

การพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล *

THE DEVELOPMENT OF VIDEO PODCAST TO STRENGTHEN
THE KNOWLEDGE OF DIGITAL LEISURE

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

Wipongchai Rongkhankaew

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

Corresponding author E-mail: wipongchai@gs.swu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ และ 2) ศึกษาผลของพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลเป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชานันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นแกนนำในการทำกิจกรรมในรุ่นและวิชาเอก จำนวน 46 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม และแบบทดสอบ เก็บรวบรวมโดยแจกแบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีทุกด้าน ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้าน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีทุกด้าน 2) ผลพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ 80/80 ได้ดำเนินการทดลอง 3 ครั้ง การทดลองครั้งที่ 1 เป็นการประเมินและตรวจสอบคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น การทดลองครั้งที่ 2 พอดคาสต์วิดีโอมีประสิทธิภาพ (E1/E2) 84.33/88.66 และการทดลองครั้งที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) 81.11/87.88 3) ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน

คำสำคัญ: การพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอ, ส่งเสริมความรู้การใช้เวลาว่าง, ดิจิทัล

Abstract

This research article aims to 1) develop the quality of video podcasts to promote knowledge on effective digital leisure, and 2) study the effects of video podcasts in promoting knowledge on digital leisure. This experimental research involves a sample group of 46 undergraduate students from the Recreation Leadership program at the Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University, who are leaders in their activities and their major. The research tools include questionnaires and tests, collected by distributing tests and satisfaction questionnaires. The statistics used in the research are mean, standard deviation, and t-test, with



descriptive data analysis. The findings of the research are as follows: 1) The overall quality of the video podcasts, developed by content experts, was rated as good. When considering each aspect, the quality was good in all areas. The overall quality assessment by media experts was also rated as good, with each aspect being good. 2) The video podcasts aimed at promoting knowledge on effective digital leisure time usage met the 80/80 efficiency criterion. Three trials were conducted. The first trial involved evaluating and checking the quality of the video podcasts for further improvement. In the second trial, the video podcasts had an efficiency (E1/E2) of 84.33/88.66, and in the third trial, the efficiency (E1/E2) was 81.11/87.88. The post-learning average scores on knowledge and understanding of digital leisure were significantly higher than the pre-learning scores at the .05 level. The overall satisfaction with the video podcasts was very high. When considering each aspect, satisfaction was highest in all areas.

Keywords: Development of Video Podcasts, Promote Knowledge of Leisure, Digital

บทนำ

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) เริ่มต้นขึ้นในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 และสืบนี้นายาวมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรงเป็นวงกว้างไปทั่วโลกมีผู้คนเจ็บป่วยและเสียชีวิตเป็นจำนวนมากซึ่งเป็นความสูญเสียครั้งใหญ่ของโลก จากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ผู้คนจึงต้องหาวิธีการป้องกันตัวเอง ด้วยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การปฏิบัติตัวที่แตกต่างไปจากวิถีชีวิตแบบเดิมที่เคยปฏิบัติมาในช่วงก่อนจะมีการแพร่ระบาด ซึ่งเรียกวิถีชีวิตแบบนี้ว่า ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) ซึ่งวิถีชีวิตแบบนี้ หมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างใหม่ที่แตกต่างจากอดีต อันเนื่องจากมีบางสิ่งมากระทบ จนแบบแผนและแนวทางปฏิบัติที่คนในสังคมคุ้นเคยอย่างเป็นปกติและเคยคาดหวังล่วงหน้าได้ ต้องเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีใหม่ภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย ซึ่งเป็นแนวทางที่หลายคนต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในช่วงการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (กรมสุขภาพจิต, 2563; ทนงศักดิ์ แสงสว่างวัฒนะ, 2563) เมื่อโลกเปลี่ยนเข้าสู่ชีวิตวิถีใหม่ ผู้คนไม่สามารถออกไปใช้ชีวิตและทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างแบบเดิมได้ จึงหันมาใช้เวลาว่างทางดิจิทัล หรือ Digital Leisure เพิ่มขึ้น และเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

การใช้เวลาว่างทางดิจิทัล เป็นการใช้เวลาว่างผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล ที่ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ง่าย สามารถเข้าถึงได้ทั้งจากเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านอินเทอร์เน็ตจากโทรศัพท์มือถือ สามารถใช้สื่อดิจิทัลในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างต่าง ๆ รอบตัว ได้จากที่ใดก็ได้ทุกที่ ทุกช่วงเวลา และผู้เข้าร่วมสัมผัสและรับรู้ได้ถึงประโยชน์และคุณค่า Carnicelli et al. กล่าวว่า การใช้เวลาว่างทางดิจิทัลได้สร้างโอกาสมากมายให้ผู้คนได้เรียนรู้ โดยไม่มีการผูกมัดทางสถานที่ แต่ถูกล้อมรอบด้วยเทคโนโลยีมากขึ้น ทำให้ผู้คนสามารถแบ่งปัน เพลง วิดีโอ รูปภาพ และความคิดเห็นกันได้เพียงแค่มีอุปกรณ์พกพาเท่านั้น จากการเติบโตและนิยมของการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล จึงมีความจำเป็นที่จะต้องให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลและการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะกับกลุ่มผู้ใช้นั้นหนาแน่นในการในระดับมหาวิทยาลัยที่ปัจจุบันใช้เวลาว่างทางดิจิทัลกันอย่างแพร่หลายและกลายเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิต และจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลเพื่อที่จะนำความรู้ที่ไปถ่ายทอดต่อและนำความรู้ที่ได้ไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าและใช้เวลาว่างทางดิจิทัลอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคมต่อไป (Carnicelli, S., et al. , 2017)

ปัจจุบันการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ สามารถทำได้หลากหลายวิธี การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการส่งเสริมความรู้ก็เป็นวิธีการที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ในปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนทุกระดับและได้มีการออกแบบพัฒนาสื่อสำหรับการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นเว็บการเรียนการสอน สื่อสังคมออนไลน์ วิกิพีเดียบนอินเทอร์เน็ต หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือสื่อความจริงเสมือน (Augmented Reality) เป็นต้น ซึ่งเทคโนโลยีหนึ่งที่มีความสนใจและถูกนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจก็คือ พอดคาสต์ (Podcast) พอดคาสต์ คือ ไฟล์ที่บันทึกเสียงหรือวิดีโอต้นฉบับ พอดคาสต์แต่ละตอนจะอยู่ในรูปแบบไฟล์เดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นเสียงหรือวิดีโอ เพื่อให้ผู้ฟังได้สนุกและรับสาระกับรายการดังกล่าวในลักษณะเดียวกันทุกครั้ง พอดคาสต์ถือเป็นช่องทางหนึ่งในการรับชม รับฟังเนื้อหาต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย เป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมในวงกว้าง (วิลาส ฉ่ำเลิศวัฒน์ และนฤพล ตั้งธีรรัตน์, 2551; อาลี ปรียากร, 2560) ปัจจุบันมีการนำพอดคาสต์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายและสร้างประโยชน์มากมายต่อการจัดการเรียนการสอน เพราะผู้เรียนสามารถเลือกช่องทางตามความต้องการของตนเองเพื่อรับชมหรือรับฟัง และสามารถเลือกเก็บสื่อที่ตนเองสนใจศึกษาไว้ในอุปกรณ์ของตนเองไม่ว่าจะเป็น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (ชวันธร สัมฤทธิ์ และคณะ, 2555) นอกจากนี้ พอดคาสต์ยังช่วยให้ผู้เรียนมีความเครียดน้อยลงในช่วงก่อนสอบ เพราะสามารถใช้พอดคาสต์ช่วยทบทวนบทเรียนได้ พอดคาสต์ยังช่วยเพิ่มความคุ้นเคยระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้นและผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนจากการใช้งานพอดคาสต์ได้ดีกว่าการศึกษาในรูปแบบเดิม เช่น การอ่านตำราเรียน (Fernandez, V., et al., 2015; อาลี ปรียากร, 2560) ในปัจจุบัน พอดคาสต์ มีหลายประเภท ได้แก่ Basic Podcast ที่มีเพียงแค่เสียงหรือคำบรรยายเท่านั้น Enhanced Podcast มีการเพิ่มลูกเล่นโดยใช้ภาพประกอบเสียงหรือคำบรรยาย และรูปแบบที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบันคือ พอดคาสต์วิดีโอ (Video Podcast) หรือ Vodcast เป็นรูปแบบที่มีภาพประกอบและเสียงเหมือนกับพอดคาสต์ทั่วไปแต่มีวิดีโอเพิ่มเข้ามาช่วยให้เนื้อหาที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

จากการเติบโตของการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล จึงต้องให้ความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลและการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลอย่างถูกต้องกับกลุ่มผู้ใช้นั้นนทนาการในระดับมหาวิทยาลัยเพื่อที่จะนำความรู้นั้นไปถ่ายทอดต่อ จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว จึงสนใจที่จะศึกษา การพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล เพื่อให้ได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลและการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลอย่างถูกต้องกับกลุ่มผู้ใช้นั้นนทนาการในระดับมหาวิทยาลัยเพื่อที่จะนำความรู้นั้นไปถ่ายทอด และเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าและใช้เวลาว่างทางดิจิทัลอย่างถูกต้องเหมาะสมและจากคุณสมบัติและประโยชน์ของพอดคาสต์วิดีโอ และสนใจพัฒนาการพัฒนารูปแบบพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล เพื่อให้พอดคาสต์วิดีโอที่เป็นต้นแบบและเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับการผลิตพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลให้แก่หน่วยงานที่สนใจต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาประสิทธิภาพพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบแผนที่ใช้ในการทดลองเป็นแบบกลุ่มเดียวแบบทดสอบก่อนและทดสอบหลัง (One-group Pretest – Posttest Design) ศึกษาและพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริม

ความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล โดยพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล จำนวน 8 เรื่อง

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตสาขาวิชาผู้ใช้นันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์กำหนด (Criterion Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นไปตามเงื่อนไขของการวิจัย ประกอบด้วย 1) เป็นนิสิตสาขาวิชาผู้ใช้นันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นแกนหลักในการทำกิจกรรมภาคในรุ่นและวิชาเอก 2) สนใจเข้าร่วมงานวิจัยและเข้าร่วมได้จนจบกระบวนการ 3) สนใจยินยอมให้เก็บข้อมูลที่จำเป็นต่อการวิเคราะห์ผลการวิจัยตลอดกระบวนการวิจัย 4) ยินยอมปฏิบัติตามเงื่อนไขของกระบวนการวิจัย การได้มา ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยจะดำเนินการประชาสัมพันธ์เพื่อรับสมัครผู้สนใจโดยมีเงื่อนไขตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้างต้น โดยรับสมัครแบ่งเป็นกลุ่มในการทดลองครั้งที่ 1 จำนวน 6 คน ครั้งที่ 2 จำนวน 10 คน และครั้งที่ 3 จำนวน 30 คน รวมทั้งสิ้น 46 คน การเลือกกลุ่มตัวอย่างเข้าสู่การวิจัยในแต่ละครั้งจะใช้วิธีการจับสลาก โดยกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวจะใช้ในการหาประสิทธิภาพพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลตามเกณฑ์ 80/80 และศึกษาผลของพอดคาสต์วิดีโอในเรื่องความรู้ ความเข้าใจ และความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมหรือผู้ชมต่อพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) รูปแบบพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลจำนวน 8 เรื่องดำเนินการทดลองหาประสิทธิภาพของกระบวนการและหาประสิทธิภาพของพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลที่สร้างขึ้น ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) เมื่อเรียนจากพอดคาสต์วิดีโอแล้วผู้เรียนสามารถที่จะทำแบบฝึกหัดได้ผลคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 80% และประเมินหลังเรียนได้ผลคะแนนไม่น้อยกว่า 80% 2) แบบประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และพิจารณาคัดชั้นความสอดคล้อง (IOC) ของแต่ละข้อโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.94 3) แบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลจากการเรียนรู้ด้วยพอดคาสต์วิดีโอผ่านการวิเคราะห์คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.85 และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และพิจารณาคัดชั้นความสอดคล้อง (IOC) ของแต่ละข้อโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.92

การรับรองจริยธรรมงานวิจัยในมนุษย์ งานวิจัยนี้ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมงานวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ใบรับรองเลขที่ SWUEC-662023

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้ทดลองจัดการเรียนรู้ด้วยพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล จำนวน 8 เรื่อง ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง เก็บข้อมูลด้วยการประเมินความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลด้วยแบบทดสอบ และประเมินความพึงพอใจด้วยแบบสอบถาม

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้ 1) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ค่าที (t-test dependent) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนประเมินก่อนและหลังการเข้าร่วม 2)

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป นำผลการวิจัยที่ได้มาสรุปผล อภิปรายผลและนำเสนอเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพนำเสนอเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1.1 ผลการประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. การนำเสนอเนื้อหา	4.34	0.48	ดี
2. ความชัดเจนของภาพและเสียงบรรยาย	4.48	0.28	ดี
รวม	4.41	0.76	ดี

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผลประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ด้านความชัดเจนของภาพและเสียงบรรยายมีคุณภาพเป็นอันดับแรก รองลงมาคือด้านการนำเสนอเนื้อหาตามลำดับ

1.2 ผลการประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. การนำเสนอเนื้อหา	4.40	0.31	ดี
2. เสียงบรรยายและดนตรีประกอบ	4.30	0.42	ดี
3. ภาพและตัวอักษร	4.46	0.34	ดี
4. เทคนิคการนำเสนอ	4.46	0.34	ดี
รวม	4.40	0.35	ดี

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผลประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อพอดคาสต์วิดีโอ พบว่า พอดคาสต์วิดีโอมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.35) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีทุกด้าน ด้านระบบภาพและตัวอักษร ด้านเทคนิคการนำเสนอมีคุณภาพเป็นอันดับแรก รองลงมาคือการนำเสนอเนื้อหา และเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ

1.3 ศึกษาผลการพัฒนาประสิทธิภาพพอดคาสต์วิดีโอตามเกณฑ์ 80/80 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง 3 ครั้ง ปรากฏผลดังตารางที่ 3

การทดลองครั้งที่ 1 ซึ่งเป็นการประเมินและตรวจสอบคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น ส่วนผลการทดลองในครั้งที่ 2 และ 3 รายละเอียดอยู่ในตารางที่ 3



ตารางที่ 3 ผลการพัฒนาประสิทธิภาพพอดคาสต์วิดีโอตามเกณฑ์ 80/80

การทดลอง	แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E1 / E2
	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	E1	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	E2	
การทดลองครั้งที่ 2	30	25.30	84.33	30	26.60	88.66	84.33/88.66
การทดลองครั้งที่ 3	30	25.66	81.11	30	26.36	87.88	81.11/87.88

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผลการทดลองครั้งที่ 2 พอดคาสต์วิดีโอมีประสิทธิภาพ (E1/E2) 84.33/88.66 และในการทดลองครั้งที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) 81.11/87.88 สรุปได้พอดคาสต์วิดีโอมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. การศึกษาผลของพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล ด้านความรู้ ความเข้าใจ และความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอเรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล ปรากฏผลดังตารางที่ 4-5

ตารางที่ 4 ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล

ผลการเรียนรู้	คะแนนก่อนทดลอง			คะแนนหลังทดลอง			t	p
	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.		
	30	19.60	0.72	30	26.36	1.49	-10.72	.000*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่าผลการเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาการเรียนรู้	4.68	0.36	มากที่สุด
2. ด้านระบบเสียงและภาพ	4.67	0.35	มากที่สุด
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอ	4.75	0.23	มากที่สุด
4. ด้านการดำเนินรายการ	4.63	0.26	มากที่สุด
5. ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับ	4.72	0.20	มากที่สุด
รวม	4.69	0.28	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวม 4.69 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน ด้านเทคนิคการนำเสนอมีความพึงพอใจเป็นอันดับแรก รองลงมาคือด้านประโยชน์และความรู้ที่ได้รับ ด้านระบบเสียงและภาพ และด้านการดำเนินรายการตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ผลการประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ส่วนผลประเมินคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อพอดคาสต์วิดีโอ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ใน



ระดับดี ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการผลิตสื่อดิจิทัลพอดคาสต์วิดีโออย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจาก 1) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนการผลิตรายการไม่ว่าด้านเนื้อหา เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลที่ต้องถูกต้องและครบถ้วน การเตรียมการด้านบุคลากร เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ การดำเนินรายการและบท โดยมีการประชุมในที่ทีมงานที่เกี่ยวข้องให้เข้าใจขั้นตอนการปฏิบัติงาน ตลอดจนปัญหาต่าง ๆ ก่อนการลงมือปฏิบัติงานตามตารางเวลาที่กำหนดไว้ 2) ขั้นตอนการผลิตรายการ (Production) เป็นขั้นตอนที่จับบันทึกพอดคาสต์วิดีโอตามแผนการทำงาน ตรวจสอบความถูกต้องทางด้านเทคนิคถ้าพบข้อบกพร่องต้องแก้ไขและบันทึกใหม่ทันทีเมื่อบันทึกรายการเสร็จแล้วควรมีการตรวจสอบอีกครั้งเพื่อหาข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นและ 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) การลำดับภาพ เสียง หรือการตัดต่อ การฉายเพื่อตรวจสอบ และการเลือกช่องทางการเผยแพร่ที่ได้รับความนิยมและสะดวกในการเข้าถึง การประเมินผล กระบวนการผลิต รวมทั้งการประเมินผลผลิตกลับกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ อาลี ปรียากร ผลการวิจัยได้แบ่งแนวทางการผลิตรายการพอดคาสต์ได้ออกเป็น 3 ด้าน ตามกระบวนการการผลิตรายการ ได้แก่ 1) ด้านกระบวนการเตรียมการผลิตก่อนการผลิตรายการ ผู้ผลิตรายการจะมีการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดทำรายการกระจายเสียงผ่านช่องทางพอดคาสต์การเตรียมการผลิตรายการและการออกแบบเนื้อหารายการและการเตรียมการจัดการด้านเทคนิคก่อนการผลิตรายการ 2) ด้านการผลิตรายการพอดคาสต์ผู้ผลิตรายการมีการกำหนดรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาและการจัดการด้านเทคนิคในการจัดรายการพอดคาสต์ในการผลิตรายการ 3) ด้านการเผยแพร่รายการพอดคาสต์ผู้ผลิตรายการจะมีการคัดเลือกช่องทางสำหรับเผยแพร่รายการ มีการสำรวจความนิยม และมีการสำรวจผลตอบรับจากผู้ฟังรายการเพื่อนำไปพัฒนาการนำเสนอเนื้อหาหรือรูปแบบรายการต่อไปในอนาคต (อาลี ปรียากร, 2560) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชวันธร สัมฤทธิ์ และคณะ ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีพอดคาสต์สำหรับไอแพดเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเทคนิคการทำวิจัยพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ศึกษา ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในภาพรวมอยู่ในระดับดี (ชวันธร สัมฤทธิ์ และคณะ, 2555)

การทดลองหาประสิทธิภาพพอดคาสต์วิดีโอตามเกณฑ์ 80/80 ผลการทดลองครั้งที่ 1 ซึ่งเป็นการประเมินและตรวจสอบคุณภาพพอดคาสต์วิดีโอเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น ผลการทดลองครั้งที่ 2 พอดคาสต์วิดีโอมีประสิทธิภาพ (E1/E2) 84.33/88.66และในการทดลองครั้งที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) 81.11/87.88 สรุปได้ว่า พอดคาสต์วิดีโอมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการผลิตพอดคาสต์วิดีโอตามกระบวนการและหลักการผลิตที่ดีและเป็นระบบ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญในการผลิตพอดคาสต์วิดีโอซึ่งก็คือ ระบบอินเทอร์เน็ตที่ดีและเสถียร มีความเร็วสูง พอดคาสต์วิดีโอต้องสามารถเข้าถึงได้ง่ายสามารถและสามารถดาวน์โหลดไฟล์เก็บไว้ได้ พอดคาสต์วิดีโอต้องสามารถเล่นได้ผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลายได้แก่ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและแพลตฟอร์มที่ใช้เผยแพร่ต้องเข้าถึงได้ง่ายแต่มีประสิทธิภาพมีระบบจัดการข้อมูลบนเว็บที่ดี สอดคล้องกับแนวคิดของ ชวันธร สัมฤทธิ์ และคณะ ที่กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของ Podcast ประกอบด้วย 1) อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง 2) อุปกรณ์ สามารถใช้งานได้ทันที โดยสามารถ download ไฟล์ใส่อุปกรณ์ดังกล่าว เพื่อใช้ในการทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลาที่ต้องการ และสามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ทั่วไป สามารถใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในการเปิดไฟล์เหล่านั้นได้ 3) Podder Software สามารถใช้โปรแกรม podcasting reader เช่น iTunes เพื่อสมัครสมาชิก และโปรแกรมจะทำการตรวจสอบไฟล์ใหม่ทุกครั้ง หากมีไฟล์ใหม่เข้ามา โปรแกรมจะทำการ download มาไว้ที่เครื่องของผู้ใช้อัตโนมัติ 4) ระบบจัดการข้อมูลบนเว็บที่ดีและมีประสิทธิภาพ (ชวันธร สัมฤทธิ์ และคณะ, 2555) และเนื่องจากการพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเป็นการสื่อสารดิจิทัล ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน มีการประเมินที่ชัดเจน เลือกเนื้อหาที่ทันสมัย ถูกต้อง ครบถ้วน สอดคล้องกับแนวคิดของ ปรีดี นกุลสมปรรณนา ที่กล่าวว่า การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) เป็นสิ่งสำคัญ เพราะปัจจุบันดิจิทัลคอนเทนต์เป็นหัวใจสำคัญในการสื่อสาร ประเภทของเนื้อหาขึ้นอยู่กับความ

ต้องการของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละชั้นของเส้นทางของผู้ซื้อโดยเส้นทางของผู้ซื้อนั้นโดยหลักมีอยู่ 3 ชั้น คือ ชั้นของการรับรู้ ชั้นของการพิจารณา และชั้นของการตัดสินใจ โดยการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ ที่จะต้อง ตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน ตั้งตัวชี้วัดที่ชัดเจน กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน เลือกรูปแบบคอนเทนต์ที่ต้องการ ปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยตลอดเวลา วางแผนช่องทางประชาสัมพันธ์ (ปริดี นกุลสมปรารถนา, 2563) จากเหตุผลในข้างต้นจึงส่งผลให้พอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. การศึกษาผลของพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล มีผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ความเข้าใจ และความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก พอดคาสต์วิดีโอประโยชน์อย่างมากต่อการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถรับสื่อได้ทั้งรูปแบบ ภาพถ่าย ข้อความเสียง และวิดีโอ พอดคาสต์วิดีโอช่วยทบทวนบทเรียนได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนสามารถเลือกช่องทางได้ตรงตามความต้องการของตนเองและเลือกเก็บสื่อที่ตนเองสนใจศึกษา โดยไม่จำกัดแคในห้องเรียน พอดคาสต์วิดีโอสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย ทุกสถานที่และทุกช่วงเวลา ด้วยคุณสมบัติประโยชน์และประสิทธิภาพของพอดคาสต์วิดีโอจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ อาลี ปรียากร กล่าวว่า พอดคาสต์มีความสะดวกสบาย สามารถเล่นซ้ำไฟล์พอดคาสต์ได้ โดยการที่ไฟล์พอดคาสต์สามารถดูหรือฟังได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้เราไม่ต้องยึดติดอยู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ในการเปิดไฟล์ต่าง ๆ เหล่านี้ การรับฟังรายการพอดคาสต์ถือว่าเป็นช่องทางที่มีคุณค่าสำหรับนักเรียน นักศึกษาหรือบุคคลทั่วไป ที่มีความต้องรับฟังข้อมูลหรือเพื่อการทบทวนบทเรียนต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจบทเรียนหรือทบทวนเนื้อหาที่จำเป็น ซึ่งผู้ที่รับฟังรายการสามารถฟังรายการพร้อมกันกับเรียนรู้ทบทวนบทเรียน พอดคาสต์สามารถเข้าถึงได้โดยง่ายและไม่คำนึงถึงเวลาและสถานที่ (อาลี ปรียากร, 2560) ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และจรัสลักษณ์ รัตนพันธ์ ได้ทำวิจัยเรื่องการศึกษาผลการใช้บทเรียนภาษาอังกฤษผ่านพอดคาสต์เพื่อพัฒนาความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาหลังการเรียนภาษาอังกฤษผ่านพอดคาสต์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และจรัสลักษณ์ รัตนพันธ์, 2564) และผลการศึกษาความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากพอดคาสต์วิดีโอสร้างความสะดวกสบายให้ผู้เรียน ผู้เขียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ด้วยตนเอง พอดคาสต์วิดีโอช่วงส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในการเรียนโดยไม่จำกัดอยู่ในห้องเรียน สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ตลอดเวลาโดยไม่จำกัดสถานที่ และสามารถเข้าถึงผ่านแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่ายอย่างยูทูป (YouTube) และสามารถเข้าถึงด้วยอุปกรณ์ที่หลากหลาย เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจเรียนรู้ผ่านพอดคาสต์วิดีโอ จึงส่งผลให้ความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอหลังเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ Ruggiero, T. E. และ Liu, W. ที่กล่าวว่า แนวคิดการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ ผู้บริโภคสื่อมีรูปแบบการบริโภคแบบเชิงรุกหรือเป็นผู้แสวงหาข่าวสารโดยประกอบไปด้วยลักษณะ 3 ประการ 1) ผู้บริโภคสื่อมีการเลือกรับสื่อด้วยตัวเอง 2) ความคาดหวังเกี่ยวกับการใช้สื่อของผู้บริโภคเป็นผลมาจากความชอบของแต่ละบุคคล ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและปัจจัยแวดล้อม 3) ผู้บริโภคสื่อมีพฤติกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่มุ่งหวัง (Ruggiero, T. E. , 2000; Liu, W. , 2015) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และจรัสลักษณ์ รัตนพันธ์ ได้ทำวิจัยเรื่องการศึกษาผลการใช้บทเรียนภาษาอังกฤษผ่านพอดคาสต์เพื่อพัฒนาความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อบทเรียนภาษาอังกฤษผ่านพอดคาสต์อยู่ในระดับมากที่สุด (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และจรัสลักษณ์ รัตนพันธ์, 2564)

องค์ความรู้ใหม่

สำหรับองค์ความรู้อันเป็นผลสัมฤทธิ์จากการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้องค์ความรู้ในการพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้ 1) ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลพอดคาสต์วิดีโออย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจาก ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิตรายการ (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) การเลือกช่องทางการเผยแพร่ที่ได้รับความนิยมและสะดวกในการเข้าถึง การประเมินผลกระบวนการผลิต รวมทั้งการประเมินผลผลิตกลับกลุ่มเป้าหมาย 2) องค์ประกอบสำคัญในการผลิตพอดคาสต์วิดีโอ คือ ระบบอินเทอร์เน็ตที่ดีและเสถียร มีความเร็วสูง พอดคาสต์วิดีโอต้องสามารถเข้าถึงได้ง่ายสามารถและสามารถดาวน์โหลดไฟล์เก็บไว้ได้ พอดคาสต์วิดีโอต้องสามารถเล่นได้ผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลาย ได้แก่ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล แพลตฟอร์มที่ใช้เผยแพร่ต้องเข้าถึงได้ง่ายแต่มีประสิทธิภาพ มีระบบจัดการข้อมูลบนเว็บที่ดี

สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ สรุปได้ว่า 1) การพัฒนาพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการผลิตสื่อ โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี เพราะได้ดำเนินการผลิตสื่อดิจิทัลพอดคาสต์วิดีโออย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 1.1) ขั้นตอนการผลิต 1.2) ขั้นตอนการผลิตรายการ และ 1.3) ขั้นตอนหลังการผลิต ด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีคุณภาพด้านสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ส่วนผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ความเข้าใจ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอโดยรวมอยู่ในระดับมากและ 2) การศึกษาผลของพอดคาสต์วิดีโอเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องการใช้เวลาว่างทางดิจิทัล มีผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ความเข้าใจ ของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจาก พอดคาสต์วิดีโอประโยชน์อย่างมากต่อการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถรับสื่อได้ทั้งรูปแบบ ภาพถ่าย ข้อความ เสียง และวิดีโอ พอดคาสต์วิดีโอช่วยทบทวนบทเรียนได้เป็นอย่างดี สามารถเลือกช่องทางได้ตรงตามความต้องการของตนเอง และเลือกเก็บสื่อที่ตนเองสนใจศึกษา โดยไม่จำกัดแค่ในห้องเรียน ทำให้เข้าถึงได้โดยง่าย ทุกสถานที่และทุกช่วงเวลา จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ความเข้าใจ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากสร้างความสะดวกสบาย เข้าถึงเนื้อหาได้ด้วยตนเอง ช่วยส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในการเรียนโดยไม่จำกัดอยู่ในห้องเรียน เข้าถึงเนื้อหาได้ตลอดเวลาและสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มที่ง่ายอย่างยูทูป (YouTube) และอุปกรณ์ที่หลากหลาย ส่งผลให้ความพึงพอใจต่อพอดคาสต์วิดีโอหลังเรียนอยู่ในระดับมาก และมีข้อเสนอแนะดังนี้ 1) สมควรให้ความสำคัญระบบการบันทึกเสียงทั้งอุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่มีคุณภาพ การบันทึกและจัดการต้องให้ได้เสียงที่มีความชัดเจนและมีคุณภาพ 2) สมควรให้ความสำคัญภาพนิ่งและวิดีโอที่มาใช้ประกอบต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและต้องมีความคมชัดและน่าดึงดูดใจ และ 3) ผู้ผลิตควรให้ความสำคัญกับเนื้อหาซึ่งหัวใจสำคัญของพอดคาสต์วิดีโอที่มีคุณภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2563). New Normal ชีวิตวิถีใหม่. เรียกใช้เมื่อ 11 ตุลาคม 2564 จาก <https://dmh.go.th/news/view.asp?id=2288>
- ชวนธร สัมฤทธิ์ และคณะ. (2555). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีพอดคาสต์สำหรับไอแพดเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเทคนิคการทำวิจัยพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ศึกษา. ใน รายงานสืบเนื่องจากประชุมการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 12. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 5-20.
- ทองศักดิ์ แสงสว่างวัฒนะ. (2563). New Normal วิถีชีวิตใหม่และการปรับตัวของคนไทยหลังโควิด-19: การงาน การเรียน และธุรกิจ. วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น, 4(3), 371-386.
- ปรีดี นกุลสมปรารถนา. (2563). ประเภทของ Digital Content ที่ควรมี. เรียกใช้เมื่อ 11 ตุลาคม 2564 จาก <https://www.popticles.com/marketing/types-of-content-we-should-have/>
- วิลาส ฉ่ำเลิศวัฒน์ และณฤพล ตั้งตรีรัตน์. (2551). VDO Podcast: TV ออนไลน์ทำเองได้ง่ายนิดเดียว. กรุงเทพมหานคร: โปรวิชั่น.
- ศิตา เยี่ยมขันติถาวร และจรัสลักษณ์ รัตนพันธ์. (2564). การศึกษาผลการใช้บทเรียนภาษาอังกฤษผ่านพอดคาสต์ เพื่อพัฒนาความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. วารสารพัฒนาการเรียนการสอนมหาวิทยาลัยรังสิต, 15(2), 173-185.
- อาลี ปรียากร. (2560). การศึกษาแนวทางการผลิตรายการกระจายเสียงเพื่อเผยแพร่ผ่านรูปแบบรายการพอดแคสต์ในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Carnicelli, S. et al. . (2017). Digital Leisure Cultures Critical Perspectives. London: Routledge.
- Fernandez, V. et al. (2015). Past, Present, and Future of Podcasting in Higher Education. New Frontiers of Educational Research. Retrieved October 11, 2021, from https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-55352-3_14
- Liu, W. (2015). A historical overview of uses and gratifications theory. Cross-Cultural Communication, 11(9), 71-78.
- Ruggiero, T. E. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21st Century. Mass Communication and Society, 3(1), 3-37.