



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 22 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม ถึง มีนาคม 2569

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิก
เพื่องานประชาสัมพันธ์โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

THE DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT MODEL
FOR CREATIVE GRAPHIC DESIGN FOR PUBLIC RELATIONS PURPOSES
BASED ON THE MIAP APPROACH FOR UNDERGRADUATE STUDENTS

สมทบ แก้วเชื้อ¹, นันทิดา โอฐกรรม^{*2}, สมิทธินันท์ ไทยรุ่งโรจน์³, อัครวิษณุ พิริโยดม⁴

Somtop Keawchuer¹, Nantida Otakum^{*2}, Smithinon Thairoongrojana³, Akarawit Piriyaodom⁴

^{1, *2, 3}อาจารย์ประจำวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

⁴วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

^{1, *2, 3}Communication Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

⁴College of Music, Mahidol University

^{*2}Corresponding Author e-Mail: nantida.ot@ssru.ac.th

(Received: 2025, December 10; Revised: 2026, March 11; Accepted: 2026, March 7)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน 3) เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน และ 4) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 จำนวน 61 คน ด้วยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม สภาพการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ MIAP แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบกลุ่มไม่อิสระ

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพการจัดการเรียนรู้เน้นการบรรยายทฤษฎีเป็นหลัก ขาดการฝึกปฏิบัติที่เพียงพอ ส่งผลให้นักศึกษาขาดทักษะความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในการใช้โปรแกรมกราฟิก 2) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น (MIAP model) มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ขั้นตอน คือ ชำนาญเข้าสู่บทเรียนด้วย



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 22 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม ถึง มีนาคม 2569

การสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ขั้นศึกษาข้อมูลความรู้ (Information) ขั้นพยายามหรือฝึกปฏิบัติ (Application) และขั้นสำเร็จผลหรือประเมินความก้าวหน้า (Progress) ซึ่งผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก 3) ผลการทดลองใช้พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 4) ประสิทธิภาพของรูปแบบอยู่ในระดับสูง โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.61$, $SD=0.50$) ทั้งในด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านเนื้อหาวิชา

คำสำคัญ: รูปแบบการจัดการเรียนรู้; การออกแบบกราฟิก; กระบวนการ MIAP

ABSTRACT

The objectives of this research were to: 1) examine the current state of learning management in creative graphic design for public relations; 2) develop a learning management model for creative graphic design for public relations based on the MIAP approach; 3) implement the developed learning management model; and 4) evaluate the effectiveness of the model. The sample consisted of 61 second- and third-year undergraduate students, selected through purposive sampling. The research instruments included interview forms, questionnaires, MIAP-based lesson plans, achievement tests, and satisfaction questionnaires. Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples *t* test.

The findings revealed that: 1) the existing learning management primarily focused on theoretical lectures and lacked sufficient practical training, resulting in limited creative skills and low confidence in using graphic design software among students; 2) the developed learning management model (MIAP model) consisted of four stages: Motivation, Information, Application, and Progress, and was evaluated by experts at a very high level of quality; 3) the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level; and 4) the effectiveness of the model was at a high level, with students reporting the highest level of satisfaction ($\bar{X}=4.61$, $SD=0.50$) in terms of instructional activities, assessment, and course content.

Keywords: learning management model; graphic design; MIAP process

บทนำ

ในยุคศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบโดยตรงต่อกระบวนการสื่อสารขององค์กรและแบรนด์ต่าง ๆ งานประชาสัมพันธ์ (public relations) ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อวิทยุโทรทัศน์แบบดั้งเดิม (traditional media) ไปสู่สื่อดิจิทัลและ



สื่อสังคมออนไลน์ (social media) จำเป็นต้องอาศัยการนำเสนอข้อมูลที่กระชับ รวดเร็ว และดึงดูดความสนใจ (Wilcox, Cameron & Reber, 2015, p. 268) "งานกราฟิกและการออกแบบ" (graphic design) จึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการแปลงข้อมูลข่าวสารที่ซับซ้อนให้เป็นภาพที่เข้าใจง่าย (visual communication) และเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับบัณฑิตสาขานิติศาสตร์ที่จะเข้าสู่ตลาดแรงงาน (ธวัชชัย ศรีเทพ, 2558, หน้า 16)

อย่างไรก็ตามจากการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์และงานกราฟิกในปัจจุบัน พบว่ายังประสบปัญหาในหลายด้าน ประการสำคัญคือ รูปแบบการสอนยังคงยึดติดกับการบรรยาย (lecture-based) หรือการสาธิตหน้าชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว โดยที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้รับสาร (passive learner) ซึ่งไม่สอดคล้องกับธรรมชาติของรายวิชาการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ปฏิบัติที่จำเป็นต้องการให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะ (skill practice) ทางการใช้ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมในการออกแบบงานกราฟิกในการผลิตชิ้นงานจากโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย และส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์จากการถ่ายทอดองค์ความรู้ การศึกษาผลงานกราฟิกและประสบการณ์จากการเรียนรู้มาบูรณาการเพื่อสร้างแนวทางในการผลิตผลงาน (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ ไชยโส, 2560, หน้า 45) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐานการเรียนรู้ ผู้สอนได้ให้ความเห็นว่าการเรียนจำนวนมากยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากมองว่าโปรแกรมออกแบบกราฟิกนั้นมีความซับซ้อนยากต่อการเข้าใจ และเมื่อเกิดปัญหาในขณะฝึกปฏิบัติมักไม่ได้รับการแก้ไขอย่างทันท่วงที ส่งผลให้เกิดความท้อแท้ ขาดความมั่นใจและลดทอนพลังในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวและยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวและยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจนำ "กระบวนการ MIAP เป็นแนวคิดที่พัฒนามาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางอาชีวศึกษาและเทคนิคศึกษา ซึ่งได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพสูงในการสอนทักษะปฏิบัติ โดยเฉพาะการถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงเทคนิคที่ซับซ้อนให้เป็นขั้นตอนที่เข้าใจง่าย ซึ่งเมื่อนำมาบูรณาการกับการเรียนการสอนงานออกแบบกราฟิก จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์เข้ากับทักษะการใช้เครื่องมือได้อย่างเป็นระบบ (กฤษมนันต์ วัฒนาณรงค์, 2554, หน้า 125) ในการสร้างสร้งงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์นั้น นอกจากทักษะทางเทคนิคแล้ว 'สุนทรียศาสตร์' (aesthetics) ถือเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยให้การสื่อสารข้อมูลมีความหมายและดึงดูดใจผู้รับสาร (ธวัชชัย ศรีเทพ, 2558, หน้า 16) ผู้วิจัยจึงนำหลักสุนทรียภาพมาบูรณาการเข้ากับโครงสร้างการสอนแบบ MIAP เพื่อเปลี่ยนจากการฝึกปฏิบัติเชิงเทคนิคเพียงอย่างเดียว สู่การเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) M-Motivation (ขั้นสร้างแรงจูงใจ) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นและเห็นความสำคัญของบทเรียน 2) I-Information (ขั้นศึกษาข้อมูล) เป็นการให้เนื้อหาความรู้ หลักการ และทฤษฎีที่จำเป็น 3) A-Application (ขั้นพยายาม/ปฏิบัติ) เป็นขั้นตอนหัวใจสำคัญที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง แก้ปัญหาจริง เพื่อเปลี่ยนความรู้ให้เป็นทักษะ และ 4) P-Progress (ขั้นสำเร็จผล) เป็นการตรวจสอบความถูกต้อง ประเมินผลงาน และสร้างความภาคภูมิใจ



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 22 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม ถึง มีนาคม 2569

ในความสำเร็จ แนวคิดนี้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (student-centered learning) และการเรียนรู้เชิงรุก (active learning)

ดังนั้นการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิก เพื่องานประชาสัมพันธ์โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน จึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อสร้างนวัตกรรม การเรียนรู้ที่สามารถแก้ปัญหาการเรียนการสอนแบบเดิม พัฒนาทักษะทางวิชาชีพของนักศึกษาให้สอดคล้อง กับความต้องการของตลาดแรงงาน และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการศึกษาในสาขานิเทศศาสตร์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้ ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์ และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
3. เพื่อทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย
4. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน

สมมติฐานของการวิจัย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (เช่น 80/80 หรือผ่าน เกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ)
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MIAP สูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MIAP อยู่ในระดับมาก



กรอบแนวคิดในการวิจัย

INPUT →	PROCESS →	OUTPUT →	OUTCOME
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องสภาพ การจัดการเรียนรู้ในการ สร้างสรรค์และออกแบบงาน กราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาในระดับ ปริญญาตรี แขนงวิชา ประชาสัมพันธ์ฯ วิทยาลัย นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏสวนสุนันทา	ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพการจัดการ เรียนรู้ในการสร้างสรรค์และ ออกแบบงานกราฟิกเพื่องาน ประชาสัมพันธ์ สำหรับศึกษาระดับ ปริญญาตรี แขนงวิชาประชาสัมพันธ์ ฯ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏสวนสุนันทา ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการ จัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และ ออกแบบงานกราฟิกเพื่องาน ประชาสัมพันธ์โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ระยะที่ 3 ทดลองใช้รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และ ออกแบบงานกราฟิกเพื่องาน ประชาสัมพันธ์โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรีและแขนงวิชา ประชาสัมพันธ์ฯ วิทยาลัยนิเทศ ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนสุนันทา ระยะที่ 4 ศึกษาประสิทธิภาพของ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการ สร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิก เพื่องานประชาสัมพันธ์โดยใช้ กระบวนการ MIAP เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี แขนงวิชาประชาสัมพันธ์ฯ วิทยาลัย นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนสุนันทา	ตัวแปรต้น คือรูปแบบการ จัดการเรียนรู้ในการ สร้างสรรค์และออกแบบงาน กราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี แขนงวิชา ประชาสัมพันธ์ฯ วิทยาลัย นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏสวนสุนันทา ตัวแปรตาม คือประสิทธิผล รูปแบบการจัดการเรียนรู้ใน การสร้างสรรค์และออกแบบ งานกราฟิกเพื่องาน ประชาสัมพันธ์โดยใช้ กระบวนการ MIAP เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี แขนงวิชา ประชาสัมพันธ์ฯ วิทยาลัย นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏสวนสุนันทา	นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในการสร้างสรรค์ และออกแบบงานกราฟิก เพื่องานประชาสัมพันธ์โดย ใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี แขนง วิชาประชาสัมพันธ์ฯ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนสุนันทา
หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 1. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับ การพัฒนา 2. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับ เกี่ยวกับรูปแบบ 3. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับ การพัฒนาแบบการจัดการ เรียนรู้ 4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 5. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการ เรียนรู้แบบ active learning ผ่านการสอน MIAP 6. การหาประสิทธิภาพ 7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 8. ความพึงพอใจ 9. แนวคิดเกี่ยวกับการ สร้างสรรค์และออกแบบงาน กราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ 10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง			



วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานิเทศศาสตร์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อและกราฟิก จำนวน 120 คน (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ออนไลน์, 2567) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 แขนงวิชาประชาสัมพันธ์และการสื่อสารองค์กร จำนวน 61 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ทำการวิจัย ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ต้องเรียนรู้รายวิชาการออกแบบกราฟิกตามหลักสูตร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) เพื่อเจาะลึกแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยประเด็นคำถามครอบคลุมในด้านครอบคลุมในทุกมิติทั้ง ด้านการมีส่วนร่วมและการสื่อสาร, ความเข้าใจในเนื้อหา, บรรยากาศการเรียนรู้, การใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มออนไลน์, การนำความรู้และทักษะการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ไปใช้ในสถานการณ์จริง, ทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวก, หลักสูตร, การวัดผลประเมินผลและการสร้างการทำงานเป็นทีม โดยมีประเด็นคำถามทั้งหมด 10 ประเด็นคำถาม และส่วนแบบสอบถามสภาพการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ เพื่อสำรวจปัญหาและความต้องการของผู้เรียน โดยมีข้อคำถามครอบคลุมทุกประเด็นทั้งหมด 12 ข้อคำถาม โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญทั้งแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MIAP จำนวน 1 ชุด ครอบคลุมเนื้อหาการออกแบบกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งอยู่ระหว่าง .60-1 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยและแบบประเมินชิ้นงานปฏิบัติ ครอบคลุมวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ผ่านการหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง .20-.60 และค่าความเชื่อมั่น (reliability) เท่ากับ .82 ของแบบทดสอบทั้งฉบับ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เป็นคำถามความพึงพอใจในด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านกระบวนการเรียนรู้อยู่ตามรูปแบบ MIAP และด้านสื่อและอุปกรณ์สนับสนุน ซึ่งแต่ละด้านจะมีข้อคำถามย่อยด้านละ 3 ข้อ รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 9 ข้อ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องมือ ซึ่งตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ซึ่งอยู่ระหว่าง .60-1 โดยผลลัพธ์ถือว่าผ่านตามเกณฑ์ และหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ผลค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .89 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 99-100)

การเก็บรวมข้อมูล ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ระยะเตรียมการ ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ รายละเอียดกิจกรรม และวิธีการวัดผลให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทราบ 2) ระยะก่อนทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อเก็บคะแนนพื้นฐาน 3) ระยะดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ



MIAP ตลอดภาคการศึกษา โดยในแต่ละคาบเรียนจะดำเนินกิจกรรมครบทั้ง 4 ขั้นตอน (Motivation, Information, Application, Progress) เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานจริงทุกครั้ง 4) ภายหลังทดลอง เมื่อสิ้นสุดการสอน ทำการทดสอบหลังเรียน (post-test) ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม และให้นักศึกษาตอบแบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมีนาคม ถึง พฤษภาคม พ.ศ.2567

การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1) สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ใช้เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 99-100) ดังนี้ 4.51-5.00 หมายถึงความคิดเห็นมากที่สุด 3.51-4.50 หมายถึงความคิดเห็นมาก 2.51-3.50 หมายถึงความคิดเห็นปานกลาง 1.51-2.50 หมายถึงความคิดเห็นน้อย 1.00-1.50 หมายถึงความคิดเห็นน้อยที่สุด 2) สถิติอ้างอิงคือ การทดสอบค่าที แบบกลุ่มไม่อิสระ (dependent samples t test) โดยมีข้อตกลงเบื้องต้นว่าข้อมูลต้องมีการแจกแจงแบบปกติ (normal distribution) เพื่อยืนยันว่ากระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งตามระยะของการวิจัยและวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้ (ระยะที่ 1) จากการสำรวจและสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่าสภาพการจัดการเรียนรู้เดิมมีปัญหาหลักคือ ขาดการเน้นทักษะปฏิบัติอย่างจริงจัง (practice deficit) ผู้สอนมักใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการบรรยายทฤษฎี ทำให้นักศึกษาเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจ นอกจากนี้ยังพบปัญหาเรื่องความไม่ทันสมัยของอุปกรณ์และซอฟต์แวร์ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีความต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น "การลงมือทำ" (learning by doing) และต้องการสื่อการสอนที่เข้าถึงได้ง่ายและทบทวนได้ตลอดเวลา

2. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ระยะที่ 2) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ MIAP Model ซึ่งมีโครงสร้างรายละเอียดดังนี้

ขั้น M (Motivation) ใช้สื่อวีดิทัศน์ตัวอย่างงานโฆษณาที่กำลังเป็นกระแส (viral) หรือการตั้งคำถามท้าทาย เพื่อดึงดูดความสนใจผู้เรียนภายใน 5-10 นาทีแรกของคาบเรียน

ขั้น I (Information) สาธิตขั้นตอนการออกแบบผ่านโปรแกรมกราฟิก ทีละขั้นตอน (step-by-step) พร้อมแจกเอกสารใบความรู้และคลิปวิดีโอสาธิตให้นักศึกษาศึกษาประกอบ

ขั้น A (Application) มอบหมายโจทย์งาน (assignment) ที่จำลองจากสถานการณ์จริง เช่น "การออกแบบโปสเตอร์ณรงค์ภายในมหาวิทยาลัย" โดยให้เวลาปฏิบัติงานในห้องเรียนอย่างเต็มที่ เพื่อให้ผู้สอนสามารถเดินดูและให้คำแนะนำรายบุคคลได้



ชั้น P (Progress) นักศึกษานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์ร่วมกันวิจารณ์ (Comment) อย่างสร้างสรรค์ และมีการให้คะแนนตามเกณฑ์ rubrics

ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่ารูปแบบมีความเหมาะสม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.62$, $SD=0.50$) แสดงว่ารูปแบบสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง

3. ผลการทดลองใช้และศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบ (ระยะที่ 3 และระยะที่ 4)

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการเปรียบเทียบคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการใช้รูปแบบ MIAP ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ($n=61$)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	t	p
ก่อนเรียน	40	15.20	3.45	18.56*	.00
หลังเรียน	40	28.50	2.80		

* $p<.05$

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}=28.50$) สูงวก่าก่อนเรียน ($\bar{X}=15.20$) และจากการทดสอบค่าที พบว่าผลคะแนนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ($t=18.56^*$, $p=.00$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ MIAP มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียน

3.2 ความพึงพอใจของผู้เรียน ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของผู้เรียน ($n=61$)

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาวิชา	4.60	0.50	มากที่สุด
1.1 เนื้อหามีความทันสมัยและน่าสนใจ	4.65	0.48	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	4.55	0.52	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน (MIAP)	4.72	0.45	มากที่สุด
2.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียนน่าสนใจ (Motivation)	4.68	0.47	มากที่สุด



ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
2.2 มีเวลาฝึกปฏิบัติเพียงพอ (Application)	4.75	0.44	มากที่สุด
2.3 ได้รับคำแนะนำที่ชัดเจน (Information)	4.70	0.46	มากที่สุด
3. ด้านสื่อและอุปกรณ์	4.50	0.55	มาก
4. ด้านการวัดและประเมินผล	4.62	0.49	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.61	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.61$, $SD=0.50$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}=4.72$, $SD=0.45$) โดยเฉพาะข้อ "มีเวลาฝึกปฏิบัติเพียงพอ" สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนชื่นชอบขั้นตอน Application ของโมเดล MIAP รองลงมาด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}=4.62$, $SD=0.49$) และด้านเนื้อหาวิชา ($\bar{X}=4.60$, $SD=0.50$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์โดยใช้กระบวนการ MIAP เป็นฐาน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การที่ผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญเป็นผลมาจากกระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP ที่ถูกออกแบบมาให้สอดคล้องกับกลไกการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ โดยเฉพาะในขั้น Application (ขั้นพยายาม) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนความรู้ในความรู้ความจำระยะสั้นให้เป็นความจำระยะยาวผ่านการลงมือทำ (learning by doing) สอดคล้องกับ Joyce, Weil & Showers (1992, pp. 197-210) ที่กล่าวว่ารูปแบบการสอนที่มีโครงสร้างชัดเจนจะช่วยจัดระเบียบความคิดของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการสอนแบบไม่มีรูปแบบ นอกจากนี้ ขั้น Motivation (ขั้นสนใจปัญหา) ยังมีส่วนสำคัญในการเตรียมความพร้อมทางสมองของผู้เรียน ให้เปิดรับข้อมูลใหม่ในขั้น Information ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ด้านความพึงพอใจ ที่พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ สมิตตา พูลสุขเสริม (2559, หน้า 1) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนมากขึ้น เนื่องจากไม่ได้เป็นเพียงผู้ฟังอยู่ฝ่ายเดียว แต่มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน การที่รูปแบบ MIAP มีขั้น Progress (ขั้นสำเร็จผล) ซึ่งเปิดโอกาสให้มีการโชว์ผลงานและได้รับคำชมเชยจากผู้สอน ช่วยเสริมแรงทางบวก (positive reinforcement) ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและมีความมั่นใจในตนเอง (self-esteem) เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของความพึงพอใจในการเรียนรู้



3. ความสอดคล้องกับบริบทนิเทศศาสตร์ การออกแบบกราฟิกเพื่องานประชาสัมพันธ์ เป็นศาสตร์ที่ต้องผสมผสานระหว่าง "ศิลปะ" และ "การสื่อสาร" กระบวนการ MIAP เอื้อให้เกิดสิ่งนี้ เพราะชั้น Information ให้หลักการสื่อสาร ส่วนชั้น Application ให้พื้นที่ใส่จินตนาการทางศิลปะ การวิจัยนี้จึงยืนยันได้ว่า MIAP ไม่ได้เหมาะเพียงแค่ช่างอุตสาหกรรม นอกจากนี้สามารถประยุกต์ใช้กับสายสังคมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ได้อย่างลงตัว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. สำหรับผู้สอน ควรให้ความสำคัญกับการเตรียมสื่อในชั้น Information ให้มีความหลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอสั้น (short VDO) หรือ infographic สรุปเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถกลับไปทบทวนได้เอง และในชั้น Application ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้บรรยาย" เป็น "โค้ช" (facilitator) ที่เดินดูและให้คำแนะนำผู้เรียนอย่างใกล้ชิด

2. สำหรับสถาบันการศึกษา ควรส่งเสริมให้มีการนำรูปแบบ MIAP ไปเป็นแนวปฏิบัติ (best practice) ในรายวิชาปฏิบัติการอื่น ๆ ของคณะ เช่น วิชาการผลิตสื่อภาพยนตร์ วิชาการถ่ายภาพ การตัดต่อในงานภาพยนตร์ ฯลฯ โดยอาจจัดอบรมเทคนิคการเขียนแผนการสอนแบบ MIAP ให้กับคณาจารย์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยติดตามผลบัณฑิต (tracer study) เพื่อศึกษาว่าหลังจากจบการศึกษาและเข้าสู่การทำงานจริง บัณฑิตสามารถนำทักษะการออกแบบที่ได้จากรูปแบบการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาหน้างานได้มากน้อยเพียงใด

2. ควรพัฒนาต่อยอดรูปแบบการเรียนรู้โดยผนวกเทคโนโลยีอื่น ๆ เข้าไปร่วมด้วย เช่น MIAP บนฐานการเรียนรู้แบบออนไลน์ (e-learning) หรือ MIAP ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR/VR) เพื่อให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

บรรณานุกรม

- กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์. (2554). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผลิตตำราเรียนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ ไชยโส. (2560). *การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2567). *สถิติจำนวนนักศึกษาลงทะเบียน* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://reg.ssru.ac.th/isqy12> [2567, 10 กุมภาพันธ์].



วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี

ปีที่ 22 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม ถึง มีนาคม 2569

ธวัชชัย ศรีเทพ. (2558). **หลักการออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพฯ: วิตต์กรู๊ป.

สุมิตตา พูลสุขเสริม. (2559). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์

ในพระอุปถัมภ์ สมเด็จพระเจ้าภคินีเธอ เจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดา สิริโสภาพัณณวดี.

Joyce, B., Weil, M., & Showers, B. (1992). *Model of teaching* (4th ed). Boston: Allyn and Bacon: A Division of Simon & Schuster, Inc.

Wilcox, D.L., Cameron, G.T., & Reber, B.H. (2015). ***Public Relations: Strategies and Tactics***. Boston: Pearson.