

รูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ สำหรับการศึกษาระบบปกติถัดไป

Digital Content Platform For Education In The Next Normal

ชัยพิพัฒน์ ศรีมณชัย

Chaipiput Srimanechai

นักวิจัย สำนักพัฒนาเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

Researcher, Institute for Technical Education Development, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

Corresponding Author: E-mail: chaipiput@ited.kmutnb.ac.th

Received: 2 มิ.ย. 65 Revised: 16 ก.ค. 65 Accepted: 25 ส.ค. 65

DOI: 10.14416/j.ted.2023.09.003

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ 2) เพื่อวิเคราะห์สภาพการใช้งานและประเมินระดับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ในส่วนของภาคการศึกษา และ 3) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการใช้งานปัจจุบันกับความต้องการใช้งานในอนาคตของแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษาแบบปกติถัดไป ขั้นตอนงานวิจัย ดังนี้ ทำการรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ จัดทำแบบสอบถาม ประเมิน IOC และส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่างผ่านช่องทางออนไลน์ มีการตอบกลับจำนวน 638 คน ทำการประมวลผลโดยโปรแกรมสำเร็จรูป รายงานออกมาเป็นสถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พร้อมทั้งวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ด้วยวิธี T-Test ที่ระดับความเชื่อมั่นทางสถิติที่ร้อยละ 95

ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไป ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักเรียน/นักศึกษา ที่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา และกำลังศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ในสถานศึกษาภาครัฐ มีช่วงอายุ 18-24 ปี และมีระยะเวลาการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ 1-2 ปี โดยอุปกรณ์ที่ใช้ในส่วนใหญ่เป็นโทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์ ในระดับมากที่สุด พบว่า ปัจจุบันระดับของการใช้งานแพลตฟอร์มอยู่ในระดับมาก 3 ลำดับสูงสุดคือ การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ การเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคม และการเรียนรู้ผ่านสื่อวีดิทัศน์ ด้านคอนเทนต์ของสื่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก 3 ลำดับสูงสุดคือ การผสมผสานระหว่างเนื้อหากับภาพกราฟิก การทำคลิปวิดีโอสั้น และหนังสือในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ในอนาคตมีระดับความต้องการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนการสอนในระดับมาก 3 ลำดับสูงสุดคือ แพลตฟอร์มสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้านสื่อการเรียนการสอนมีความต้องการในระดับมาก 3 ลำดับสูงสุดคือ การผสมผสานระหว่างเนื้อหากับภาพกราฟิก การทำคลิปวิดีโอสั้น และกรณีศึกษา ในภาพรวมแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์มีความต้องการสูงขึ้นในอนาคต

คำสำคัญ: แพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ การศึกษา ปกติถัดไป



Abstract

The objective of this research is 1) To analyze the general characteristics of digital content platform users. 2) To analyze usage conditions and the level of demand for digital content platforms in the education sector. And 3) To compare with the differences between current usage levels and the future usage levels of digital content platforms for education in the next normal. The research steps are as follows: collecting secondary data, Preparing questionnaires, assess IOC and submit questionnaires to sample groups by online channels. There were 638 samples be processed by a program and reported as a percentage, mean, standard deviation statistic. The mean was analyzed by T-Test method at a statistical confidence level of 95 percentage.

The results of the analysis were mostly students. Were studying for a bachelor's degree in public education institutions, age of 18-24 years and the period of using the digital content platform in 1-2 years. The device were used for mobile phones and computers at the most level. It was found that at present, the level of platform usage is at a high level. The top three are mobile learning, social learning and video learning. The content of the learning media was at a high level. The top three are the infographics, short videos and e-books. In the future, there will be a high level of demand for teaching and learning platforms. The top three are Learning Experience Platform (LXP), immersive learning and Social Learning. In terms of learning media, there is a high level of demand. The top three are infographics, short videos and case studies. Overall, digital content platforms have higher demands in the future.

Keywords: Digital Content Platform, Education, Next Normal

1. บทนำ

ในปัจจุบันหลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ช่วงปลาย พ.ศ. 2562 นั้นทำให้สังคมถูกผลักดันเข้าสู่ยุคปกติใหม่ (New Normal) จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านต่าง ๆ รวมทั้งด้านการศึกษา นั่นคือ “เรียนออนไลน์” ผ่านทางช่องทางทีวีดาวเทียม ผ่านแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และช่องทางสื่อออนไลน์ ได้เช่นกัน [1] โดยรูปแบบการเรียนการสอนแบบ New normal มี 4 รูปแบบ คือ 1) การเรียนผ่านระบบออนไลน์ 100% 2) การเรียนในห้องเรียนที่มี Social Distancing 3) การเรียนแบบผสมผสานออนไลน์และออฟไลน์ และ 4) การเรียนที่บ้าน (Home School) [2] ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) เป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเผยแพร่ จำหน่ายและให้บริการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพยนตร์ และรายการโทรทัศน์ เกม สื่อในรูปแบบใหม่ อาทิ AR VR MR การ์ตูนการ์ตูนเรคเตอร์ รวมไปถึงอี-เลิร์นนิ่ง [3] สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อ

ที่มีการนำข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ เป็นต้น มาประกอบและเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน โดยอาศัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก สามารถสร้างความสัมพันธ์ในสังคม (Social Network) ผ่านระบบเครือข่ายเทคโนโลยี [4] ปัจจุบันกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) มีแนวทางในการดำเนินการจัดทำ “ธนาคารหน่วยกิตแห่งชาติ” (National Credit Bank) เพื่อรองรับการพัฒนากำลังคนตลอดช่วงวัย (Lifelong learning) ตามนโยบายของคนที่ต้องการเปิดโอกาสให้คนในทุกช่วงวัย เพื่อเอาไปต่อยอดในการทำงาน พัฒนาตนเอง ตลอดจนสามารถสะสมไว้เพื่อการศึกษาต่อในระดับต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น หลักสูตรประกาศนียบัตรหลักสูตร Non Degree หรือหลักสูตรการฝึกอบรมทั่วไป [5] จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยต้องการหาแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีความต้องการใช้งานจากกลุ่มผู้ใช้งานจริง จึงมีความสนใจในการศึกษาสภาพการ

ใช้งานและการประเมินระดับความต้องการหรือการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้ข้อมูลในการพัฒนารูปแบบสื่อการเรียนการสอนและบริการของสำนักพัฒนาเทคนิคศึกษาให้สอดคล้องกับแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษาระบบปกติถัดไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์

2.2 เพื่อวิเคราะห์สภาพการใช้งานและประเมินระดับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ในส่วนของการศึกษา

2.3 เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการใช้งานปัจจุบันกับความต้องการใช้งานในอนาคตของแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษาระบบปกติถัดไป

3. สมมติฐานการวิจัย

ระดับการใช้งานปัจจุบันกับความต้องการใช้งานในอนาคตของแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษาระบบปกติถัดไปมีความแตกต่างกัน

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

กระบวนการในการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

4.1 รวบรวมศึกษา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น สื่อดิจิทัล สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอนและงานวิชาการ ผลของความปกติถัดไป (Next Normal) กับการศึกษาประเภทของ Digital Content แนวโน้มรูปแบบเทรนด์การศึกษาในยุคถัดไปความสำคัญแพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ รูปแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และประเภทสื่อเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นต้น

จากการรวบรวมเอกสารผู้วิจัยแบ่งแพลตฟอร์มออกเป็น 10 รูปแบบ ดังนี้ 1) Mobile Learning คือ การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ 2) Micro Learning คือ การเรียนรู้แบบทีละเล็กละน้อยผ่านคอนเทนต์สั้น ๆ 3) Social Learning คือ การเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 4) LXP-Learning Experience Platform คือ แพลตฟอร์มสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้

ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้ 5) AI คือ ปัญญาประดิษฐ์ 6) Gamification คือ การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม 7) Immersive Learning คือ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง 8) Video Learning คือ การเรียนผ่านสื่อวีดิทัศน์ [6] 9) Project-based learning คือ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน และ 10) Online schooling คือ โรงเรียนออนไลน์ [7] ส่วนประเภทคอนเทนต์ของสื่อการเรียนการสอน (Digital Content) 8 ประเภท 1) Blog posts คือ การสร้างบล็อกเนื้อหา 2) Infographics คือ การผสมผสานระหว่างเนื้อหาภาพกราฟิกในรูปแบบต่าง ๆ 3) Short videos คือ การทำคลิปวิดีโอสั้น ๆ 4) E-books คือ หนังสือในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ 5) Research reports คือ ข้อมูลผลการวิจัยต่าง ๆ 6) Webinars คือ การทำการสัมมนา การประชุม หรือการนำเสนอผ่านเว็บไซต์แบบเรียลไทม์ 7) Case studies กรณีศึกษาต่าง ๆ และ 8) Testimonials การทดลอง/ทดสอบการใช้งาน [8]

4.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 2 กลุ่มหลัก 2 คือ 1) กลุ่มครู อาจารย์ ผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ 2) กลุ่มนักเรียน นักศึกษา ผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ โดยปีการศึกษา 2564 มีนักศึกษาจำนวนประมาณ 1.5 ล้านคน [9] และจำนวนอาจารย์จำนวนประมาณ 2.2 แสนคน [10] รวมกลุ่มประชากรประมาณ 1.72 ล้านคน โดยการกำหนดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เมื่อคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากสูตรของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) [11] ภายใต้ความเชื่อมั่น 95% จึงต้องเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 400 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือการวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามส่วนที่ 1 คุณลักษณะทั่วไป 7 ข้อ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบสำรวจรายการ (Checklist) และระดับการใช้งานอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนในปัจจุบัน ลักษณะแบบสอบถามในแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบ Likert Scale มี 5 ระดับ 5 ข้อ ลักษณะคำถามแบบปลายปิด



ส่วนที่ 2 แบบสอบถามการประเมินสภาพการใช้ งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ในส่วนของการศึกษา ลักษณะแบบสอบถามในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบ Likert Scale มี 5 ระดับ ประกอบด้วย ข้อคำถาม 20 ข้อ ลักษณะคำถามแบบปลายปิด

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามการประเมินระดับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษากฎ กติกา (Next Normal) ลักษณะแบบสอบถามในรูปแบบ มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบ Likert Scale

มี 5 ระดับ ประกอบด้วย ข้อคำถาม 20 ข้อ ลักษณะคำถาม แบบปลายปิด

การแบ่งระดับการใช้งาน/ระดับความต้องการ โดยแบ่งค่าความต่างระดับเป็น 5 ระดับ และทำการแปล ความหมายของค่าเฉลี่ยโดยรวมรายชื่อ แบ่งกลุ่มค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ ซึ่งตัดแปลงจากเกณฑ์ทฤษฎีการแบ่งระดับของ Best [12] มีการแปลผลระดับการใช้งาน/ระดับความต้องการ ดังตาราง

ตารางที่ 1 การแบ่งระดับและการแปลผลระดับการใช้งาน/ระดับความต้องการ

การแบ่งระดับการใช้งาน/ระดับความต้องการ	การแปลผลระดับการใช้งาน/ระดับความต้องการ	ความหมาย
5 คะแนน	ค่าเฉลี่ยมากกว่า 4.20 คะแนน	มากที่สุด
4 คะแนน	ค่าเฉลี่ย 3.41 - 4.20 คะแนน	มาก
3 คะแนน	ค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40 คะแนน	ปานกลาง
2 คะแนน	ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60 คะแนน	น้อย
1 คะแนน	ค่าเฉลี่ย 0.00 - 1.80 คะแนน	น้อยที่สุด

4.4 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

1) สร้างแบบสอบถาม และทำการเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จำนวน 3 ท่าน ทำการวิเคราะห์ดัชนีค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) [13]

2) ทำการทดลองใช้เครื่องมือ (Try Out) กับกลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 32 คน แล้ววิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น ของแบบสอบถามทั้งหมด 0.926

3) นำแบบสอบถามที่ได้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) กลุ่มครู อาจารย์ 2) กลุ่มนักเรียน นักศึกษา และผู้ใช้งาน แพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์

4.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ในรูปแบบ Google Form จัดส่งแบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น E-mail

LINE และ facebook ในช่วงระหว่างเดือนพฤษภาคม มิถุนายน พ.ศ. 2565 แล้วนำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาตรวจสอบ ความถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำมาบันทึก เพื่อประมวลผลด้วยโปรแกรมทางสถิติต่อไป

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง ประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป คำนวณเป็น ค่าสถิติต่าง ๆ ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นแปลความหมายในลักษณะบรรยายด้วยตาราง

2) วิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการ วิเคราะห์ T-Test ที่ระดับความเชื่อมั่นทางสถิติร้อยละ 95 ($p\text{-value} < 0.05$)

5. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะรายงานเป็น 3 ตอน 1) ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ 2) ผลการวิเคราะห์สภาพการใช้งานและประเมินระดับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ในส่วนของการศึกษา และ 3) ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการใช้งานปัจจุบันกับความต้องการใช้งานในอนาคตของแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษาปกติถัดไป ดังนี้

5.1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์ม

ดิจิทัลคอนเทนต์

จากเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น E-mail LINE และ facebook ในช่วงระยะเวลาการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนพฤษภาคม-มิถุนายน พ.ศ. 2565 ได้มีผู้ตอบแบบสอบถามกลับมาจำนวน 638 คน โดยมีลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์

n = 638			
ลักษณะด้าน	รายการ	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
กลุ่มผู้ใช้งาน	นักเรียน/นักศึกษา	463	72.57
	ครู/อาจารย์	57	8.94
	ผู้สนใจทั่วไป	94	14.73
	บุคลากรในภาคอุตสาหกรรม	24	3.76
ระดับการศึกษาสูงสุด (ที่สำเร็จแล้ว)	มัธยมศึกษา	291	45.61
	ปวส./ปวช./อนุปริญญา	144	22.57
	ปริญญาตรี	94	14.73
	ปริญญาโท	74	11.60
	ปริญญาเอก	35	5.49
ระดับการศึกษาต่อ	ปริญญาตรี	430	67.40
	ปริญญาโท	49	7.68
	ปริญญาเอก	16	2.51
	ไม่ได้ศึกษาต่อ	143	22.41
ประเภทสถานศึกษาที่กำลังศึกษา	ไม่ได้ศึกษาต่อ	143	22.41
	ภาครัฐ/ในกำกับของรัฐ	469	73.51
	ภาคเอกชน	26	4.08
ช่วงอายุ	18 - 24 ปี	427	66.94
	25 - 30 ปี	54	8.46
	31 - 45 ปี	116	18.18
	46 - 55 ปี	30	4.70
	มากกว่า 55 ปี	11	1.72



ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ (ต่อ)

n = 638

ลักษณะด้าน	รายการ	ความถี่ (คน)	ร้อยละ
กลุ่มผู้ใช้งาน	นักเรียน/นักศึกษา	463	72.57
ช่วงอายุ	18 - 24 ปี	427	66.94
	25 - 30 ปี	54	8.46
	31 - 45 ปี	116	18.18
	46 - 55 ปี	30	4.70
	มากกว่า 55 ปี	11	1.72
ประเภทหน่วยงานที่สังกัดในปัจจุบัน	หน่วยงานรัฐบาล	69	10.82
	หน่วยงานในกำกับของรัฐ	43	6.74
	หน่วยงานรัฐวิสาหกิจ	14	2.19
	หน่วยงานเอกชน	90	14.11
	ไม่มีสังกัด (นักเรียน/นักศึกษา)	422	66.14
ระยะเวลาการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์	ต่ำกว่า 1 ปี	75	11.76
	1 - 2 ปี	309	48.43
	3 - 5 ปี	103	16.14
	มากกว่า 5 ปี	151	23.67

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ระดับการใช้งานอุปกรณ์การเรียนการสอนในปัจจุบัน

n = 638

รายการ	ค่าเฉลี่ย $\pm$ S.D.	ระดับการใช้
คอมพิวเตอร์ (Desktop PC)	3.09 $\pm$ 1.44	ปานกลาง
คอมพิวเตอร์ (Laptop / Notebook)	4.29 $\pm$ 0.99	มากที่สุด
แท็บเล็ต	3.58 $\pm$ 1.40	มาก
โทรศัพท์มือถือ	4.29 $\pm$ 0.90	มากที่สุด
อุปกรณ์อื่น ๆ	2.23 $\pm$ 1.20	น้อย

จากข้อมูลในตารางที่ 2 และ 3 สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์และระดับการใช้งานอุปกรณ์การเรียนการสอนในปัจจุบันจากกลุ่มตัวอย่าง 638 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักเรียน/นักศึกษาจำนวน 463 คน หรือร้อยละ 72.57 มีระดับการศึกษาสูงสุดในระดับมัธยมศึกษาจำนวน 291 คน หรือร้อยละ 45.61 และกำลังศึกษาต่อระดับปริญญาตรี จำนวน 430 คน หรือร้อยละ 67.40 ในสถานศึกษาภาครัฐจำนวน 469 คน หรือร้อยละ 73.51 มีช่วงอายุ 18-24 ปี จำนวน 427 คนหรือร้อยละ 66.94 โดยไม่มีสังกัดการทำงานจำนวน 422 คน หรือร้อยละ

66.14 และมีระยะเวลาการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ 1-2 ปี จำนวน 309 คน หรือร้อยละ 48.43 โดยอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนในปัจจุบันคือโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) และคอมพิวเตอร์ (Laptop/Notebook) ที่มีค่าเฉลี่ยระดับการใช้งานอยู่ในระดับมากที่สุด

5.2 ผลการวิเคราะห์สภาพการใช้งานและประเมินระดับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ในส่วนของการศึกษา เมื่อทำการวิเคราะห์ระดับของการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนการสอนได้ผลดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์แพลตฟอร์มการเรียนการสอน

n = 638

แพลตฟอร์มการเรียนการสอน	ปัจจุบัน		อนาคต		sig
	ค่าเฉลี่ย $\pm$ S.D.	ระดับการใช้งาน	ค่าเฉลี่ย $\pm$ S.D.	ระดับความต้องการ	
การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ	4.01 $\pm$ 0.95 ^B	มาก	4.18 $\pm$ 0.97 ^A	มาก	0.002 *
การเรียนรู้แบบที่ละเล็กละน้อยผ่านคอนเทนต์สั้น ๆ	3.56 $\pm$ 0.98 ^B	มาก	4.18 $\pm$ 0.83 ^A	มาก	0.000 *
การเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์	3.96 $\pm$ 0.90 ^B	มาก	4.26 $\pm$ 0.83 ^A	มากที่สุด	0.000 *
แพลตฟอร์มสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้	3.54 $\pm$ 1.06 ^B	มาก	4.34 $\pm$ 0.76 ^A	มากที่สุด	0.000 *
ปัญญาประดิษฐ์	3.05 $\pm$ 1.17 ^B	ปานกลาง	4.13 $\pm$ 0.92 ^A	มาก	0.000 *
การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมส์	3.24 $\pm$ 1.21 ^B	ปานกลาง	4.06 $\pm$ 0.95 ^A	มาก	0.000 *
การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง	2.95 $\pm$ 1.21 ^B	ปานกลาง	4.30 $\pm$ 0.84 ^A	มากที่สุด	0.000 *
การเรียนรู้ผ่านสื่อวีดิทัศน์	3.94 $\pm$ 1.00	มาก	4.04 $\pm$ 0.94	มาก	0.055 ^{NS}
การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน	3.39 $\pm$ 1.08 ^B	ปานกลาง	3.99 $\pm$ 0.97 ^A	มาก	0.000 *
โรงเรียนออนไลน์	3.89 $\pm$ 1.09	มาก	3.78 $\pm$ 1.15	มาก	0.061 ^{NS}
อื่น ๆ	2.32 $\pm$ 1.29 ^B	น้อย	2.56 $\pm$ 1.39 ^A	น้อย	0.003 *

หมายเหตุ * หมายถึง มีความแตกต่าง, NS หมายถึง ไม่มีความแตกต่าง จากการวิเคราะห์ T-Test, ตัวอักษร AB แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยที่ระดับความเชื่อมั่นทางสถิติที่ร้อยละ 95

จากข้อมูลในตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ระดับของการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่า มีระดับการใช้งานสูงสุดคือแพลตฟอร์มประเภทการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก รองลงมาเป็นการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก การเรียนผ่านสื่อวีดิทัศน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โรงเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก การเรียนรู้แบบที่ละเล็กละน้อยผ่านคอนเทนต์สั้น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก การสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก การเรียนรู้แบบใช้โครงงาน

เป็นฐานมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมส์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ปัญญาประดิษฐ์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริงมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง และอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ระดับความต้องการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนการสอนในอนาคต พบว่า ระดับความต้องการสูงสุดคือแพลตฟอร์มประเภทการสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือแพลตฟอร์มประเภทการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี

เสมือนจริงมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด แพลตฟอร์มประเภทการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด แพลตฟอร์มประเภทการเรียนรู้แบบทีละเล็กละน้อยผ่านคอนเทนต์สั้น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก แพลตฟอร์มประเภทการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก แพลตฟอร์มประเภทปัญญาประดิษฐ์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก แพลตฟอร์มประเภทการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก แพลตฟอร์ม

ประเภทการเรียนรู้ผ่านสื่อวีดิทัศน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก แพลตฟอร์มประเภทการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก แพลตฟอร์มประเภทโรงเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และแพลตฟอร์มประเภทอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ตามลำดับ เมื่อทำการวิเคราะห์ระดับการใช้งานประเภทคอนเทนต์ของสื่อการเรียนการสอนได้ผลดังนี้

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ประเภทคอนเทนต์ของสื่อการเรียนการสอน

n = 638

ประเภทคอนเทนต์ ของสื่อการเรียนการสอน	ปัจจุบัน	อนาคต			
	ค่าเฉลี่ย $\pm$ S.D.	ระดับการใช้งาน	ค่าเฉลี่ย $\pm$ S.D.	ระดับความต้องการ	sig
การสร้างบล็อกเนื้อหา	3.31 $\pm$ 1.01 ^B	ปานกลาง	3.83 $\pm$ 0.93 ^A	มาก	0.000 *
การผสมผสานระหว่างเนื้อหากับ ภาพกราฟิก	3.88 $\pm$ 0.90 ^B	มาก	4.37 $\pm$ 0.73 ^A	มากที่สุด	0.000 *
การทำคลิปวิดีโอสั้น	3.83 $\pm$ 0.95 ^B	มาก	4.27 $\pm$ 0.82 ^A	มากที่สุด	0.000 *
หนังสือในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์	3.65 $\pm$ 1.08 ^B	มาก	4.08 $\pm$ 0.93 ^A	มาก	0.000 *
ผลการวิจัย	3.56 $\pm$ 1.03 ^B	มาก	4.06 $\pm$ 0.92 ^A	มาก	0.000 *
การทำกิจกรรม การประชุม หรือ การนำเสนอผ่านเว็บไซต์แบบเรียลไทม์	3.62 $\pm$ 1.08 ^B	มาก	4.06 $\pm$ 0.87 ^A	มาก	0.000 *
กรณีศึกษา	3.61 $\pm$ 0.99 ^B	มาก	4.26 $\pm$ 0.81 ^A	มากที่สุด	0.000 *
การทดลอง/ทดสอบการใช้งาน	3.42 $\pm$ 1.08 ^B	มาก	4.24 $\pm$ 0.86 ^A	มากที่สุด	0.000 *
อื่น ๆ	2.32 $\pm$ 1.25 ^B	น้อย	2.64 $\pm$ 1.41 ^A	ปานกลาง	0.000 *

หมายเหตุ * หมายถึง มีความแตกต่าง, NS หมายถึง ไม่มีความแตกต่าง จากการวิเคราะห์ T-Test, ตัวอักษร AB แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยที่ระดับความเชื่อมั่นทางสถิติที่ร้อยละ 95

จากข้อมูลในตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ระดับการใช้งานประเภทคอนเทนต์ของสื่อการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่าระดับการใช้งานสูงสุดคือสื่อประเภทการผสมผสานระหว่างเนื้อหากับภาพกราฟิกมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือการทำคลิปวิดีโอสั้นมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หนังสือในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก การทำกิจกรรม การประชุม หรือการนำเสนอผ่านเว็บไซต์แบบเรียลไทม์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก กรณีศึกษามีค่าเฉลี่ย

อยู่ในระดับมาก ผลการวิจัยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก การทดลอง/ทดสอบการใช้งานมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก การสร้างบล็อกเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางและอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ระดับความต้องการประเภทคอนเทนต์ของสื่อการเรียนการสอนในอนาคต พบว่า ความต้องการสูงสุดคือสื่อประเภทการผสมผสานระหว่างเนื้อหากับภาพกราฟิกมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือสื่อประเภท

การทำคลิปวิดีโอสั้นมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด สื่อประเภท
กรณีศึกษามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด สื่อประเภท
การทดลอง/ทดสอบการใช้งานมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด
สื่อประเภหนังสือในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์มีค่าเฉลี่ยอยู่ใน
ระดับมากที่สุด สื่อประเภทการทำกรลัมนา การประชุม หรือ
การนำเสนองานผ่านเว็บไซต์แบบเรียลไทม์มีค่าเฉลี่ยอยู่ใน
ระดับมากที่สุด สื่อประเภผลการวิจัยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด
สื่อประเภทการสร้างบล็อกเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด
และสื่อประเภทอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง

5.3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการใช้งาน
ปัจจุบันกับความต้องการใช้งานในอนาคตของแพลตฟอร์ม
ดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษาระบบปกติถัดไป เมื่อทำการ
เปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการใช้งานปัจจุบัน
กับความต้องการใช้งานในอนาคตของแพลตฟอร์มดิจิทัล
คอนเทนต์สำหรับการศึกษาระบบปกติถัดไป ที่ทำการวิเคราะห์
ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยวิธีวิเคราะห์ T-Test ที่ระดับ
ความเชื่อมั่นทางสถิติร้อยละ 95 ผลการวิเคราะห์แพลตฟอร์ม
การเรียนการสอนตามข้อมูลในตารางที่ 4 พบว่า แพลตฟอร์ม
การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ การเรียนรู้แบบทีละเล็กละ
น้อยผ่านคอนเทนต์สั้น ๆ การเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคม
ออนไลน์ แพลตฟอร์มสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้
ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้ ปัญหาประดิษฐ์ การเรียนรู้
ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมส์ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง
การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน และอื่น ๆ มีความต้องการ
ในอนาคตสูงกว่าการใช้งานในปัจจุบัน แต่แพลตฟอร์มการเรียน
ผ่านสื่อวีดิทัศน์ และโรงเรียนออนไลน์ ไม่มีความแตกต่างกัน
ที่ระดับความเชื่อมั่นทางสถิติร้อยละ 95

ผลการวิเคราะห์ประเภทคอนเทนต์ของสื่อการเรียน
การสอนในตารางที่ 5 พบว่า การสร้างบล็อกเนื้อหา
การผสมผสานระหว่างเนื้อหากับภาพกราฟิก การทำคลิป
วิดีโอสั้น หนังสือในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ผลการวิจัย การทำ
กรลัมนา การประชุม หรือการนำเสนองานผ่านเว็บไซต์
แบบเรียลไทม์ กรณีศึกษา การทดลอง/ทดสอบการใช้งาน
และอื่น ๆ มีความต้องการในอนาคตสูงกว่าการใช้งาน
ในปัจจุบัน ที่ระดับความเชื่อมั่นทางสถิติร้อยละ 95

6. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและ ข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล

1) สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ใช้งาน
แพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ จากกลุ่มตัวอย่าง 638 คน
ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักเรียน/นักศึกษา ที่จบการศึกษาระดับ
มัธยมศึกษา และกำลังศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ในสถาน
ศึกษาภาครัฐ มีช่วงอายุ 18-24 ปี ไม่มีสังกัดการทำงาน และ
มีระยะเวลาการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ 1-2 ปี
โดยอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนในปัจจุบัน คือ โทรศัพท์มือถือ
(Smartphone) และคอมพิวเตอร์ (Laptop/Notebook)
โดยมีความคล้ายคลึงกับงานวิจัยของ วิไลวรรณ และคณะ [14]
ที่ศึกษาแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียน
ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาขาวิชาทางการศึกษา พบว่า
กลุ่มตัวอย่างมีการศึกษาในระดับปริญญาตรี แต่ช่วงอายุ
31-40 ปี ที่มีความแตกต่างกันเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่ม
บุคลากรที่ทำงานเกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ แต่ไม่ได้
เป็นกลุ่มผู้ใช้งานโดยตรง

2) ผลการวิเคราะห์ระดับของการใช้งานแพลตฟอร์ม
การเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่า มีระดับการใช้งานสูงสุดคือ
แพลตฟอร์มประเภทการเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ รองลงมา
เป็นการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การเรียนผ่าน
สื่อวีดิทัศน์ โรงเรียนออนไลน์ การเรียนรู้แบบทีละเล็กละน้อย
ผ่านคอนเทนต์สั้น ๆ การสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้
ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด การเรียนรู้
แบบใช้โครงงานเป็นฐาน การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมส์
ปัญหาประดิษฐ์ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริงมีค่าเฉลี่ย
อยู่ในระดับปานกลาง และอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย
ตามลำดับ ผลการวิเคราะห์ระดับการใช้งานประเภทคอนเทนต์
ของสื่อการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่า ระดับการใช้งาน
สูงสุดคือสื่อผสมผสานระหว่างเนื้อหากับภาพกราฟิก รองลงมา
คือคลิปวิดีโอสั้น สื่อหนังสือในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ สื่อการ
ทำกรลัมนา การประชุม หรือการนำเสนองานผ่านเว็บไซต์
แบบเรียลไทม์ กรณีศึกษา ผลการวิจัย การทดลอง/ทดสอบ
การใช้งานมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด การสร้างบล็อกเนื้อหา
มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง และอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ใน

ระดับน้อย ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ระดับความต้องการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนการสอนในอนาคต พบว่า ระดับความต้องการสูงสุดคือ แพลตฟอร์มประเภทการสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้ รองลงมาคือการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง การเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด การเรียนรู้แบบทีละเล็กละน้อยผ่านคอนเทนต์สั้น ๆ การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือ ปัญญาประดิษฐ์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมส์ การเรียนผ่านสื่อวิดีโอทัศน์ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน โรงเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด และอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ระดับความต้องการประเภทคอนเทนต์ของสื่อการเรียนการสอนในอนาคต พบว่า ความต้องการสูงสุดคือสื่อการผสมผสานระหว่างเนื้อหากับภาพกราฟิก รองลงมาคือการทำคลิปวิดีโอสั้น กรณีศึกษา การทดลอง/ทดสอบการใช้งานมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด หนังสือในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ การทำการสัมภาษณ์ การประชุมหรือการนำเสนอผ่านเว็บไซต์แบบเรียลไทม์ ผลการวิจัยการสร้างบล็อกเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด และอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง

3) ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการใช้งานปัจจุบันกับความต้องการใช้งานในอนาคตของแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษปกติถัดไป

แพลตฟอร์มการเรียนการสอนส่วนใหญ่มีความต้องการในอนาคตสูงกว่าการใช้งานในปัจจุบัน ยกเว้นแพลตฟอร์มการเรียนผ่านสื่อวิดีโอทัศน์ และโรงเรียนออนไลน์ ส่วนประเภทคอนเทนต์ของสื่อการเรียนการสอนทุกประเภทมีความต้องการในอนาคตสูงกว่าการใช้งานในปัจจุบัน

6.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัย พบว่า รูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษแบบปกติถัดไปมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด ความสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลวรรณ วงศ์จินดา และคณะ [14] ที่ศึกษาแพลตฟอร์มการเรียนรูเพื่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาขาวิชาทางการศึกษา พบว่า มีระดับการยอมรับเรื่อง การรับรู้

ประโยชน์ การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้ ด้านองค์ประกอบในแพลตฟอร์มการเรียนรู ความตั้งใจใช้ อยู่ในระดับมากที่สุด อีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิณฑชณิข เฟ่งผล และ พงษ์ศักดิ์ ผกามาต [15] ที่ศึกษาการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลระบบประกันคุณภาพการศึกษากายนอกในระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย พบว่า มีการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลในภาพรวมมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด มีระดับความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ [16] ที่ศึกษาเรื่องสังคมวิทยาดิจิทัล : แนวคิดและการนำไปใช้ พบว่า ปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัล ได้แก่ 1) การนำสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนและงานวิชาการ 2) การวิเคราะห์เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลของผู้คนในสังคม 3) การใช้ข้อมูลทางดิจิทัลเพื่อการวิจัยทางสังคม และ 4) สังคมวิทยาดิจิทัลเชิงวิพากษ์ สอดคล้องกับของธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ [17] ได้มีการนำสื่อดิจิทัลประเภท Infographic มาใช้ในการเรียนการสอน พบว่า กลุ่มที่เรียนรู้จากการผลิตสื่อ Infographic มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ถึงร้อยละ 75 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยธิดา สมบูรณ์ธนากร และคณะ [18] พบว่า นักเรียนที่เรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงกว่าแบบปกติ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ena [19] ที่พบว่า นักศึกษาที่นำสมาร์ตโฟนใช้เป็นเครื่องมือช่วยเหลือการเรียน เช่น การค้นคว้าข้อมูล ทำให้มีความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น จากงานวิจัยที่กล่าวมานี้ ทำให้เห็นได้ว่าการนำแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนมีส่วนทำให้ผลการเรียนดีขึ้น อีกทั้งทำให้เห็นได้ว่ามีแนวโน้มการใช้งานและการยอมรับที่มากขึ้น

6.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนภาคการศึกษาอื่น ๆ เช่น กลุ่มโรงเรียนมัธยม กลุ่มวิทยาลัยอาชีวศึกษา เพื่อให้เห็นภาพรวมของรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการศึกษปกติถัดไป

2) ควรทำการเก็บข้อมูลเฉพาะในส่วนของผู้บุคลากรในภาคอุตสาหกรรมเพิ่มขึ้น เพื่อเป็นการมองเห็นภาพรวม

ของรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ในการเรียนรู้ของภาคอุตสาหกรรม อันเป็นพัฒนาประเทศในอีกแนวทางหนึ่ง

3) ในมุมมองของหน่วยงานหรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลคอนเทนต์ ควรมีการพัฒนาและสร้างสื่อการเรียนการสอน ที่สอดคล้องกับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์มสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ ที่มีอิสระในการเลือกเรียนรู้ และการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง ประเภทคอนเทนต์หลักได้แก่ การผสมผสานระหว่างเนื้อหาเกี่ยวกับภาพกราฟิก การทำคลิปวิดีโอสั้น กรณียศึกษา การทดลอง/ทดสอบการใช้งาน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. (2563). [ออนไลน์]. 'New Normal' คืออะไร? เมื่อโควิด-19 ผลักเราสู่ชีวิต 'ปกติวิถีใหม่' !. [สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มีนาคม 2565]. จาก <https://www.bangkokbiznews.com /lifestyle/882508>.
- [2] สุวิมล มธูรส. (2564). การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ ในยุค NEW NORMAL COVID-19. วารสารรัชต์ภาคย์, 15 (40), 33-42.
- [3] สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า กระทรวงพาณิชย์. (2563). [ออนไลน์]. ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content). [สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มีนาคม 2565]. จาก http://www.tpso.moc.go.th/sites /default/files/c.dicchithalkhnetht_rev4.pdf
- [4] ทรงพล สุนตระกูล. (2561). อิทธิพลของสื่อดิจิทัลทางการตลาดเพื่อการรับรู้คุณค่าความเป็นสถาบัน การศึกษาและการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่มหาวิทยาลัยเอกชน. หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- [5] ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2565). [ออนไลน์]. อว.ตั้งธนาคารหน่วยกิตแห่งชาติ รับฝาก สะสมหน่วยกิตผู้เรียนทุกช่วงวัย. [สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มีนาคม 2565]. จาก <https://www.prachachat.net /education/news-882996>.
- [6] สถาบันอุทยานการเรียนรู้. (2564). [ออนไลน์]. Lifelong learning focus issue 01. [สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2565]. จาก https://www.tkpark.or.th/stocks/library_book/o0x0/00 /64/0064a9 /book008.pdf.
- [7] Aksorn Education. (2563).แนวโน้มเทรนด์การศึกษา 5 อันดับแรก ปี 2021. [สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2565]. จาก <https://www.aksorn.com/en/5-education-trend-2021>.
- [8] ปรีดี นุกุลสมปรารถนา. (2563). [ออนไลน์]. ประเภทของ Digital Content ที่ควรมี. [สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2565]. จาก <https://www.popticles.com/marketing/types-of-content-we-should-have/>.
- [9] สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน). (2564). [ออนไลน์]. จำนวนนักศึกษาปัจจุบัน จำแนกตามระดับการศึกษา และ เพศ (องค์กร : สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม). [สืบค้นเมื่อวันที่ 22 เมษายน 2565]. จาก https://data.go.th/dataset /univ_std_11_01.
- [10] สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน). (2564). [ออนไลน์]. จำนวนบุคลากรทั้งหมด ปีการศึกษา 2563 จำแนกตามประเภทสถาบัน ชื่อสถาบัน และคุณวุฒิสูงสุด (องค์กร : สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม). [สืบค้นเมื่อวันที่ 22 เมษายน 2565]. จาก https://data.go.th/dataset/univ_stf_12_02.
- [11] Yamane, Taro.1967. Statistics, An Introductory Analysis,2" Ed., New York : Harper and Row.
- [12] Best, J. W. (1977). Research in Education. (3, Ed.) New Jersey: Prentice hall Inc.
- [13] ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ขานีประศาสน์. (2545). ระเบียบวิธีการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ดีการพิมพ์.
- [14] วิไลวรรณ วงจจินดา สุวิมล พิบูลย์ และ คัมภีรานนท์. (2564). แพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาขาวิชาทางการศึกษา. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.



บทควาณวิจัย

รูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ลาคอนเทณด้าหรับการศีกษาแบบปกดัดดไป

- [15] ปันจ้ชณิซ เฟ่งผล และ พงษ์คักดี ผกามาศ. (2564). การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลระบบประกันคุณภาพ การศีกษาภายนอกในระดับอุดมศีกษาของประเทศไทย. วารสารวิทยาศาสตร์ลาดกระบ้ง. 30 (2), 25-41.
- [16] ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2562). สังคมวิทยาดิจิทัล : แนวคิดและการนำไปใช้. วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี. 6 (1), 43-55.
- [17] ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2560). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศีกษาวิชาประชาคมอาเซียนโดยการเรียนรู้อ จากการผลิตสื่อ Infographic. วารสารรังสิตสารสนเทศ. 23 (2), 7-20.
- [18] ปิยธิดา สมบูรณ์ธนากร, วิชญ์วิชญ์ เซาวนีนานา และ สุภาพ กัญญาคำ. (2559). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกรณีศีกษา รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิกของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน. วารสาร มหาวิทยาลัยนครพนม. 6 (1), 115-123.
- [19] Jena, R. K. (2014). The Impact and Penetration of Smartphone Usage in Student's Life. Journal of Business Management. 8 (1), 29-35.