

การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
ในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์  
ระดับชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ

THE USE OF PRACTICAL LEARNING ACTIVITIES THAT  
AFFECT LEARNING ACHIEVEMENT IN PRINT MEDIA PRODUCTION  
FOR STUDENTS IN COMMUNICATION ART 3<sup>rd</sup> GRADE,  
FACULTY OF MANAGEMENT SCIENCE

อรอนงค์ โสมิตพิพัฒน์

Ornanong Kositpipat\*

สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย\*

Department of Communication Arts, Faculty of Management Science, Phranakhon Rajabhat University

Bangkok, Thailand\*

Email: ornanongkt@yahoo.com\*

Received: 2019-03-04

Revised: 2019-07-12

Accepted: 2019-09-12

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ค่า t-test แบบ Dependents

ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ (step by step) มีนักศึกษาผ่านเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 93.99 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 55.42 สูงวก่อก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 34.67 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการเรียนรู้จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ ส่งผลทำให้การเรียนหลังเรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบทำให้ผลการเรียนดีขึ้น และผลความพึงพอใจของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.19

**คำสำคัญ:** การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

#### Abstract

The purpose this research was to enhance student learning achievement in using new practical learning activities in Print Media Production Course, to compare learning outcomes pretest and posttest using practical learning activities and to study the students' satisfaction towards practical learning activities. A one-group pretest and posttest experimental design was conducted. Thirty-three of 3<sup>rd</sup> year students of Education Faculty, Phranakhon Rajabhat University, who enrolled Print Media Production Course, were participated during the second semester of academic year 2017. The research tools consisted of practical lesson plan in Print Media Production Course, achievement test, and questionnaire. The collected data were analyzed by percentage, mean, standard deviation and t-test for dependent samples. The findings were as follows; the achievement of the practical learning activities was 93.99%, the students' achievement average scores before practical learning activities were 34.67 but the average scores after practical learning activities were 55.42, which was higher than those before learning with this method at the .05 significances level. The majority of students were satisfied with this practical learning step by step activities at average of 4.19. Most of students had better results from this learning method

**Keywords:** The Use of Learning Activities, Practical Learning Activities, Print Media Production Course

## บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งการเรียนเน้นการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการออกแบบการจัดหน้าสิ่งพิมพ์ การใช้แบบตัวอักษร การสร้างภาพและกราฟิก การสร้างหน้าสิ่งพิมพ์ การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) โดยการใช้โปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ (Adobe InDesign) ในการจัดทำผลิตสื่อขึ้นมา ซึ่งการเป็นหัวใจหลักของการทำงานของการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ในรายวิชาจึงมุ่งที่นักเรียนนั้นได้รับความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ให้มากที่สุด จากการเรียนการสอนในที่ผ่านมาผู้สอนได้สอนในรูปแบบการบรรยายอธิบายโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ ส่วนใหญ่แล้วเป็นการฟังบรรยายจากผู้สอน ซึ่งจากข้อมูลการสอนที่ผ่านมา ผู้เรียนหรือนักศึกษาจะนั่งฟังบรรยายไม่ได้ฝึกปฏิบัติเท่าที่ควร ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้ในการปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนไม่มีความชำนาญ ขาดทักษะ ขาดประสบการณ์ และความรู้เชิงปฏิบัติจริงภายในห้องเรียน

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ หากมุ่งเน้นไปที่การฝึกปฏิบัติจริงของผู้เรียนโดยตรง ส่งผลให้ผู้เรียนนั้นเกิดประสบการณ์ และทันต่อยุคสมัยปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าเข้ามาช่วยการทำงานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงาน อย่างโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ และการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจะส่งผลให้ผู้เรียนนั้นมีความรู้และยังเกิดความเข้าใจในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น ซึ่งการเรียนใน

รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ส่วนหนึ่งต้องมีการทักษะการลงมือปฏิบัติต่อการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดความรู้ และความเข้าใจนั้นจะส่งผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียนหรือนักศึกษาเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดของรูปแบบการเรียนการสอนวิชาอาชีพของ Tisana (2005) กล่าวถึงการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะปฏิบัติที่ดีนั้นผู้สอนควรเริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์งานที่จะให้ผู้เรียนทำ โดยแบ่งงานออกเป็นส่วนย่อย ๆ และลำดับงานจากง่ายไปหายาก แล้วให้ผู้เรียนได้ฝึกทำงานย่อย ๆ มีความรู้เข้าใจงานที่จะทำเรียนรู้ลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงาน ฝึกทำงานในสถานการณ์ใกล้เคียง และ Nuanjid (1992) ได้เป็นผู้พัฒนารูปแบบนี้ขึ้นเป็นรูปแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย เทคนิควิธีการ 3 วิธี ได้แก่ การสอนทฤษฎีก่อนสอนงานปฏิบัติ การสอนงานปฏิบัติก่อนสอนทฤษฎี และการสอนทฤษฎีและปฏิบัติไปพร้อม ๆ กัน

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2560 และการนำแนวคิดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติของผู้เรียน มาปรับใช้ในการสอนจะทำให้ผู้เรียนที่มีความรู้ มีทักษะการปฏิบัติได้จริงด้วยตนเอง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อวัดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักศึกษา และสามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

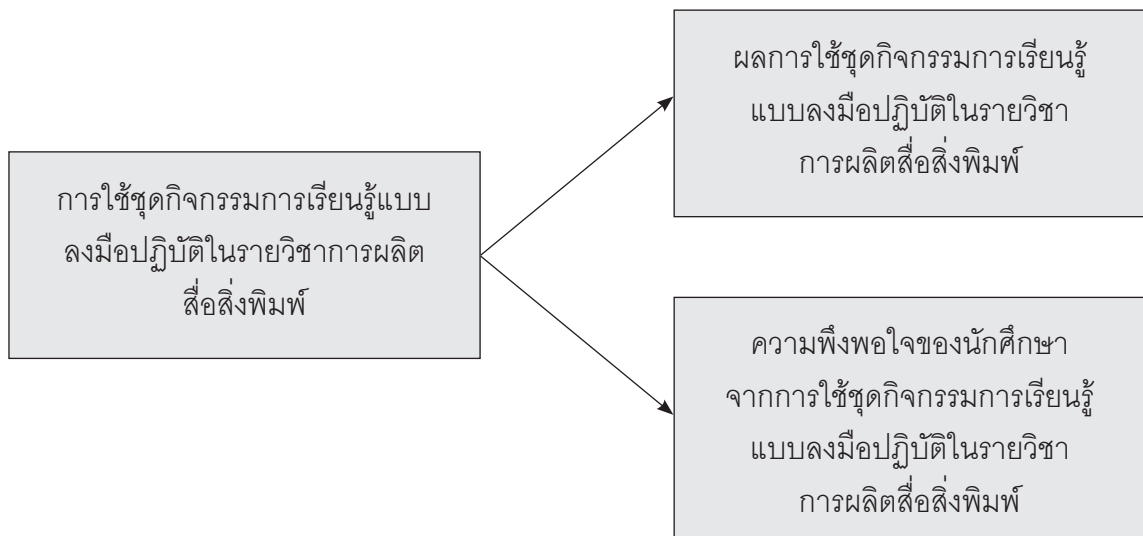
### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

### ประโยชน์ที่ได้รับการวิจัย

1. ผลจากการวิจัยทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของการสอน เพื่อนำผลไปปรับปรุงจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

### กรอบแนวคิดของการวิจัย



### 2. เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียน

การสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติกับรายวิชาที่มีรูปแบบการสอนด้านปฏิบัติของสาขานิเทศศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### 3. เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่จะนำไปใช้พัฒนาทักษะและศักยภาพของผู้เรียนในการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

### ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา นักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 3 ระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ รหัส 3023401 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

## ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษา สาขานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 3 ระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 83 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษา สาขานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 3 ระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 33 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นการเลือกกลุ่มทดลองในงานวิจัยครั้งนี้ เป็นการเลือกโดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (cluster sampling)

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เอกสารและชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม อะโดบี อินดีไซน์

2. แบบวัดการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เรื่อง การผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม อะโดบี อินดีไซน์

3. แบบประเมินความพึงพอใจของ นักศึกษาในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ 5 ด้าน ได้แก่

1. ด้านอาจารย์ผู้สอน
2. ด้านการจัดการเรียนการสอน
3. ด้านเนื้อหาของรายวิชา

4. ด้านปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้

การสอน

5. ด้านการประเมินผล

โดยสร้างเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของไลเคิร์ท และแบบสอบถามปลายเปิด

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เรื่อง การผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อ

### การเก็บข้อมูล

การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ มีวิธีการเก็บข้อมูล ดังนี้

1. การเก็บข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

1.1 ผู้วิจัยแนะนำการสอน โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ด้วยโปรแกรม อะโดบี อินดีไซน์ มีการแนะนำวิธีการเรียน คະแนะเก็บพื้นฐาน และแนะนำการทำแบบทดสอบก่อนเรียนจากการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

(e-book) ด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

1.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนในรูปแบบทฤษฎีด้วยการอธิบายโครงสร้างเนื้อหาในการเรียนประกอบสื่อการสอน เมื่ออธิบายเสร็จในแต่ละหัวข้อได้นำให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติจริงตามการสอนของผู้สอน โดยผู้วิจัยได้พานักศึกษาปฏิบัติในแต่ละขั้นตอนแบบปฏิบัติ การผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์

1.3 การเรียนการสอนโดยเน้นรูปแบบลงมือปฏิบัติจริง ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งการเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ผู้สอนจะดำเนินการในรูปแบบลักษณะที่คล้ายกัน คือ 1) อธิบายด้วยสื่อประกอบการสอน 2) พานักศึกษาลงมือปฏิบัติจริงกับเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ ที่ใช้ในการเรียนการสอน และ 3) ตรวจสอบการปฏิบัติในแต่ละเนื้อหา และประเมินผลด้วยการให้คะแนนการปฏิบัติของแต่ละชุดการเรียนรู้ของแต่ละผู้เรียน โดยแบ่งเป็น 7 ชุด ๆ ละ 10 คะแนน รวม 70 คะแนน และประเมินผลโดยนักศึกษาทุกคนจะต้องได้คะแนนจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 จึงถือว่าผ่าน

1.4 หลังจากเรียนด้วยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ และได้คะแนนการปฏิบัติของแต่ละหน่วยการเรียนรู้และผู้สอน

เก็บคะแนนเรียบร้อยแล้วนั้น ผู้สอนจะทำการทดสอบโดยสร้างเป็นแบบสอบถามให้เลือกตอบเนื้อหาการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ เพื่อหาผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เป็นรายบุคคลอีกครั้ง เพื่อเป็นคะแนนเก็บเป็นการวัดและประเมินผลโดยนักศึกษาทุกคน จะต้องได้คะแนนจากแบบทดสอบไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 จึงถือว่าผ่าน

1.5 หลังจากที่ได้ผู้สอนเก็บคะแนนจากการการเรียนรู้จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติโดยการทำแบบทดสอบเนื้อหาเพื่อหาผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

2. การเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ ในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 25 ข้อ 5 ด้าน ได้แก่

2.1 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)

2.2 ความรู้ความเข้าใจต่อการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)

2.3 การนำไปใช้ที่ได้รับจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิต

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)

2.4 ความสามารถด้านทักษะปฏิบัติ ต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)

2.5 ความพึงพอใจต่อวิธีการสอน ของอาจารย์ต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)

โดยทั้ง 5 ด้าน เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยอ้างอิงตามแบบ ทดสอบทัศนคติของ Likert คือ กำหนดค่าความ พึงพอใจต่อสิ่งต่าง ๆ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

โดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจ แต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับน้อยที่สุด

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับน้อย

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับปานกลาง

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับมาก

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับมากที่สุด

สำหรับการให้ความหมายของค่าที่วัดได้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมาย โดยการให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ (Boonchom, 2002) ดังนี้

1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย

2.51 - 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง

3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มาก

4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์จากคะแนนการเรียนรู้ จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักศึกษาจากการ ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ โดย คำนวณหาค่าเฉลี่ยร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูล จากแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักศึกษา ต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ ในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษา สาขาวิชานิติศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 คณะ วิทยาการจัดการ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ค่า t-test แบบ Dependents

### สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

#### สรุปผลการวิจัย

1. ผลวิเคราะห์จากคะแนนการเรียนรู้ จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยร้อยละ โดยวิธีการสอน แบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ พบว่า คะแนน ที่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ตั้งไว้

จะต้องทำแบบทดสอบได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 จึงถือว่าผ่าน นักศึกษาส่วนใหญ่มีผลการเรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติแล้วดำเนินการทดสอบสอบ คือ มีจำนวนที่ผ่านคะแนนร้อยละ 90 จำนวน 7 คน รองลงมาคือคะแนนร้อยละ 80 จำนวน 13 คน และผลการเรียนที่ผ่านคะแนนร้อยละ 70 จำนวน 5 คน ส่วนที่ได้คะแนนร้อยละ 60 จำนวน 4 คน และคะแนนร้อยละ 50 จำนวน 2 คน รวมทั้งที่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลทั้งหมด 31 คน

และคะแนนที่ไม่ผ่านการวัดและประเมินผลคือทำคะแนนได้ต่ำกว่าร้อยละ 50 คือได้คะแนนร้อยละ 40 จำนวน 2 คน ดังนั้นผ่านเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 93.99

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการ

เรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ แสดงดังตาราง 1

จากตารางที่ 1 แสดงผลพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า P เท่ากับ .000 < .05) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ใน คือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของหลังเรียนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบ มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 58.21 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 34.67 จากคะแนนเต็ม 70 คะแนน และผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจากการ

**ตารางที่ 1** ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบ

| การทดสอบ  | จำนวนผู้เรียน | คะแนนเฉลี่ย | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | ค่า t   | P    |
|-----------|---------------|-------------|----------------------|---------|------|
| ก่อนเรียน | 33            | 34.67       | 6.10                 | -16.20* | .000 |
| หลังเรียน | 33            | 58.21       | 9.46                 |         |      |

\*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โดยวิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบพบว่า ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบพบว่า จำนวนนักศึกษา 21 คน จาก 33 คน เกินครึ่งของผู้เรียนทั้งหมด ที่มีคะแนนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยาย

เนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบ สูงกว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ และมีจำนวนนักศึกษาที่มีคะแนนหลังเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 50 คะแนน ขึ้นไป จำนวน 31 คน จาก 33 คนของผู้เรียน

แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ ส่งผลทำให้ การเรียนหลังเรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โดยวิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบ มีผลการเรียนดีขึ้น

3. ผลความพึงพอใจของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ทั้ง 5 ด้าน แสดงดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลค่าระดับความพึงพอใจ ของผลรวมระดับความพึงพอใจของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

| หัวข้อประเมิน                                                                                                                                        | ระดับความพึงพอใจ |             |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------------|------------|
|                                                                                                                                                      | $\bar{X}$        | S.D.        | แปลผล      |
| 1. ด้านการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)                                       | 4.09             | .479        | มาก        |
| 2. ด้านความรู้ความเข้าใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)                   | 4.19             | .499        | มาก        |
| 3. ด้านการนำไปใช้ที่ได้รับจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)                 | 4.22             | .469        | มาก        |
| 4. ด้านความสามารถด้านทักษะปฏิบัติ ต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign)         | 4.27             | .456        | มาก        |
| 5. ด้านความพึงพอใจต่อวิธีการสอนของอาจารย์ ต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เรื่องการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม (Adobe InDesign) | 4.18             | .425        | มาก        |
| <b>ผลรวม</b>                                                                                                                                         | <b>4.19</b>      | <b>.389</b> | <b>มาก</b> |

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ พบว่าคะแนนที่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ตั้งไว้ จะต้องทำแบบทดสอบได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 จึงถือว่าผ่าน นักศึกษาส่วนใหญ่

มีผลการเรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ (step by step) แล้วดำเนินการทดสอบสอบ คือมีจำนวนที่ผ่านคะแนนร้อยละ 90 จำนวน 7 คน รองลงมาคือคะแนนร้อยละ 80 จำนวน 13 คน และผลการเรียนที่ผ่านคะแนนร้อยละ 70 จำนวน

5 คน ส่วนที่ได้คะแนนร้อยละ 60 จำนวน 4 คน และคะแนนร้อยละ 50 จำนวน 2 คน รวมทั้งที่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลทั้งหมด 31 คน และคะแนนที่ไม่ผ่านการวัดและประเมินผลคือทำคะแนนได้ต่ำกว่าร้อยละ 50 คือ ได้ คะแนนร้อยละ 40 จำนวน 2 คน ดังนั้นผ่านเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 93.99 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jittirat (2011) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนแล้วสอบ ของนักศึกษาริชาชีพครูสาขาวิชาเอกคณิตศาสตร์ หมู่เรียน 53/19 ปีการศึกษา 2553 พบว่า นักเรียนที่เรียนใช้วิธีการสอนแล้วสอบมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนใช้วิธีการสอนแล้วสอบ เช่นเดียวกับงานของ Sirimani (2010) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยใช้วิธีสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้ง 5 แผน สามารถพัฒนาทักษะปฏิบัติด้านการดูแลสุขภาพเด็กของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 แผนงวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้ดี ทำให้นักศึกษามีทักษะปฏิบัติดีขึ้นจากระดับพอใช้ (ค่าเฉลี่ย 1.47) เป็นระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 2.54) ทางด้านทักษะปฏิบัติเป็นรายบุคคลของนักศึกษามีค่าเฉลี่ยดีขึ้นจากเดิมทุกคน โดยมีทักษะปฏิบัติดีขึ้นอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 20 คน (ร้อยละ 62.50) ทักษะปฏิบัติตามกิจกรรมที่ปฏิบัติเรื่องการจัดนิทรรศการอาหารเด็กปฐมวัย มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.75) รองลงมาคือทักษะด้านการ

ปฐมพยาบาล (ค่าเฉลี่ย 2.59) และด้านการประกอบอาหาร (ค่าเฉลี่ย 2.56) ตามลำดับ

ดังนั้นการเรียนรู้ของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ มีส่วนสำคัญที่ส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบสอบพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบสอบ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า P เท่ากับ  $.000 < .05$ ) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ใน คือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของหลังเรียนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 55.42 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 34.67 จากคะแนนเต็ม 70 คะแนน

ทั้งนี้ผลการเรียนรู้จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายพร้อมฝึกปฏิบัติ ส่งผลทำให้ การเรียนหลังเรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิธีการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแล้วดำเนินการทดสอบสอบ มีผลการเรียนดีขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Songkran (2012) ทำการศึกษา

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาการบัญชีเพื่อชุมชน กิจกรรมการจัดทำโครงการแบบบูรณาการกับภาคปฏิบัติ พบว่า ประเมินผลการใช้ชุดวิชาหลังเรียนของนักศึกษาทำให้นักศึกษารู้จักหรือเข้าใจเป็นอย่างดีก่อนการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < 0.05$ ) ส่วนการศึกษาถึงผลสัมฤทธิ์การเรียนของนักศึกษาโดยใช้กิจกรรมการจัดทำโครงการแบบบูรณาการกับภาคปฏิบัติ พบว่านักศึกษามีผลการเรียนรู้อย่างต่ำสุด 77 คะแนน ซึ่งเกินกว่าที่กำหนดไว้ในข้อสมมติฐาน 60 คะแนน ซึ่งถือว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักศึกษาโดยใช้กิจกรรมการจัดทำโครงการแบบบูรณาการกับภาคปฏิบัติ เช่นเดียวกับงานของ Charukit (2015) ได้ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์การเรียนการสอนรายวิชาการบริหารสารสนเทศ 2 โดยเน้นรูปแบบฝึกปฏิบัติจริง พบว่า ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียน พบว่าการทดสอบหลังเรียนมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 67.74 และนักศึกษาที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนบรรยายและพาฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเองแล้วจึงดำเนินการทดสอบ พบว่า การทดสอบหลังเรียนมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 90.32

ดังนั้นการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ มีส่วนสำคัญที่ส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

3. ผลความพึงพอใจของนักศึกษาจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพรวมทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.19 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Charukit

(2015) ได้ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์การเรียนการสอนรายวิชาการบริหารสารสนเทศ 2 โดยเน้นรูปแบบฝึกปฏิบัติจริง พบว่า 1) ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียน พบว่าการทดสอบหลังเรียนมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 67.74 และนักศึกษาที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนบรรยายและพาฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเองแล้วจึงดำเนินการทดสอบพบว่าการทดสอบหลังเรียนมีนักศึกษาผ่านเกณฑ์ จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 90.32 2) ผลการประเมิน ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน รายวิชาการบริหารสารสนเทศ 2 โดยเน้นรูปแบบฝึกปฏิบัติจริงของนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.84) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษา มีความพึงพอใจในระดับมากทุกด้าน และเช่นเดียวกับงานวิจัยของ Nattapong (2014) ได้ศึกษาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในรายวิชา TMT423 โดยพบว่าความพึงพอใจจากการเรียนแบบลงมือปฏิบัติพบว่ามีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยภาพรวมเท่ากับ 3.79 มีระดับความพึงพอใจมาก แสดงว่านักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากต่อการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติและทุกด้านมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก เช่นเดียวกัน

ดังนั้นผลความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนด้วยรูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ ให้มีผลต่อการเรียนในระดับมาก

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการ เรื่อง การผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม อะโดบี อินดีไซน์ เป็นงานวิจัยที่ใช้ในพัฒนาการเรียนการสอน โดยมีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ นักศึกษาได้ปฏิบัติจริง โดยผู้วิจัยได้พานักศึกษาปฏิบัติในแต่ละขั้นตอนแบบ การผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ด้วยโปรแกรมอะโดบี อินดีไซน์ ดังนั้นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน วิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์จึงต้องมีความรู้เรื่อง

คอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ บางส่วนจะทำให้นักศึกษาเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น และการเรียนโดยการเรียนรู้ปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจึงไม่ควรขาดเรียนบ่อยซึ่งจะทำให้ การเรียนปฏิบัติไม่สามารถเข้าใจหรือติดต่อกับผู้สอนไม่ทัน

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและเปรียบเทียบ การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนการสอน และพัฒนาทักษะการเรียนของผู้เรียนด้วย
2. ควรมีการเปรียบเทียบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลงมือปฏิบัติกับรายวิชาที่เป็นภาคทฤษฎี ถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

## REFERENCES

- Boonchom Srisa-ard. (2002). **Preliminary research**. 7<sup>th</sup> Edition. Bangkok: Suviriyasan.
- Charukit Sai Sing. (2015). **Achievement in teaching and learning of information service courses 2 with emphasis on practical practice models**. The 1<sup>st</sup> National Conference on Technology and Innovation Management NCTIM 2015 Rajabhat Maha Sarakham University Maha Sarakham Thailand 12-13 May 2015.
- Jittirat Saengloetuthai. (2011). **Development in Academic Achievement by Lecturing and Assessment: The Case of Teaching Student Major in Mathematics Group 53/19, 2010**. Faculty of Education, Rajabhat Nakhon Pathom University.
- Nattapong Chaisaengpratheep. (2014). **The Classroom Research in TMT423: Research Methodology for the Tourism industry**. Faculty of Arts Sripatum University.

- Nuanjid Chaowakeeratiphong. (1992). **Development in Practical Learning Activities Focusing on Practical Learning: Graduate Teaching Program**. Doctor of Philosophy Program in Curriculum and Instruction. Chulalongkorn University.
- Sirimani Banjong. (2010). **Learning development of graduate student using practical learning methods**. Bangkok: Suan Sunandha Rajabhat University.
- Songkran Gaivong. (2012). **The development of teaching and learning platform in the subject of community accounting related the integration of theoretical concept with real practice**. Bangkok: Dhurakit Pundit University.
- Tisana Khammani. (2005). **Teaching style Various choices**. 3<sup>rd</sup> Edition. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.