

# ผลการใช้สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนาม เพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา\*

## THE EFFECTS OF USING INTERACTIVE IMMERSIVE GRAPHIC VIDEO COMBINED WITH FIELDWORK FOR EDUCATIONAL PUBLIC RELATIONS

สิโรตม มณีแฮต

Sirodom Maneehaet

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

Thailand National Sports University, Thailand

จักรี มณีแฮต

Jakkree Maneehaet

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

Sukhothai Thammathirat Open University, Thailand

E-mail: shirobeen@gmail.com

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา 2) วัดความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬาของผู้รับชมสื่อ และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของผู้รับชมสื่อ โดยมีประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบวัดคุณสมบัตินักนิเทศศาสตร์เบื้องต้น 2) สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา 3) แบบประเมินคุณภาพข้อมูลเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอสื่อ 4) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ และ 5) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา มีคุณภาพอยู่ในระดับดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย = 4.209, มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.62) โดยมีคุณภาพด้านข้อมูลเนื้อหาของสื่ออยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ย = 4.066, มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.47) และมีคุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอสื่ออยู่ในระดับดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย

\* Received 8 November 2020; Revised 29 December 2020; Accepted 1 January 2021



= 4.307, มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.69) 2) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังรับชมสื่อเพิ่มขึ้นจากก่อนรับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (มีค่าทดสอบที่ = - 21.02) และ 3) นักเรียนมีความเห็นเกี่ยวกับภาพรวมความพึงพอใจต่อสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา อยู่ในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ย = 4.381, มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.45)

**คำสำคัญ:** เทคโนโลยีแบบเต็มตัว, โทรศัพท์ขั้นสูง, สื่อปฏิสัมพันธ์, การประชาสัมพันธ์, การศึกษา

## Abstract

The objectives of this research article were to: 1) to develop and find quality of interactive immersive graphic video combined with fieldwork media for educational public relations, 2) to study knowledge and understanding in the Bachelor of Arts Program in Sports Communication of media viewers, and 3) to study the opinions of media viewers. The data were selected from the sample groups are 5 experts and empirical experiment and the survey of 40 samples who are students from school by purposive sampling. The tools that are used in research, including 1) the basic qualifications measurement form for communication arts 2) the interactive immersive graphic video combined with fieldwork media for educational public relations, 3) the quality evaluation form for media content information and media technical presentation, 4) the test form of knowledge and understanding, and 5) the questionnaire form about satisfaction. The statistics, which are used analytic, include frequency, average, standard deviation, and paired - sample t - test. The research results were 1) interactive immersive graphic video combined with fieldwork media for educational public relations is of the quality is at the highest level (Average = 4.209, S.D. = 0.62), the quality of content creation of media is at the highly level (Average = 4.066, S. D. = 0.47), and the quality of presentation techniques of media is at the highest level (Average = 4.307, S.D. = 0.69), 2) students had more knowledge and understanding after watched the media than before watched the media (t - test = - 21.02), and 3) students had an overall view of their satisfaction



on the interactive immersive graphic video combined with fieldwork media for educational public relations at the highest level (Average = 4.381, S.D. = 0.45).

**Keywords:** Immersive Technology, Advanced TV, Interactive Media, Public Relations, Education

## บทนำ

แม้ว่าในปัจจุบันภาคการศึกษา โดยเฉพาะสถาบันอุดมศึกษาจะมีบทบาทสำคัญทั้งในมิติการวิจัย มิติการบริการวิชาการแก่สังคม มิติทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม และมิติของการจัดการเรียนการสอนในหลากหลายสาขาวิชาให้แก่ประชากรในสังคม แต่ความเข้มแข็งของการเรียนการสอนในด้านตัวเลขของจำนวนผู้เรียนกลับมีแนวโน้มลดลง ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากอัตราการเกิดและเสียชีวิตของประชากรของประเทศในช่วงก่อนหน้านี้นี้ (ปราโมทย์ ประสาทกุล และปัทมา ว่าพัฒนวงศ์, 2555) ที่ผ่านมามีภาครัฐจึงมีนโยบายในการสนับสนุนและส่งเสริมการเพิ่มจำนวนประชากรในอนาคตโดยเสนอแนวทางให้แก่ครอบครัวที่มีความพร้อมควรมีบุตรมากกว่าสองคน (ชินุทัตย์ กาญจนะจิตตรา, 2555) แต่กว่าที่ผลจากนโยบายนี้จะเกิดขึ้นได้ต้องรอไปอีกเกือบสองทศวรรษเพื่อให้ประชากรใหม่กลุ่มนี้มีอายุเข้าสู่วัยเรียนในระดับอุดมศึกษา ดังนั้น แนวทางที่จะสร้างความเข้มแข็งของการเรียนการสอนในปัจจุบันในด้านตัวเลขของจำนวนผู้เรียนให้มีแนวโน้มที่ดี ต้องอาศัยการจัดการอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะกิจกรรมที่สนับสนุนการคัดเลือกนักศึกษาใหม่ รวมถึงการสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้ข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับหลักสูตรหรือสาขาวิชาในระดับอุดมศึกษา โดยพบว่าสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งมีการสร้างจุดเด่นของหน่วยงานของตนเอง การเพิ่มปริมาณหรืออัตราการเปิดรับนักศึกษา การใช้เทคนิควิธีการหรือเงื่อนไขใหม่ ๆ รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในการรับสมัครหรือสื่อสารข้อมูลที่สำคัญ (เขาวนิ แก้วมโน และคณะ, 2559)

Alfaro, L. et al. พูดถึง “เทคโนโลยีดีมีด้า” ว่ามาจาก คำภาษาอังกฤษว่า “Immersive technology” เป็นการนำเอาเทคโนโลยีด้านภาพและเทคนิคการออกแบบคอมพิวเตอร์มานำเสนอข้อมูล โดยเหมาะสำหรับการผสมผสานกับภาพเคลื่อนไหวเพื่อการใช้งานในการนำเสนอข่าวหรือเนื้อหาที่ยากให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้นและเพิ่มความน่าสนใจแก่ผู้ชมเป้าหมาย (Alfaro, L. et al., 2019) ขณะที่ Srikong, M. & Wannapiroon, P. กล่าวว่า เทคโนโลยีดีมีด้า หมายถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อเปิดประสบการณ์และปฏิภริยาสัมผัสกับโลกเสมือนจริง เทคโนโลยีนี้เป็นวิธีการสำคัญที่มีส่วนเผยแพร่ข่าวสาร วิทยาการความรู้ และในทางวงการศึกษา เทคโนโลยีนี้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นสนใจต่อการปฏิบัติการเรียนรู้ได้ (Srikong, M. & Wannapiroon, P., 2020) โดยปัจจุบันพบว่า เทคโนโลยีแบบดีมีด้ามีประโยชน์ในเชิงธุรกิจและการตลาดในหลากหลายด้าน โดยเฉพาะการสร้างความโดดเด่นเพื่อดึงดูดความสนใจ



ของผู้บริโภคสินค้า รวมไปถึงช่วยเพิ่มการจดจำในตราสินค้าให้แก่ผู้บริโภค เพิ่มความถี่ที่สินค้าจะถูกกล่าวถึง หรือเพิ่มอัตราการคลิกผ่านหรือ Click through rate: CTR เป็นต้น (ดลพร ศรีฟ้า, 2561); (วฐา มินเสน, 2557) นอกจากนี้ การนำเสนอด้วยลีลาที่เป็นเอกลักษณ์ การแต่งกายของผู้ประกาศหรือผู้นำเสนอเนื้อหาที่เข้ากับกระแสข่าวปัจจุบันประกอบกับการใช้เทคโนโลยีที่พัฒนาให้มีความสมจริง จะทำให้ผู้รับชมเนื้อหารายการโทรทัศน์เกิดความสนุกสนาน มีความสนใจ และเข้าถึงเข้าใจข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้น (กุลธิดา สายพรหม, 2559) ทั้งนี้ หากแบ่งองค์ประกอบของเทคโนโลยีที่ล้ำมาแล้วนั้น จะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบด้านภาพและองค์ประกอบด้านเสียง โดยทั้งสองล้วนเป็นรูปแบบองค์ประกอบสำคัญที่ทรงอิทธิพลและมีประสิทธิภาพในงานนำเสนอหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร (กุลธิดา สายพรหม, 2560)

การประชาสัมพันธ์หรือการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารด้านต่าง ๆ นั้น สื่อประชาสัมพันธ์ที่ดีควรมีการผสมผสานหลายอย่าง และมีการใช้องค์ประกอบเพื่อการออกแบบ ได้แก่ การเลือกใช้โทนสี รูปภาพ ตัวอักษร การจัดองค์ประกอบงานกราฟิกและองค์ประกอบศิลป์ที่ทันสมัยและเข้าถึง จึงจะทำให้ผู้รับสารเกิดความสนใจและพึงพอใจที่จะติดตามข่าวสารการประชาสัมพันธ์ หรือสื่อการเรียนรู้ที่นั้นจนจบ (สุภัค ถาวรนิติกุล, 2557) ขณะที่ ธเนศ อินเมฆ และต้องตา สมใจเพ็ง กล่าวว่าแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ ควรนำการออกแบบสื่อประสมเข้ามาเป็นส่วนเสริม เพราะสื่อประสมจะช่วยสร้างความสนใจให้กับผู้รับสาร สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุก มีปฏิสัมพันธ์และน่าสนใจ ส่งเสริมการจดจำเนื้อหาของผู้รับสารทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง (ธเนศ อินเมฆ และต้องตา สมใจเพ็ง, 2560) ทางด้าน วิลาวัลย์ พินสุวรรณ และคณะ บอกว่า สื่อหนังสือแบบปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้ช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพ โดยกลุ่มผู้เรียนด้วยสื่อหนังสือแบบปฏิสัมพันธ์จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มผู้เรียนด้วยวิธีแบบปกติ (วิลาวัลย์ พินสุวรรณ และคณะ, 2557) และนอกจากนี้ยังพบว่า พัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้ที่เรียนด้วยสื่อปฏิสัมพันธ์เป็นไปในทางที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ (รุ่งทิพย์ มีสำลี และคณะ, 2557) อีกประการสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้คือ นอกเหนือจากการออกแบบและพัฒนาบรรยากาศพื้นที่การเรียนรู้แล้ว ควรมีการนำเทคโนโลยีมาใช้หรือสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งแบบที่เป็นทางการ และการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการ เพื่อสร้างการจดจำ ความรู้และความเข้าใจในด้านต่าง ๆ ให้ดียิ่งขึ้น (สิโรตม มณีแฮต และปณิตา วรรณพิรุณ, 2562)

ในปีที่มีการรายงานสถิติล่าสุดเกี่ยวกับจำนวนผู้เรียนในสถานศึกษาของรัฐบาลและเอกชน พบว่ามีกลุ่มผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือเทียบเท่า รวมจำนวนมากกว่า 650,000 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) และแน่นอนว่า ในจำนวนนี้มีทั้งผู้ที่ตัดสินใจไม่ศึกษาต่อ และผู้ที่กำลังจะเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของปีการศึกษา



2563 แต่ด้วยลักษณะของการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยที่มีสาขาวิชาให้เลือกสมัครเข้าศึกษาต่อจำนวนมาก ทำให้ผู้ที่เลือกเรียนต่อในระดับอุดมศึกษาเกิดการตัดสินใจยากในการเลือกเข้าศึกษาต่อในแต่ละสาขาวิชาในระดับอุดมศึกษา เกิดความสับสนจนนำไปสู่การตัดสินใจผิดพลาด (นางลักษณ์ งามขำ, 2561) โดยส่งผลกระทบต่อตามมาเช่น หลังเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชานั้น ๆ แล้วพบว่าตนเองไม่ได้มีความชอบ หรือสาขาวิชาที่เรียนไม่สอดคล้องกับความถนัดความสามารถ หรือคิดว่าสาขาวิชาไม่เหมาะสมกับแนวทางอาชีพในอนาคตของตนเอง ทำให้เกิดการออกกลางคัน หรือบางรายก็เลือกจะไปสมัครสาขาวิชาใหม่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนเสียเวลาในการเรียนเพิ่มขึ้น นอกจากนี้บางรายที่ยอมเรียนจนจบหลักสูตร แต่หลังจบการศึกษาออกไปแล้วกลับเลือกทำงานที่ไม่ตรงตามสาขาวิชาที่เรียน นั้นเพราะการขาดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของสาขาวิชา และการสืบค้นข้อมูลข่าวสารการเรียนในหลักสูตรหรือสาขาวิชาที่ตัดสินใจเข้าศึกษาอย่างไม่เพียงพอ (วรินธร รัชโพธิ์, 2560)

หลักสูตรระดับปริญญาตรีทางวิชาการ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เป็นหลักสูตรการเรียนการสอนที่บูรณาการศาสตร์ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสื่อสารมวลชน ด้านการบริหารจัดการ และด้านการกีฬาเข้าร่วมกัน เปิดทำการเรียนการสอนครั้งแรกเมื่อปี 2548 ปัจจุบันเปิดรับสมัครนักศึกษาใน 2 ประเภท คือ ประเภทโควตา และประเภททั่วไป โดยคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษานั้นจะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือเทียบเท่า และมีคุณสมบัติอื่นตามระเบียบว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี ซึ่งอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา ได้แก่ ผู้ประกาศข่าว ช่างภาพ ผู้สื่อข่าว นักวิทยุกระจายเสียง และนักวิทยุโทรทัศน์ นักประชาสัมพันธ์ นักบริหารองค์กรสื่อและองค์กรการกีฬา และอาชีพอื่นที่เกี่ยวข้องในภาคราชการและเอกชน

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้นประกอบกับผู้วิจัยเป็นคนทำงานสื่อและเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรการศึกษา จึงเป็นที่มาของความสนใจในการพัฒนาสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามสำหรับใช้ในการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาและแนวทางในการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาของผู้สนใจ รวมถึงเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ แก่นักเรียนที่สำเร็จการศึกษาหรือกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ก่อนและหลังการรับชม



3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้รับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองที่มีกลุ่มทดลองเดียวที่วัดตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลอง (One Group - Pretest and Posttest Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### ขอบเขตการวิจัย

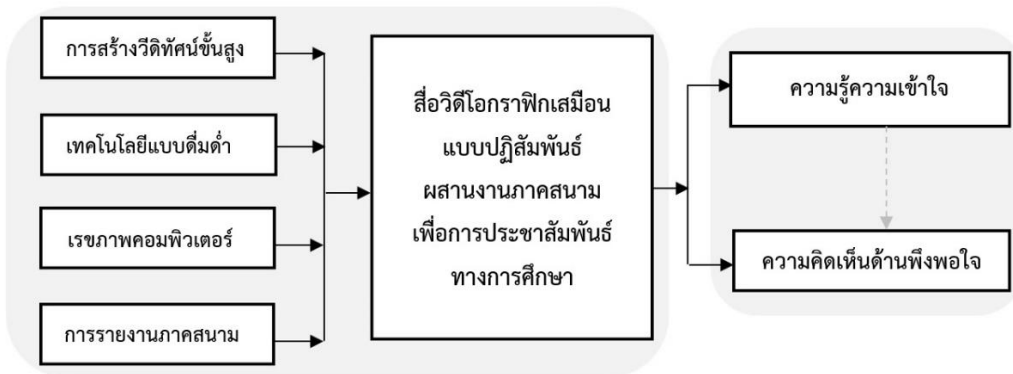
1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาเทคโนโลยีกราฟิกเสมือนจริงผลสัมพันธ์กับการผลิตงานนำเสนอข้อมูลภาคสนามเพื่อพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประกอบด้วยข้อมูลเนื้อหา 9 ส่วน ได้แก่ 1) เปิดตัวกัปตันและลูกเรือสื่อสารการกีฬา 2) ที่มาและความสำคัญของหลักสูตร 3) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและประจำหลักสูตร 4) ข้อมูลกิจกรรมการเรียนการสอน 5) อาชีพหรือสายงานที่เกี่ยวข้องหลังสำเร็จการศึกษา 6) ข้อมูลอัตราการสำเร็จการศึกษา 7) ข้อมูลอัตราการทำงานทำ 8) แนวทางการเข้าศึกษาต่อ และ 9) รู้จักครอบครัวสื่อสารการกีฬาให้มากขึ้น

2. ขอบเขตด้านประชากร ศึกษานักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนสุวรรณคูหาพิทยาสรรค์ จังหวัดหนองบัวลำภู ซึ่งเป็นโรงเรียนที่สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา คณะศิลปศาสตร มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กำหนดไว้ในแผนกิจกรรมประจำปีงบประมาณ 2563 ให้เป็นโรงเรียนเป้าหมายของการประชาสัมพันธ์และแนะแนวทางการศึกษา

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา กำหนดการดำเนินงานวิจัยและพัฒนาสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อประชาสัมพันธ์การศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ระหว่างวันที่ 1 มกราคม ถึง 30 มิถุนายน 2563

#### กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา มีแนวคิดการวิจัยที่ผู้วิจัยกำหนดเป็นกรอบ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนสุวรรณคูหาพิทยาสรรค์ จังหวัดหนองบัวลำภู รวมจำนวน 158 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มประเมินเครื่องมือ คือ ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านข้อมูลเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อ จำนวน 5 คน และกลุ่มทดลองหลัก คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนสุวรรณคูหาพิทยาสรรค์ จังหวัดหนองบัวลำภู ที่ได้จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากห้องเรียนที่มีคะแนนภาพรวมของห้องจากแบบวัดคุณสมบัตินักนิเทศศาสตร์เบื้องต้นน้อยที่สุด 1 ห้อง จำนวน 40 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวัดคุณสมบัตินักนิเทศศาสตร์เบื้องต้น
2. สื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา
3. แบบประเมินคุณภาพด้านข้อมูลเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนอของสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ
4. แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ของผู้ชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา
5. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา



## ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

1. การสร้างสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ใช้หลักการออกแบบ ADDIE model ในการสร้างสื่อ (Aldoobie, N., 2015) โดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) รวบรวมข้อมูล เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ก่อนศึกษา วิเคราะห์ปัญหาหรือความต้องการ และกำหนดเป้าหมายและความสำคัญของการพัฒนาสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามที่เหมาะสม สำหรับการนำไปใช้งานเพื่อการประชาสัมพันธ์ข้อมูลทางการศึกษาและการให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้ที่สนใจศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี

1.2 ขั้นการออกแบบ (Design) เมื่อวิเคราะห์ปัญหาและศึกษาข้อมูลต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว จะเป็นขั้นของการออกแบบและวางแผน โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ปัญหาหรือความต้องการมาวางแผนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา โดยกำหนดรูปแบบและวางแผนจัดทำสตอรี่บอร์ดของสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ว่าควรเป็นไปในทิศทางอย่างไร กำหนดหัวข้อเนื้อหาให้ครบถ้วนและวางเทคนิคการนำเสนอ ก่อนจะลงมือสร้างสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามที่เหมาะสมต่อไป

1.3 ขั้นการพัฒนา (Development) ดำเนินการผลิตรูปแบบสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ตามที่ออกแบบไว้ จากนั้นนำรูปแบบสื่อที่ผลิตเสร็จ มาตรวจสอบแก้ไขรายละเอียดต่าง ๆ ให้มีความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหา และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้พิจารณาประเมินคุณภาพด้านข้อมูลเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนอของสื่อ

1.4 ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) นำสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ โดยเผยแพร่การรับชมสื่อให้แก่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนสุวรรณคูหาพิทยาสรรค์ จังหวัดหนองบัวลำภู เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 40 คน ทั้งนี้ก่อนการรับชม นักเรียนจะต้องทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

1.5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation) เมื่อเผยแพร่สื่อให้แก่ นักเรียนรับชมแล้ว นักเรียนจำนวน 40 คนต้องทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ภายหลังรับชมสื่อ และตอบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ชมสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบ





ปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ก่อนที่ผู้วิจัยจะนำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์ คำนวณข้อมูลทางสถิติและสรุปผล

2. การสร้างแบบประเมินที่เกี่ยวข้องกับสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ วิธีการสร้างแบบประเมินคุณภาพด้านข้อมูลเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อ วิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ วิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจ การตั้งคำถามในแบบประเมินแต่ละรูปแบบ

2.2 ออกแบบและสร้างแบบประเมินที่เกี่ยวข้องกับสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพข้อมูลเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอสื่อ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.3 ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และภาษาที่ถูกใช้ในแบบประเมินที่เกี่ยวข้องกับสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ก่อนนำไปนำเสนอและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการพิจารณาความเหมาะสม โดยการตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item - objective congruence: IOC)

2.4 ดำเนินการปรับปรุง แก้ไขแบบประเมินที่เกี่ยวข้องกับสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 ตรวจสอบความถูกต้องขั้นสุดท้ายของแบบประเมินที่เกี่ยวข้องกับสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ก่อนจัดพิมพ์และนำไปใช้งาน

### การวิเคราะห์และสถิติที่ใช้แปลผลวิจัย

1. การวิเคราะห์ผลการตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยผู้วิจัยเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมเพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้องในเครื่องมือการวิจัย 3 เครื่องมือ ได้แก่ ค่าความสอดคล้องของแบบประเมินคุณภาพสื่อด้านข้อมูลเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อ ค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ และค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจสื่อ โดยแต่ละหัวข้อการประเมิน จะต้องมีค่าความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.8 จึงจะมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้งานได้



2. การวิเคราะห์คุณภาพด้านข้อมูลเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนอของสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยนำแบบประเมินคุณภาพไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนอ และประเมินผลโดยการหาค่าสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Average) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: S.D.)

3. การวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ของผู้ชมสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา โดยนำแบบวัดความรู้ความเข้าใจไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 และประเมินผลโดยการหาค่าสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Average) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: S.D.) และการหาค่าสถิติพารามेटริก (Parametric statistics) ได้แก่ ค่าทดสอบสอบที (Paired - sample t - test)

4. การวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ชมสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา โดยนำแบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 และประเมินผลโดยการหาค่าสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Average) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: S.D.)

## ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

### 1. ผลการพัฒนาและหาคุณภาพสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนาม เป็นสื่อที่ถูกพัฒนาขึ้นด้วยหลักการออกแบบ ADDIE model สำหรับใช้ในการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ โดยเผยแพร่หลายช่องทาง ได้แก่ 1) ช่องทางหลัก คือ สื่อโทรทัศน์แบบเคลื่อนที่ได้ (Mobile smart television) พร้อมกับการลงพื้นที่แนะนำแนวทางการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีให้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียน และ 2) ช่องทางรอง คือ สื่อออนไลน์ที่จัดเป็นโทรทัศน์ข้ามโครงข่าย (Over - the - top television: OTT - TV) ประกอบด้วยเว็บไซต์หลัก (Website) ของคณะ แฟนเพจเฟซบุ๊ก (Facebook) ของสาขาวิชา และช่องยูทูป (YouTube)

โดยพบว่า สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา มีความยาว 11 นาที 43 วินาที และมีตัวอย่างสื่อที่พัฒนาแล้วเสร็จสมบูรณ์ ดังรูป



ภาพที่ 2 สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

สำหรับการหาคุณภาพสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อหรือในสาขาที่เกี่ยวข้อง ปรากฏผลการประเมินดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงระดับคุณภาพของสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

รายการประเมินคุณภาพ	Average	S.D.	ระดับคุณภาพของสื่อ
1. ด้านข้อมูลเนื้อหาของสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนาม	4.066	0.47	ดี
2. ด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนาม	4.307	0.69	ดีที่สุด
ภาพรวม	4.209	0.62	ดีที่สุด



จากตารางที่ 1 อธิบายได้ว่า ผลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิโอกราฟิก เหมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อประชาสัมพันธ์การศึกษา ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ด้านข้อมูลเนื้อหาสื่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.066 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.47 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพสื่อที่กำหนดไว้จัดอยู่ในระดับดี ส่วนด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อ มีค่าเฉลี่ย 4.307 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพสื่อที่กำหนดไว้ จัดอยู่ในระดับดีที่สุด

## 2. ผลการวัดความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสาร การศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

ในการวัดความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสาร การศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ของผู้รับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเหมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษานั้น ผู้วิจัยดำเนินการให้แบบทดสอบแก่นักเรียน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ทั้งก่อนและหลังการรับชมสื่อ ปรากฏผลการวัดความรู้ความเข้าใจ ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนความรู้ความเข้าใจ จากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเหมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

ผลการทำแบบทดสอบ	จำนวนคน (N)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	df	t	sig
1. วัดความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมสื่อ (Pretest)	40	50.00	11.82	3.12	42.00	- 21.02*	.000*
2. วัดความรู้ความเข้าใจหลังรับชมสื่อ (Posttest)	40	50.00	37.01	2.01			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 อธิบายได้ว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมสื่อ (Pretest) และหลังรับชมสื่อ (Posttest) แตกต่างกัน โดยคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังรับชมสื่อมีค่าเฉลี่ย 37.01 มากกว่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนรับชมสื่อที่มีค่าเฉลี่ย 11.82 และเมื่อนำผลต่างระหว่างการทดสอบหลังรับชมสื่อและก่อนรับชมสื่อไปทดสอบเปรียบเทียบกับค่าทดสอบที (Paired - sample t - test) พบว่า ภายหลังจากการรับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเหมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษานักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดความรู้ความเข้าใจสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### 3. ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้รับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ ผลงานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

สำหรับการศึกษาความคิดเห็นของผู้รับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษานั้น ผู้วิจัยดำเนินการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจในสื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ซึ่งเป็นผู้รับชมสื่อโดยปรากฏผลความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนาม ดังนี้

**ตารางที่ 3** แสดงระดับความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

รายการที่ประเมินความคิดเห็น	ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็น		
	Average	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>1. ด้านข้อมูลเนื้อหา</b>			
1.1 เปิดตัวกับต้นและลูกเรือสื่อสารการศึกษา	4.925	0.26	มากที่สุด
1.2 ที่มาและความสำคัญของหลักสูตร	4.350	0.53	มากที่สุด
1.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและประจำหลักสูตร	4.225	0.47	มากที่สุด
1.4 ข้อมูลกิจกรรมการเรียนการสอน	4.325	0.52	มากที่สุด
1.5 อาชีพหรือสายงานที่เกี่ยวข้องหลังสำเร็จการศึกษา	4.400	0.49	มากที่สุด
1.6 ข้อมูลอัตราการสำเร็จการศึกษา	4.075	0.34	มาก
1.7 ข้อมูลอัตราการมีงานทำ	4.125	0.40	มาก
1.8 แนวทางการเข้าศึกษาต่อ	4.175	0.38	มาก
1.9 รู้จักครอบครัวสื่อสารการศึกษาให้มากขึ้น	4.775	0.42	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>	<b>4.375</b>	<b>0.42</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2. ด้านเทคนิคการนำเสนอ</b>			
2.1 ข้อความบรรยาย	4.200	0.46	มาก
2.2 ภาษาที่ใช้ตั้งแต่ต้นจนจบ	4.475	0.50	มากที่สุด
2.3 การตัดต่อลำดับภาพ	4.625	0.49	มากที่สุด
2.4 โทนสีและสอดคล้องของสีกับสื่อ	4.275	0.45	มากที่สุด
2.5 เสียงพูดและเสียงบรรยาย	4.350	0.53	มากที่สุด
2.6 ดนตรีและเพลงประกอบที่ใช้	4.475	0.50	มากที่สุด
2.7 เสียงประกอบพิเศษที่ใช้	4.475	0.50	มากที่สุด
2.8 ระดับเสียงของสื่อ	4.400	0.49	มากที่สุด
2.9 พื้นที่ที่ใช้รายงานภาคสนามหรือนำเสนอ	4.400	0.49	มากที่สุด
2.10 จำนวนบุคลากรที่ใช้ในการรายงานภาคสนาม	4.125	0.40	มาก
2.11 การจัดวางตำแหน่งของกราฟิกและแอนิเมชัน	4.525	0.50	มากที่สุด
2.12 กราฟิกที่ใช้และความสมจริงของกราฟิก	4.800	0.40	มากที่สุด
2.13 ความยาวเวลารวมของสื่อ	3.900	0.44	มาก
<b>เฉลี่ย</b>	<b>4.386</b>	<b>0.47</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>เฉลี่ยภาพรวม</b>	<b>4.381</b>	<b>0.45</b>	<b>มากที่สุด</b>



จากตารางที่ 3 อธิบายได้ว่า ระดับความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา มีภาพรวมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.381 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด

โดยพบว่า ด้านข้อมูลเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.375 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด แบ่งเป็น ประเด็นเปิดตัวกับต้นและลูกเรือสื่อสารการกีฬา มีค่าเฉลี่ย 4.925 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด, รองลงมาคือ ประเด็นรู้จักครอบครัวสื่อสารการกีฬาให้มากขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.775 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด และลำดับท้ายสุดคือประเด็นข้อมูลอัตราการสำเร็จการศึกษา มีค่าเฉลี่ย 4.075 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด

สำหรับ ด้านเทคนิคการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.386 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด แบ่งเป็น ประเด็นกราฟิกที่ใช้และความสมจริงของกราฟิก มีค่าเฉลี่ย 4.800 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด, รองลงมาคือ ประเด็นการติดต่อลำดับภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.625 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด, และลำดับท้ายสุดคือประเด็นความยาวเวลารวมของสื่อ มีค่าเฉลี่ย 3.900 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด

## อภิปรายผล

ในการดำเนินการวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ผู้วิจัยอภิปรายผลดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาและหาคุณภาพสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา พบว่า ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากผลการประเมินคุณภาพของสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผสานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลเนื้อหาของสื่อ มีระดับคุณภาพสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับดี ซึ่งตรงตามที่กำหนดไว้ ขณะที่ด้านเทคนิคการนำเสนอสื่อ มีระดับคุณภาพสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับดีที่สูงสุด ซึ่งสูงกว่าที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับ ธเนศ อินเมฆ และต้องตา สมใจเพ็ง ที่ระบุว่า แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการบวกและการลบจำนวนเต็ม ควรออกแบบและพัฒนาสื่อประสมเข้ามาเป็นสื่อเสริม เพราะสื่อประสมเป็นสื่อสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนานและน่าสนใจ รวมถึงส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย เนื่องจากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยนำเทคโนโลยี ขั้นตอน วัสดุ อุปกรณ์ หรือสื่อต่าง ๆ มาใช้สร้างเสริมการเรียนการสอนระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ส่งเสริมการจดจำเนื้อหาของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มในสิ่งใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ สามารถคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น มีการศึกษาสาระและเนื้อหาบทเรียนอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง จดจำได้แม่นยำ (ธเนศ อินเมฆ และต้องตา สมใจเพ็ง, 2560)

2. การวัดความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการกีฬามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ของผู้รับชมสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยระหว่างคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมสื่อกับหลังรับชมสื่อมีความแตกต่างกันโดยคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังรับชมสื่อมีค่าเฉลี่ยมากกว่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนรับชมสื่อ และเมื่อนำผลต่างระหว่างการทดสอบหลังรับชมสื่อและก่อนรับชมสื่อไปทดสอบจับคู่เปรียบเทียบด้วยค่าทดสอบที (Paired - sample t - test) ยังแสดงให้เห็นด้วยว่านักเรียนซึ่งเป็นผู้รับชมสื่อมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ วิลาวัลย์ พินสุวรรณ และคณะ ที่ศึกษาเรื่องหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสมกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย กลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสมเรื่องหลักธรรมพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียน มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีปกติ (วิลาวัลย์ พินสุวรรณ และคณะ, 2557) และการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะโดยใช้สื่อประสมสำหรับนักเรียนของ รุ่งทิพย์ มีสำลี และคณะ ซึ่งพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยสื่อประสมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยสื่อประสม และพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เป็นไปในทางที่เพิ่มขึ้นตามลำดับขั้นของการศึกษาทดลอง (รุ่งทิพย์ มีสำลี และคณะ, 2557)

3. การศึกษาความคิดเห็นของผู้รับชมสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา พบว่า ความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยด้านเทคนิคการนำเสนอ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยสองลำดับแรกได้แก่ ประเด็นกราฟิกที่ใช้และความสมจริงของกราฟิก มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด และประเด็นการตัดต่อลำดับภาพ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ส่วนด้านข้อมูลเนื้อหา มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยสองลำดับแรกได้แก่ ประเด็นเปิดตัวกับต้นและลูกเรือสื่อสารการกีฬา มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด และประเด็นรู้จักครอบครัวสื่อสารการกีฬาให้มากขึ้น มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด สอดคล้องกับ สุภักดิ์ ฉาวรัตนดิกุล ที่ได้ทำการศึกษาถึงแนวทางเพื่อการพัฒนาสื่อที่เกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ของคณะศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยระบุว่า สื่อประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต้องผสมผสานหลายอย่าง มีการใช้องค์ประกอบเพื่อการออกแบบ ได้แก่ เลือกใช้สีโทนร้อน โทนเย็น ภาพถ่าย ตัวอักษร การใช้กราฟิกแบบเรียบง่ายสบายตา แต่สามารถสื่อความหมายได้ดี การใส่ลูกเล่นที่สมจริง แปรลกตาหรือเข้ากับกระแสสังคม การจัดวางในสัดส่วนองค์ประกอบศิลป์ที่เหมาะสม กำหนดจุดสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งในภาพหรือวิดีโอ การเลือกใช้



เทคนิคการนำเสนออย่างถูกต้อง เหมาะสม นอกจากนี้รูปแบบของสื่อประชาสัมพันธ์จะต้องมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ส่วนประกอบในสื่อประชาสัมพันธ์ ข้อมูลเนื้อหาที่ประกอบด้วย หัวเรื่อง ข้อความ ภาพประกอบ ข้อมูลการติดต่อ และอื่น ๆ ที่ทันสมัยและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย จึงจะทำให้ผู้รับสารกลุ่มนั้น ๆ เกิดความสนใจและมีความพึงพอใจที่จะติดตามข่าวสารประชาสัมพันธ์นั้นจนจบ (สุภัก ถาวรนิติกุล, 2557)

### สรุป/ ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อ การประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ผู้วิจัยมีการสรุปและเสนอแนะดังต่อไปนี้ การสรุปผลการวิจัย มีรายละเอียดคือ 1) ผลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบ ปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อประชาสัมพันธ์การศึกษา ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ด้านข้อมูลเนื้อหาสื่อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.066 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 เมื่อนำมา เปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพสื่อที่กำหนดไว้จัดอยู่ในระดับดี ส่วนด้านเทคนิคการ นำเสนอสื่อ มีค่าเฉลี่ย 4.307 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ระดับคุณภาพสื่อที่กำหนดไว้ จัดอยู่ในระดับดีที่สุด สำหรับ 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมสื่อ (Pretest) และหลังรับชมสื่อ (Posttest) แตกต่างกัน โดยคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังรับชมสื่อมีค่าเฉลี่ย 37.01 มากกว่าคะแนน จากการทำแบบทดสอบก่อนรับชมสื่อที่มีค่าเฉลี่ย 11.82 และเมื่อนำผลต่างระหว่างการทดสอบ หลังรับชมสื่อและก่อนรับชมสื่อไปทดสอบเปรียบเทียบด้วยค่าทดสอบที (Paired - sample t - test) พบว่า ภายหลังจากการรับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อ การประชาสัมพันธ์ทางการศึกษานักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดความรู้ความเข้าใจ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ระดับความพึงพอใจของ ผู้รับชมสื่อวีดิโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานงานภาคสนามเพื่อการประชาสัมพันธ์ทาง การศึกษา มีภาพรวมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.381 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด แบ่งเป็น ระดับความพึงพอใจด้านข้อมูลเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.375 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ประกอบด้วยข้อมูลเนื้อหาด้านเปิดตัวกับต้นและลูกเรือสื่อสารการกีฬา ค่าเฉลี่ย 4.925 คิดเป็น ระดับความพึงพอใจมากที่สุด, รองลงมาคือ ข้อมูลเนื้อหาด้านรู้จักครอบครัวสื่อสารการกีฬาให้ มากขึ้น ค่าเฉลี่ย 4.775 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด, และลำดับท้ายสุดคือข้อมูล เนื้อหาด้านข้อมูลอัตราการสำเร็จการศึกษา ค่าเฉลี่ย 4.075 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก สำหรับระดับความพึงพอใจด้านเทคนิคการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.386 คิดเป็นระดับความพึง พงพอใจมากที่สุด ประกอบด้วยเทคนิคการนำเสนอด้านกราฟิกที่ใช้และความสมจริงของกราฟิก ค่าเฉลี่ย 4.800 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด, รองลงมาคือ เทคนิคการนำเสนอด้านการ



ตัดต่อลำดับภาพ ค่าเฉลี่ย 4.625 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด, และลำดับท้ายสุดคือเทคนิคการนำเสนอด้านความยาวเวลารวมของสื่อ ค่าเฉลี่ย 3.900 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก **ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้** 1) สามารถนำสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามไปใช้เพื่อการแนะนำแนวการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีให้แก่โรงเรียนวิทยาลัย และสถานศึกษาในพื้นที่ให้บริการของมหาวิทยาลัยได้ และ 2) สามารถนำกระบวนการวิจัยและพัฒนาสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามไปประยุกต์ใช้ในการวิจัยและพัฒนาสื่อหรือเนื้อหาประเภทอื่นของมหาวิทยาลัยได้ **ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป** 1) ควรนำสื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามสำหรับการนำเสนอเพื่ออธิบายชุดข้อมูลที่มีความซับซ้อน หรือต้องการแสดงให้เห็นขั้นตอนอย่างเป็นระบบ เพราะเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้รับชมหรือผู้เรียนรู้ข้อมูลผ่านสื่อ เช่น ใช้สื่อวิดีโอกราฟิกเสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ผลงานภาคสนามในการแนะนำขั้นตอนการลงทะเบียนสมาชิก การแนะนำการใช้บริการสำนักวิทยบริการ การแนะนำการให้บริการของพิพิธภัณฑ์ และการแนะนำบริการขององค์กรระดับต่าง ๆ เป็นต้น

## เอกสารอ้างอิง

- เขาวนิ แก้วมโน และคณะ. (2559). องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชนเขตภาคใต้. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 11(2), 15-30.
- กุลธิดา สายพรหม. (2559). การสร้างสรรค์ข่าวพยากรณ์อากาศทางโทรทัศน์ไทย. วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์, 35(1), 125-142.
- กุลธิดา สายพรหม. (2560). การเปิดรับและรูปแบบการนำเสนอข่าวพยากรณ์อากาศทางโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมในทัศนะของผู้ชม. วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์, 36(1), 87-110.
- ชินุทัตย์ กาญจนะจิตรา. (2555). วิวัฒนาการนโยบายทางประชากร. ใน ชินุทัตย์ กาญจนะจิตรา (บรรณาธิการ), สุขภาพคนไทย 2555 (หน้า 30-31). นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ดลพร ศรีฟ้า. (2561). การใช้ความจริงเสมือนในพิพิธภัณฑ์ กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติฟินแลนด์. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร, 11(2), 2028-2039.
- ธเนศ อินเมฆ และต้องตา สมใจเพ็ง. (2560). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้สื่อประสม เรื่อง การบวกและการลบจำนวนเต็ม. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 32(2), 121-128.



- นงลักษณ์ งามขำ. (2561). การตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัย เอกชนสาขาวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ, 4(พิเศษ), 115-127.
- ปราโมทย์ ประสาทกุล และปัทมา ว่าพัฒน์วงศ์. (2555). การเกิด. ใน ชื่นฤทัย กาญจนะจิตรา (บรรณาธิการ), สุขภาพคนไทย 2555 (หน้า 12-13). นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากร และสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รุ่งทิพย์ มีสำลี และคณะ. (2557). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะโดยใช้สื่อประสม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 8(2), 109-122.
- วฐา มินเสน. (2557). การเลือกใช้ตัวอักษรเพื่อเพิ่มการคลิกการโฆษณาออนไลน์จากกูเกิลแอดเวิร์ด. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 22(4), 482-494.
- วรินทร์ รัชโพธิ์. (2560). สาเหตุการออกกลางคันของนิสิตวิทยาลัยการเมืองการปกครอง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. วารสารการเมืองการปกครอง, 7(2), 335-346.
- วิลาวัลย์ พินสุวรรณ และคณะ. (2557). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสมกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารเทคโนโลยีภาคใต้, 7(1), 9-16.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). จำนวนนักเรียน นิสิต นักศึกษาในสถานศึกษาของรัฐบาลและเอกชน จำแนกตามชั้นและระดับการศึกษา. เรียกใช้เมื่อ 12 เมษายน 2563 จาก <http://www.nso.go.th>
- สิโรตม มณีแฮด และปณิตา วรณพิรุณ. (2562). ระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์สำหรับการเรียนรู้อย่างชาญฉลาด. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 21(2), 359-373.
- สุภัค ถาวรนิติกุล. (2557). การศึกษาแนวทางเพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะเกษตร กำแพงแสน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร, 7(2), 1137-1148.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. American International Journal of Contemporary Research, 5(6), 68-72.
- Alfaro, L. et al. (2019). Immersive Technologies in Marketing: State of the Art and a Software Architecture Proposal. International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 10(10), 482-490.

Srikong, M. & Wannapiroon, P. (2020). Immersive Technology for Medical Education: Technology Enhance Immersive Learning Experiences. *Siriraj Medical Journal*, 72(3), 265-271.