

# สื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล\*

## PHYSICAL EDUCATION LEARNING MEDIA UNDER THE COVID-19 PANDEMIC VIA SOCIAL TELEVISION TO PROMOTE FUTSAL SKILL

สิโรดม มณีแฮด

Sirodom Maneehaet

เพลินจิต กลีบจำปี

Ploenjit Kleebjumpee

ศรินญา นียมวงศ์

Sarinya Niyomwong

อิศวรา จันทรสมคอย

Itsavara Jansomkoy

อัครพล สীগำเนตไทย

Akkarapon Leekamnerdthai

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี

Thailand National Sports University Udon Thani Campus, Thailand

E-mail: shirobeen@gmail.com

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพสื่อการเรียนรู้พลศึกษา 2) ศึกษาผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้พลศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษาผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอลภายใต้การระบาดของโควิด-19 เป็นการศึกษากึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักศึกษาปริญญาตรี สาขาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี จำนวน 30 คน ได้จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษาผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้พลศึกษา แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับ

\* Received October 25, 2021; Revised November 5, 2021; Accepted December 14, 2021



ทักษะฟุตบอล มีคุณภาพในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.40, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60) โดยด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.24, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66) และด้านเทคนิคนำเสนอสื่อการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.56, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50) 2) นักศึกษามีความรู้ด้านทักษะฟุตบอลหลังใช้งานสูงกว่าก่อนใช้งานสื่อ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอลในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.40, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58)

**คำสำคัญ:** สื่อออนไลน์, การเรียนรู้พลศึกษา, การระบาดของโควิด-19, โทรทัศน์ข้ามโครงข่าย, กีฬาฟุตบอล

## Abstract

The objectives of this one-group pretest and posttest quasi-experimental study article were 1) to develop and find quality of the physical education learning media, 2) to study the students' learning outcome before and after using physical education learning media, and 3) to study the students' satisfaction toward the physical education learning media under the COVID-19 pandemic via social television to promote futsal skill. The data were selected from the 30 samples who are sports communication learners at Thailand National Sports University Udon Thani Campus by purposive sampling. The tools that are used in research, including 1) physical education learning media under the COVID-19 pandemic via social television to promote futsal skill 2) the test form of the students' learning outcome before and after using physical education learning media and 3) the questionnaire form about satisfaction. The statistics in this research, which are used analytic, include percentage value, mean, standard deviation, and paired sample test. The research results were 1) physical education learning media under the COVID-19 pandemic via social television to promote futsal skill which was the quality is at the highest level (Mean = 4.40, S.D. = 0.60), the quality of content of media is at the highest level (Mean = 4.24, S.D. = 0.66), and the quality of media presentation techniques is at the highest level (Mean = 4.56, S.D. = 0.50), 2) the students' learning outcome after learning was higher than that of before at the statistically significant level of .05, and 3) the students' overall satisfaction



towards learning with the developed case study was at the highest level (Mean = 4.40, S.D. = 0.58).

**Keywords:** Online Media, Physical Education Learning, COVID-19 Pandemic, Social Television, Futsal Sport

## บทนำ

โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโควิด-19 (Coronavirus disease 2019: COVID-19) เป็นอาการเจ็บป่วยเกี่ยวกับระบบทางเดินหายใจที่มีอัตราการของการระบาดหรือการแพร่กระจายเชื้อที่สูง เนื่องจากมีการส่งต่อเชื้อโรคและติดต่อกันผ่านทางละอองหายใจและสารคัดหลั่งของมนุษย์ มีอัตราการของการแพร่เชื้อสูง แม้ปัจจุบันจะมีวัคซีนป้องกันโรค แต่ก็เป็นการทดลองในห้องปฏิบัติการระยะสั้นไม่อาจระบุผลการป้องกันในระยะยาวได้ และไม่อาจการันตีประสิทธิภาพของวัคซีนเหล่านั้นได้เต็มร้อย หน่วยงานต่าง ๆ ทั่วโลก จึงยังคงเฝ้าระวังป้องกันการแพร่ระบาดอย่างต่อเนื่อง มาตรการงดกิจกรรมกลุ่มใหญ่ การเว้นระยะห่าง การยุติกิจกรรมบางอย่างชั่วคราวเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง (Da Silva, J. G. et al., 2020) การระบาดอย่างรุนแรงสร้างผลกระทบต่อให้แก่มหาวิทยาลัย ไม่เว้นแม้แต่สถาบันการศึกษา ซึ่งอาจประมาณได้ว่าแทบทุกแห่งทุกระดับต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ และให้การจัดการเรียนการสอนยังคงดำเนินต่อไปได้ โดยให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ทางไกลหรือการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ (Online learning) ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย (Social television) ซึ่งก็คือการนำเสนอเนื้อหาลักษณะอย่างโทรทัศน์ดิจิทัลภาคพื้นดิน (Digital television) บนโครงข่ายอินเทอร์เน็ตออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ยูทูบ และแอปพลิเคชันการประชุมทางไกล เป็นต้น โดยมีการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ขณะนั้น รวมถึงหาแนวทางที่จะข้ามพ้นจากมหาวิกฤตโรคระบาดไปให้ได้ (Dhawan, S., 2020) ซึ่งในปัจจุบันโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย และสื่อสังคมออนไลน์ (Social media online) กลายเป็นช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ส่งสารกับผู้รับสารนิยมใช้งาน เนื่องจากสามารถแบ่งปันสารและสามารถโต้ตอบกันผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยจากการรวบรวมข้อมูลของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) เกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตพบว่า ประชาชนชาวไทยมีจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับเมื่อมีสถานการณ์การระบาดของโรคอุบัติใหม่อย่างโควิด-19 ในช่วงต้นปี 2563 ซึ่งเป็นช่วงเวลาแรกของการระบาดในประเทศไทย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงเลือกสรรองค์และประชาสัมพันธ์ข้อมูลความรู้ความเข้าใจต่อโรค มาตรการในการป้องกันตนเอง และการปฏิบัติตนเมื่อเกิดโรคแก่ประชาชนผ่านช่องทางออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ ก่อนที่โรคระบาดจะขยายวงกว้างและสื่อกระแสหลักอย่างโทรทัศน์ภาคพื้นดินระบบดิจิทัลค่อยนำไปออกอากาศเพื่อให้ประชาชนได้ติดตามข้อมูลข่าวสาร (ปทุมมา ลีศรีงาม และคณะ, 2564)



ลักษณะที่สำคัญและน่าสนใจของโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย (Social television) คือ เป็นทางเลือกของหน้าจอที่สองในการติดตามข้อมูลข่าวสาร สารระ ความรู้และบันเทิง เป็นช่องทางการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้สื่อสารคนอื่น ๆ ได้กว้างขวาง มีการสื่อสารกันและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้หลากหลายช่องทาง และสามารถติดต่อสื่อสารหรือรับชมได้ในทุกเวลาและสถานที่ ดังนั้นการพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศจะเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างแนวทางการรับชมโทรทัศน์ ข้อมูลข่าวสารหรือเนื้อหา สารระความรู้เกี่ยวกับภารกิจที่มีความเป็นโลกเสมือนจริงบนสื่อสังคมออนไลน์ (เอกรงค์ ปันพงษ์, 2559)

การเรียนการสอนรายวิชาในระดับปริญญาตรีของสถาบันอุดมศึกษา โดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วยส่วนของการเรียนรู้ภาคทฤษฎี การเรียนรู้ภาคปฏิบัติหรือภาคสนาม และการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกเวลา (มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี, 2564) ทั้งนี้ ในการเรียนการสอนรายวิชาที่มีภาคปฏิบัติด้วย โดยธรรมชาติของรายวิชาเหล่านี้จะเป็นการฝึกทักษะการปฏิบัติให้ผู้เรียนโดยผู้สอนโดยตรง ผู้สอนจะต้องคอยกำกับดูแลอย่างทั่วถึงที่สุด แต่ข้อจำกัดของเวลาในการสอนแบบตัวต่อตัว ประกอบกับจำนวนของผู้เรียนที่มีมากกว่าจำนวนของผู้สอนเป็นสิ่งที่ทำให้การสอนแบบตัวต่อตัวนั้นเป็นไปได้ยาก หากมีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถใช้ในการทบทวนของผู้เรียนได้จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝน ทบทวนหรือเรียนรู้ซ้ำในส่วนที่ตนเองมีความไม่เข้าใจได้อีกครั้ง (อดิศักดิ์ โคตรชุม, 2562) อย่างไรก็ตาม การระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบต่ออย่างหนักมากต่อระบบการศึกษาของประเทศไทย เนื่องจากทั้งผู้เรียนและผู้สอนต้องมีการปรับตัวด้านการจัดการศึกษา ทำให้เกิดการปรับตัวเป็นชีวิตวิถีใหม่ (New normal) โดยเฉพาะสถาบันการศึกษาที่ไม่สามารถจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในแบบเดิมได้ (วิทยา วาโย และคณะ, 2563) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนจึงถูกเปลี่ยนจากเดิมที่เป็นกระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียนปกติ เป็นกระบวนการเรียนการสอนทางออนไลน์ ซึ่งรายวิชาที่เป็นภาคทฤษฎีล้วนหรือรายวิชาที่เป็นเนื้อหาที่ต้องปฏิบัติผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์นั้นกระบวนการเรียนทางออนไลน์สามารถที่จะแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ได้อย่างดีในขณะที่สังคมยังคงอยู่ในสถานการณ์ระบาดของโรค (สิริพร อินทสนธิ, 2563) แต่สำหรับรายวิชาที่เป็นการปฏิบัติภาคสนามกระบวนการเรียนการสอนทางออนไลน์ด้วยวิธีการบรรยายทางไกลเพียงอย่างเดียวอาจไม่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในทักษะปฏิบัติบางอย่างนัก จำเป็นต้องมีสื่อการเรียนรู้เสริมเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติให้กับผู้เรียนให้ได้แม้ในท่ามกลางอุปสรรคใหญ่คือวิกฤตโรคระบาด (สิโรตม มณีแฮด, 2563) โควิด-19 ส่งผลกระทบโดยตรงถึงชีวิตการเรียนการสอน ชีวิตการทำงานและชีวิตแบบปกติของผู้คนทั่วโลก เช่นในกลุ่มของผู้สูงอายุ ผู้ป่วยหรือผู้ที่ร่างกายอ่อนแอ มีความจำเป็นที่พวกเขาต้องกักตัวอยู่ในที่พักอาศัย การไม่ได้ออกไปพบปะสังคมทำให้พฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนเหล่านี้เปลี่ยนไป ขณะที่ในกลุ่มของเด็กและเยาวชนในวัยศึกษาเรียนรู้ ก็ถูกสั่งให้งดเว้นการเรียนในสถานศึกษาหรือลดพฤติกรรมปฏิบัติภาคสนามลงเพราะกิจกรรมเหล่านี้ต้องใช้ความใกล้ชิดกันกับผู้คน



จำนวนมาก ผู้คนทั่วโลกต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนการสอน การอยู่ การกิน บ้าน กลายเป็นที่ทำงาน เป็นห้องเรียน เป็นสถานที่เที่ยว และเป็นที่ทำให้ทุกกิจกรรมทุกประเภทชั่วคราว กิจกรรมข้างต้นเกิดขึ้นผ่านรูปแบบออนไลน์ (Ammar, A. et al., 2020)

สื่อการเรียนรู้ หรือ Learning media เป็นตัวกลางที่นำความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน สามารถออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้เห็นได้ทั้งข้อความ ภาพและเสียง ซึ่งจะช่วยในการกระตุ้นความสนใจทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ได้ดีขึ้น สามารถดูหรือเรียนรู้ซ้ำหลายรอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้มากขึ้น ช่วยทบทวนความจำแก่ผู้เรียนและเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองอีกทางหนึ่ง (ยุพาพร หอมสมบัติ และคณะ, 2563) การออกแบบสื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของการสื่อสาร ได้แก่ ผู้ส่งสาร ข้อมูลหรือสาร ช่องทางการสื่อสาร และผู้รับสาร โดยสื่อการเรียนรู้ที่เลือกใช้นั้น มีความสำคัญต่อการดำเนินงานสื่อสารให้ประสบความสำเร็จ เพราะสื่อการเรียนรู้เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาและเรื่องราวต่าง ๆ การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงคุณภาพ ความสามารถในการดึงดูดความสนใจหรือความพึงพอใจของผู้รับสาร สามารถแสดงเนื้อหาส่วนที่สำคัญให้เห็นอย่างชัดเจน (ทิวฐาน เนียมชูชื่น และคณะ, 2562) ให้ความสำคัญกับการแบ่งองค์ประกอบของเทคโนโลยีการผลิตสื่อ เน้นสื่อที่น่าเสนอครบองค์ประกอบด้านภาพ องค์ประกอบด้านเสียง และองค์ประกอบด้านความเต็มดำสมจริงหรือมีหลายมิติการเข้าถึงสื่อ (สิโรตม มณีแฮต และจักรี มณีแฮต, 2564) นอกจากนี้ หลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ดีต้องกำหนดหรือข้อจำกัดและคุณสมบัติของสื่อด้วย เช่น สื่อที่ออกแบบทำให้ผู้รับสารสามารถจินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขตมากเกินไปหรือไม่ สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้มีความง่ายขึ้นได้มากน้อยเพียงใด สามารถใช้ในการอธิบายหรือการแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ชัดเจนอย่างไร และสามารถใช้ในการอธิบายหรือเน้นในส่วนที่สำคัญให้มีความกระจ่างชัดเจนได้ระดับใด (ประภาสิณี นิรมลพิศาล และณัฐพล ร้าไพ, 2558)

จากความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษาภายใต้สภาวะการณ์ของการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด-19) ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะกีฬาฟุตบอล ซึ่งคาดหวังว่าผลจากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานการศึกษาที่เกี่ยวข้อง จะได้นำไปเป็นข้อมูลหรือนำไปสู่การประยุกต์ปรับปรุงใช้งานสำหรับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ผ่านช่องทางโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายในสภาวะการณ์วิกฤตและจำเป็น

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล
2. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล



3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะฟุตบอล

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One-group pretest and posttest quasi-experimental study) มุ่งพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บนโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะทางพลศึกษา กรณีศึกษาทักษะกีฬาฟุตบอลสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ภายใต้สถานการณ์ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา หรือโควิด-19 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาสื่อสารการกีฬา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 106 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาสื่อสารการกีฬา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา กีฬายาวชนศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน ได้จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

ระยะเวลาการวิจัย แบ่งเป็นระยะที่ 1 การพัฒนาและหาคุณภาพสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะฟุตบอล วันที่ 5 เมษายน ถึง 30 เมษายน 2564 ระยะที่ 2 การศึกษาผลการเรียนรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะฟุตบอล วันที่ 1 มิถุนายน ถึง 6 สิงหาคม 2564 ในช่วงเรียนของรายวิชา กีฬายาวชนศึกษา และหลังเลิกเรียนสัปดาห์ละครั้ง จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวม 10 ชั่วโมง ระยะที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะฟุตบอล วันที่ 7 สิงหาคม ถึง 3 กันยายน 2564

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น (Independent variable) ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา ภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะฟุตบอล

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent variable) ได้แก่ ผลการเรียนรู้ และความพึงพอใจ



### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 สื่อการเรียนรู้ออนไลน์โทรทัศน์ข้ามโครงข่าย เรื่องทักษะการสอนกีฬาฟุตบอล การสร้างสื่อการเรียนรู้ออนไลน์โทรทัศน์ข้ามโครงข่าย เรื่องทักษะการสอนกีฬาฟุตบอลสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาสื่อสารการกีฬา ชั้นปีที่ 2 ใช้หลักการออกแบบ ADDIE model 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลก่อนพัฒนาชิ้นงาน 2) การวางแผนเขียนบทและออกแบบ สตอรี่บอร์ด 3) การสร้างสรรค์และพัฒนาชิ้นงาน 4) การนำชิ้นงานไปทดลองและใช้งาน และ 5) การประเมินผลงาน โดยประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 5 หน่วยเรียน มีรูปแบบเป็นวิดีโอหน่วย เรียนที่ผลิตล่วงหน้าความยาวตอนละ 6 นาที จำนวน 5 ตอน เสริมการบรรยายสดในการสอน ออนไลน์ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย ซึ่งตัววิดีโอมีการออกแบบการนำเสนอด้วยข้อความ ภาพ เสียง สัญลักษณ์ และกราฟิกแบบสมจริง (Immersive graphic) สร้างขึ้นโดยโปรแกรม ประยุกต์ ได้แก่ Adobe premiere pro และ Adobe after effects จากนั้นผู้วิจัยนำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์โทรทัศน์ข้ามโครงข่าย เรื่องทักษะการสอนกีฬาฟุตบอล ไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาสื่อสารการกีฬาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ สื่อการเรียนรู้ออนไลน์โทรทัศน์ข้ามโครงข่าย เรื่องทักษะการสอนกีฬาฟุตบอลมีคุณภาพในภาพรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60

3.2 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน การสร้างแบบทดสอบวัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ออนไลน์กีฬาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย สำหรับทักษะฟุตบอล โดยศึกษาและค้นคว้าในหลักการและเทคนิคการสร้างแบบทดสอบจาก เอกสารด้านวัดและประเมินผล มีการประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาในหน่วยเรียนกับ จุดประสงค์ของหน่วยเรียนด้วยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง ผ่านผู้ทรงคุณวุฒิด้านการ สื่อสารการกีฬา จำนวน 5 คน รวบรวมความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบทดสอบวัดการ เรียนรู้เพื่อนำมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบแต่ละ ข้ออยู่ในช่วง 0.60 - 1.00

3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ออนไลน์กีฬาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบกำหนดมาตราส่วน ประเมินค่า หรือ Rating scale 5 ระดับของลิเคอร์ (Liker's Scale) โดยได้ค่าดัชนีความ สอดคล้องอยู่ในช่วงระหว่าง 0.60 - 1.00

### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ภายหลังจากสร้างสื่อการเรียนรู้ออนไลน์กีฬาทักษะกีฬาฟุตบอลเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัย ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้ 1) เก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน ก่อนที่นักศึกษาจะเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ออนไลน์กีฬาตามแผนการสอน 2) ดำเนินกิจกรรม การเรียนการสอนตามแผนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบบรรยายสดผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย



ร่วมกับการใช้สื่อการเรียนรู้พลศึกษาทักษะกีฬาฟุตบอลที่พัฒนาขึ้น โดยดำเนินกิจกรรมทั้งใน ชั่วโมงเรียนของรายวิชากีฬาเยาวชนศึกษา และหลังเลิกเรียนสัปดาห์ละครั้ง รวมจำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมทั้งหมดเป็น 10 ชั่วโมง 3) เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน และให้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษา

### 5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บนโทรทัศน์ ข้ามโครงข่ายที่พัฒนาขึ้นโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นอกจากนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาผลการเรียนรู้และเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนผ่านสื่อการเรียนรู้บนโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ สถิติค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที และวิเคราะห์ ข้อมูลเพื่อหาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บนโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายที่พัฒนาขึ้น โดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## ผลการวิจัย

### 1. ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล

สำหรับสื่อการเรียนรู้พลศึกษา มีจำนวน 5 ตอน ความยาวตอนละ 6 นาที รวมเวลา 30 นาที ทั้งนี้ ไม่รวมเวลาในช่วงของการบรรยายสดผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย ซึ่งสื่อที่พัฒนา เสร็จสมบูรณ์มีตัวอย่างดังภาพ



ภาพที่ 1 สื่อการเรียนรู้พลศึกษาผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล





การดำเนินการเพื่อหาคุณภาพสื่อการเรียนรู้พลศึกษา ดำเนินการประเมินผ่านผู้ทรงคุณวุฒิในด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้พลศึกษา และด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อการเรียนรู้พลศึกษา มีผลประเมินคุณภาพสื่อ ดังนี้

**ตารางที่ 1** คุณภาพสื่อการเรียนรู้พลศึกษาผ่านโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะฟุตบอล

ประเด็นที่ประเมิน	คะแนนคุณภาพเต็ม	คะแนนคุณภาพเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
1. เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้	5.000	4.240	0.663	มากที่สุด
2. เทคนิคนำเสนอสื่อการเรียนรู้	5.000	4.560	0.506	มากที่สุด
<b>คุณภาพในภาพรวม</b>	<b>5.000</b>	<b>4.400</b>	<b>0.606</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้พลศึกษาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ปรากฏว่า ด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อ มีคุณภาพในระดับมากที่สุด คะแนนคุณภาพเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 และด้านเนื้อหาของสื่อ มีคุณภาพในระดับมากที่สุด คะแนนคุณภาพเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 เมื่อแปลผลภาพรวมพบว่า สื่อการเรียนรู้พลศึกษามีคุณภาพในระดับมากที่สุด คะแนนคุณภาพเฉลี่ยภาพรวม 4.400 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานภาพรวม 0.60

## 2. ผลการศึกษาการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะฟุตบอล

การวัดผลการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาสื่อสารการกีฬาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการกีฬายาวชนศึกษาด้วยสื่อการเรียนรู้พลศึกษานั้น ผู้วิจัยจัดสอบความรู้ก่อนและหลังใช้งานสื่อการเรียนรู้พลศึกษา มีผลการเรียนรู้ ดังนี้

**ตารางที่ 2** การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้พลศึกษาผ่านโทรศัพท์มือถือสำหรับทักษะฟุตบอล

แบบทดสอบ	จำนวนตัวอย่าง (N)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	t	df	Sig.
1. Pretest (ก่อนใช้)	30	40.000	22.870	4.049	13.589	29	.000*
2. Posttest (หลังใช้)	30	40.000	28.800	3.614			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยการทำแบบทดสอบวัดความรู้ก่อนและหลังใช้งาน (Pretest and posttest) สื่อการเรียนรู้พลศึกษาของนักศึกษามีความแตกต่างกัน โดยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังใช้งานสื่อการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 28.80 ซึ่งมากกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนใช้งานสื่อการเรียนรู้ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.87 อย่างไรก็ตาม เมื่อนำผลทดสอบก่อนและ



หลังใช้งานสื่อการเรียนรู้ไปเปรียบเทียบกับผลการหาค่าทดสอบที (Paired sample test) พบว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้านทักษะพูดซอลหลังใช้งานสื่อการเรียนรู้สูงกว่าก่อนใช้งานสื่อการเรียนรู้ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ผลศึกษาภายใต้การระบาดของ โควิด-19 ผ่านโทรศัพท์ผ่านโครงข่ายสำหรับทักษะพูดซอล

ผู้วิจัยดำเนินการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ภายหลังจากการใช้งาน สื่อการเรียนรู้ โดยผลการศึกษาความพึงพอใจ ปรากฏดังนี้

**ตารางที่ 3** ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ผลศึกษาผ่านโทรศัพท์ผ่านโครงข่ายสำหรับทักษะพูดซอล

รายการที่ประเมินความพึงพอใจ	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ		
	Mean	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้	4.404	0.564	มากที่สุด
1.1 เนื้อหาสื่อมีความทันสมัยเข้ากับปัจจุบัน	4.200	0.406	มาก
1.2 เนื้อหาสื่อมีความถูกต้องในด้านวิชาการ	4.266	0.520	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาสื่อมีปริมาณเหมาะสมกับเวลาที่ใช้เรียนรู้	4.166	0.530	มาก
1.4 เนื้อหาสื่อมีความน่าสนใจ	4.433	0.568	มากที่สุด
1.5 เนื้อหาสื่อครบถ้วนตามที่ผู้สอนแจ้งนักศึกษาไว้	4.566	0.626	มากที่สุด
1.6 เนื้อหาสื่อสอดคล้องกับการเรียนรู้ที่นักศึกษาคาดหวัง	4.566	0.568	มากที่สุด
1.7 เนื้อหาสื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในยุคโควิด	4.633	0.556	มากที่สุด
2. ด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อการเรียนรู้	4.412	0.607	มากที่สุด
2.1 เทคนิคการตัดต่อลำดับภาพและเสียง	4.333	0.606	มากที่สุด
2.2 เทคนิคการใช้ตัวอักษร ข้อความ คำบรรยายแทนเสียง	4.166	0.698	มาก
2.3 เทคนิคการใช้เสียงพูดและเสียงบรรยายประกอบ	4.233	0.678	มากที่สุด
2.4 เทคนิคการใช้เสียงดนตรีและเสียงเพลงประกอบ	4.233	0.504	มากที่สุด
2.5 เทคนิคการใช้เสียงประกอบพิเศษ	4.466	0.507	มากที่สุด
2.6 เทคนิคการปรากฏตัวผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ	4.566	0.568	มากที่สุด
2.7 เทคนิคการนำเสนอผ่านช่องทางโทรศัพท์ผ่านโครงข่าย	4.800	0.406	มากที่สุด
2.8 เทคนิคการใช้กราฟิกและเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟ	4.500	0.629	มากที่สุด
<b>ภาพรวม</b>	<b>4.408</b>	<b>0.587</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ผลศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ นักศึกษามีความพึงพอใจ ลำดับแรกต่อประเด็นเนื้อหาของสื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิดอยู่ในระดับ



มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 และนักศึกษามีความพึงพอใจลำดับสุดท้ายต่อประเด็นเนื้อหาของสื่อมีปริมาณเหมาะสมกับเวลาที่ใช้เรียนรู้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53

ในด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อการเรียนรู้ นักศึกษามีความพึงพอใจลำดับแรกต่อประเด็นเทคนิคการนำเสนอผ่านช่องทางโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 และนักศึกษามีความพึงพอใจลำดับสุดท้ายต่อประเด็นเทคนิคการใช้ตัวอักษรข้อความหรือคำบรรยายแทนเสียงอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69

## อภิปรายผล

การดำเนินงานวิจัยเรื่อง สื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล ผู้วิจัยอภิปรายผลดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล พบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอลโดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งในด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้และด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ผู้วิจัยตั้งไว้ว่า คุณภาพของสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอลด้านเนื้อหาของสื่อและด้านเทคนิคการนำเสนออยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับศุภศิลา กุลจิตต์เจี๊วงค์ ที่ระบุว่า การผลิตรายการหรือสื่อทางพลศึกษาและกีฬาต้องให้ความสำคัญทั้งทางด้านเนื้อหาที่นำเสนอและเทคนิคการนำเสนอ การนำเสนอเนื้อหาทางพลศึกษาและกีฬาต้องเป็นการให้ความบันเทิงควบคู่กับสาระความรู้ อาจจัดเป็นเนื้อหาประเภทบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก เช่น ตื่นเต้น ไร้ใจ สนุกสนาน ให้ความรู้และข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับกฎกติกาของการแข่งขันกีฬานั้น ผู้ผลิตเนื้อหาอาจเลือกผลิตหรือพัฒนาเนื้อหาที่กีฬาตามความสนใจของผู้รับสาร โดยเฉพาะประเภทกีฬาที่มีฐานผู้ชมเป็นจำนวนมาก เพื่อช่วยสร้างการจดจำในช่องรายการและสามารถนำเนื้อหากีฬานั้นมาต่อยอดนำเสนอด้วยรูปแบบอื่น ๆ ให้น่าสนใจติดตามในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งคุณค่าของการนำเสนอเนื้อหาทางการกีฬาที่จะเกิดผลดีกับผู้รับสารมีหลายด้าน ได้แก่ เนื้อหาและการนำเสนอที่สร้างพลังใจในการทำงาน เนื้อหาและการนำเสนอที่เสริมให้ชีวิตมีความหวัง เนื้อหาและการนำเสนอที่กระตุ้นให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ เนื้อหาที่เป็นแรงบันดาลใจและเนื้อหาหรือการนำเสนอที่สร้างความตระหนักในคุณค่าของการทำงานเป็นทีมให้เกิดขึ้นในใจของกลุ่มผู้รับสาร (ศุภศิลา กุลจิตต์เจี๊วงค์, 2559)



2. การศึกษาการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล พบว่า คะแนนเฉลี่ยในการทำแบบทดสอบก่อนการใช้งานสื่อการเรียนรู้กับหลังใช้งานสื่อการเรียนรู้มีความแตกต่างกัน โดยที่คะแนนเฉลี่ยในการทำแบบทดสอบหลังการใช้งานสื่อการเรียนรู้มีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยในการทำแบบทดสอบก่อนการใช้งานสื่อการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ ประภาสินี นิรมลพิศาล และณัฐพล รำไพ ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารายการวิดีโอทัศน์ด้วยเทคนิคการตูนสำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเดิบบางบวช มีคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากคะแนนทดสอบก่อนการเรียนรู้ด้วยสื่อวิดีโอทัศน์การตูนสำหรับนักเรียนประถมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ระดับ .05 ตามที่ตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ (ประภาสินี นิรมลพิศาล และณัฐพล รำไพ, 2558) รวมถึงการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดวิดีโอทัศน์วิทยาลัยการโรงแรมและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัยของ ทิฐฐาน เนียมชูชื่น และคณะ ที่พบว่า ค่าประสิทธิผลของการวิเคราะห์คะแนนในการวัดความรู้หลังรับชมสื่อวิดีโอทัศน์วิทยาลัยการโรงแรมและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สำหรับแนะแนวทางในการศึกษาต่อของกลุ่มตัวอย่างทดลอง ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีค่าสูงกว่าก่อนรับชม และเมื่อกำหนดค่าประสิทธิผล ปรากฏว่ามีค่าประสิทธิผลเท่ากับ 0.5 หมายความว่ากลุ่มทดลองมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 50 (ทิฐฐาน เนียมชูชื่น และคณะ, 2562)

3. การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อการเรียนรู้ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด สามลำดับแรกได้แก่ ประเด็นเทคนิคการนำเสนอผ่านช่องทางโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย ประเด็นเทคนิคการปรากฏตัวของผู้ดำเนินรายการและผู้ร่วมรายการ และประเด็นเทคนิคการใช้กราฟิกและเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟ ส่วนด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด สามลำดับแรกได้แก่ ประเด็นเนื้อหาของสื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิด ประเด็นเนื้อหาของสื่อสอดคล้องกับการเรียนรู้ที่นักศึกษาคาดหวัง และประเด็นเนื้อหาของสื่อมีความครบถ้วนตามที่ผู้สอนแจ้งนักศึกษาไว้ สอดคล้องกับ ยุพาพร หอมสมบัติ และคณะ ที่ทำการศึกษาคความพึงพอใจของการใช้สื่อวิดีโอทัศน์ด้านการพยาบาลบุคคลของวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครราชสีมา ที่พบว่าความพึงพอใจในภาพรวมของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อวิดีโอทัศน์ด้านคุณภาพเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และความพึงพอใจในภาพรวมของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อวิดีโอทัศน์ด้านคุณภาพการนำเสนอ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุดในประเด็นการต่อยอดความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ (ยุพาพร หอมสมบัติ และคณะ, 2563) นอกจากนี้ ยังมีความคิดเห็นของ วิทยา วาโย และคณะ ที่แสดงความคิดเห็นถึงการ



เรียนการสอนแบบออนไลน์ในสถานการณ์บอบบางทางสาธารณสุข โดยระบุว่า ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยเฉพาะองค์การ ผู้สอนและผู้เรียนต้องปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เพื่อให้ตอบสนองความพึงพอใจและจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีความหลากหลาย และเข้าใจง่าย เช่น รูปภาพ การ์ตูน ข้อความกราฟิก เสียงพูด เสียงดนตรี เสียงประกอบ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสร้างความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน (วิทยา วาโย และคณะ, 2563)

### สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล ผู้วิจัยได้สรุปและให้ข้อเสนอแนะดังนี้ การสรุปผลการวิจัยมีรายละเอียดคือ 1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้พลศึกษาใช้หลักการออกแบบ ADDIE model ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การใช้งาน และการประเมินผล งาน โดยสื่อมีจำนวน 5 ตอน ความยาวตอนละ 6 นาที รวมเวลา 30 นาที แต่ไม่รวมเวลาในช่วงของการบรรยายสดผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้ทรงคุณวุฒิเมื่อแปลผลในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด 2) การเรียนรู้หลังใช้งานสื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล เปรียบเทียบกับก่อนใช้งานมีความแตกต่างกัน โดยความรู้ด้านทักษะฟุตบอลหลังใช้งานสื่อสูงกว่าก่อนใช้งานสื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอล นักศึกษามีความพึงพอใจต่อสื่อภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ นักศึกษามีความพึงพอใจลำดับสูงสุดต่อประเด็นเนื้อหาของสื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิดอยู่ในระดับมากที่สุด และนักศึกษามีความพึงพอใจลำดับต่ำสุดต่อประเด็นเนื้อหาของสื่อมีปริมาณเหมาะสมกับเวลาที่ใช้เรียนรู้ในระดับมาก ส่วนด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อการเรียนรู้ นักศึกษามีความพึงพอใจลำดับสูงสุดต่อประเด็นเทคนิคการนำเสนอผ่านช่องทางโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายอยู่ในระดับมากที่สุด และนักศึกษามีความพึงพอใจลำดับต่ำสุดต่อประเด็นเทคนิคการใช้ตัวอักษรข้อความหรือคำบรรยายแทนเสียงอยู่ในระดับมาก ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์ สามารถนำสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้การระบาดของโควิด-19 ผ่านโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายสำหรับทักษะฟุตบอลไปใช้เป็นสื่อการสอนหลักสำหรับชั่วโมงสอนปกติและออนไลน์ หรือใช้เป็นสื่อการเรียนเสริมสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนได้ตลอดเวลาและสถานที่ ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้สถานการณ์โรคระบาด ในเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับทักษะกีฬาประเภทและชนิดอื่นที่สำคัญหรือ



ถูกกำหนดไว้ในโครงสร้างหลักสูตรการเรียนการสอน โดยการศึกษาจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในหน่วยงานอย่างรอบด้าน หลากหลายฝ่าย

## เอกสารอ้างอิง

- ทิฐฐาน เนียมชูชื่น และคณะ. (2562). การพัฒนาชุดวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์วิทยาลัยการโรงแรมและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, 11(2), 324-337.
- ปทุมมา ลีมศรีงาม และคณะ. (2564). การรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับทัศนคติและพฤติกรรมการป้องกันโรคในกรุงเทพมหานคร. วารสารมหาจุฬานาครพรรศน์, 8(9), 18-33.
- ประภาสินี นิรมลพิศาล และณัฐพล รำไพ. (2558). การพัฒนารายการวีดิทัศน์ด้วยเทคนิคการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารวิจัยและพัฒนาวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 10(1), 46-55.
- มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอุดรธานี. (2564). คู่มือนักศึกษา ประจำปีการศึกษา 2564. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ.
- ยุพาพร หอมสมบัติ และคณะ. (2563). ประสิทธิภาพของการใช้สื่อวีดิทัศน์เรื่องการเช็ดตาในรายวิชาปฏิบัติการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาสุขภาพ 2 วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครราชสีมา. วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้, 7(2), 51-63.
- วิทยา วาโย และคณะ. (2563). การเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19: แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9, 14(34), 285-298.
- ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2559). รายการกีฬา: เนื้อหารายการสำหรับโทรทัศน์ดิจิทัล. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 11(2), 201-216.
- สิริพร อินทสนธิ์. (2563). โควิด-19 กับการเรียนการสอนออนไลน์ กรณีศึกษารายวิชาการเขียนโปรแกรมเว็บ. วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์, 22(2), 203-214.
- สิโรตม มณีแฮด. (2563). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์แบบเต็มตำบลโทรทัศน์ข้ามโครงข่ายโดยใช้รูปภาพคอมพิวเตอร์ผลงานภาคสนามจริงเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในบทบาทของการเป็นผู้รายงานข่าว. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ.
- สิโรตม มณีแฮด และจักรี มณีแฮด. (2564). ผลการใช้สื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา. วารสารมหาจุฬานาครพรรศน์, 8(1), 1-19.

- อดิศักดิ์ โคตรชุม. (2562). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการจัดและตกแต่งสวนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารโครงการวิทยการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, 5(2), 67-76.
- เอกรงค์ ปั่นพงษ์. (2559). โขเชียลทีวี่กับโลกทัศน์ใหม่ในการรับชมกีฬาฟุตบอล. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 10(2), 1-17.
- Ammar, A. et al. (2020). Effects of COVID-19 Home Confinement on Eating Behavior and Physical Activity: Results of the ECLB-COVID19 International Online Survey. *Journal of Nutrients*, 12(6), 1583-1595.
- Da Silva, J. G. et al. (2020). Health Literacy of the Inland Population in Mitigation Phase 3.2 of the COVID-19 Pandemic in Portugal: A Descriptive Cross-Sectional Study. *Portuguese Journal of Public Health*, 38(1), 51-61.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22.