



รายงานวิจัย

ฉบับสมบูรณ์

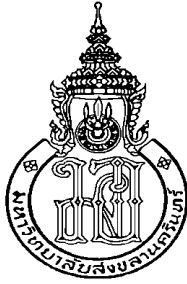
**ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์
ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู
ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย**

*Needs in Using Online Learning Resources Regarding Arts and Culture
in Southern Thailand and the Malay Peninsula of the Students
in the Three MOU Universities*

จรรยา หีดแก้ว
Janya Heetkaew

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประจำปีงบประมาณ 2565

รหัสโครงการ LIA6504071S



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้
และคาบสมุทรมลายูของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย
Needs in Using Online Learning Resources Regarding Arts and Culture
in Southern Thailand and the Malay Peninsula of the Students
in the Three MOU Universities

จรรยา HEETKAEW

Janya Heetkaew

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ประจำปีงบประมาณ 2565 รหัสโครงการ LIA6504071S

ชื่องานวิจัย	ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรสยาม-มลายูของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย
ผู้วิจัย	นางสาวจรรยา หีดแก้ว
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมฤดี คงพุด
ปีที่วิจัย	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการและเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยวิธีดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 1) การวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ นักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย อันประกอบด้วย นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 395 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรยามาเน่ (Yamane, 1970) จากนั้นทำการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Proportionate Stratified Random Sampling) ตามสัดส่วนขนาดกลุ่มประชากรในแต่ละประเภท แล้วจึงใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับสลากไม่ใส่กลับ จนได้ครบตามจำนวนที่กำหนดไว้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) และวิเคราะห์ข้อมูลที่จัดเก็บโดยใช้การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมทั้งเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ จำแนกตามมหาวิทยาลัย เพศ และระดับชั้นปี โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเอฟ (F-Test) ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) ทั้งนี้เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยใช้วิธีการเปรียบเทียบรายคู่ต่อ ด้วยวิธีการแบบ LSD (Least -Significant Different) 2) การวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ นักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยดังที่กล่าวไว้ในข้อที่ 1 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการกำหนดคุณสมบัติแบบเฉพาะเจาะจงจากผู้ตอบแบบสอบถามที่มีประสบการณ์การใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com และแจ้งความจำนงยินยอมให้ข้อมูลเพิ่มเติมในรูปแบบการสัมภาษณ์รายบุคคลไว้ในแบบสอบถาม จากนั้นดำเนินการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับสลากไม่ใส่กลับในแต่ละมหาวิทยาลัย จนได้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลมหาวิทยาลัยละ 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-

Structured Interview) และวิเคราะห์ข้อมูลที่จัดเก็บโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยผลการศึกษารูปได้ ดังนี้

1. นักศึกษามีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ทั้งโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก โดยมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ และด้านประเภทสื่อฯ น้อยที่สุด ทั้งนี้พบว่านักศึกษามีความต้องการใช้งานสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่มีลักษณะสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ตลอดเวลาและมีภาษาให้เลือกสูงสุด ข้อมูลความรู้สื่อฯ ที่นักศึกษาต้องการใช้งานมากที่สุด คือ ด้านประเพณี พิธีกรรม รวมทั้งนักศึกษาต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ประเภท Youtube สูงสุด

2. เมื่อเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ทั้งโดยรวมและรายด้าน พบว่านักศึกษาที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยและเขตต่างกันมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีต่างกันไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา เขตทางเลือก และนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 และ 2 มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ โดยรวมสูงสุด ทั้งนี้เมื่อพิจารณารายด้านโดยจำแนกตามมหาวิทยาลัย เขต และชั้นปี พบว่า นักศึกษามีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ และด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่ด้านลักษณะสื่อฯ ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เมื่อจำแนกตามมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ และด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ สูงสุด ในขณะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ สูงสุด จำแนกตามเขต พบว่า เขตทางเลือกมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ สูงสุดทุกด้าน จำแนกตามระดับชั้นปี พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 2 มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ และด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ สูงสุด ในขณะที่นักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ สูงสุด

3. นักศึกษาได้สะท้อนความเห็นเกี่ยวกับเว็บไซต์ Naamchoop.com ที่น่าสนใจว่า เว็บไซต์มีความสวยงาม ใช้งานง่าย น่าสนใจ แต่เนื้อหาในบางประเภทสื่อฯ ยังมีจำนวนน้อย ไม่หลากหลาย รวมทั้งจำนวนสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ในบางหมวดหมู่ไม่เพียงพอต่อการศึกษาและใช้งาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ ในคาบสมุทรสยาม-มลายู ยังมีจำนวนน้อยมากเมื่อเทียบกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ของไทย นอกจากนี้ นักศึกษามีความคิดเห็นว่า อยากให้มีการประชาสัมพันธ์ให้เว็บไซต์ Naamchoop.com เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากกว่านี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

ดังนั้น จากผลการศึกษาข้างต้นนำมาซึ่งแนวทางการจัดทำแผนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ เพื่อเผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ของศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ในอนาคต ที่จะต้องมุ่งเน้นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ประเภทสื่อสังคมออนไลน์เป็นลำดับแรก และเป็นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่มีข้อมูลความรู้เกี่ยวกับประเพณี พิธีกรรมเป็นสำคัญ รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่พัฒนาขึ้นจะต้องสามารถใช้งานได้ตลอดเวลา และมีภาษาให้เลือกหลากหลาย

คำสำคัญ: ความต้องการ, สื่อการเรียนรู้ออนไลน์, ศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู

Research: Needs in Using Online Learning Resources Regarding Arts and Culture in Southern Thailand and the Malay Peninsula of the Students in the Three MOU Universities

Writer: Miss Janya Heetkaew

Abstract

This study was conducted using a mix-methods approach, with the objective of investigating and comparing the needs regarding the types, information and knowledge, and characteristics of online learning media related to arts and culture in the Southern Thailand and the Siamese-Malay Peninsula, among students in the MOU network of three universities. The research methodology was divided into two parts: 1) Quantitative Research: Data was collected from a sample group comprising the undergraduate students at Prince of Songkla University Hat Yai Campus, Thaksin University Songkhla Campus, and Rajamangala University of Technology Srivijaya Songkhla Campus, with a total of 395 students. The sample size was determined using the Yamane Formula (Yamane, 1970) and selected through the Proportionate Stratified Random Sampling to ensure representation according to the population size within each category. Subsequently, the Simple Random Sampling was applied, where the students were selected without replacement until the specified sample size was achieved. Data was collected using a questionnaire, with subsequent analysis employing frequency distribution, percentage, mean, and standard deviation. The study also compared the students' needs for online learning media, across different categories including universities, genders, and year levels, by applying the F-values (F-Test) in a one-way analysis of variance (One-Way ANOVA). When statistically significant differences were detected at the .05 level, pairwise comparisons were conducted using the LSD (Least-Significant Different) method. 2) Qualitative Research: Data collection was performed with a sample group of 15 students from the MOU network of the aforementioned three universities. These participants were purposively selected from those with experience in using online learning media on the website NAAMCHOOP.COM, who consented to provide additional information via individual interviews within the questionnaire. The Simple Random Sampling method was

employed using a non-replacement lottery approach for each university, until a group of five performants from each institution was achieved. Semi-structured interviews were used as the data collection instrument, and the collected data was analyzed using content analysis techniques. The results of the study are summarized as follows.

1. The findings revealed a high level of needs among students for online learning media in the field of arts and culture within Southern Thailand and the Siamese-Malay Peninsula on the whole and across different aspects. The students' highest needs were found to be related to the characteristics of the online learning media, followed by the media information and knowledge, with the media types being the least required. It was worth noting that students expressed a pronounced interest in online learning media that offer flexible accessibility to lessons at their convenience, as well as those which provide a wide array of language options. Moreover, when it came to media information and knowledge, students demonstrated a particular interest in traditions and rituals. Additionally, the preferred platform for accessing online learning content among students was found to be YouTube.

2. When comparing the level of needs for using online learning media on the whole and different aspects, it was apparent that students in different universities and with different genders exhibited varying degrees of needs for using online learning media at a significance level of .05. However, no statistically significant difference was observed among students with varying year levels. Furthermore, the study revealed that the students at Thaksin University Songkhla Campus with non-binary gender identities, and those in different years exhibited the highest overall needs for using online learning media. When it came to different aspects concerning universities, genders, and year levels; statistically significant differences were observed among the students' needs for online learning media regarding the type and information and knowledge of online learning media with a significance level of .05. Nevertheless, no statistically significant difference was found in terms of media characteristics. Regarding university-specific findings, the students at Thaksin University, Songkhla Campus displayed the highest needs for using online learning media in terms of the media types and media information and knowledge, whereas those at Prince of Songkla University, Hat Yai Campus expressed the highest needs concerning the characteristics

of the media. In the context of gender-based analysis, the non-binary students exhibited the most substantial desire to use online learning media across all aspects. Analysis by year levels showed that the second-year students demonstrated the greatest enthusiasm for online learning media, particularly in their needs for the media types and media information and knowledge, whereas the third-year students displayed the highest needs regarding the media characteristics.

3. The students provided intriguing feedback regarding the Naamchoop.com website. They appreciated its visually appealing design, user-friendly interface, and engaging nature. However, they expressed concerns about the inadequacy of content and online learning media for studying and utilizing, especially media about arts and cultures of different countries in the Siam-Malay peninsula, which are much fewer than that in southern Thailand. Furthermore, the students voiced their desire to enhance the website's visibility and popularity, particularly among students within the MOU network of the three universities.

Based on the findings, a set of guidelines can be formulated for the future development of online learning resources to be featured at the Naamchoop.com website of the Self-Access Learning Center, the Faculty of Liberal Arts at Prince of Songkla University. These guidelines should prioritize the development of online learning materials in the social media category, with a particular emphasis on the development of crucial information and knowledge pertaining to cultural traditions and rituals. Furthermore, the developed online learning resources must be designed for universal accessibility and offered a multitude of language options.

Keywords: Needs, Online Learning Resources, Arts and Culture in Southern Thailand and the Malay Peninsula

กิตติกรรมประกาศ

วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาช่วยเหลือ แนะนำ ให้คำปรึกษา รวมทั้งตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมฤดี คงพุ่ม ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ปรึกษางานวิจัย ผู้วิจัยซาบซึ้งและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความช่วยเหลือ สนับสนุน รวมทั้งการให้คำแนะนำจากผู้บริหาร คณาจารย์ และเจ้าหน้าที่ในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย อันประกอบด้วย ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ และสำนักการจัดการนวัตกรรมและถ่ายทอดเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้วิจัยขอขอบคุณนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยข้างต้นที่สละเวลาให้ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เขียนหนังสือ ตำรา งานวิจัย และเอกสารต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการเขียน รวมทั้งขอขอบพระคุณกองทุน วิจัยคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือในการจัดทำวิจัยฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วง

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะก่อเกิดประโยชน์ต่อสาธารณชนไม่มากนักน้อย ในแง่ของการอนุรักษ์และส่งต่อองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ให้ต่อเนื่องเลื่อนไหล ไม่เหือดแห้งหรือจมหายไปกับยุคสมัยแห่งกาลเวลา สุดท้ายนี้ คุณค่าและประโยชน์ อันเกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่นางวรรณเศียร หีดแก้ว “มารดาผู้ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจสำคัญ ที่คอยหนุนใจและเฝ้ามองข้าพเจ้าจากท้องฟ้าอันไกลโพ้นถึงความเพียรพยายามในการจัดทำวิจัย ครั้งแรกให้สำเร็จลุล่วง” เฉกเช่นทุกเรื่องราวเสมอมา

จรรยา หีดแก้ว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(2)
ABSTRACT	(5)
กิตติกรรมประกาศ	(8)
สารบัญ	(9)
รายการตาราง	(11)
รายการภาพประกอบ	(13)
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
3. ขอบเขตของการวิจัย	6
4. สมมติฐานการวิจัย	7
5. ข้อตกลงเบื้องต้นแสดงถึงหลักเกณฑ์การเก็บข้อมูลตามหลักจริยธรรมการวิจัย	7
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
7. นิยามศัพท์เฉพาะ	8
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
1. โครงการวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2. แนวคิด ทฤษฎี	23
3. กรอบแนวคิด	28
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	29
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	30
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล	35
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	36

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	39
1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม	40
2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	40
3. ผลการศึกษาระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและ วัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย	42
4. ผลการเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและ วัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายูของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยจำแนกตามมหาวิทยาลัย เพศ และระดับชั้นปี	47
5. ข้อมูลการใช้เว็บไซต์ NAAMCHOOP.COM ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย	55
6. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและ วัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย	58
7. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์	59
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	66
1. สรุปผลการศึกษาวิจัย	66
2. การอภิปรายผล	72
3. ข้อเสนอแนะ	81
บรรณานุกรม	83
ภาคผนวก	88
แบบสอบถาม	90
แบบสัมภาษณ์	97
ประวัติผู้วิจัย	99

รายการตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย	31
2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป	40
3	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ ออนไลน์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู โดยรวม	42
4	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านประเภทสื่อฯ	43
5	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ	45
6	ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความต้องการใช้การเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านลักษณะสื่อฯ	46
7	การเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะ และวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยรวม จำแนกตามมหาวิทยาลัย	47
8	การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้าน ประเภทสื่อฯ จำแนกตามมหาวิทยาลัย	48
9	การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้าน ข้อมูลความรู้สื่อฯ จำแนกตามมหาวิทยาลัย	49
10	การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู โดยรวม จำแนกตามมหาวิทยาลัย	50
11	การเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและ วัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู โดยรวม จำแนกตามเพศ	51
12	การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้าน ประเภทสื่อฯ จำแนกตามเพศ	52

รายการตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
13	การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ จำแนกตามเพศ	52
14	การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู โดยรวม จำแนกตามเพศ	53
15	การเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยรวม จำแนกตามระดับชั้นปี	54
16	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป	56
17	ค่าความถี่ข้อเสนอแนะ	58

รายการภาพประกอบ

ภาพประกอบที่		หน้า
1	แสดงกรอบแนวคิดเมธาวิ	12
2	แสดงแนวคิดการสร้างสื่อการสอนออนไลน์ด้วย ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมในระบบการศึกษายุค 4.0	25
3	แสดงสื่อการเรียนการสอนบทเรียนที่ใช้ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	26
4	กรอบแนวคิดการวิจัย	28

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกปัจจุบันคือโลกแห่งการสื่อสารที่ไร้พรมแดน อินเทอร์เน็ตได้เชื่อมโยงโลกและผู้คนให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้ง่ายและรวดเร็วอย่างไม่มีข้อจำกัด กำแพงแห่งการเรียนรู้ในยุคอดีตได้ถูกแทนที่ด้วยสังคมแห่งการเรียนรู้ออนไลน์ที่ก้าวไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดนิ่ง ผู้คนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาตามความถนัด ความสามารถ และความสนใจของตนเอง (บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน), 2563) ซึ่งปัจจุบันสังคมแห่งการเรียนรู้ของไทยก็ได้เปลี่ยนแปลงตามโลกอย่างรวดเร็วในทุกมิติ โดยเฉพาะมิติทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมประเพณีที่มีการเลื่อนไหลระหว่างวัฒนธรรมของแต่ละชาติอย่างไม่หยุดยั้ง มีการแลกเปลี่ยน ส่งต่อ และรับมาใช้ทั้งในด้านเนื้อหา องค์ความรู้ และรูปแบบ ซึ่งถือเป็นประเด็นความท้าทายต่อการพัฒนาชาติในระยะยาวในด้านการอนุรักษ์ สืบสาน และสร้างคุณค่าศิลปะและวัฒนธรรมไทยอันเป็นสมบัติและอัตลักษณ์ของชาติให้ดำรงอยู่อย่างมีคุณค่าและมูลค่าไปพร้อมกันในยุคดิจิทัล 4.0 (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) ดังจะเห็นได้จากแผนการพัฒนาชาติระยะยาว 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) ได้กำหนดยุทธศาสตร์การสร้างความสามารถในการแข่งขันที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศบนพื้นฐานแนวคิด “ต่อยอดอดีต ปรับปัจจุบัน สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” โดยเฉพาะในมิติการต่อยอดอดีต มองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และนำมาประยุกต์ ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ ซึ่งนับเป็นยุทธศาสตร์ชาติที่ทุกภาคส่วนต้องร่วมมือร่วมใจสนับสนุนและส่งเสริมให้บรรลุเป้าหมาย (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติและสังคมแห่งชาติ, 2561)

ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาในภาคใต้ที่มีวิสัยทัศน์ในการเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อนวัตกรรมและสังคมที่มีความเป็นเลิศทางวิชาการและเป็นกลไกหลักในการพัฒนาภาคใต้และประเทศภายใต้ 4 ยุทธศาสตร์หลัก คือ 1) การสร้างกลไกการทำงานเชิงรุก 2) ความเป็นผู้นำทางวิชาการ 3) ความเป็นนานาชาติ 4) การพัฒนาระบบบริหารจัดการ โดยเฉพาะยุทธศาสตร์ที่ 1 การสร้างกลไกการทำงานเชิงรุกข้างต้น มหาวิทยาลัยได้มุ่งเน้นการขับเคลื่อนการดำเนินงานด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยในปี พ.ศ. 2561-2565 ได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ เป็น “Digital University พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้” ด้วยการพัฒนาระบบสารสนเทศและพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ไปสู่รูปแบบ Smart Learning ที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ทั้งในชั้นเรียนและการเรียนรู้ด้วยตัวเองนอกห้องเรียน และสร้างระบบข้อมูล

คลังความรู้และระบบจัดการทรัพยากรองค์ความรู้เพื่อสร้างบริบทการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เปิดกว้างผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์แก่ทุกกลุ่มประชากร นอกจากนี้ในแผนพัฒนามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 20 ปี (พ.ศ. 2560 -2579) (มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2560) ได้กำหนดคุณค่า “สงขลานครินทร์” ไว้ 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านการผลิตบัณฑิต “การสร้างนักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ มากกว่าเป็นผู้สำเร็จการศึกษา” 2) ด้านการวิจัย “มุ่งสู่มหาวิทยาลัยเพื่อนวัตกรรม” 3) ด้านการบริการวิชาการ ดำเนินการสนับสนุนกิจกรรมโครงการบริการวิชาการแก่สังคม และ 4) ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม “เสริมสร้างคุณค่าแห่งวัฒนธรรมเพื่ออนุชนรุ่นหลังและขยายผลสู่การปลูกฝังสำนึก ชี้อิสต์ย มีวินัย ใฝ่ปัญญา จิตสาธารณะ และกิจกรรมการอนุรักษ์และทำนุบำรุงวัฒนธรรมให้แก่นักศึกษา บุคลากร และประชาชนทั่วไปอย่างต่อเนื่อง”

ดังนั้น คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จึงได้จัดทำแผนกลยุทธ์ คณะศิลปศาสตร์ พ.ศ. 2565 – 2569 (คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2564) โดยมีกรอบแนวคิดในการจัดทำที่สอดคล้องและเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติ ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ข้างต้น รวมทั้งยึดโยงกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าประสงค์ คณะศิลปศาสตร์ในทุกมิติ ดังตารางต่อไปนี้

เป้าประสงค์	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์
1. เป็นคณะที่มีความเข้มแข็งด้านภาษา วัฒนธรรมและสังคมในพื้นที่ภาคใต้และภูมิภาคอาเซียนตอนล่าง	1.1 พัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนให้ได้มาตรฐานสากล เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ สามารถสร้างงาน หรือทำงานได้ในองค์กรทั้งในประเทศและต่างประเทศ
	1.2 พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนและผู้รับบริการ โดยอาศัยความร่วมมือกับองค์กรชั้นนำในระดับชาติและนานาชาติ
2 ก้าวเป็นผู้นำองค์ความรู้และยกระดับนวัตกรรมด้านภาษา วัฒนธรรม และพัฒนามนุษย์สู่เวทีโลก	2.1 สร้างงานวิจัย หรือนวัตกรรมทางด้านภาษา วัฒนธรรม และสังคมบนฐานความต้องการของสังคม และมีศักยภาพที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ และเผยแพร่สู่ประชาคมโลก
	2.2 พัฒนาการวิจัยเชิงบูรณาการด้านภาษา วัฒนธรรม และสังคมร่วมกับเครือข่ายพันธมิตร เพื่อมุ่งเป้าในการสร้างความเข้มแข็งตามยุทธศาสตร์เชิงรุกของท้องถิ่น ประเทศ และภูมิภาคอาเซียนตอนล่าง
3 นวัตกรรมที่แข่งขันได้สอดคล้องกับบริบทโลกยุคใหม่ สร้าง	3.1 ให้บริการวิชาการด้านภาษา วัฒนธรรม และสังคม โดยทำงานร่วมกับชุมชน ตามยุทธศาสตร์การพัฒนาภาคใต้และประเทศ

เป้าประสงค์	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์
คุณค่าสู่สังคม ภายใต้อองค์กร แห่งการเรียนรู้	3.2 รักษา พัฒนา ต่อยอดองค์ความรู้ด้านศิลปะ วัฒนธรรม ภาคใต้ และภูมิภาคอาเซียนตอนล่าง เพื่อให้เกิดคุณค่า มูลค่า และใช้ได้จริงในบริบทร่วมสมัย
	3.3 พัฒนาหลักสูตรและบริการด้านภาษา วัฒนธรรม และสังคม ที่ผู้เรียนสามารถออกแบบได้เอง สอดคล้องกับการดำเนิน ชีวิตในโลกยุคใหม่
	3.4 พัฒนาระบบบริหารจัดการสื่องค์กรแห่งการเรียนรู้

จากแผนกลยุทธ์ข้างต้น แสดงให้เห็นถึงวิสัยทัศน์การพัฒนาคณะศิลปศาสตร์ที่มุ่งสู่การก้าวเป็น ศูนย์กลางการพัฒนาด้านภาษา วัฒนธรรมและสังคมในภูมิภาคอาเซียนที่ชัดเจน รวมทั้งสอดคล้องกับ พันธกิจคณะศิลปศาสตร์ทั้ง 3 ด้าน อย่างเป็นรูปธรรม อันได้แก่ 1) การสร้างความเป็นเลิศทางวิชาการ ด้านภาษา วัฒนธรรมและสังคม 2) การผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะทางวิชาการ ชื่อสัตย์ มีวินัย ใฝ่ปัญญา จิตสาธารณะ และทักษะในศตวรรษที่ 21 และ 3) การทำนุบำรุง ส่งเสริมและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม เพื่อธำรงความเป็นไทยและเสริมสร้างความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรม

ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการแก่นักศึกษา บุคลากร คณาจารย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ตลอดจนบุคคลทั่วไป ตั้งแต่วันที่ 3 กันยายน 2545 ภายใต้งานจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (learner centered) โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาและผู้ใช้บริการได้มีโอกาสศึกษา ค้นคว้าและ เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ความสามารถ ความถนัดที่แตกต่างกัน โดยปราศจากข้อจำกัดใน เรื่องเวลา สถานที่ จากสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี มุมการเรียนรู้ และ กิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างบูรณาการกับรายวิชาเรียนที่คณะศิลปศาสตร์ เปิดสอน ภายใต้งานนโยบายการดำเนินงาน 6 ข้อ ดังนี้ 1) ส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาได้มีโอกาส ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ความสามารถและความถนัดที่แตกต่าง กัน นอกเหนือจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน 2) ส่งเสริมการเรียนการสอนรายวิชาที่เปิดสอนในคณะศิลปศาสตร์ 3) เป็นแหล่งวิทยาการของอาจารย์ บุคลากร นักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และประชาชน ทั่วไป 4) จัดหาสื่อเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียนเพื่อสนองตอบการเรียนรู้ด้วยตนเองในด้านต่าง ๆ 5) จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และซึมซับทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม และ 6) การพัฒนาแหล่ง เรียนรู้ทางวิชาการและการวิจัยด้านวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู-มลายู (ศูนย์การเรียนรู้ ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2564) ดังนั้นจากนโยบายศูนย์ฯ ข้อที่ 5 และ 6 ข้างต้น แสดงให้เห็นถึงพันธกิจการดำเนินงานขับเคลื่อนพันธกิจและเป้าประสงค์ คณะศิลปศาสตร์

ข้อที่ 3 โดยเฉพาะภารกิจในเป้าประสงค์ข้อที่ 3 ซึ่งว่าด้วยการรักษา พัฒนา ต่อยอดองค์ความรู้ด้าน ศิลปวัฒนธรรมภาคใต้และภูมิภาคอาเซียนตอนล่าง เพื่อให้เกิดคุณค่า มูลค่า และใช้ได้จริงในบริบท ร่วมสมัย ศูนย์ฯ ได้รับมอบหมายจากคณะให้เป็นหน่วยงานหลักในการดำเนินงาน

ดังนั้นในปี พ.ศ. 2562 จากพันธกิจความรับผิดชอบของศูนย์ฯ ข้างต้น นำมาซึ่งการริเริ่ม พัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวิชาการและการวิจัยด้านวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู-มลายู ในรูปแบบออนไลน์ (Digital learning) ภายใต้อีชื่อเว็บไซต์ “Naamchoop.com” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ ออนไลน์ของคณะศิลปศาสตร์ที่เผยแพร่องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ซึ่งครอบคลุมพื้นที่ 14 จังหวัดภาคใต้ของประเทศไทย รวมทั้งครอบคลุมกลุ่มประเทศในภูมิภาคอาเซียน ตอนล่าง อันได้แก่ มาเลเซีย สิงคโปร์ บรูไน อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่ หลากหลาย ทั้งผลงานวิชาการ งานวิจัย บทความสารคดี วิดีโอ Vlog และงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ นอกจากนี้ในการดำเนินงานพัฒนาแหล่งเรียนรู้ดังกล่าวเพื่อเป็นการเพิ่มศักยภาพ การดำเนินงานที่ เข้มแข็งมากขึ้น คณะศิลปศาสตร์จึงมีการจัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ (MOU) ด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวิชาการและการวิจัย ด้านวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ร่วมกับสถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ และสำนักการจัดการนวัตกรรมและถ่ายทอด เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย โดยหนึ่งในพันธกิจความร่วมมือที่สำคัญ คือ การร่วมกันพัฒนาเว็บไซต์ Naamchoop.com ซึ่งปัจจุบันมีสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ให้บริการ ในเว็บไซต์ดังกล่าว จำนวน 139 ชิ้น ภายใต้อีชื่อ 13 เมนูหลักในเว็บไซต์ ได้แก่

- 1) ประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ ท้องถิ่น
- 2) ดนตรี การละเล่น ศิลปะพื้นบ้าน
- 3) ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 4) ภาษาและวรรณกรรม
- 5) ประเพณี พิธีกรรม
- 6) คติความเชื่อ
- 7) เกร็ดเล็กเกร็ดน้อย ของหอยขาวใต้
- 8) ศิลปินแห่งชาติ
- 9) ครูพื้นบ้าน
- 10) ห้องแสดงผลงาน ของนักศึกษารายวิชาเรียน บุคลากรและผู้ที่เกี่ยวข้อง
- 11) Vlog รายการ “Share You Sight”
- 12) คลังความรู้ สำหรับสืบค้นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกเว็บไซต์
- 13) Podcast

โดยสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ให้บริการใน 13 เมนูหลักดังกล่าว ได้แยกออกเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ทั่วไป ได้แก่ หนังสือสารานุกรม บทความสารคดี บทความเกร็ดความรู้ ทั่วไป วิดีโอสารคดี และเกมความรู้ และ 2) สื่อการเรียนรู้สังคมออนไลน์ในรูปแบบ Vlog และ Podcast ซึ่งเผยแพร่ทาง YouTube อีกช่องทางหนึ่ง โดยปัจจุบันมีสถิติผู้เข้าเยี่ยมชมสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com จำนวน 30,260 ครั้ง ซึ่งนับเป็นผลการดำเนินงานที่น่าพึงพอใจในด้านจำนวนผู้เข้าเยี่ยมชมสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ แต่ทั้งนี้หากพิจารณาในเชิงลึก พบว่า ศูนย์ฯ ยังไม่มีข้อมูลว่าผู้ใช้บริการพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ดังกล่าวหรือไม่ ผู้ใช้บริการศึกษาแล้วนำไปใช้ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทั้งในและนอกชั้นเรียนหรือไม่ ผู้ใช้บริการต้องการที่จะเรียนรู้องค์ความรู้ด้านอื่นเพิ่มเติมนอกจากที่มีในเว็บไซต์หรือไม่ สื่อการเรียนรู้ออนไลน์มีความหลากหลายและจำนวนเพียงพอต่อการใช้งานหรือไม่ โดยเฉพาะสื่อการเรียนรู้ ที่ให้บริการสามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยได้อย่างแท้จริงหรือไม่ เป็นต้น

ด้วยเหตุผลข้างต้นที่กล่าวมาทั้งหมด รวมทั้งเพื่อให้ทราบข้อมูลและความคิดเห็นอย่างรอบด้าน ในการให้บริการสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com การศึกษาวิจัย เรื่อง ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะได้ทราบถึงข้อมูลความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู (สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ) ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย อันประกอบด้วย นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ (ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่) มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา (ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา) และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา (มทร. ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา) ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้บริการหลักที่ศูนย์ฯ ได้วางแผนในการศึกษาวิจัยในระยะแรก นอกจากนี้ผู้วิจัยคาดหวังว่าผลการศึกษาวิจัยดังกล่าวสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ร่วมกันพัฒนาขึ้นกับเครือข่ายความร่วมมืออีก 2 มหาวิทยาลัย ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และประการสำคัญที่สุดคือสามารถตอบโจทย์การขับเคลื่อนวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าประสงค์ของคณะศิลปศาสตร์ รวมทั้งนโยบายการดำเนินงานศูนย์ฯ ไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างแท้จริง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

2. เพื่อเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

3. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษาความต้องการและเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตประชากร แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) ส่วนที่ 1 กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ระดับชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 รหัส 62-65 และมีอายุเกิน 18 ปี จำนวน 395 คน

2) ส่วนที่ 2 กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลาและมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ระดับชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 รหัส 62-65 และมีอายุเกิน 18 ปี จำนวน 15 คน

2. ขอบเขตเนื้อหาในการวิจัย

ศึกษาความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย 5 ด้าน ได้แก่

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ประเภทสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ต้องการใช้งาน
3. ข้อมูลความรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ต้องการใช้งาน

4. ลักษณะสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ต้องการใช้งาน

5. ข้อมูลการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com

3. ขอบเขตพื้นที่ทำการวิจัย

1) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ตำบลหาดใหญ่ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

2) มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

3) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ตำบลบ่อยาง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

4. สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย มีความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ที่แตกต่างกันในแต่ละด้าน

2. นักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยมีความต้องการที่แตกต่างกันเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู เมื่อจำแนกตามมหาวิทยาลัย เพศ และชั้นปีการศึกษา

5. ข้อตกลงเบื้องต้นแสดงถึงหลักเกณฑ์การเก็บข้อมูลตามหลักจริยธรรมการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการเก็บข้อมูลตามหลักจริยธรรมการวิจัย ซึ่งได้ผ่านการรับรองโครงการวิจัย โดยคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง PSU-IRB 2022-ST – Libarts 005 (Internal) เมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน 2565 ทั้งนี้ในการเก็บข้อมูลได้มีหลักเกณฑ์การเก็บข้อมูลตามหลักจริยธรรมการวิจัย ดังนี้

1. แจ้งรายละเอียดของโครงการวิจัยให้ผู้เข้าร่วมวิจัยได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการเก็บข้อมูล ทั้งในรูปแบบการตอบแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ และให้ผู้เข้าร่วมวิจัยลงนามในแบบฟอร์มยินยอมเข้าร่วมงานวิจัยทุกครั้ง

2. ข้อมูลที่ได้จะเก็บรักษาเป็นความลับ และรายงานผลการวิจัยโดยภาพรวม ซึ่งจะไม่กระทบต่อผู้ให้ข้อมูลแต่ประการใด

3. ผู้วิจัยเตรียมการให้ความรู้กับผู้เข้าร่วมวิจัยเกี่ยวกับสิทธิ์ของผู้เข้าร่วมวิจัย รวมทั้งเรื่องการพิทักษ์สิทธิ์และสวัสดิภาพตลอดการเข้าร่วมวิจัย

4. ระหว่างการดำเนินการวิจัย หากผู้ให้ข้อมูลมีความไม่สบายใจหรือไม่ต้องการให้ข้อมูลก็มีสิทธิ์ออกจากงานวิจัยโดยไม่ต้องบอกเหตุผล เมื่อเห็นว่างานวิจัยนั้นมีผลเสียหายต่อตัวผู้ให้ข้อมูล โดยคุณจะได้รับ การพิทักษ์สิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างจากผู้วิจัยเช่นเดิม

5. เมื่อเสร็จสิ้นโครงการวิจัย ผู้วิจัยจะจัดเก็บข้อมูลไว้เป็นระยะเวลา 2 ปี เมื่อพ้นระยะเวลาในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจะรวบรวมเอกสารที่เป็นกระดาษทั้งหมดนำเข้าเครื่องย่อยเอกสาร/เครื่องทำลายเอกสาร และลบไฟล์ข้อมูล ไฟล์สแกนเอกสาร ไฟล์รูปภาพ ไฟล์เสียง ในคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก ส่วนตัวทั้ง

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

2. ทราบความต้องการที่เหมือนและแตกต่างเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

3. นำผลการศึกษามาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์พร้อมทั้งพัฒนาเว็บไซต์ Naamchoop.com ให้มีประสิทธิภาพและครอบคลุมความต้องการใช้งานของนักศึกษาทั้ง 3 มหาวิทยาลัย

7. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ มีคุณลักษณะทางความงาม ความสะท้อนอารมณ์ สนองต่อความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ เป็นผลงานที่มนุษย์แสดงออกให้ผู้อื่นได้รับรู้หรือรู้สึกเช่นเดียวกับตน ก่อให้เกิดความรู้และมีคุณค่าต่อชีวิต (สำราญ ผลดี, ม.ป.ป.)

2. วัฒนธรรม หมายถึง วิถีชีวิตซึ่งมีทั้งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม วัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมจะปรากฏในรูปของวัตถุ ส่วนวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม คือ พฤติกรรมและที่จับต้องหรือยากที่จะ

มองเห็นได้ในทันที ได้แก่ความรู้สึก คุณค่า ปรัชญา ความเชื่อ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งทั้ง 2 ส่วนจะผสมผสานอยู่ในวิถีชีวิตของคนในสังคม (รุจน์ หาเรือนทรง, ม.ป.ป.)

3. ศิลปวัฒนธรรม หมายถึง ผลรวมของความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ อันเกิดจากเหตุปัจจัยที่แวดล้อมและสะท้อนออกมาในรูปแบบนามธรรมและรูปธรรม เป็นการแสดงออกร่วมกันของกลุ่มสังคมที่มีต่อความคิด ความเชื่อ ความศรัทธาอย่างใดอย่างหนึ่งและประพฤติปฏิบัติร่วมกัน (สำราญผลดี, ม.ป.ป.)

4. ภาคใต้และคาบสมุทรมลายู หมายถึง พื้นที่ใน 14 จังหวัดภาคใต้ของประเทศไทย ได้แก่ กระบี่ ชุมพร ตรัง นครศรีธรรมราช นราธิวาส ปัตตานี พังงา พัทลุง ภูเก็ต ยะลา ระนอง สงขลา สตูล และสุราษฎร์ธานี รวมทั้งกลุ่มประเทศที่เป็นสมาชิกประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะกลุ่มประเทศในภูมิภาคอาเซียนตอนล่าง ได้แก่ มาเลเซีย สิงคโปร์ บรูไน อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

5. เครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย หมายถึง มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา และมหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา โดยทั้ง 3 มหาวิทยาลัยได้ร่วมกันจัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ (MOU) ด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวิชาการและการวิจัยและคาบสมุทรมลายู

6. สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู 2 ประเภท ได้แก่ 1) สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ทั่วไป ประกอบด้วย หนังสือ ตำราเรียน หนังสือสารานุกรม วารสารวิจัย รายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ บทความวิชาการ บทความสารคดี บทความเกร็ดความรู้ทั่วไป วิดีโอสาร และเกมความรู้ และ 2) สื่อสังคมออนไลน์ อันประกอบด้วย Vlog Podcast Blogs และ Youtube

7. ข้อมูลความรู้ หมายถึง ข้อมูลความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายูจำนวน 9 หัวข้อ ประกอบด้วย 1) ประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ ท้องถิ่น 2) ดนตรี การละเล่น ศิลปะพื้นบ้าน 3) ภูมิปัญญาท้องถิ่น 4) ภาษาและวรรณกรรม 5) ประเพณี พิธีกรรม 6) คติความเชื่อ 7) เกร็ดเล็กเกร็ดน้อยของหอยขาวใต้ 8) ศิลปินแห่งชาติ และ 9) ครูพื้นบ้าน

8. ลักษณะสื่อการเรียนรู้ หมายถึง คุณสมบัติหรือรูปแบบเฉพาะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู เช่น มีเนื้อหาเหมาะสม ใช้งานง่าย หรือมีรูปแบบและโปรแกรมใช้งานที่ทันสมัย สีสันสดใส น่าใช้งาน รูปลักษณ์มีความสวยงาม เหมาะสมต่อการสื่อความหมาย เป็นต้น

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. โครงการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษาความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ โดยผลการทบทวนวรรณกรรมได้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ 2) ด้านประเภทและช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ 3) ด้านการบริหารจัดการและการให้บริการสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง 4) แนวคิด ทฤษฎี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 วรณกรรมที่เกี่ยวข้องด้านสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ แบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

1) สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ทั่วไป

พศคม ทองเจือ (2556) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ “ความต้องการใช้สื่อการเรียนรูด้วยตนเองของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง พฤติกรรมการใช้บริการศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ รวมทั้งเพื่อศึกษาประเภทและระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรูด้วยตนเองของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการใช้สื่อการเรียนรูด้วยตนเองของนักศึกษาพิจารณาโดยรวมอยู่ในระดับมาก และนักศึกษามีระดับความต้องการสื่อเทคโนโลยีมากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ จากงานวิจัยดังกล่าวได้แสดงให้เห็นถึงนักศึกษามีระดับความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีที่มากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ของศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ มาตั้งแต่ยุคอดีตอย่างชัดเจน

รุ่งอรุณ พรเจริญ และ อัมภากรณ์ พีรฉนิชกุล (2560) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความต้องการของนักศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรูในการศึกษายุคดิจิทัลของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการของนักศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรูในการศึกษายุคดิจิทัลของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พบว่า ความต้องการสื่อการเรียนรูในการศึกษายุคดิจิทัล อันดับที่ 1 คือ สื่อการสอนและเทคโนโลยีเว็บไซต์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI e-book และ E-learning อันดับที่ 2 สื่อสังคม ได้แก่ YouTube Google+ และ Google Classroom และอันดับที่ 3 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ แบบจำลองสถานการณ์ Tablet และหุ่นจำลอง ผลการศึกษาวิจัยดังกล่าวได้เน้นย้ำให้เห็นถึงเทรนด์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่นักศึกษาต้องการคือสื่อการเรียนรูในรูปแบบออนไลน์ แต่การศึกษาวิจัยที่เจาะลึกความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ยังไม่ปรากฏ

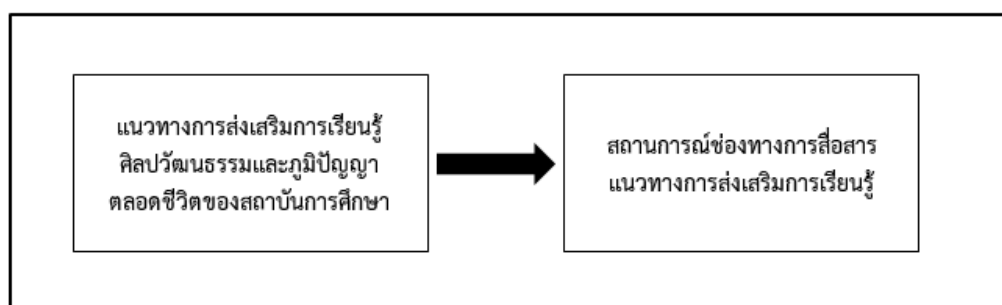
พนิดา หนูทวี (2560) ศึกษาวิจัยเรื่อง “ความต้องการในการใช้งาน e-learning ในการเรียนการสอนของนักศึกษาและอาจารย์ ในคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล” พบว่า นักศึกษามีความต้องการในการใช้งาน e-learning ในการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการ ส่วนอาจารย์มีความต้องการในการใช้งาน e-learning ในการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านหลักสูตร ด้านบุคลากร ด้านโครงสร้างพื้นฐานและการสนับสนุน และด้านระบบการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ ส่วนด้านการประกันคุณภาพ การเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ ด้านการจัดการธุรกิจ และด้านการวัดและประเมินผลอยู่ในระดับมาก จากข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนและผู้สอนมีความต้องการการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ สามารถใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้จากการค้นคว้าหาความรู้ผ่านเว็บไซต์ที่มีความรวดเร็ว อีกทั้งสามารถอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน โดยผู้สอนสามารถออกแบบบทเรียนได้อย่างหลากหลายผ่านการใช้สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ สุดท้ายการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ สามารถช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนสื่อสารกันง่ายและรวดเร็วขึ้น อาทิ การประกาศข่าวสารผ่านการออกแบบบทเรียนที่หลากหลายผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น จากการศึกษาวิจัยดังกล่าวมีความเชื่อมโยงในเรื่องการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ แต่ทั้งนี้หากเป็นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู จะสามารถตอบสนองความต้องการใช้งานของนักศึกษาหรือไม่ ซึ่งเป็นประเด็นที่ต้องทำการศึกษาวิจัยต่อไป เพื่อนำผลการศึกษามาวางแนวทางการให้บริการสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ของศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาที่แท้จริง

Klimova (2017) ศึกษาวิจัยเรื่อง “ความต้องการของผู้เรียนต่อสื่อการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ” กล่าวว่า แนวโน้มการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในทุกวันนี้สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตประจำวัน และกระบวนการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่มีรูปแบบการสอนที่แตกต่างกัน ซึ่งมีตั้งแต่การเรียนแบบดั้งเดิมไปจนถึงแบบผสมผสานและการเรียนแบบออนไลน์ การศึกษาวิจัยจำนวนมาก ยังยืนยันว่านักศึกษาชอบให้มีการจัดหลักสูตรออนไลน์ เนื่องจากสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้ง่ายและสามารถทวนเนื้อหาบรรยายหรือสื่ออื่น ๆ จากชั้นเรียนแบบเห็นหน้ากัน (face-to-face class) ได้ นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้โดยอิสระจากที่อยู่ของตนหรือจากที่ไหนก็ได้ ผู้ออกแบบสื่อการสอนเหล่านี้พยายามปรับแต่งสื่อการเรียนรู้เหล่านี้ให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน ดังนั้น จุดประสงค์งานวิจัยนี้มีเพื่ออภิปรายว่านักเรียนชอบการสอนรูปแบบใด และจากแบบสอบถามเพื่อสำรวจว่านักศึกษายินดีใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์จริง ๆ หรือไม่ รวมถึงสิ่งที่นักศึกษาชอบและไม่ชอบต่อสื่อการเรียนที่เสนอให้เหล่านี้ ผลการวิจัย พบว่า ถึงแม้จะพบการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างแพร่หลายในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัย แต่นักศึกษายังคงชอบใช้สื่อสิ่งพิมพ์มากกว่า ซึ่งนักศึกษาสามารถพิมพ์สื่อการเรียนจากหลักสูตร e-learning ได้ด้วยเช่นกัน

2) ด้านสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

จิรายุทธ ประเสริฐศรี และ คชาภกษ เหลี่ยมไธสง (2557) ศึกษาการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์” พบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ได้รับผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจและมีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ ร้อยละ 97.1 ของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์กดปุ่ม Like ผลการค้นพบที่ปรากฏนี้สืบเนื่องมาจากมีการใช้หลักการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียโดยใช้ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง รวมถึงการเขียนบทบรรยายที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายมาผสมผสานเข้าด้วยกัน สามารถนำมาใช้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์เพื่อส่งเสริมความรู้ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากผลการศึกษาข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ให้ความนิยมในการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ทั้งนี้สำหรับการศึกษาความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ยังไม่มีผู้ทำการวิจัยอย่างชัดเจน มีเพียงการศึกษาแนวทางหรือรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ด้านต่าง ๆ

เมธาวี จำเนียร และคณะ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแบบตลอดชีวิตของสถาบันการศึกษาจังหวัดนครศรีธรรมราช” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานการณ์การเรียนรู้และต่อยอดศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดนครศรีธรรมราช และ 2) เพื่อค้นหาแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแบบตลอดชีวิตของสถาบันการศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดเมธาวี

ที่มา: เมธาวี จำเนียร และคณะ, 2562

จากภาพกรอบแนวคิดการวิจัยข้างต้น มุ่งศึกษาแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแบบตลอดชีวิตของสถาบันการศึกษา โดยเริ่มศึกษาสถานการณ์ในปัจจุบัน จากนั้นจึงค้นหาแนวทางการสื่อสาร และวิธีการเรียนรู้ที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแบบตลอดชีวิตของสถาบันการศึกษา โดยผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้และต่อยอดศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของสถาบันการศึกษา 3 อันดับแรก คือ เยาวชนมีความสนใจเทคโนโลยี สื่อออนไลน์มากกว่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เยาวชนไม่สนใจเรียนรู้ ต่อยอด และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ สำหรับช่องทางสื่อสารที่กลุ่มตัวอย่างต้องการนำมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ สื่อออนไลน์ นอกจากนี้เนื้อหาสาระที่ใช้ ควรเน้นให้เห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาต่อชุมชนและประเทศชาติ สำหรับแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ โรงเรียนควรได้งบประมาณจัดสรรและสนับสนุนการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ชัดเจนต่อไป ทั้งนี้จากการศึกษาวิจัยข้างต้นผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดมาใช้ในการวิเคราะห์แนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องตามความต้องการของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ต่อไป

ดังนั้นจากการศึกษาวิจัยข้างต้น ต่างบ่งชี้ว่าผู้เรียนและอาจารย์ผู้สอนต่างต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในลักษณะเดียวกัน คือ สามารถเข้าถึงได้ง่าย สามารถทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการไม่จำกัดเวลา ไม่จำกัดสถานที่ และอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนต่อทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ นอกจากนี้จากการศึกษาวิจัยข้างต้น พบว่าประเด็นการออกแบบสื่อการสอนให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้กระบวนการเรียนรู้ออนไลน์ประสบผลสำเร็จ ดังนั้นการศึกษาความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย จึงเป็นการศึกษาวิจัยเพื่อนำข้อมูลมาออกแบบสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมให้สามารถตอบสนองความต้องการของทั้งผู้เรียนและผู้สอน โดยในที่สุดทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถนำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ไปช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียนหรือส่งเสริมกระบวนการเรียน การสอนในหลักสูตรต่าง ๆ ของเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ได้อย่างแท้จริง

1.2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องด้านประเภท ข้อมูลความรู้ ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ และช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ แบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

1) ด้านประเภท ข้อมูลความรู้ ลักษณะ และความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ แต่ละประเภท

บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน) (2563) ได้จัดทำบทความเรื่อง “5 สื่อการเรียนรู้สำหรับ คนยุคใหม่ ควรเรียนจากสื่อไหนบ้าง” โดยบทความดังกล่าวได้อธิบายว่า เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันช่วยให้ผู้คนเชื่อมต่อกันได้ผ่านนวัตกรรมต่าง ๆ ซึ่งเมื่อกำแพงของการสื่อสารได้ถูกทำลายลง ก็ช่วยให้คนยุคใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีสามารถเข้าถึงข้อมูลและสื่อการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีของคนรุ่นใหม่ที่สูงขึ้น ทำให้การเรียนการสอนในห้องเรียนแบบเดิมไม่สามารถดึงดูดความสนใจได้มากพอ ดังนั้นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตจะตอบโจทย์ การเรียนรู้ได้มากกว่า โดยสื่อการเรียนรู้สำหรับคนยุคใหม่ที่อยู่ใน Generation Y และ Z มี 5 ประเภท ดังนี้

1. Blog เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีความสำคัญในการช่วยตอบปัญหาของพวกผู้เรียน ผู้เรียนสามารถติดตามเนื้อหาการสอน รับหรืออัปโหลดไฟล์ส่งงาน นอกจากนี้ผู้สอนสามารถสร้าง บล็อกที่ให้ผู้เรียนได้เข้ามาใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันได้

2. Social Media เป็นช่องทางที่เชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันผ่านโลกออนไลน์ โดยมี 3 ช่องทางที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของคนรุ่นใหม่ ได้แก่ 1) Facebook สื่อสังคมออนไลน์ที่คนใช้มากที่สุด Facebook ใช้งานได้หลากหลายวัตถุประสงค์และผู้ใช้งานก็สามารถรับข้อมูลได้แบบเรียลไทม์ ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน 2) YouTube สื่อการเรียนรู้ที่เรียนรู้ได้ง่าย เนื้อหาหลากหลาย ผู้เรียน สามารถสร้างวิดีโอการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์และตรงตามความต้องการใช้งาน และ 3) Twitter เป็นการสร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แบ่งปันความรู้กับเพื่อนร่วมห้องหรือผู้ใช้งานคนอื่น ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ โดยการสร้าง Hashtag ซึ่งเป็นรูปแบบง่าย ๆ

3. E-book คือ หนังสือเรียนของทุกคนที่เคลื่อนไหวได้เหมือนกับภาพยนตร์ เพราะ นอกจากตัวหนังสือและภาพนิ่งที่น่ามารวมเป็นเล่มหนังสือแล้ว ยังสามารถใส่วิดีโอ เสียงประกอบ และ กราฟิกเคลื่อนไหวเพื่อเพิ่มความน่าเรียนรู้ เห็นภาพของเรื่องที่กำลังเรียนรู้ได้ชัดเจน นอกจากนี้ E-book สะดวกต่อการพกพา สามารถเปิดไฟล์เรียนรู้ได้จากแพลตฟอร์มต่าง ๆ ตามต้องการโดยไม่มี ข้อจำกัดเรื่องของเวลาหรือสถานที่

4. Podcasts เป็นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ให้ความรู้ในรูปแบบเสียง ซึ่งเป็นรูปแบบ ที่ง่ายที่สุดในการสร้างและเรียนรู้ของทั้งผู้เรียนและผู้สอนเอง ทั้งนี้ในการสร้าง Podcast ให้น่าสนใจ อาจใส่เป็นเสียงประกอบ เสียงดนตรี หรือใช้รูปแบบของการพูดคุยหรือสัมภาษณ์ที่สนุกสนานก็ได้

5. Digital Game-Based Learning การเล่นเกมที่คนรุ่นใหม่คุ้นเคยเป็นอย่างดี ซึ่งเมื่อนำมาใช้กับการสร้างสื่อเรียนรู้แล้ว เกมที่ถูกสร้างขึ้นจะประกอบด้วยความบันเทิงและการ เรียนรู้ ดังนั้นเกมที่ในรูปแบบ Digital Game-Based Learning จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการ แก้ปัญหาที่เป็นระบบ

ทั้งนี้การนำสื่อการเรียนรู้แต่ละประเภทเข้ามาใช้ในห้องเรียน ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจและศึกษาพฤติกรรมของคนผู้เรียนทั้งในด้านความต้องการและความพร้อม แล้วนำกลับมาวิเคราะห์ว่าจะสามารถประยุกต์ใช้ในการสอนได้อย่างไร จากนั้นก็เลือกเครื่องมือที่เหมาะสมที่สุดมาใช้ในการสอน พร้อมทั้งต้องคอยติดตามผลการใช้งานพร้อมทั้งคอยแก้ไขให้ดีขึ้นอย่างไร

Starfish Academy (2564) ได้จัดทำบทความเรื่อง “5 ไอเดีย สื่อการสอนสมัยใหม่ ถูกใจวัยเรียน” โดยได้กล่าวว่สื่อการเรียนการสอนเป็นกระบวนการบูรณาการระหว่างเทคโนโลยีกับการศึกษา เพื่อสร้างประสบการณ์การสอนหรือการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ซึ่งสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่ ถูกใจวัยเรียนมี 5 ไอเดีย มีดังนี้

1. Podcast เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ซึ่งทำผ่านการบันทึกเสียงสนทนาในหัวข้อเฉพาะ โดยจุดเด่นของ Podcast คือ สามารถฟังได้ทุกที่ทุกเวลา เพียงแค่เปิดในแอปพลิเคชันต่าง ๆ ทั้งนี้แม้เนื้อหาของ Podcast จะมีความเฉพาะเจาะจงในแต่ละหัวข้อ แต่ก็มีความหลากหลายและกว้างขวางให้เลือกฟัง

2. สื่อสังคมออนไลน์ เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ที่ดี สถาบันการศึกษาหลายแห่งเริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสื่อสาร อันได้แก่ Facebook YouTube หรือ Twitter ทั้งนี้โซเชียลมีเดียช่วยสร้างวัฒนธรรมการทำงานร่วมกันและการแบ่งปันความรู้ อันนำไปสู่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

3. สตรีมมิ่ง คือการพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาภายใต้โปรแกรมการบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (STEM) ซึ่งเป็นแนวโน้มของสื่อการสอนสมัยใหม่ที่น่าเนื้อหาต่าง ๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการออกแบบที่สร้างสรรค์

4. ปัญญาประดิษฐ์ ปัจจุบัน AI กำลังเป็นที่นิยมในตลาดเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาของสหรัฐอเมริกา ซึ่งคาดการณ์ว่า AI อาจกลายเป็นแนวโน้มหลักและเติบโตมาก เพราะสามารถทำกิจกรรมพื้นฐานในการศึกษาเป็นไปโดยอัตโนมัติและมีประโยชน์ต่อทั้งผู้เรียนและผู้สอน ดังนั้นปัจจุบัน AI ได้กลายมาเป็นผู้ช่วยที่มีประสิทธิภาพมากสำหรับการสอนในชั้นเรียนจึงไม่ใช่เรื่องที่น่าแปลกใจอีกต่อไป

5. เกมมิฟิเคชัน เป็นอีกหนึ่งสื่อการสอนที่เปลี่ยนการเรียนรู้ให้เป็นกระบวนการที่สนุกสนาน และมีส่วนร่วมมากขึ้น gamification เหมาะสมที่สุดในการนำมาสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนขณะที่เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าตื่นเต้นเร้าใจ องค์ประกอบการเล่นเกมช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นบวกและสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียน

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2565) จัดทำบทความเรื่อง “เทคนิคการสร้างสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Learning Media)” โดยได้กล่าวว่าสื่อการเรียนรู้หมายถึง ตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ ทักษะความรู้ ไปสู่บุคคลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง จากการไม่รู้เป็น “การรู้” หรือ ทำไม่ได้ เป็น “การทำได้” ทั้งนี้ผู้เขียนได้อธิบายสรุปเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ดังนี้

1. องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และเสียง

2. รูปแบบสื่อการเรียนรู้มี 6 ประเภท ประกอบด้วย

1) Infographic เป็นการนำข้อมูลมาสรุปเป็นสารสนเทศ เพื่อสื่อความหมายที่เข้าใจง่ายในระยะเวลาอันสั้น

2) Video เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ให้ข้อมูลความรู้ได้มากกว่าภาพนิ่ง วิดีโอที่ดีจะสรุปข้อมูลจำนวนมากให้เข้าใจได้ง่าย ในระยะเวลาความยาวที่เหมาะสม

3) Website เป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย ให้ข้อมูลจำนวนมาก สะดวกในการสืบค้นข้อมูลผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต

4) E-book/Digital Book เป็นการนำหนังสือที่อยู่ในรูปแบบกระดาษมานำเสนอในรูปแบบสื่อดิจิทัล โดยให้ข้อมูลได้ง่ายผ่านทางคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ตโฟน

5) Interactive Media เป็นสื่อที่รวมเอาข้อดีของภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และเสียงเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ผู้ชมสื่อสามารถเก็บเกี่ยวข้อมูลได้มาก มีการโต้ตอบระหว่างผู้ชมสื่อและคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ผู้ชมสื่อสามารถทำแบบทดสอบประมวลผลคะแนนได้ในทันที

6) New Media สื่อการเรียนรู้สมัยใหม่ ที่ผู้รับชมสื่อได้รับประสบการณ์เรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ทำให้เรียนรู้และจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าสื่อรูปแบบเดิม

3. คุณลักษณะของสื่อเพื่อการเรียนรู้ มี 3 ข้อ ดังนี้

1) สนองความต้องการในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ยืดหยุ่นในเรื่องของเวลา มีอิสระในการเลือกสถานที่ เนื้อหา และรูปแบบการเรียนรู้

2) มีความสะดวกสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้งานง่าย เปิดโอกาสให้เลือกเรียนรู้อย่างอิสระ มีความสมบูรณ์ในตัวเอง สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตั้งแต่ต้นจนจบมีการสื่อสารที่ตรงระหว่างบทเรียนกับผู้เรียน สื่อพกพาได้ง่าย เปิดได้ทุกแพลตฟอร์ม

3) การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การนำเข้าสู่เนื้อหา แสดงให้เห็นความคิดรวบยอด และสร้างความเข้าใจ การออกแบบสื่อและเนื้อหาเหมาะสมลงตัว รวมทั้งมีกิจกรรม เกม แบบฝึกหัด การสรุปเนื้อหา การทบทวนบทเรียน และการทดสอบหลังรับชมสื่อเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ

พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์ (2554) ศึกษาเรื่อง “สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต” และได้ อธิบายว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสารได้ทำการแบ่งปันสารไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยผู้รับสารและผู้ส่งสารสามารถโต้ตอบกันได้ โดยสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. บล็อก (Blogging) บล็อกมาจาก Web+Log แล้วย่อเหลือ Blog โดยบล็อก คือ ประเภทของระบบการจัดการเนื้อหาที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เขียนเผยแพร่บทความต่าง ๆ ไปยังสาธารณชน โดยจุดเด่นของบล็อก คือ การสื่อสารถึงกันอย่างเป็นกันเองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน

2. ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) คือ รูปแบบหนึ่งของบล็อกที่ในการโพสต์แต่ละครั้งจะมีการจำกัดขนาด ซึ่งปัจจุบันทวิตเตอร์เป็นที่นิยม เพราะใช้งานง่ายและใช้เวลาไม่มาก นอกจากนี้ทวิตเตอร์เป็นที่นิยมในการแจ้งกิจกรรมต่าง ๆ และข่าวสารด้านธุรกิจขององค์กรต่าง ๆ

3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) คือ เว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันทางออนไลน์ ซึ่งเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีส่วนประกอบหลัก คือ โปรไฟล์ การเชื่อมต่อ และการส่งข้อความ โดยมี Facebook เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน

4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ซึ่งในปัจจุบันได้รับความนิยมมาก เว็บไซต์ประเภทนี้ที่ได้รับความนิยม คือ 1) YouTube ใช้สำหรับแบ่งปันไฟล์ วิดีโอ 2) flickr ใช้สำหรับแบ่งปันไฟล์รูป และ 3) slideshare ใช้สำหรับแบ่งปันไฟล์นำเสนอ

ไพฑูริย์ ศรีฟ้า (2551, อ้างอิงใน วิไลดา ศรีทองกุล, 2561) กล่าวว่า อีบุ๊ก (e-book , e-Book , eBook , EBook) เป็นคำภาษาต่างประเทศ ย่อมาจากคำว่า Electronic Book หมายถึงหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ คุณลักษณะของหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์ และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ e-Book มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ นอกจากนี้ e-Book ยังสามารถแทรก ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และแบบทดสอบได้ โดยคุณลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ สามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติที่กล่าวไว้ข้างต้นจะไม่พบในหนังสือธรรมดาทั่วไป

คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี (2560) ได้จัดทำบทความเรื่อง “การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สื่อสังคมออนไลน์” โดยได้สรุปความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้ สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เพื่อใช้ในสื่อสารระหว่างกันเครือข่ายทางสังคม ผ่านทางเว็บไซต์หรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่มีการ

เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ทั้งผู้ใช้และผู้ส่งสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหา ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง โดยสื่อสังคมออนไลน์แบ่งออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้ 1) Weblogs หรือ Blogs 2) Social Networking เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste 3) Micro Blogging และ Micro Sharing เช่น Twitter 4) Online Video เช่น Youtube, MSN, Yahoo 5) Photo Sharing เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom 6) Wikis เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online 7) Virtual Worlds เช่น Second life 8) Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เช่น Idea storm, Mynstarbucks Idea 9) Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่งกล่าวง่าย ๆ Podcast เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast และ 10) DiscussReviewOpinion เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp

ดวงกมล สรรพโรจน์ (2552) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ออนไลน์แบบสถานการณ์จำลอง เรื่อง ภาวะโลกร้อน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ได้กล่าวถึงความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถพัฒนา ความคิดรวบยอดได้รวดเร็วและง่ายขึ้น 2) ผู้เรียนสามารถมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็น รูปธรรม 3) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง 4) สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์เรียนรู้ที่แปลก ใหม่ 5) ส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน 6) ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสนใจในการเรียนรู้ ที่แตกต่างกันสามารถเรียนรู้ทดเต็มกันได้ 7) เชื่อมโยงสิ่งที่ใกล้ตัวให้เข้ามาสู่การเรียนรู้ของผู้เรียนได้ 8) ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ตลอดจนการค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง 9) ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ในหลายมิติจากสื่อที่แตกต่างและมีความหลากหลาย 10) ช่วยกระตุ้นให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเชิงเนื้อหา กระบวนการ และความรู้เชิงประจักษ์ และ 11) ส่งเสริมให้เกิด ทักษะการคิดและการสื่อสาร

กิตติเชษฐ อักษร (2558) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรม แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการผลิตสื่อการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับครูผู้สอนระดับ มัธยมศึกษา” ได้ให้นิยามและสรุปความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ดังนี้ สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ คือสื่อการเรียนการสอนในลักษณะสื่อประสม อันประกอบด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก เสียงและข้อความต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อันเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้บ่อยครั้งเท่าที่ต้องการ สามารถเรียนรู้หรือทบทวนบทเรียนซ้ำได้ นอกเหนือเวลาเรียน และสามารถสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ ทำให้ลดเวลาเรียนและลด ภาระของครู สนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

พิพัฒน์พงษ์ วัฒนกุลยากุล (2561) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการสื่อสารการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างเครือข่ายกลุ่มแฟนคลับหมอลำ : กรณีศึกษาเฟซบุ๊กแฟนเพจกลุ่ม “เทพไหล” พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ซึ่งเป็นกลุ่มแฟนคลับหมอลำในเฟซบุ๊กแฟนเพจกลุ่ม “เทพไหล” ส่วนใหญ่เป็นเพศทางเลือก ร้อยละ 71 พบว่ามีการใช้เฟซบุ๊กเทพไหลอยู่ในระดับมาก โดยเฉลี่ย 30 นาที/วัน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 67 และพบว่า มีการใช้เฟซบุ๊กแฟนเพจเทพไหล เพื่อรับข้อมูลข่าวสารจากเฟซบุ๊กแฟนเพจเทพไหลในการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านหมอลำ และติดตามข้อมูลข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านที่กำลังเป็นที่นิยมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.42 ดังนั้นจากผลการศึกษาดังกล่าว ได้สะท้อนให้เห็นถึงระดับความต้องการข้อมูลความรู้และพฤติกรรมการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเพศทางเลือกที่แตกต่างจากเพศอื่นอย่างชัดเจน

อาหมัดอัลซารีย์ มูเก็ม (2559) ศึกษาเรื่อง ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ ที่มีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตของชนกลุ่มชาติพันธุ์เขมรบนพื้นที่บ้านจารย์ อำเภอสงขลา จังหวัดสุรินทร์ พบว่า ประเพณี พิธีกรรม และความเชื่อมีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชนใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ด้านการทำมาหากิน 2) ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม และ 3) ด้านความเป็นอยู่ ดังนั้นจากผลการศึกษาวิจัยที่กล่าวมาทั้งหมด ล้วนสะท้อนให้เห็นว่าประเพณีพิธีกรรม คือ องค์ความรู้ที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของผู้คน ตั้งแต่แรกเกิดและทุกช่วงวัย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เพราะสื่อช่วยผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ความคิดรวบยอด สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และช่วยเชื่อมโยงสิ่งที่ไกลตัวของผู้เรียนให้เข้ามาสู่การเรียนรู้ของผู้เรียนได้ การเรียนรู้ดังกล่าวมีความแปลกใหม่ ความสนุกสนานเพลิดเพลินทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และสามารถประเมินตนเองได้ ถือว่าเป็นการสร้างความหลากหลายในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และด้วยความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ข้างต้น จึงนำมาสู่การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์แบบสถานการณ์จำลองขึ้น

จากการศึกษารรณกรรมที่เกี่ยวข้องด้านประเภท ข้อความสำคัญ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์พบว่า ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ออนไลน์มีหลากหลายประเภทและมีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้อย่างมาก โดยสื่อการเรียนรู้ออนไลน์แต่ละประเภทมีประโยชน์ ลักษณะ ข้อมูลความรู้ที่ต่างกันอย่างชัดเจน นอกจากนี้พบว่า นอกจากผู้เรียนสามารถเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์แต่ละประเภทได้ด้วยตนเองตามความถนัดและความต้องการ รวมทั้งสามารถทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองแล้ว ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้พร้อมกันกับผู้เรียนท่านอื่นได้ โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของจำนวนผู้เรียน เวลา และสถานที่ เพียงแค่ผู้เรียนทุกคนมีอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้

ดังนั้นจากการศึกษาดังกล่าวอย่างรอบด้าน ผู้จัดทำวิจัยจึงได้จัดแบ่งสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ออกเป็น 2 ประเภทเพื่อทำการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ทั่วไป หมายถึง สื่อการเรียนรู้ในลักษณะสื่อประสม ที่ประกอบด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก เสียง และข้อความต่าง ๆ ซึ่งมีอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ผ่านทางอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตามความถนัด ความต้องการ และสามารถทบทวนได้ด้วยตนเองโดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ อันประกอบด้วย หนังสือ ตำราเรียน หนังสือสารานุกรม วารสารวิจัย รายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ บทความวิชาการ บทความสารคดี บทความเกร็ดความรู้ทั่วไป วิดีโอสารคดี และเกมความรู้

2. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่นำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างกันผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งในสถานะผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง อาทิเช่น YouTube, Vlog, Podcast และ Blogs เป็นต้น

2) ด้านช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

กอบสุข คงมนัส (2561) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้: วิถีแห่งการศึกษายุคดิจิทัล” กล่าวว่า การศึกษาในยุคดิจิทัล เป็นวิถีการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีที่มีเครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้เป็นอาวุธสำคัญของทั้งผู้เรียนและผู้สอน ในการเข้าถึงแหล่งความรู้และใช้ในการพัฒนางาน โดยเครื่องมือดิจิทัลข้างต้นเป็นโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้ของบุคคลทั้งในรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้แบบกลุ่ม โดยสามารถเข้าถึงการใช้งานด้วยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งเครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตามลักษณะการใช้งานออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้ 1) เครื่องมือการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ เครื่องมือสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือโต้ตอบในชั้นเรียน และระบบการจัดการเรียนรู้ 2) เครื่องมือพัฒนาเนื้อหา ได้แก่ เครื่องมือพัฒนาเนื้อหา เครื่องมือจับภาพหน้าจอและจับภาพเคลื่อนไหวบนหน้าจอ และเครื่องมือแบบฟอร์มสำรวจ 3) เครื่องมือทรัพยากรบนเว็บไซต์ ได้แก่ เครื่องมือแหล่งทรัพยากรบนเว็บไซต์ เครื่องมือสืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เครื่องมือหลักสูตรออนไลน์บนเว็บไซต์ เครื่องมือข่าวและจัดการเนื้อหา และเครื่องมือบล็อกและเว็บไซต์ 4) เครื่องมือทางสังคม ได้แก่ เครื่องมือการประชุมผ่านวิดีโอ เครื่องมือเครือข่ายทางสังคมและส่งข้อความ เครื่องมือการใช้แฟ้มข้อมูลร่วมกัน และเครื่องมือการทำงานเป็นทีมและร่วมมือกัน และ 5) เครื่องมือส่วนบุคคลและพัฒนางาน ได้แก่ เครื่องมือสำนักงาน เครื่องมืออีเมล และเครื่องมือเพิ่มผลผลิตส่วนบุคคล

ขจรพงศ์ คาคี (2564) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน” พบว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชันกำลังได้รับความนิยมในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 นี้ เทคโนโลยีสารสนเทศได้ทำลายกำแพง ภูมิวิติงการศึกษา และเข้าถึงทุกระบบของการศึกษาในระดับคุณภาพที่สำคัญ คือ ลดการเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยแอปพลิเคชันนี้คาดว่าจะก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อันเกิดจากเครือข่ายไร้สาย ที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้ทุกระดับทุกเวลา ทุกสถานที่ โดยมีอุปกรณ์การสื่อสารแบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์หรือที่เรียกว่า PDA หรือคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก เป็นต้น

จากการศึกษาวิจัยของ ขจรพงศ์ คาคี (2564) และกอบสุข คงมนัส (2561) เน้นย้ำให้เห็นบริบทความสำคัญของเครื่องมือและช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในปัจจุบัน โดยทั้งเครื่องมือและช่องทางดังกล่าวเปรียบดั่งกุญแจสำคัญที่นำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จ หากมีการใช้และเลือกเครื่องมือในการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมทั้งในฐานะผู้ใช้บริการหรือในฐานะผู้ให้บริการย่อมส่งผลให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ลดลงหรือผลสัมฤทธิ์ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ ดังนั้นจากงานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพจะต้องมีการคำนึงทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ และประเภทสื่อการเรียนรู้ที่ให้บริการ รวมทั้งช่องทางในการใช้งานหรือการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่ให้บริการ มีความง่าย สะดวก และตรงกับความต้องการใช้งานของผู้ใช้บริการ

1.3 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องข้องด้านการบริหารจัดการและการให้บริการสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Geith (2008) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ “การเข้าถึงการศึกษาด้วยการเรียนออนไลน์และแหล่งทรัพยากรทางการศึกษาแบบเปิด: สองอย่างนี้จะสามารถเติมเต็มช่องว่างทางการศึกษาได้หรือไม่?” กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า หลักคิดที่สำคัญประการหนึ่งเกี่ยวกับสิทธิการศึกษา คือ “การเข้าถึง” โดยในการเข้าถึงสิทธิการศึกษา ทั้งในด้านทักษะหรือองค์ความรู้ต่าง ๆ มุมมองที่สำคัญในการเข้าถึงคือ กระบวนการ Open Educational Resources (OER) หรือเรียกว่า แหล่งทรัพยากรทางการศึกษาแบบเปิด คือ สื่อการเรียนรู้และการเรียนรู้ที่คุณสามารถใช้และนำกลับมาใช้ใหม่ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ยังกล่าวไว้ว่ารูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ มีศักยภาพในการช่วยตอบสนองความต้องการด้านการศึกษาทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพราะสามารถเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญ หลักสูตร และสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างมากมาย

จากหลักคิดของ Christine Geith ข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงมิติการบริหารจัดการและการให้บริการสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ของศูนย์ฯ หากสามารถทำให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงได้ง่าย เข้าถึงได้จริง มีภาษาที่หลากหลายรองรับการใช้งาน และสามารถกลับมาใช้

ซ้ำแบบไม่เสียค่าใช้จ่ายได้ ความรู้หรือสื่อการเรียนรู้ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ซึ่งถือเป็นมรดกอันทรงคุณค่าของชาติไทยและของภูมิภาคอาเซียนตอนล่างที่พัฒนาขึ้นจะสามารถเผยแพร่ไปได้อย่างกว้างขวาง และกลายเป็นแหล่งเรียนรู้แบบ Open Educational Resources (OER) ในรูปแบบเว็บไซต์ของสถาบันการศึกษาที่มีความน่าเชื่อถือและได้รับการยอมรับทั้งในและต่างประเทศ

ศศิธร ติณะมาศ (2555) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การแบ่งขั้นตอนการบริหารจัดการสื่อการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ตามแนวคิดการจัดการสารสนเทศ Process Model” ออกเป็น 5 ขั้นตอนตามหลักแนวคิดของศศิธร ติณะมาศ (2555) กล่าวว่า การจัดการสารสนเทศ ประกอบด้วย 6 กระบวนการ ได้แก่ (1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ความต้องการสารสนเทศ (2) ขั้นตอนการรวบรวมสารสนเทศ (3) ขั้นตอนการจัดหมวดหมู่และประมวลผลสารสนเทศ (4) ขั้นตอนการผลิตและให้บริการสารสนเทศ (5) ขั้นตอนการเผยแพร่สารสนเทศ และ (6) การใช้สารสนเทศ

การบริหารจัดการและการให้บริการสื่อการเรียนรู้ของศูนย์ฯ ในอดีตจนถึงปัจจุบันได้ยึดหลักแนวคิดการจัดการสารสนเทศแบบ Process Model มาโดยตลอด หากแต่ในปัจจุบันได้เปลี่ยนจากกระบวนการบริหารจัดการสื่อการเรียนรู้ทุกขั้นตอนด้วยตัวบุคคลมาผสมผสานกับการบริหารจัดการด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะในปัจจุบันศูนย์ฯ ได้มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพิ่มขึ้นอีกหนึ่งช่องทางสำหรับการให้บริการสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ดังนั้นกระบวนการบริหารจัดการสื่อการเรียนรู้เพื่อให้บริการในรูปแบบออนไลน์จึงเป็นเรื่องใหม่ที่ต้องมีการศึกษาวิจัยอย่างรอบด้าน เพื่อนำผลการศึกษามาพัฒนาการดำเนินงานดังกล่าวต่อไป

สุปิน ไชยยะ และคณะ (2563) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ “กลยุทธ์การบริหารห้องสมุดมหาวิทยาลัยเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษา” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากลยุทธ์การบริหารห้องสมุดมหาวิทยาลัยเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 5 กลยุทธ์หลักในการบริหารห้องสมุดมหาวิทยาลัยเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษา ได้แก่ 1) กลยุทธ์การพัฒนาห้องสมุดให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล 2) กลยุทธ์การสร้างนวัตกรรมการสอนการรู้สารสนเทศดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษา 3) กลยุทธ์การส่งเสริมการใช้คลังปัญญาสถาบันเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษา 4) กลยุทธ์การพัฒนาสมรรถนะด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักวิชาชีพสารสนเทศ และ 5) กลยุทธ์การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ดังนั้นจากผลการวิจัยข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า การศึกษาวิจัยเรื่องความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมเชิงรุกที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดทำกลยุทธ์การบริหารห้องสมุดมหาวิทยาลัยเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษาทั้ง 5 ประการ โดยเฉพาะกลยุทธ์ข้อที่ 1-4 ซึ่งถือเป็นกลยุทธ์และกลไกที่สำคัญในการนำผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. แนวคิด ทฤษฎี

1) แนวคิดทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมเพื่อการศึกษา (Constructivism)

ภานุมาศ หมอสินธ์ และคณะ (2559) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์โดยใช้ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมในยุคไทยแลนด์ 4.0 กล่าวว่า แนวคิดทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมเป็นทฤษฎีที่เป็นการสร้างสรรค์ความรู้จากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ตามความเป็นจริงและเป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในระบบการเรียน บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถสรุปแนวคิดจากนักวิชาการศึกษา ดังนี้ Jonassen (1999, อ้างอิงใน ภานุมาศ หมอสินธ์ และคณะ, 2559) ได้เสนอลักษณะของสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ตามแนวสร้างสรรค์นิยม เพื่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย จะต้องมียุคลักษณะ ดังนี้ 1) มีการทำกิจกรรม (Active) 2) มีการสร้างความรู้ (constructive) 3) มีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (collaborative) 4) มีความตั้งใจ (intentional) 5) มีความซับซ้อนในเชิงปัญหา (complex) 6) มีสภาพและบริบท (contextual) ที่หลากหลาย 7) มีการสนทนา (conversational) 8) มีการสะท้อนผล (reflective) การเรียนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐานในการเรียนรู้ โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามแนวสร้างสรรค์นิยมของ jonassen ที่เรียกว่า constructivist learning environment หรือ เรียกสั้น ๆ ว่า CLEs มาจากแนวคิดรากฐานความเชื่อของทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยมซึ่งให้ความสำคัญกับกระบวนการทางสังคม (social) และการใช้เทคโนโลยีเป็นฐานในการเรียนรู้ ที่จะต้องมีคุณลักษณะสำคัญ 8 ประการข้างต้น ในการจัดสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ นอกจากนี้ Driscoll (2000, อ้างอิงใน ภานุมาศ หมอสินธ์ และคณะ, 2559) ได้แบ่งสภาวะการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ออกเป็น 5 ขั้นตอน สำหรับผู้สอน ดังนี้ 1) บรรจุการเรียนรู้เข้าไปในสภาวะแวดล้อมตามความเป็นจริง และการเข้าถึงสิ่งแวดล้อมรอบตัว 2) เตรียมตัวสำหรับการพูดคุยในชั้นเรียน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ 3) สนับสนุนมุมมองที่หลากหลาย ความคิดเห็นที่หลากหลาย สำหรับการเป็นตัวแทนของผู้สอน 4) สนับสนุนความเป็นเจ้าของภายในชั้นเรียน และ 5) ธรรมชาติการเรียนรู้ด้วยตัวเองของกระบวนการสร้างความรู้

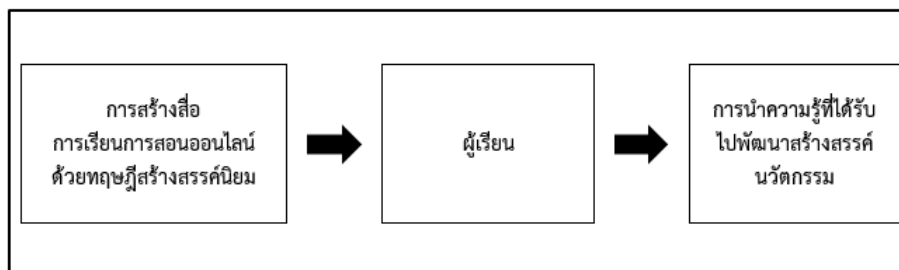
ทั้งนี้สามารถนำ 5 ขั้นตอนนี้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ว่า สภาวะการเรียนการสอนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั่วไปเกี่ยวข้องกับ การออกแบบโดยใช้ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมเป็นกุญแจสำคัญสำหรับการพัฒนาหลักสูตรการเรียน การสอนและเป็นความสำเร็จของการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนรุ่นใหม่ต่อไป และ Kirschner (2001, อ้างอิงใน ภานุมาศ หมอสินธ์ และคณะ, 2559) กล่าวว่า การศึกษาอาจตกอยู่ในสถานการณ์ที่ลำบาก ถ้าหากว่าสถานศึกษา เช่น มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษาทั้งหลายไม่พัฒนาหลักสูตรพื้นฐานให้มั่นคงต่อ Constructivism-Base Course ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการร่วมมือกันของผู้เรียน และการศึกษาของมหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา ต้องมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อช่วยให้ผู้ที่จบการศึกษา ประสบความสำเร็จในการดำรงชีวิตในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ Konyangi (2003, อ้างอิงในภานุมาศ

หมอลินซ์ และคณะ, 2559) ได้กล่าวทฤษฎีสร้างสรรค์นิยามเป็นทฤษฎีที่ยืนยันว่า ความรู้ต่าง ๆ มีอยู่ในกิจกรรมต่าง ๆ มากมายที่มีใช้เป็นแต่เพียงการบรรยายในชั้นเรียนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หรือการจดจำเรื่องราวที่เป็นความจริงต่าง ๆ รวมถึงข้อเสนอของการเรียนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Center) อาจกล่าวได้ว่าความรู้มาจากประสบการณ์ของผู้เรียนซึ่งเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยสรุปลักษณะสำคัญของทฤษฎีสร้างสรรค์นิยามสำหรับการออกแบบเพื่อการศึกษา มีดังนี้ 1) มีการสร้างองค์ความรู้ (Knowledge construction) 2) มีมุมมองที่หลากหลาย (Multiple perspectives) 3) มีความคิดที่เป็นจริง (Authentic) 4) มีการแสดงทัศนคติ (Voice) 5) มีกลุ่ม (Social) บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 6) มีสื่อที่หลากหลาย (Multimedia) 7) มีผลสะท้อนกลับ (Reflection)

การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีสร้างสรรค์นิยาม นี้คือการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ที่สร้างขึ้นนี้ไปประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวันได้ และความสำเร็จเชิงบวกจะเป็นตัวชี้วัดความสามารถของผู้เรียนตามความต้องการและเป็นการวัดการถ่ายทอดความรู้ของผู้สอนไปยังผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งผลของความสำเร็จนี้จะได้รับการตอบรับทั้งจากผู้เรียนและผู้สอน โดย Willis (1995, อ้างอิงใน ภาณุมาศ หมอลินซ์ และคณะ, 2559) ได้สรุปการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีสร้างสรรค์นิยาม ดังต่อไปนี้

1. กระบวนการไม่เป็นขั้นตอนซึ่งบางครั้งอาจวกไปวนมาไม่เป็นระเบียบ
2. การวางแผน, การพัฒนา, ผลตอบรับ และการร่วมมือ เป็นเครื่องมือที่สำคัญ
3. ผลที่เกิดขึ้นจะมาจากการออกแบบและพัฒนางานขึ้นมา
4. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อการศึกษาต้องมีความสำคัญมาก
5. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นย้ำด้านการศึกษา คือเป้าหมายที่เป็นการเข้าใจส่วนบุคคล
6. การประเมินที่เป็นลักษณะส่วนตัวเป็นสิ่งสำคัญ
7. ข้อมูลส่วนบุคคลเป็นประโยชน์มาก

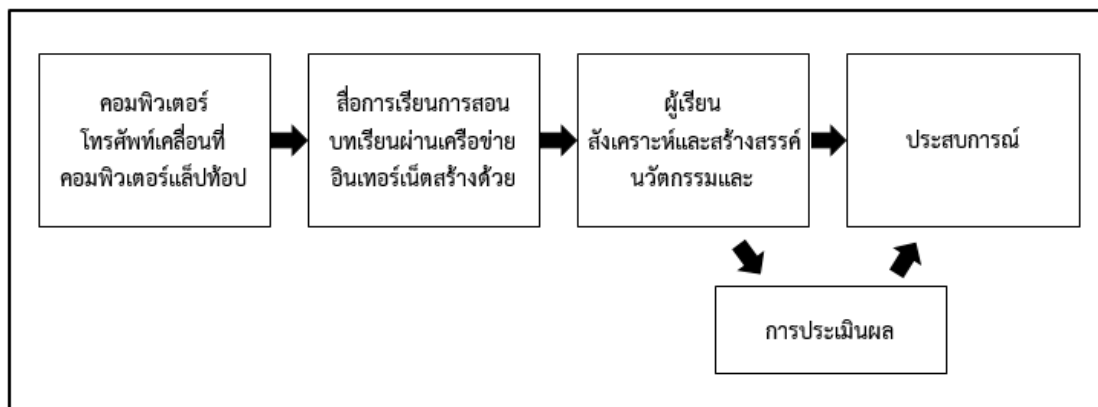
ดังนั้นสามารถสรุปลักษณะสำคัญของการสร้างสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในยุค 4.0 โดยใช้หลักการตามลักษณะสำคัญของการออกแบบเพื่อการศึกษาโดยใช้หลักตามทฤษฎีสร้างสรรค์นิยาม มีความมุ่งหมายที่สำคัญ คือการใส่ข้อมูล เข้าไปและการสังเคราะห์ข้อมูลนั้นออกมาจากแต่ละบุคคล จนนำไปสู่กระบวนการเพื่อสร้างความรู้ผ่านประสบการณ์และความเข้าใจส่วนบุคคล โดยการสังเคราะห์นี้จะอยู่ในส่วนที่เป็นความร่วมมือกัน สำหรับการแลกเปลี่ยนเฉพาะตัวบุคคลเกี่ยวกับเรื่องของความเข้าใจจากข้อมูลที่ได้รับไปจนถึงระดับที่มีการกลั่นกรองความรู้สามารถสรุปเป็นภาพแสดงกรอบแนวคิดการสร้างสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ได้ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 2 แสดงแนวคิดการสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์
ด้วยทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมในระบบการศึกษายุค 4.0
ที่มา: ภาณุมาศ หมอสินธุ์ และคณะ, 2559

การสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์รูปแบบสื่อการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับการออกแบบและสร้างผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้เป็นรูปแบบทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมดังกระบวนการที่สรุปได้ของรูปแบบสื่อการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังต่อไปนี้

1. ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. สื่อการเรียนการสอนด้วยบทเรียนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สร้างด้วยทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม
3. ข้อมูลความรู้เนื้อหาบทเรียน
4. ผู้เรียน มีหน้าที่ ดังนี้ 1) สังเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ 2) เกิดประสบการณ์
5. การประเมินผลส่วนย่อยและการประเมินผลรวมสามารถเขียนเป็นภาพแสดงแบบบทเรียนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบผสม ดังนี้



ภาพประกอบที่ 3 แสดงสื่อการเรียนการสอนบทเรียนที่ใช้
 ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 ที่มา: ภาณุมาศ หมอสินธ์ และคณะ, 2559

จากแนวคิดทฤษฎีข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษา ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยนำมาเป็นแนวทางในการสร้าง กรอบแนวคิดการสร้างเครื่องมือวิจัยในประเด็นที่ต้องการศึกษา

จากการทบทวนวรรณกรรมโดยการศึกษาวิจัยต่าง ๆ ยิ่งพบว่าการศึกษาความต้องการ ใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษา ในเครือข่าย MOU มีความจำเป็นต้องเร่งศึกษา เพราะยังไม่มีงานวิจัยชิ้นใดที่ทำการศึกษาความ ต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู โดยรวมทั้งหมด รวมทั้งผลการศึกษาวิจัยข้างต้นนำมาซึ่งแนวทางการส่งเสริม พัฒนา และจัดหาสื่อ การเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู มาบริการในเว็บไซต์ Naamchoop.com เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียนของนักศึกษาและอาจารย์ ผู้สอนต่อไป

2) แนวคิดการจัดการทรัพยากรศิลปะและวัฒนธรรม

เดชชาติ นิลวิเศษ และมณีวรรณ ผิวนิม (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการทรัพยากร วัฒนธรรมเป็นแหล่งเรียนรู้ในวัดบวรนิเวศวิหาร ได้สรุปแนวคิดการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม ดังนี้

1. ความหมายและคำจำกัดความของทรัพยากรวัฒนธรรม

การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม หมายถึง กระบวนการหรือชุดของการกระทำที่เกี่ยวข้องกับโบราณสถาน โบราณวัตถุ แหล่งโบราณคดี ศิลปวัตถุที่เป็นวัฒนธรรมเชิงรูปและเชิงนาม ประเภท ภูมิปัญญาและศิลปวัฒนธรรม โดยมีความมุ่งหมายเพื่อการสร้างประโยชน์สุข (สายัณต์ ไพรชาญจิตร, 2550) อ้างอิงใน เดชชาติ นิลวิเศษ และมณีวรรณ ผิวนิ่ม, 2558) โดยผู้วิจัยได้จัดแบ่งประเภททรัพยากรวัฒนธรรม และเป้าหมายการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม ดังข้อ 2 และ 3

2. ประเภทของทรัพยากรวัฒนธรรม

ทรัพยากรวัฒนธรรมแบ่งเป็น 2 ประเภทหลัก (ธนิช เลิศชาญฤทธิ 2550, อ้างอิงใน เดชชาติ นิลวิเศษ และมณีวรรณ ผิวนิ่ม, 2558) คือ ทรัพยากรวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ทรัพยากรวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Resources) หมายถึง ซากสิ่งของสิ่งก่อสร้าง วัตถุที่จับต้องได้และสัมผัสได้ด้วยมือและมองเห็นด้วยตา รวมถึงพืช สัตว์ ทรัพยากรธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ เช่น เป็นอาหาร วัตถุดิบสำหรับทำสิ่งของเครื่องใช้ พิธีกรรมที่อยู่อาศัย รวมทั้งสถานที่ก่อตั้งชุมชน

2. ทรัพยากรวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Resources) หมายถึง การปฏิบัติ การแสดงออก การนำเสนอ ความรู้ ทักษะ รวมทั้งอุปกรณ์ วัสดุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่เกี่ยวข้อง ซึ่งชุมชน กลุ่มชนและปัจเจกบุคคลได้ดำเนินการส่งผ่านและถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น รวมทั้งยังมีการผลิตซ้ำ การสร้างทรัพยากรวัฒนธรรมเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อม การปะทะสังสรรค์กับธรรมชาติและประวัติศาสตร์ความเป็นมาของตนเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองให้ยั่งยืน

3. เป้าหมายของการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม

เป้าหมายของการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม (ธนิช เลิศชาญฤทธิ 2552, อ้างอิงใน เดชชาติ นิลวิเศษ และมณีวรรณ ผิวนิ่ม, 2558) มีดังนี้

1. เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับทรัพยากรวัฒนธรรม สำหรับการวางแผนและการป้องกัน เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการดำเนินการอย่างอื่น

2. เพื่อปกป้องทรัพยากรวัฒนธรรมและทำให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสม ทั้งนี้การอนุรักษ์และสงวนรักษาทรัพยากรวัฒนธรรมดังกล่าวเป็นเป้าหมายสำคัญรองลงมา เพื่อไม่ให้ทรัพยากรเสื่อมสภาพ หรือสูญหายก่อนเวลาอันควร

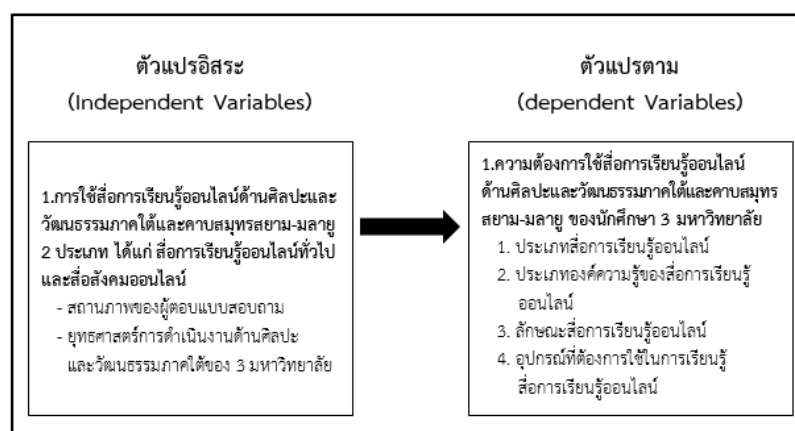
3. เพื่อให้ประชาชนหรือสาธารณชน นักวิจัย นักเรียนนักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งทรัพยากรวัฒนธรรมได้อย่างเท่าเทียม

4. เพื่อใช้ทรัพยากรวัฒนธรรม เป็นแหล่งให้การศึกษาเกี่ยวกับอดีต และเพื่อให้ตระหนักในคุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรมเองด้วย

ดังนั้นจากแนวคิดการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมข้างต้น การศึกษาวิจัยเรื่องความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายูของนักศึกษาในเครือข่าย MOU จึงสรุปได้ว่าเป็นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับทรัพยากรศิลปะและวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ โดยมีเป้าหมายในการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมเพื่อให้ประชาชนหรือสาธารณชน นักวิจัย นักเรียน นักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งทรัพยากรวัฒนธรรมได้อย่างเท่าเทียมผ่านทางเว็บไซต์ Naamchoop.com ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองพัฒนาขึ้น

3. กรอบแนวคิด

จากการทบทวนวรรณกรรม ทฤษฎี หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย เรื่อง “ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายูของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย” เป็นภาพได้ดังนี้



ภาพประกอบที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย อันประกอบด้วยนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ซึ่งทั้ง 3 มหาวิทยาลัย มียุทธศาสตร์และพันธกิจด้านการเรียนการสอนที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันในแง่ศิลปวัฒนธรรมในบางประเด็น ดังนี้ 1) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มีวิสัยทัศน์ในการเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อนวัตกรรมและสังคมที่มีความเป็นเลิศทางวิชาการและเป็นกลไกหลักในการพัฒนาภาคใต้และประเทศ โดยมีพันธกิจในการสร้างความเป็นผู้นำทางวิชาการในสาขาที่สอดคล้องกับศักยภาพพื้นฐานของภาคใต้และเชื่อมโยงสู่เครือข่ายสากล 2) มหาวิทยาลัยทักษิณ มีวิสัยทัศน์มุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยนวัตกรรมสังคมระดับแนวหน้าของประเทศ ภายในปี 2567 และมีพันธกิจในการพัฒนานวัตกรรมสังคมบนฐานศิลปะ วัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการยกระดับคุณภาพชีวิตในชุมชน และ 3) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย มีวิสัยทัศน์เป็นมหาวิทยาลัยแห่งนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาภูมิภาคอย่างมั่นคง (Innovative University) และมีพันธกิจในการสร้างงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรม สู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมหรือสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ และสืบทอดศิลปวัฒนธรรมบนแนวทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ดังนั้นจากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าพันธกิจและวิสัยทัศน์ของแต่ละมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน อาจส่งผลต่อความต้องการประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน รวมทั้งอาจส่งผลต่อแนวทางการพัฒนาสื่อดังกล่าวที่แตกต่างกันด้วย

ทั้งนี้ในการศึกษาวิจัยข้างต้นเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ซึ่งเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยวิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย 1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และ 4) การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 15,562 คน มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 9,865 คน และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5,311 คน จำแนกเป็น

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ระดับชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 (รหัส 62-65) จำนวน 15,562 คน (กองทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2565)

2. นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา ระดับชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 (รหัส 62-65) จำนวน 9,865 คน (กลุ่มภารกิจทะเบียนนิสิตและบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2565)

3. นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ระดับชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 (รหัส 62-65) จำนวน 5,311 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, 2564)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 (รหัส 62-65 และมีอายุ 18 ปีขึ้นไป) จำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 200 คน 2) นักศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 127 คน และ 3) นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 68 คน รวมทั้งหมด จำนวน 395 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรยามานะ (Yamane, 1970) จากนั้นทำการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Proportionate Stratified Random Sampling) ตามสัดส่วนขนาดกลุ่มประชากรในแต่ละประเภท จากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับสลากไม่ใส่กลับจนได้ครบตามจำนวนที่กำหนดไว้ โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างสูตร Yamane (1970) โดยกำหนดค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง ที่ยอมรับได้ 0.05 หรือระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนี้

$$\text{สูตร } n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$\begin{aligned} \text{เมื่อ } n &= \text{ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง} \\ N &= \text{ขนาดของประชากร} \\ e &= \text{ค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง} \\ \text{เมื่อ } N &= 30,738 \\ e &= 0.05 \end{aligned}$$

เมื่อแทนค่า จะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{แทนค่าสูตร } n &= \frac{30,738}{1 + 30,738 (0.05)^2} \\ n &= 394.86 \text{ คน หรือ } 395 \text{ คน} \end{aligned}$$

ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ 395

ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 (รหัส 62-65) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ นักศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา และนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 395 คน

2. ดำเนินการหาจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภท โดยใช้วิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ อย่างเป็นสัดส่วน (Proportionate Stratified Random Sampling) เทียบสัดส่วนกลุ่มตัวอย่างจากขนาดของประชากรทั้งหมดตามบัญญัติไตรยางศ์ ดังตารางที่ 1

$$\frac{\text{จำนวนประชากรแต่ละกลุ่ม} \times \text{กลุ่มตัวอย่าง}}{\text{ประชากรทั้งหมด}}$$

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่ม	จำนวนประชากร (คน)	
	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
1. นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่	15,562	200
2. นักศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	9,865	127
3. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	5,311	68
รวม	30,738	395

3. เมื่อได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างแต่ละประเภทแล้ว จึงสุ่มรายชื่อ โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับสลากไม่ใส่กลับ จนได้ครบตามจำนวนที่กำหนดได้

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ระดับชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 รหัส 62-65 และมีอายุเกิน 18 ปี จำนวน 15 คน โดยดำเนินการ ดังนี้

1. กำหนดคุณสมบัติแบบเฉพาะเจาะจงจากผู้ตอบแบบสอบถามที่มีประสบการณ์การใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com และแจ้งความยินยอมให้ข้อมูลเพิ่มเติมในรูปแบบการสัมภาษณ์รายบุคคล โดยแจ้งความจำนงไว้ในแบบสอบถาม

2. เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยระบุเฉพาะเจาะจงไว้ในข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบจับสลากไม่ใส่กลับในแต่ละมหาวิทยาลัย จนได้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลมหาวิทยาลัยละ 5 คน อันประกอบด้วย 1) นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 5 คน 2) มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5 คน และ 3) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษานี้ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยเครื่องมือในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ โดยข้อคำถามในแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกรายการ (Check List) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล การใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านประเภทสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านข้อมูลความรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์

ด้านลักษณะสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ โดยลักษณะคำถามจะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 5	หมายถึง	มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์มากที่สุด
คะแนน 4	หมายถึง	มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์มาก
คะแนน 3	หมายถึง	มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ปานกลาง
คะแนน 2	หมายถึง	มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์น้อย
คะแนน 1	หมายถึง	มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ โดยลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

วิธีการสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ศึกษา ค้นคว้าเอกสาร หนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

ขั้นที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์จากเอกสาร หนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมการวัตถุประสงค์การวิจัย และนำไปให้ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถาม ภาษาที่ใช้และการจัดรูปแบบ พร้อมทั้งนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 3 นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นหาค่าความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหาของรายการข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (The Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยการสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน โดยทรงคุณวุฒิใช้เกณฑ์ในการพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ให้คะแนน 1	ถ้าคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน 0	ถ้าไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์
ให้คะแนน -1	ถ้าคำถามไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

นำผลคะแนนที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิมาคำนวณวิเคราะห์หาค่า IOC ตามสูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

N แทน จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

หลักเกณฑ์

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.6 ขึ้นไป มีค่าความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC น้อยกว่า 0.6 ขึ้นไป ควรปรับปรุงหรือตัดข้อคำถามทิ้ง เนื่องจากยังไม่สามารถใช้ได้

จากการวิเคราะห์หาค่า IOC ตามสูตรข้างต้น พบว่าแบบสอบถามทั้งฉบับ มีค่า IOC = 0.95

ขั้นที่ 4 หลังจากแบบสอบถามผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามไปปรับปรุงแก้ไข ทั้งในส่วนของการปรับภาษาให้กระชับ เข้าใจง่าย และชัดเจนขึ้น รวมทั้งการจัดรูปแบบการจัดเรียงข้อคำถามในแต่ละตอน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนนำไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามต่อไป

ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน เพื่อหาค่าคุณภาพเครื่องมือ โดยนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามตามวิธี Conbach's Alpha Coefficient โดยในการวิจัยครั้งนี้ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.960

ขั้นที่ 6 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความเชื่อมั่นแล้วไปจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ส่วนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยคำถามหลักในการสัมภาษณ์จะเหมือนกันทุกคน ประเด็นคำถามมีกรอบกว้าง ๆ และเป็นคำถามปลายเปิดในการซักถาม (Open-ended Question) ทั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Person) ในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 15 คน โดยคัดเลือกจากผู้ตอบแบบสอบถามที่มีประสบการณ์การใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com และแจ้งความยินยอมให้ข้อมูลเพิ่มเติมในรูปแบบการสัมภาษณ์รายบุคคลไว้ในแบบสอบถามอย่างชัดเจน

วิธีการสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ศึกษา ค้นคว้าเอกสาร หนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายูของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

ขั้นที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์จากเอกสาร หนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสร้างแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย จำนวน 3 ข้อ

และนำไปให้ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถาม ภาษาที่ใช้ พร้อมทั้งนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 3 นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นหาค่าความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหา ของรายการข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (The Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยการสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งพบว่าแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่า IOC = 0.90

ขั้นที่ 4 หลังจากแบบสัมภาษณ์ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามไปปรับปรุงแก้ไขในส่วนของการปรับภาษาให้กระชับและชัดเจนขึ้น เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนนำไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามต่อไป

ขั้นที่ 5 นำแบบสัมภาษณ์ที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ ข้อคำถามของกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นที่ 6 นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบความเชื่อมั่นแล้วไปจัดทำแบบสัมภาษณ์ ฉบับสมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1) ข้อมูลเชิงปริมาณ และ 2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

ส่วนที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณระหว่างวันที่ 20 พฤศจิกายน – 20 ธันวาคม 2565 โดยดำเนินการ ดังนี้

1. ดำเนินเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในรูปแบบออนไลน์ โดยการจัดทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ทาง Facebook Line Messenger และ Email เพื่อเชิญชวนนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ระดับชั้นปีที่ 1-4 รหัส 62-65 ซึ่งมีอายุ 18 ปีขึ้นไป ร่วมตอบแบบสอบถาม ผ่านระบบ Google form

2. นักศึกษาที่สนใจเข้าร่วมตอบแบบสอบถาม จะสแกน QR-Code หรือกดลิงก์ Google form ตามที่แสดงไว้ในโปสเตอร์ เพื่อตอบแบบสอบถาม โดยก่อนตอบแบบสอบถาม นักศึกษาจะอ่านคำชี้แจงในแบบสอบถาม โดยในคำชี้แจงดังกล่าวผู้วิจัยได้อธิบายวัตถุประสงค์ การวิจัย รายละเอียด

การตอบแบบสอบถาม พร้อมแนะนำตนเอง ทั้งนี้เมื่อนักศึกษาอ่านคำชี้แจงเป็นที่เรียบร้อยแล้ว นักศึกษามีสิทธิ์เลือก ยินดี หรือ ไม่ยินดี ตอบแบบสอบถาม หากยินดีก็เริ่มตอบแบบสอบถาม

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้รับมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามทั้งหมดก่อนนำไปวิเคราะห์

4. นำข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

ส่วนที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพระหว่าง วันที่ 1- 20 ธันวาคม 2565 โดยดำเนินการ ดังนี้

1. ดำเนินเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในรูปแบบการสัมภาษณ์ จากผู้ให้ข้อมูลมหาวิทยาลัยละ 5 คน รวม 15 คน โดยคัดเลือกจากผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบยินดีให้ข้อมูลเพิ่มเติมจากข้อความท้ายแบบสอบถาม และให้ข้อมูลเบอร์โทรศัพท์ติดต่อพร้อมอีเมลเพื่อให้ผู้วิจัยติดต่อสัมภาษณ์

2. ผู้วิจัยติดต่อนัดหมายวันเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสะดวกในการสัมภาษณ์รายบุคคลทางโทรศัพท์ ซึ่งในการสัมภาษณ์จะใช้คำถามปลายเปิด จำนวน 3 ข้อ โดยใช้เวลาในการพูดคุยประมาณ 15-20 นาที และทุกครั้งในการสัมภาษณ์จะมีการจดบันทึกพร้อมบันทึกเสียง แต่ไม่มีการบันทึกภาพ

3. ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของการสัมภาษณ์

4. นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ ก่อนนำไปวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา Content Analysis

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดำเนินการดังนี้

1. ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามแต่ละชุด

2. ลกรหัสและบันทึกข้อมูลของแบบสอบถาม

3. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ (SPSS) ดังนี้

3.1 การแจกแจงความถี่ (Frequency) และสถิติค่าร้อยละ (Percentage)

ใช้ในการอธิบายข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย มหาวิทยาลัย เพศ ระดับชั้นปี พฤติกรรมและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู

3.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สำหรับการวิเคราะห์ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านประเภทสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู (ด้านประเภทสื่อฯ) 2) ด้านข้อมูลความรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู (ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ) และ 3) ด้านลักษณะสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู (ด้านลักษณะสื่อฯ) โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	4.51-5.00	หมายความว่า	อยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	3.51-4.50	=	อยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	2.51-3.50	=	อยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.51-2.50	=	อยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง	1.00-1.50	=	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.3 วิเคราะห์ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย จำแนกตามมหาวิทยาลัย เพศ ระดับชั้นปี โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเอฟ (F-Test) ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-Way ANOVA) และเมื่อพบความแตกต่างผู้วิจัยดำเนินการเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีการแบบ LSD (Least -Significant Different)

3.4 การแจกแจงความถี่ (Frequency) และสถิติค่าร้อยละ (Percentage) ใช้ในการอธิบายข้อมูลการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

3.5 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเว็บไซต์ Naamchoop.com วิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลโดยการรวบรวมความคิดเห็นในรูปแบบความเรียงพร้อมแจกแจงความถี่ แล้วนำมาจัดหมวดหมู่ตามกรอบวัตถุประสงค์การวิจัย

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดำเนินการดังนี้

1. การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ คือ ถอดเทปบันทึกเสียงและบันทึกข้อความเนื้อหาที่สัมภาษณ์ ทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งหมด จัดกลุ่มของข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อหาข้อสรุปและความเชื่อมโยงกับการศึกษาวิจัย

2. นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่จัดหมวดหมู่และข้อสรุปตามวัตถุประสงค์การวิจัยแล้ว มาเปรียบเทียบกับข้อมูลทางเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดทฤษฎี ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อที่จะทราบถึงลักษณะที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันของข้อมูล

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้านประเภทสื่อฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ และด้านลักษณะสื่อฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย อันประกอบด้วยนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 395 คน ร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) จำนวน 15 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเอฟ (F-Test) ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-Way ANOVA) ทั้งนี้เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยจะใช้วิธีการเปรียบเทียบรายคู่ต่อ ด้วยวิธีการแบบ LSD (Least - Significant Different) ทั้งนี้ขอนำเสนอผลการศึกษาวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ตามวิธีการเก็บข้อมูล ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้านประเภทสื่อฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ และด้านลักษณะสื่อฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้านประเภทสื่อฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ และด้านลักษณะสื่อฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย จำแนกตามมหาวิทยาลัย เพศ และระดับชั้นปี

ตอนที่ 4 ข้อมูลการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

โดยใช้สัญลักษณ์ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดังนี้

n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size)
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
F	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้พิจารณาในการแจกแจงแบบ F-test
Sig	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ (Significance)
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P < .05$)

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)

ดำเนินการสัมภาษณ์นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 5 คน มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5 คน และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5 คน และนำผลการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์เพื่อสรุปเนื้อหา (Content Analysis) และจัดกลุ่มข้อมูลตามกรอบวัตถุประสงค์การวิจัย

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย ข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู-มลายู และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู มีผลสรุปดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป (n=395)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ข้อมูลส่วนบุคคล		
มหาวิทยาลัย		
ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่	200	50.63
ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	127	32.15
มทร.ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	68	17.22
รวม	395	100.00

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
หญิง	237	60.00
ชาย	134	33.92
เพศทางเลือก	24	6.08
รวม	395	100.00
ระดับชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	123	31.14
ชั้นปีที่ 2	89	22.53
ชั้นปีที่ 3	104	26.33
ชั้นปีที่ 4	79	20.00
รวม	395	100.00
2. การใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
สื่อสังคมออนไลน์ (เว็บไซต์, YouTube, Facebook และ Twitter)	249	63.04
เว็บไซต์ Naamchoop.com	135	34.18
ห้องสมุดทั่วไป	131	33.16
อื่นๆ Google สอบถามจากผู้สูงวัยที่มีความรู้ และศึกษาจากบันทึกของหมู่บ้าน	16	4.05
3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
สมาร์ทโฟน	352	89.11
แท็บเล็ต	160	40.51
คอมพิวเตอร์	145	36.71

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 50.63 รองลงมาคือ ศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 32.15 และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 17.22

เพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 รองลงมาคือ เพศชาย จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.92 และเพศทางเลือก จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.08

ระดับชั้นปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 31.14 รองลงมาคือ ระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 26.33 ระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.53 และระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

การใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายูจากสื่อสังคมออนไลน์ (เว็บไซต์, YouTube, Facebook และ Twitter) จำนวน 249 คน คิดเป็นร้อยละ 63.04 รองลงมาคือ จากเว็บไซต์ Naamchoop.com จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 34.18 ห้างสมุดทั่วไป จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 33.16

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์ในการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ จากสมาร์ตโฟน จำนวน 352 คน คิดเป็นร้อยละ 89.11 รองลงมา คือ แท็บเล็ต จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 40.51 และคอมพิวเตอร์ จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.71

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้านประเภทสื่อฯ ข้อมูลความรู้สื่อฯ และลักษณะสื่อฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

การวิเคราะห์ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ด้านประเภทสื่อฯ ข้อมูลความรู้สื่อฯ และลักษณะสื่อฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ดังตารางที่ 3-6

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย (n=395)

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านลักษณะสื่อฯ	4.30	0.76	มาก
2. ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ	4.13	0.83	มาก
3. ด้านประเภทสื่อฯ	4.02	0.91	มาก
โดยรวม	4.15	0.83	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 4.15) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านลักษณะสื่อฯ (\bar{x} = 4.30) รองลงมา คือ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ (\bar{x} = 4.13) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านประเภทสื่อฯ (\bar{x} = 4.02) เฉกเช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ที่มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายด้าน มีข้อค้นพบดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยด้านประเภทสื่อฯ (n=395)

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านประเภทสื่อฯ			
1. YouTube	4.46	0.73	มาก
2. Vlog	4.34	0.78	มาก
3. เกมความรู้	4.26	0.83	มาก
4. วิดีโอสารคดี	4.21	0.87	มาก
5. Podcast	4.18	0.86	มาก
6. บทความเกร็ดความรู้ทั่วไป	4.11	0.86	มาก
7. Blogs (การบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง และสามารถโต้ตอบได้ในรูปแบบออนไลน์)	4.09	0.93	มาก
8. หนังสือ	4.02	0.89	มาก
9. บทความสารคดี	3.99	0.90	มาก
10. บทความวิชาการ	3.95	0.93	มาก
11. ตำราเรียน	3.86	0.91	มาก
12. รายงานวิจัย	3.79	1.00	มาก
13. วิทยานิพนธ์	3.79	1.04	มาก
14. วารสารวิจัย	3.78	1.01	มาก
15. หนังสือสารานุกรม	3.74	1.01	มาก
16. สารนิพนธ์	3.70	1.02	มาก
โดยรวม	4.02	0.91	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ YouTube ($\bar{x} = 4.46$) รองลงมา คือ Vlog ($\bar{x} = 4.34$) และเกมความรู้ ($\bar{x} = 4.26$) ตามลำดับ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 3 ลำดับสุดท้าย ได้แก่ วารสารวิจัย ($\bar{x} = 3.78$) รองลงมา คือ หนังสือสารานุกรม ($\bar{x} = 3.74$) และสารนิพนธ์ ($\bar{x} = 3.70$) ตามลำดับ โดยผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า เทรนด์การเรียนรู้ในยุคเจนเอเรชัน Z กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ประเภทสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าสื่อประเภทหนังสือหรือเอกสารงานวิจัยอย่างชัดเจน

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ (n=395)

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ			
1. ประเพณี พิธีกรรม	4.26	0.74	มาก
2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.24	0.76	มาก
3. ภาษาและวรรณกรรม	4.22	0.79	มาก
4. คติความเชื่อ	4.19	0.78	มาก
5. ดนตรี การละเล่น ศิลปะพื้นบ้าน	4.16	0.83	มาก
6. ประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ ท้องถิ่น	4.15	0.83	มาก
7. เกร็ดเล็กเกร็ดน้อย ของหรอยชาวใต้	4.14	0.83	มาก
8. ศิลปินแห่งชาติ	3.93	0.91	มาก
9. ครูพื้นบ้าน	3.85	0.96	มาก
โดยรวม	4.13	0.83	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ประเพณี พิธีกรรม ($\bar{x} = 4.26$) รองลงมาคือ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{x} = 4.24$) และภาษาและวรรณกรรม ($\bar{x} = 4.22$) ตามลำดับ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 3 ลำดับสุดท้าย คือ เกร็ดเล็กเกร็ดน้อย ของหรอยชาวใต้ ($\bar{x} = 4.14$) รองลงมาคือ ศิลปินแห่งชาติ ($\bar{x} = 3.93$) และครูพื้นบ้าน ($\bar{x} = 3.85$) ตามลำดับ

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านลักษณะสื่อฯ (n=395)

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านลักษณะสื่อฯ			
1. มีภาษาให้เลือกตามความต้องการ	4.35	0.70	มาก
2. สามารถเข้าถึงบทเรียนได้ตลอดเวลาและสามารถพักการเรียนได้ตามความต้องการ	4.35	0.75	มาก
3. มีเนื้อหาและภาษาที่ทันสมัย กระชับ เข้าใจง่าย	4.34	0.70	มาก
4. เมนูการใช้งานสะดวก เข้าใจง่าย	4.34	0.71	มาก
5. ข้อมูลมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้อ้างอิงต่อได้	4.34	0.75	มาก
6. เรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีผู้ช่วย	4.34	0.76	มาก
7. มีรูปแบบและโปรแกรมใช้งานที่ทันสมัย สีสันสดใส น่าใช้งาน รูปลักษณ์มีความสวยงาม เหมาะสมต่อการสื่อความหมาย	4.34	0.76	มาก
8. นำเสนอข้อมูลได้ชัดเจน ตรงประเด็น	4.33	0.73	มาก
9. สามารถเรียนรู้ไปพร้อมกับเพื่อนหลาย ๆ คน	4.33	0.73	มาก
10. นำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอนได้	4.33	0.74	มาก
11. มีการจัดลำดับชั้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม	4.28	0.72	มาก
12. เนื้อหาสามารถเพิ่มพูนความรู้ใหม่ได้	4.28	0.75	มาก
13. มีเสียงประกอบชัดเจนและสามารถปรับระดับได้	4.22	0.77	มาก
14. มีแบบทดสอบก่อนและหลังใช้งาน	4.00	1.01	มาก
โดยรวม	4.30	0.76	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.30$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 3 ลำดับแรก โดยเรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด คือ มีภาษาให้เลือกตามความต้องการ ($\bar{x} = 4.35$) รองลงมา คือ สามารถเข้าถึงบทเรียนได้ตลอดเวลาและสามารถพักการเรียนได้ตามความต้องการ ($\bar{x} = 4.35$) และมีเนื้อหาและภาษาที่ทันสมัย กระชับ เข้าใจง่าย ($\bar{x} = 4.34$) ตามลำดับ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดที่ 3 ลำดับสุดท้าย โดยเรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด ได้แก่ เนื้อหาสามารถเพิ่มพูนความรู้ใหม่ได้ ($\bar{x} = 4.28$) รองลงมา คือ มีเสียงประกอบชัดเจนและสามารถปรับระดับได้ ($\bar{x} = 4.22$) และมีแบบทดสอบก่อนและหลังใช้งาน ($\bar{x} = 4.00$) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ด้านประเภทสื่อฯ ข้อมูลความรู้สื่อฯ และลักษณะสื่อฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย จำแนกตามมหาวิทยาลัย เพศ และระดับชั้นปี มีดังนี้

การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ด้านประเภทสื่อฯ ข้อมูลความรู้สื่อฯ และลักษณะสื่อฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ได้จำแนกตามมหาวิทยาลัย เพศ ระดับชั้นปี โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเอฟ (F-Test) ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-Way ANOVA) ทั้งนี้เมื่อพบความแตกต่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ใช้วิธีการเปรียบเทียบรายคู่ต่อ ด้วยวิธีการแบบ LSD (Least -Significant Different) ดังตารางที่ 7-15

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยรวม จำแนกตามมหาวิทยาลัย

ความต้องการใช้สื่อ การเรียนรู้ออนไลน์	มหาวิทยาลัย	\bar{X}	S.D.	F	Sig
1. ด้านประเภทสื่อฯ	ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่	3.92	0.66	12.20	.000*
	ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	4.23	0.49		
	มทร.ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	3.92	0.49		
2. ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ	ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่	4.05	0.61	11.58	.000*
	ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	4.33	0.54		
	มทร.ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	3.97	0.57		
3. ด้านลักษณะสื่อฯ	ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่	4.36	0.59	2.57	.078
	ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	4.25	0.56		
	มทร.ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	4.20	0.53		
โดยรวม	ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่	4.11	0.52	5.76	.003*
	ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	4.26	0.49		
	มทร.ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	4.03	0.44		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู-มลายู โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ และด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นจึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีแบบ LSD ดังตาราง 8-10

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านประเภทสื่อฯ จำแนกตามมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย	\bar{x}	ม.อ.	ม.ทักษิณ	มทร.ศรีวิชัย
		วิทยาเขตหาดใหญ่	วิทยาเขตสงขลา	วิทยาเขตสงขลา
		3.92	4.23	3.92
ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่	3.92	--	-.309*	-0.99
ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	4.23		--	.308*
มทร.ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	3.92			--

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขต หาดใหญ่และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 9 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ จำแนกตามมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย	\bar{x}	ม.อ.	ม.ทักษิณ	มทร.ศรีวิชัย
		วิทยาเขตหาดใหญ่	วิทยาเขตสงขลา	วิทยาเขตสงขลา
		4.05	4.33	3.97
ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่	4.05	--	-.275*	.08
ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	4.33		--	.359*
มทร.ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	3.97			--

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 10 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยรวม จำแนกตามมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย	\bar{x}	ม.อ.	ม.ทักษิณ	มทร.ศรีวิชัย
		วิทยาเขตหาดใหญ่	วิทยาเขตสงขลา	วิทยาเขตสงขลา
		4.11	4.26	4.03
ม.อ. วิทยาเขตหาดใหญ่	4.11	--	-.151*	.075
ม.ทักษิณ วิทยาเขตสงขลา	4.26		--	.227*
มทร.ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา	4.03			--

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู โดยรวมมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 11 การเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรมสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยรวม จำแนกตามเพศ

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์	เพศ	\bar{X}	S.D.	F	Sig
1. ด้านประเภทสื่อฯ	หญิง	3.96	0.60	4.26	.015*
	ชาย	4.06	0.58		
	เพศทางเลือก	4.31	0.61		
2. ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ	หญิง	4.07	0.59	4.62	.010*
	ชาย	4.18	0.59		
	เพศทางเลือก	4.42	0.63		
3. ด้านลักษณะสื่อฯ	หญิง	4.28	0.59	1.81	.164
	ชาย	4.30	0.55		
	เพศทางเลือก	4.51	0.56		
โดยรวม	หญิง	4.10	0.49	4.57	.011*
	ชาย	4.17	0.50		
	เพศทางเลือก	4.41	0.55		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมสยาม-มลายู โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ และด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นจึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ต่อ ด้วยวิธีแบบ LSD ดังตารางที่ 12-14

ตารางที่ 12 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านประเภทสื่อฯ จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง	ชาย	เพศทางเลือก
		3.96	4.06	4.31
หญิง	3.96	--	-0.095	-0.348*
ชาย	4.06		--	-0.252
เพศทางเลือก	4.31			--

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิง มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านประเภทสื่อฯ น้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศทางเลือก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่น้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ รวมทั้งพบว่า เพศชายและเพศทางเลือก มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านประเภทสื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 13 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง	ชาย	เพศทางเลือก
		4.07	4.18	4.42
หญิง	4.07	--	-0.111	-0.353*
ชาย	4.18		--	-0.242
เพศทางเลือก	4.42			--

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิง มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ น้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศทางเลือก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่น้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้พบว่า เพศชายและเพศทางเลือก มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 14 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยรวม จำแนกตามเพศ

เพศ	\bar{X}	หญิง	ชาย	เพศทางเลือก
		4.10	4.17	4.41
หญิง	4.10	--	-.074	-.307*
ชาย	4.17		--	-.232*
เพศทางเลือก	4.41			--

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิงและเพศชาย มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู โดยรวมน้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศทางเลือก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่เพศหญิงและเพศชาย มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย จำแนกตามระดับชั้นปี

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์	ระดับชั้นปี	\bar{X}	S.D.	F	Sig
1. ด้านประเภทสื่อฯ	ชั้นปีที่ 1	4.03	0.61	0.73	.535
	ชั้นปีที่ 2	4.09	0.55		
	ชั้นปีที่ 3	3.98	0.60		
	ชั้นปีที่ 4	3.97	0.62		
2. ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ	ชั้นปีที่ 1	4.14	0.58	0.40	.756
	ชั้นปีที่ 2	4.16	0.56		
	ชั้นปีที่ 3	4.07	0.60		
	ชั้นปีที่ 4	4.13	0.67		
3. ด้านลักษณะสื่อฯ	ชั้นปีที่ 1	4.31	0.57	0.62	.605
	ชั้นปีที่ 2	4.24	0.52		
	ชั้นปีที่ 3	4.35	0.59		
	ชั้นปีที่ 4	4.29	0.62		
โดยรวม	ชั้นปีที่ 1	4.16	0.50	0.12	.948
	ชั้นปีที่ 2	4.16	0.47		
	ชั้นปีที่ 3	4.13	0.50		
	ชั้นปีที่ 4	4.12	0.54		

จากตารางที่ 15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เรียนระดับชั้นปีต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตอนที่ 4 ข้อมูลการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย มีดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ประกอบด้วย ความถี่ในการเข้าใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ประเภทของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ที่นักศึกษาเคยใช้ใน เว็บไซต์ Naamchoop.com รวมทั้งรูปแบบและลักษณะเว็บไซต์ Naamchoop.com ที่นักศึกษาต้องการใช้งาน โดยวิเคราะห์หาค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป (n=291)

การใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความถี่ในการเข้าใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com		
นาน ๆ ครั้ง	224	76.98
2-3 ครั้ง/สัปดาห์	27	9.28
เดือนละ 1 ครั้ง	14	4.81
ทุกวัน	13	4.47
อื่น ๆ (ครั้งแรก)	13	4.46
รวม	291	100.00
ประเภทสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่นักศึกษาเคยใช้ในเว็บไซต์ Naamchoop.com (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
Youtube	129	44.33
บทความเกร็ดความรู้ทั่วไป	122	41.92
บทความสารคดี	96	32.99
เกม	64	21.99
หนังสือสารานุกรม	60	20.62
Vlog	58	19.93
วิดีโอสารคดีสารคดี	54	18.56
Podcast	49	16.84
อื่น ๆ	6	2.06
รูปแบบและลักษณะเว็บไซต์ Naamchoop.com ที่นักศึกษาต้องการใช้งาน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
มีสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย	212	72.85
มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายประเภท	202	69.42
เว็บไซต์มีรูปแบบและสีสันสวยงาม ดึงดูดใจและใช้งานง่าย	177	60.82
เพิ่มจำนวนสื่อการเรียนรู้ให้มากขึ้น	162	55.67

จากตารางที่ 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการเข้าใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com นาน ๆ ครั้ง จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 76.98 รองลงมา คือ มีความถี่ 2-3 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 9.28 เดือนละ 1 ครั้ง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.81 และทุกวัน จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 4.47 ครั้งแรก จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 4.47

ประเภทสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ๆ ที่นักศึกษาเคยใช้ในเว็บไซต์ Naamchoop.com พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ๆ ในเว็บไซต์ Naamchoop.com 3 ลำดับแรก โดยเรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด ดังนี้ ประเภท Youtube จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 44.33 รองลงมาคือ บทความเกร็ดความรู้ทั่วไป จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 41.92 บทความสารคดี จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 32.99 และประเภทสื่อๆ ที่กลุ่มตัวอย่างใช้น้อยที่สุด 3 ลำดับแรก โดยเรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด ดังนี้ วิดีโอสารคดีสารคดี จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 18.56 Podcast จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 16.84 และประเภทอื่น ๆ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.06

รูปแบบและลักษณะเว็บไซต์ Naamchoop.com ที่นักศึกษาต้องการใช้งาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความต้องการให้รูปแบบและลักษณะเว็บไซต์ Naamchoop.com มีสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 72.85 รองลงมาคือ มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายประเภท จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 69.42 เว็บไซต์มีรูปแบบและสีสันสวยงาม ดึงดูดใจ และใช้งานง่าย จำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 60.82 และเพิ่มจำนวนสื่อการเรียนรู้ให้มากขึ้น จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 55.67

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรม
ภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 109 คน จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 395 คน (คิดเป็นร้อยละ 27.59) แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรมลายู โดยมีรายละเอียด ดังตารางที่ 17

ตารางที่ 17 ค่าความถี่ข้อเสนอแนะ

หัวข้อ	ด้าน	ข้อเสนอแนะ	ความถี่
1.ด้านสื่อการเรียนรู้ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com	1. ข้อมูลความรู้สื่อฯ	1. ควรเพิ่มเติมเนื้อหาให้มากกว่านี้ มี บางส่วนเนื้อหาแย้งเก่า	28
	2. ลักษณะสื่อฯ	2. เป็นเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ดีมาก เข้าใจ ง่าย กระชับและมีการใช้ภาษาที่ดี	22
	3. ประเภทสื่อฯ	3. เว็บไซต์ควรมีหลายภาษาเพื่อรองรับ คนที่ถนัดอีกภาษา	2
		4. เสนอให้มีการจัดทำสื่อในรูปแบบ คลิปเพิ่มขึ้น	10
2.ด้านรูปแบบ เว็บไซต์ Naamchoop.com	-	1. ควรมีการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ให้ เป็นที่รู้จักมากขึ้น	14
		2. อยากให้มีการประชาสัมพันธ์ที่ เข้าถึงนักศึกษามากกว่านี้	9
		3. เว็บไซต์มีสีสันสวยงาม ดึงดูดใจ	8
		4. เว็บไซต์น่าสนใจมาก หากมีการเปิด ให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมพัฒนา เว็บไซต์ได้ด้วยจะดีมาก	7
		5. หน้าเว็บไซต์น่าจะทำให้ที่น่าสนใจ และเข้าได้กับทุกวัยมากขึ้น	5
		6. อยากให้น้องน้ำซุบมีการเปลี่ยน เครื่องแต่งกายตามเทศกาลบนหน้า เว็บไซต์	4
		รวม	109

จากตารางที่ 17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านสื่อการเรียนรู้ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com มากสุด 3 ลำดับแรก คือ ควรเพิ่มเติมเนื้อหาให้มากกว่านี้ มีบางส่วนเนื้อหาขี้เก่า (ความถี่=28) รองลงมาคือ เป็นเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ดีมาก เข้าใจง่าย กระชับ และมีการใช้ภาษาที่ดี (ความถี่=22) เสนอให้มีการจัดทำสื่อในรูปแบบคลิปเพิ่มขึ้น (ความถี่=10) ตามลำดับ และในด้านรูปแบบเว็บไซต์ Naamchoop.com มากสุด 3 ลำดับแรก คือ ควรมีการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น (ความถี่=14) อยากให้มีการประชาสัมพันธ์ที่เข้าถึงนักศึกษามากกว่านี้ (ความถี่=9) เว็บไซต์มีสีสันสวยงาม ดึงดูดใจ (ความถี่=8)

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

ดำเนินการสัมภาษณ์นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 5 คน มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5 คน และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5 คน และนำผลการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เพื่อสรุปเนื้อหา (Content Analysis) หลังจากนั้นดำเนินการจัดกลุ่มข้อมูลตามกรอบวัตถุประสงค์การวิจัย ทั้งนี้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้ชื่อผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นนามสมมุติทั้งหมด ดังนี้

1. นักศึกษา ชื่อ กล้วยหอม (นามสมมุติ)
2. นักศึกษา ชื่อ แก้วมังกร (นามสมมุติ)
3. นักศึกษา ชื่อ ทับทิม (นามสมมุติ)
4. นักศึกษา ชื่อ อุ่น (นามสมมุติ)
5. นักศึกษา ชื่อ ขนุน (นามสมมุติ)
6. นักศึกษา ชื่อ ยางอินเดีย (นามสมมุติ)
7. นักศึกษา ชื่อ เปรี้ยวหลวง (นามสมมุติ)
8. นักศึกษา ชื่อ วานแสน์จันทร์ขาว (นามสมมุติ)
9. นักศึกษา ชื่อ พลุต่าง (นามสมมุติ)
10. นักศึกษา ชื่อ ไผ่กวนอิม (นามสมมุติ)
11. นักศึกษา ชื่อ ทองหยิบ (นามสมมุติ)
12. นักศึกษา ชื่อ ทองหยอด (นามสมมุติ)
13. นักศึกษา ชื่อ ฝอยทอง (นามสมมุติ)
14. นักศึกษา ชื่อ ดาราทอง (นามสมมุติ)
15. นักศึกษา ชื่อ ทองเอก (นามสมมุติ)

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย เกี่ยวกับให้บริการสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com โดยประเด็นในการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย 2 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com 2) ด้านความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับเว็บไซต์ Naamchoop.com และแนวทางการพัฒนาในอนาคต

1) ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

- ประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ

จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com พบว่า ประเภท ลักษณะ และข้อมูลของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com มีความน่าสนใจ ทันสมัย ใช้งานง่าย อ่านง่าย สืบค้นง่าย ชัดเจน ไม่เยอะจนน่าเบื่อ มีสีสันสวยงาม และมีหลากหลายประเภท มีทั้งบทความ Podcast Youtube Video หรือ Vlog ซึ่งครอบคลุมความต้องการและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ทั้งการทำวิจัย หรือรายงานอื่น ๆ นอกจากนี้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ข้างต้นมีทางเลือกเรื่องภาษาตามความต้องการใช้งานที่หลากหลาย ทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสามารถนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ที่น่าสนใจ บางเนื้อหาไม่สามารถค้นหาได้จากเว็บไซต์ทั่วไป แต่ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างบางกลุ่มได้มีข้อเสนอแนะที่น่าสนใจว่า ปัจจุบันข้อมูลในบางหมวดหมู่ยังไม่อัปเดต หลากหลาย และทันสมัย เช่น หมวดภาษาและวรรณกรรม เพราะปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ในหมวดดังกล่าวมีเนื้อหาที่หลากหลายและน่าสนใจ ทั้งเรื่องราวของวรรณกรรมภาพยนตร์ วรรณกรรมเพลง หรืออื่น ๆ แต่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ยังคงนำเสนอเพียงงานเขียน ซึ่งเป็นความองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาทั่วไปโดยส่วนใหญ่ ดังนั้น แม้ว่าตอนนี้ในเว็บไซต์ข้างต้นจะมีข้อมูลที่ดี หลากหลายอยู่แล้ว แต่ต้องการให้อัปเดตข้อมูลบางหมวดหมู่เข้าไปให้น่าสนใจและสอดคล้องกับความต้องการใช้งานในปัจจุบัน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างบางกลุ่มมองว่าควรจะมีภาพประกอบเนื้อหามากกว่านี้ เพราะบุคลิกคนยุคปัจจุบันจะไม่ชอบอ่านตัวหนังสือเยอะ จะเน้นดูภาพและจำภาพมากกว่า ดังคำกล่าว

“...มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายประเภท ทันสมัย มีเนื้อหาสอดคล้องกับการเรียนในชั้นเรียน ตอบโจทย์ในเรื่องของการค้นคว้าหาความรู้เพื่อนำไปทำวิจัย หรือรายงานอื่น ๆ...” (กล้วยหอม, 2565)

“...เป็นสื่อที่ใช้งานง่าย มีสีสันสวยงาม ทันสมัย มีความหลากหลาย ครอบคลุมความต้องการ และสื่อมีการเรียบเรียงเนื้อหาดี สรุปล คือ ดีมากค่ะ...” (องุ่น, 2565)

“...ปัจจุบันข้อมูลอาจจะยังไม่อัปเดต หลากหลาย และทันสมัยมากนัก อย่างเช่น วรรณกรรมที่ปัจจุบันมีหลากหลายอย่าง เช่น ภาพยนตร์ เพลง หรืออื่น ๆ นอกเหนือจากงานเขียน หรือเรื่องของอาหารและขนมของภาคใต้ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน อย่างเช่น ไอ้เอ๋ว ขนมมด ซึ่งเป็นขนมที่มีมานานและน่าสนใจ เหล่านี้ก็ยังไม่ได้อัปเดตเพิ่มเติม จึงมีความรู้สึกว่าคุณข้อมูลในปัจจุบันนั้นเป็นข้อมูลที่ดีและมีความละเอียดถี่ถ้วน แต่อาจจะต้องอัปเดตข้อมูลเพิ่มเติมเข้าไป แต่ที่ชอบและประทับใจ คือมีทางเลือกเรื่องภาษาสำหรับผู้ใช้งานสื่อฯ ทั้งไทย อังกฤษ และจีน...” (ทับทิม, 2565)

“...สื่อมีความหลากหลาย มีเนื้อหาที่น่าสนใจ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ และที่สำคัญชอบที่สื่อสวยงาม ทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้น...” (เฟิร์น, 2565)

“...ในความคิดเห็นส่วนตัวของผม แนะนำให้ใช้ภาพประกอบเนื้อหามากกว่านี้ เพราะส่วนตัวนั้นเป็นคนที่ไม่ชอบอ่านตัวหนังสือเยอะ จะเน้นดูภาพและจำภาพมากกว่า...” (พุด่าง, 2565)

“...เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดีมาก เข้าถึงข้อมูลได้ตรงประเด็น และยังสื่อถึงวัฒนธรรมภาคใต้ที่ตอนนี้อาจจะหาได้ยาก มีตัวเลือกสื่อในการเข้าถึงข้อมูลได้ทันสมัยที่นอกเหนือจากการอ่าน อย่างเช่น Podcast Youtube Video หรือ Vlog...” (ฝอยทอง, 2565)

“...คิดว่าเป็นสื่อที่นำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาต่าง ๆ ได้ดี น่าสนใจ โดยเฉพาะบางเนื้อหาไม่สามารถค้นหาได้ตามเว็บไซต์ทั่วไป...” (ทองหยอด, 2565)

“...ดีมาก ๆ เพราะเข้าถึงสื่อได้ง่าย ไม่สับสน รูปแบบสื่อมีความเรียบง่าย ทันสมัย...” (ทองเอก, 2565)

- จำนวนประเภทและหมวดหมู่ของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับจำนวนประเภทและหมวดหมู่ของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของกลุ่มตัวอย่างในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย พบว่า มีความเห็นเกี่ยวกับจำนวนประเภทและหมวดหมู่ของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่หลากหลาย โดยสามารถสรุปความคิดเห็นออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้ 1) จำนวนประเภทและหมวดหมู่ของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่ให้บริการในเว็บไซต์ Naamchoop.com มีจำนวนเพียงพอ หลากหลาย ครบถ้วน ครอบคลุมองค์ความรู้ที่ต้องการศึกษาและใช้งาน 2) จำนวนของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ แต่ละประเภทยังมีน้อย_รวมทั้งเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ แต่ละหมวดหมู่ยังมีน้อย ไม่หลากหลาย ไม่เพียงพอต่อการศึกษาและใช้งาน ยกตัวอย่างเช่น เนื้อหาและจำนวนสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ในหมวดดนตรี การละเล่น ศิลปะพื้นบ้าน หมวดศิลปแห่งชาติ หรือหมวดครูพื้นบ้าน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างมองว่าควรพัฒนาหรือจัดทำเพิ่มขึ้น เพราะบางหมวดมีเนื้อหาที่ให้ความรู้เพียงไม่กี่เรื่อง และคิดว่ายังมี Content ที่สามารถนำมา

สร้างสรรค์เพิ่มขึ้นได้อีก โดยเฉพาะการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ๆ ที่มีเนื้อหาและข้อมูลเจาะลึกเพิ่มขึ้น แต่ทั้งนี้ในส่วนของเนื้อหาทั่วไป กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่าสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ๆ ในเว็บไซต์มีเพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาคใต้ แต่เนื้อหาเกี่ยวกับประเทศอื่น ๆ ในคาบสมุทรสยาม-มลายูมีน้อยมาก ไม่เพียงพอต่อการใช้งาน ดังนั้นควรพัฒนาเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่เกี่ยวกับประเทศอื่น ๆ ในคาบสมุทรสยาม-มลายูให้มากขึ้นในแต่ละหมวดหมู่ ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่มตัวอย่างมองว่านักศึกษาและผู้ใช้งานอื่น ๆ ยังเข้าไม่ถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีในเว็บไซค์มากพอ เพราะไม่อยู่ในเว็บไซต์หรือช่องทางที่เป็นที่รู้จัก หรือเป็นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่อยู่ในกระแสหลักหรือกระแสนิยมในปัจจุบัน ดังคำกล่าว

“...คิดว่าจำนวนหมวดหมู่และประเภทของสื่อที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ ถือว่าครบถ้วน หลากหลาย มีจำนวนเพียงพอต่อความต้องการแล้ว แต่มองว่าจำนวนสื่อในแต่ละหมวดหมู่มีไม่เพียงพอ ควรจะเพิ่มสื่อให้มากขึ้นในแต่ละหมวดหมู่ เพราะบางหมวดหมู่มีเนื้อหาที่ให้ความรู้เพียงไม่กี่เรื่อง ซึ่งคิดว่ายังมี content ที่สร้างสรรค์เพิ่มขึ้นได้อีก...” (กล้วยหอม, 2565)

“...มองว่าสื่อส่วนใหญ่ในเว็บไซต์มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาคใต้ แต่เนื้อหาเกี่ยวกับประเทศอื่น ๆ ในคาบสมุทรสยาม-มลายูมีน้อยมาก ดังนั้นควรเพิ่มสื่อที่เกี่ยวกับประเทศอื่น ๆ ในคาบสมุทรสยาม-มลายูให้มากขึ้นกว่านี้ในแต่ละหมวดหมู่...” (แก้วมังกร, 2565)

“...คิดว่าจำนวนสื่อไม่เพียงพอสำหรับผู้ที่ต้องการใช้ข้อมูลที่เจาะลึกมาก ๆ อาจจะต้องการข้อมูลเพิ่มเติมจากเว็บไซต์อื่น ๆ ดังนั้นมองว่าควรมีสื่อที่นำเสนอข้อมูลแบบเจาะลึกมากขึ้น แต่หากสำหรับผู้ต้องการใช้สื่อทั่วไป คิดว่าสื่อที่มีในเว็บไซต์เพียงพอแล้ว...” (องุ่น, 2565)

“...คิดว่าจำนวนประเภทและหมวดหมู่สื่อมีความหลากหลาย และมีจำนวนเพียงพอต่อการใช้งาน เพราะมีทั้งบทความ Podcast Vlog สื่อวิดีโอ รวมทั้งมีสื่อในรูปแบบ E-book ให้เลือกใช้งาน แต่อย่างไรก็ดีคิดว่าควรเพิ่มจำนวนสื่อในแต่ละประเภท แต่ละหมวดหมู่ให้มากขึ้นกว่าในปัจจุบัน เพราะถือว่ายังมีจำนวนน้อย...” (ทับทิม, 2565)

“...สื่อมีจำนวนไม่เพียงพอต่อการใช้งานในแต่ละหมวดหมู่ เช่น หมวดดนตรี การละเล่น ศิลปะพื้นบ้าน หมวดศิลปแห่งชาติ หมวดครูพื้นบ้าน มองว่าควรจัดทำสื่อเพิ่มเติม...” (ยางอินเตีย, 2565)

“...สื่อมีจำนวนไม่เพียงพอ อาจจะต้องเพิ่มสื่อในบางเนื้อหาให้มากยิ่งขึ้นในแต่ละหมวดหมู่ ส่วนจำนวนหมวดหมู่ถือว่ามีเพียงพอและครอบคลุมองค์ความรู้ที่ต้องการศึกษาแล้ว...” (วานแสนหัจันทร ขาว, 2565)

“...สื่อฯ มีจำนวนไม่เพียงพอ และนักศึกษายังเข้าไม่ถึงสื่อมากพอ เพราะไม่อยู่ในเว็บไซต์หรือช่องทางที่เป็นกระแสนิยมในปัจจุบัน...” (ทองหยิบ, 2565)

2) ด้านความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับเว็บไซต์ Naamchoop.com และแนวทางการพัฒนาในอนาคต

- ความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับเว็บไซต์ Naamchoop.com

จากการสัมภาษณ์ พบว่า นักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่มีความเห็นว่าเป็นเว็บไซต์ที่มีประโยชน์แก่นักศึกษาและคนทั่วไปมาก โดยเฉพาะสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับด้านศิลปะและวัฒนธรรมทางภาคใต้ เพราะเว็บไซต์ออกแบบ มาได้อย่างมีคุณภาพ สีสันสวยงาม ใช้งานได้อย่างสะดวก สามารถใช้งานได้อย่างทั่วถึงทุกเพศ ทุกวัย มีการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดี และในอนาคตกลุ่มตัวอย่างก็มองว่ายังคงอยากให้เรียบง่าย กระชับแบบปัจจุบัน เพราะชื่นชอบอยู่แล้ว แต่หากพิจารณาในส่วนของการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ กลุ่มตัวอย่างอยากให้พัฒนาในเรื่องกราฟิก เพิ่มลูกเล่นของการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ให้มีความน่าสนใจ มากขึ้น เช่น มีการนำเสนอสื่อฯ ในรูปแบบภาพสามมิติที่เคลื่อนไหวได้ เพื่อดึงดูดใจผู้ใช้งาน ดังคำกล่าว

“...เป็นช่องทางที่ให้ความรู้ที่มีประโยชน์แก่นักศึกษาและคนทั่วไปมาก เว็บไซต์มีรูปแบบและสีสันสวยงาม ดึงดูดใจ ใช้งานง่าย โดยในอนาคตอยากให้เป็นเว็บไซต์ที่ดูทันสมัย สวยงาม มีเนื้อหาที่น่าสนใจและหลากหลายมากขึ้น มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทั่วไปและนำไปใช้กับการเรียนการสอนได้ที่สำคัญที่สุดคือ อยากระวังให้นักศึกษาทั้งสามมหาวิทยาลัยรู้จักเว็บไซต์นี้กันมากขึ้น และเมื่อนักศึกษาอยากค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับภาคใต้และประเทศในคาบสมุทรมลายู นักศึกษาและคนทั่วไปจะต้องนึกถึงเว็บไซต์น้ำซุบนี้เป็นอันดับต้น ๆ...” (กล้วยหอม, 2565)

“...คิดว่าเว็บไซต์น้ำซุบมีประโยชน์มากสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับด้านศิลปะและวัฒนธรรมทางภาคใต้ เพราะเว็บไซต์ออกแบบมาได้อย่างมีคุณภาพ ใช้งานได้อย่างสะดวก สามารถใช้งานได้อย่างทั่วถึง ทุกเพศ ทุกวัย และในอนาคตอยากให้เว็บไซต์เป็นที่รู้จักของทุก ๆ คนใน 3 มหาวิทยาลัย รวมถึงบุคคลต่าง ๆ ที่ต้องการศึกษาในเรื่องนี้...” (ขนุน, 2565)

“...เป็นเว็บไซต์ที่เป็นประโยชน์ต่อเยาวชนและคนทุกรุ่น สื่อใช้ได้งานได้ง่าย มีสีสันที่สวยงาม ดึงดูดใจในการใช้งาน...” (ยางอินเดีย, 2565)

“...เว็บไซต์ออกแบบได้สวยงาม มีสีสัน มีสื่อที่ทันสมัยและใช้งานง่าย น่าสนใจ แต่อย่างไรก็ตามในอนาคตอยากให้เพิ่มเติมเนื้อหาที่หลากหลาย และเข้ากับยุคสมัยให้มากขึ้น...” (วานแสนท์จันทร์ขาว, 2565)

“...คิดว่าการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมนั้นมีผลดีมาก ๆ เพราะในยุคสมัยนี้ที่มีการใช้ดิจิทัลเป็นตัวขับเคลื่อนชีวิต ทำให้เด็กรุ่นใหม่ั้นละเอียดและไม่สนใจในการอ่านหนังสือ ดังนั้น การที่นำความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมภาคใต้และประเทศต่าง ๆ ในคาบสมุทรมลายูมาเผยแพร่ในเว็บไซต์นั้น สามารถดึงดูดความสนใจจากเด็กรุ่นใหม่ได้ เพราะสามารถเรียนรู้ได้ง่ายจากแพลตฟอร์มต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์ ไอแพด และในอนาคตอยากเห็นสื่อมีลูกเล่นมากขึ้น เช่น สื่อมีภาพสามมิติ สื่อสามารถเคลื่อนไหวได้เป็นวิดีโอสั้น ๆ ตามเนื้อหาสั้น ๆ ที่นำเสนอ เช่น บทความเรื่องประเพณีแห่ผ้าขึ้นธาตุ นอกจากจะนำเสนอเพียงแคบทความ ก็ให้นำเสนอตัวอย่างการแห่ผ้าขึ้นธาตุในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวหรือวิดีโอประกอบบทความด้วย ซึ่งคิดว่าวิธีการเพิ่มลูกเล่นที่กล่าวมาเหล่านี้ อาจจะช่วยดึงดูดความสนใจแก่ผู้เข้าชมเว็บไซต์ได้มากขึ้น...” (พลุด่าง, 2565)

- แนวทางการพัฒนาเว็บไซต์ Naamchoop.com ในอนาคต

จากการสัมภาษณ์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความเห็นว่า อยากให้เว็บไซต์ Naamchoop.com เป็นเว็บไซต์ที่ดูทันสมัย สวยงาม มีเนื้อหาที่น่าสนใจ และหลากหลายมากขึ้น รวมทั้งอยากให้เว็บไซต์ที่รวบรวมองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทั่วไปและนำไปใช้กับการเรียนการสอนได้ ที่สำคัญที่สุดคือ อยากให้นักศึกษาทั้ง 3 มหาวิทยาลัย รู้จักเว็บไซต์ Naamchoop.com กันมากขึ้นในวงกว้าง และเมื่อนักศึกษาต้องการค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับภาคใต้และประเทศต่าง ๆ ในคาบสมุทรมลายู-มลายู นักศึกษาและคนทั่วไปจะต้องนึกถึงเว็บไซต์ Naamchoop.com เป็นอันดับต้น ๆ นอกจากนี้อยากให้ปรับปรุงในด้านเนื้อหาสื่อให้เข้ากับยุคสมัยมากขึ้น เช่น เพิ่มเนื้อหาที่สังคมกำลังพูดถึงหรือกล่าวถึงจนเป็นกระแส ซึ่งอาจนำมาเสนอในรูปแบบเรื่องสั้น Podcast หรือ Vlog ตามความเหมาะสม เพื่อจะได้เพิ่มมิติความบันเทิงเข้ามาในเว็บไซต์ ดังคำกล่าว

“...ในอนาคตอยากให้เว็บไซต์ที่ยังคงเรื่องราวองค์ความรู้ต่างๆ ที่คนทั่วไปสามารถเข้ามาอ่านเพื่อเพิ่มเติมองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ หรือหากเป็นนักเรียนก็สามารถนำเรื่องราวเหล่านี้ไปใช้ประกอบการเรียนได้ รวมทั้งอยากให้อัปเดตเนื้อหาให้เข้ากับยุคสมัย เช่นอะไรที่กำลังเป็นกระแสก็อาจจะนำเรื่องราวนั้น ๆ หรือสิ่งที่ใกล้เคียงมาจัดทำเนื้อหาในรูปแบบงานเขียน Podcast หรือ วิดีโอตามแต่ความเหมาะสมของเนื้อหาหรือประเด็นนั้น ๆ หากจะให้พูดสั้น ๆ แบบชัดเจน คือ อยากให้เว็บไซต์ยังคงเป็นเว็บองค์ความรู้เหมือนเดิม แต่มีการเพิ่มเติมเนื้อหาบางส่วนที่เป็นความบันเทิงประเด็นต่าง ๆ ที่สังคมกำลังพูดถึงหรือกล่าวถึงจนเป็นกระแส เพื่อสร้างความเพลิดเพลินในการอ่านมากขึ้น...” (ทับทิม, 2565)

“...ในอนาคตตอยากเห็นสื่อประเภทสารคดีที่นำเสนอเรื่องราวของศิลปวัฒนธรรมภาคใต้และประเทศต่าง ๆ ในคาบสมุทรสยาม-มลายู และอยากให้มีการเชื่อมโยงเนื้อหา กับข้อมูลอื่น ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ในภาคใต้เพิ่มมากขึ้น...” (ทองหยอด, 2566)

“...อยากให้เห็นสื่อในเว็บไซต์ปรากฏอยู่ในแพลตฟอร์มที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับกว่านี้ เช่น อินสตาแกรม เฟซบุ๊ก...” (ทองหยิบ, 2565)

“...ในอนาคตตอยากให้เว็บไซต์มีกราฟิก ลูกเล่น เพิ่มเติม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ส่วนวิธีการนำเสนอสื่อๆ อยากให้เรียบง่าย กระชับ แบบปัจจุบัน เพราะชอบอยู่แล้ว...” (ทองเอก, 2565)

จากผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับการให้บริการสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ข้างต้น สรุปได้ว่า ความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย คือ ต้องการศึกษาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่ทันสมัย กระชับ Update ทันสถานการณ์สังคม มีเนื้อหาหลากหลาย และประเภทสื่อที่กลุ่มตัวอย่างต้องการใช้ศึกษาเรื่องราวต่าง ๆ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ได้แก่ วิดีโอ Podcast Vlogs รวมทั้งสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Youtube Facebook หรือ Instagram

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายูของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู และเพื่อเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ทั้งนี้สามารถสรุปผลการศึกษาวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ตามกรอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่กล่าวไว้ข้างต้น ดังนี้

1. สรุปผลการศึกษาวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งหมด 395 คน ประกอบด้วย นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มีจำนวนสูงสุด คือ 200 คน คิดเป็น 50.63% รองลงมาคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 127 คน คิดเป็น 32.15% และน้อยที่สุด คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 68 คน คิดเป็น 17.22% โดยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงสูงสุด จำนวน 237 คน คิดเป็น 31.14% ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 สูงสุด จำนวน 135 คน คิดเป็น 31.14% มีประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ (เว็บไซต์, YouTube, Facebook และ Twitter) สูงสุด จำนวน 249 คน คิดเป็น 63.04% รวมทั้งใช้อุปกรณ์ในการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ จากสมาร์ตโฟนสูงสุด จำนวน 352 คน คิดเป็น 89.11%

ตอนที่ 2 การศึกษาระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

ผลการวิเคราะห์ระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านประเภทสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู 2) ด้านข้อมูลความรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู และ 3) ด้านลักษณะสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู โดยกลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.15$) และเมื่อพิจารณารายด้าน

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ เรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด ดังนี้
1) ด้านลักษณะสื่อฯ ($\bar{x} = 4.30$) โดยต้องการใช้งานสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่มีภาษาให้เลือกตามความต้องการและสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ตลอดเวลาและสามารถพักการเรียนได้ตามความต้องการ ($\bar{x} = 4.35$) สูงสุด **2) ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ** ($\bar{x} = 4.13$) โดยต้องการใช้งานสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่มีข้อมูลความรู้ด้านประเพณี พิธีกรรม ($\bar{x} = 4.26$) สูงสุด และ **3) ด้านประเภทสื่อฯ** ($\bar{x} = 4.02$) โดยต้องการใช้งานสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ประเภท Youtube ($\bar{x} = 4.46$) สูงสุด

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านประเภสื่อฯ

1.1 จำแนกตามมหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภสื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภสื่อฯ สูงสุด ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภสื่อฯ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 จำแนกตามเพศ

กลุ่มตัวอย่างที่เพศต่างกันมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภสื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศทางเลือกมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภสื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ เพศชายและเพศหญิงตามลำดับ นอกจากนี้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิง มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภสื่อฯ น้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศทางเลือกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่น้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายอย่างไม่มี

นัยสำคัญทางสถิติ รวมทั้งพบว่า เพศชายและเพศทางเลือก มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

1.3 จำแนกตามชั้นปีการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ ระดับชั้นปีที่ 1 ระดับชั้นปีที่ 3 และระดับชั้นปีที่ 4 ตามลำดับ

2. ผลการเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ

2.1 จำแนกตามมหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ตามลำดับ นอกจากนี้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2.2 จำแนกตามเพศ

กลุ่มตัวอย่างที่เพศต่างกันมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศทางเลือกมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ เพศชายและเพศหญิงตามลำดับ นอกจากนี้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิง มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ น้อยกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ รวมทั้งพบว่า เพศชายและเพศทางเลือก มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2.3 จำแนกตามชั้นปีการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ ระดับชั้นปีที่ 1 ระดับชั้นปีที่ 4 และระดับชั้นปีที่ 3 ตามลำดับ

3. ผลการเปรียบเทียบระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ด้านลักษณะสื่อฯ

3.1 จำแนกตามมหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยต่างกันมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ตามลำดับ

3.2 จำแนกตามเพศ

กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกันมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศทางเลือก มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ เพศชายและเพศหญิง ตามลำดับ

3.3 จำแนกตามชั้นปี

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่แตกต่างกัน มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ สูงสุด รองลงมา คือ ระดับชั้นปีที่ 1 ระดับชั้นปีที่ 4 และระดับชั้นปีที่ 2 ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ข้อมูลการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com พร้อมข้อเสนอแนะของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 395 คน พบว่า จำนวน 291 คน มีประสบการณ์เคยเข้าใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ซึ่งคิดเป็น 73.67 % และจำนวน 104 คน คิดเป็น 26.33% ไม่มีประสบการณ์

เข้าใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com โดยสรุปข้อมูลการใช้และระดับความต้องการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ได้ดังนี้

1. ความถี่ในการเข้าใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com 3 ลำดับแรก โดยเรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด มีดังนี้ 1) นาน ๆ ครั้ง คิดเป็น 76.98% 2) 2-3 ครั้ง/สัปดาห์ คิดเป็น 9.28% และ 3) เดือนละ 1 ครั้ง คิดเป็น 4.81%

2. ประเภทสื่อฯ ที่เคยใช้ในเว็บไซต์ Naamchoop.com 3 ลำดับแรก โดยเรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด มีดังนี้ 1) Youtube คิดเป็น 44.33% 2) เกร็ดความรู้ทั่วไป คิดเป็น 41.92% และ 3) บทความสารคดี คิดเป็น 32.99%

3. รูปแบบและลักษณะเว็บไซต์ Naamchoop.com ที่ต้องการใช้งาน 3 ลำดับแรก โดยเรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด มีดังนี้ 1) มีสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย คิดเป็น 72.85% 2) มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายประเภท คิดเป็น 69.42% 3) เว็บไซต์มีรูปแบบและสีสันสวยงามดึงดูดใจ และใช้งานง่าย คิดเป็น 60.82 %

4. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเว็บไซต์ Naamchoop.com ที่ต้องการใช้งาน 3 ลำดับแรก โดยเรียงจากมากที่สุดไปน้อยสุด มีดังนี้ 1) ควรเพิ่มเติมเนื้อหาให้มากกว่านี้ มีบางส่วนเนื้อหาขี้เก่า คิดเป็น 25.69% 2) เป็นเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ดีมาก เข้าใจง่าย กระชับ และมีการใช้ภาษาที่ดี คิดเป็น 20.18% และ 3) ควรมีการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น คิดเป็น 12.84%

ตอนที่ 5 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย จำนวน 15 คน ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 5 คน มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5 คน และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 5 คน สามารถสรุปได้เป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่างในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ มีความเห็นว่า สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com โดยรวมมีความน่าสนใจ ทันสมัย ใช้งานง่าย อ่านง่าย สืบค้นง่าย ชัดเจน ไม่เยอะจนน่าเบื่อ มีสีสันสวยงาม หลากหลายประเภท ครอบคลุมความต้องการ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ทั้งการทำวิจัย หรือ รายงานอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสามารถนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมภาคใต้ได้น่าสนใจ

บางเนื้อหาไม่สามารถค้นหาได้จากเว็บไซต์ทั่วไป นอกจากนี้มีทางเลือกเรื่องภาษาตามความต้องการใช้งานที่หลากหลาย ทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน ในขณะที่บางกลุ่มตัวอย่างได้มีข้อเสนอแนะที่น่าสนใจ คือ มองว่าปัจจุบันข้อมูลในบางหมวดหมู่ ยังไม่อัปเดต หลากหลาย และทันสมัย และควรจะมีภาพประกอบเนื้อหามากกว่าปัจจุบัน ดังนั้น แม้ว่าตอนนี้ในเว็บไซต์ข้างต้นจะมีข้อมูลที่ดี หลากหลายอยู่แล้ว แต่ต้องการให้อัปเดตข้อมูล บางหมวดหมู่เข้าไปให้น่าสนใจและสอดคล้องกับความต้องการใช้งานในปัจจุบัน ทั้งนี้ในด้านจำนวนประเภทและหมวดหมู่สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ กลุ่มตัวอย่างในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย มองว่ามีจำนวนเพียงพอ หลากหลาย ครบถ้วน ครอบคลุมองค์ความรู้ที่ต้องการ ศึกษาและใช้งาน แต่ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างดังกล่าวยังได้แสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า แม้จำนวนประเภทและหมวดหมู่สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ มีเพียงพอ แต่เนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ในแต่ละหมวดหมู่และในแต่ละประเภทยังคงมีจำนวนน้อย ไม่เพียงพอต่อการศึกษา และใช้งาน

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บไซต์ Naamchoop.com และแนวทางการพัฒนาในอนาคต

กลุ่มตัวอย่างในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่มีความเห็นว่า **ปัจจุบัน**เว็บไซต์ Naamchoop.com เป็นเว็บไซต์ที่มีประโยชน์แก่นักศึกษาและคนทั่วไปมาก โดยเฉพาะสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับด้านศิลปะและวัฒนธรรมทางภาคใต้ เพราะเว็บไซต์ออกแบบมาได้อย่างมีคุณภาพ สีสันสวยงาม ใช้งานได้อย่างสะดวก สามารถใช้งานได้อย่างทั่วถึง ทุกเพศ ทุกวัย มีการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดี และในอนาคตกลุ่มตัวอย่างก็มองว่าอยากให้เรียบง่าย กระชับ แบบปัจจุบัน แต่อยากให้พัฒนาในเรื่องกราฟิกให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดย**ในอนาคต** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ต้องการให้เว็บไซต์ Naamchoop.com เป็นเว็บไซต์ที่ดูทันสมัย สวยงามมีเนื้อหาที่น่าสนใจ และหลากหลายมากขึ้น รวมทั้งต้องการให้เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทั่วไปและนำไปใช้กับการเรียนการสอนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องการให้นักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยรู้จักเว็บไซต์ Naamchoop.com มากขึ้นในวงกว้าง นอกจากนี้ต้องการให้ปรับปรุงในด้านเนื้อหาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ให้เข้ากับยุคสมัย และอยากให้เห็นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ในเว็บไซต์ข้างต้นปรากฏอยู่ในแพลตฟอร์มที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับ เช่น อินสตาแกรม เฟซบุ๊ก เป็นต้น

ดังนั้น จากผลการศึกษาที่ปรากฏ วิเคราะห์และอภิปรายได้ว่า แนวทางการให้บริการประเภท และลักษณะสื่อฯ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ในปัจจุบัน ถือได้ว่ามีความสอดคล้องกับความต้องการใช้งานจริงของกลุ่มตัวอย่าง หากแต่เมื่อสัมภาษณ์เชิงลึก กลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนว่า สื่อ

การเรียนรู้ออนไลน์ฯ ในแต่ละประเภทยังมีเนื้อหาที่ไม่หลากหลาย ไม่อยู่ในกระแส และยังไม่มีคุณลักษณะของสื่อที่ต้องการใช้งานอย่างครบถ้วน รวมทั้งมีจำนวนไม่เพียงพอต่อการศึกษาและใช้งาน ดังนั้นหน่วยงานในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย จะต้องนำผลการศึกษาวิจัยที่ปรากฏมาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่ให้บริการในเว็บไซต์ Naamchoop.com ให้มีความสอดคล้องกับความต้องการใช้งานจริงของนักศึกษา ซึ่งถือเป็นผู้ใช้บริการกลุ่มหลักต่อไป

2. การอภิปรายผล

จากการศึกษาความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ที่ 1: เพื่อศึกษาความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

ผลการศึกษาความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้งานสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ทั้งโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก โดยกลุ่มตัวอย่างต้องการใช้งานสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านลักษณะสื่อฯ สูงสุด รองลงมาคือด้านข้อมูลความรู้สื่อฯ และด้านประเภทสื่อฯ ตามลำดับ ซึ่งสามารถอภิปรายในประเด็นที่น่าสนใจ ได้ดังนี้

1. ด้านลักษณะสื่อฯ พบว่า กลุ่มตัวอย่างต้องการให้สื่อมีภาษาให้เลือก สามารถเข้าถึงบทเรียนได้ตลอดเวลาและสามารถพักการเรียนได้ตามต้องการสูงสุด รองลงมามีระดับความต้องการเท่ากัน 5 ข้อ คือ 1) มีเนื้อหาและภาษาที่ทันสมัย กระชับ เข้าใจง่าย 2) เมนูการใช้งานสะดวก เข้าใจง่าย 3) ข้อมูลมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ นำไปอ้างอิงต่อได้ 4) เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่มีผู้ช่วย และ 5) มีรูปแบบและโปรแกรมใช้งานที่ทันสมัย สีสันสดใส นำใช้งาน รูปลักษณ์มีความสวยงาม เหมาะสมต่อการสื่อความหมาย ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับความคิดเห็นด้านลักษณะสื่อฯ ที่ให้บริการในเว็บไซต์ Naamchoop.com โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ จะต้องมีข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ทันสมัย สามารถนำไปอ้างอิงในการทำวิจัยหรือรายงาน รวมสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้ ซึ่งจากผลการศึกษาข้างต้น

สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของสื่อเพื่อการเรียนรู้ ของกฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2563) ซึ่งจัดทำบทความเรื่อง “เทคนิคการสร้างสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Learning Media)” ที่ได้กล่าวว่า เทคนิคการสร้างสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล มีดังนี้ 1. องค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และเสียง 2. คุณลักษณะของสื่อเพื่อการเรียนรู้ มี 3 ข้อ ดังนี้ 1) สนองความต้องการในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ยืดหยุ่นในเรื่องของเวลา มีอิสระในการเลือกสถานที่ เนื้อหา และรูปแบบการเรียนรู้ 2) มีความสะดวกสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้งานง่าย เปิดโอกาสให้ เลือกเรียนรู้อย่างอิสระ มีความสมบูรณ์ในตัวเอง สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตั้งแต่ต้นจนจบมีการ สื่อสารที่ีระหว่างบทเรียนกับผู้เรียน สื่อพกพาได้ง่าย เปิดได้ทุกแพลตฟอร์ม 3) การออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การนำเข้าสู่เนื้อหา แสดงให้เห็นความคิดรวบยอด และสร้างความ เข้าใจ การออกแบบสื่อและเนื้อหาเหมาะสมลงตัว รวมทั้งมีกิจกรรม เกม แบบฝึกหัด การสรุปเนื้อหา การทบทวนบทเรียน และการทดสอบหลังรับชมสื่อเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ

2. ด้านข้อมูลความรู้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่มีข้อมูล ความรู้ด้านประเพณี พิธีกรรมสูงสุด โดยเมื่อจำแนกตามมหาวิทยาลัย พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูล ความรู้สื่อฯ สูงสุด และเมื่อจำแนกตามเพศ พบว่า เพศทางเลือก มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ ออนไลน์ฯ ด้านข้อมูลความรู้สูงสุด โดยผลการศึกษาข้างต้น มีประเด็นที่น่าสนใจ คือ กลุ่มตัวอย่างมี ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่มีข้อมูลความรู้ด้านประเพณี พิธีกรรมสูงสุด ซึ่งสอดคล้อง กับ ดวงกลม การไทย (2559) ที่ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง ไทย-ประเพณี ว่า สภาพแวดล้อมทาง ธรรมชาติมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพราะก่อนการมีศาสนา มนุษย์มีความเชื่อ เกี่ยวกับสิ่งลี้ลับในธรรมชาติ การดำรงชีวิตผูกพันกับ ผืน พ้ำ อากาศ การทำการเกษตร เก็บของป่า ล่า สัตว์ จากเหตุผลดังกล่าวจึงก่อให้เกิดประเพณีพิธีกรรมขึ้นเพื่อบูชาอำนาจลี้ลับเหนือธรรมชาติ เณก เช่นเดียวกันกับประเพณีและพิธีกรรมในประเทศไทย เกิดจากความเชื่อในอำนาจลี้ลับเหนือธรรมชาติ และศาสนาอันประกอบด้วยพุทธและพราหมณ์ มีการปฏิบัติเพื่อบูชาตามความเชื่อดังกล่าวผ่าน ประเพณีและพิธีกรรมในรอบปีหรือประเพณี 12 เดือน ทั้งนี้จำแนกได้เป็น ประเพณีหลวง และ ประเพณีราษฎร์หรือประเพณีท้องถิ่น ประเพณีหลวงคือประเพณีและพิธีกรรมอันเกี่ยวกับ พระมหากษัตริย์ ขณะที่ประเพณีราษฎร์หรือประเพณีท้องถิ่น คือ ประเพณีและพิธีกรรมอันเกี่ยวกับ ราษฎร์ มีความแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่เนื่องเพราะมีประวัติศาสตร์ความเป็นมา และสภาพแวดล้อม ต่างกัน จากข้อมูลข้างต้นย่อมสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างย่อมผูกพันกับประเพณีพิธีกรรมท้องถิ่นที่ ตนอาศัยมาตั้งแต่เกิด และอาจเป็นแรงกระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีพิธีกรรม ประจำถิ่นของตนเองเพิ่มขึ้นในเชิงลึก รวมทั้งอยากศึกษาและรู้จักประเพณี พิธีกรรมของถิ่นอื่นที่ไม่ เคยรู้จักเช่นกัน ดังนั้นจากเหตุผลดังกล่าวอาจส่งผลต่อระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ

ที่มีข้อมูลความรู้ด้านประเพณี พิธีกรรม ในระดับสูงสุดเมื่อเปรียบเทียบกับหัวข้อความรู้อื่น ๆ เฉกเช่นเดียวกับ আহมัดอัลซารีย์ มูเก็ม (2559) ศึกษาเรื่อง ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ ที่มีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตของชนกลุ่มชาติพันธุ์เขมรบนพื้นที่บ้านจารย์ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ ได้เน้นย้ำให้เห็นว่า ประเพณี พิธีกรรม และความเชื่อมีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชนเป็นอย่างมาก ซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตใน 3 ด้านหลักของคนในชุมชน คือ ด้านการทำมาหากิน ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม และด้านความเป็นอยู่ ดังนั้นจากบทความและผลการศึกษาวิจัยที่กล่าวมาทั้งหมด ล้วนสะท้อนให้เห็นว่าประเพณี พิธีกรรม คือ องค์ความรู้ที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของผู้คนรวมทั้งกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาในครั้งนี้

ทั้งนี้ เป็นที่สังเกตได้ว่า ปัจจุบันนอกจากกลุ่มตัวอย่างเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณี พิธีกรรมต่าง ๆ ผ่านทางกิจกรรมที่สถาบันการศึกษาและชุมชนจัดขึ้น กลุ่มตัวอย่างในยุค Generation Z ยังเรียนรู้ประเพณี พิธีกรรม ต่าง ๆ จากสื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก ดังนั้นการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย รวดเร็ว และไม่มีข้อจำกัด อาจเป็นอีกหนึ่งเหตุผลสำคัญที่สร้างให้กลุ่มตัวอย่างมีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับประเพณี พิธีกรรมที่ตนเองพบเจอในโลกออนไลน์เพิ่มขึ้น

3. ด้านประเภทสื่อฯ พบว่า กลุ่มตัวอย่างต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ประเภท Youtube สูงสุด มีประสบการณ์การใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ จากสื่อสังคมออนไลน์สูงสุด (YouTube Facebook และ Twitter) อุปกรณ์ที่นิยมใช้ในการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ สูงสุดคือ สมาร์ทโฟน และประเภทสื่อฯ ที่เคยใช้งานในเว็บไซต์ Naamchoop.com สูงสุด คือ Youtube ผลการศึกษาได้สะท้อนให้เห็นถึงความสอดคล้องเชื่อมโยงระหว่างความต้องการและพฤติกรรมการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการและใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับปัญจพร เกื้อนุ้ย (2565) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยซึ่งอยู่ในเจนเนอเรชัน Z ได้ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด และเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์จากที่บ้าน เฉลี่ย 1 - 8 ชั่วโมงต่อวัน และ ใช้งานแอปพลิเคชัน Facebook มากที่สุด รองลงมาคือ แอปพลิเคชัน YouTube โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิดีโอ ฟังเพลง รองลงมาคือ เพื่อพูดคุย รองลงมาคือ เพื่อแบ่งปัน (แชร์) ความรู้ ภาพถ่าย วิดีโอ และเพื่อเล่นเกม ตามลำดับ และสอดคล้องกับ ทศพล ดำนุ่น และคณะ (2565) ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว OTOP นวัตกรรมของชุมชนตำบลแสงอรุณ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า เครื่องมือที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ โดยระยะเวลาของการใช้สื่อออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน สะท้อนให้เห็นถึงกลุ่มตัวอย่างมีอัตราการใช้โทรศัพท์มือถือทุกวัน อันเป็นบุคลิกและลักษณะของวิถีชีวิตของผู้คนในยุคปัจจุบัน รวมทั้งสอดคล้องกับ จิรายุทธ ประเสริฐศรี และ

คชาภุช เหลี่ยมไธสง (2557) ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์” พบว่า เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากในการชมสื่อมัลติมีเดียที่เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 35 คน กดปุ่มชอบ (Like) คิดเป็นร้อยละ 97.1 อันเนื่องมาจากสื่อมัลติมีเดียมีการใช้หลักการออกแบบที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายมาผสมผสาน เข้ากับกราฟิกต่าง ๆ จึงสามารถส่งเสริมความรู้และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ศศิธร ยุวโกศล และ พชสิริ ชมภูคำ (2564) ศึกษาเรื่อง เจเนอเรชันกับความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้สื่อในยุคดิจิทัล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่าสื่ออื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อสิ่งพิมพ์และวิทยุ ส่วน Line และ Facebook คือ สื่อสังคมออนไลน์ที่ทั้งสามเจเนอเรชัน (เจเนอเรชัน X เจเนอเรชัน Y และเจเนอเรชัน Z) ใช้เป็นอันดับต้น จากผลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น ยิ่งเน้นย้ำให้เห็นพฤติกรรมและเทรนด์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัล ซึ่งได้ปรากฏอยู่ในงานวิจัยของเมธาวี จำเนียร และคณะ (2562) ศึกษาเรื่อง “แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแบบตลอดชีวิตของสถาบันการศึกษาจังหวัดนครศรีธรรมราช” พบว่า ช่องทางสื่อที่กลุ่มตัวอย่างต้องการนำมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ สื่อออนไลน์ รวมทั้งรุ่งอรุณ พรเจริญ และอัมภภรณ์ พีรวณิชกุล (2560) ศึกษาเรื่อง “ความต้องการของนักศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ในการศึกษายุคดิจิทัลของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” พบว่า ความต้องการสื่อการเรียนรู้ในการศึกษายุคดิจิทัล อันดับที่ 1 คือ สื่อการสอนและเทคโนโลยีเว็บไซต์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI e-book และ E-learning อันดับที่ 2 สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ YouTube Google+ และ Google Classroom โดยผลการศึกษาวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นได้เชื่อมโยงกับบทความเรื่อง “5 สื่อการเรียนรู้สำหรับคนยุคใหม่ ควรเรียนจากสื่อไหนบ้าง” ซึ่งจัดทำขึ้นโดยบริษัททีโอที จำกัด (มหาชน) (2563) ได้กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้สำหรับคนยุคใหม่ที่อยู่ใน Generation Y และ Z มี 5 ประเภท ดังนี้ 1. Blog 2. Social Media - Facebook - YouTube - Twitter Hashtag 3. E-book 4. Podcasts 5. Digital Game-Based Learning รวมทั้ง Starfish Academy (2564) ได้จัดทำบทความเรื่อง “5 ไอเดีย สื่อการสอนสมัยใหม่ถูกใจวัยเรียน” ซึ่งจากบทความดังกล่าว ได้ระบุสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่ถูกใจวัยเรียนมี 5 ประเภท มีดังนี้ 1. Podcast 2. โซเชียลมีเดีย ได้แก่ Facebook YouTube หรือ Twitter 3. สตรีมมิ่ง (Streaming) 4. ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ 5. เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

จากข้อมูลข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้สื่อการเรียนรู้ของคนวัยเจนเนอเรชัน Z ที่นิยมและเติบโตมากับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่เน้นการเข้าถึงง่าย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา มีเนื้อหาทันสมัย ภาษาที่หลากหลาย โดยเฉพาะนักศึกษาในเจนเนอเรชัน Z จะนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมาก อันได้แก่ Youtube เว็บไซต์ Facebook หรือ Twitter ดังที่ Klimova (2017) ศึกษาเรื่อง “ความต้องการของผู้เรียนต่อสื่อการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ” ได้กล่าวว่า แนวโน้มการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในทุกวันนี้สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตประจำวันและกระบวนการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่มีรูปแบบการสอนที่แตกต่างกัน ซึ่งมีตั้งแต่การเรียนแบบดั้งเดิมไปจนถึงแบบผสมผสาน และการเรียนแบบออนไลน์ การศึกษาวิจัยจำนวนมากยังยืนยันว่านักศึกษาชอบให้มีการจัดหลักสูตรออนไลน์ เนื่องจากสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถทวนเนื้อหาบรรยายหรือสื่ออื่น ๆ จากชั้นเรียน

ดังนั้นจากผลการศึกษาที่ปรากฏ ล้วนบ่งชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียนมีความสำคัญมาก ๆ เพราะนักศึกษาในยุคปัจจุบันจะบริโภคสื่อได้ง่าย จัดทำได้เร็ว และส่งต่อได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นหากคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ขาดซึ่งความถูกต้อง ข้อมูลล้าหลัง ไม่อัปเดต ไม่ทันสมัย ทันยุค หรือมีเนื้อหาที่สร้างความเข้าใจผิด ย่อมไม่ส่งผลดีต่อการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของแต่ละชาติ เพราะเมื่อมีการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ไปแล้ว นั้นหมายความว่ายากต่อการแก้ไข เพราะความรู้ได้ล้นไหลไปตามความเร็วและแรงของสัญญาณไวไฟ นอกจากนี้ในการส่งต่อองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม หากหน่วยงานหรือสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ยังยึดติดเกี่ยวกับขนบหรือรูปแบบการสื่อสารตามแบบแผนดั้งเดิม ย่อมยากต่อการส่งต่อไปยังคนยุคเจนเนอเรชัน Z ได้

2. วัตถุประสงค์ที่ 2: เพื่อศึกษาการเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูล ความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

ผลการศึกษาการเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย ในเชิงปริมาณ สามารถอภิปรายในประเด็นที่น่าสนใจเมื่อจำแนกตามมหาวิทยาลัย เพศ และชั้นปีได้ ดังนี้

1. การเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย เมื่อจำแนกตามมหาวิทยาลัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้

ออนไลน์ฯ โดยรวมสูงสุด รองลงมาคือ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ดังนั้นจากผลการศึกษาข้างต้น อาจวิเคราะห์ได้ว่า ปัจจัยเรื่องสภาพแวดล้อม หลักสูตรการเรียนการสอน หรือแนวยุทธศาสตร์ของแต่ละมหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ระดับระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ แตกต่างตามไปด้วย รวมทั้งผลการศึกษาที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ สูงสุด อาจเนื่องด้วยมหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มียุทธศาสตร์และพันธกิจที่ว่าด้วยการพัฒนานวัตกรรมสังคมบนฐานศิลปะ วัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการยกระดับคุณภาพชีวิตในชุมชน มีสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอน โดยเฉพาะมีคณะที่เปิดสอนหลักสูตรด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ที่ชัดเจน เช่น คณะศิลปกรรมศาสตร์เปิดสอนสาขาศิลปะการแสดง วิชาเอกโนรา เป็นต้น ทำให้มีความต้องการข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมมากกว่าที่อื่น ในขณะที่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลาไม่มีคณะที่เปิดสอนหลักสูตรเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมภาคใต้โดยตรง มีเพียงการเปิดสอนเป็นหมวดวิชาศึกษาทั่วไปหรือหมวดวิชาเลือกเสรีต่าง ๆ เท่านั้น

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาด้านประเภทและลักษณะสื่อฯ พบว่า กลุ่มตัวอย่างในแต่ละมหาวิทยาลัยมีความต้องการใช้งานสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ สูงสุด และมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จากผลการศึกษานี้วิเคราะห์ได้ว่า แมว่ากลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้อยู่ในช่วงอายุกลุ่ม Gen Z เหมือนกัน หากแต่ละมหาวิทยาลัยมียุทธศาสตร์และพันธกิจการดำเนินงานด้าน ศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ สภาพแวดล้อม และหลักสูตรการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน อาจส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างในแต่ละมหาวิทยาลัยมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ บางด้านแตกต่างกันอย่างชัดเจนและมีนัยสำคัญทางสถิติตั้งสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

2. การเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย เมื่อจำแนกตามเพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ด้านประเภทสื่อฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้พบว่า เพศทางเลือกมีความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ทั้งโดยรวมและรายด้านสูงสุด รองลงมาคือเพศชาย และเพศหญิง ตามลำดับ

จากผลการศึกษาข้างต้น มีประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของเพศทางเลือก ที่มีระดับสูงสุดทั้งโดยรวมและรายด้าน ซึ่งอาจวิเคราะห์ได้ว่า อัตลักษณ์ทางเพศส่งผลให้ระดับระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ แตกต่างตามไปด้วย ดังที่ พิพัฒธนพงษ์ วัฒนกุลยากุล (2561) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการสื่อสารการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างเครือข่ายกลุ่มแฟนคลับหมอลำ : กรณีศึกษาเพชบุรีแฟนเพจกลุ่ม “เทพไหล” พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ซึ่งเป็นกลุ่มแฟนคลับหมอลำในเพชบุรีแฟนเพจกลุ่ม “เทพไหล” ส่วนใหญ่เป็นเพศทางเลือก ร้อยละ 71 พบว่ามีการใช้เพชบุรีเทพไหลอยู่ในระดับมาก โดยเฉลี่ย 30 นาที/วัน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 67 และพบว่า มีการใช้เพชบุรีแฟนเพจเทพไหล เพื่อรับข้อมูลข่าวสารจากเพชบุรีแฟนเพจเทพไหลในการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านหมอลำ และติดตามข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านที่กำลังเป็นที่นิยมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.42 ดังนั้นจากผลการศึกษาดังกล่าว ได้สะท้อนให้เห็นถึงระดับความต้องการและพฤติกรรมการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของเพศทางเลือกที่แตกต่างจากเพศอื่นอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับ กรรณิกา พุทธิรักษา (2560) ที่ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับและการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย พบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์นับเป็นตัวแปรหนึ่งที่สำคัญต่อการพิจารณาความแตกต่างของการเปิดรับสาร การรับรู้และการยอมรับสิ่งต่าง ๆ ของบุคคล ดังที่ ยูล เบ็ญจรงค์กิจ (2542) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดขึ้นตามแรงบังคับจากภายนอกมากระตุ้น เป็นความเชื่อที่ว่าบุคคลที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่ต่างกันจะมีพฤติกรรมที่ต่างกันไปด้วย อันประกอบด้วย เพศ อายุ อาชีพ การศึกษา โดยเฉพาะในด้านการศึกษเป็นลักษณะอีกประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้นคนที่มีการศึกษาต่างกัน ในยุคสมัยที่ห่างกันในสาขาวิชาต่างกัน ย่อมมีความรู้สึกรู้คิด อุดมการณ์ และความต้องการที่ต่างกัน นอกจากนี้จากผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับเพศทางเลือกที่มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู-มลายู สูงสุดในทุกมิติทั้งโดยรวมและรายด้าน ทั้งนี้เมื่อผู้วิจัยค้นหางานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าว กลับไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายูของนักศึกษาในแต่ละเพศโดยตรง โดยเฉพาะเพศทางเลือก ดังนั้น ประเด็นนี้จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจที่จะศึกษาเชิงลึกต่อไป

3. การเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย เมื่อจำแนกตามชั้นปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติทั้งโดยรวมและรายด้าน ทั้งนี้จากผลการศึกษาข้างต้น วิเคราะห์ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ประจำปีการศึกษา 2565 (รหัส 62-65) ของแต่ละ

สถาบัน ซึ่งนักศึกษาต่างกล่าวล้วนเป็นกลุ่มคนเจนเนอเรชัน Z ที่เกิดในช่วงปีเดียวกันทั้งหมด ต่างมีประสบการณ์จากเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในช่วงชีวิตร่วมกัน ก่อให้เกิดเป็นทัศนคติและพฤติกรรมร่วมกัน โดยลักษณะกลุ่มเจนเนอเรชัน Z จะเกิดมาด้วยการเลี้ยงดูที่เพียบพร้อมเทคโนโลยีทันสมัยและแพร่หลาย รวมถึงองค์ความรู้และมีตัวเลือกมากทำให้คนกลุ่มนี้มักทำในสิ่งที่ชอบ ชอบความสะดวกสบาย ไม่ชอบพิธีการและสามารถทำอะไรหลาย ๆ อย่างได้ในคราวเดียวกัน อันสอดคล้องกับนิชกุล เสนาวงษ์ (2564) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนเจนเนอเรชัน Z ในยุค New Normal ในกรุงเทพมหานคร พบว่า อายุที่แตกต่างกันของผู้ตอบแบบสอบถามไม่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนเจนเนอเรชัน Z ในยุค New Normal ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งจากผลการศึกษาทั้งสองเรื่อง ได้สะท้อนว่าพฤติกรรมและความต้องการเกี่ยวกับการใช้สื่อของกลุ่มตัวอย่างในเจนเนอเรชัน Z เป็นไปในทิศทางเดียวกันแม้จะมีอายุหรือระดับชั้นปีที่แตกต่างกัน และชนิดา รัตนชล (2561) ได้กล่าวไว้ในการศึกษาวิจัย เรื่อง ความต้องการสวัสดิการตามเจนเนอเรชันของบุคลากรสายสนับสนุน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รวมทั้ง Limited Education (2566) ในบทความเรื่อง ลูกศิษย์เจนเนอเรชัน Z ความท้าทายที่ครูไทยต้องรับมือ กล่าวว่า เจนเนอเรชัน Z คือ กลุ่มประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 10-24 ปี เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2538-2552 เติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายที่อยู่แวดล้อมรอบตัว มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เรียนรู้ได้รวดเร็ว และอยู่กับสื่อดิจิทัลโดยกำเนิด ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่บนโลกออนไลน์ เสพติดการใช้ Social Media และเทคโนโลยี ซึ่งในประเทศไทยมีจำนวนประชากรกลุ่มเจนเนอเรชัน Z ส่วนใหญ่จะเป็นนักเรียน นักศึกษา อีกทั้งกำลังเข้าสู่วัยทำงาน (First Jobber) ความโดดเด่นของเจนเนอเรชันนี้ คือ เป็นกลุ่มที่มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและข้อมูลต่าง ๆ ในระดับที่สูงมาก ชอบอะไรที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย ทำให้รับรู้เร็ว และจะเลื่อนผ่านสิ่งที่ไม่สนใจทันที เนื่องจากใช้เวลาอยู่บนโลกออนไลน์และโซเชียลมีเดีย ทั้งทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก ยูทูบ โลกออนไลน์ หรืออินสตาแกรม เป็นส่วนใหญ่ เรียกได้ว่าเป็นดิจิทัลเนทีฟ ส่งผลให้เติบโตมาพร้อมความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว เจนเนอเรชัน Z จึงเข้าสู่วัยผู้ใหญ่เร็วกว่า Gen อื่น ๆ หรือสิ้นสุดวัยเด็กตอนอายุเพียง 12 ปีเท่านั้น ทำให้กลายเป็นกลุ่มที่มีความซับซ้อนและแตกต่างจากเจนเนอเรชันในยุคก่อนหน้าโดย 94% ของเจนเนอเรชัน Z ในประเทศไทยให้ความสำคัญกับ Smartphone เป็นอันดับแรกเป็นอุปกรณ์ที่ขาดไม่ได้ เพราะสามารถใช้งานได้ทุกสถานการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ บัวกัญญา สุรัตพิพิธ (2561) ศึกษาเรื่อง “รูปแบบการดำเนินชีวิตและการเปิดรับสื่อของกลุ่มเจนเนอเรชัน Z ที่มีความสนใจด้านศิลปะ” พบว่า เจนเนอเรชัน Z มองว่าทั้งศิลปะและวัฒนธรรมเป็นรากเหง้า อยากให้ทุกคนเห็นคุณค่าของงานศิลปะและให้การยอมรับมากขึ้น โดยช่องทางการเปิดรับสื่อของกลุ่มเจนเนอเรชัน Z ที่มีความสนใจด้านศิลปะ คือ สมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ เจนเนอเรชัน Z มักจะพิจารณาสื่อจากความสะดวกสบาย ง่ายต่อการเข้าถึง รวดเร็ว ไม่ซ้ำ และเป็นสื่อที่ตนเองสนใจ นอกจากนี้แอปพลิเคชันที่เลือกใช้มากที่สุดในการใช้สื่อออนไลน์ คือ

Instagram, Facebook, YouTube, Line, Twitter ตามลำดับ เพราะแอปพลิเคชันเหล่านี้ ใช้งานง่าย ผู้คนในสังคมใช้งานร่วมกัน นอกจากนี้พบว่ากลุ่มเจเนอเรชัน Z ที่มีความสนใจด้านศิลปะ ไม่ชอบสื่อเก่า สนใจการเข้าร่วมกิจกรรมแบบออนไลน์มากกว่าออฟไลน์

ดังนั้นจากลักษณะพฤติกรรมของนักศึกษาหรือกลุ่มเจเนอเรชัน Z ที่ปรากฏในงานวิจัยและบทความข้างต้น ได้สะท้อนให้เห็นว่า ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยใดก็ตาม เมื่อจำแนกตามชั้นปีจะไม่พบระดับความต้องการใช้งานสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ เพราะกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นปีล้วนอยู่ในช่วงวัยเจเนอเรชัน Z เดียวกัน ย่อมมีพฤติกรรมประสบการณ์ และทัศนคติที่ใกล้เคียงกันในด้านการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์

จากข้อสรุปและผลการอภิปรายข้างต้น สามารถนำมาเป็นแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน รวมทั้งเพื่อให้บริการหรือเผยแพร่ในแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของหน่วยงานและสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเว็บไซต์ Naamchoop ที่ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ต้องการพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบเปิด Open Educational Resources (OER) ที่สามารถส่งเสริมและสนับสนุนนักศึกษาให้มีโอกาสและสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู อย่างไม่มีข้อจำกัดเรื่องของเวลา ค่าใช้จ่าย หรือการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ความรู้ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ Geith (2008) ศึกษาเรื่อง “การเข้าถึงการศึกษาด้วยการเรียนออนไลน์และแหล่งทรัพยากรทางการศึกษาแบบเปิด: สองอย่างนี้จะสามารถเติมเต็มช่องว่างทางการศึกษาได้หรือไม่?” กล่าวว่า หลักคิดที่สำคัญประการหนึ่งเกี่ยวกับสิทธิการศึกษา คือ “การเข้าถึง” โดยในการเข้าถึงสิทธิการศึกษา ทั้งในด้านทักษะหรือองค์ความรู้ต่าง ๆ มุมมองที่สำคัญในการเข้าถึง คือ แหล่งทรัพยากรทางการศึกษา แบบเปิด Open Educational Resources (OER) อันหมายถึง สื่อการเรียนรู้ออนไลน์และการเรียนรู้ที่คุณสามารถใช้และนำกลับมาใช้ใหม่ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ Geith ยังกล่าวว่ารูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ มีศักยภาพในการช่วยตอบสนองความต้องการด้านการศึกษาทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพราะสามารถเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญ หลักสูตร และสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ต่าง ๆ ได้อย่างมากมาย

ดังนั้นจากหลักคิดการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์แบบเปิด Open Educational Resources (OER) ข้างต้น ประกอบกับเทรนด์การใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ของนักศึกษา ซึ่งเป็นคนกลุ่ม Gen-Z ที่นิยมสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่าย ใช้งานสะดวก เข้าถึงได้ตลอดเวลา มีภาษาที่หลากหลายรองรับการใช้งาน สามารถกลับมาใช้ซ้ำแบบไม่เสียค่าใช้จ่ายได้ และสามารถพักการเรียนได้ตามความต้องการ และขจรพงศ์ คาคี (2564) ศึกษาวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน” ได้สะท้อนให้เห็นบริบทความสำคัญของเครื่องมือและช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในปัจจุบัน โดยทั้งเครื่องมือและ

ช่องทางดังกล่าวเปรียบดังกุญแจสำคัญที่นำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จ หากมีการใช้และเลือกเครื่องมือในการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมทั้งในฐานะผู้ใช้บริการหรือในฐานะผู้ให้บริการย่อมส่งผลให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ลดลงหรือผลสัมฤทธิ์ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเชื่อว่า หากศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถนำผลการศึกษการวิจัยในครั้งนี้มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการบริหารจัดการและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ได้อย่างมีประสิทธิภาพ องค์ความรู้หรือสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่พัฒนาขึ้น จะได้รับการใช้งานและอ้างอิง อย่างกว้างขวาง และกลายเป็นแหล่งเรียนรู้แบบ Open Educational Resources (OER) อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่าในเชิงการรักษา ต่อยอด และสืบสานศิลปวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู

3. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่องความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับสถาบันในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย มีดังนี้

1.1 นำผลการศึกษามาเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู เพื่อเผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

1.2 จากผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนเกี่ยวกับจำนวนสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู บางหมวดหมู่ บางประเภทในเว็บไซต์ Naamchoop.com มีจำนวนไม่เพียงพอต่อการใช้งาน โดยเฉพาะสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่เกี่ยวข้องกับประเทศต่างๆ ในคาบสมุทรมลายู ดังนั้นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ข้างต้นเพิ่มเติมจะต้องอาศัยทั้งงบประมาณและผู้เชี่ยวชาญเฉพาะ ดังนั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ควรมีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภายในประเทศและต่างประเทศเพิ่มขึ้น เพื่อร่วมมือกันพัฒนาและสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู

1.3 จัดตั้งคณะทำงาน โดยการเปิดรับสมัครนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในคณะ เพื่อร่วมกันพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ให้เข้าถึงกลุ่มผู้สนใจวัย Gen Z ที่เป็นคนรุ่นใหม่มากขึ้น รวมทั้งเพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่กำลังเป็น issue เป็นไวรัล หรือเป็นประเด็นที่ผู้คนกำลังพูดถึงในช่วงเวลานั้น ๆ

1.4 พัฒนาหรือจัดหาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ บริการในเว็บไซต์ Naamchoop.com เพิ่มขึ้น

1.5 ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ Naamchoop.com ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น พร้อมทั้งนำเสนอสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ข้างต้น ให้ปรากฏอยู่ในแพลตฟอร์มที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับ เช่น อินสตาแกรม เฟซบุ๊ก

2. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการศึกษาวิจัย พบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับเพศทางเลือกที่มีระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู-มลายู สูงสุดทั้งโดยรวมและรายด้าน ดังนั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ในอนาคตหากมีการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ดังกล่าวในระดับเชิงลึกมากขึ้น ควรศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ของเพศต่าง ๆ พร้อมทั้งนำมาเปรียบเทียบ โดยทำการศึกษาในรูปแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างรอบด้าน ควรใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group)

บรรณานุกรม

- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2565, 12 พฤศจิกายน). เทคนิคการสร้างสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
<https://touchpoint.in.th/learning-media-technique-in-digital-age-v2/>
- กรรณิกา พุทธรักษา. (2560). พฤติกรรมการเปิดรับและการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผล
 ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย. [วิทยานิพนธ์
 นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีประทุม].
<http://dspace.spu.ac.th/handle/123456789/>
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2559, พฤษภาคม). ร่างกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรม ตามกรอบ
 ทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี. [https://www.mculture.go.th/mculture_th60/
 download/article/article_20161115150015.pdf](https://www.mculture.go.th/mculture_th60/download/article/article_20161115150015.pdf)
- กอบสุข คงมนัส. (2561). เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้: วิธีแห่งการศึกษายุคดิจิทัล. วารสาร
 ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 20(4), 279-290. [https://so06.tci-thaijo.org/
 index.php/edujournal_nu/article/view/122056/107771](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/122056/107771)
- กองทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (2564). สถิติจำนวนนักศึกษา
 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.
https://reg.psu.ac.th/StatStudentHatYai/1_All/1All_faculty.aspx
- กิตติเชษฐ์ อักษร. (2558). การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสามารถ
 ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา. วารสารกาสะลองคำ,
 9(2), 1-14. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/ksk/article/view/125901/95290>
- กลุ่มภารกิจทะเบียนนิสิตและบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ. (2564). สถิตินิสิตปัจจุบัน.
https://mis.reg.tsu.ac.th/stat/search_campus.jsp?lang=th
- ขจรพงศ์ คาคี. (2564). นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่าน
 ระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน. วารสาร มจร เลย์ ปริทัศน์, 2(3), 35-49.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/MCUL/article/view/257198/173551>
- คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. (2560). การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 สื่อสังคมออนไลน์. <https://sci.dru.ac.th/dlr/files3/Media%20Online.pdf>
- คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (2564). แผนกลยุทธ์ คณะศิลปศาสตร์ พ.ศ. 2565 –
 2569. [https://drive.google.com/file/d/1full48v9dbStOmQffk-
 OpnFDKacOBf4D/view](https://drive.google.com/file/d/1full48v9dbStOmQffk-OpnFDKacOBf4D/view)

- จिरายุท ประเสริฐศรี และ คชากฤษ เหลี่ยมไธสง. (2557). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์. *วารสารรมยสาร*, 12(1), 43-45.
https://dspace.bru.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/1229/12_1_2557_Chirayut_Prasoetsi.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- ชนิดา รัตนชล. (2561). *ความต้องการสวัสดิการตามเจเนอเรชันของบุคลากรสายสนับสนุน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*. [สารนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์]. <https://tinyurl.com/2h28yv3e>.
- ณิชกุล เสนาวงษ์. (2564). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนเจนเนอเรชันแซดในยุค New Normal ในกรุงเทพมหานคร*. [การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสยาม]. <https://e-research.siam.edu/kb/a-study-of-behavior-for-using-of-social-media/>.
- ดวงกมล การไทย. (2559, 8 สิงหาคม). *ไทย – ประเพณีพิธีกรรม*.
https://www.sac.or.th/databases/southeastasia/subject.php?c_id=9&sj_id=79
- ดวงกมล สรรพโรจน์. (2552). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์แบบสถานการณ์จำลองเรื่อง ภาวะโลกร้อน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_Doi=10.14457/NU.the.2009.146
- เดชชาติ นิลวิเศษ และมณีวรรณ ผิวนิม. (2558). การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรมเป็นแหล่งเรียนรู้ใน วัดบวรนิเวศวิหาร. *วารสาร Veridian E Journal ๗ สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ ศิลปะ*, 8(3), 889-904. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/47944/39786>
- ทศพล ดำนุ่น, เสกสรรค์ เข้มพินิจ, และโสพล มีเจริญ. (2565). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีของชุมชน ตำบลแสงอรุณ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์แห่งรัตนโกสินทร์*, 4(2), 26-43. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RJSH/article/download/261363/175845/984418>
- บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน). (2563, 19 มกราคม). *SME tips 5 สื่อการเรียนรู้สำหรับคนยุคใหม่ ควรเรียนจากสื่อไหนบ้าง?*. <https://www.tot.co.th/sme-tips/SME-tips/2020/06/19/5->

- บัวกัญญา สุรัตพิพิธ. (2561). *รูปแบบการดำเนินชีวิตและการเปิดรับสื่อของกลุ่มเจนเอเรชันแซดที่มีความสนใจด้านศิลปะ*. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].
<http://libdcms.nida.ac.th/thesis6/2561/b204853.pdf>.
- ปัญญาพร เกื้อนุ้ย. (2565). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช*. *วารสารมหาจุฬานาค* *รทรรคนันท์*, 9(6). 198-211. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JMND/article/download/262070/174398/982729>.
- พนิดา หนูทวี. (2560). *ความต้องการในการใช้งาน e-learning ในการเรียนการสอนของนักศึกษาและอาจารย์ระดับมหาวิทยาลัย*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*, 11(24), 32-42.
http://www.thonburi-u.ac.th/journal/Document/11-24/Journal11_24_3.pdf
- พสคม ทองเจือ. (2556). *การศึกษาความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่* [สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์]. <http://www.libarts.psu.ac.th/index.php/about-us/history>
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต*. *วารสารนักบริหาร*, 31(4), 99-103.
https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf
- พิพัฒน์พงษ์ วัฒนกุลยากุล. (2561). *พฤติกรรมการใช้สื่อสารการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างเครือข่ายกลุ่มแฟนคลับหมอลำ : กรณีศึกษาเพชบุรีแฟนเพชกลุ่ม“เทพไหล”*. [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี].
<http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/handle/123456789/3375>
- ภาณุมาศ หมอสินธ์, ละอองดาว ทองดี, อรรถพล หล้าสมบูรณ์, และ คำพันธ์ อัครเนตร. (2559). *การสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์โดยใช้ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมในยุคไทยแลนด์ 4.0*. *วารสารวิชาการสถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก*, 2(2), 161-171. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pacific/article/download/203652/142035/626555>
- มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (2560, มิถุนายน). *แผนพัฒนามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ระยะยาว 20 ปี (พ.ศ.2560-2579)*. <https://is.gd/ZsaKse>

- เมธาวิ จำเนียร, กรกฎ จำเนียร, และศศิพัชร บุญขวัญ. (2562). แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ ศิลปวัฒนธรรม. *วารสารราชพฤกษ์*, 17(3), 112-121.
<https://www.tcithaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/download/205411/154183>
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2542). *การวิเคราะห์ผู้รับสาร*. กรุงเทพฯ :คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุจน์ หาเรือนทอง. (ม.ป.ป.). *วัฒนธรรมไทย*. <https://pubhtml5.com/nxxo/klus/basic>
- รุ่งอรุณ พรเจริญ และ อัมภากรณ์ พีรวณิชกุล. (2560). ความต้องการของนักศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาคดีจิตต์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร [รายงานผลการวิจัย]. <http://repository.rmutp.ac.th/handle/123456789/2700>
- วิลดา ศรีทองกุล. (2561). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อผสมวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*, 16(1), 89-100. <http://cms.dru.ac.th/jspui/handle/123456789/1820>
- ศศิธร ตินะมาศ. (2555). *การบริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลอันเป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันอุดมศึกษาของไทย* [วิทยานิพนธ์ดุขฎฐิบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น]. <https://tise2015.kku.ac.th/drupal/sites/default/files/appropriate%20Model%20of%20DMM.pdf>
- ศศิธร ยุวโกศล และพัชสิริ ชมภูคำ. (2564). เจเนอเรชันกับความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้สื่อในยุคดิจิทัล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 9(2). 10-25. <https://so06.tcithaijo.org/index.php/jcosci/article/view/253596>
- ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (2564). *นโยบายศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง*. <https://is.gd/12kitH>
- สุบิน ไชยยะ, พงษ์ศิริ บรรณพิทักษ์, และปิยพงษ์ สุเมตติกุล. (2563). กลยุทธ์การบริหารห้องสมุดมหาวิทยาลัยเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษา. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 48(2), 260-279. <https://so02.tcithaijo.org/index.php/EDUCU/article/download/243210/164972/>
- สำราญ ผลดี. (ม.ป.ป.). *ศิลปะและวัฒนธรรม*. <https://www.thonburi-u.ac.th/docnew/001.pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติและสังคมแห่งชาติ. (2561). *แผนยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561-2580 ฉบับย่อ*. <http://plan.bru.ac.th/A8-2561-2580/>

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน วิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย. (2564). สถิติดินศ.ราช มงคลศรีวิชัย.

https://reg.rmutsv.ac.th/regInfo2019/statistic/?fbclid=IwAR07cLYoyemlU--L0QOVsGlsypgbt_kiHHLONdv7bTszA90xwVbbK5dZKs

อาหมัดอัลซารี๋ มูเก็ม. (2559). ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ ที่มีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตของชนกลุ่มชาติพันธุ์เขมรบน พื้นที่บ้านจารย์ อำเภอลำปาง จังหวัดสุรินทร์. [ประกาศนียบัตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].

http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:91453#

Geith, C. (2008). Access to Education with Online Learning and Open Educational Resources: Can they Close the Gap?. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 12(1), 105-126. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ837472.pdf>

Klimova, B. (2017). Students' preferences for learning materials in technology-enhanced higher education. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 2(11), 20–28.

<https://doi.org/10.18844/prosoc.v2i11.1900>

Limited Education. (2566). ลูกศิษย์ Gen Z ความท้าทายที่ครูไทยต้องรับมือ.

<https://tinyurl.com/f5w6w885>.

Starfish Academy. (2564). 5 ไอเดีย สื่อการสอนสมัยใหม่ ถูกใจวัยเรียน.

<https://www.starfishlabz.com/blog/596-5-99>

Taro Yamane. (1970). *Statistic: an Introductory Analysis*. (2nd ed.). New York: Harper & Row

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

แบบสอบถาม

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย 2) เพื่อเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย
2. ขอความกรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงที่สุด โดยก่อนตอบโปรดอ่านคำชี้แจงของแต่ละข้อให้เข้าใจเสียก่อน
3. แบบสอบถามนี้มี 4 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย
 - ตอนที่ 3 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย
 - ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ
4. พื้นที่ภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู หมายถึง พื้นที่ใน 14 จังหวัดภาคใต้ของประเทศไทย ได้แก่ กระบี่ ชุมพร ตรัง นครศรีธรรมราช นราธิวาส ปัตตานี พังงา พัทลุง ภูเก็ต ยะลา ระนอง สงขลา สตูล และสุราษฎร์ธานี รวมทั้งกลุ่มประเทศที่เป็นสมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะกลุ่มประเทศ ในภูมิภาคอาเซียนตอนล่าง ได้แก่ ประเทศมาเลเซีย สิงคโปร์ บรูไน อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์
5. ขอความกรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงที่สุด โดยก่อนตอบโปรดอ่านคำชี้แจงของแต่ละข้อให้เข้าใจเสียก่อน

ตอนที่ 1 : แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. เพศ

() หญิง () ชาย () เพศทางเลือก

2. นักศึกษาระดับปริญญาตรี

() ชั้นปีที่ 1 () ชั้นปีที่ 2 () ชั้นปีที่ 3 () ชั้นปีที่ 4

3. ท่านเคยใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายูจากที่ใดบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

() เว็บไซต์ Naamchoop.com () ห้องสมุดทั่วไป
() สื่อสังคมออนไลน์ (เว็บไซต์, YouTube, Facebook และ Twitter)
() อื่นๆ

4. อุปกรณ์ที่ท่านต้องการใช้ในการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

() คอมพิวเตอร์ () สมาร์ทโฟน () แท็บเล็ต

ตอนที่ 2 : แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรม
ภาคใต้และคาบสมุทรมสยาม-มลายู

คำชี้แจง : โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริง
เกี่ยวกับตัวท่าน

ระดับ 5 หมายถึง มีความต้องการมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความต้องการมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความต้องการปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความต้องการน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความต้องการน้อยที่สุด

ข้อ	หัวข้อการประเมิน	ระดับความต้องการ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1.	ประเภทสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมสยาม-มลายู ที่ท่านต้องการใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	- หนังสือ					
	- หนังสือสารานุกรม					
	- ตำราเรียน					
	- วารสารวิจัย					
	- รายงานวิจัย					
	- วิทยานิพนธ์					
	- สารนิพนธ์					
	- บทความวิชาการ					
	- บทความสารคดี					
	- บทความเกร็ดความรู้ทั่วไป					
	- วิดีโอสารคดี					
	- เกมความรู้					
	- YouTube					
	- Vlog					
	Podcast					

ข้อ	หัวข้อการประเมิน	ระดับความต้องการ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	Blogs (การบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง และสามารถโต้ตอบได้ในรูปแบบออนไลน์)					
	สื่ออื่น ๆ โปรดระบุ.....					
2.	ข้อมูลความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายู ที่ท่านต้องการใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	- ประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์ ท้องถิ่น					
	- ดนตรี การละเล่น ศิลปะพื้นบ้าน					
	- ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
	- ภาษาและวรรณกรรม					
	- ประเพณี พิธีกรรม					
	- คติความเชื่อ					
	- เกร็ดเล็กเกร็ดน้อย ของหรอยชาวใต้					
	- ศิลปินแห่งชาติ					
	- ครูพื้นบ้าน					
	ข้อมูลความรู้อื่น ๆ โปรดระบุ.....					
3.	ลักษณะสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรมลายูที่ท่านต้องการใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
	- มีการจัดลำดับชั้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม					
	- มีเนื้อหาและภาษาที่ทันสมัย กระชับ เข้าใจง่าย					
	- เนื้อหาสามารถเพิ่มพูนความรู้ใหม่ได้					
	- มีภาษาให้เลือกตามความต้องการ					
	- มีเสียงประกอบชัดเจนและสามารถปรับระดับได้					
	- นำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอนได้					
	- เรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีผู้ช่วย					
	- นำเสนอข้อมูลได้ชัดเจน ตรงประเด็น					

ข้อ	หัวข้อการประเมิน	ระดับความต้องการ				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	- สามารถเรียนรู้ไปพร้อมกับเพื่อนหลาย ๆ คน					
	- สามารถเข้าถึงบทเรียนได้ตลอดเวลาและสามารถ พักการเรียนได้ตามความต้องการ					
	- เมนูการใช้งานสะดวก เขาใจง่าย					
	- ข้อมูลมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้ อ้างอิงต่อได้					
	- มีรูปแบบและโปรแกรมใช้งานที่ทันสมัย สีสัน สดใสน่าใช้งาน รูปลักษณ์มีความสวยงาม เหมาะสมต่อการสื่อความหมาย					
	- มีแบบทดสอบก่อนและหลังใช้งาน					

ตอนที่ 3 : แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลการใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com

(หากไม่เคยใช้ให้ข้ามไปตอบตอนที่ 4)

คำชี้แจง : โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. ความถี่ในการเข้าใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ของท่านบ่อยแค่ไหน

<input type="checkbox"/> ทุกวัน	<input type="checkbox"/> 2-3 ครั้ง/สัปดาห์	<input type="checkbox"/> เดือนละ 1 ครั้ง
<input type="checkbox"/> นาน ๆ ครั้ง	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ โปรดระบุ	

2. ท่านเคยใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ประเภทใดบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> หนังสือสารานุกรม	<input type="checkbox"/> บทความสารคดี	<input type="checkbox"/> บทความ
<input type="checkbox"/> เกร็ดความรู้ทั่วไป	<input type="checkbox"/> วิดีโอสารคดี	<input type="checkbox"/> เกม
<input type="checkbox"/> Podcast	<input type="checkbox"/> Youtube	<input type="checkbox"/> Vlog
<input type="checkbox"/> ระบุ.....	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ	

3. ท่านต้องการให้เว็บไซต์ Naamchoop.com มีรูปแบบและลักษณะอย่างไร (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายประเภท
<input type="checkbox"/> มีสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย
<input type="checkbox"/> เพิ่มจำนวนสื่อการเรียนรู้ให้มากขึ้น
<input type="checkbox"/> เว็บไซต์มีรูปแบบและสีสันสวยงาม ดึงดูดใจ และใช้งานง่าย
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ

ตอนที่ 4 : ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

หากท่านเคยเข้าใช้เว็บไซต์ Naamchoop.com ท่านยินดียินยอมเพราะทำให้ข้อมูลเพิ่มเติมโดยการ
สัมภาษณ์หรือไม่ โปรดระบุ

1. ยินดี ติดต่อ โทร.....E-mail.....
2. ไม่ยินดี

แบบสัมภาษณ์

ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้ และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง ความต้องการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย 2) เพื่อเปรียบเทียบความต้องการเกี่ยวกับประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมภาคใต้และคาบสมุทรสยาม-มลายู ของนักศึกษาในเครือข่าย MOU 3 มหาวิทยาลัย

2. ขอความกรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงที่สุด โดยก่อนตอบโปรดอ่านคำชี้แจงของแต่ละข้อให้เข้าใจเสียก่อน

3. คำถามสัมภาษณ์ ประกอบด้วย คำถามปลายเปิด จำนวน 3 ข้อ

1. นักศึกษาคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ในปัจจุบัน?

.....

.....

.....

2. นักศึกษาคิดว่าประเภท ข้อมูลความรู้ และลักษณะสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com เพียงพอต่อความต้องการใช้งานหรือไม่ เพราะเหตุใด?

.....

.....

.....

3. นักศึกษาอยากเห็นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Naamchoop.com ในอนาคตเป็นอย่างไร?

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ-สกุล

นางสาวจรรยา หีดแก้ว

2. การศึกษา

ศิลปศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี 2548

3. ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน

นักวิชาการอุดมศึกษาชำนาญการ

ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

4. ผลงานทางวิชาการ

คู่มือปฏิบัติงานเรื่อง การบริหารจัดการสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

5. ทุนวิจัย

ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่



โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประจำปีงบประมาณ 2565

รหัสโครงการ LIA65040715