

การออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์ สำหรับเด็กหอ

Design of Digital Media via Online Platform to Present Creative Menus for Dormitory Students.

อัมรินทร์ โชติทอง¹, ประภัสสร สองสุข², พุทธินันท์ นาคสุข³

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, oummarin.chod@northbkk.ac.th

²คณะบัญชี, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, prapatsorn.sog@spumail.net

³คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, puttinun.na@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 30 คน โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) โดยพิจารณาความสะดวกของผู้วิจัยในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างข้างต้นที่สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้ และมีความสะดวกในการให้ข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย 1) สื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ โดยผู้วิจัยเลือกใช้ผ่าน YouTube Video 2) แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้งานสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ

ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ มีประสิทธิภาพตามการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.09 และมีส่วนเบี่ยงเบน ($S.D.$) เท่ากับ 0.52 สำหรับประเด็นที่ได้รับการประเมินสูงสุด ได้แก่ ความสามารถในการจดจำและนำไปใช้จริง นอกจากนั้นแล้วการศึกษาการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ ได้รับความพึงพอใจในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.15 และมีส่วนเบี่ยงเบน ($S.D.$) เท่ากับ 0.36 สำหรับรายการประเมินที่ได้รับการประเมินสูงสุด ได้แก่ ความเข้าใจง่ายของเนื้อหา จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพและได้รับความพึงพอใจในระดับมาก

ทั้งจากผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มผู้ใช้งาน ซึ่งแสดงถึงศักยภาพของสื่อดิจิทัลในการเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กหอสามารถเรียนรู้ และนำไปปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามจำเป็นต้องมีการพัฒนา และปรับปรุงเพิ่มเติมเพื่อให้สื่อสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คำหลัก: การออกแบบสื่อดิจิทัล แพลตฟอร์มออนไลน์ เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ

Abstract

The research on the design of digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students has the objectives 1) to design digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students, 2) to find the efficiency of designing digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students, and 3) to study the satisfaction towards the use of digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students. The sample group used in this research was 30 students residing in the dormitory of North Bangkok University. The sample group was selected by convenience sampling, considering the convenience of the researcher in collecting data from the above sample group who could access digital media via online platforms and were convenient in providing information. The research instruments used in this research consisted of 1) digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students, which the researcher chose to use via YouTube Video, 2) the efficiency assessment form of digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students, and 3) the questionnaire on the satisfaction of the sample group towards the use of digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students.

The research results found that the design of digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students was highly effective according to the assessment by experts, with an average value (**X**) of 4.09 and a standard deviation (S.D.) of 0.52. The highest-rated issue was the ability to remember and apply it in practice. In addition, the study of the satisfaction assessment of digital media users via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students was highly satisfied, with an average value (**X**) of 4.15 and a standard deviation (S.D.) of 0.36. The highest-rated evaluation item was the ease of understanding of the content. The research results indicated that the design of digital media via online platforms to present the topic of creative menus for dormitory students that was

developed was effective and received high levels of satisfaction from both experts and users, which shows the potential of digital media as a tool that helps dormitory students learn and apply it in practice effectively. However, further development and improvement are necessary to make the media more fully meet the needs of users.

Keywords: Digital media design, online platform, creative menu for dormitory students

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นคนทำงาน หรือนักศึกษาส่วนใหญ่มีการพักอาศัย และใช้ชีวิตอยู่ในหอพักกันเป็นจำนวนมาก อันเนื่องด้วยปัจจัยที่มีความแตกต่างกันออกไปไม่ว่าจะเป็นใกล้สถานที่เรียน ใกล้สถานที่ฝึกงาน หรือทำงาน และยังโดยเฉพาะในเขตเมืองที่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่ อุปกรณ์ทำครัว และเวลาในการประกอบอาหาร ส่งผลให้นักศึกษาที่พักอยู่ในหอพักส่วนใหญ่มักพึ่งพาอาหารสำเร็จรูป หรืออาหารตามสั่ง ซึ่งอาจมีราคาสูง และอาจขาดสารอาหารที่จำเป็น รวมถึงรสชาติอาจไม่ถูกใจ ในขณะที่เดียวกันเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้และการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เป็นแหล่งเผยแพร่เนื้อหาด้านการทำอาหารอย่างแพร่หลาย

ถึงแม้ว่าจะมีแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการทำอาหารจำนวนมากบนอินเทอร์เน็ต แต่เนื้อหาส่วนใหญ่ยังไม่ตอบโจทย์เด็กหออย่างแท้จริง ไม่ว่าจะเป็นเมนูที่ใช้วัตถุดิบหรืออุปกรณ์ที่หายาก วิธีการทำที่ซับซ้อน ต้องเสียค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง หรือขาดการออกแบบที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของเด็กหอโดยทั่วไป จึงส่งผลให้เด็กหอส่วนใหญ่ขาดแรงจูงใจในการทำอาหารด้วยตนเอง

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ โดยเน้นการสื่อสารที่เข้าใจได้ง่าย ใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ในความจำกัด หรือวัตถุดิบที่หาได้ง่าย ในการคิดเมนูสร้างสรรค์ และมีความสะดวกในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล เพื่อที่จะสามารถเสิร์ชหาเมนูง่าย ๆ ซึ่งคาดว่าจะทำให้เด็กหอมีทัศนคติในการเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ชีวิตโดยเลือกที่จะทำอาหารรับประทานเองมากขึ้น รวมถึงอาจมีเมนูสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจาก เด็กหอเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

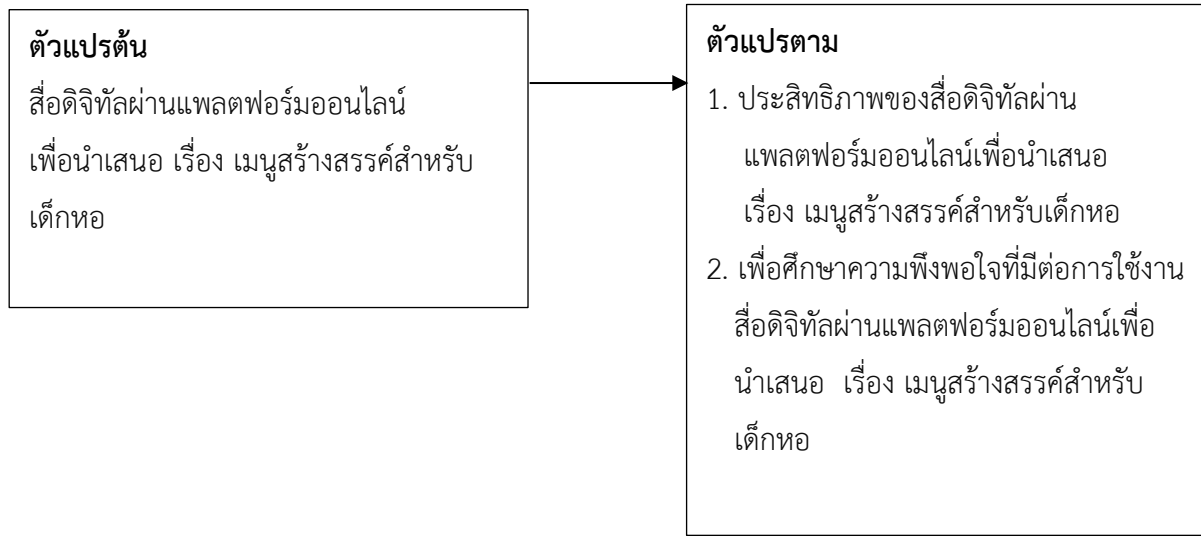
วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการทำอาหารด้วยตนเอง
2. ช่วยพัฒนาทักษะในการทำอาหารด้วยตนเอง
3. ช่วยส่งเสริมวิถีชีวิตที่ยั่งยืน ลดค่าใช้จ่าย และใช้ชีวิตอย่างพอเพียง

กรอบแนวคิด



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยงานวิจัยเชิงพัฒนา (Developmental Research) โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 30 คน โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) โดยพิจารณาความสะดวกของผู้วิจัยในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างข้างต้นที่สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้ และมีความสะดวกในการให้ข้อมูล

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย

- 1) สื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ โดยผู้วิจัยเลือกใช้ผ่าน YouTube Video
- 2) แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้งานสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

จากงานวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยไว้ทั้งหมด 3 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

สำหรับในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลของนักศึกษาที่พักอาศัยในหอพักของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ โดยการพูดคุย สอบถาม และสัมภาษณ์เกี่ยวกับการทำอาหารด้วยตนเองพบว่า ส่วนใหญ่ไม่สะดวกในการทำอาหารด้วยตนเอง ขาดอุปกรณ์ ขาดความรู้ในการทำอาหาร และกลัวไม่อร่อย

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล

หลังจากที่ได้ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) กำหนดรูปแบบของสื่อดิจิทัล โดยเลือกสื่อดิจิทัลในรูปแบบวิดีโอออนไลน์ผ่านช่องทาง YouTube Channel

2) กำหนดเนื้อหาการนำเสนอ โดยผู้วิจัยได้เลือกเมนูที่ง่าย และสะดวกต่อการทำเพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ชม โดยประกอบไปด้วยทั้งหมด 6 เมนู ได้แก่ 1) ผัดวุ้นเส้น 2) ผัดเต้าหู้หมูสับทรงเครื่อง 3) ยำมารวมมิตร 4) ต้มจืดเต้าหู้หมูสับไข่เจียว 5) ยำเส้นเล็ก และ 6) มักกะโรนีผัดชีมาทะเล

3) ออกแบบ Logo ที่ใช้งานบน YouTube Channel

4) ถ่ายทำวิดีโอตามที่ได้มีการกำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินประสิทธิภาพของสื่อ ทดลองใช้ และสรุปผล

หลังจากที่ได้ดำเนินการออกแบบสื่อดิจิทัลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำสื่อดิจิทัลไปทำการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และนำมาทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ หลังจากนั้นจึงนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักของมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ จำนวน 30 คน เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากการใช้งานสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ โดยผู้วิจัยได้ใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินตามมาตรวัดของลิเคิร์ต ดังนี้

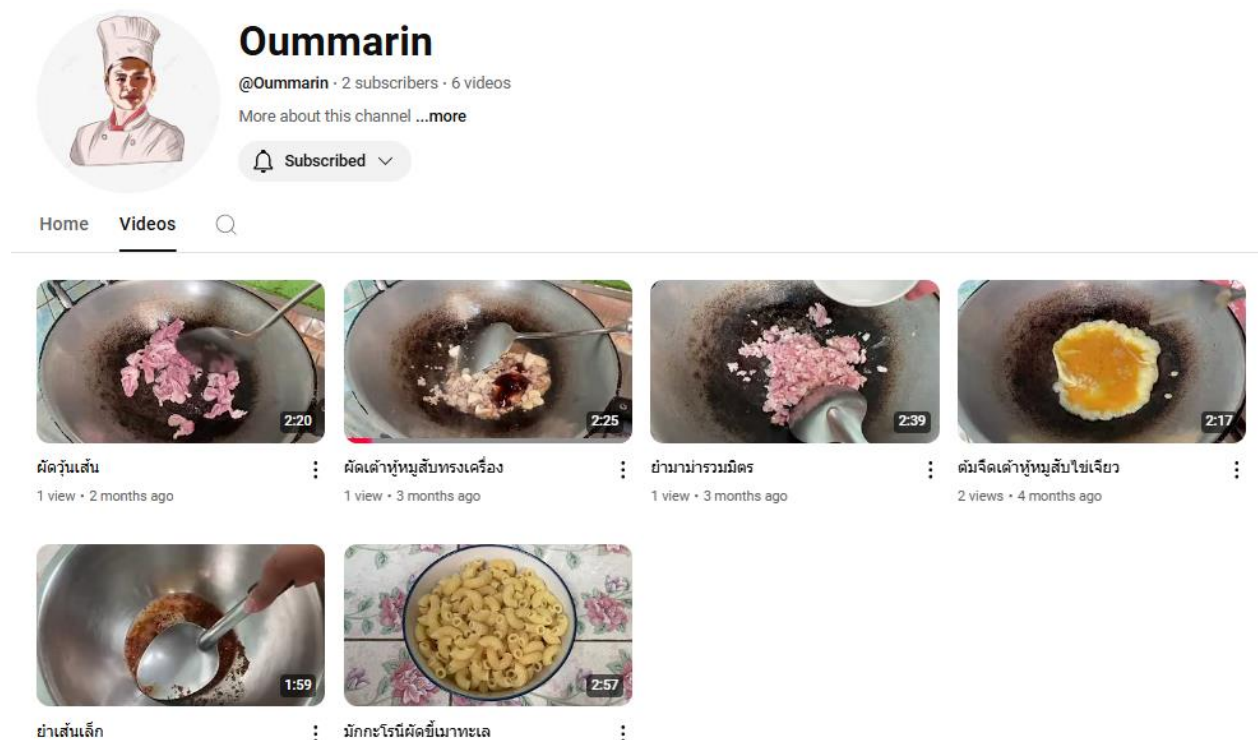
ระดับ	เกณฑ์การประเมิน
มากที่สุด	4.51 – 5.00
มาก	3.51 – 4.50
ปานกลาง	2.51 – 3.50
น้อย	1.51 – 2.50
น้อยที่สุด	1.00 – 1.50

ผลการวิจัย

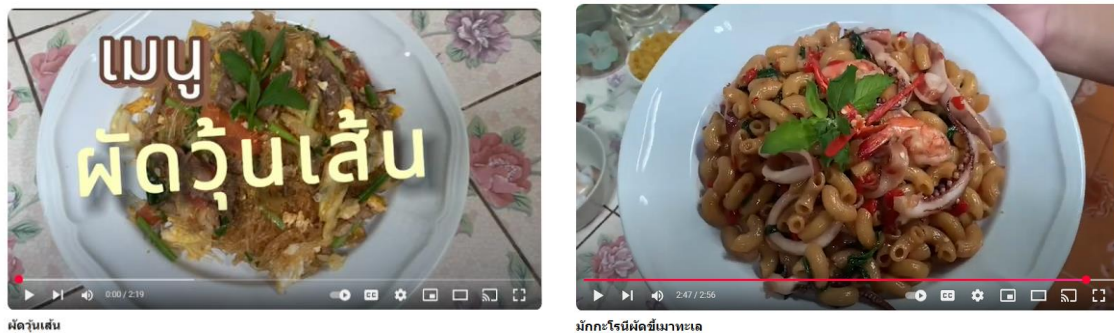
สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการดำเนินการวิจัย โดยมีผลการดำเนินงานตามรายละเอียดที่ปรากฏดังต่อไปนี้

1. ผลการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ โดยมีการใช้งานผ่านช่องทาง YouTube Channel โดยมีการอธิบายรายละเอียด วิธีการทำ วัตถุดิบที่ใช้ ผู้วิจัยได้เลือกเมนูอาหารที่นำเสนอสำหรับเด็กหอจำนวน 6 เมนู ประกอบไปด้วย

- | | |
|--------------------------------|-------------------|
| 1) ผัดวุ้นเส้น | ความยาว 2.20 นาที |
| 2) ผัดเต้าหู้หมูสับทรงเครื่อง | ความยาว 2.25 นาที |
| 3) ยำมาม่ารวมมิตร | ความยาว 2.39 นาที |
| 4) ต้มจืดเต้าหู้หมูสับไข่เจียว | ความยาว 2.17 นาที |
| 5) ยำเส้นเล็ก | ความยาว 1.59 นาที |
| 6) มักกะโรนีผัดชี้เมาทะเล | ความยาว 2.57 นาที |



ภาพ 1 หน้าจอ YouTube Channel Oummarin
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย อัมรินทร์ โชติทอง และคณะ



ภาพ 2 หน้าจอตัวอย่างวิดีโอ

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย อัมรินทร์ โชติทอง และคณะ

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอ

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นผลของการประเมินประสิทธิภาพของการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กหอจากผู้เชี่ยวชาญ

ด้าน	ผลการประเมิน		
	($\bar{X}$)	S.D.	แปลผล
ด้านคุณภาพของเนื้อหา (Content Quality)			
1. ความถูกต้องของข้อมูล	4.33	0.58	4.33
2. ความครบถ้วนของเนื้อหา	4.00	0.00	4.00
3. ความน่าสนใจและดึงดูดผู้ใช้	3.67	0.58	3.67
4. ความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	4.33	0.58	4.33
ค่าเฉลี่ยด้านคุณภาพของเนื้อหา	4.08	0.51	4.08
ด้านการออกแบบสื่อดิจิทัล (Design & Usability)			
1. ความสวยงามและทันสมัย	3.67	0.58	3.67
2. ความสะดวกในการใช้งาน	4.33	0.58	4.33
3. ความสามารถในการโต้ตอบ	3.67	0.58	3.67
ค่าเฉลี่ยด้านการออกแบบสื่อดิจิทัล	3.89	0.60	3.89
ด้านประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล (Effectiveness & Engagement)			
1. การสื่อสารที่เข้าใจง่าย	4.33	0.58	4.33
2. ความสามารถในการกระตุ้นให้เด็กทดลองทำอาหาร	4.00	0.00	4.00

3. ความสามารถในการจดจำและนำไปใช้จริง	4.67	0.58	4.67
4. ความเหมาะสมของแพลตฟอร์มที่ใช้	4.00	0.00	4.00
ค่าเฉลี่ยด้านประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล	4.25	0.45	4.25
ค่าเฉลี่ย	4.09	0.52	4.09

จากตาราง 1 พบว่า การประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย 4.09 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52 โดยด้านที่ได้รับการประเมินประสิทธิภาพสูงสุด คือ ด้านประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล (Effectiveness & Engagement) โดยข้อที่ได้รับการประเมินประสิทธิภาพสูงสุด ได้แก่ ความสามารถในการจดจำและนำไปใช้จริง ซึ่งถือได้ว่ามีประสิทธิภาพสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งานการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็ก

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	($\bar{X}$)	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหามีความถูกต้องและครบถ้วน	4.03	0.18	มาก
2. เนื้อหาที่น่าสนใจและกระตุ้นให้อยากทำอาหาร	4.07	0.25	มาก
3. ความเหมาะสมของเมนู	4.13	0.35	มาก
4. รูปแบบการนำเสนอสวยงามและดึงดูดใจ	4.13	0.35	มาก
5. ความง่ายในการใช้งาน	4.17	0.38	มาก
6. การเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วและสะดวก	4.20	0.41	มาก
7. ความเข้าใจง่ายของเนื้อหา	4.30	0.47	มาก
8. ความสามารถในการนำไปใช้จริง	4.17	0.38	มาก
9. ความคุ้มค่าในการใช้งาน	4.23	0.43	มาก
10. ความพึงพอใจโดยรวมต่อสื่อดิจิทัล	4.07	0.25	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.15	0.36	มาก

จากตาราง 2 พบว่า การศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งาน มีค่าเฉลี่ย 4.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.36 โดยข้อที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุด ได้แก่ ความเข้าใจง่ายของเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ต้องการให้ผู้ใช้งานสามารถทำตามได้ไม่ยาก

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็ก โดยการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่าได้รับการประเมินในระดับมาก

โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.09 และมีส่วนเบี่ยงเบน ($S.D.$) เท่ากับ 0.52 สำหรับประเด็นที่ได้รับการประเมินสูงสุด ได้แก่ ความสามารถในการจดจำและนำไปใช้จริง

นอกจากนั้นแล้วการศึกษาการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กห่อ ได้รับความพึงพอใจในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.15 และมีส่วนเบี่ยงเบน ($S.D.$) เท่ากับ 0.36 สำหรับรายการประเมินที่ได้รับการประเมินสูงสุด ได้แก่ ความเข้าใจง่ายของเนื้อหา

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กห่อ ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพและได้รับความพึงพอใจในระดับมาก ทั้งจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ใช้งาน ซึ่งแสดงถึงศักยภาพของสื่อดิจิทัลในการเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กห่อสามารถเรียนรู้ และนำไปปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามจำเป็นต้องมีการพัฒนา และปรับปรุงเพิ่มเติมเพื่อให้สื่อสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อนำเสนอ เรื่อง เมนูสร้างสรรค์สำหรับเด็กห่อ ได้รับการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และความพึงพอใจของผู้ใช้งานในระดับมาก ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจนา ดงสงคราม (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่าการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้สื่อดิจิทัล 2) ออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ 3) สร้างสื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ และ 4) ศึกษาผลการทดลองใช้สื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มผลิตภัณฑ์ จำนวน 20 คน กลุ่มลูกค้าทั่วไปจำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ 1) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อตราสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน 2) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อดิจิทัลนำเสนอผลิตภัณฑ์ชุมชน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อดิจิทัลนำเสนอผลิตภัณฑ์ชุมชน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการศึกษาการส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้สื่อดิจิทัล องค์ประกอบของการส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้สื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 สื่อดิจิทัล (Digital Media) ส่วนที่ 2 การส่งเสริมการขาย (Promote Marketing) ส่วนที่ 3 การสื่อสารผู้ซื้อและผู้ขาย (Communication) และ ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ตลาด (Market Analysis) 2) การออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า ตราสินค้าและฉลากสินค้า มี 2 กลุ่มได้แก่ กลุ่มผลิตภัณฑ์กระต๊อบข้าว และกลุ่มแปรรูปอาหาร ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความเหมาะสมของตราสินค้าและฉลากสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, $S.D. = 0.47$) 3) การสร้างสื่อแนะนำผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า มีองค์ประกอบของหน้าจอสื่อดิจิทัล 4 ส่วน ได้แก่ (1) ชื่อหน่วยงาน (2) ตราสินค้า (3) พื้นที่นำเสนอ VDO และ (4) บทบรรยาย โดยเป็นสื่อแนะนำขั้นตอนการผลิตกระต๊อบข้าวของกลุ่มผลิตภัณฑ์กระต๊อบข้าว และขั้นตอนการทำไส้กรอกสมุนไพรของกลุ่มแปรรูปอาหารในรูปแบบวีดิทัศน์ มีความยาวไม่เกิน 5 นาที ที่นำเสนอในช่องทางออนไลน์ ทั้ง Facebook และ YouTube จากการ

สอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน พบว่ามีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 4) การศึกษาผลการทดลองใช้สื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน อำเภอวาปีปทุม จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มผลิตภัณฑ์และกลุ่มลูกค้าทั่วไป มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.50)

และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จินตนา ถ้าแก้ว (2566) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาชุดสื่อดิจิทัลวิชาชีพวิศวกรรม พบว่าการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาชุดสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนวิชาชีพวิศวกรรม 2) ประเมินคุณภาพชุดสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนวิชาชีพวิศวกรรม มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้ 1) การออกแบบและพัฒนาชุดสื่อดิจิทัล : วิชาชีพวิศวกรรม ตรวจสอบคุณภาพและประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ผลการวิจัยพบว่าคุณภาพชุดสื่อดิจิทัลมีคุณภาพอยู่ในระดับที่สูงสุด 2) ดำเนินการประเมินคุณภาพชุดสื่อดิจิทัล: วิชาชีพวิศวกรรม โดยครูอาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ด้านการออกแบบชุดสื่อดิจิทัลมีระดับคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านการออกแบบเนื้อหา มีระดับคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวรดา นาคเกษม และศศิธรา พันธุ์วิเศษศักดิ์ (2568) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน : กรณีศึกษาพื้นที่ ต. นกออก อ. ปักธงชัย จ. นครราชสีมา พบว่าการวิจัยครั้งนี้ มีศึกษาและออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างจากการมีส่วนร่วมของชุมชนผู้นำท่องเที่ยว มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) การสำรวจข้อมูลชุมชน 2) การศึกษาความต้องการของชุมชน 3) การออกแบบแผนที่ท่องเที่ยวและสื่อดิจิทัล 4) การประเมินความพึงพอใจนักท่องเที่ยว การมีส่วนร่วมจากชุมชนโดยรอบพื้นที่ ต. นกออก ทำให้ได้สื่อประชาสัมพันธ์คือแผนที่ท่องเที่ยวและสื่อดิจิทัล นำเสนอข้อมูลเส้นทางท่องเที่ยว ทั้งนี้ผู้นำชุมชนและตัวแทนจากชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมโดย 1) บุคคล 2) เนื้อหา 3) กระบวนการ มีวิธีการดำเนินงานเก็บข้อมูลใช้การสัมภาษณ์ การมีส่วนร่วมจากการสนทนากลุ่ม ลงพื้นที่ภาคสนามในชุมชนพื้นที่ ต. นกออก อ. ปักธงชัย จ. นครราชสีมา เป็นการนำเสนอผลงานการออกแบบแผนที่ท่องเที่ยว และสื่อดิจิทัลให้ชุมชนพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา รูปภาพ และให้ข้อเสนอแนะ ปรับปรุงสื่อประชาสัมพันธ์ให้สมบูรณ์ และประเมินความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 370 คน การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ โดยใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 แสดงว่าการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์แผนที่ท่องเที่ยวและสื่อดิจิทัลส่งเสริมการท่องเที่ยวของแหล่งชุมชนตำบลนกออก เป็นการใช้งานระหว่างงานพิมพ์ที่เลือกใช้วัสดุกระดาษและสื่อดิจิทัลควบคู่กันไป สื่อดิจิทัลมีการเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ ใช้งานผ่านสมาร์ทโฟนส่วนตัว สอดคล้องกับเทคโนโลยีและรองรับพฤติกรรมของผู้อ่านที่เปลี่ยนแปลงไป สื่อดิจิทัลตอบสนองพฤติกรรมของผู้อ่านซึ่งชื่นชอบความสะดวก และไม่คุ้นเคยกับการต้องรอนาน เข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ ทุกเวลา จึงใช้งานได้เป็นอย่างดี

จากงานวิจัยดังกล่าวถึงแม้ว่าจะได้รับการประเมินในระดับที่ดีทั้งผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่างแต่ก็ยังมีความข้อจำกัดในการดำเนินงาน อาทิเช่น กลุ่มตัวอย่างที่จำกัด อาจไม่ได้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายในวงกว้าง ซึ่งต้องมีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย และครอบคลุมมากยิ่งขึ้น รวมถึงพฤติกรรมของผู้ใช้ในการเข้าถึงแพลตฟอร์มออนไลน์อาจมีการเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการใช้งานในอนาคต และรวมไปถึงแนวโน้มเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงก็อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาสื่อดิจิทัลจำเป็นต้องมีการปรับปรุง และพัฒนาอย่างต่อเนื่องในลำดับต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรเลือกมุมมองให้ผู้ชมรู้สึกสนุกกับการติดตามการสอนทำอาหาร
2. ควรเลือกเสียงดนตรีประกอบที่สอดคล้องกับเมนูอาหารเพื่อช่วยให้คลิปน่าสนใจมากขึ้น
3. ควรเพิ่มเติมการนำข้อความ โลโก้ หรือภาพกราฟิกเข้ามาประกอบในวิดีโอ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเพิ่มเมนูที่หลากหลาย หรือมีการสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่ชัดเจนขึ้น
2. อาจให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กหมีมีส่วนร่วมในการจัดทำวิดีโอเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมที่มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ดงสงคราม. (2567). การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ชุมชนตำบลแคน อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดมหาสารคาม. *วารสารวิชาการ "การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ"*, 10(1), 110–124.
- จินตนา ถั่วแก้ว. (2566). การออกแบบและพัฒนาชุดสื่อดิจิทัลวิชาชีพสัตวศาสตร์. *วารสารวิชาการสถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ 1*, 7(2), 106–114.
- ตรัยรัตน์ ปลื้มปิติกุล. (2566). พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล การรับรู้สื่อดิจิทัลที่ส่งผลต่อการรับรู้อิทธิพลของสื่อดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 13(2), 269–283.
- พนม คลีฉายา. (2563). การใช้สื่อดิจิทัลและความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 24(1), 17–35.
- ไพลิน ไตรรัตน์. (2567). รูปแบบการสื่อสารการตลาดบูรณาการผ่านสื่อดิจิทัลของธุรกิจจำหน่ายรถยนต์. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*, 20(2), 158–170.
- วรดา นาคเกษม และศศิธรดา พันธุ์พิเศษศักดิ์. (2568) การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน: กรณีศึกษาพื้นที่ ต. นกออก อ. ปักธงชัย จ. นครราชสีมา. *วารสารสถาปัตยกรรม การออกแบบและการก่อสร้าง*, 7(1), 143–153.