

ภูมิปัญญาด้านศิลปกรรมของชุมชนไทยเชื้อสายมอญเพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ ARTISTIC WISDOM OF MON COMMUNITY TO CREATE LEARNING MEDIA DESIGN

วารดา พุ่มผกา¹ เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง² และบุญเดิม พันรอบ³

Warada Pumpaka, Kriangsak Khiaomang and Boondeom Paanyrob³

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์ ปร.ด. (สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ³รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

fatcatth@gmail.com, kringsak_k@yahoo.com and Boondoem@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาภูมิปัญญาทางด้านศิลปกรรมของชุมชนไทยเชื้อสายมอญ 2) เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางด้านศิลปกรรมมอญ นำไปสู่แนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ 3) เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจในภูมิปัญญาด้านศิลปกรรมมอญของกลุ่มตัวอย่าง ผลจากการวิจัยพบว่า ปัจจัยหลักของการสร้างผลงานศิลปกรรมมอญนั้นเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา และเพื่อรำลึกถึงอดีตของชนชาติมอญ โดยศิลปกรรมมอญ จำแนกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ ศิลปวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ได้แก่ สถาปัตยกรรมถาวร เช่น เจดีย์มอญวัดทรงธรรมวรวิหาร เจดีย์มอญวัดปรมย์ยิกาวาส ภาพจิตรกรรมในพระอุโบสถ วัดไทรอารีรักษ์ วัดคงคาราม จังหวัดราชบุรี เสาหงส์วัดกลางวรวิหาร สถาปัตยกรรมชั่วคราว ได้แก่ ปราสาทปลงศพพระสงฆ์มอญ งานหัตถกรรม และงานฝีมือ อาทิ การทำโลงศพมอญ ธงตะขาบ การปักสไบมอญ เป็นต้น ศิลปกรรมประเภทที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ภาษามอญ ความเชื่อเรื่องผี ประเพณีเกี่ยวกับชีวิต เช่น ประเพณีทำศพ ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีแห่ธงตะขาบ และองค์ความรู้และทักษะของช่างภูมิปัญญามอญ อาทิ เอกลักษณ์ของลวดลายมอญบนโลงศพมอญ การตกแต่งลายกระดาด การสอดสีกระดาด เทคนิคการปั้นเครื่องปั้นดินเผา การตกแต่งลวดลาย เทคนิคการสร้างสรรค์ลวดลายและสีบนผ้าสไบมอญ คติธรรมและความหมายแฝงในธงตะขาบมอญ คำเรียกและภาษาเฉพาะทางด้านช่างมอญ ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือ “ทุนทางวัฒนธรรม” ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เช่น การนำไปใช้เชิงพาณิชย์ อาทิ การผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทของที่ระลึก การสร้างเป็นแหล่งท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะและวัฒนธรรมมอญ เป็นต้น

ผู้วิจัยจึงได้นำผลการศึกษาดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ คือ “ชุดปักสไบมอญ และชุดสาธิตธงตะขาบ” ซึ่งมีแนวคิดในการออกแบบ แสดงอัตลักษณ์มอญ มีความสวยงาม สืบสานภูมิปัญญามอญ และสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ง่าย

ผลการประเมินรูปแบบสื่อการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ในด้านการออกแบบสื่อ และด้านศิลปวัฒนธรรม ได้ประเมินสื่อการเรียนรู้ในระดับดีถึงดีมาก คะแนนเฉลี่ยมากที่สุดที่ 5.00 ในด้านที่สื่อทำให้เกิดความภูมิใจต่อชุมชน โดยนำความรู้ไปถ่ายทอดและต่อยอดภูมิปัญญามอญ

สำหรับผลการประเมินความรู้ความเข้าใจด้านศิลปกรรมมอญของกลุ่มตัวอย่างนั้นให้ความสำคัญที่สุดคือ สื่อการเรียนรู้นี้ได้แสดงเอกลักษณ์มอญ และมีความสวยงามมีคุณค่าน่าจดจำ รวมถึงเนื้อหาที่ไม่ขัดต่อความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณีมอญ รวมถึงการอนุรักษ์และฟื้นฟูภูมิปัญญามอญ เพื่อเผยแพร่ให้เกิดคุณค่า และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ง่าย

คำสำคัญ: ศิลปกรรมมอญ สื่อการเรียนรู้ ภูมิปัญญา ชุมชนไทยเชื้อสายมอญ

Abstract

This research aimed to 1) study the artistic wisdom of Mon community 2) analyze Mon artistic identity in order to design the learning media 3) assess the knowledge and understanding concerning Mon artistic wisdom of the sample group. The research findings revealed that, the major factors to create Mon arts were Buddhist religion and the remembrance of Mon ancestors. Mon art can be categorized into two main groups: **1) tangible art and culture:** permanent architecture (such as Mon pagodas at Songtham Worawihan and Poramai Yigawat temples, painting in Ubosot of Sai Arirak and Khong Karam temples, swan pillar at Klang Worawihan temple; temporary architecture (such as traditional monk's funeral pyre); craft (such as Mon's coffin making, centipede flag making, breast cloth embroidery) **2) intangible art and culture:** Mon language, spiritual belief, life tradition (such as funeral traditions, Songkran tradition, parade for the centipede flags and knowledge and skills of Mon craftsman (such as identity of Mon painting design on the traditional coffin, paper engraving, colored paper decoration, earthenware molding techniques, design and color creation techniques on breast cloth, doctrine and connotation of Mon centipede flag, jargons and technical terms). All of these arts were claimed to be 'cultural capital', which can be commercialized to the production of cultural souvenirs, establishment of tourist attractions and learning center of Mon art and culture, etc. Therefore, the researcher applied the results of study to design the learning media—'traditional Mon breast cloth embroidery kit and centipede flag demonstration kit', which aimed to express Mon identity and esthetic, Mon artistic wisdom inheritance, and encouragement of easy self-learning media. The created learning media were evaluated by the three experts who specialized in media design and art and culture. The evaluation results varied from good to excellent levels and the highest average assessment score was 5.00 relating to the media design that showed the pride of Mon community in knowledge transferring and Mon wisdom inheritance. The knowledge and understanding assessment of the sample group showed that they gave the highest importance to the learning media that could express Mon identity and esthetic. Additionally, their prior consideration also contributed to the conformity of beliefs, culture, and tradition, and the preservation and restoration of Mon wisdom in creating conveniently accessible self-learning media.

Keywords: Mon Art; Learning Media; Local wisdom; Mon community

1. บทนำ

มอญเป็นชนชาติเก่าแก่ที่สุดชนชาติหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีถิ่นฐานเดิมอยู่บริเวณพม่าตอนล่าง อาณาจักรมอญมีความรุ่งเรืองอย่างมากและได้รับอารยธรรมของอินเดีย เช่นอักษรศาสตร์ ศิลปกรรมและศาสนาโดยเฉพาะพุทธศาสนานิกายเถรวาท มอญเป็นชนชาติแรกที่ถ่ายทอดอารยธรรมอินเดียให้แก่ชนชาติอื่นๆ ในเอเชียอาคเนย์ เช่น พม่า ไทย ลาว ไปจนถึงชนชาติอื่น ๆ ด้วย [1]

คนมอญสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและสังคมไทยได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามไว้ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย มอญได้อพยพเข้าสู่ดินแดนไทยหลายครั้ง ได้มีการบันทึกไว้เป็นทางการครั้งแรกใน พ.ศ. 2127 ตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงรัตนโกสินทร์ บริเวณที่จัดให้เป็นที่อยู่ของมอญนั้นส่วนใหญ่อยู่ริมน้ำ โดยเฉพาะตามลำน้ำแม่กลอง อำเภอบ้านโป่ง อำเภอ

โพธาราม จังหวัดราชบุรี ในสมัยธนบุรีได้โปรดเกล้าฯให้มอญไปอยู่ที่ปากเกร็ด แขวงเมืองนนทบุรี และที่สามโคก แขวงเมืองปทุมธานี ในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ได้มีการสร้างเมืองใหม่ ชื่อว่า "นครเขื่อนขันธ์" [2] และได้โปรดเกล้าฯให้ย้ายครัวมอญจากเมืองปทุมธานีไปไว้ที่เมืองนครเขื่อนขันธ์นี้ เพราะฉะนั้นบริเวณที่มีชาวมอญอยู่เป็นจำนวนมาก คือปากเกร็ด นนทบุรี สามโคก ปทุมธานี และ ปาดลัดหรือนครเขื่อนขันธ์ซึ่งปัจจุบันรู้จักกันในนามอำเภอพระประแดงขึ้นกับจังหวัดสมุทรปราการ

เมื่อชุมชนมอญมาตั้งบ้านเรือนในเมืองไทยก็ยังคงระลึกถึงบ้านเกิดเมืองนอนของตนเอง มักนิยมตั้งชื่อหมู่บ้านตามชื่อหมู่บ้านเดิมในเมืองมอญ เช่น กวานแหวะราว (กวาน แปลว่า บ้าน) ชื่อชุมชนมอญในอำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ เป็นต้น และมักสร้างวัดประจำชุมชนตนเอง เพื่อเป็นศูนย์รวมจิตใจ และพบปะญาติพี่น้อง ทำบุญตาม

ประเพณี วัฒนธรรมจึงเป็นสถานที่แห่งความจำร่วม (Collective Memory) วัฒนธรรมส่วนใหญ่จึงนิยมสร้างสถาปัตยกรรมที่แสดงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเชิงรูปธรรมของชาวมอญ ได้แก่ เสาหงส์ และเจดีย์มอญ

แม้ว่าชาวมอญจะไม่มีแผ่นดินเป็นของตนเองแต่ก็พยายามที่จะรักษาเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมไว้อย่างเหนียวแน่น โดยเฉพาะความยึดมั่นในพุทธศาสนา การนับถือผี และการสืบทอดภูมิปัญญาด้าน ภาษา อาหาร การแต่งกาย หัตถกรรม พื้นบ้าน เช่น การทำโลงมอญ การทำธงตะขาบ สิ่งเหล่านี้จึงนับเป็นทรัพย์สินทางวัฒนธรรมที่ชาวมอญพยายามที่จะถ่ายทอดและปลูกฝังไปสู่ลูกหลาน แต่ด้วยการเปลี่ยนแปลงภายใต้กระแสของสังคมโลก การเข้าสู่สังคมแห่งเทคโนโลยี และการสื่อสารที่รวดเร็ว การไหลบ่าของวัฒนธรรมภายนอก ส่งผลให้สังคมไทยมีความเป็นวัตถุนิยม วัฒนธรรมที่ดั่งงามลดลง ประเพณีดั้งเดิมถูกบิดเบือน และมีการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่หลากหลายมากขึ้น สิ่งที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงถูกละเลย และมองข้าม สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกศสิรินทร์ แพทอง [3] ที่พบว่าผู้คนมุ่งแสวงหาความสุขส่วนตัวมากกว่าคำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวม ชุมชนเกิดภาวะต่างคนต่างอยู่ การบริโภคนิยม การอพยพละทิ้งถิ่นฐาน การละเลยภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ดั้งเดิมของชุมชนท้องถิ่น

เนื่องจากผู้วิจัยมีเชื้อสายมอญได้ซึมซับถึงวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมของชาวมอญมาตลอด และเห็นถึงความสำคัญของภูมิปัญญาในด้านศิลปกรรม ที่เป็นความรู้เก่าแก่ที่ผู้คนในปัจจุบันอาจไม่เข้าใจ หลงลืม หรือมีผู้สืบทอดน้อยลง ขาดการสร้างสรรคองค์ความรู้ที่ต่อเนื่อง การถ่ายทอดภูมิปัญญาเริ่มน้อยลง แต่ขณะเดียวกันยังมีแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมมอญอีกมากมายที่ไม่ได้เข้าไปค้นคว้าศึกษา

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น การวิจัยนี้มีความประสงค์ที่ศึกษาวิจัยภูมิปัญญามอญในงานศิลปกรรม ที่กำลังสูญหายไป เพื่อรวบรวมเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ อนุรักษ์ และฟื้นฟู และที่สำคัญคือการถ่ายทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญามอญด้วยการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ (Learning Media) โดยจัดทำชุดป๊อโปมมอญ และชุดสาธิตธงตะขาบ เพื่อสร้างองค์ความรู้ของมอญให้ต่อเนื่องเป็นการให้ข้อมูลแก่สาธารณะ และเผยแพร่แก่คนไทยเชื้อสายมอญ หรือคนไทยเชื้อสายอื่นๆ ดำรงคุณค่า และสืบทอดภูมิปัญญาของมอญให้คงอยู่ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภูมิปัญญามอญทางด้านศิลปกรรมของชุมชนไทยเชื้อสายมอญ
2. เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางด้านศิลปกรรมมอญนำไปสู่แนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้

3. เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจในภูมิปัญญา ด้านศิลปกรรมมอญของกลุ่มตัวอย่าง

3. กรอบแนวคิดและทฤษฎีการวิจัย

1. แนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาและทรัพยากรวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่ ความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) และความรู้นอตัวคน หรือแฝงอยู่กับวัตถุสิ่งของ (Explicit Knowledge) เช่นเดียวกับที่การจัดจำแนกขององค์การยูเนสโกได้แบ่งทรัพยากรทางวัฒนธรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ ทรัพยากรวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible cultural resource) ทรัพยากรวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural resource) [4]

2. แนวคิดการจัดการความรู้ของสำนักงานพัฒนา าระบราชการและสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ (Knowledge Management Process) ซึ่งสรุปเป็นหลักการสำคัญ 3 ประการที่นำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การได้มาซึ่งความรู้ใหม่ (Knowledge Creation and Acquisition) การ จัดเก็บความรู้ (Knowledge Organization) และ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge Sharing) [5]

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ โดยนำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้ [6]

3.1 ทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา (Constructivism) ของศาสตราจารย์ Seymour Papert มีแนวคิดหลักคือ ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง (constant their own meaning)

3.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์ (Bruner) โดยมีแนวคิดหลัก คือ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งนำไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหา เรียกว่าการเรียนรู้โดยการค้นพบ (Discovery approach)

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนมอญภาคกลางและมีคนมอญอาศัยอยู่หนาแน่น โดยเลือกชุมชนมอญ 4 ชุมชน จำนวนประชากรคือ 21,946 คน ประกอบด้วย 1) เขตเทศบาลเมืองพระประแดง จำนวน 10,540 คน 2) ตำบลสามโคก อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2,859 คน 3) ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 6,914 คน 4) ตำบลบ้านม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 1,633 คน

กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง โดยสุ่มเลือกจากประชากรทั้ง 4 ชุมชน ซึ่งการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ ตารางของ Krejcie and Morgan [7] จำนวน 376 คน ประกอบด้วย 1) เขตเทศบาลเมืองพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 181 คน 2) ตำบลสามโคก อำเภอสสามโคก จังหวัดปทุมธานี จำนวน 49 คน 3) ตำบลเกาะเกร็ด อำเภอกะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 118 คน และชุมชนมอญ ตำบลบ้านม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 28 คน

กลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจในภูมิปัญญา ด้านศิลปกรรมมอญโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นชั้น ม.1 โรงเรียน วัดเจ็ดริ้ว จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 20 คน จากการสุ่มอย่างง่ายซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มตัวอย่างโดยวิธีการจับสลาก (Simple Random Sampling)

4.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ สื่อการเรียนรู้ ที่ได้จากการศึกษา ศิลปกรรมมอญ
2. ตัวแปรตาม คือ ความรู้ความเข้าใจเรื่อง ภูมิปัญญาด้าน ศิลปกรรมมอญ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ใช้แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างแน่นอน (Unstructured interview) โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เป็นรายบุคคล โดยการสัมภาษณ์ ปรชาญ์ชาวบ้าน ช่างท้องถิ่น ครู พระสงฆ์ และ ผู้อาวุโส ในชุมชนมอญ จำนวน 16 คน

2. แบบประเมินรูปแบบสื่อการเรียนรู้ เพื่อสอบถามความเหมาะสมของรูปแบบสื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบประเมิน ประเภทมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 ท่าน และ สำหรับตัวแทนชุมชนได้แก่ ครู อาจารย์ ปรชาญ์ชาวบ้าน พระสงฆ์ ผู้นำชุมชน ช่างฝีมือ จำนวน 8 คน

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ภูมิปัญญา ด้านศิลปกรรมมอญ ชนิดตัวเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 ค่าความยาก ง่ายระหว่าง 0.02-0.08 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20-0.47 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.05

4. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ สำหรับประชากรกลุ่มตัวอย่างจากชุมชนมอญ 4 ชุมชน จำนวน 376 ชุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการเรียนรู้ ซึ่งเป็น แบบสอบถามประเภทมาตรวัดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยประมวลความรู้และกลั่นกรองความรู้ที่ได้จากการศึกษาภาคเอกสาร ภาคสนาม รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นนำมาสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาข้อสรุป เป็นแนวทางการออกแบบ

2. เมื่อได้ข้อสรุปเป็นแนวทางการออกแบบ ผู้วิจัยได้ทำการร่างแบบโดยใช้ข้อมูลที่สังเคราะห์มาเป็นส่วนประกอบในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 ท่าน และตัวแทนชุมชนมอญ คน ได้แก่ ปรชาญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน ครูอาจารย์ และช่างฝีมือ จำนวน 8 คน ตรวจสอบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบและ เนื้อหาของสื่อที่ออกแบบ

3. การประเมินการออกแบบโดยให้ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบจำนวน 3 ท่าน และตัวแทนชุมชน 8 คน ประเมิน รูปแบบและเนื้อหา เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เสร็จสมบูรณ์

4. นำสื่อการเรียนรู้ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างคือกลุ่ม มัธยมศึกษาตอนต้นระดับ ม.1 เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูล ต่อไป

5. นำแบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อสอบถามประชากร กลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความพึงพอใจ

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการ สังเกตอย่างมีส่วนร่วมและ ไม่มีส่วนร่วม รวมถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้หลักการ จัดการความรู้ให้เป็นระบบ (Knowledge organization) [4] เพื่อประมวลผล จัดหมวดหมู่ เพื่อให้มีความครบถ้วน สมบูรณ์ ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์การวิจัย จากนั้นจึงทำ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำมา บรรยายโดยวิธีพรรณนา (Descriptive) จำแนกองค์ความรู้ใน ด้านต่างๆ ของศิลปกรรมมอญ

2. การวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางศิลปกรรมมอญ นำไปสู่ แนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้

3. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินรูปแบบสื่อการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญการออกแบบ 3 ท่าน และตัวแทนชุมชน 8 คน เป็นการวิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D) โดยการแปลความหมายของคะแนนเกี่ยวกับ ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบสื่อการเรียนรู้ รายข้อ ในการ ประเมินค่าเฉลี่ยของแต่ละด้านจะต้องมีค่าตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป จึงถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

4. การวิเคราะห์ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

1) การวิเคราะห์แบบสอบถามในส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยค่าสถิติค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

2) การวิเคราะห์แบบสอบถามในส่วนที่ 2 โดยการหาค่าเฉลี่ย \bar{x} และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นรายข้อและรายด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการเรียนรู้ [7]

8. ผลการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าวิจัยพบว่างานศิลปกรรมมอญมีความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นจึงจำแนกผลงานด้านศิลปกรรมมอญออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. ทรัพยากรวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible cultural Resource) แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1.1 จิตรกรรมฝาผนังในวัดมอญ เป็นการบันทึกประวัติศาสตร์เกี่ยวกับชนชาติมอญ และการถ่ายทอดคติความเชื่อในพุทธศาสนา เพื่อใช้สอนคติธรรมแก่ลูกหลาน ตัวอย่าง เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถวัดคงคาราม จังหวัดราชบุรี

1.2 ประติมากรรม ที่พบมากคือรูปปั้นหงส์ เนื่องจากหงส์เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ ที่ชาวมอญเคารพนับถือ และยังเป็นสัตว์สัญลักษณ์ของชาวมอญ ชาวมอญจึงนิยมปั้นรูปหงส์ เพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ของตน และใช้ประดับบนเสาในวัด จึงเรียกว่าเสาหงส์ เช่น เสาหงส์วัดทรงธรรมวรวิหาร

1.3 สถาปัตยกรรม แบ่งออกเป็น

1) สถาปัตยกรรมรูปแบบถาวร ได้แก่

เมื่อชาวมอญเมื่อตั้งถิ่นฐานในเมืองไทย จะสร้างวัดประจำชุมชนของตนเอง และนิยมสร้างเจดีย์ไว้ที่วัด ด้วยชาวมอญมีความเชื่อว่า เจดีย์ เปรียบเสมือนพระพุทธรูปแบบของเจดีย์มอญ หรือ เรียกว่าเจดีย์แบบมอญ –พม่า เป็นการจำลองรูปแบบเจดีย์เขเวดากอง และเจดีย์มุตาว ในเมืองมอญ หรือก็คือประเทศพม่าในปัจจุบัน แต่ลดทอนรายละเอียดและขนาดลง เจดีย์มอญที่สำคัญ ได้แก่ เจดีย์มอญวัดท้ายเกาะใหญ่ จังหวัดปทุมธานี

2) สถาปัตยกรรมแบบชั่วคราว

การสร้างสถาปัตยกรรมแบบชั่วคราว คือการก่อสร้างอาคารที่ใช้ชั่วคราว เมื่อใช้เสร็จก็จะรื้อทิ้ง หรือถลายวัดอาคารที่แสดงเอกลักษณ์ของชาวมอญ คือ การปราสาทปลงศพพระสงฆ์มอญ หรือ เมรุเผาศพชั่วคราว การสร้างปราสาทปลงศพพระสงฆ์ถือเป็นผลงานที่แสดงถึงภูมิปัญญาชั้นสูง (Classic) ของชาวมอญ และปัจจุบันนี้ช่างฝีมือในด้านนี้ยังขาด

1.4 งานหัตถกรรม ชาวมอญเป็นผู้มีฝีมือในงานด้านประณีตศิลป์ โดยเฉพาะงานฝีมือ ประเภทงานช่าง ที่มีความละเอียดอ่อน สวยงาม ผลงานที่สำคัญ อาทิ การทำโลงศพมอญ การทำธงตะขาบ หรือ หางหงส์ การปักสไบมอญ เป็นต้น

2) ทรัพยากรประเภทที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural resource)

การแสดงออกทาง ความรู้ เช่น ภาษาชาวมอญ ด้านวัฒนธรรมประเพณี อาทิ ประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญ

สำหรับองค์ความรู้ในงานฝีมือ และงานช่างมีการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ แบบครูพักลักจำ อาทิ คติความเชื่อการสร้างปราสาทปลงศพพระสงฆ์ เอกลักษณ์ของลาวลายมอญบนโลงศพมอญ เทคนิคการวาดลาย เป็นต้น

9. สรุปผลการศึกษา จากผลการศึกษาดังกล่าวภูมิปัญญามอญมีคุณค่าและความสำคัญ 4 ด้าน ด้วยกันคือ

- 1) คุณค่าด้านจิตใจ และความศรัทธาในศาสนา
- 2) เป็นสิ่งแสดงอัตลักษณ์ความเป็นมอญ
- 3) คุณค่าในเชิงสุนทรีย์ ความหมายเชิงศิลปะ
- 4) คุณค่าด้านการศึกษา

10.การวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางศิลปกรรมมอญ

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับภูมิปัญญาทางด้านศิลปกรรมของมอญ ผู้วิจัยได้หาข้อสรุปเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ โดยมีกรอบแนวคิด 3 ด้าน คือ สื่อถึงอัตลักษณ์มอญ (Mon Identities) มีความสวยงาม (Aesthetic) และ สืบทอดภูมิปัญญา (Inheritance) ผนวกกับแนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้และ หลักการออกแบบ เพื่อให้สื่อการเรียนรู้ที่มีรูปแบบที่เข้าใจง่าย และให้ผู้เกิดการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

ผลจากการสัมภาษณ์ตัวแทนชุมชนมอญ สรุปออกมาว่าชุดสื่อการเรียนรู้ควรนำภูมิปัญญามอญไปเผยแพร่ในรูปแบบของการปฏิบัติได้ด้วยตนเองได้ง่าย แสดงเอกลักษณ์ของมอญ และไม่ขัดต่อประเพณีความเชื่อ จึงสรุปให้ออกมาเป็นชุดสื่อการเรียนรู้ เรื่องการปักสไบมอญและบรรจุภัณฑ์สำหรับใส่ผ้าสไบ และ ชุดสื่อสาธิตทำธงตะขาบ

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของศิลปกรรมมอญ เพื่อใช้ในงานออกแบบชุดปักสไบมอญ

งานศิลปกรรมมอญ	ที่มาของรูปแบบกราฟิก
งานจิตรกรรมฝาผนังภาพสาวมอญแสดงเอกลักษณ์การแต่งกายของชาวมอญคล้องสไบเกล้าผมมวย และการนุ่งผ้าถุงแหวก	การนำลวดลาย จากงานจิตรกรรมมาประยุกต์ตัดทอน ตกแต่งใหม่ เพื่อนำไปใช้ประกอบในการออกแบบ



ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์ที่มาของสี

ที่มาของสี	สีที่นำไปใช้ประกอบการออกแบบ
ชาวมอญนิยมใช้สีแดง และสีดำ สีสแดงหมายถึงสีของชุดแต่งกายประจำชาติ สีของธงชาติมอญ สีเหลือง สีทอง หมายถึงความรุ่งเรืองของศาสนา สีฟ้า หมายถึงชาวมอญมักอาศัยอยู่ริมน้ำ	การใช้สีกลุ่มของแม่สีหลัก เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน เขียว ใช้หลักการของสีตัดกัน



ตารางที่ 3 แสดงชุดสื่อการเรียนรู้

ชุดสื่อการเรียนรู้	รายละเอียด
1. ชุดปักสไบมอญ	1. ชุดปักสไบมอญ ประกอบด้วย - กล่องกระดาษแบบลิ้นชักขนาด 17.5 X25 ซม. สำหรับใส่อุปกรณ์การปักผ้าสไบ ได้แก่ ผ้า ด้ายปัก เข็มเย็บผ้า แบบลายสไบ สติงสำหรับปักผ้า กรรไกร - หนังสือคู่มือปักสไบมอญ 1 เล่ม
2. กล่องใส่ผ้าสไบ (ที่ปักเสร็จแล้ว)	2. กล่องกระดาษใส่ผ้าสไบ (ที่ปักเสร็จแล้ว) กล่องแบบฝาครอบเจาะฝา ขนาด 10X 25.5 ซม. สูง 5 ซม. ใช้บรรจุผ้าสไบได้ 1 ผืน/กล่อง
3. ชุดสาธิตธงตะขาบ	3. ชุดสาธิตธงตะขาบประกอบด้วย กล่องกระดาษแบบลิ้นชักขนาด 17.5X 25 ซม. สำหรับใส่อุปกรณ์ทำธงตะขาบได้แก่ ผ้า กระดาษสี ไม้เสียบลูกชิ้น สติกเกอร์สีแบบม้วน กรรไกร กาวลาเท็กซ์ วัสดุตกแต่งสำเร็จรูป เช่น ดอกไม้กระดาษ เลื่อม ลูกปัด ไหมพรม - หนังสือคู่มือการทำธงตะขาบ 1 เล่ม

และวัฒนธรรมมอญ มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความเหมาะสมในด้านการออกแบบ มีความเป็นเอกลักษณ์มอญ ง่ายต่อการศึกษาและทำความเข้าใจ มีความเหมาะสมของภาพประกอบ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบเรื่อง ภูมิปัญญา ด้านศิลปกรรมของชุมชนไทยเชื้อสายมอญ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้

รายการ	N	ค่าเฉลี่ย	t-test
คะแนนก่อนเรียน	20	8.75	17.09*
คะแนนหลังเรียน	20	14.60	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\alpha = 0.05$, $df = 19$, $t = 1.729$)

จากตารางที่ 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังจากใช้แบบทดสอบเรื่อง ภูมิปัญญาด้านศิลปกรรมของชุมชนไทยเชื้อสายมอญ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. สำหรับผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นรายข้อ และรายด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการเรียนรู้ จากชุมชนมอญ 4 ชุมชน จากการตอบแบบสอบถามจำนวน 363 ราย คิดเป็นร้อยละ 96.5 สามารถสรุปผลได้ดังนี้

11. สรุปผลการวิจัย

1. ผลการประเมินการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้จำนวน 3 ท่าน และจากผู้แทนชุมชน 8 คน ที่มีต่อ “ชุดสื่อการเรียนรู้ จำนวน 2 ชุด คือ “ชุดปักสไบมอญ” และ “ชุดสาธิตธงตะขาบ” ได้ประเมินการออกแบบจากข้อพิจารณา จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผลการประเมินดังนี้

สื่อการเรียนรู้ก่อให้เกิดความภูมิใจต่อชุมชนมอญ และสามารถเผยแพร่ภูมิปัญญาสู่คนรุ่นใหม่ อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 5.00 และค่าเฉลี่ยของตัวแทนชุมชนเท่ากับ 4.87 ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ส่วนด้านอื่นๆ อยู่ในลำดับรองลงไป เช่น สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมของเนื้อหา ความเหมาะสมในรูปแบบไม่ขัดกับความเชื่อ ประเพณี

โดยด้านการออกแบบมีความพึงพอใจมากที่สุด เท่ากับ ($\bar{X} = 4.19$) ผู้ตอบแบบสอบถามมีพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้นี้เพราะแสดงเอกลักษณ์มอญ และมีความสวยงามของรูปแบบโดยรวม ส่วนด้านอื่นๆ นั้นมีค่าเฉลี่ยที่ใกล้เคียงกัน แสดงถึงความสำคัญด้านการออกแบบ เช่น การจัดตัวอักษร ภาพ สี และการจัดองค์ประกอบ รวมถึงสื่อต้องมีคุณค่า น่าจดจำ และสะดวกต่อการนำไปใช้งาน

12 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ภูมิปัญญาด้านศิลปกรรมของชุมชนไทยเชื้อสายมอญเพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลจากการประเมินรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ “ชุดป๊อโปมอญ” และ ชุดสาธิตตรงตะขาบ” โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับด้านการออกแบบ โดยภาพรวมสื่อการเรียนรู้แสดงถึงเอกลักษณ์ของมอญ เช่น การใช้สี และลวดลาย ส่วนด้านเนื้อหาที่มีประโยชน์ เพราะสามารถนำภูมิปัญญาออกมาเผยแพร่ และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีส่วนที่ต้องปรับปรุงคือ การเลือกตัวอักษรควรมีความเป็นเอกภาพเดียวกันทั้งหมด

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบเรื่องภูมิปัญญาด้านศิลปกรรมมอญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเจ็ทรี จำนวน 20 คน โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 8.75 และหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 14.06 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาชุดสื่อการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดของทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา (Constructivism) มีแนวคิดหลักคือ ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง (constant their own meaning) ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์และสร้างสรรค์ด้วยตนเอง และสอดคล้องกับงานวิจัยของชาญชัย รอดเลิศ [9] ซึ่งได้ทำการศึกษาและออกแบบสื่อการเรียนรู้งานศิลปหัตถกรรมปลาตะเพียนสาน โดยใช้แนวคิดในพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่กล่าวว่าทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่น วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ อาจอยู่ในลักษณะที่ถ่ายทอดความรู้ มีส่วนช่วยเผยแพร่ และสืบต่อภูมิปัญญา

3. ผลจากการประเมินความพึงพอใจของชุมชนมอญ 4 ชุมชน ที่มีต่อรูปแบบของสื่อการท้องถิ่น เรียนรู้ “ชุดป๊อโปมอญ” และ ชุดสาธิตตรงตะขาบ” ข้อสรุปพบว่า ชุมชนให้ความสำคัญในด้านการออกแบบโดยสื่อการเรียนรู้นี้แสดงเอกลักษณ์มอญ มีความสวยงามมี คุณค่าน่าจดจำ รวมถึงเนื้อหาที่ไม่ขัดต่อความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณีมอญ เป็น

การอนุรักษ์และฟื้นฟู ภูมิปัญญามอญ เพื่อเผยแพร่ให้เกิดคุณค่า และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยง่าย

15. ข้อเสนอแนะ

15.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ชุดสื่อการเรียนรู้ ชุดป๊อโปมอญ และชุดสาธิตตรงตะขาบสามารถนำไปใช้กับการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับอื่นๆ หรือสำหรับบุคคลผู้สนใจทั่วไป

2. ผู้เรียนสามารถนำชุดสื่อการเรียนรู้ชุดป๊อโปมอญ และชุดสาธิตตรงตะขาบไปศึกษาด้วยตนเอง โดยไม่จำกัดเวลา หรือ สถานที่ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการค้นพบ และการแก้ปัญหาส่งผลให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น

15.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับภูมิปัญญามอญด้านอื่นๆ โดยเฉพาะด้านภาษามอญ ซึ่งปัจจุบันมีผู้รู้ภาษามอญ และการใช้ภาษามอญที่ลดลง เพื่อฟื้นฟูความรู้ด้านภาษามอญให้สืบทอดต่อไป

2. มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆ เพื่อตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มต่างๆ ที่แตกต่างกัน

3. นำองค์ความรู้จากการวิจัยไปต่อยอด สู่บริบทอื่นๆ เช่น ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบของที่ระลึก เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และ รองศาสตราจารย์บุญเดิม พันรอบ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไข และชี้แนะแนวทางในการทำงาน ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่มีได้เอื้อนนามที่ทำงานวิจัยนี้ได้เผยแพร่เป็นประโยชน์ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] สมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร. 2499. เทียวเมืองพม่า. พระนคร : สำนักพิมพ์คลังวิทยา.
- [2] ประพันธ์พงษ์ เทวคุปต์. 2551. ประวัติศาสตร์และถิ่นฐานบ้านเรือนมอญปากกลัด. หนังสืออนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพศาสตราจารย์เกียรติคุณนายแพทย์ สุเอ็ด คชเสนีย์. กรุงเทพฯ : เท็ค โปรโมชัน แอนด์ เอ็ดเวอร์ไทท์ซิ่ง.
- [3] เกศสิรินทร์ แพทอง. 2546. การปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์และวิธีการดำรงอัตลักษณ์สำคัญของชาวมอญอำเภอพระประแดง. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) คณะพัฒนาสังคม. สถาบันบัณฑิตพัฒน บริหารศาสตร์.

- [4] สายันต์ ไพรชาญจิตร. 2550. การจัดการทรัพยากรทางโบราณคดีในงานพัฒนาชุมชน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ศักดิ์โสภณาการพิมพ์.
- [5] สำนักงาน ก.พ.ร. และสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ. 2557. กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management Process). ค้นเมื่อวันที่ 7 มีนาคม 2557, จาก http://203.157.19.120/km_ict/wp-content/uploads/2010/04/kmprocess.gif
- [6] ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ. 2554. ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- [7] บุญชม ศรีสะอาด. 2535. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.
- [8] ชาญชัย รอดเลิศ. 2553. การศึกษาและออกแบบสื่อการเรียนรู้งานศิลปหัตถกรรมปลาตะเพียนสาน. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 10(3), น.54-63.
Rawdlert, C. 2010. Study and Design of Instructional of Pla Tapien : Palmleaf Woven Art and Craft. *Journal of Industrial Education*, 10(3), p 54-63.