

การพัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับ
บทเรียนออนไลน์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง*

The Development of Printed Media Design Ability and Learning
Achievement on Professional Media Design Principles Using
Demonstrational Teaching Method Combined with Online Lessons
of Higher Vocational Certificate Students

กัณฑ์ชา แพงโสดา และสมทรง สิทธิ

Kunticha Paengsoda and Somsong Sitti

มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

Northeastern University, Thailand

Corresponding Author, Kai.kunticha@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษา
ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ให้มีคะแนน
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนทั้งหมด 2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนเรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ
70 ของจำนวนทั้งหมด กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการโรงแรม
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
วิทยาลัยอาชีวศึกษาการท่องเที่ยวและการโรงแรมขอนแก่น การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง
(Quasi-Experimental Research Design) ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียว มีการทดสอบหลังเรียน
(One Group Post Test Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ เครื่องมือที่ใช้ในการ
ทดลอง ประกอบด้วย บทเรียนออนไลน์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนแบบสาธิต ร่วมกับบท

*ได้รับบทความ: 11 พฤษภาคม, 2565; แก้ไขบทความ: 6 มิถุนายน, 2565; ตอรับตีพิมพ์: 23 สิงหาคม 2565

Received: May 11, 2022; Revised: June 6, 2022; Accepted: August 23, 2022



เรียนออนไลน์ จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบทดสอบ อัตนัย จำนวน 5 ข้อ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษา หลังเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิต ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 78.00 และมีนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 ของจำนวนทั้งหมด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 76.00 และมีนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ของจำนวนทั้งหมด

คำสำคัญ: ทักษะปฏิบัติ

Abstract

The objectives of this research were; 1) to develop the ability to design printed media of the 1st year students of Higher Vocational Certificate with a demonstration teaching method together with online lessons, to have a passing score of more than 70 % and more than 70% of total students passed the criteria, 2) to develop learning achievement on printed media design to have a passing score of more than 70 % and more than 70% of total students passed the criteria. The sample group consisted of 15 1st year higher vocational certificate students in Hotel Management program in the 2nd semester of academic year 2021, Khon Kaen Tourism and Hotel Vocational College under the Office of Khon Kaen Vocational Education, using purposive sampling method. This research was quasi-experimental research design. A single group experiment was conducted. There was a One Group Post Test Design. The research tools were divided into 2 groups: 1. The experimental tools consisted of 1) online lessons, 2) learning management plan using the demonstrational teaching method together with 6 online lessons plans, with the total number of 12 hours. 2. Tools used for data collection consisted of, 1) 5 items of subjective, 2) learning achievement test with the total number of 4 choices, 30 items. The statistics used in the data analysis comprised arithmetic mean, standard deviation and percentage.



The research results were found that:

1. An average score of printed media ability of higher vocational certificate students after learning with demonstrational teaching method together with online lessons was rated at 78.00%, and 14 students passed the criteria of 70% or 93.33% of total students.

2. An average score of learning achievement on Professional Media Design Principles of higher vocational certificate students after learning with demonstrational teaching method together with online lessons was rated at 76.00%, and 12 students passed criteria of 70%, or 80.00% of total students.

Keywords: Demonstrational Teaching Method; Online Lessons; Printed Media Design Ability; Learning Achievement

1. บทนำ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาดำเนินการพัฒนาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 เป็นหลักสูตรหลังมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าอนุปริญญา ที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการศึกษาด้านวิชาชีพประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และเพื่อยกระดับการศึกษาวิชาชีพของบุคคลให้สูงขึ้น สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12, 2560-2564) แผนการศึกษาแห่งชาติ (แผนการศึกษาแห่งชาติ, 2560-2579) เป็นไปตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ มาตรฐานการศึกษาของชาติ และกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติตลอดจนยึดโยงกับมาตรฐานอาชีพ โดยเน้นการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ เพื่อพัฒนาสมรรถนะกำลังคนระดับฝีมือ รวมทั้ง คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ และกิจนิสัยที่เหมาะสมในการทำงานให้สอดคล้องกับความต้องการกำลังคนของตลาดแรงงาน ชุมชน สังคม และสามารถประกอบอาชีพอิสระได้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกระบบและวิธีการเรียนได้อย่างเหมาะสมตามศักยภาพ ตามความสนใจและโอกาสของตนส่งเสริมให้มีการประสานความร่วมมือเพื่อจัดการศึกษาและพัฒนาหลักสูตรร่วมกันระหว่างสถาบันสถานศึกษา หน่วยงานสถานประกอบการและองค์กรต่างๆ ทั้งในระดับชุมชน ระดับท้องถิ่น และระดับชาติ (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2563)

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยว เรื่องหลัก การออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากมีลักษณะเนื้อหาและความ สามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ยากในการอธิบายให้นักศึกษาเข้าใจได้ ซึ่งต้องใช้หลักการศึกษาข้อมูล (identify) ร่างแบบจั่ว (preliminary) ร่างแบบหยาบ (refinement) ร่างแบบละเอียดที่สมบูรณ์ (analyze)



จัดทำต้นฉบับงานออกแบบสิ่งพิมพ์หรือกราฟิก (decide) งานพิมพ์สำเร็จ หรือขั้นการนำไปใช้ (implement) การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ถือเป็นกระบวนการสำคัญที่สุดในกระบวนการสร้างสรรค์สิ่งพิมพ์ให้ปรากฏต่อผู้รับสาร เพราะในขั้นตอนนี้จะรวมส่วนประกอบในการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหา ชนิดของภาพประกอบแบบตัวอักษรชนิดกระดาษและเทคนิคการพิมพ์ต่างๆ เข้ามาดำเนินการโดยไม่ให้ละเอียดหรือละทิ้งส่วนใดให้หลุดหายไปจากแนวคิดที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์สามารถแบ่งได้เป็น 6 ขั้นตอน (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์, 2540)

นักศึกษาส่วนใหญ่ยังออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ไม่เป็น ซึ่งสภาพปัญหาของนักศึกษา จากข้อมูลพบว่า นักศึกษาขาดความสามารถการปฏิบัติงานในแต่ละเนื้อหาที่ถูกต้อง เป็นผลทำให้เมื่อครูซักถามในประเด็นหรือเนื้อหาที่สำคัญของการเรียนแต่ละครั้ง นักศึกษาไม่สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง ไม่สามารถออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ได้ ผลการทดสอบก่อนเรียนเรื่องหลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพของนักศึกษา สาขาการโรงแรม ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ขาดความสามารถออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ ขาดลำดับขั้นตอนในการออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ ส่งผลให้ผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยว ปีการศึกษา 2563 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยไม่ถึงเกณฑ์ที่วิทยาลัยฯ กำหนดไว้คือร้อยละ 45.87-56.60 ตามลำดับ (วิทยาลัยอาชีวศึกษาการท่องเที่ยวและการโรงแรมขอนแก่น, 2563) จึงควรพัฒนาผู้เรียนในเรื่องหลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ เพื่อให้ให้นักศึกษาพัฒนาความสามารถออกแบบงานสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งต้องใช้หลักการศึกษาค้นคว้าข้อมูล (identify) ร่างแบบจิว (preliminary) ร่างแบบหยาบ (refinement) ร่างแบบละเอียดที่สมบูรณ์ (analyze) จัดทำต้นฉบับงานออกแบบสิ่งพิมพ์หรือกราฟิก (decide) งานพิมพ์สำเร็จหรือขั้นการนำไปใช้ (implement) เรียนรู้หรือวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นไปตามหลักการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของผู้เรียน โดยครูช่วยแนะนำและช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าและการเรียนรู้ของตนเองได้ สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ประกอบด้วย ภาษาแม่ และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะคณิตศาสตร์ การปกครอง หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิด รวมถึงยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) หรือหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยการส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแกนหลัก และการสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปในทุกวิชาแกนหลัก ดังนี้ 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของผู้เรียน เรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่ ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการร่วมมือ 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และ



เทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ได้แก่ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อและความรู้ด้านเทคโนโลยี 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ในการดำรงชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จผู้เรียนจะต้องพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ ความยืดหยุ่นและการปรับตัว การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม การเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต (Productivity) และ ความรับผิดชอบเชื่อถือได้ (Accountability) และภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Responsibility) (วิจารณ์ พานิช, 2555)

จากปัญหาที่พบ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะแก้ไขปัญหากิจการกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้ในด้าน การเรียนรู้การสื่อสาร การทำงานการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม ครูควรเปลี่ยนแปลงบทบาทและพฤติกรรมในการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กโดยวิธีการสอนแบบต่างๆ โดยจะต้องคำนึงถึงมาตรฐานคุณภาพการจัดการเรียนรู้และบูรณาการการจัดการเรียนการสอน เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตในเรื่องที่แปลกใหม่ น่าสนใจ จะเน้นให้นักเรียนเห็นกระบวนการอย่างชัดเจน โดยมีส่วนร่วมในการสาธิต ตั้งคำถามซึ่งช่วยในการสอนแบบสาธิตได้ผลดียิ่งขึ้น ข้อดีของการสอนแบบสาธิต 1) นักเรียนมองเห็นตัวอย่างแบบอย่าง ขั้นตอนของการปฏิบัติทำให้เข้าใจลึกซึ้งมีเหตุผล 2) ประหยัดเวลาของครูและนักเรียนเพราะเห็นตัวอย่างชัดเจน 3) ประหยัดวัสดุ 4) การสาธิตให้ดูแล้วปฏิบัติย่อมปลอดภัย (ชูศรี สนิทประชากร, 2534)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนากิจการกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบสาธิต ร่วมกับบทเรียนออนไลน์คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการแสดงหรือทำสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ให้ผู้เรียนสังเกตดู แล้วให้ผู้เรียนซักถาม อภิปราย และสรุปการเรียนรู้ที่ได้จากการสังเกตการณ์สาธิต วิธีการสอนแบบสาธิตเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนทั้งชั้นได้เห็น การปฏิบัติจริงด้วยตาตนเองทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือการปฏิบัติที่ชัดเจนขึ้น การนำเทคนิควิธีสอนร่วมกับสื่อหลายๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุอุปกรณ์วิธีการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอน ดังกล่าวนำไปสู่การพัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพของนักศึกษาสาขาการโรงแรม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพได้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด



2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิต ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 และมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง (Quasi-experimental Research Design) แบบกลุ่มเดียววัดผลหลังทดลอง (The One-Shot Case Study Design)

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการโรงแรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คนที่กำลังศึกษาอยู่ที่วิทยาลัยอาชีวศึกษาการท่องเที่ยวและการโรงแรม ขอนแก่น สังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาจังหวัดขอนแก่น ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) บทเรียนออนไลน์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.84$, S.D. = 0.37) 2) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออุตสาหกรรม การท่องเที่ยวเรื่อง หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ จำนวน 6 แผน มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.94$, S.D. = 0.22) 3) แบบทดสอบวัดความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นแบบทดสอบอัตนัย ตรวจให้คะแนนด้วยเกณฑ์การให้คะแนน เป็นแบบรูบริค จำนวน 5 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.45-0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.30-0.60 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.684) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง (P) 0.65-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.60 และค่าความเชื่อมั่น KR-20 ทั้งฉบับเท่ากับ 0.90

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ 1) ทำความเข้าใจกับนักศึกษาเกี่ยวกับวิธีเรียนด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่จะใช้ในการเรียนวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยวเรื่อง หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ 2) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ 3) เมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนการสอน ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) นำผลการทดลองทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้ 1) วิเคราะห์ความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 4) วิเคราะห์ผล



สัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ให้มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักศึกษาผ่าน เกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

4. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง หลัก การออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สามารถสรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ความสามารถในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหลัง เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ มีผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวัดความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

จำนวน นักเรียน	คะแนน				คะแนนเฉลี่ย		ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	จำนวนนักเรียนที่ผ่าน เกณฑ์การประเมิน	
	เต็ม	ผ่านเกณฑ์	สูงสุด	ต่ำสุด	ทั้งหมด	ร้อยละ		จำนวน (คน)	ร้อยละ
15	20	14	18	12	15.6	78.00	1.50	14	93.33

จากตารางที่ 1 ผลการวัดความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.6 คิดเป็นร้อยละ 78.00 และมีนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 ของ จำนวนนักศึกษาทั้งหมด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ มีผลดังตาราง ที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จำนวน นักเรียน	คะแนน				คะแนนเฉลี่ย		ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	จำนวนนักเรียนที่ผ่าน เกณฑ์การประเมิน	
	เต็ม	ผ่านเกณฑ์	สูงสุด	ต่ำสุด	ทั้งหมด	ร้อยละ		จำนวน (คน)	ร้อยละ
15	30	21	27	16	22.80	76.00	3.12	12	80.00



จากตารางที่ 2 ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.80 คิดเป็นร้อยละ 76.00 และมีนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

5. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จากการสรุปผลการวิจัยครั้งนี้สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ความสามารถในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.6 คิดเป็นร้อยละ 78.00 และมีนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ จะช่วยพัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ยังส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนการสอนโดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้พัฒนาความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีในระหว่างเรียน โดยเห็นได้จากในขณะดำเนินการเรียน นักศึกษาจะมีการทำงานด้วยการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ หรือใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์บทเรียนออนไลน์ ในชีวิตประจำวัน มีความเชื่อมั่นในตนเองต่อการใช้เทคโนโลยี ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า การสอนด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ การสาธิตในเรื่องที่แปลกใหม่ น่าสนใจ จะเน้นให้นักเรียนเห็นกระบวนการอย่างชัดเจน โดยมีส่วนร่วมในการสาธิต ตั้งคำถาม ซึ่งช่วยในการสอนแบบสาธิตได้ผลดียิ่งขึ้น (ชูศรี สนิทประชากร, 2534) เทคนิคการสาธิตพัฒนาให้นักศึกษามีความสามารถในการการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ แล้วนำสื่อการสอนที่สร้างขึ้นไปใช้ประโยชน์ในการสอนร่วมกับวิธีการสอนแบบสาธิต ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการสอนได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งการสอนในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับคูรูเบคแคค และแอลตินพูลลัค (Kurubacak & Altinpulluk, 2017) ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของตะวัน คำบก (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์เรื่องผลกระทบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานอาชีพ การวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 พบว่า มีค่าเฉลี่ย 22.80 คิดเป็นร้อยละ 76.00 และมีจำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากผลการวิจัยดังกล่าวทำให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธี



การสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ช่วยให้ศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง หลักการ ออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ ช่วยให้ศึกษา เรียนรู้ได้ดี เรียนง่ายขึ้น จึงทำให้เขาสามารถทำคะแนนได้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของจรรุวรรณ พูลธรรม และกิตติ พูลธรรม (2559) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบสาธิต เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางการปฏิบัติในเรื่องการใช้งานออสซิลโลสโคป ระดับปริญญาตรีสาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วย รูปแบบสาธิตในเรื่องการใช้งานออสซิลโลสโคป คิดเป็นร้อยละ 89.76 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการปฏิบัติของนักศึกษา สาขา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ชั้นปีที่ 2 เรียนโดยใช้การ จัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสาธิตในเรื่องการใช้งานออสซิลโลสโคป คิดเป็นร้อยละ 90.65 สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอเพื่อการนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอน หมวดีวิชาสมรรถนะวิชาชีพ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน กลุ่มเทคโนโลยี สารสนเทศ สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ และผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ได้ผ่านการตรวจสอบ คุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งสามารถส่งเสริมพัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ของนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และต้องเตรียมในเรื่องของเนื้อหาที่เหมาะสมกับ กลุ่มตัวอย่าง

1.2 ระยะเวลาสำหรับการจัดกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมโดยเฉพาะในขั้นสาธิตควรเพิ่มเวลา ให้มากกว่านี้เพื่อสร้างความรู้ความคงทนให้แก่นักศึกษา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับภาควิชาครั้งต่อไป

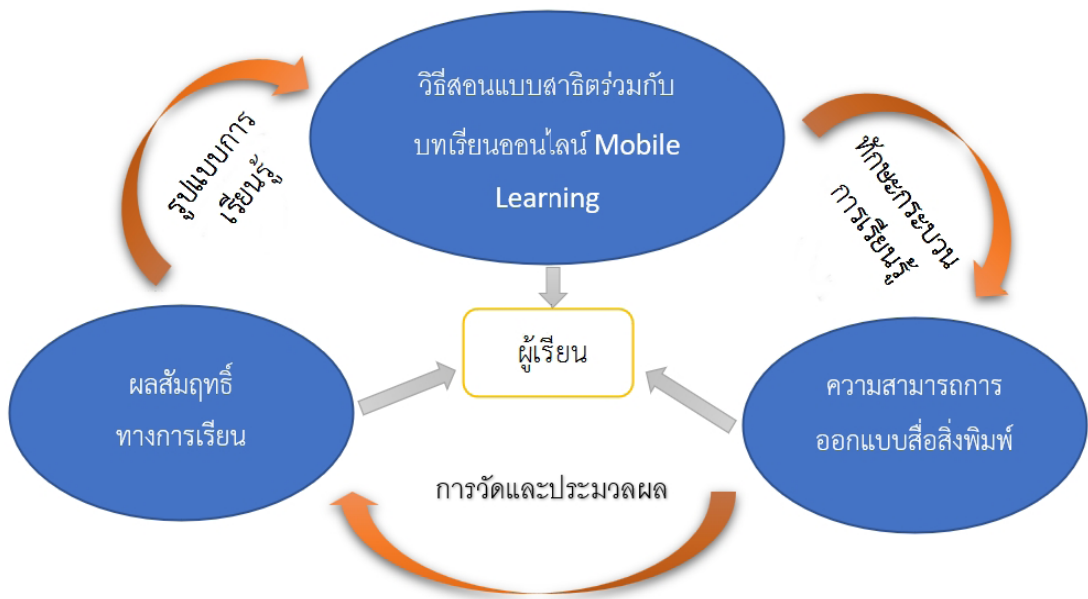
2.1 ควรนำวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ไปใช้พัฒนาความสามารถและ กระบวนการปฏิบัติงานทางด้านอื่น ๆ ได้แก่ ความสามารถในการเขียนโปรแกรมความสามารถด้านเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถที่เชื่อมโยงกันและเพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร

2.2 ควรมีศึกษาความสามารถทางสาขาวิชาชีพอื่นๆ ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับ บทเรียนออนไลน์



7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การวิจัยเกี่ยวกับการการพัฒนาความสามารถการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หลักการออกแบบสื่ออย่างมืออาชีพ ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตร่วมกับบทเรียนออนไลน์ของนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ได้องค์ความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ได้ผลจริง พร้อมทั้งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและสามารถให้ผู้เรียนมีความสร้างสรรค์พัฒนาความสามารถได้ดีขึ้น สามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ได้ดังนี้ 1) ขั้นตอนการสร้างบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม vidinotiตามกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ซึ่งการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์สามารถแบ่งได้เป็น 6 ขั้นตอน (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์, 2540) 2) ประโยชน์ของบทเรียนออนไลน์ (อุทุมพร แก้วทา, 2558) 3) ขั้นตอนของการสอนโดยใช้การสาธิต (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2546) 4) การวัดและประเมินผลโดยใช้แนวคิดของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535) 5) สามารถนำความรู้จากการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนางานด้านการเรียนการสอนได้ในอนาคต ตามแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ

เอกสารอ้างอิง

จารุวรรณ ทูลธรรม และกิตติ ทูลธรรม. (2559). การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสาธิตเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะทางการปฏิบัติในเรื่องการใช้งานออสซิลโลสโคป ระดับปริญญาตรี สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตขอนแก่น. วารสาร มทร.ธัญบุรี ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคม, 3(2), 45-54.



- ชูศรี สนิทประชากร. (2534). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะวิชาครุศาสตร์ วิทยาลัยครูจันทระเกษม.
- ตะวัน คำบก. (2563). *การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เรื่อง ผลกระทบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ วิชา คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานอาชีพ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวช.)*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *หลักการวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. (2540). *การออกแบบนิเทศศิลป์ 1 หนังสือคณะกรรมการคณาจารย์: สถาบันราชภัฏสวนดุสิต*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณ์.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2564). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12. (2560-2564)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานয়รัฐมนตรี.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2563). *ท่องเที่ยว วิทยาลัยอาชีวศึกษาการท่องเที่ยวและการโรงแรมขอนแก่น*. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560-2579). *แผนการศึกษาแห่งชาติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: ตถาตา พับลิเคชั่น จำกัด.
- อารมณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อุทุมพร แก้วทา. (2558). *การพัฒนาบทเรียนผ่านสมาร์ตโฟนตามแนวคิดองค์กรแห่งการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. เข้าถึงได้จาก <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/handle/123456789/2666>
- Kurubacak, G., & Altinpulluk, H. (2017). *Mobile Technologies and Augmented Reality in Open Education*. Pennsylvania: Information Science Reference.

