

ชื่อผลงานวิจัย : การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบาน ระดับประกาศนียบัตร
วิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2566 โดยใช้สื่อ
มัลติมีเดียและโปรแกรม Canva

ชื่อผู้วิจัย : นายสมชาย มั่นเดวอ

ตำแหน่ง : ครูผู้สอน

วุฒิการศึกษา : ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต(รัฐศาสตร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ชื่อสถานศึกษาที่ทำงาน : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

โทรศัพท์ : 085-9089860

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : 2566

ประเภทงานวิจัย : ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่อง อัลกุรบาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ เรื่อง อัลกุรบานของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาการบัญชี ที่สอนโดยโปรแกรม Canva 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ เรื่องอัลกุรบานของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 สาขาการบัญชี ที่สอนโดยโปรแกรม Canva 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนาบัญญัติ ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียนและหลังเรียน) สถิติที่ใช้ ได้แก่ จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนในวิชาวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานโดยการแนะนำเนื้อหาที่สอน และสอบถามความรู้เดิมของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)
3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย จากโปรแกรม Canva
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test)
5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ

ผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ด้วยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของสังคมโลกมีผลผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและแนวการปฏิรูปการศึกษาของไทยด้วยทั้งนี้เพราะการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถพัฒนาคุณภาพของบุคคลเพื่อให้บุคคลเหล่านั้นกลับมาพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ การเมืองของประเทศให้อยู่รอดปลอดภัยและทุกคนมีความสุข อยู่ดีกินดี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 มาใช้ในการจัดการศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษา พุทธศักราช 2562 ได้ยึดหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาด้านอิสลามศึกษา นี้ไว้ เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการในการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เนื้อหาในหน่วยนี้จะเน้นถึงเรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ผู้สอนจะประสบปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจใฝ่ที่จะศึกษา ครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายสอนให้นักเรียน และนักเรียนจะไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนจึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน

ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้นี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้การเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานเพื่อให้สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ การจัดทำสื่อประสมวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานโดยโปรแกรม Canvaตามหลักสูตร ซึ่งผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธานุสสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและจริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมภพ สุวรรณรัฐ (มปป. : 1) กล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอนจะบังเกิดผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จากสภาพปัญหาดังกล่าวในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาศาสนาบัญญัติ3จึงได้นำสื่อประสม วิชาศาสนาบัญญัติ 3เรื่องอัลกุรบานโดยโปรแกรม Canvaที่เน้นกระบวนการคิด มีการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ(ฉบับที่ 4) พ.ศ.2562 ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลอันมีคุณภาพที่ดีในอนาคตต่อไป

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานโดยโปรแกรม Canvaของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1
2. เพื่อเปรียบเทียบความชัดเจนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3เรื่องอัลกุรบานของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาศาสนาบัญญัติ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 22 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอนแบบใช้สื่อมัลติมีเดีย

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถของนักเรียนในการเรียนรู้ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 จำนวน 22 คน

นิยามศัพท์

สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

นักเรียน หมายถึง นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ กรุงเทพมหานคร

ศาสนบัญญัติ หมายถึง การกิจของผู้นับถือศาสนาอิสลาม ที่จะต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ต่างๆ ของศาสนา ซึ่งในทัศนะของอิสลาม ไม่มีการกระทำใดที่ไม่เกี่ยวข้องกับหลักศาสนบัญญัติ โดยหลักของศาสนบัญญัติ แบ่งออกเป็น ห้าประการ ได้แก่

-วาญิบ หมายถึง สิ่งที่ต้องปฏิบัติ หากไม่ปฏิบัติเท่ากับได้กระทำความผิดและละเลยต่อคำสั่งสอนของศาสนา เช่น การนมาซ การถือศีลอดในเดือนรอมฎอน อัลกุรบาน

-มุสตาฮับ หมายถึง สิ่งที่ดีปฏิบัติแล้วได้ผลบุญ หากไม่ปฏิบัติ ไม่ถือเป็นการกระทำความผิดใดๆ แต่การปฏิบัติถือเป็นสิ่งที่ดีกว่า เช่น การบริจาคทาน การช่วยเหลือผู้อื่น

-มูบาฮ์ หมายถึง การปฏิบัติหรือละเว้นมีค่าเท่ากัน ไม่มีผลบุญหรือบทลงโทษสำหรับผู้กระทำ เช่น การกิน การดื่ม หรือ กิจกรรมทั่วไป ที่ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อแสวงหาความใกล้ชิดต่อพระเจ้า

-มักรูฮ์ หมายถึง การกระทำที่สนับสนุนให้ละเว้น แต่ไม่มีบทลงโทษสำหรับผู้ปฏิบัติ เช่น การนอนคว่ำ

-ฮารัม หมายถึง การกระทำที่เป็นบาป และหากกระทำถือว่าเป็นการฝ่าฝืน และการไม่ปฏิบัติมัน เช่น การดื่มเหล้าเมาสุรา

อัลกุรบาน คือสัตว์จำพวก อูฐ วัว ควาย แพะ หรือแกะที่ถูกเชือดเพื่อพลีเป็นทาน เป็นการนำตนเข้าใกล้ชิดอัลลอฮ์ ตะอาลา ในวันอีดิ้ลอัฎฮาและอีกสามวันหลังจากนั้น

แนวคิดทฤษฎี

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2566 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

สภาพทั่วไปของสถานศึกษา

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ตั้งอยู่เลขที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530 เดิมชื่อโรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลาม และภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาวิชาชีพ หลังจาก

สำเร็จการศึกษาภาคบังคับ ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้ขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาพาณิชยกรรม และระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาต จัดตั้งเปลี่ยนชื่อเป็น “โรงเรียนศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน นักศึกษา ปวช. และปวส. ในปีการศึกษา 2550 จำนวน 259 คน และต่อมาได้ขออนุญาตเปลี่ยนเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” ตั้งแต่วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2555 เป็นต้นมา

การจัดการเรียนการสอน

การเรียนรู้ หรือการเรียนรู้ หมายถึง การได้รับความรู้ พฤติกรรม ทักษะ คุณค่า หรือความพึงใจ ที่เป็น สิ่งแปลกใหม่หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ การเรียนรู้อาจมีการยึดเป้าหมายและอาจมีการตั้งใจเป็นตัวช่วย การเรียนรู้ อาจก่อให้เกิดความตระหนักอย่างมีสำนึกหรือไม่มีสำนึกก็ได้

การสอน หมายถึง การถ่ายทอดเนื้อหาวิชาหรือเป็นวิธีการหลากหลายที่ครูนำมาใช้เพื่อให้เด็กเกิดการ เรียนรู้ ตามศักยภาพของเด็ก โดยมีลักษณะการสอน 3 ประการ ดังนี้

-การสอนเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

-ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

-การสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษา

1.มุ่งเน้นพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักการของศาสนาอิสลามเพื่อเป็น แนวทางในการดำรงชีวิต

2.เป็นการศึกษาที่มุสลิมทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกันโดยให้สังคมมี ส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น

3.ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสามารถพัฒนาตาม ธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนวิชาศาสนบัญญัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้โปรแกรม canva มีหลากหลาย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

ปรเมศวร์ สิริสุรภักดิ์เรศวร์*เตชะไตรภพ และบริบูรณ์ ขอบทำดี (2561: บทคัดย่อ)การพัฒนาสื่อ มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัด พุทไธสวรรย์

ผลการวิจัย พบว่า

1) สื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ที่พัฒนามีคุณภาพอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.18 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 0.83

2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.14 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70

ขุนภิพลี คะแน (2563: บทคัดย่อ)การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ ทางการอ่านอัลกุรอานขั้นพื้นฐานที่มีการผสมสระซุนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศานติ

วิทยา จังหวัดยะลา

ผลการวิจัยพบว่า

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ

การสอนมัลติมีเดียที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอัลกุรอานขั้นพื้นฐานที่มีการผสมสระซุนสำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าประสิทธิภาพเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 84.73/87.67

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอัลกุรอานขั้นพื้นฐานที่มีการผสมสระซุนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนมัลติมีเดียที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอัลกุรอานขั้นพื้นฐานที่มีการผสมสระซุนอยู่ในระดับมาก

ศิริ ประเสริฐศักดิ์ (2561:บทคัดย่อ)ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการฟิสิกส์สารสนเทศ ด้วยการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

ผลการวิจัยพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนในรายวิชาการฟิสิกส์สารสนเทศด้วยการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานีสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 5.69 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 11.69

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นจะเห็นได้ว่าการสอนวิชา ศาสนบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรอานมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนอบรมให้มีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงาน ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีและมีทักษะในวิชาชีพถึงเกณฑ์ซึ่งเป็นที่ยอมรับก่อนที่จะเข้าสู่ตลาดแรงงาน

ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรอานระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2566 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่เรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 22 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. สื่อมัลติมีเดียวิชาศาสนาบัญญัติ 3 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 เรื่องอัลกุรอาน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 เรื่องอัลกุรอานที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

การรวบรวมข้อมูล

วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 3 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 เรื่องอัลกุรบานผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 1.1. ศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษา แบบเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
- 1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย จากวิทยากรที่ให้การอบรม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
- 1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
- 1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
- 1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1.6. ดำเนินการจัดทำสื่อ มัลติมีเดีย ตามลำดับ
- 1.7. นำสื่อ มัลติมีเดีย ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา
- 1.8. ปรับปรุงสื่อ มัลติมีเดีย ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 1.9. จัดทำสื่อ มัลติมีเดีย สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนบัญญัติ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 2.1. ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาศาสนบัญญัติ 3
- 2.2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางจากหนังสือ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
- 2.3. วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน
- 2.4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
- 2.5. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา
- 2.6. ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 2.7. นำแบบทดสอบที่ได้ไปปรับปรุงใหม่ และนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ต่อไป

วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดีย ไปใช้จริงกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2/1 เรื่องอัลกุรบานภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยดำเนินการดังนี้

- 1.1. นักเรียน ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาศาสนบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบาน
- 1.2. นักเรียน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาศาสนบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบาน
- 1.3. นักเรียน ศึกษาวิชาศาสนบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานตามสื่อมัลติมีเดีย
- 1.4. นักเรียน ทำแบบทดสอบหลังเรียน

2. ครูผู้สอนนำคำตอบที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน(Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ไปตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิด ให้ 0 คะแนน

3. นำผลการตรวจสอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) หลังเรียน (Post - test) ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ครูนำเข้าสู่การเรียนการสอนบอกจุดประสงค์ของการใช้ชุดสื่อการสอน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนการใช้ชุดสื่อการสอน
3. นำชุดสื่อการสอนที่ผู้สอนคิดค้นนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. ดำเนินการทดสอบหลังการใช้ชุดสื่อการสอน

5. นำคะแนนมาวิเคราะห์หลังการใช้ชุดสื่อการสอน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัย ได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102 – 103)

1.1 ค่าร้อยละ

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าเฉลี่ย (พรรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 135)

$$\mu = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ μ แทนค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทนผลรวมของคะแนนในชุดข้อมูล
N แทนจำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (สูตรที่ใช้ในการคำนวณค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 103 - 104)

$$S = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว
X แทนคะแนนแต่ละตัว
N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานโดยโปรแกรม Canvaจากคะแนนระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบหาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยหาค่า E_1 และ E_2 (ยงยุทธ สุทธิชาติ, 2544 : 39 - 40)

$$E_1 = \left[\frac{\sum X/N}{A} \right] \times 100$$

เมื่อ E_1 = คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากคะแนนระหว่างเรียน
 $\sum X$ = คะแนนรวมคะแนนระหว่างเรียนที่นักเรียนทำได้
N = จำนวนนักเรียน
A = คะแนนเต็มของคะแนนระหว่างเรียน

$$E_2 = \left[\frac{\sum F/N}{B} \right] \times 100$$

เมื่อ E_2 = คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง

$\sum F$ = คะแนนรวมที่นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง

N = จำนวนนักเรียน

A = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ดำเนินการดังนี้

3.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละข้อกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม) กำหนดเกณฑ์ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปจึงจะถือว่ามีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 248 - 249)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

$\sum R$ = ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.2 หาค่าดัชนีความยากง่าย (Difficulty) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 196)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P = ดัชนีค่าความยากง่าย

R = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบถูก

N = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบทั้งหมด

ขอบเขตของค่าความยากง่าย (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 :185)

ดัชนีค่าความง่าย	ความหมาย
มากกว่า 0.80	ง่ายมาก (ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง)
0.60 – 0.80	ค่อนข้างง่าย
0.40 – 0.59	ปานกลาง
0.20 – 0.39	ค่อนข้างยาก
ต่ำกว่า 0.20	ยากมาก (ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง)

3. ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 185 - 186) ดังนี้

$$D = \frac{U}{n_U} - \frac{L}{n_L}$$

เมื่อ D = ดัชนีค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ

U = จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

L = จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนอ่อน

n_U = จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง

n_L = จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ

ค่าอำนาจจำแนก จะมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1 ข้อสอบข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นบวกและเข้าใกล้ 1 แสดงว่ามีอำนาจจำแนกสูงหรือดีมาก ข้อสอบข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นลบและเท่ากับ 0 แสดงว่าข้อนั้นไม่มีค่าอำนาจจำแนกใช้ไม่ได้ ค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

4. ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (Reliability) ใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson (ลัวัน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 215)

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right]$$

เมื่อ r_{tt} = ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

K = จำนวนข้อสอบ

P = สัดส่วนของคนที่ทำข้อนั้นได้ = $\frac{\text{จำนวนนักเรียนที่ทำถูก}}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งหมด}}$

Q = สัดส่วนของนักเรียนที่ทำข้อนั้นผิด = $1 - p$

σ^2 = คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ

หาได้จาก $\sigma^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$ หรือ $\sigma^2 = \frac{\sum X^2}{N} - \left[\frac{\sum x}{N} \right]^2$

เมื่อ X = คะแนนของนักเรียนแต่ละคนที่ตอบถูก

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนของผู้เรียนที่ตอบถูก

N = จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

5. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลกุรบานโดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2551 : 145 - 146)

$$D = \sum \mu Y - \sum \mu X$$

เมื่อ D แทน ผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

μY แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

μX แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$\sum$ แทน ผลรวม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ 3 เรื่องอัลอะกีเกาะฮ์ของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้โปรแกรม Canva ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน

และคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ เรื่อง อัลกุรบานของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 ที่สอนโดยใช้ โปรแกรม Canva

คะแนน	ร้อยละ	$\bar{X}$	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	55.91	5.59	0.66
คะแนนทดสอบหลังเรียน	80.00	8.05	1.13

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.59 ($\sigma = 0.66$) คิดเป็นร้อยละ 55.91 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.05 ($\sigma = 1.13$) คิดเป็นร้อยละ 80.00 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาศาสนาบัญญัติ เรื่อง อัลกุรบานของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาสาขาการบัญชี ที่สอนโดยใช้โปรแกรม Canva

คะแนน	$\bar{X}$	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	5.59	
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.05	2.46

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชา ศาสนบัญญัติ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 2.46 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาศาสนาบัญญัติ 4 เรื่องอัลกุรบาน

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.83	0.37	มากที่สุด
1.2 ตรงตามจุดประสงค์รายวิชา	4.88	0.33	มากที่สุด
1.3 เข้าใจง่าย	4.79	0.41	มากที่สุด
2. ด้านแบบประเมินผลการเรียนรู้			
2.1 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คมชัด	4.83	0.37	มากที่สุด
2.2 เสียง ภาพ มีความเหมาะสม ชัดเจน	4.83	0.37	มากที่สุด
2.3 รูปแบบสวยงาม ทันสมัย	4.88	0.33	มากที่สุด
3. ด้านเวลา			
3.1 มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.79	0.41	มากที่สุด
3.2 ตรงต่อเวลา	4.88	0.33	มากที่สุด
3.3 สถานที่มีความเหมาะสม	4.83	0.37	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.84	1.71	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิทยาศาสตร์
 บัญญัติ 4 เรื่องอัลกิบรานจำนวน 22 คน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว
 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.84 ($\sigma = 1.71$)

สรุปอภิปรายข้อเสนอแนะ

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์บัญญัติ 3 เรื่องอัลอะกิเกาะห์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
 ชั้นปีที่ 2/1 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2566 ผลการวิจัยสรุปได้
 ดังนี้

สรุปผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์บัญญัติ เรื่อง อัลกิบรานของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ
 ชั้นปีที่ 2/1 สาขาการบัญชี ที่สอนโดยใช้ โปรแกรม canva พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมี
 ค่าเฉลี่ย 5.59 ($\sigma=0.66$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.05($\sigma = 1.13$)

2.การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิทยาศาสตร์บัญญัติ เรื่อง อัล
 กิบรานของนักเรียนชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 สาขาการบัญชี ที่สอนโดยใช้ โปรแกรม canva
 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชา ศาสนบัญญัติ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 2.46 คะแนน

3.ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิทยาศาสตร์บัญญัติ
 4 เรื่องอัลกิบรานจำนวน 22 คน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2/1 ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่า
 นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.84 ($\sigma = 1.71$)

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิทยาศาสตร์บัญญัติ
 เรื่องอัลกิบรานของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่2 สาขาการบัญชี พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียน
 วิทยาศาสตร์บัญญัติมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 2.46 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อมัลติมีเดีย
 วิทยาศาสตร์บัญญัติ เรื่องอัลกิบรานด้วยโปรแกรม canva ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการ
 ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำสื่อมัลติมีเดียวิทยาศาสตร์บัญญัติ เรื่อง อัล
 กิบรานด้วยโปรแกรม canva ไปใช้ สื่อมัลติมีเดียวิทยาศาสตร์บัญญัติ เรื่องอัลกิบรานด้วยโปรแกรม canvaเป็น
 สื่อที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียนและการมอบหมายงานของครูผู้สอน ที่
 เกี่ยวข้องเนื้อหาวิชาและแบบฝึกให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมทำให้นักเรียนมีความสนใจและ
 กระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ชุนกิบพลี คณะ
 (2563: บทคัดย่อ)การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอัลกิบรานชั้น
 พื้นฐานที่มีการผสมสระซุกุนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศานติวิทยา จังหวัดยะลา
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอัล
 กิบรานชั้นพื้นฐานที่มีการผสมสระซุกุนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปงาน ไปใช้
 - 1.1 ควรสร้างใบงานให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน
 - 1.2 ปัญหาต่างๆทุกปัญหาของนักศึกษาสามารถนำมาทำวิจัยได้
 - 1.3 ผลที่ได้จากการวิจัยสามารถนำมาแก้ปัญหาได้จริง
- 2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป
 - 2.1 ควรมีการวางแผนอย่างรอบคอบในการทำวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.2 วิทยาลัยควรสนับสนุนในเรื่องค่าใช้จ่ายในการทำวิจัยในชั้นเรียนในครั้งต่อไป
 - 2.3 ควรมีการอบรมและพัฒนางานวิจัยในชั้นเรียนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

บรรณานุกรม

ปรเมศวร์ สิริสุรภักดิ์ธเรศวร*เตชะไตรภพ และบริบูรณ์ ขอบทำดี (2561: บทคัดย่อ)การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธไธสวรรย์

ขุนภิปาลี คะแน (2563: บทคัดย่อ) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านอัลกุรอานขั้นพื้นฐานที่มีการผสมสระซุกูนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศานติวิทยา จังหวัดยะลา

ศิระ ประเสริฐศักดิ์ (2561:บทคัดย่อ)ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการกราฟิกสารสนเทศ ด้วยการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

ผ่องพรรณ ตริยมงคลกุลและสุภาพ ฉัตรารณ. 2549. การออกแบบการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 5.

กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ศึกษาธิการ, กระทรวง 2553 **หลักสูตรอิสลามศึกษา** ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย

จำกัด

ตารางภาคผนวกที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาศาสนา
บัญญัติ เรื่อง อัลกุรบานของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

นักเรียน (22 คน)	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (10 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (10 คะแนน)
1	6	9
2	6	9
3	5	7
4	5	8
5	5	6
6	5	8
7	5	8
8	7	8
9	7	8
10	6	8
11	5	7
12	5	8
13	6	8
14	5	8
15	6	9
16	5	7
17	6	9
18	5	9
19	6	8
20	6	8
21	6	8
22	5	8
รวม	123	176
เฉลี่ย	5.59	8.05
ร้อยละ	55.91	80.00