

การสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับ
นักศึกษาปริญญาตรี

Synthesis of Digital Content Development Results on Google Sites to
Enhance Perception among Undergraduate Students

ศุภฤกษ์ อินทรักษา^{1*} เสกสรรค์ แยมพินิจ² กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์³ และ พรปภัสสร ปริญญาญกุล⁴

Supareak Intalaksa^{1*} Sakesan Yampinij² Kuntida Thamwipat³ and

Pornpapatsorn Princhanol⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีในด้านลักษณะและรูปแบบเนื้อหา และเพื่อสังเคราะห์คุณภาพ ผลการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้ โดยศึกษาจากผลงานวิจัยจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ในปี พ.ศ. 2567-2568 ที่พัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้ ด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจงจากผลงานวิจัยที่ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารระดับนานาชาติและระดับชาติ มีจำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง ในรอบ 2 ปีการศึกษาที่ผ่านมา ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะและรูปแบบเป็นสื่อวิดีโอคอนเทนต์ขนาดสั้น และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยเผยแพร่บนยูทิลิตี้ ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การสังเคราะห์, ดิจิทัลคอนเทนต์, ยูทิลิตี้, การรับรู้

¹ นักศึกษาปริญญาโท คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

² อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

³ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

⁴ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

* ผู้ประสานงานนิพนธ์ E-mail: supareak.inta@kmutt.ac.th

Abstract

The objective of this research was to synthesize the outcomes of developing digital content on Google Sites to enhance perception among undergraduate students, focusing on content characteristics and formats. It also examined the quality, perception, and satisfaction of the sample group toward the developed digital content. The study analyzed research works produced by undergraduate and graduate students in the Educational Communications and Technology program, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi, during the year 2024-2025. A purposive sampling method was used to select three published studies: from international journal and national journals within the past two academic years. The findings revealed that the content formats primarily consisted of short-form video content and electronic books published on Google Sites. Expert evaluations indicated that both content quality and media presentation were rated good to very good levels. The sample group's perception and satisfaction were both rated at the highest level. In conclusion, the development of digital content on Google Sites to enhance perception among undergraduate students demonstrates high quality and can be effectively applied in practice.

Keywords: Synthesis, Digital Content, Google Sites, Perception

บทนำ

ปัจจุบันดิจิทัลคอนเทนต์ถือเป็นหนึ่งในรูปแบบของสื่อดิจิทัลที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในยุคสังคมดิจิทัล โดยมีลักษณะเด่นคือการผสมผสานรูปแบบของข้อมูลที่หลากหลาย เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งเป็นการต่อยอดจากสื่อรูปแบบดั้งเดิมสู่การเป็นสื่อแบบผสม (Multimedia) ที่สามารถตอบสนองพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มดิจิทัลเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของผู้คน ดิจิทัลคอนเทนต์จึงได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวก รวดเร็ว และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาได้โดยตรง จากการศึกษาพบว่า การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้ที่มีการออกแบบอย่างเป็นระบบสามารถส่งผลต่อคุณภาพของสื่อ การรับรู้ และความพึงพอใจของผู้ใช้งานในระดับสูง โดยเฉพาะเมื่อนเนื้อหา มีความเหมาะสม น่าสนใจ และสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (พรปภัสสร ปริญาญกุล

และคณะ, 2567) ในส่วนของแพลตฟอร์มกูเกิลไซต์ Bangun et al., (2022) ได้กล่าวว่า กูเกิลไซต์เป็นเครื่องมือดิจิทัลที่สนับสนุนการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเอื้อต่อการออกแบบเนื้อหาที่เป็นระบบ สามารถบูรณาการสื่อได้หลากหลายรูปแบบ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ที่มากขึ้น แต่เมื่อพิจารณาในบริบทของการศึกษาไทย โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษา งานวิจัยที่มีการวิเคราะห์เชิงสังเคราะห์ (Synthesis) เกี่ยวกับลักษณะ รูปแบบ เนื้อหา และคุณภาพของดิจิทัลคอนเทนต์บนกูเกิลไซต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ของผู้เรียนยังมีอยู่อย่างจำกัด จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนกูเกิลไซต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ในส่วนของการสังเคราะห์งานวิจัย อลงกต คชสาร (2567) ได้กล่าวว่า กระบวนการเชิงสังเคราะห์งานวิจัย เป็นทัศนคติที่สำคัญในการขยายพื้นที่ของความรู้ทางวิชาการ และนำไปสู่การสร้างสรรคผลงาน เพิ่มมูลค่าของงานวิจัย ส่งเสริมให้มีการอ้างอิงงานวิจัยเก่า ๆ มากขึ้น ส่งเสริมการพัฒนาในงานวิชาการต่าง ๆ การสร้างสรรคผลงานทางวิชาการใหม่ ๆ จำเป็นต้องใช้วิธีการสังเคราะห์ที่เป็นระบบ และมีขั้นตอนที่ชัดเจน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพและมีความเชื่อถือได้

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงดำเนินการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนกูเกิลไซต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีที่เผยแพร่โดยคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ในรอบปีการศึกษา 2567-2568 โดยพิจารณาในด้านลักษณะและรูปแบบของเนื้อหา รวมถึงการสังเคราะห์คุณภาพ ผลการรับรู้ และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ของผู้วิจัยในครั้งต่อไป จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วยแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1) ดิจิทัลคอนเทนต์

ศักดิ์อนันต์ อนันตสุข (2559) กล่าวว่า ดิจิทัลคอนเทนต์ หมายถึง สารสนเทศที่มีรูปแบบดิจิทัล โดยอาศัยการสื่อหรือการนำเสนอผ่านทางอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน โทรศัพท์มือถือ รวมถึงป้ายโฆษณาแบบดิจิทัล และโรงภาพยนตร์ระบบดิจิทัล

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลหรือ DEPA (2568) กล่าวว่า ดิจิทัลคอนเทนต์ คือ สื่อที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ อาทิเช่น มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่โทรศัพท์ ซึ่งตัวอย่างของดิจิทัลคอนเทนต์ อย่างเช่น เกม แอนิเมชัน บทความ พอดแคสต์ รวมถึงแอปพลิเคชัน

จากความหมายของคำว่าดิจิทัลคอนเทนต์ สามารถสรุปได้ว่า ดิจิทัลคอนเทนต์ถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะ เช่น เพื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ความรู้ เพื่อให้ความบันเทิง หรือเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ โดยลักษณะของดิจิทัลคอนเทนต์จะมีความแตกต่างกันไปตามประเภทของเนื้อหา และกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้น "ดิจิทัลคอนเทนต์" จึงหมายถึงการนำเสนอเนื้อหาหรือเรื่องราวผ่านสื่อที่ประกอบด้วยภาพ เสียง หรือทั้งภาพและเสียง ซึ่งสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างครบถ้วนทั้งในเชิงเหตุผลและอารมณ์

2) กูเกิลไซต์

Jessica Lau (2026) กล่าวว่า กูเกิลไซต์ คือแพลตฟอร์มบนเว็บที่สร้างเว็บไซต์ฟรี เป็นโปรแกรมสร้างเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย และมีฟีเจอร์มากมายที่จะใช้เป็นที่เก็บบล็อกพอร์ตโฟลิโอหรือสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนได้

ธีรยุทธ แก้วดำรงชัย และอัมพร วัจนะ (2565) กล่าวว่า Google Sites เป็นสื่อการเรียนรู้หนึ่งที่จะทำให้ผู้ใช้งานแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ เนื่องจาก Google Sites เป็นการแสดงผลในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นแฟ้มข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่สามารถอ่านผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ สามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ต่าง ๆ นอกจากนั้น Google Sites สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ และที่สำคัญคือผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้ Google Sites ได้ตลอดเวลา

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า กูเกิลไซต์ เป็นบริการสร้างเว็บไซต์ฟรีจาก Google ช่วยให้ผู้ใช้งานสร้างเว็บไซต์ได้ง่ายและรวดเร็วโดยไม่ต้องมีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมหรือการออกแบบมาก่อน นอกที่จากจะใช้งานได้ฟรีแล้ว “กูเกิลไซต์” ยังเชื่อมต่อกับบริการอื่น ๆ ของ Google เช่น Google Drive, Google Docs และ Google Calendar ทำให้การจัดการเนื้อหา มีความสะดวกสบายยิ่งขึ้น โดยเฉพาะสำหรับองค์กร หน่วยงานการศึกษา หรือกลุ่มผู้ใช้งานที่ต้องการสร้างเว็บไซต์ภายในองค์กรหรือเว็บไซต์แนะนำข้อมูลต่าง ๆ

3) การสังเคราะห์งานวิจัย

การสังเคราะห์งานวิจัยเป็นกระบวนการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัยหลายแหล่งอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ครอบคลุมและลึกซึ้งในเรื่องที่ศึกษา รวมถึงการเปรียบเทียบผลการวิจัยที่แตกต่างกันเพื่อระบุแนวโน้มและช่องว่างความรู้ที่ยังต้องการการศึกษาต่อไป กระบวนการนี้ช่วยให้นักวิจัยสามารถสรุปข้อค้นพบเชิงทฤษฎีและนำไปประยุกต์ใช้ในงานวิจัยหรือการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธวัชพร ชุบขุนทด และมนตรี วงษ์สะพาน, 2564) ในที่นี้คือ การสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนกูเกิลไซต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี จากงานวิจัยที่เลือกแบบเจาะจงจากผลงานวิจัยระดับปริญญาตรี และปริญญาโท ที่ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารระดับนานาชาติและระดับชาติ

ในรอบ 2 ปีการศึกษาที่ผ่านมาของสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พบว่า มีจำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีในด้านลักษณะและรูปแบบเนื้อหา
- 2) เพื่อสังเคราะห์คุณภาพ ผลการรับรู้ และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้

สมมติฐาน

ผลการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่างานวิจัยมีคุณภาพในระดับดี มีผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างในระดับมาก และมีความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในระดับมากขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยกำหนดขอบเขตการศึกษาผลงานวิจัยระดับปริญญาตรีและระดับปริญญาโท ของสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ในปีการศึกษา 2567-2568 พบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 10 เรื่องที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี แต่ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ที่เลือกแบบเจาะจงโดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัย (Inclusion and Exclusion Criteria) ดังนี้

1. เกณฑ์การคัดเลือกเข้า (Inclusion Criteria) เลือกเฉพาะงานวิจัยที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่อยู่บนฐาน Scopus และวารสารวิชาการระดับชาติที่อยู่บนฐาน TCI กลุ่มที่ 2 ขึ้นไป
2. เกณฑ์การคัดออก (Exclusion Criteria) คัดออกงานวิจัยที่เผยแพร่เพียงในเอกสารสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ (Proceedings) หรือตีพิมพ์ในฐานข้อมูลที่ไม่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด

จากเกณฑ์ดังกล่าว ทำให้มีงานวิจัยถูกคัดออกจำนวน 7 เรื่อง จึงเหลือผลงานวิจัยที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกนำมาใช้ในการสังเคราะห์ จำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง ได้แก่

- 1) Digital Content on Google Sites for Course Subjects to Enhance Digital Literacy through Self-Directed Learning for Thai Students (Kittipongpisut et al., 2025) (งานวิจัยเรื่องที่ 1)

2) การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง MELLOW POP อสมท บัญชี (พรภัสสร ปริญญากุล และคณะ, 2567) (งานวิจัยเรื่องที่ 2)

3) การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบัณฑิตการเพื่อส่งเสริมการรับรู้ เรื่องการถ่ายภาพเพื่อการโฆษณาสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี (พงศ์ศักดิ์ เรืองฤทธิ์ และคณะ, 2567) (งานวิจัยเรื่องที่ 3)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ งานวิจัยระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาโท ของสาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ในปี พ.ศ. 2567-2568 มีจำนวนทั้งสิ้น 10 เรื่องที่เผยแพร่ในที่ประชุมวิชาการและวารสารวิชาการ โดยในที่นี้ได้กำหนดวิธีการเลือกแบบเจาะจงจากผลงานวิจัยที่เผยแพร่ในวารสารระดับนานาชาติที่อยู่บนฐาน Scopus จำนวน 1 เรื่อง และจากผลงานวิจัยที่เผยแพร่ในวารสารระดับชาติ ที่อยู่บนฐาน TCI ทั้งนี้ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย หรือ ศูนย์ TCI (Thai-Journal Citation Index Centre) ซึ่งเป็นหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่พัฒนาฐานข้อมูลเพื่อการสืบค้นผลงานวิจัยและผลงานวิชาการตลอดจนข้อมูลการอ้างอิงของบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการไทย และจากเกณฑ์ดังกล่าวพบว่า มีผลงานวิจัยระดับปริญญาตรีที่ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารระดับชาติบนฐาน TCI 2 ในรอบ 2 ปีการศึกษาที่ผ่านมาของสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี พบว่า มีจำนวนทั้งสิ้น 2 เรื่อง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กำหนดประเด็นในผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนบัญชีเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับ นักศึกษาปริญญาตรี ใน 5 ประเด็น ได้แก่

- 1) ลักษณะรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์
- 2) เนื้อหาดิจิทัลคอนเทนต์
- 3) คุณภาพของดิจิทัลคอนเทนต์
- 4) ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์บนบัญชีเพื่อส่งเสริมการรับรู้
- 5) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์บนบัญชีเพื่อ

ส่งเสริมการรับรู้

2. ศึกษางานวิจัยที่นำมาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดไว้
3. วิเคราะห์ข้อมูล
 - 1) สถิติและเกณฑ์การให้คะแนน

การวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีการแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

4.51 – 5.00	หมายถึง	ดีมาก/มากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	ดี/มาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	น้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผลจากการสังเคราะห์การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ดังต่อไปนี้

1. ผลการสังเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์

ตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์

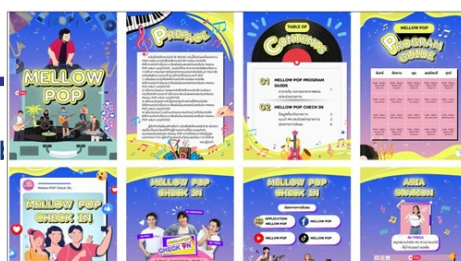
งานวิจัย	ลักษณะและรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	เป็นวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้นบนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักศึกษาไทย
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง MELLOW POP อสมท บนยูทิลิตี้
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการถ่ายภาพเพื่อการโฆษณาสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์พบว่าเป็นวิดีโอสั้น และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ งานวิจัยทุกชิ้นเป็นการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์



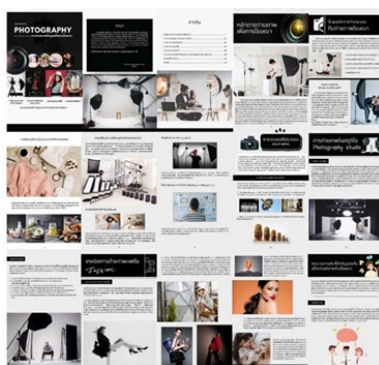
ภาพที่ 1 คลิปวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้นบนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักศึกษาไทย

ที่มา : Kittipongpisut et al., (2025)



ภาพที่ 2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง MELLOW POP อสมท บনุกেল
ไซด์

ที่มา : พรปภัสสร ปริญชาญกุล และคณะ (2567)



ภาพที่ 3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการถ่ายภาพเพื่อการโฆษณา
ที่มา : พงศ์ภักดิ์ เรืองฤทธิ์ และคณะ (2567)

2. ผลการสังเคราะห์เนื้อหาของดิจิทัลคอนเทนต์

ตารางที่ 2 ผลการสังเคราะห์เนื้อหาของดิจิทัลคอนเทนต์

งานวิจัย	ลักษณะและรูปแบบของดิจิทัลคอนเทนต์
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	เป็นการสร้างการรับรู้โดยใช้วิดีโอคอนเทนต์แบบสั้นบนยูทูปเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักศึกษาไทย
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	เป็นการสร้างการรับรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง MELLOW POP อสมท บনุกেলไซด์
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	เป็นการสร้างการรับรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับนิทรรศการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการถ่ายภาพเพื่อการโฆษณาสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากตารางที่ 2 ผลการสังเคราะห์เนื้อหาพบว่า เป็นเนื้อหาที่สร้างการรับรู้แก่กลุ่มตัวอย่างโดยใช้ดิจิทัลคอนเทนต์ในรูปแบบวิดีโอสั้น และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

3. ผลการสังเคราะห์คุณภาพของดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลไซต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ คือ ผู้ที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไปและเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ข้างต้น เพื่อประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของสื่อจำนวนด้านละ 3 ท่าน

ตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวนด้านละ 3 ท่าน

รายการที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพด้านเนื้อหา
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.70	0.36	ดีมาก
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.33	0.75	ดี
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.30	0.47	ดี

ตารางที่ 4 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวนด้านละ 3 ท่าน

รายการที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.83	0.19	ดีมาก
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.56	0.54	ดีมาก
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.42	0.40	ดี

จากตารางที่ 3 และ 4 ผลการสังเคราะห์คุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของดิจิทัลคอนเทนต์พบว่า ผลการประเมินคุณภาพดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลไซต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีถึงดีมาก และคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีถึงดีมาก

4. ผลการสังเคราะห์การประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลไซต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 5 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับการรับรู้
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.80	0.41	มากที่สุด
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.71	0.48	มากที่สุด
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.78	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลการสังเคราะห์ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด

5. ผลการสังเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. งานวิจัยเรื่องที่ 1	4.59	0.64	มากที่สุด
2. งานวิจัยเรื่องที่ 2	4.72	0.48	มากที่สุด
3. งานวิจัยเรื่องที่ 3	4.93	0.26	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 ผลการสังเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับเนื้อหาอื่น ๆ ให้เหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษายุคปัจจุบัน

2. สามารถส่งเสริมประชาสัมพันธ์หลักสูตรบนแพลตฟอร์มออนไลน์ในรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับนักเรียนนักศึกษา

สรุปและอภิปรายผล

จากการสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่าดิจิทัลคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้นนั้นนำเสนอเนื้อหาในลักษณะวิดีโอคอนเทนต์แบบสั้น และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เผยแพร่บนยูทิลิตี้ ซึ่งมีรูปแบบการนำเสนอที่ชัดเจนเข้าใจง่าย มีความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล และสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง งานวิจัยทั้ง 3 เรื่องใช้กระบวนการพัฒนาที่เป็นระบบโดยใช้ ADDIE Model (Poenmunkong et al., 2026) ในการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ให้มีคุณภาพและตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายได้จริง ประกอบกับการใช้อินโฟกราฟิกช่วยให้การรับรู้ข้อมูลที่ซับซ้อนง่ายขึ้น ช่วยให้ผู้อ่านจับประเด็นสำคัญได้รวดเร็วและไม่น่าเบื่อ ดังนั้นแนวทางในการทำวิจัยและการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ในครั้งต่อไปจึงสามารถหยิบยกเอาประเด็นต่าง ๆ มาพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีได้ตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับสังคมยุคดิจิทัล

ผลจากการประเมินคุณภาพของการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่าผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและสื่อการนำเสนอ อยู่ในระดับที่ดีถึงดีมาก ผลการประเมินการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับมากที่สุด โดยนำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์คำนวณทางสถิติและสรุปผล ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ภัทรวิทย์ โจนกระโทก และคณะ, 2568) ซึ่งศึกษาเรื่องการพัฒนาหลักสูตรดิจิทัลคอนเทนต์บนเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่า กระบวนการดังกล่าวทำให้ได้สื่อที่ออกแบบและพัฒนาที่มีคุณภาพดี สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และความพึงพอใจแก่กลุ่มตัวอย่างในระดับมาก ทั้งนี้นงานวิจัยทั้ง 3 เรื่องที่นำมาศึกษาได้ดำเนินการใช้หลักการผลิตดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีโดยเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ดังที่ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลหรือ DEPA (2568) ได้กล่าวว่า ดิจิทัลคอนเทนต์ คือ สื่อที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่โทรทัศน์ ซึ่งตัวอย่างของดิจิทัลคอนเทนต์ อย่างเช่น เกม แอนิเมชัน บทความ พอดแคสต์ รวมถึงแอปพลิเคชัน

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทิลิตี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีสามารถนำสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้นมาเผยแพร่ได้ในทุกช่องทางบนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ยูทูบ หรือติ๊กต็อก เพื่อเพิ่มความสะดวกและเพิ่มอัตราการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างครอบคลุม

2. ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ ทักษะคิด และความคิดเห็นของผู้ชมสื่อดิจิทัลคอนเทนต์บนยูทูปเพื่อพัฒนาในครั้งต่อไปให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- ธวัชพร ชุบขุนทด, และมนตรี วงษ์สะพาน. (2564). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 4(11), 151–161.
- ธีรยุทธ แก้วดำรงชัย, และอัมพร วัจนะ. (2565). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ด้วยบทเรียนออนไลน์บน Google Sites ร่วมกับเกมวัน เดอ โก เรื่องระบบนิเวศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 7(5), 10–24.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ สุวีริยาสาส์น.
- พรปภัสสร ปริญาญกุล, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, กชรัตน์ กลิ่นหอมกรุ่น, ปณิศา จงคำเกิง, และปวันรัตน์ สันโสภา. (2567). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทูป. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก*, 4(2), 15–29.

พรปภัสสร ปริญาญกุล, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรธีรา ศรีสุทธิธาดา, ชิดชนก เงินเจริญรุ่ง, และกษรรัตน์ กลิ่นหอมกรุ่น. (2567). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมีอินโฟกราฟิกสรุปความเพื่อเผยแพร่บนกูเกิลไซต์รายวิชาทักษะการนำเสนอ. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก*, 4(1), 28–41.

พงศ์ภัก เรืองฤหาญ, สรภฤช มณีวรรณ, ดารุวรรณ ศรีแก้ว, และกุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. (2567). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับบทละครเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการถ่ายภาพเพื่อการโฆษณาสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี*, 4(2), 62–7.

ภัทรวดี โจนกระโทก, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญาญกุล, และธีรวันท์ โอภาสบุตร. (2568). การสังเคราะห์ผลการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์บนเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมการรับรู้สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี. ใน กัลยาภรณ์ ปานมะเริง. *การวิจัยและนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจในยุคปัญญาประดิษฐ์. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 20 และการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ ครั้งที่ 10 มหาวิทยาลัยศรีปทุม*, (น. 2342-2354). มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ศักดิ์อนันต์ อนันตสุข. (2559, 23 เมษายน). การใช้ดิจิทัลคอนเทนต์ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลคอนเทนต์ (DIGITAL CONTENT) คืออะไร มีอะไรบ้าง. <http://www.anantasook.com/digital-content-in-education/>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA). (2568). Digital Content กับบทบาทในภาคธุรกิจ. <https://www.depa.or.th/th/article-view/digital-content-in-business>

อลงกต คชสาร. (2567). ความรู้เบื้องต้นกระบวนการวิจัยเชิงสังเคราะห์. *วารสารเมธีวิจัย Savant Journal of Social Sciences*, 1(4), กรกฎาคม–สิงหาคม, 81–89.

Bangun, R. H., Sitompul, J., & Fibriasari, H. (2022). Google Sites as learning media in the material development of advanced reading comprehension. *International Journal of Research and Review*, 9(7), 519–525. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20220756>.

Jessica Lau. (2 0 2 6 , 19 March) . What is Google Sites? And how to use it. <https://zapier.com/blog/google-sites-tutorial/>

Kittipongpisut, A., Princhankol, P., & Thamwipat, K. (2025). Digital content on Google Sites for course subjects to enhance digital literacy through self-directed learning for Thai students. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(5), 23–39. <https://doi.org/10.26803/ijlter.24.5.2>

Poenmunkong, C., Ditplian, R., Thamwipat, K., & Princhankol, P. (2026). Development of TikTok-based digital content for public relations of a master's program. *Perinatal Journal*, 34(1), 973–981. <https://doi.org/10.57239/prn.26.034100100>