

การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์

Development of Video Content to Culinary Learning via Online Platforms

ณัฐพงษ์ จันทรุกข¹, คทาวุธ สุริยะวงษ์², ภูมิพัฒน์ เพ็งภักดี³, พุทธินันท์ นาคสุข⁴

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, nattaphong.chan@northbkk.ac.th

²คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, katawut.suri@northbkk.ac.th

³คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, phumpat.peng@northbkk.ac.th

⁴คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, puttinun.na@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาวิดีโอเพื่อการเรียนรู้การทำอาหารบนสื่อดิจิทัล 2) ประเมินประสิทธิภาพของวิดีโอ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อวิดีโอคอนเทนต์ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่าง คือผู้ใช้งานทั่วไปที่สนใจการทำอาหาร และสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบสะดวก (Convenience Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) วิดีโอคอนเทนต์เพื่อการเรียนรู้ 2) แบบประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้

ผลการวิจัยพบว่า วิดีโอมีประสิทธิภาพในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.04 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.53 ประเด็นที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ "วิดีโอช่วยเพิ่มความเข้าใจเนื้อหา" ด้านความพึงพอใจของผู้ใช้ พบว่าค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.38 และ S.D. เท่ากับ 0.49 โดยรายการที่ได้รับคะแนนสูงสุดเช่นกัน คือ "วิดีโอช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น" สรุปได้ว่าวิดีโอคอนเทนต์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหารที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพเหมาะสมกับการนำไปใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลการศึกษา

คำหลัก: วิดีโอคอนเทนต์ การทำอาหาร แพลตฟอร์มออนไลน์

Abstract

The research on the development of video content to promote cooking learning on online platforms aimed to 1) develop video content to promote cooking learning on online platforms, 2) find the effectiveness of video content to promote cooking learning on online platforms, and 3) study the satisfaction towards the use of video content to promote cooking learning on online platforms. The sample group used in this research was 30 general users who were interested in learning about cooking and could access the internet to watch videos. The sample group was selected by convenience sampling based on the convenience of the

researcher that the sample group could easily access and be ready to provide information. The research instruments consisted of 1) video content to promote cooking learning on online platforms, 2) an efficiency assessment form from experts, and 3) a satisfaction assessment form towards the use of video content to promote cooking learning on online platforms.

The research results found that the development of video content to promote cooking learning on online platforms was highly effective according to the evaluation of experts, with an average value ($\bar{X}$) of 4.04 and a standard deviation (S.D.) of 0.53. The highest evaluation item was that the video contributed to a better understanding of the content. In addition, the study of the satisfaction assessment of users of the development of video content to promote cooking learning on online platforms found that the average value ($\bar{X}$) was 4.38 and a standard deviation (S.D.) of 0.49. Therefore, it can be concluded that the developed video content to promote cooking learning on online platforms can be used for the intended purposes.

Keywords: Video content, cooking, online platform

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการเรียนรู้ทักษะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเช่น การทำอาหาร ซึ่งแพลตฟอร์มออนไลน์ถือเป็นช่องทางในการเผยแพร่เนื้อหาการสอนทำอาหารที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ที่สำคัญผู้ที่สนใจยังประหยัดค่าใช้จ่าย และยังสามารถเรียนรู้ซ้ำได้จนกว่าจะเข้าใจ และเกิดทักษะความชำนาญมากขึ้น

แม้ว่าแพลตฟอร์มออนไลน์จะเปิดโอกาสให้มีการเผยแพร่เนื้อหาการทำอาหารอย่างกว้างขวาง แต่ยังคงพบปัญหาหลายประการ อาทิเช่น รูปแบบการนำเสนอที่ไม่ดึงดูดความสนใจ เนื้อหาที่ไม่มีโครงสร้างชัดเจน หรือขาดองค์ประกอบที่ช่วยเสริมการเรียนรู้ เช่น คำบรรยาย เทคนิคการถ่ายทำ หรือการใช้กราฟิกช่วยอธิบาย นอกจากนี้ ผู้ชมบางกลุ่มอาจพบว่าวิดีโอที่มีอยู่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของพวกเขาได้อย่างเต็มที่ และบางเนื้อหาใช้เวลาในการนำเสนอที่นาน ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการทำอาหารผ่านช่องทางออนไลน์

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว งานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์ที่มีประสิทธิภาพในการสอนทำอาหาร โดยจะวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนใจ และการเรียนรู้ของผู้ชม รวมถึงออกแบบแนวทางการสร้างคอนเทนต์ที่เหมาะสม เช่น การใช้เทคนิคการตัดต่อที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจ การออกแบบโครงสร้างวิดีโอให้เป็นระบบ และการเพิ่มองค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน นอกจากนี้ จะมีการทดสอบประสิทธิภาพของวิดีโอที่พัฒนาขึ้นเพื่อประเมินผลลัพธ์ และนำไปปรับปรุงให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

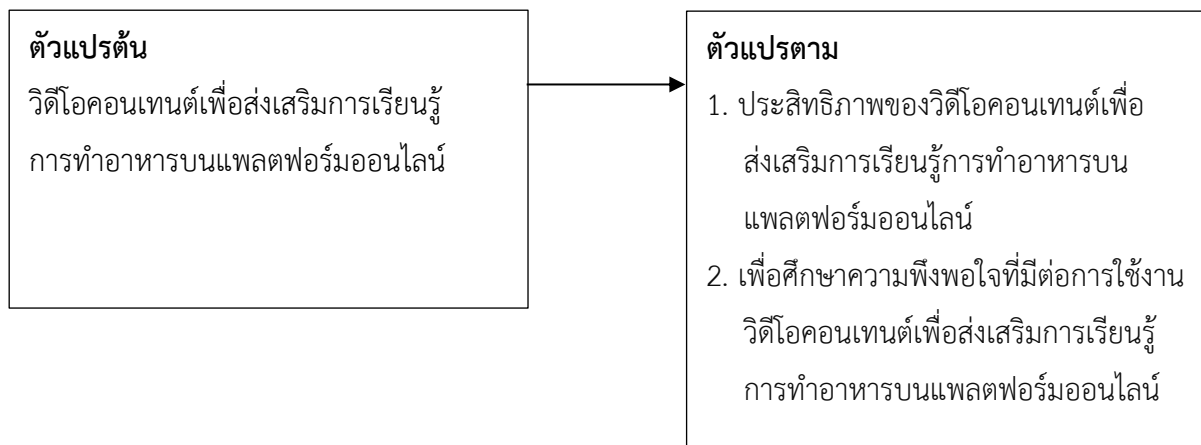
วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยส่งเสริมทักษะในการทำอาหารให้กับผู้ที่สนใจ
2. ช่วยพัฒนาแนวทางการสร้างวิดีโอคอนเทนต์ที่มีประสิทธิภาพ
3. ช่วยเพิ่มโอกาสให้ผู้ประกอบการและผู้ผลิตคอนเทนต์
4. ช่วยสร้างคอมมูนิตี้นของผู้ที่สนใจทำอาหาร
5. ช่วยเพิ่มโอกาสทางอาชีพและธุรกิจ

กรอบแนวคิด



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้ใช้งานทั่วไปที่มีความสนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับการทำอาหาร และสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเพื่อรับชมวิดีโอได้ จำนวน 30 ท่าน โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) โดยพิจารณาจากความสะดวกของผู้วิจัยที่กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าถึงได้ง่าย และพร้อมให้ข้อมูล

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย 1) วิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ 2) แบบประเมินประสิทธิภาพวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการใช้งานวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาปัญหา และรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการสร้างวิดีโอคอนเทนต์ โดยมุ่งเน้นที่เรื่องของการทำอาหารง่ายๆ ที่สามารถทำได้ด้วยตนเอง โดยมีการสอบถามข้อมูลจากบุคคลทั่วไปถึงความต้องการ และปัญหาในการทำอาหาร รวมไปถึงการเลือกแพลตฟอร์มที่จะทำการเผยแพร่ เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาประกอบการตัดสินใจในการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและจัดทำเนื้อหา

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกเมนูอาหารเบื้องต้นที่ง่ายๆ สามารถทำได้ด้วยตนเอง โดยมีการคัดเลือกเมนูอาหารจำนวน 5 เมนู ประกอบไปด้วย ข้าวหมูสับทอดกระเทียม ข้าวหมูสับผัดพริกเผา (ไม่ใส่หอมหัวใหญ่) ข้าวหมูสับผัดไข่ กระเพราหมูสับไข่ดาว และข้าวผัดไข่ โดยผู้วิจัยได้เตรียมเนื้อหาการบรรยาย เสียงประกอบอุปกรณ์ วัตถุดิบ และวิธีปรุงอาหาร โดยเน้นเทคนิคการทำอาหารที่ถูกต้อง ง่าย และการจัดจานให้น่ารับประทาน

ขั้นตอนที่ 3 การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ และเผยแพร่

ผู้วิจัยได้เลือกใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ผ่าน YouTube เป็นช่องทางเผยแพร่วิดีโอ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงได้ง่าย พร้อมกับกำหนดเวลาของการแสดงวิดีโอคอนเทนต์อยู่ที่ความยาวไม่เกิน 3 นาที เพื่อให้เกิดความกระชับ เหมาะกับพฤติกรรมของผู้ใช้งานทั่วไปที่ไม่ชอบดูในระยะเวลาที่นานเกินไป โดยผู้วิจัยได้ถ่ายทำวิดีโอด้วยสมาร์ตโฟน มีการจัดแสง เลือกมุมกล้องให้เหมาะสมชัดเจน และเลือกใช้แอปพลิเคชัน CapCut ในการตัดต่อวิดีโอ โดยมีการเพิ่มกราฟิก และคำอธิบายประกอบให้เพื่อเกิดความกระชับ และน่าสนใจ พร้อมใส่เสียงบรรยายเพลงประกอบ และมีการออกแบบ Thumbnail ให้น่าสนใจ โดยผู้วิจัยได้ทำวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นนั้นไปทำการประเมินประสิทธิภาพกับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และศึกษาความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ท่าน โดยมีระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 14 วัน เพื่อทำการเก็บข้อมูล และนำไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูล

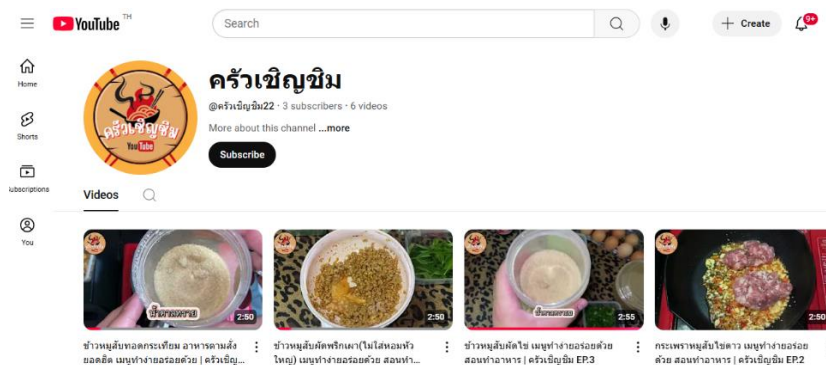
หลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้มีการนำไปหาประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินวิดีโอคอนเทนต์ดังกล่าว และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ จากนั้นได้มีการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากการใช้งานวิดีโอคอนเทนต์ จำนวน 30 ท่าน โดยการใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาตรฐาน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินตามมาตรวัดของลิเคิร์ท 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. ผลพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้จัดทำ และมีการเผยแพร่ผ่านทาง YouTube Channel เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำวิดีโอเมนูอาหารไว้จำนวน 5 เมนู คือ 1) ข้าวผัดไข่ 2) กระเพราหมูสับไข่ดาว 3) ข้าวหมูสับผัดไข่ 4) ข้าวหมูสับผัดพริกเผา และ 5) ข้าวหมูสับทอดกระเทียม



ภาพ 1 หน้าจอ YouTube Channel ครัวเชิญชิม

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย ณัฐพงษ์ จันทรุกขา และคณะ



ข้าวหมูสับผัดไข่ เมนูทำง่ายอร่อยด้วย สอนทำอาหาร | ครัวเชิญชิม EP.3



ข้าวหมูสับผัดพริกเผา(ไม่ใส่หอมหัวใหญ่) เมนูทำง่ายอร่อยด้วย สอนทำอาหาร | ครัวเชิญชิม EP.4

ภาพ 2 หน้าจอตัวอย่างวิดีโอ

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย ณัฐพงษ์ จันทรุกขา และคณะ

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นผลของการประเมินประสิทธิภาพของการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์จากผู้เชี่ยวชาญ

ด้าน	ผลการประเมิน		
	($\bar{X}$)	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา และการสื่อความหมาย			
1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับการนำไปใช้งาน	4.33	0.58	มาก
2. เนื้อหาคุ้มค่า และประโยชน์ที่ได้รับ	4.00	0.00	มาก
3. เนื้อหามีความทันสมัย และสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.33	0.58	มาก
4. การใช้ภาษามีความถูกต้อง เหมาะกับระดับผู้ใช้งาน	3.67	0.58	มาก
5. การเรียงลำดับเนื้อหามีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหา และการสื่อความหมาย	4.00	0.53	มาก
ด้านคุณภาพของวิดีโอ			
1. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการนำเสนอเนื้อหา	3.67	0.58	มาก
2. ความรวดเร็วในการเข้าถึงของวิดีโอ	3.67	0.58	มาก
3. ความคมชัดในการแสดงผลของวิดีโอ	4.33	0.58	มาก
4. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.33	0.58	มาก
5. ความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง และเนื้อหา	3.67	0.58	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านคุณภาพของวิดีโอ	3.93	0.59	มาก
ด้านการสร้างการรับรู้			
1. วิดีโอช่วยสร้างความน่าสนใจต่อการรับรู้	4.33	0.58	มาก
2. วิดีโอมีส่วนทำให้เกิดการรับรู้เนื้อหาที่มากขึ้น	4.00	0.00	มาก
3. วิดีโอมีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.67	0.58	มากที่สุด
4. วิดีโอมีส่วนช่วยทำให้เกิดการจดจำเนื้อหามากขึ้น	4.00	0.00	มาก
5. วิดีโอมีความสอดคล้องกับความคาดหวังที่ต้องการ	4.33	0.58	มาก
6. วิดีโอส่งผลให้เกิดการแบ่งปัน (Share)	3.67	0.58	มาก
7. วิดีโอส่งผลให้เกิดความรู้สึกรู้สึกชื่นชอบ (Like)	4.00	0.00	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการสร้างการรับรู้	4.14	0.48	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.04	0.53	มาก

จากตาราง 1 การประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ด้านการสร้างการรับรู้ ได้รับการประเมินประสิทธิภาพสูงสุด โดยอยู่ในระดับมาก และข้อที่ได้รับการประเมินประสิทธิภาพสูงสุดได้แก่ วิดีโอมีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ซึ่งถือได้ว่ามีประสิทธิภาพที่สามารถนำไปใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหาร

หลังจากที่ได้ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ท่าน ทำการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์โดยได้ผลการประเมินดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งานพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	($\bar{X}$)	S.D.	แปลผล
1. วิดีโอมีส่วนช่วยสร้างความน่าสนใจ ดึงดูดใจ และกระตุ้นการรับรู้	4.50	0.51	มาก
2. วิดีโอมีความชัดเจน และความคมชัด	4.30	0.47	มาก
3. วิดีโอมีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.53	0.51	มากที่สุด
4. ความเหมาะสมของการใช้ภาษาในการสื่อความหมาย	4.10	0.31	มาก
5. ความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง และเนื้อหา	4.50	0.51	มาก
6. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	4.43	0.50	มาก
7. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.50	0.51	มาก
8. ความมีคุณค่า และประโยชน์ที่ได้รับ	4.20	0.41	มาก
9. ความรวดเร็วในการเข้าถึงการใช้งาน	4.37	0.49	มาก
10. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการนำเสนอ	4.40	0.50	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.38	0.49	มาก

จากตาราง 2 ผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานพบว่าได้รับการประเมินในระดับมาก โดยข้อที่ได้รับการประเมินสูงสุดได้แก่ วิดีโอมีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อหัวข้องานวิจัยที่ได้ดำเนินการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่ามีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.04 และ

มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 0.53 สำหรับประเด็นที่ได้รับการประเมินสูงสุด ได้แก่ วิดีโอมีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น

นอกจากนั้นแล้วการศึกษาการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานพัฒนาวิดีโอ คอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ พบว่ามีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.38 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 0.49 สำหรับรายการประเมินที่ได้รับการประเมินสูงสุด ได้แก่ วิดีโอมีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น

จากผลที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นว่าวิดีโอมีอิทธิพลต่อการเข้าใจเนื้อหา การจดจำ และการมีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อผสม (Multimedia Learning Theory) ของ Mayer ที่ชี้ว่าการใช้ภาพ เสียง และข้อความร่วมกันในวิดีโอจะช่วยเพิ่มการจดจำ และเข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่าการใช้เพียงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ มีการนำไปประเมินประสิทธิภาพกับผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานวิดีโอคอนเทนต์ พบว่าได้รับการประเมินในระดับมาก โดยเฉพาะในประเด็นวิดีโอมีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้น ซึ่งจากผลการประเมินดังกล่าวมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง “เกร็ดเล็กเช็กกีฬา” บนเพจเฟซบุ๊ก 9thSTADIUM พบว่างานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง “เกร็ดเล็กเช็กกีฬา” บนเพจเฟซบุ๊ก 9th Stadium 2) ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้น 3) ประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง 4) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง “เกร็ดเล็กเช็กกีฬา” บนเพจเฟซบุ๊ก 9th Stadium 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 3) แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง 4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ติดตามเพจเฟซบุ๊ก 9th Stadium จำนวน 50 คนที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย และยินดีตอบแบบสอบถาม ซึ่งผลการวิจัย ได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง “เกร็ดเล็กเช็กกีฬา” บนเพจเฟซบุ๊ก 9th Stadium จำนวน 4 คลิปผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาพบว่า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.42$, $S.D. = 0.50$) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.61$, $S.D. = 0.60$) ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, $S.D. = 0.40$) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.79$, $S.D. = 0.42$) ดังนั้นชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง “เกร็ดเล็กเช็กกีฬา” บนเพจเฟซบุ๊ก 9th Stadium ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริง

และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ (2567) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยเน้นอัตลักษณ์องค์กร เพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์เรื่องการแต่งกายสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พบว่าการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและ

ประเมินคุณภาพ 2) ประเมินผลการรับรู้ 3) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยเน้นอัตลักษณ์องค์กรเพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์เรื่องการแต่งกายสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ วิดีโอคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยเน้นอัตลักษณ์องค์กรเพื่อการประชาสัมพันธ์การแต่งกายสำหรับนักศึกษา แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และด้านสื่อการนำเสนอ แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ สมาชิกที่ติดตามเพจเฟซบุ๊กส่งเสริมวินัยนักศึกษา มจร. โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย จากนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่เคยชมวิดีโอคอนเทนต์แบบเน้นอัตลักษณ์องค์กรเพื่อการประชาสัมพันธ์ และยินดีตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน ผลการวิจัยได้วิดีโอคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยเน้นอัตลักษณ์เพื่อการประชาสัมพันธ์เรื่องการแต่งกายสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ความยาว 4 นาที จำนวน 1 เรื่อง ประกอบด้วย 4 ส่วนย่อย ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.66) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.50) ผลการประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.43) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.39) ดังนั้นสื่อที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีคุณภาพโดยนำไปใช้จริงในภาคการศึกษาที่ 2/2566

รวมถึงงานวิจัยของพรปภัสสร ปริญาญกุล และคณะ. (2567). ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์รายการสดบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำนักข่าวไทย Live พบว่าการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาและประเมินคุณภาพของดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์รายการสดบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำนักข่าวไทย Live โดยผู้เชี่ยวชาญ (2) ประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และ (3) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์รายการสดบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำนักข่าวไทย Live เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์รายการสดบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำนักข่าวไทย Live 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 3) แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่บุคคลทั่วไปที่เข้ามาชมวิดีโอบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำนักข่าวไทย Live ดำเนินการโดยวิธีสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีจับสลากจากบุคคลทั่วไปที่เคยชมดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์รายการสดบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำนักข่าวไทย Live และยินดีตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน ผลการพัฒนาได้ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์รายการสดบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำนักข่าวไทย Live จำนวน 1 คลิป ความยาว 4.46 นาที ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.75) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.69) ผลการประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.47) และผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.52) ดังนั้นดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์รายการสดที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริง

ซึ่งจากงานวิจัยข้างต้นชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์นั้นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ การรับรู้ และการสร้างความเข้าใจ ซึ่งถือได้ว่าเป็นมีความสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การทำอาหารบนแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ซึ่งสามารถนำวิดีโอคอนเทนต์นี้ไปใช้งานได้ และคาดว่าจะต่อยอดในการผลิตเนื้อหาที่มีประโยชน์ และความสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในอนาคตมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรเพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับการคำนวณต้นทุนต่อจาน เช่น ราคาวัตถุดิบ
2. ควรจะมีการแนะนำแหล่งซื้อวัตถุดิบ เพื่อว่าจะช่วยลดต้นทุน และเลือกวัตถุดิบได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ปรับปรุงมุกกล้องให้เห็นรายละเอียดได้ชัดเจนขึ้นในบางช่วงของวิดีโอ เช่น การหั่นวัตถุดิบ หรือการตกแต่งจาน ควรปรับปรุงกล้องหรือใช้การซูมเข้าเมื่อมีขั้นตอนที่ต้องการให้เห็นรายละเอียด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการเผยแพร่เนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มอื่นๆ เช่น TikTok, Instagram หรือเว็บไซต์เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น
2. อาจมีการใช้ภาษาอื่นๆ ร่วมในการผลิตวิดีโอคอนเทนต์ เช่น ภาษาอังกฤษ เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้กับชาวต่างชาติได้เข้าใจง่ายและเข้าถึงมากขึ้น
3. อาจมีการพัฒนาเนื้อหาด้วยเทคโนโลยีใหม่ เช่น การสร้างวิดีโอโดยใช้ AI (AI-generated video) ซึ่งสามารถลดระยะเวลาในการผลิต และเพิ่มความน่าสนใจ

เอกสารอ้างอิง

- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ. (2567). การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง “เกร็ดเล็กเช็กก็หา” บนเพจเฟซบุ๊ก 9th STADIUM. *JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY, SOUTHEAST BANGKOK UNIVERSITY*, 4(2), 30–43.
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ. (2567). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์ที่ออกแบบโดยเน้นอัตลักษณ์องค์กร เพื่อการประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์เรื่องการแต่งกาย สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร*, 9(1), 133-152.
- จักรกฤษฏ์ แก้วประเสริฐ และเอกศักดิ์ สงสังข. (2567). การพัฒนาสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตำบลปากอ อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารนาครบุตริปริทรรศน์*, 16(3), 15-25.
- พรปภัสสร ปริญญากุล และคณะ. (2567). การพัฒนาสื่อดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์รายการสดบนแพลตฟอร์มออนไลน์สำนักข่าวไทย Live. *วารสารวิชาการและวิจัย มทร.พระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 9(2), 45-59.

พนิดา พานิชกุล และลัทธกาญจน์ กุญแก้ว. (2566). การสร้างสื่อดิจิทัลคอนเทนต์โดยชุมชนเพื่อสร้างช่องทาง
การตลาดออนไลน์ของกลุ่มเกษตรกรผู้ปลูกหอมแดงศรีสะเกษมาตรฐาน GI ในเขตอำเภอยางชุมน้อย
จังหวัดศรีสะเกษ. *Maejo Business Review*, 5(2), 64–84.

ภัทธีราภรณ์ อารีย์มิตร และจอมขวัญ สุวรรณรัก. (2565). ปัจจัยการตัดสินใจเลือกรับชมวีดิทัศน์การทำอาหารไทย
บนแพลตฟอร์มยูทูบ. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 11(4), 1586-1594.