

การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการ
เพื่อส่งเสริมการรับรู้ เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก FM99 Active Radio
THE DEVELOPMENT OF PROGRAM TYPE VIDEO CONTENT
TO PROMOTE FOOTBALL AWARENESS ON THE TIKTOK PLATFORM
OF FM99 ACTIVE RADIO

ธีรดา เอี่ยมสำอางค์¹, ปิยนุช พินบาท², ภัทรวดี โจนกระโทก³, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์⁴, และ พรปภัสสร ปริญาญกุล⁵

Theerada Aiamsamang¹, Piyanut Puenbat², Phattarawadee Konkrathok³, Kuntida Thamwipat⁴,
and Pornpapatsorn Princhankol⁵

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี^{1,2,3,4,5}

Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi^{1,2,3,4,5}

Author email: theerada.aiam@kmutt.ac.th¹, piyanut.pue@kmutt.ac.th², phattarawadee.kon@kmutt.ac.th³,
kuntida.tha@kmutt.ac.th^{4*}, pornpapatsorn.pri@kmutt.ac.th⁵

Received: July 18, 2025

Revised: September 26, 2025

Accepted: October 16, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก FM99 Active Radio 2) เพื่อประเมินคุณภาพชุดวิดีโอคอนเทนต์ 3) เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และ 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก FM99 Active Radio กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การศึกษา ได้แก่ ผู้ที่กดติดตามเพจติ๊กต็อก FM99 Active Radio ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบสะดวกจากผู้ติดตามเพจติ๊กต็อก FM99 Active Radio ที่ได้รับชมชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก FM99 Active Radio และยินดีตอบแบบสอบถาม จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก FM99 Active Radio 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 3) แบบประเมินผลการรับรู้ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการจำนวน 5 เรื่อง 2) ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.71) ด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.73) 3) ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.69) และ 4) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.55)

คำสำคัญ: วิดีโอคอนเทนต์, กีฬาฟุตบอล, แพลตฟอร์มติ๊กต็อก

Abstract

This research aimed to 1) develop program-type video content to promote football awareness on the TikTok platform of FM99 Active Radio, 2) evaluate the quality of the developed video content, 3) assess the level of awareness among the sample group, and 4) evaluate the satisfaction of the sample group toward the program-type video content promoting football awareness on FM99 Active Radio's TikTok platform. The sample group consisted of 40 individuals who followed the TikTok page of FM99 Active Radio. They were selected through convenience sampling from the followers who had viewed the program-type video content and voluntarily responded to the questionnaire. The research instruments included 1) program-type video content promoting football awareness on FM99 Active Radio's TikTok platform, 2) a content and media quality assessment form, 3) an awareness assessment form, and 4) a satisfaction assessment form. The statistical methods used in the study were mean and standard deviation. The research findings were as follows: 1) Five program-type video content episodes were successfully developed, 2) The content quality was rated at a good level ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.71), and the media presentation quality was rated at a very good level ($\bar{X}$ = 4.53, S.D. = 0.73), 3) The level of football awareness among the sample group was rated at the highest level ($\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.69), and 4) The satisfaction level of the sample group toward the video content was rated at the highest level ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.55).

Keywords: Video Content, Football, TikTok Platform

บทนำ

ในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญในวงกว้างต่อระบบการสื่อสาร ทำให้เราสามารถเชื่อมต่อหรือสานสัมพันธ์กันได้เป็นวงกว้าง ไม่มีการจำกัดเวลา สถานที่ และอุปกรณ์ ทำให้เราได้ทราบข้อมูลข่าวสารและการสื่อสารถึงกันได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็วเรียกได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ได้ก้าวเข้ามาเปลี่ยนแปลงโลกแห่งการสื่อสาร ที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้เป็นจำนวนมาก โดยในปัจจุบันมีการติดต่อสื่อสารกันอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะกับกลุ่มนักเรียนหรือนักศึกษา ตลอดจนส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาอีกด้วย ซึ่งครูและอาจารย์ในทุกวันนี้ สามารถประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์กับการศึกษา และสามารถนำมาเป็นช่องทางในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพเพื่อให้ทันต่อยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ดังนั้น สื่อออนไลน์จึงมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนพฤติกรรมและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของผู้คนในยุคปัจจุบัน [1] วิดีโอคอนเทนต์ (Video Content) เป็นสารสนเทศที่มีรูปแบบภาพและเสียง มีการเคลื่อนไหวโดยอาศัยการแสดงเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์สื่อสารซึ่งวิดีโอคอนเทนต์ประกอบไปด้วย แอนิเมชัน (Animation) เกม (Game) สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-Learning) คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI) และเนื้อหาต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือรวมถึงการออกแบบเว็บ (Web Design) โดยเนื้อหาของวิดีโอคอนเทนต์ในแต่ละรูปแบบ ทางผู้ผลิตต่างต้องการที่จะเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ความบันเทิง การเรียนรู้และการประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ผู้คนเกิดการรับรู้ได้ทั่วถึงและเข้าใจตรงกัน [2] ขณะที่ในยุคสมัยที่วิดีโอคอนเทนต์กำลังเฟื่องฟู คอนเทนต์เรื่องกีฬาจำนวนมากก็ได้รับความสนใจจากประชากรทั่วทุกมุมโลกมากยิ่งขึ้น ทำให้สื่อออนไลน์ในแวดวงกีฬา ถูกแพร่กระจายออกไปอย่างกว้างขวาง

ซึ่งในปี 2023 ที่ผ่านมามีการเติบโตของดีท็อกการกีฬา สูงถึง 95% โดยมีกีฬาที่คนไทยติดตามมากที่สุดบนดีท็อก คือ ฟุตบอล 95% วอลเลย์บอล 60% มวยไทย 57% แบดมินตัน 51% และ แข่งรถ 49% โดยประชาชนชาวไทยในปัจจุบันนี้ ได้ให้ความสำคัญกับกีฬาฟุตบอลมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะแฟนกีฬาที่มีความคาดหวังและโอกาสของวงการฟุตบอล ทำให้ดีท็อกประเทศไทยต้องการจะผลักดันให้แพลตฟอร์มเป็นพื้นที่ที่ครีเอเตอร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬา และผู้ใช้สามารถทำคอนเทนต์ แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร มอบความบันเทิงที่เกี่ยวกับกีฬาร่วมกันได้อย่างครบวงจร [3] บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) หรือ (บมจ. อสมท) ดำเนินธุรกิจหลักด้านสื่อสารมวลชน สถานะเป็นรัฐวิสาหกิจสังกัด สำนักนายกรัฐมนตรี และเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย กลุ่มบริการ (Service) หมวดสื่อและสิ่งพิมพ์ (Media) โดยแปลงสภาพจากองค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย (อ.ส.ม.ท.) ตามพระราชบัญญัติทุนรัฐวิสาหกิจ พ.ศ. 2542 จดทะเบียนจัดตั้งเป็นบริษัทมหาชนจำกัดกับกระทรวงพาณิชย์เมื่อวันที่ 17 สิงหาคม 2547 ต่อมาได้จดทะเบียนเป็นบริษัทในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (ตลาดหลักทรัพย์ฯ) เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2547 [4] บมจ. อสมท ประกอบธุรกิจสื่อสารมวลชนอันประกอบด้วย [5] 1) กิจกรรมวิทยุโทรทัศน์ แพร่ภาพออกอากาศตลอด 24 ชั่วโมง จากสถานีแม่ข่ายในกรุงเทพมหานครไปยังสถานีเครือข่ายในภูมิภาค 53 สถานี มีพื้นที่ให้บริการครอบคลุมเกือบทั่วประเทศไทย 2) กิจกรรมวิทยุกระจายเสียงส่งกระจายเสียงด้วยระบบเอฟเอ็มทั้งในส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค จำนวน 53 สถานี และในระบบเอเอ็ม ในส่วนกลาง 2 สถานี และ 3) สำนักข่าวไทย ดำเนินการผลิต รวบรวม จัดเก็บ และวิเคราะห์ข่าวสาร ทั้งทางสื่อโทรทัศน์ และวิทยุกระจายเสียงรวมถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ แต่ละกิจกรรมก็มีหน้าที่แตกต่างกันไป เช่น กิจกรรมวิทยุโทรทัศน์ ประกอบไปด้วย ฝ่าย 9 MCOT HD ฝ่ายผลิตรายการ และฝ่ายสนับสนุนการผลิต ซึ่งแต่ละฝ่ายประกอบไปด้วยหลาย ๆ ส่วนงาน ในที่นี้ส่วนส่งเสริมรายการ ถือเป็นส่วนงานหนึ่งที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของฝ่าย 9 MCOT HD ด้วยเช่นกัน หน่วยงานดังกล่าวทำหน้าที่หลัก ๆ ได้แก่ ดูแลดูแลภาพรวมของทีวีช่อง 9 ทั้งหมด เช่น Spot Promote, Biz News, Next Prog./Ending News/News Ticker เป็นต้น สำหรับแพลตฟอร์มดีท็อก FM99 Active Radio เป็นแพลตฟอร์มสำหรับลงข่าวสารการกีฬาท่องเที่ยว สุขภาพ ประจำคลื่น FM99 Active Radio ของบริษัทอสมท จำกัด (มหาชน) หรือ (บมจ.อสมท) ทั้งนี้ คลื่น FM99 Active Radio เป็นสถานีที่มีจุดเด่นด้านการนำเสนอเนื้อหาด้านกีฬาและสุขภาพที่หลากหลายและเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ฟังเฉพาะทาง [6]

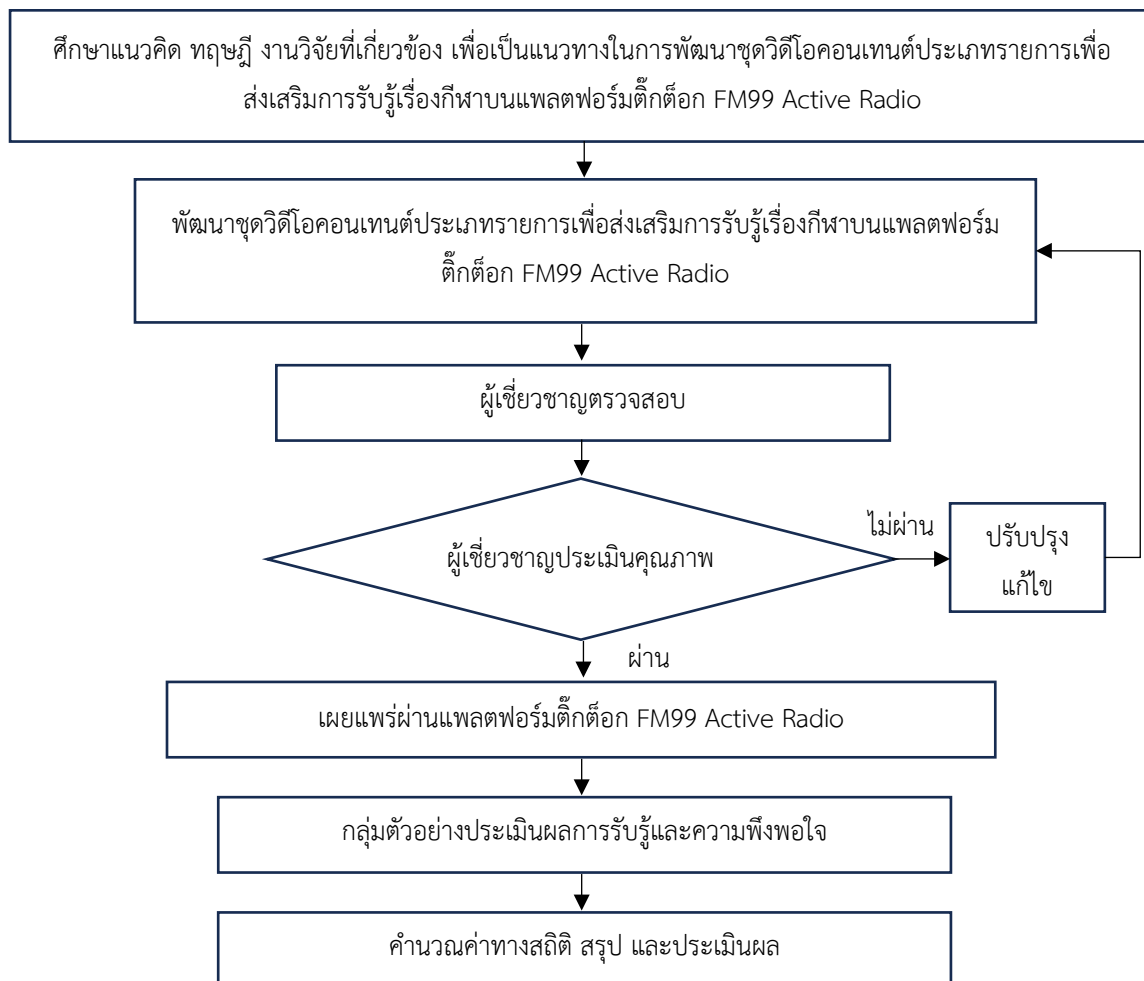
จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่าการสื่อสารรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์โดยนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มดีท็อก ที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน สามารถสื่อสารและส่งข้อมูลสาระต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารได้สะดวกและน่าสนใจ โดยเฉพาะเรื่องราวในแวดวงกีฬา แต่แพลตฟอร์มดีท็อก “FM99 Active Radio” ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ยังไม่มีชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่ให้เกร็ดความรู้เกี่ยวกับกีฬา คลื่น FM99 Active Radio จึงมอบหมายให้คณะผู้วิจัยในฐานะที่ศึกษาในสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ให้ดำเนินการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ให้กับแพลตฟอร์มดีท็อก FM99 Active Radio ซึ่งเป็นช่องทางเผยแพร่เนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาที่คนไทยสนใจได้อย่างรวดเร็วของหน่วยงานในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์ ทั้งนี้หน่วยงานที่รับผิดชอบคือ คลื่น FM99 Active Radio คาดว่าชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาและเผยแพร่นี้จะทำให้ผู้รับสารได้รับรู้เรื่องราวการกีฬาทั้งในและต่างประเทศมากยิ่งขึ้น ในเบื้องต้นจึงมีแนวทางการพัฒนาโดยเริ่มจากข่าวสารของกีฬาประเภทฟุตบอล เนื่องจากเป็นประเภทกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุด [3] โดยกำหนดแนวทางการพัฒนา 5 ขั้นตอน ได้แก่ วิเคราะห์ความต้องการขององค์กร ออกแบบและพัฒนาสื่อ การเผยแพร่บนแพลตฟอร์มดีท็อกและประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้ชม ด้วยเหตุนี้คณะผู้วิจัยจึงดำเนินการออกแบบและพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดีท็อก FM99 Active Radio ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) และดำเนินการวิจัยและพัฒนาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดวิทยุไอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio
2. เพื่อประเมินคุณภาพชุดวิทยุไอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิทยุไอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิทยุไอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio

วิธีดำเนินการวิจัย

การสร้างเครื่องมือเพื่อศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดวิทยุไอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio ผู้ศึกษาได้ดำเนินการดังนี้



รูปที่ 1 แสดงขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ สมาชิกที่ติดตามเพจติกต็อก FM99 Active Radio มีจำนวน 3,409 คน ข้อมูล ณ วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2568 [7]

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ สมาชิกที่ติดตามเพจติกต็อก FM99 Active Radio ดำเนินการโดยวิธีเลือกแบบสุ่มแบบสะดวกจากสมาชิกที่ติดตามเพจติกต็อก FM99 Active Radio ที่ยินดีตอบแบบสอบถาม จำนวน 40 คน โดยอิงจากแนวคิดของ Borg & Gall (1979) ที่กล่าวถึงการวิจัยเน้นการพัฒนา (Research Based Development) [8] ที่ใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยภาคสนามขั้นปฏิบัติการที่จำนวนไม่ต่ำกว่า 40 คน [9] โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคการศึกษา 2/2567

2. ผู้เชี่ยวชาญ

ในการวิจัยครั้งนี้ได้มีผู้เชี่ยวชาญที่ดำเนินการประเมินคุณภาพสื่อและเครื่องมือวัด ประเมินผล ดังต่อไปนี้

2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรีหรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์/กีฬาไม่ต่ำกว่า 5 ปี เพื่อประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติกต็อก FM99 Active Radio จำนวน 3 ท่านโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.2 ผู้เชี่ยวชาญคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรีหรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ในการทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับการผลิตสื่อเพื่อการนำเสนอของชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติกต็อก FM99 Active Radio จำนวน 3 ท่าน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ในการทำงานเป็นเวลา 5 ปี ขึ้นไป เพื่อประเมินคุณภาพด้านการวัดและประเมินผลของการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติกต็อก FM99 Active Radio จำนวน 3 ท่าน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น

ชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติกต็อก FM99 Active Radio

3.2 ตัวแปรตาม

1) คุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติกต็อก FM99 Active Radio

2) ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติกต็อก FM99 Active Radio

3) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติกต็อก FM99 Active Radio

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio ประกอบด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ดังนี้

4.1 ชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio

4.2 แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio 5 ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

4.3 แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

4.4 แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ทั้งนี้ เครื่องมือทุกชิ้นได้ผ่านการประเมินค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล โดยมีค่าตั้งแต่ 0.50 - 1.00 มีความเที่ยงตรงอยู่ในระดับใช้ได้ตามเกณฑ์ [10] จึงนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ คำนวณส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีการแปลความหมายดังนี้ [11]

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ดีมาก หรือ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ดี หรือ มาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า น้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบและพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์

ผลการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio โดยเนื้อหาของชุดสื่อนำเสนอประกอบไปด้วย 1) สโมสรฟุตบอลทั่วโลกที่ชื่นชอบ 2) สโมสรอะไรจะได้เป็นแชมป์พรีเมียร์ลีก 2024/25 3) ทีมชาติฟุตบอลโลกที่ชื่นชอบ 4) ในทีมฟุตบอลตำแหน่งไหนที่ยากเล่น และ 5) ชอบเสื้อฟุตบอลทีมเหย้าหรือทีมเยือน โดยคณะผู้จัดทำได้มีขั้นตอนการวางแผนและออกแบบเนื้อหา ภาพรวมวิดีโอ รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความถูกต้องเหมาะสมชัดเจน และเข้าใจง่าย ตามแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของ ADDIE Model [12] ดังแสดงภาพตัวอย่างต่อไปนี้



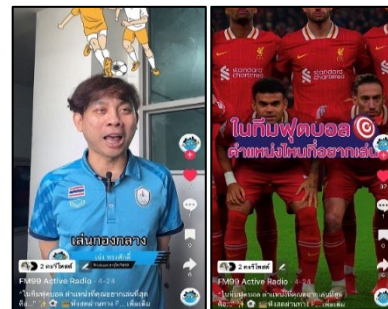
1. สโมสรฟุตบอลทั่วโลกที่ชื่นชอบ



2. สโมสรอะไรจะได้เป็นแชมป์พรีเมียร์ลีก 2024/25



3. ทีมชาติฟุตบอลโลกที่ชื่นชอบ



4. ในทีมฟุตบอลตำแหน่งไหนที่อยากเล่น



5. ชอบเสื้อฟุตบอลทีมเหย้าหรือทีมเยือน

รูปที่ 2-11 แสดงตัวอย่างชุดวิดีโอคอนเทนต์



1. สโมสรฟุตบอลทั่วโลกที่ชื่นชอบ



2. สโมสรอะไรจะได้เป็นแชมป์พรีเมียร์ลีก 2024/25



3. ทีมชาติฟุตบอลโลกที่ชื่นชอบ



4. ในทีมฟุตบอลตำแหน่งไหนที่อยากเล่น



5. ชอบเสื้อฟุตบอลทีมเหย้าหรือทีมเยือน

รูปที่ 13-17 แสดงคิวอาร์โค้ดเข้าชมวิดีโอคอนเทนต์

2. ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 1 สรุปผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา	4.40	0.78	ดี
1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	4.50	0.84	ดี
1.2 เนื้อหามีความกระชับ เข้าใจง่าย และน่าสนใจ	4.33	1.03	ดี
1.3 เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.83	0.41	ดีมาก
1.4 ความถูกต้องของศัพท์เฉพาะที่ใช้ในเรื่องกีฬา	4.33	0.82	ดี
2. ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา	4.42	0.65	ดี
2.1 ภาษาที่ใช้ถูกต้องและมีความเหมาะสม	4.33	0.82	ดี
2.2 ข้อความที่ใช้สื่อความหมายได้ชัดเจน	4.33	0.52	ดี
2.3 ภาพประกอบกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน	4.33	0.82	ดี
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมและถูกต้อง	4.67	0.52	ดีมาก
ผลรวมค่าเฉลี่ย	4.46	0.71	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภท รายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณาเป็นคุณภาพในแต่ละด้านพบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.65) และค่าเฉลี่ยรองลงมาคือด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.78) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านภาพ	4.44	0.78	ดี
1.1 ภาพที่ใช้มีความเหมาะสม น่าสนใจ	4.50	0.84	ดี
1.2 ภาพที่ใช้สื่อความหมายได้ชัดเจน	4.33	0.82	ดี
1.3 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.50	0.84	ดี

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
2. ด้านเสียง	4.78	0.43	ดีมาก
2.1 ระดับความดังของเสียงมีความเหมาะสม	4.83	0.41	ดีมาก
2.2 เสียงมีความชัดเจน ไม่สะดุด	4.83	0.41	ดีมาก
2.3 เสียงที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.67	0.52	ดีมาก
3. ด้านอักษรและการใช้สี	4.39	0.78	ดี
3.1 ขนาดของตัวอักษร อ่านง่าย และชัดเจน	4.50	0.84	ดี
3.2 สีและรูปแบบของตัวอักษร สวยงาม	4.33	0.82	ดี
3.3 ตัวอักษรมีการจัดวางอย่างเหมาะสม และสวยงาม	4.33	0.82	ดี
4. ด้านการนำเสนอ	4.50	0.86	ดี
4.1 รูปแบบการนำเสนอมีความกระชับ และเข้าใจง่าย	4.50	0.84	ดี
4.2 การนำเสนอโดยใช้ชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio มีความเหมาะสม และน่าสนใจ	4.67	0.82	ดีมาก
4.3 การนำเสนอชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio สามารถเข้าถึงง่าย	4.33	1.03	ดี
ผลรวมค่าเฉลี่ย	4.53	0.73	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.73) เมื่อพิจารณาเป็นคุณภาพในแต่ละด้านพบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านเสียงอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.43) ค่าเฉลี่ยรองลงมาคือด้านการนำเสนออยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.86) ด้านภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.44$, S.D. = 0.78) และด้านอักษรและการใช้สีอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.39$, S.D. = 0.78) ตามลำดับ

3. ผลการประเมินระดับการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 3 ผลการประเมินระดับการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการรับรู้
1. รับรู้ว่าทีมชาติฟุตบอลคือการแข่งขันฟุตบอลระหว่างประเทศ	4.48	0.98	มาก
2. รับรู้ว่าการแข่งขันฟุตบอลฟีฟ่าเวิลด์คัพจะจัดแข่งขันขึ้นทุก ๆ 4 ปี	4.46	0.84	มาก
3. รับรู้ว่ามีสโมสรฟุตบอล คือทีมฟุตบอลที่มีการจัดตั้งขึ้นเพื่อแข่งขันในลีกหรือทัวร์นาเมนต์ต่าง ๆ	4.62	0.64	มากที่สุด
4. รับรู้เกี่ยวกับชื่อสโมสรฟุตบอล	4.70	0.65	มากที่สุด
5. รับรู้ว่ามีกีฬาฟุตบอล 1 ทีม มีจำนวนผู้เล่น 11 คน	4.58	0.73	มากที่สุด
6. รับรู้เกี่ยวกับหน้าที่แต่ละตำแหน่งของกีฬาฟุตบอล	4.60	0.57	มากที่สุด
7. รับรู้การเคลื่อนไหวของการแข่งขันพรีเมียร์ลีก	4.74	0.49	มากที่สุด
8. รับรู้ว่ามีสโมสรพรีเมียร์ลีกคือแชมป์พรีเมียร์ลีก 2024 - 2025	4.60	0.64	มากที่สุด
9. รับรู้เกี่ยวกับความหมายของชุดบอลทีมเหย้าและทีมเยือน	4.60	0.67	มากที่สุด
10. รับรู้ว่ามีช่องติดต่อกับ FM99 Active Radio มีการประชาสัมพันธ์เนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา	4.54	0.73	มากที่สุด
ผลรวมค่าเฉลี่ย	4.59	0.69	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มติดต่อกับ FM99 Active Radio เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่ามีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.69) เมื่อพิจารณาเป็นระดับการรับรู้ในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ รับรู้การเคลื่อนไหวของการแข่งขันพรีเมียร์ลีก อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.49) และ ค่าเฉลี่ยรองลงมา 3 รายการ ที่มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 1) รับรู้เกี่ยวกับชื่อสโมสรฟุตบอล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.65) 2) รับรู้ว่ามีสโมสรฟุตบอล คือทีมฟุตบอลที่มีการจัดตั้งขึ้นเพื่อแข่งขันในลีกหรือทัวร์นาเมนต์ต่าง ๆ ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.64) และ 3) รับรู้เกี่ยวกับความหมายของชุดบอลทีมเหย้าและทีมเยือน โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.67) ตามลำดับ

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.ด้านเนื้อหา	4.65	0.59	มากที่สุด
1.1 มีการจัดลำดับวิดีโอคอนเทนต์ดี	4.60	0.56	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาของวิดีโอคอนเทนต์มีความชัดเจน	4.70	0.53	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาของวิดีโอคอนเทนต์เข้าใจง่าย	4.73	0.52	มากที่สุด
1.4 เนื้อหาวิดีโอคอนเทนต์มีความน่าสนใจ	4.57	0.73	มากที่สุด
2. ด้านภาพและเสียง	4.69	0.50	มากที่สุด
2.1 ภาพที่ใช้ในวิดีโอคอนเทนต์มีสีสันสวยงาม	4.73	0.45	มากที่สุด
2.2 กราฟิกที่ใช้สื่อความหมายชัดเจนเข้าใจง่าย	4.63	0.56	มากที่สุด
2.3 ภาพและเสียงมีความน่าดึงดูด	4.67	0.48	มากที่สุด
2.4 ภาพและเสียงสอดคล้องกับเนื้อหา	4.73	0.52	มากที่สุด
3. ด้านการนำเสนอ	4.68	0.56	มากที่สุด
3.1 รูปแบบการนำเสนอมีความกระชับ เข้าใจง่าย	4.70	0.53	มากที่สุด
3.2 รูปแบบการนำเสนอใช้ได้กับแพลตฟอร์มออนไลน์	4.73	0.45	มากที่สุด
3.3 การนำเสนอชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio มีความน่าสนใจ	4.60	0.67	มากที่สุด
ผลรวมค่าเฉลี่ย	4.67	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์กำหนดไว้พบว่ามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณาเป็นระดับความพึงพอใจในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านภาพและเสียงอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, S.D. = 0.50) ด้านการนำเสนออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.56) และค่าเฉลี่ยรองลงมาคือด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.59) ตามลำดับ

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio จำนวน 5 คลิปตามความต้องการของหน่วยงานเป็นที่เรียบร้อย ได้ดำเนินการพัฒนาสื่อตามแนวทาง ADDIE Model และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาประเมินคุณภาพพบว่า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.71) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.73)

หลังจากนั้นจึงนำสื่อที่พัฒนาขึ้นและปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปให้กลุ่มตัวอย่างประเมินผลการรับรู้พบว่าผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.69) และผู้วิจัยได้นำสื่อที่พัฒนาขึ้นและปรับตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปให้กลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจ ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.55)

ผลการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio ได้มีขั้นตอนการวางแผนและออกแบบเนื้อหา ภาพรวมวิดีโอ รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความ ถูกต้องเหมาะสม ชัดเจน และเข้าใจง่าย อิงตามแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของ ADDIE Model [12] มาประยุกต์ใช้ดังนี้ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) ศึกษาความเคลื่อนไหวในกีฬาฟุตบอลที่น่าสนใจและอยู่ในกระแสข่าวของคลื่น FM 99 และนำมาปรึกษากับสมาชิกและอาจารย์ที่ปรึกษา 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) กำหนดหัวข้อและวิธีในการนำเสนอชุดวิดีโอคอนเทนต์ 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) นำรูปแบบของชุดวิดีโอคอนเทนต์เสนอต่อเจ้าหน้าที่ประจำของคลื่น FM 99 และทำการปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสม 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) นำชุดวิดีโอคอนเทนต์ไปเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล และให้สมาชิกที่ติดตามดิจิทัล FM99 Active Radio ที่ได้ดูสื่อ และมีความยินดีตอบแบบสอบถาม ด้วยวิธีการสุ่มตามสะดวก จำนวน 40 คน และ 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) นำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์คำนวณทางสถิติและสรุปผล รูปแบบ ADDIE นี้ เป็นรูปแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะมีผู้นิยมนำไปใช้ในการออกแบบสื่อ วัสดุการเรียนการสอน เช่น การออกแบบชุดการเรียนการสอน การออกแบบสื่อให้ความรู้ออนไลน์ เป็นต้น ในขั้นตอนการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio มีการใช้แนวคิดดังกล่าวอย่างเป็นระบบ และสามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้ชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้นมีผลการประเมินเป็นไปตามสมมติฐานการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาวิณี บินรามันและคณะ [13] ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์แบบอินโฟกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทโฮมเมด เบเกอรี่ โดยมีการใช้แนวคิด ADDIE Model ในการออกแบบและพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์ ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า วิดีโอคอนเทนต์แบบอินโฟกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าประเภทโฮมเมดเบเกอรี่ที่พัฒนาขึ้น มีผลการประเมินเป็นไปตามสมมติฐานของการศึกษาที่ตั้งไว้ และสามารถนำไปใช้งานได้จริงอย่างมีคุณภาพ

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio มีค่าเฉลี่ยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.71) เนื่องจากเนื้อหาที่ค้นหามีความถูกต้อง กระชับ เข้าใจง่าย และน่าสนใจ ซึ่งเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายและแพลตฟอร์มที่เลือกเผยแพร่ อีกทั้งคำศัพท์มีความเข้าใจง่าย มีข้อความแสดงคามหมายอย่างชัดเจนพร้อมภาพประกอบจึงทำให้ผลการประเมินด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ [3] ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เรื่อง “เกร็ดเล็กเช็กกีฬา”บนเพจเฟซบุ๊ก 9th Stadium โดยมีการออกแบบวิดีโอคอนเทนต์ในด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสมทั้งในด้านเนื้อหาที่ใช้ รวมไปถึงด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบที่สามารถช่วยให้เข้าใจได้ง่ายส่วนด้านสื่อการนำเสนอ

มีความเหมาะสมทั้งในด้านคุณภาพของภาพ ด้านเสียงที่มีความเหมาะสมขนาดของตัวอักษรและการใช้สี รวมไปถึงการนำเสนอที่มีความเหมาะสม จึงมีผลประเมินด้านเนื้อหาเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.50) และมีผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ ผลการประเมินด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.73) เนื่องจากการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของวิดีโอคอนเทนต์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีและแนวคิด ในเรื่องของสื่อประชาสัมพันธ์ ตลอดจนหลักการในการพัฒนาสื่อและคุณลักษณะของสื่อที่ดี เพื่อให้ได้สื่อที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ด้วยหลักการออกแบบสื่อของ ADDIE Model [8] ประกอบกับการสร้างจุดเด่นให้กับสื่อด้วยเทคนิคการนำเสนอข้อมูลที่เข้ากับกระแสของกีฬาฟุตบอล

ในส่วนของผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัลคือ FM99 Active Radio โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.69) เนื่องจากการนำเสนอในรูปแบบสื่อวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์จึงทำให้สื่อมีคุณภาพในการประชาสัมพันธ์ชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัลคือ FM99 Active Radio อีกทั้งยังมีเสียงบรรยาย มีข้อความในคลิปนำเสนอที่น่าสนใจ ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ข้อมูลได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับผลการวิจัยของพรจิรา ไวกังรบ และคณะ [14] ที่ได้ศึกษาเรื่อง กิจกรรมเสริมหลักสูตรแบบ Active Learning โดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างการรับรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมไทยในนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยของการรับรู้ก่อนชมสื่อและเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรเท่ากับ 1.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 ($\bar{X} = 1.39$, S.D. = 0.63) หลังจากชมสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนา และเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ค่าเฉลี่ยการรับรู้เพิ่มขึ้นเป็น 4.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15 ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.15) เมื่อนำผลการรับรู้ก่อนและหลังการชมสื่อและเข้าร่วมกิจกรรมมาเปรียบเทียบกัน พบว่าระดับการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังชมสื่อดิจิทัลคอนเทนต์และเข้าร่วมกิจกรรมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t-test = 33.84) ทั้งนี้พบว่าผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ในรูปแบบสื่อโมชันกราฟิก สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก และสื่อวิดีโอคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ของชมรมนาฏยโขลนละคร ทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับรู้อย่างกว้างขวาง และสามารถรับชมได้ทุกที่ทุกเวลา ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมจึงทำให้ระดับการรับรู้เพิ่มขึ้นมาก

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัลคือ FM99 Active Radio โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.55) ทั้งด้านภาพและเสียง ด้านการนำเสนอ ด้านเนื้อหา ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ โดยผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ [15] ซึ่งศึกษาเรื่องการพัฒนาและประเมินคลิปวีวียอดักศึกษาพิการที่มีต่อรายการฮิลใจวัยรุ่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัลคือ โดยวัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้ เพื่อพัฒนาคลิปวีวียอดักศึกษาพิการสำหรับโปรแกรมฟื้นฟูจิตใจวัยรุ่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัลคือ ประเมินคุณภาพของคลิปวีวียอดักศึกษาพิการ ประเมินการรับรู้และประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่าได้มีการออกแบบและพัฒนาคลิปวีวียอดักศึกษาพิการจำนวน 4 คลิป ที่พัฒนาด้วยรูปแบบ ADDIE Model โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าคุณภาพของเนื้อหาและการนำเสนอมีระดับดีมาก ขณะที่ผลประเมินการรับรู้และผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาอยู่ในวัยรุ่นมีความชื่นชอบคลิปสั้นแนวตลกบนแพลตฟอร์มดิจิทัลคือมากที่สุด เพราะรับชมได้สะดวก และรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทรายการเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องกีฬาฟุตบอลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล FM99 Active Radio ทำให้ได้คลิปวิดีโอที่สั้นที่มีความน่าสนใจ ผู้รับสารสามารถเข้าใจและรับรู้คุณสมบัติ จุดเด่นและประโยชน์ของรายการได้ง่าย หน่วยงานจึงสามารถนำวิดีโอคอนเทนต์ให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬาที่พัฒนาขึ้น ไปเผยแพร่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ เช่น เว็บไซต์ยูทูบ อินสตาแกรม และเพจเฟซบุ๊กของช่อง FM99 Active Radio เพื่อเพิ่มความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลที่หน่วยงานต้องการนำเสนอได้มากขึ้น
2. ผู้สนใจศึกษาควรนำเสนอดิจิทัลคอนเทนต์แนะนำรายการกีฬาและผู้ดำเนินรายการเด่นบนแพลตฟอร์มดิจิทัลของหน่วยงานเพื่อคอนเทนต์ให้น่าติดตามและหลากหลายมากขึ้น
3. ควรศึกษาการวิเคราะห์องค์ประกอบของการนำเสนอคอนเทนต์ด้วยการโพสต์ข้ามแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพในกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์รายการของหน่วยงานต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] A. Thanoi, "Social media is changing the world, and it may change your life !!!," Aug. 2019. [Online]. Available: <https://w2.med.cmu.ac.th/suandok-variety/it/1313/>. [Accessed: Feb. 19, 2025]. (in Thai)
- [2] S. Anantnakarakul, "Video content: What is it and is it necessary?," Mar. 2022. [Online]. Available: <https://www.primal.co.th/th/marketing/what-is-video-content/>. [Accessed: Feb. 19, 2025]. (in Thai)
- [3] K. Thamwipat, P. Princhankon, H. Waisilp, C. Ngencharoenrung, and P. Srisuttithada, "Development of the video content series 'Kred Lek Check Keela' on the 9th STADIUM Facebook page," *Journal of Science and Technology, Southeast Bangkok University*, vol. 4, no. 2, pp. 30–43, Jun. 2024. (in Thai)
- [4] MCOT Public Company Limited, "Company Profile," Jan. 2025. [Online]. Available: <https://investor.mcot.net/th/corporate-info/business-overview>. [Accessed: Mar. 31, 2025]. (in Thai)
- [5] The Office of the Prime Minister, "Company Background: MCOT Public Company Limited," Jan. 2015. [Online]. Available: https://ginfo.gcc.go.th/index.php?option=com_content&view=article&id=5661:2015-01-10-10-31-49&catid=514:2011-04-20-02-34-47. [Accessed: Mar. 31, 2025]. (in Thai)
- [6] Muang Thai Khaeng Raeng FM 99, "FM99 Active Radio," Feb. 2025. [Online]. Available: <https://fm99activeradio.mcot.net/>. [Accessed: Feb. 25, 2025]. (in Thai)
- [7] FM99_active_radio, "Video," Feb. 2025. [Online]. Available: https://www.tiktok.com/@fm99_active_radio. [Accessed: Feb. 25, 2025]. (in Thai)
- [8] W. R. Borg and M. D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 3rd ed. New York: Longman, 1979.
- [9] D. Untorseto and A. Triayudi, "Analysis of blended learning development in distance learning in variation of Borg & Gall and ADDIE models," *Journal La Multiapp*, vol. 4, no. 6, pp. 231–242, Dec. 2023.
- [10] S. Konsat and T. Thammawong, "Determining the Content Validity of the Questionnaire (IOC)," Nov. 2015. [Online]. Available: <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329>. [Accessed: Mar. 31, 2025]. (in Thai)

-
- [11] R. Phonman and M. Kajitnatitham, "From Likert-type scale to Likert-like scale," *Journal of Social Sciences in Measurement Evaluation Statistics and Research*, vol. 5, no. 1, pp. 1–15, Jun. 2024. (in Thai)
- [12] M. A. Adeoye, K. A. Wirawan, M. S. Satyapradnyani, and N. I. Septiarini, "Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning," *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, vol. 13, no. 1, pp. 202–209, Mar. 2024.
- [13] P. Binraman, P. Princhankol, and K. Thamwipat, "The development of a digital infographic content on social media for promoting a product of homemade bakery," *Journal of Learning Innovation and Technology*, vol. 2, no. 2, pp. 68–77, Jul. 2022. (in Thai)
- [14] P. Waiwingrob, K. Thamwipat, and P. Princhankol, "Active learning extracurricular activities using digital content to raise awareness of Thai arts and culture among undergraduate students," *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, vol. 23, no. 3, pp. 642–655, Dec. 2023.
- [15] K. Thamwipat, P. Princhankol, S. Maneewan, M. Pintong, and T. Eaksombun, "Development and assessment of review clips by disabled students for a teenage soul healing program on the TikTok platform," *Studies in Media and Communication*, vol. 12, no. 3, pp. 168–176, Sep. 2024.