

ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น

Satisfaction with an electronic book on fashion knowledge

อชชา หัตถยานานนท์¹, กฤตพร ชูแสง¹, เกศทิพย์ กรี่เงิน^{2*}, สุวดี ประดับ²,
มลลิกา จงจิตต์¹, ไตรถิกา พิชิตเดช¹, ณัฐชยา เปี้ยแก้ว³ และ เกชา ลาวงษา³

Autcha Hattayanant¹, Krittaporn Chooseng¹, Katethip Kringern^{2*}, Suwadee Pradab²,
Manlika Jongchit², Tritika Pichitdej¹, Nutchaya Piakaew² and Kecha Lawongsa²

Received 19 พฤษภาคม 2566 Revised 18 กันยายน 2566 Accepted 20 ตุลาคม 2566

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น และศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสือที่เผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดีย ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์-สิงหาคม 2566 สุ่มตัวอย่างแบบสะดวกจากบุคคลทั่วไปที่เข้าชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 77 คน ข้อมูลถูกวิเคราะห์ทางสถิติด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม FlipHTML5 มีการออกแบบโครงสร้างเนื้อหาแบบไม่เป็นเส้นตรง ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 85.71) อาชีพนักศึกษา (ร้อยละ 50.65) อายุ 18-22 ปี (ร้อยละ 54.55) ใช้โทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 52.82) และเคยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 74.03) มีความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ในระดับมากทุกด้าน คือ ด้านเนื้อหา (\bar{X} =4.33) ด้านคุณภาพ (\bar{X} =4.39) และด้านภาพรวม (\bar{X} =4.49) ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย คือ เนื้อหามีความหลากหลายให้เลือกเรียนรู้ เนื้อหาควรแบ่งเป็นหัวข้อย่อย และเพิ่มภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้น่าสนใจ นอกจากนี้ควรส่งเสริมความรู้ดิจิทัลผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เฉพาะเรื่องในรูปแบบแบบสื่อประสม เพื่อเสริมความรู้และทักษะแก่ผู้สนใจนำไปประกอบอาชีพ

คำสำคัญ: ทักษะ, แฟชั่น, การจัดการสินค้า, การรู้ดิจิทัล

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

¹ Assistant Professor, Faculty of Home Economics, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

² อาจารย์ ดร., คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

² Lecturer Dr., Faculty of Home Economics, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

³ อาจารย์, คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

³ Lecturer, Faculty of Home Economics, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

* ผู้ประสานงานนิพนธ์ e-mail : katethip.k@rmutp.ac.th

Abstract

The objectives of this research were to create an e-book on fashion knowledge and study the satisfaction of e-book users distributed via social media in February-August 2023. The target sample consisted of 77 general people who viewed electronic books and responded to questionnaires about their satisfaction with using electronic books, using a convenience sampling method. The results were statistically analyzed with frequency, percentage, mean, standard deviation, and content analysis. The e-book was created with FlipHTML5 and was designed as a non-linear content structure. The majority of respondents were female (85.71%), students (50.65%), aged 18-22 years old (54.55%), used mobile phones as a tool to access knowledge on the internet (52.82%), and used electronic books (74.03%). The samples were satisfied with the electronic book on fashion knowledge at a high level in all aspects. These include the content ($\bar{X}=4.33$), the quality ($\bar{X}=4.39$), and the overall content ($\bar{X}=4.49$). The suggestions from the research include that the contents should be diverse for learning and should be divided the content into subtopics, as well as, the animations should be added to make it interesting. In addition, digital knowledge should be promoted through topic-specific electronic books in a multimedia format to enhance knowledge and skills for those interested in using them as a career.

Keywords: Skill, Fashion, Merchandising, Digital Literacy

1. บทนำ

ความก้าวหน้าทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนที่ต้องเผชิญในชีวิตประจำวัน การรู้ดิจิทัลหรือการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) เริ่มเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนมากขึ้น เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับทักษะ ความเข้าใจ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้และทักษะของตนเองได้ โดยเฉพาะการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด การใช้สื่อหรือมีเดีย (Media) ในการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น ดังนั้น สิ่งที่ทำให้การพัฒนาความรู้ และทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดี จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีและการรู้ดิจิทัล ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ขึ้นอยู่กับความต้องการและสถานการณ์ของผู้เรียน

การรู้ดิจิทัล หรือการเข้าใจดิจิทัล เป็นความสามารถในการนำประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้เพื่อการพัฒนางานและพัฒนางานองค์กร ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2560) ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ การเข้าถึง (Access) การประเมิน (Evaluation) การสร้าง (Creation) และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี (Use) เพื่อการเข้าถึง การประเมิน และการสร้างข้อมูลสารสนเทศและเนื้อหาสื่อได้ เครื่องมือและเทคโนโลยีสำคัญในยุคดิจิทัล เช่น อินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน สื่อสังคมออนไลน์ ชุมชนออนไลน์ เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) ตัวอย่างการรู้ดิจิทัลในขั้นการเข้าถึงใช้ในการชมวิดีโอย้อนหลังผ่านช่องทาง Youtube หรือ Facebook Live การดาวน์โหลดแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของสมาร์ทโฟน ขั้นการประเมินใช้ในการตรวจสอบแหล่งข้อมูล การตรวจสอบเว็บไซต์หรือลิงก์ของแหล่งข่าวที่ได้รับการยอมรับและน่าเชื่อถือได้ การเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งก่อนการเผยแพร่ต่อหรือนำไปใช้ ขั้นการสร้างใช้ในการทำภาพกราฟิก การสร้าง QR Code การทำแอนิเมชัน หรือการจัดการบัญชีเฟซบุ๊ก และขั้นการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี ใช้ในการสืบค้นข้อมูล การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำงาน การทำรายงาน การส่งงานหรือส่งการบ้าน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น การใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ ในการเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การประชุมออนไลน์ การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ต เป็นต้น การรู้ดิจิทัล จึงมีความสำคัญต่อการทำงานในปัจจุบัน เพราะส่งผลให้การทำงานมีความรวดเร็ว น่าเชื่อถือ ประหยัดทรัพยากร มีวิธีการแก้ไขปัญหาหรือคำแนะนำต่าง ๆ จากหลายแหล่งให้เข้าถึง สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ผู้ใช้ข้อมูลต้องพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลนั้น ๆ ก่อนตัดสินใจนำไปใช้ เพื่อให้การทำงานหรือการแก้ไขปัญหาเป็นไปด้วยความภาคภูมิใจ และลดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น ตามที่ บงกช ทองเอี่ยม (2561) พีรวิญญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ (2561) กล่าวว่า บุคคลที่รู้เท่าทันดิจิทัลจะมี

ส่วนช่วยในการพัฒนาต่าง ๆ ทั้งด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ และเป็นการพัฒนาตนเองเพื่อเข้าสู่อาชีพต่อไปในอนาคต

การศึกษาของประเทศไทยในยุค 4.0 เป็นยุคของการสร้างนวัตกรรม มีการเน้นนวัตกรรมที่จะนำไปสู่การศึกษาที่สร้างผลผลิตเชิงสร้างสรรค์ เป็นการศึกษาที่สามารถสอน หรือสร้างให้ผู้เรียนลงมือทำและมีความสามารถในการสร้างผลผลิตตามที่ตนถนัดและมีความสนใจ บทบาทของเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงไปตามผู้เรียน บทบาทด้านการสอนมีการสร้างนวัตกรรมเชิงบวกขยายองค์ความรู้ เพราะความรู้เกิดได้ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งในชีวิตประจำวันและชีวิตการทำงาน สถานที่เรียนจึงเปลี่ยนเป็นการเรียนในโลกไร้พรมแดนที่มีการเชื่อมต่อเครือข่าย การศึกษา 4.0 จึงเป็นการจัดระบบการเรียนรู้ใหม่ ให้ผู้เรียนเติบโต ก้าวหน้า และมีการพัฒนาอย่างเป็นอิสระ บทบาทของครูจากที่เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) จึงต้องเพิ่มบทบาทของการเป็นผู้แสดงความคิดเห็น (Commentator) ร่วมด้วย ซึ่งการมีแหล่งข้อมูลที่ค้นคว้าจากสื่อออนไลน์จัดเป็นข้อดีเนื่องจากสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างไม่จำกัด แต่เมื่อสืบค้นไปแล้วพบว่าสิ่งอื่น ๆ มีความน่าสนใจกว่า จะดึงความสนใจไปจากเดิมได้ หรือเมื่อพบข้อมูลที่มีความขัดแย้งกัน ก็จะต้องใช้เวลาในการตรวจสอบที่มาของข้อมูลเพื่อพิสูจน์ว่าข้อมูลใดจริง ข้อมูลใดเท็จ ทำให้อค์ความรู้และข้อมูลต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์บางครั้งเชื่อถือไม่ได้ คนอ่านจึงต้องมีทักษะในการรับรู้ข่าวสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ ข้อมูล เพื่อนำข้อมูลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (ไพฑูริย์ สนิลรัตน์ และสมพงศ์ วิยศักดิ์พันธุ์, 2561) สิ่งที่ต้องมีในการศึกษา 4.0 คือ ทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการศึกษาเพื่อค้นพบสิ่งที่ตนเองเชี่ยวชาญและได้ลงมือทำเพื่อมีความพร้อมในอนาคต (วสนนท์ พงษ์สวัสดิ์, 2561) ดังนั้น การจัดการศึกษาจึงเน้นให้ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานที่ ทุกเวลาจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย (วิทยา วาโย และคณะ, 2563)

ปัจจุบัน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลเห็นความสำคัญของการอ่าน เกิดนิสัยรักการอ่าน และทำให้หนังสืออยู่คู่กับการศึกษาต่อไป โดยมีลักษณะพิเศษ คือ ความสะดวกรวดเร็วในการค้นหา การค้นหน้า และแรงจูงใจในการอ่านผ่านสิ่งเร้าจากมัลติมีเดียต่าง ๆ (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2555) โครงสร้างและส่วนประกอบของบทเรียนที่เป็นโครงสร้างแบบเส้นตรง (Linear structure) มีการจัดเรียงเนื้อหาบทเรียนตามลำดับก่อน หลัง ใช้กับเนื้อหาที่ต้องเรียนจากง่ายไปยาก ไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหรือย้อนกลับไปยังเนื้อหาที่ต้องการ ส่วนโครงสร้างแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear structure) เป็นโครงสร้างเนื้อหาที่มีความยืดหยุ่น ผู้เรียนสามารถเลือก หรือข้าม หรือย้อนไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้ (ณัฐกร สงคราม, 2554)

สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและการจัดการสินค้า คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบ ศิลปะ การตกแต่งผ้า สิ่งทอ การตัดเย็บ การจัดแสดงสินค้าแฟชั่น ซึ่งมีการเรียนและ

การฝึกปฏิบัติในห้องเรียน เมื่อเวลาผ่านไปความรู้และทักษะเหล่านั้นจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา ทั้งทักษะที่มีอยู่แล้ว ทักษะที่ต้องพัฒนาด้วยการเรียนรู้และการฝึกด้วยตนเองเพื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพ การเรียนรู้ผ่านทางออนไลน์เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะช่วยให้บุคคลที่ต้องการพัฒนาตนเองสามารถหาความรู้และพัฒนาทักษะตามที่ตนสนใจเพื่อเสริมสร้างความสามารถแห่งตนต่อไป โดยเฉพาะความรู้และทักษะที่สามารถต่อยอดได้ จัดเป็นสิ่งสำคัญในเส้นทางอาชีพ โดยใช้สมรรถนะของเทคโนโลยีในปัจจุบันที่สามารถสื่อสารข้อมูลมัลติมีเดียได้สะดวกและรวดเร็ว การใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูล การเข้าถึงข้อมูล การประเมินเพื่อเลือกใช้ข้อมูล และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี เพื่อนำความรู้ที่เป็นประโยชน์ไปพัฒนาตนเอง และการประกอบอาชีพต่อไป

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ความรู้ด้านแพชชัน และศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องความรู้ด้านแพชชัน โดยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียน ผู้ที่สนใจด้านแพชชัน รวมถึงบุคคลทั่วไป สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ง่าย สามารถทบทวนความรู้ได้บ่อย มีแหล่งข้อมูลค้นคว้าเพิ่มเติม สามารถฝึกปฏิบัติตามได้ เมื่อได้เรียนรู้เนื้อหาแล้วสามารถประเมินความรู้อย่างถูกต้อง เพื่อนำไปเสริมสร้างความรู้และทักษะด้านแพชชันของตนเองได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน
- 2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน

3. ระเบียบวิธีวิจัย

เป็นการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) โดยจัดทำสื่อความรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เป็นบุคคลทั่วไปที่ไม่ทราบจำนวนแน่นอน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) จากบุคคลที่เข้าชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน และยินดีให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม จำนวน 77 คน

3.2 เครื่องมือ ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน

3.2.1 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ตามขั้นตอนของ ADDIE Model (เปียนันท์ สวัสดิ์ศฤงฆาร, 2566) ในการระบुकลุ่มความรู้ที่เกี่ยวข้องกับด้านแพชชัน เพื่อนำมาออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

1) การวิเคราะห์ (Analyze) เป้าหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน คือ การให้ความรู้ด้านแพชชันที่จำเป็นต่อผู้เรียนซึ่งอาจเป็นนักศึกษา หรือผู้สนใจทั่วไป ที่อาจมีพื้นความรู้ต่างกัน จึงควรเป็นเนื้อหาที่ช่วยในการเสริมความรู้ และทักษะที่สำคัญด้านแพชชัน เพื่อให้ผู้เรียนเลือกอ่านได้ตามความสนใจ การกำหนดคูกลุ่มความรู้ที่เกี่ยวข้อง

ด้านแฟชั่น ทำการศึกษาข้อมูลจากหลายแหล่ง เช่น หลักสูตร ผู้สอน ผู้ใช้บัณฑิต เป็นต้น นำมา
จำแนกกลุ่มความรู้ที่เกี่ยวข้องด้านแฟชั่น 5 กลุ่ม ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การจำแนกกลุ่มความรู้ที่เกี่ยวข้องด้านแฟชั่น

2) การออกแบบ (Design) กำหนดเนื้อหา กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ด้านแฟชั่น โดยในแต่ละเนื้อหาจะมีคำถามท้ายเรื่องเพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ด้วยตนเอง รวบรวมและเรียบเรียงข้อมูล ภาพประกอบเกี่ยวกับเนื้อหาที่สอดคล้องในแต่ละกลุ่ม โดยมีเนื้อหา ดังนี้

2.1) กลุ่มการออกแบบ ประกอบด้วย องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบแฟชั่น และการพยากรณ์เทรนด์หรือแนวโน้มแฟชั่น

2.2) กลุ่มผ้าและการตัดเย็บ ประกอบด้วย ความรู้เรื่องผ้า และการสร้างแบบตัดและเทคนิคการเย็บปักเสื่อ

2.3) กลุ่มการสร้างสรรค์ลวดลาย ประกอบด้วย การสร้างสรรค์ลวดลายด้วยการย้อม

2.4) กลุ่มการนำเสนอผลงานแฟชั่น ประกอบด้วย การจัดแสดง Fashion Show และการนำเสนอผลงานสำหรับ Freelance Fashion Designer

2.5) กลุ่มการจัดการสินค้า ประกอบด้วย การตลาดในงานแฟชั่น และการคำนวณต้นทุนสินค้า

3) การพัฒนา (Develop) เลือกใช้โปรแกรม FlipHTML5 ร่างการจัดวาง (Layout) จัดวางเนื้อหาและภาพประกอบตามที่กำหนดไว้ นำไปทดสอบการใช้งานเบื้องต้น และตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการเน้นข้อความที่เป็นหัวข้อ และรูปแบบการจัดวางที่เหมือนกันในแต่ละเนื้อหา นำมาปรับปรุงแก้ไข

4) การนำไปใช้ (Implement) เผยแพร่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อให้ผู้สนใจทั่วไปได้ใช้งานเพื่อการเรียนรู้

5) การประเมิน (Evaluate) ทำการประเมินโดยผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ได้ข้อคิดในการปรับปรุง โดยเป็นการประเมินหลังการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ผ่านการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น

3.2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ประกอบด้วยคำถาม 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบเลือกตอบ ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านเนื้อหา ด้านคุณภาพ และด้านภาพรวม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และข้อเสนอแนะ เป็นแบบปลายเปิด นำไปทดลองใช้ (Try out) กับบุคคลทั่วไปที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 15 คน วิเคราะห์ความเชื่อมั่นด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ได้ 0.969

3.3 การรวบรวมข้อมูล นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น เผยแพร่ผ่านทางโซเชียลมีเดีย ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์-สิงหาคม 2566 ประชาสัมพันธ์ให้บุคคลทั่วไปที่สนใจเข้าชมหนังสือ และยินดีตอบแบบสอบถาม นำแบบสอบถามมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของคำตอบ เพื่อนำผลไปวิเคราะห์ข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้ความถี่ และร้อยละ ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน กำหนดการแปลค่าเฉลี่ยที่ได้ในการนำเสนอผล ตามเกณฑ์ของวิวัฒน์ มีสุวรรณ (2565) และข้อเสนอแนะ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ดำเนินการตามขั้นตอน ADDIE Model มีการรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง เช่น หลักสูตรสาขาวิชา ผลสะท้อนจากการสอน ข้อคิดเห็นของผู้ใช้บัณฑิต และผลการประเมินตนเองของหลักสูตร นำมากำหนดกลุ่มความรู้ 5 กลุ่ม ที่สอดคล้องกับด้านแฟชั่น ประกอบด้วย การออกแบบ ผ้าและการตัดเย็บ การสร้างสรรค์ลวดลาย การนำเสนอผลงานแฟชั่น และการจัดการสินค้า รวบรวมเนื้อหา กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับแต่ละกลุ่มความรู้ แทรกคำถามท้ายเรื่องเพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ด้วยตนเอง ใช้การออกแบบโครงสร้างเนื้อหาแบบไม่เป็นเส้นตรงเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือก หรือข้าม หรือย้อนไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้ และใช้โปรแกรมชนิด FlipHTML5 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้งานสะดวก และสามารถเข้าถึงผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือได้ง่าย

4.2 ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 85.71) อาชีพนักศึกษา (ร้อยละ 50.65) อายุ 18-22 ปี (ร้อยละ 54.55) เครื่องมือในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต คือ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 52.82) รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (ร้อยละ 16.90) และเคยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 74.03)

การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ด้านเนื้อหา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X}=4.33$, $S.D.=0.57$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดทุกรายการ

เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 รายการ คือ เนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงกับความรู้ของผู้เรียน และการใช้ภาพประกอบน่าสนใจ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ด้านเนื้อหา

(n=77)

| ด้านเนื้อหา | \bar{X} | S.D. | แปลความ |
|---|-------------|-------------|-------------------|
| 1. การแบ่งหัวข้อเนื้อหาที่มีความชัดเจน | 4.31 | 0.57 | พึงพอใจมาก |
| 2. เนื้อหากระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย | 4.30 | 0.54 | พึงพอใจมาก |
| 3. การใช้ภาพประกอบน่าสนใจ | 4.34 | 0.55 | พึงพอใจมาก |
| 4. การเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ | 4.36 | 0.58 | พึงพอใจมาก |
| 5. เนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงกับความรู้ของผู้เรียน | 4.42 | 0.57 | พึงพอใจมาก |
| 6. คำถามท้ายบทมีส่วนช่วยกระตุ้นให้สนใจเรียน | 4.25 | 0.61 | พึงพอใจมาก |
| รวม | 4.33 | 0.57 | พึงพอใจมาก |

ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ด้านคุณภาพ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก (\bar{X} 4.39, S.D. 0.62) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดทุกรายการ เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 รายการ คือ สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเข้าถึงเนื้อหาในบทเรียนมีความสะดวกรวดเร็ว ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ด้านคุณภาพ

(n=77)

| ด้านคุณภาพ | \bar{X} | S.D. | แปลความ |
|---|-------------|-------------|-------------------|
| 1. การเข้าถึงเนื้อหาในบทเรียนมีความสะดวก รวดเร็ว | 4.39 | 0.65 | พึงพอใจมาก |
| 2. เนื้อหามีส่วนช่วยให้ปฏิบัติตามและหาคำตอบเพิ่มด้วยตนเอง | 4.38 | 0.59 | พึงพอใจมาก |
| 3. สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน | 4.44 | 0.62 | พึงพอใจมาก |
| 4. ช่วยให้มีความรู้ด้านแพชชันและการจัดการสินค้าเพิ่มขึ้น | 4.35 | 0.66 | พึงพอใจมาก |
| 5. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง | 4.44 | 0.62 | พึงพอใจมาก |
| 6. ช่วยสร้างทักษะด้านแพชชันและการจัดการสินค้าเพิ่มขึ้น | 4.35 | 0.60 | พึงพอใจมาก |
| รวม | 4.39 | 0.62 | พึงพอใจมาก |

ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ด้านภาพรวม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก (\bar{X} =4.49, S.D.=0.58) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด 6 รายการ เรียงลำดับ

ตามค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา สามารถเข้าใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วยตัวเอง สามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้ มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า และการเข้าถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ง่าย ไม่ซับซ้อน ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ด้านภาพรวม (n=77)

| ด้านภาพรวม | \bar{X} | S.D. | แปลความ |
|---|-------------|-------------|-------------------|
| 1. มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน | 4.55 | 0.55 | พึงพอใจมากที่สุด |
| 2. การเข้าถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ง่าย ไม่ซับซ้อน | 4.51 | 0.58 | พึงพอใจมากที่สุด |
| 3. สามารถเข้าใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วยตัวเอง | 4.57 | 0.52 | พึงพอใจมากที่สุด |
| 4. ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย | 4.45 | 0.57 | พึงพอใจมาก |
| 5. ปริมาณของเนื้อหาในแต่ละเรื่องไม่มากเกินไป | 4.30 | 0.59 | พึงพอใจมาก |
| 6. การจัดองค์ประกอบในการนำเสนอมีความน่าสนใจ | 4.35 | 0.60 | พึงพอใจมาก |
| 7. สามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา | 4.58 | 0.59 | พึงพอใจมากที่สุด |
| 8. มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า | 4.55 | 0.60 | พึงพอใจมากที่สุด |
| 9. สามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้ | 4.56 | 0.57 | พึงพอใจมากที่สุด |
| รวม | 4.49 | 0.58 | พึงพอใจมาก |

ข้อเสนอแนะจากผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย ควรแยกเนื้อหาเป็นเรื่อง ๆ จะทำให้น่าสนใจมากขึ้น เพราะแต่ละบทมีเนื้อหามาก (จำนวน 1 คน) เนื้อหามีความหลากหลายให้เลือกเรียนรู้ (จำนวน 1 คน) เป็นหนังสือที่มีความสะดวกสบาย แต่บางกรณีก็ต้องใช้อินเทอร์เน็ตด้วย (จำนวน 1 คน) อาจเพิ่มคลิปวิดีโอหรือภาพเคลื่อนไหวเพิ่มเติม เพื่อความน่าสนใจมากขึ้น (จำนวน 1 คน) และมีคลิปวิดีโอแทรกในช่วงของงานปฏิบัติ (จำนวน 1 คน)

5. อภิปรายผล

5.1 สรุป อภิปรายผล ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น การดำเนินตามขั้นตอนของ ADDIE Model เพื่อระบุนหาความรู้ที่เกี่ยวข้องด้านแฟชั่น ผ่านการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งที่เกี่ยวข้อง นำมาจัดกลุ่มความรู้ และจัดเนื้อหาในแต่ละกลุ่มที่ประกอบด้วยทฤษฎีและปฏิบัติ รวมถึงกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ท้ายเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นหาคำตอบหรือฝึกปฏิบัติเพื่อเสริมความเข้าใจด้วยตนเองเพิ่มขึ้น ซึ่งการเรียนที่มีการทบทวนหรือค้นหาคำตอบเพิ่มเติมด้วยตนเองจากแหล่งต่าง ๆ รวมถึงการฝึกหรือทำซ้ำบ่อย ๆ จะทำให้ความรู้ที่ฝังแน่นในตัวคน และพร้อมที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ทุกเมื่อ ส่วนการใช้โปรแกรม FlipHTML5 ในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือได้ง่าย สอดคล้องกับ ลินดา อินทรลักษณ์ (2562) ที่พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

โดยทำเป็นหนังสือที่สามารถใช้งานได้กับระบบปฏิบัติการแบบ iOS, Android และ Windows ผ่านคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ด้วย นอกจากนี้ การออกแบบโครงสร้างเนื้อหาแบบไม่เป็นเส้นตรง ทำให้ผู้เรียนสามารถเลือก ข้าม หรือย้อนกลับไปยังเนื้อหาที่สนใจได้ ซึ่งเป็นข้อดีต่อผู้เรียนที่ไม่ต้องเรียนตามลำดับเนื้อหา ทั้งนี้ การเลือกเรียนในหัวข้อที่ตนเองสนใจ จะทำให้น้าความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่

5.1.2 สรุป อภิปรายผล ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น

5.1.2.1 สรุปข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อาชีพนักศึกษา อายุ 18-22 ปี ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ต และเคยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการเข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ตนั้น สอดคล้องกับผลการสำรวจของ กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2564) ที่ระบุว่า อุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ของประชาชน คือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ 99.2 รองลงมาใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และคอมพิวเตอร์พกพา ซึ่งการที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าถึงแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ตผ่านการใช้โทรศัพท์มือถือ นั้น อาจเป็นเพราะในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนมีการพัฒนาประสิทธิภาพการใช้ที่หลากหลายมากขึ้น จึงทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสะดวกในการใช้งาน โดยเฉพาะการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้จากทุกที่ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความสอดคล้องกับ กุลธิดา เคนวิทยานันท์ (2561) ที่ระบุว่า ความนิยมของการใช้สมาร์ทโฟน และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ขยายวงกว้าง ทำให้ผู้อ่านส่วนใหญ่นิยมอ่านผ่านสมาร์ทโฟนเพราะหน้าจอเล็ก กะทัดรัด เหมาะสำหรับการอ่านข้อความจำนวนมาก

5.1.2.2 สรุปความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก เรียงรายการที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด 3 รายการ คือ เนื้อหามีความเชื่อมโยงกับความรู้ของผู้เรียน การเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ และการใช้ภาพประกอบน่าสนใจ สอดคล้องกับ ลินดา อินทรลักษณ์ (2562) ที่ระบุถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีประโยชน์ในการเรียนการสอน การนำเสนอข้อมูลผ่านมัลติมีเดียทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย นำไปอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลาที่ต้องการ

5.1.2.3 สรุปความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชั่น ด้านคุณภาพ มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก เรียงรายการที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด 3 รายการ คือ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และการเข้าถึงเนื้อหาในบทเรียนมีความสะดวก รวดเร็ว สอดคล้องกับ กุลธิดา เคนวิทยานันท์ (2561) ที่กล่าวถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กลายเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับผู้รักการอ่านในยุคดิจิทัล เพราะได้รับความสะดวกสบายในการอ่านผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ภาพของผู้คนที่นั่งอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านอุปกรณ์ดังกล่าวในที่สาธารณะกลายเป็นภาพชินตาอยู่ในปัจจุบัน และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และสอดคล้องกับ เอกราช จันทรประดิษฐ์ (2563) ระบุถึงการศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง แล้วนำความรู้มาทดลองใช้ ผักผัน

ปรับปรุง พัฒนา จนเกิดความชำนาญ สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนรู้นั้นไปใช้จนเกิดประโยชน์กับตัวเองและส่วนรวม เป็นการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของตนเองได้ แต่ต้องมีความมุ่งมั่นตั้งใจจริง

5.1.2.4 สรุปความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชันด้านภาพรวม มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรายข้อในระดับพึงพอใจมากที่สุด 6 รายการ คือ สามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา สามารถเข้าใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วยตัวเอง สามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้ มีความทันสมัยและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า และการเข้าถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ง่ายไม่ซับซ้อน สอดคล้องกับ สุทธิพร แทนทอง (2562) ที่พบว่า การเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัลเป็นการเรียนรู้ที่นำเอาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนในหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบผสมผสานจะสัมพันธ์กับทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ และมีข้อดีที่เหมาะสมสำหรับสภาพสังคมปัจจุบันหรือโลกยุคดิจิทัล แต่การจัดการเรียนรู้นั้นมีข้อจำกัดที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและหาทางจัดการหรือป้องกันเพื่อให้การจัดการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด รวมถึงสอดคล้องกับ อัจฉา หัตยานานนท์ และคณะ (2565) ที่ระบุถึงช่วงการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ผู้สอนในรายวิชามีการติดตามการเข้าเรียนออนไลน์ของนักศึกษาผ่านทางโทรศัพท์มือถือ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ มีการปรับปรุงเนื้อหารายวิชาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี รวมถึงการแนะนำแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ ปรานม ตีรอด (2565) ระบุว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนมีความสะดวกในการเลือกหัวข้อเรียนได้ตามความสนใจ รวมถึงการใช้สื่อเข้ามาสืบสนุนการสอน ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน เป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตอบสนองในการเรียนรู้ และเกิดพฤติกรรมที่ต้องการโดยการทบทวนเนื้อหาในบทเรียนซ้ำหลายครั้ง

6. องค์ความรู้ใหม่

การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางในการให้ความรู้ จัดเป็นการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจในเนื้อหาความรู้ดังกล่าว ที่จะสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้โดยสะดวก สามารถทบทวนความรู้ได้บ่อยเท่าที่ต้องการ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง จนนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

7. สรุป

สาระสำคัญของการวิจัย เรื่อง ความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน สรุปได้ดังนี้

7.1 การสร้างแหล่งความรู้ด้านแพชชัน โดยจัดทำสื่อความรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแพชชัน ด้วยโปรแกรม FlipHTML5 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้งานสะดวก และสามารถเข้าถึง

ได้ง่าย ออกแบบโครงสร้างเนื้อหาแบบไม่เป็นเส้นตรง เพื่อให้ผู้เรียนเลือกข้าม หรือย้อนไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้

7.2 กำหนดเนื้อหา กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ด้านแฟชั่น 5 กลุ่มคือ การออกแบบ ผ้า และการตัดเย็บ การสร้างสรรค์ลวดลาย การนำเสนอผลงานแฟชั่น และการจัดการสินค้า จัดเนื้อหาทั้งทฤษฎี และปฏิบัติ พร้อมกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ท้ายเนื้อหาแต่ละเรื่อง เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นหา คำตอบหรือฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง

7.3 การเข้าถึงแหล่งความรู้ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ผู้เรียนต้องมีทักษะการรู้ดิจิทัลโดยการเข้าถึงแหล่งข้อมูล การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล การเปรียบเทียบความรู้ที่ได้รับกับแหล่งข้อมูลอื่นก่อนนำไปใช้ การสร้างความรู้หรือสร้างทักษะด้านออกแบบแฟชั่นขั้นใหม่ และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลหรือคำตอบเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่จัดให้

7.4 การศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมากทุกด้าน

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

8.1.1 การเข้าถึงแหล่งความรู้ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น ผู้เรียนควรมีทักษะการรู้ดิจิทัล เพื่อให้มีการใช้งานสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ รวมถึงมีจริยธรรมต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม หน่วยงานราชการและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล ควรส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนทุกคน

8.1.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ความรู้ด้านแฟชั่น มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมในระดับพึงพอใจมากทุกด้าน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพควรส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเสริมความรู้และทักษะเฉพาะด้าน รวมถึงใช้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้ประกอบอาชีพในการพัฒนาทักษะเดิม เพิ่มเติมทักษะใหม่ (Upskill/Reskill) ของตนเอง ส่งผลให้การทำงานหรือการประกอบอาชีพเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อตนเอง สังคม และประเทศต่อไป

8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เฉพาะเรื่องในรูปแบบแบบสื่อประสม เพื่อให้ผู้สนใจใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อนำความรู้ และทักษะไปประกอบอาชีพ เช่น การทำลวดลายผ้ามัดย้อม เทคนิคการสร้างลวดลายบนผ้า การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัตถุดิบในท้องถิ่น เป็นต้น

8.2.2 ศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะเดิม เพิ่มเติมทักษะใหม่ ของผู้ประกอบการอาชีพหรือแรงงานในสาขาอาชีพต่าง ๆ เพื่อนำมากำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยอาจพิจารณาเลือกเฉพาะกลุ่มผู้ประกอบการ หรือกลุ่มแรงงานไร้ฝีมือ หรือกลุ่มแรงงานฝีมือก่อน

9. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่สนับสนุนงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ในการดำเนินงานวิจัย

10. เอกสารอ้างอิง

- กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). *สรุปผลที่สำคัญ สํารวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2563*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. กุลธิดา เคน์วิทยานันท์. (2561, 28 มิถุนายน). "อื่บุ๊ก" โอกาสที่มากกับความท้าทายของธุรกิจสิ่งพิมพ์ไทย. <https://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20180628.html>
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2555). *Desktop Publishing สู่ e-book เพื่อการส่งเสริมการใ้รู้ของผู้เรียนยุคดิจิทัล*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐกร สงคราม. (2554). *การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บงกช ทองเอี่ยม. (2561). การพัฒนาตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครูในมหาวิทยาลัยแบบไม่จำกัดรับ. *วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, 4(1), 291-302.
- ปรานม ตีรอด. (2565). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรังสิต. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 33(1), 9-20.
- ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงฆาร. (2566, 16 พฤษภาคม). *การออกแบบหลักสูตรและการสอนด้วย ADDIE Model*. <https://drpiyanan.com/2023/05/19/addie-model-of-instructional-design/>
- พีรวิชญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2561). การรู้เท่าทันดิจิทัล : วัฒนากการ ความหมายและการสังเคราะห์ทักษะ. *วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์*, 1(2), 72-81.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และสมพงศ์ วิทยศักดิ์พันธ์ุ. (บรรณาธิการ). (2561). *เปลี่ยนผ่านการศึกษาสู่การศึกษาไทย 4.0* (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ลินดา อินทรลักษณ์. (2562). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 10(2), 201-209.

- วสนนท์ พงษ์สวัสดิ์ . (2561). “การศึกษาไทย 4.0 การศึกษาเพื่อผลผลิตช่วยกันคิดอย่างมีเป้าหมาย” น.74-80. ใน ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และสมพงษ์ วิทวัสดีพันธ์. (บรรณาธิการ). (2561). *เปลี่ยนผ่านการศึกษาสู่การศึกษาไทย 4.0* (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วิทยา วาโย, อภริตี เจริญกุล, ฉัตรสุดา กานกายนต์ และจรรยา คนใหญ่. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. *วารสารศูนย์อนามัยที่ 9*, 14(34), 285-298.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2565). *วิจัยทางเทคโนโลยีการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2560). *แนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล*. สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน.
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สุทธิพร แทนทอง. (2562). ทฤษฎีและการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล: ทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้และการเรียนรู้แบบผสมผสาน. *วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย*, 14(1), 79-93.
- อชชา หัตยานานนท์, เกศทิพย์ กรี่เงิน, กฤตพร ชูแสง, ศรีทธา แข่งเพ็ญแข, สุวดี ประดับ, ลักขณา จาตกานนท์ และมัลลิกา จงจิตต์. (2565). แนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นผ้าและเครื่องแต่งกาย คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. *วารสารเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*, 4(1), 76-92.
- เอกราช จันทรประดิษฐ์. (2563, 26 สิงหาคม). *เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างไร...ให้เกิดผล..(ลัพท์)*.
<https://www2.si.mahidol.ac.th/km/knowledgeassets/kmexperience/kmarticle/14768/>