

## การสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอร์ฟบอล

### Creating Multimedia Videos to Disseminate Knowledge and Rules of Korfball

วรรณพร นพธนาบุรณ์<sup>1</sup>, จิรวินญ์ ดีเจริญชิตพงศ์<sup>2</sup>, ปรานต์ เชื้อนแก้ว<sup>3</sup>

<sup>1</sup>คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, wannaporn.nopt@northbkk.ac.th

<sup>2</sup>คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, jirawin.de@northbkk.ac.th

<sup>3</sup>คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, pran.kh@northbkk.ac.th

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลัก 1) เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่เข้าใจง่ายเกี่ยวกับกฎและกติกาพื้นฐานของกีฬาคอร์ฟบอล โดยผ่านโปรแกรมตัดต่อ Capcut 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของประชากรตัวอย่างที่รับชมรับฟังการสร้างสื่อวิดีโอ เรื่อง กีฬาคอร์ฟบอล กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มอื่น ๆ จำนวนทั้งสิ้น 30 คน โดยที่เครื่องมืองานวิจัย ได้แก่ สื่อวิดีโอ เรื่อง กีฬาคอร์ฟบอล และแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบออนไลน์ของผู้ที่ได้รับชมรับฟังสื่อวิดีโอ เรื่อง กีฬาคอร์ฟบอล สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ร้อยละ และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยให้เกณฑ์ระดับ 5 คะแนน ผลการวิจัยพบว่า 1) เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่เข้าใจง่ายเกี่ยวกับกฎและกติกาพื้นฐานของกีฬาคอร์ฟบอล โดยมีขั้นตอนการทำงานประกอบด้วย ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา และขั้นตอนการประเมิน 2) การออกแบบสื่อวิดีโอ เรื่อง กีฬาคอร์ฟบอล มีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ที่มีต่อสื่อวิดีโอ เรื่อง กีฬาคอร์ฟบอล อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.00$ , S.D. = 0.76) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดต่อ ที่มีต่อสื่อวิดีโอ เรื่อง กีฬาคอร์ฟบอล อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.00$ , S.D. = 0.69) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อสื่อวิดีโอ เรื่อง กีฬาคอร์ฟบอล อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.08$ , S.D. = 0.72)

**คำหลัก:** การสร้างสื่อมีเดีย, การตัดต่อ, คอร์ฟบอล

#### Abstract

The primary objectives of this research were two-pronged: first, to develop an accessible and comprehensive educational media focusing on the fundamental rules and regulations of Korfball using the CapCut editing application; and second, to evaluate the satisfaction levels of a target audience after engaging with the produced video

content. The scope of this study involved a purposive sample of 30 participants, including students and interested individuals from various backgrounds. The research methodology employed two main instruments: the newly developed Korfball educational video and a comprehensive online satisfaction questionnaire. Data collected from the participants were statistically analyzed to determine the Mean ( $\bar{X}$ ), Percentage, and Standard Deviation (S.D.), based on a standardized 5-point Likert scale.

Regarding the development process, the research successfully created a learning tool that simplifies the complexities of Korfball. The production workflow was systematically divided into two critical phases: the Design and Development phase, which focused on storyboard creation and technical editing, and the Evaluation phase, which ensured the quality of the final output. The results of the study indicated a high level of efficacy across all measured dimensions.

In terms of expert validation, the content quality of the Korfball video was rated at a "Good" level ( $\bar{X} = 4.00$ , S.D. = 0.76), confirming that the information presented was both accurate and pedagogically sound. Furthermore, the technical aspects of the video, including editing and production quality, received a "Good" rating from media production experts ( $\bar{X} = 4.00$ , S.D. = 0.69). Most notably, the evaluation from the perspective of the target sample group yielded a "Good" level of satisfaction with a mean score of ( $\bar{X} = 4.08$ , S.D. = 0.72). These findings suggest that the integration of modern editing tools like CapCut can effectively produce high-quality educational materials that are well-received by learners, ultimately fostering a better understanding of Korfball's basic regulations.

**Keywords:** Creating multimedia, Editing, Korfball

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กีฬาคอร์ฟบอล (Korfball) มีต้นกำเนิดจากประเทศเนเธอร์แลนด์ในปี 1902 โดยมุ่งเน้นปรัชญาความเท่าเทียมทางเพศ (Mixed-gender) และการทำงานเป็นทีม สำหรับในประเทศไทยได้เริ่มแพร่หลายในปี 2559 ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จนได้รับการรับรองอย่างเป็นทางการจาก กกท. ในปี 2560 อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักคือ การขาดแคลนสื่อประชาสัมพันธ์ ทำให้กฏกติกาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวยังไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการพัฒนา สื่อวิดีโอโมชันกราฟิก (Motion Graphics) เพื่อเป็นนวัตกรรมในการย่อยข้อมูลที่ซับซ้อนให้เป็นรูปธรรม เข้าใจง่าย และทันสมัย

โดยประยุกต์ใช้เครื่องมือตัดต่ออย่าง CapCut และการสืบค้นข้อมูลผ่าน Google เพื่อให้ได้เนื้อหาที่ถูกต้องตามมาตรฐานสากล

งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างความตระหนักรู้และช่วยขับเคลื่อนให้กีฬา คอร์ทบอลในประเทศไทยขยายตัวสู่กลุ่มผู้เล่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

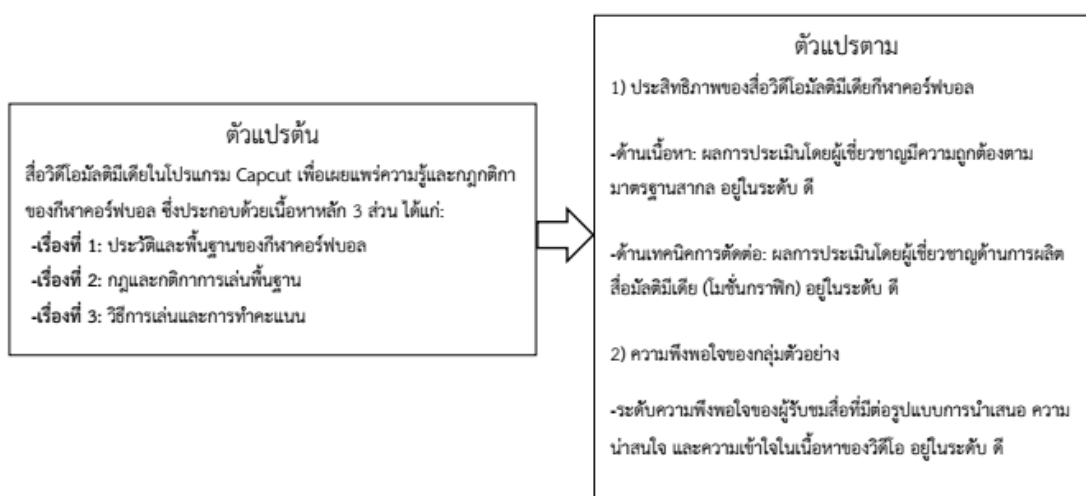
### วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา กฎกติกา หลักการเล่น ของกีฬา คอร์ทบอลในประเทศไทย
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อวิดีโอมีเดียที่ให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬา คอร์ทบอลในประเทศไทย
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อวิดีโอมีเดียที่พัฒนาขึ้นและความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อ วิดีโอ

### ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อวิดีโอมีเดียที่มีเนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน และสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับ กีฬา คอร์ทบอลสำหรับนักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป
2. ผู้รับชมเกิดความรู้ ความเข้าใจในกฎกติกาและหลักการเล่นกีฬา คอร์ทบอลมากยิ่งขึ้น ส่งผล ให้เกิดความสนใจและแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมหรือฝึกฝนกีฬาชนิดนี้
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมกีฬาที่ไม่เป็นที่ รู้จักในประเทศไทย สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกีฬาหรือกิจกรรมอื่น ๆ ได้ต่อไป

### กรอบแนวคิด



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

## วิธีดำเนินงาน

1. วางแผนและเขียนบท: กำหนดเค้าโครงเรื่องและเขียนสคริปต์บทพูด พร้อมจัดลำดับ Timeline ในแต่ละหัวข้อให้เหมาะสมกับเนื้อหา ประกอบไปด้วย บทเปิดเรื่อง พุดแต่ละหัวข้อ และปิดเรื่อง
2. จัดเตรียมสื่อประกอบ: รวบรวมและจัดทำภาพประกอบ สื่อกราฟิก และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในวิดีโอ เช่น ภาพประกอบเนื้อหา วิดีโอประกอบเนื้อหา เอฟเฟกประกอบ และข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา
3. ตัดต่อและผลิตสื่อ: ดำเนินการตัดต่อภาพและเสียงเข้าด้วยกันตามสคริปต์ที่วางไว้ ตัดต่อโดยผ่านโปรแกรม Capcut
4. ผลิตสำเร็จ: ดำเนินการตามขั้นตอนข้างต้นจนจบในคลิปเดียว อธิบายถึงประวัติความเป็นมาของกีฬาในต่างประเทศและประเทศไทย รวมถึงกฎกติกาเบื้องต้น และบทสัมภาษณ์โค้ชทีมชาติไทยและนักกีฬาทีมชาติไทยคอร์ฟบอล

## เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ การสร้างสื่อวิดีโอมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอร์ฟบอล และแบบทดสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบออนไลน์ของผู้ชมที่มีต่อสื่อวิดีโอเรื่อง กีฬาคอร์ฟบอล สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยให้เกณฑ์ระดับ 5 คะแนน การแปลความหมายเพื่อจัดระดับ คะแนน เฉลี่ยค่าความคิดเห็นและความพึงพอใจของกลุ่มผู้ประเมินกำหนดเป็นช่วงคะแนน ดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย

ระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจ

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง ความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

## ผลการดำเนินงาน

ผลการออกแบบการสร้างสื่อวิดีโอมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอร์ฟบอล การสร้างสื่อวิดีโอมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอร์ฟบอล มีขั้นตอนการทำงานดังนี้ คือ 1) ขั้นตอนการวางแผน 2) ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา 3) ขั้นตอนการประเมิน ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนา แสดงดังนี้

### 1. ขั้นตอนการวิจัย

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาข้อมูล และทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ขั้นตอนต่อไป คือ การนำความรู้ที่ได้รับมาออกแบบ สื่อโมชันกราฟิกเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในทักษะและการเล่น กีฬาคอร์ฟบอล ซึ่งมีขั้นตอนและกระบวนการสร้าง ดังต่อไปนี้

### 2. ขั้นตอนการวางแผนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

บทพูดของคุณมีการแบ่งโครงสร้างแบบ Linear Storytelling (เล่าเรื่องตามลำดับ) ที่ดี มากสำหรับสื่อการสอน โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

#### ส่วนที่ 1: บทต้นเรื่อง

- เนื้อหา: การแนะนำตัว และการเล่าประวัติความเป็นมาของกีฬา
- วิเคราะห์เชิงสื่อ: การใช้ภาพตัวอย่าง ช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับเนื้อหา

ทำให้คนดูรู้สึกที่กำลังฟังผู้จริง

#### ส่วนที่ 2: เนื้อหาหลัก

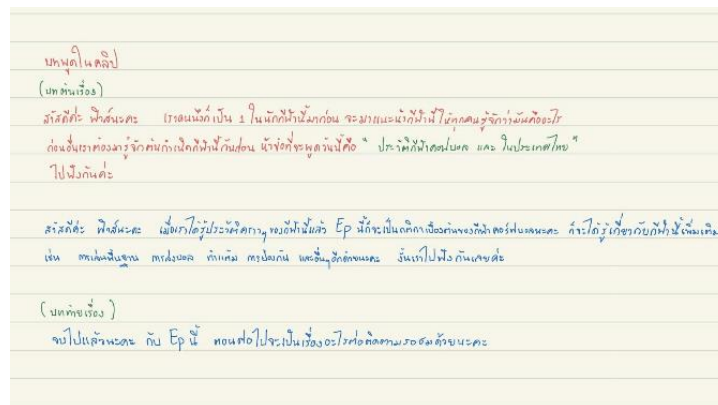
- เนื้อหา: ประวัติกีฬาคอร์ฟบอลในต่างประเทศและในประเทศไทย, กติกา เบื้องต้น, การส่งบอล, การทำแต้ม, การพาวล์ ขนาดสนามและอื่น ๆ
- วิเคราะห์เชิงสื่อ: มีการเรียงลำดับจาก "ภาพรวม" ไปสู่ "รายละเอียดเฉพาะ"

ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนไม่สับสน

#### ส่วนที่ 3: เนื้อหาหลัก

- เนื้อหา: การสรุปจบแบบไม่ค้างคา
- วิเคราะห์เชิงสื่อ: ช่วยสร้างความต่อเนื่องและปิดจบการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์

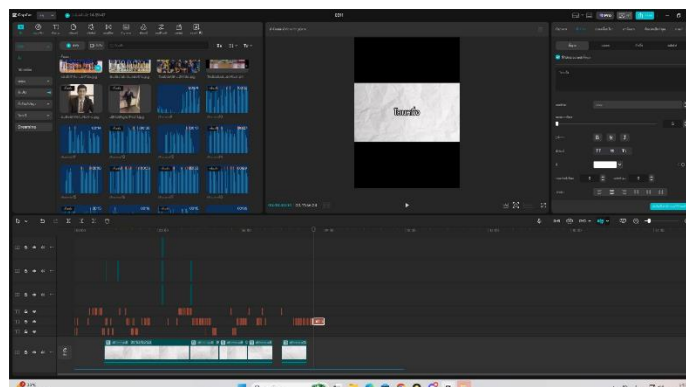
ผู้วิจัยได้นำร่างเนื้อหาและบทพูด (Script) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมินพบว่า ค่าดัชนีความ สอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 และมีค่าเฉลี่ยรวมทั้งฉบับเท่ากับ  $0.92 >$  ซึ่งแสดงว่าเนื้อหา และบทพูดมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยและผ่านเกณฑ์มาตรฐานในทุกรายการ ทั้งนี้ ผู้วิจัยยัง ได้นำข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญในส่วนของการเรียงลำดับเนื้อหา มาปรับปรุงให้มีความสั้นไหล และเข้าใจง่ายขึ้น ก่อนนำไปดำเนินการผลิตสื่อวิดีโอด้วยโปรแกรม CapCut ในลำดับถัดไป



ภาพ 1 สคริปบทพูดในคดีปจากโปรแกรม Good note

### 3. ขั้นตอนการผลิต

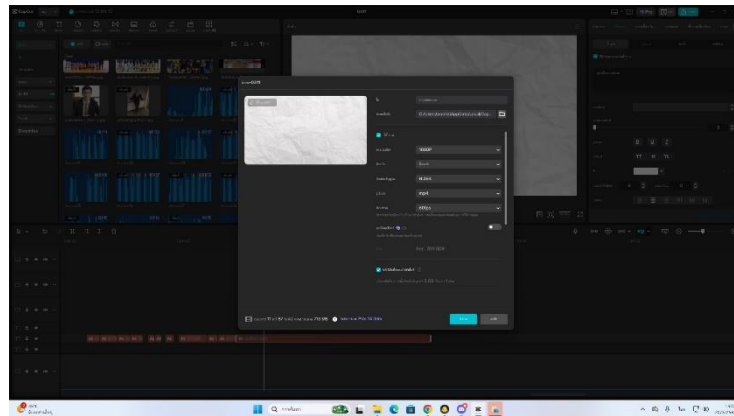
เป็นขั้นตอนที่ทำให้องค์ประกอบที่ได้ทำการออกแบบไว้มากำหนดการเคลื่อนไหวตามสตอรี่บอร์ดด้วยโปรแกรม Capcut ให้มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น



ภาพ 2 กำหนดการเคลื่อนไหวและจัดองค์ประกอบภาพจากโปรแกรม Capcut

### 4. ขั้นตอนหลังการผลิต

เป็นขั้นตอนใช้โปรแกรม Capcut สร้างเสียงบรรยายพร้อม เสียงประกอบอื่น ๆ รวมถึงการ เรียบเรียงสื่อวิดีโอขึ้นกราฟฟิกให้ออกในรูปแบบไฟล์ .MP4 เพื่อที่จะนำไปเผยแพร่ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย



ภาพ 3 การเรียบเรียงสื่อวิดีโอให้ออกในรูปแบบไฟล์. MP4 จากโปรแกรม Capcut

### ผลการดำเนินงาน

ผลการออกแบบการสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอร์ทบอล การสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอร์ทบอล มีขั้นตอนการทำงานดังนี้ คือ 1) ขั้นตอนการวางแผน 2) ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา 3) ขั้นตอนการประเมิน ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนา แสดงดังนี้



ภาพ 4 ตัวอย่างการสร้างสื่อวิดีโอ เรื่อง กีฬาคอร์ทบอลจากโปรแกรม Capcut

**การประเมินด้านเนื้อหาการสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬา  
 คอฟท์บอล**

ตาราง 1 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบประเมินด้านเนื้อหาการสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้  
 และกฎกติกาของกีฬาคอฟท์บอล ผู้ประเมินเป็นนักศึกษา จำนวน 5 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ความถูกต้องของประวัติและความเป็นมา ของกีฬาคอฟท์บอล	4.33	0.58	ดี
2. ความครบถ้วนของข้อมูลด้านอุปกรณ์(ลูก บอล, ตะกร้า, สนาม)	4.67	0.58	ดีมาก
3. การอธิบายกฎที่สำคัญ (เช่น การห้ามเลี้ยงลูก, การป้องกัน/Defended) มีความชัดเจนและ เข้าใจง่าย	3.67	0.58	ดี
4. การเรียงลำดับเนื้อหาในวิดีโอมีความต่อเนื่อง สั่นไหว และไม่สับสน	3.67	0.58	ดี
5. การสาธิตทักษะการรับ-ส่ง และการชุตบอล มีขั้นตอนที่ถูกต้องตามมาตรฐาน	4.00	1.00	ดี
6. การใช้คำศัพท์ทางเทคนิคและระดับภาษาที่ ใช้ มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.33	1.15	ดี
7. เนื้อหาสามารถสรุปใจความสำคัญให้ผู้ชม เข้าใจและนำไปปฏิบัติได้จริง	3.67	0.58	ดี
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.00</b>	<b>0.76</b>	<b>ดี</b>

จากตาราง 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ที่มีผลต่อการเรียบเรียง  
 เนื้อหาในงานวิจัยการสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอฟท์บอล เมื่อ  
 พิจารณารายข้อ พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความครบถ้วนของข้อมูลด้านอุปกรณ์ ( $\bar{X} =$   
 $4.67$  S.D. =  $0.58$ ) อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาได้แก่ ความถูกต้องของประวัติและความเป็นมาของกีฬา  
 คอฟท์บอล และการใช้คำศัพท์ทางเทคนิคและระดับภาษาที่ใช้ มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ( $\bar{X} =$   
 $4.33$  S.D. =  $1.13$ ) อยู่ในระดับดี รองลงมาได้แก่ การสาธิตทักษะการรับ-ส่ง และการชุตบอล มีขั้นตอนที่

ถูกต้องตามมาตรฐาน ( $\bar{X} = 4.00$  S.D. = 1.00) อยู่ในระดับดี ส่วนข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดการอธิบายกฎที่สำคัญ การเรียงลำดับเนื้อหาในวิดีโอมีความต่อเนื่อง สั้นไหล และไม่สับสน เนื้อหาสามารถสรุปใจความสำคัญให้ผู้ชมเข้าใจและนำไปปฏิบัติได้จริง ( $\bar{X} = 3.67$  S.D. = 0.58) อยู่ในระดับดี พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.00$  S.D. = 0.76) อยู่ในระดับดี

### การประเมินด้านการตัดต่อการสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาฟุตบอล

ตาราง 2 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบประเมินด้านการตัดต่อการสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาฟุตบอล ผู้ประเมินเป็นนักศึกษา จำนวน 5 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ความสั้นไหลของการตัดต่อ	4.00	1.00	ดี
2. คุณภาพของโมชันกราฟิก	3.67	0.58	ดี
3. การจัดวางองค์ประกอบภาพ	3.67	0.58	ดี
4. ความคมชัดของภาพและสี	4.00	1.00	ดี
5. คุณภาพของระบบเสียง	4.00	1.00	ดี
6. ความสอดคล้องของคำบรรยาย	4.67	0.58	ดีมาก
7. เทคนิคการดึงดูดความสนใจ	4.00	1.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	4.00	0.69	ดี

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดต่อที่มีผลต่อการสร้างสื่อวิดีโอมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาฟุตบอล เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความสอดคล้องของคำบรรยาย ( $\bar{X} = 4.67$  S.D. = 0.58) อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาได้แก่ ความสั้นไหลของการตัดต่อ ความคมชัดของภาพและสี คุณภาพของระบบเสียง เทคนิคการดึงดูดความสนใจ ( $\bar{X} = 4.00$  S.D. = 1.00) อยู่ในระดับดี ส่วนข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ คุณภาพของโมชันกราฟิก การจัดวางองค์ประกอบภาพ ( $\bar{X} = 3.67$  S.D. = 0.58) อยู่ในระดับดี พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.00$  S.D. = 0.69) อยู่ในระดับดี

### การประเมินด้านความพึงพอใจการสร้างสื่อวิดีโออัตโนมัติเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอฟท์บอล

ตาราง 3 วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบประเมินด้านความพึงพอใจการสร้างสื่อวิดีโออัตโนมัติเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอฟท์บอล ผู้ประเมินเป็นนักเรียน นักศึกษา จำนวน 20 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความน่าสนใจโดยรวม	4.40	0.55	ดี
2. ความสวยงามของสื่อวิดีโอ	4.00	1.00	ดี
3. ความชัดเจนของสื่อ	4.00	1.00	ดี
4. ความสะดวกในการเข้าถึง	3.80	0.84	ดี
5. ความสนุกสนานในการเรียนรู้	4.00	1.00	ดี
6. การกระตุ้นการเรียนรู้	4.80	0.45	ดีมาก
7. ความเหมาะสมของระยะเวลา	4.00	1.00	ดี
8. ประโยชน์ของสื่อ	4.20	0.84	ดี
9. ความเชื่อมั่นในเนื้อหา	3.60	0.55	ดี
10. การแนะนำบอกต่อ	4.00	1.00	ดี
<b>รวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.08</b>	<b>0.72</b>	<b>ดี</b>

จากตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน ของงานวิจัย การสร้างสื่อวิดีโออัตโนมัติเพื่อเผยแพร่ความรู้และกฎกติกาของกีฬาคอฟท์บอล เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า รายการที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การกระตุ้นการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.80$  S.D. = 0.45) อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาได้แก่ ความน่าสนใจโดยรวม ( $\bar{X} = 4.40$  S.D. = 0.55) อยู่ในระดับดี รองลงมาได้แก่ ประโยชน์ของสื่อ ( $\bar{X} = 4.20$  S.D. = 0.84) อยู่ในระดับดี รองลงมาได้แก่ ความสวยงามของสื่อวิดีโอ ความชัดเจนของสื่อ ความสนุกสนานในการเรียนรู้ การแนะนำบอกต่อ ( $\bar{X} = 4.00$  S.D. = 1.00) อยู่ในระดับดี รองลงมาได้แก่ ความสะดวกในการเข้าถึง ( $\bar{X} = 3.80$  S.D. = 0.84) ส่วนข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ความเชื่อมั่นในเนื้อหา ( $\bar{X} = 3.60$  S.D. = 0.55) อยู่ในระดับดี พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.08$  S.D. = 0.72) อยู่ในระดับดี

## สรุปผลการดำเนินงาน

1. ด้านนวัตกรรม (สื่อวิดีโอ): สื่อวิดีโอที่พัฒนาด้วย CapCut มีคุณภาพในระดับ “ดี” ( $\bar{X} = 4.00$ ) ตามการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ เนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่ประวัติจนถึงกติกาทะกติก โดยเฉพาะการใช้ภาพเคลื่อนไหวอธิบายกฎที่ซับซ้อน เช่น การป้องกัน และการห้ามเลี้ยงลูก ช่วยให้สื่อมีความน่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ด้านผู้ใช้งาน (พฤติกรรมและความพึงพอใจ): กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับ “ดี” ( $\bar{X} = 4.08$ ) โดยสะท้อนว่าสื่อช่วยให้เข้าใจทักษะการเล่นได้อย่างรวดเร็วและชัดเจนกว่าการเรียนแบบปกติ พร้อมทั้งช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาพลศึกษาผ่านรูปแบบสื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม

## อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้พิสูจน์ให้เห็นว่า การสร้างสื่อวิดีโอมีเดียกีฬาคอร์ฟบอลบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยเป็นการบูรณาการทฤษฎีการผลิตสื่อดั้งเดิมของ กิดานันท์ มลิทอง (2548) และคณะ เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว สิ่งที่เป็นองค์ความรู้ใหม่คือการใช้ CapCut ร่วมกับการสืบค้นข้อมูลแบบ Real-time ผ่าน Google Search Engine ซึ่งช่วยยกระดับงานวิจัยให้ก้าวข้ามข้อจำกัดเดิมสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคปัจจุบัน (Digital Native) และมาตรฐานล่าสุดของ International Korfball Federation (2024) ซึ่งมีความเป็นปัจจุบันมากกว่างานวิจัยในอดีต

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายข้อ พบประเด็นที่น่าสนใจคือ ด้านความเชื่อมั่นในเนื้อหาได้รับคะแนนต่ำที่สุด ( $\bar{X} = 3.60$ ) แม้จะยังอยู่ในเกณฑ์ดี แต่ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเกิดจากปัจจัยด้าน "ความซับซ้อนของกติกาเฉพาะทาง" ที่บางช่วงอาจมีความรวดเร็วของเนื้อหาเกินไป หรือการใช้คำศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษที่อาจทำให้ผู้เรียนบางส่วนเกิดความไม่แน่ใจในรายละเอียดเชิงลึก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Mayer (2009) ที่ระบุว่าหากข้อมูลหนาแน่นเกินไปอาจเพิ่มภาระทางปัญญาให้แก่ผู้เรียน

แนวทางการแก้ไขและพัฒนา: ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงโดยการเพิ่ม คำบรรยาย (Subtitles) ในจุดที่สำคัญ และการใช้ Stop-motion หรือการหยุดภาพนิ่งชั่วขณะในจังหวะที่อธิบายกฎการป้องกัน (Defended) เพื่อให้ผู้ชมมีเวลาทำความเข้าใจเนื้อหาได้แม่นยำยิ่งขึ้น

การปรับปรุงดังกล่าวช่วยยืนยันองค์ความรู้ใหม่ที่ว่า "ความถูกต้องของข้อมูลระดับสากล" เมื่อผนวกกับ "ความรวดเร็วและลูกเล่นของเทคโนโลยีสมัยใหม่" โดยมีการจัดการภาระทางปัญญาที่เหมาะสมคือปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจกฎกติกาที่ซับซ้อนของกีฬาคอร์ฟบอลได้ในระยะเวลาที่สั้นลงและจดจำได้ดีกว่าสื่อรูปแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญ

## ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินงานวิจัยและการสร้างสื่อวิดีโอมีเดียกีฬาคอร์ฟบอล ซึ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาที่กระชับชัดเจน การใช้ภาพประกอบตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม และการตัดต่อที่สร้างความสนุกสนานไม่น่าเบื่อ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้และพัฒนาต่อยอด ดังนี้:

1. ด้านการเผยแพร่และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ควรมีการขยายช่องทางการเผยแพร่สื่อวิดีโอสู่แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียที่หลากหลาย (เช่น TikTok, YouTube Shorts หรือ Facebook Reels) เนื่องจากตัวสื่อมีความโดดเด่นด้านความสนุกสนานและรวดเร็ว ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้กีฬาคอร์ฟบอลเข้าถึงกลุ่มเยาวชนและผู้สนใจในวงกว้างได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ด้านการนำไปใช้จัดการเรียนรู้ ควรนำสื่อวิดีโอไปใช้เป็นสื่อนำเข้าสู่บทเรียน (Lead-in) หรือสื่อประกอบการอธิบายทศีกาก่อนการลงมือปฏิบัติในสนามจริง เนื่องจากภาพตัวอย่างที่ชัดเจนในวิดีโอจะช่วยให้ผู้เรียนสร้างภาพจำ (Mental Model) เกี่ยวกับกฎกติกาที่ถูกต้อง ช่วยลดระยะเวลาในการอธิบายในสนามและเพิ่มเวลาในการฝึกซ้อมทักษะได้มากขึ้น

3. ด้านการพัฒนาต่อยอดเนื้อหา จากการที่สื่อชุดนี้ประสบความสำเร็จในการปูพื้นฐานความรู้และกติกา ผู้วิจัยเห็นควรให้มีการพัฒนาสื่อในระดับที่สูงขึ้น โดยมุ่งเน้นเนื้อหาเชิงลึก เช่น เทคนิคการเล่นเป็นทีม (Team Tactics) กลยุทธ์การรุกและรับ หรือการวิเคราะห์สถานการณ์การแข่งขัน เพื่อยกระดับทักษะของผู้เล่นจากระดับพื้นฐานสู่ระดับการแข่งขันอย่างเป็นระบบ

## เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. อรุณการพิมพ์. <https://search.lib.ku.ac.th/lib/item/000000074218>
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2546). *การผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://www.chulapress.com/>
- ไพโรจน์ ติรณนากุล. (2546). *การออกแบบและผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสำหรับมัลติมีเดีย*. ศูนย์ส่งเสริมอาชีพ. <https://search.lib.ku.ac.th/lib/item/000000088998>
- สมาคมกีฬาคอร์ฟบอลแห่งประเทศไทย. (2566). *ความหมายและประวัติกีฬาคอร์ฟบอล*. <https://www.facebook.com/KorfballThailand/>
- สำนักการกีฬา กรมพลศึกษา. (2564). *คู่มือการจัดการเรียนการสอนกีฬาคอร์ฟบอล*. <https://www.dpe.go.th/manual-files-431591791811>
- Hsu, K. C., & Lin, H. (2022). The effects of video-based learning on sports skills and knowledge: A meta-analysis. *Sustainability*, 14(11), 6548. <https://doi.org/10.3390/su14116548>

- International Korfball Federation. (2024). *The rules of Korfball*. <https://korfball.sport/wp-content/uploads/2023/09/The-Rules-of-Korfball-2024.pdf>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Saba, T. (2021). Impact of multimedia learning on physical education: A systematic review. *Frontiers in Education*, 6, 642512. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.642512>
- Yu, Z., Xu, W., & Sukjairungwattana, P. (2023). Exploring the effectiveness of digital media in physical education: A case study of video-based instruction. *Physical Education and Sport Pedagogy*. <https://doi.org/10.1080/17408989.2023.2201412>