

ชื่อผลงานวิจัย : การพัฒนาการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3
สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1
วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567

ชื่อผู้วิจัย : นายเอกชัย พิมพ์สำฤทธิ์
ตำแหน่ง : หัวหน้างานปกครองและครูผู้สอน

วุฒิการศึกษา :ปริญญาตรี Islamic laws จากมหาวิทยาลัย Al- Azhar ไคโร อียิปต์

ชื่อสถานศึกษาที่ทำงาน : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : 2567

ประเภทงานวิจัย : ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาอาหรับ 3 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 ประชากร กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนวิชาภาษาอาหรับ 3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 23 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(ก่อนเรียนและหลังเรียน)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนเรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 โดยการแนะนำเนื้อหาที่สอน และสอบถามความรู้เดิมของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)
3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test)
5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ
6. ทำแบบประเมินความพึงพอใจและนำมาหาค่าเฉลี่ย

สถิติที่ใช้

จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567

ผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาภาษาอาหรับ 3 เรื่องสนวนสัตว์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ มีนโยบายให้มีการเรียนการสอนและโปรแกรมอื่นๆ ที่นักเรียน นักศึกษาสามารถเข้าเรียนได้ง่ายและสะดวกมากที่สุด เพื่อให้การเรียนการสอนยังคงมีประสิทธิภาพและคุณภาพ เสมือนกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ พร้อมทั้งมีกระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้หลักคุณธรรมจริยธรรมเพื่อให้นักเรียนนักศึกษา ได้รับความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการต่าง ๆ พร้อมนำสู่การปฏิบัติ ให้ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

ในส่วนของการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอาหรับ ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ นักเรียน นักศึกษาต้องลงเรียนในรายวิชาภาษาอาหรับทุกคน ในส่วนของการเรียนการสอนปกติ เนื้อหาเรื่อง สนวนสัตว์ วิชา ภาษาอาหรับ 3 จะมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับคำศัพท์ต่างๆที่เราพบเจออยู่บ่อยครั้ง และสามารถนำสื่อมัลติมีเดีย Canva มาเปิดผ่าน Google Meet ได้อีกด้วย ประกอบกับครูผู้สอนได้เรียนรู้การสร้างแบบทดสอบการเรียนการสอนสามารถ เป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้ ดำเนินการเรียนการสอนได้เหมือนมาเรียนในชั้นเรียน และได้รับผลดีตามที่ตั้งไว้ในภาค เรียนที่ 1 / 2567 สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ครบตามจุดประสงค์ และสามารถ วัดและประเมินผลได้อย่างถูกต้องแม่นยำ พร้อมนักศึกษามารถรับรู้ได้ด้วยตนเอง สะดวก แม่นยำ และมีแรงจูงใจให้ นักศึกษามีความสนใจในการเรียนการสอนในเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อความต่อเนื่องและได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 สำหรับนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนออนไลน์ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 23 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในการเรียนออนไลน์ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 ห้อง 1 จำนวน 23 คน

นิยามศัพท์

การสอนออนไลน์ การเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) จัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีเรียนในรูปแบบเดิม ๆ ให้เป็นการเรียนใหม่ ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำการสอน นอกจากนี้ในอีกหนึ่งความหมายยังหมายถึง การเรียนทางไกล การเรียนผ่านเว็บไซต์ อีกด้วย

Canva แอปพลิเคชันสำหรับสร้างสื่อการนำเสนอหลากหลายรูปแบบ เช่น Presentation, Poster, Card, Resume, Certificate, Infographic เป็นต้น ซึ่ง Canva นั้นจะมีขนาดมาตรฐานให้เลือกหรือ ผู้ใช้สามารถกำหนดขนาดเองได้ Canva ใช้งานง่าย สวยงาม สามารถแบ่งปันให้แก่ผู้อื่นได้

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

ภาษาอาหรับ วิชาที่ว่าด้วยความเป็นมา ความสำคัญ ของภาษาอาหรับ สามารถใช้ ได้ในชีวิตประจำวันมาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ และเกิดความตระหนักในการนำมา ประยุกต์ ใช้เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ กรุงเทพมหานคร

แนวคิดทฤษฎี

การจัดการเรียนการสอนเรื่อง สอนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

การจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอน หมายถึงขั้นตอน ข้อเสนอแนะในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้สัมพันธ์กับเนื้อหา เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้หรือเกิดประสิทธิผลแก่ผู้เรียน หรือบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ (วรทยา ธรรมกิตติภพ 2548 : 24) สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนหมายถึงสภาพการเรียนรู้ที่กำหนดขึ้นเพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนการสอนที่กำหนดไว้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนการสอนเพราะกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้เรียน และผู้สอนที่เหมาะสมจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2546 : 72 อ้างถึง วาริธีระจิตร เขวกีรติพงศ์ , 2530 : 162-163)

การจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ

รูปแบบการสอนวิชาอิสลามศึกษา วิธีการสอนของท่านศาสดา นบีมุฮัมมัด นั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะ แม้ท่านไม่ได้เรียนรู้วิชาจิตวิทยา จากสถาบันการศึกษาใด ๆ แต่ท่านสามารถนำวิชาจิตวิทยามาใช้กับการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี สำหรับการเรียนการสอนของท่านศาสดา นั้น ท่านจะเลือกเวลาที่เหมาะสม เพื่อโน้มน้าวบรรดาอัครสาวกให้ตั้งใจในบทเรียน ดังหะดีษ(วจนศาสดา) รายงานโดยอิบนุ มัสอูด (Ibnu Masud) ความว่า “ ท่านนบี เอาใจใส่ในการเผยแผ่ของท่าน โดยการเลือกเวลาที่เหมาะสม เพื่อว่า พวกเราจะได้ไม่เบื่อ (ท่านจะหลีกเลี่ยงที่จะรบกวนพวกเราด้วยการเทศนาและให้ความรู้ตลอดเวลา)” (รายงานโดย อัล บุคอรี) และนอกจากนี้การเรียนภาษาอาหรับจึงเกี่ยวข้องกับภาษาในคำภีร์อัลกุรอานและเป็นภาษาของชาวอาหรับจึงได้จัดให้มีการเรียนภาษาอาหรับขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการการพัฒนาการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ 3 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

พ.ท.ศุภสวัสดิ์ จิระประดิษฐ์ผล ตำแหน่ง อาจารย์กองวิชาวิทยาศาสตร์ (2564 : บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อการวิเคราะห์การออกแบบการเรียนการสอน ออนไลน์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมที่เกิดจากการ ออกแบบการเรียนการสอน กลุ่มที่ศึกษา คือ นักเรียนเตรียมทหารชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษา 2 ปี การศึกษา 2563 จำนวน 111 นาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อบรรณการสอบแบบสอบถาม สถิติ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยมีดังนี้ ความคิดเห็นของนักเรียนเตรียมทหารที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบระบบจัดการเรียนการสอน และด้านวัดประเมินผล โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ใน ระดับ เห็นด้วยอย่างยิ่ง

สุชาติ ทิพโรจน์ (2563 : บทคัดย่อ) การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาการสร้างภาพเคลื่อนไหว และเพื่อหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยบทเรียนออนไลน์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บทเรียนออนไลน์เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และแบบวัดความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่ (t)

ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ด้วยบทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก (งานวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนสิงห์บุรี)

ศิริดา ทรัพย์เหมือน (2563 : บทคัดย่อ) การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ศึกษาผลของการใช้ Microsoft Teams ในการ จัดการเรียนการสอนภาษาไทย ปีการศึกษา 2563 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาผลของการใช้ Microsoft Teams ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย 2. เพื่อสำรวจความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการ ใช้ Microsoft Teams ในการจัดการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 ห้อง 1 และ ห้อง 8 จำนวน 63 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรม Microsoft Teams และแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ม.6 ที่มีต่อการ ใช้ Microsoft Teams ในรายวิชาภาษาไทย 6 ปีการศึกษา 2563 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยาย (Descriptive Statistic) เพื่อหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ค่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ ใช้โปรแกรม Microsoft Teams

ปิยมาส แก้วอินตา (2560: บทคัดย่อ) การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเรื่อง การแก้ปัญหาการส่งงานในรายวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องาน อาชีพ (Computer and Information for Work) รหัสวิชา 2001-2001 โดยใช้วิธีการส่งงานผ่านระบบ ห้องเรียนออนไลน์ (Google Classroom) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการส่งงานของนักเรียนชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยประชากรในการทำวิจัยคือ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 45 คน ซึ่งใช้ ระยะเวลาในการทำวิจัย 1 ภาคเรียน คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้จัดทำได้สร้างขึ้นได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจต่อการ ส่งงานผ่านระบบ google classroom และระบบ google classroom ที่เป็นเครือข่ายของ website google เครื่องมือของแบบประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราการประเมิน (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของ ลิเคิร์ท ข้อคำถามจำนวน 6 ข้อ โดยใช้เกณฑ์น้ำหนักคะแนน

ประเมินค่าจัดอันดับความสำคัญ และสำหรับการแปลความหมายใช้ค่าเฉลี่ยของค่าที่วัดได้และยึดแนวคิดของเบสท์ (Best, 1986 : 195) การวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้สถิติที่ใช้วิเคราะห์ปริมาณการส่งงานของนักเรียน คือ ค่าเฉลี่ย (μ) และ ร้อยละ (%) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความพึงพอใจใช้สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย (μ) ร้อยละ (%) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนาการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 สำหรับนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 ผู้วิจัยได้ ดำเนินการดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 ห้อง 1 วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 23 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva

การรวบรวมข้อมูล

วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เรื่องสนวนสัตว์
 - 1.2 ศึกษาแบบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เรื่องสนวนสัตว์
 - 1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องศึกษาหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.4 ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย Canva จากผู้เชี่ยวชาญ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.5 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา
 - 1.6 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และคุณลักษณะที่ต้องการเน้น
 - 1.7 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์
 - 1.8 ดำเนินการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย Canva ตามลำดับ
 - 1.9 นำสื่อ มัลติมีเดีย Canva ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา
 - 1.10 ปรับปรุงสื่อมัลติมีเดีย Canva ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 1.11 ทำสื่อมัลติมีเดีย Canva สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เรื่องสนวนสัตว์ที่ใช้วัดผล ผู้วิจัยได้ ดำเนินการดังนี้
 - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับใช้วัดผล
 - 2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน
- 2.4 สร้างแบบทดสอบ ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
- 2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา
- 2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
- 2.7 นำแบบทดสอบที่ได้ไปปรับปรุงและนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดีย Canva ไปใช้จริงในการเรียนการสอนกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 เรื่องสวนสัตว์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยดำเนินการดังนี้
 - 1.1 นักเรียน ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาภาษาอาหรับ 3 เรื่องสวนสัตว์
 - 1.2 นักเรียน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre test)
 - 1.3 นักเรียน ศึกษาเรื่อง สวนสัตว์ วิชาภาษาอาหรับ 3 จากสื่อมัลติมีเดีย Canva และอธิบายสรุป
 - 1.4 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post test)
 - 1.5 ทำแบบประเมินความพึงพอใจและนำมาหาค่าเฉลี่ย ผ่าน Google form
2. อาจารย์ผู้สอนนำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน(Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

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 สูตรที่ใช้ในการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (พรณี 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 Canva วิชาภาษาอังกฤษ 3 เรื่องสวนสัตว์ จากคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียน 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 = คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากคะแนนก่อนเรียน

$\sum X$ = คะแนนรวมคะแนนก่อนเรียนที่นักเรียนทำได้

N = จำนวนนักเรียน

A = คะแนนเต็มของคะแนนก่อนเรียน

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

เมื่อ E_2 = คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง

$\sum F$ = คะแนนรวมที่นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง

N = จำนวนนักเรียน

A = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ดำเนินการ ดังนี้

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) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาความยากง่าย 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 (ล้วน 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. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัณณะ, 2551 : 145 - 146)

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

- เมื่อ D แทน ผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย
 μY แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

μX แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

Σ แทน ผลรวม

6.การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 เรื่องสวนสัตว์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่มีการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลความหมายตามเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

กำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ปรับปรุง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการจัดการเรียนการสอน เรื่อง สวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน เรื่อง สวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva

คะแนน	ร้อยละ	เฉลี่ย	เบี่ยงเบน
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	37.82	3.78	1.54
คะแนนทดสอบหลังเรียน	87.39	8.73	1.11

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.78 ($\sigma = 1.54$) คิดเป็นร้อยละ 37.82 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.73 ($\sigma = 1.11$) คิดเป็นร้อยละ 87.39

(ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง สวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva

คะแนน	เฉลี่ย	ผลต่าง
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	3.78	= 4.95
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.73	

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนเรื่อง สวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ที่สอนออนไลน์ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.95 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

(ตารางภาคผนวกที่ 3)

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

รายการประเมิน	เฉลี่ย	เบี่ยงเบน	คุณภาพ
1.ด้านเนื้อหาบทเรียน	4.64	0.61	ดีมาก
2.ด้านการออกแบบบทเรียน	4.64	0.60	ดีมาก
3.ด้านการจัดการเรียนรู้	4.57	0.51	ดีมาก
4.ด้านการประเมินผล	4.74	0.96	ดีมาก

ตารางที่ 3 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ภาพรวมทุกด้านการประเมินอยู่ในระดับ ดีมาก (1) ด้านเนื้อหาบทเรียน เฉลี่ย 4.64 (0.61) ดีมาก (2)ด้านการออกแบบบทเรียน เฉลี่ย 4.44(0.60)ดีมาก (3)ด้านการจัดการเรียนรู้ เฉลี่ย 4.57 (0.51) ดีมาก (4) ด้านการประเมินผลเฉลี่ย 4.74 (0.96) ดีมาก

สรุปอภิปราย ข้อเสนอแนะ

การจัดการเรียนการสอนเรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

สรุปผล

1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.78 ($\sigma = 1.54$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.73 ($\sigma = 1.11$)

2.การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนเรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 ที่สอนใช้สื่อมัลติมีเดีย มัลติมีเดีย Canva พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.95 คะแนน

3.ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนเรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 พัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 2 จำนวน 23 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากที่สุด ทุกด้านการประเมิน

อภิปรายผล

การจัดการเรียนการสอนเรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ด้วย Canva วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนเรื่อง สนวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ 3 นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.95 คะแนนทั้งนี้เนื่องมาจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และการใช้เทคนิคต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านการเห็นชอบของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ

ข้อเสนอแนะ

- สามารถนำไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับนักเรียน นักศึกษาในกลุ่มการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ได้
- สามารถพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ตามความเหมาะสมของวิชานั้น ๆ ได้
- ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้นถึงแม้ว่าจะไม่ได้เรียนในชั้นเรียนก็ตาม
- ควรมีการจัดทำสื่อที่หลากหลายรายวิชาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และมีงบประมาณให้

บรรณานุกรม

- งานประกันคุณภาพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. รายงานประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาเอกชน ประเภทอาชีวศึกษา ประจำปีการศึกษา 2556 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ, วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.
- คชา โกศิลา (2563). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาการบริหารจัดการเครือข่าย อินเทอร์เน็ต สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีสถาบันการอาชีวศึกษา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 1
- ธณชชนรี สโรบล (2563). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่องการสื่อสารเพื่อการบำบัด ทางกายภาพบำบัดเฉพาะ ประมวลวิธีสรุภักดี(2561).การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์เรื่องหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. 2556. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2556 ประเภทวิชา พณิชยกรรม. (อัดสำเนา)
- สมภพ สุวรรณรัฐ. มปป. หลักและแนวทางการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามรูปแบบ CIPPA . เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “เขียนแผนการสอนที่เน้น สมรรถนะอาชีพ”. (อัดสำเนา)
- ไสว พักขาว. 2544. หลักการสอนสำหรับเป็นครูมีอาชีพ. กรุงเทพมหานคร : เอมพันธ์.
- ศึกษาธิการ. กระทรวง 2553 หลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด
- อารมณ์ ใจเที่ยง. 2546. หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส.พริ้นติ้ง.แฮร์ส.

แสดงคะแนนผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางภาคผนวกที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง สวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับ 3 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 ห้อง 1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva

จำนวนนักเรียน	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (10 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (10 คะแนน)
1	3	8
2	2	10
3	4	9
3	3	9
5	6	10
6	4	8
7	4	9
8	5	7
9	2	8
10	4	8
11	2	7
12	6	9
13	5	10
14	4	7
15	3	8
16	4	10
17	2	9
18	2	8
19	5	10
20	4	10
21	4	8
22	4	10
23	5	9
รวม	87	201
เฉลี่ย	3.78	8.73
ร้อยละ	37.82	87.39

ตารางภาคผนวกที่ 2 แสดงคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง สวนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับ 3 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 ห้อง 1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva

จำนวนนักเรียน	คะแนนทดสอบก่อนเรียน		คะแนนทดสอบหลังเรียน	
	X_1	$(\bar{X}_1)^2$	X_2	$(\bar{X}_2)^2$

1	3	9	8	64
2	2	4	10	100
3	4	16	9	81
3	3	9	9	81
5	6	36	10	100
6	4	16	8	64
7	4	16	9	81
8	5	25	7	49
9	2	4	8	64
10	4	16	8	64
11	2	4	7	49
12	6	36	9	81
13	5	25	10	100
14	4	16	7	49
15	3	9	8	64
16	4	16	10	100
17	2	4	9	81
18	2	4	8	64
19	5	25	10	100
20	4	16	10	100
21	4	16	8	64
22	4	16	10	100
23	5	25	9	81
รวม	$\Sigma X_1 = 87$	$\Sigma X_1^2 = 363$	$\Sigma X_2 = 201$	$\Sigma X_2^2 = 1781$

ตารางภาคผนวกที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง สอนสัตว์ วิชาภาษาอังกฤษ 3 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 ห้อง 1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva

จำนวนนักเรียน	คะแนนทดสอบ	
	หลังเรียน (Y)	ก่อนเรียน (X)
1	8	3
2	10	2
3	9	4
3	9	3
5	10	6

6	8	4
7	9	4
8	7	5
9	8	2
10	8	4
11	7	2
12	9	6
13	10	5
14	7	4
15	8	3
16	10	4
17	9	2
18	8	2
19	10	5
20	10	4
21	8	4
22	10	4
23	9	5
รวม	201	87
เฉลี่ย	$\Sigma\mu Y = 8.73$	$\Sigma\mu X = 3.78$

ตารางภาคผนวกที่ 4 การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 2 ห้อง 1 เรื่องสวนสัตว์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่มีการจัดการเรียนสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลความหมายตามเกณฑ์กำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ปรับปรุง

รายการประเมิน	เฉลี่ย	เบี่ยงเบน	คุณภาพ
1.ด้านเนื้อหาบทเรียน			
1.1 ภาษาที่ใช้ในบทเรียนเข้าใจง่าย	4.42	0.65	ดี
1.2 เนื้อหาไม่ซับซ้อนวุ่น	4.57	0.65	ดีมาก
1.3 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.78	0.51	ดีมาก
1.4 เนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.70	0.62	ดีมาก
รวมด้านที่ 1	4.64	0.61	ดีมาก
2.ด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้			

2.1ภาพประกอบชัดเจน	4.74	0.53	ดีมาก
2.2ตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.57	0.65	ดีมาก
2.3สีตัวอักษรมีความชัดเจน	4.74	0.61	ดีมาก
2.4สื่อมีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย	4.57	0.58	ดีมาก
2.5สะดวกในการเข้าศึกษาเรียนรู้	4.61	0.64	ดีมาก
รวมด้านที่ 2	4.64	0.60	ดีมาก
3.ด้านการจัดการเรียนรู้			
3.1การเรียนรู้สามารถศึกษาบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา	4.52	0.58	ดีมาก
3.2การเรียนรู้ช่วยให้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมได้จริง	4.52	0.77	ดีมาก
3.3การเรียนรู้ช่วยให้ทำความเข้าใจเนื้อหาและสรุปได้ตนเอง	4.57	0.71	ดีมาก
3.4การเรียนรู้ช่วยส่งงาน ติดตามงานได้ด้วยตนเอง	4.65	0.63	ดีมาก
รวมด้านที่ 3	4.57	0.51	ดีมาก
4.ด้านการประเมินผล			
4.1แบบทดสอบมีความสอดคล้องและครอบคลุมเนื้อหา	4.65	0.70	ดีมาก
4.2เวลาที่ใช้ในการทำแบบฝึกทักษะและแบบทดสอบมีความเหมาะสม	4.65	0.70	ดีมาก
4.3ทราบคะแนนของตนเองทันทีหลังการทำแบบทดสอบ	4.83	0.48	ดีมาก
รวมด้านที่ 4	4.74	0.96	ดีมาก