

ชื่อผลงานวิจัย การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567

ชื่อผู้วิจัย นางสาวศิรินภา วงษ์สุริยะ

ตำแหน่ง ครูผู้สอน/งานวัดผลและประเมินผล

วุฒิการศึกษา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร

สถานศึกษาที่ทำงาน วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ/โทร. 096-658-7325
SirinapaSah@gmail.com

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ 2567

ประเภทวิจัย ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 กลุ่มตัวอย่างเป็นแบบกลุ่มเฉพาะเจาะจง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจด้วยโปรแกรม Canva สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 พบว่าผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.76 ($\sigma=1.0$) คิดเป็นร้อยละ 57.66 ส่วนผลการเรียนของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.9 ($\sigma=2.14$) คิดเป็นร้อยละ 89

2. การเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva ผ่านวิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.14 คะแนน

3. ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.28 ($\sigma=1.66$)

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกระบวนการที่มุ่งพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ ที่มีคุณภาพ มีความสามารถเต็มศักยภาพ มีการพัฒนาที่สมดุลทั้งสติปัญญา จิตใจ ร่างกาย และสังคม เพื่อเสริมสร้างการพัฒนาและการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ การศึกษาเป็นกระบวนการถ่ายทอดและเรียนรู้ในการที่จะสร้างสรรค์ และพัฒนา คนทั้งแง่ความรู้ ความคิด ตลอดจนคุณธรรมจริยธรรมเพื่อที่จะได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข (นิรุฒภัทร์ ศรีทธาเจนสุข 2557:1)

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 มาใช้ในการจัดการศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษาและตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ยี่สิบสี่ปีของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาด้านอิสลามศึกษานี้ไว้ เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการในการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชาวจนาศาสดา เนื้อหาในบทนี้จะเน้นถึงหลักสำคัญ พร้อมเป้าหมายทางบัญญัติของท่านนบีมุฮัมมัด ซ็อลลัลลอฮุอลัยฮิวะซัลลัม การสอนวิชาวจนาศาสดาครูผู้สอนจะประสบปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจ ใฝ่ที่จะศึกษา เมื่อครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายให้นักเรียนฟัง ก็มักจะไม่ได้รับความร่วมมือในการเรียนการสอนหรือการส่งงาน จึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน มีผลการประเมินการสอนที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการ

การจัดการศึกษาในปัจจุบันมีปัญหาในการจัดการเรียนการสอนที่สำคัญ ได้แก่ ปัญหาสภาพชั้นเรียน และที่สำคัญ คือ ปัญหาด้านเทคโนโลยีและการเรียนการสอนที่ทันสมัย เช่น สื่อมัลติมีเดีย สื่อกราฟิกเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อกระบวนคุณภาพในการจัดการเรียนการสอน การนำนวัตกรรมการศึกษามาใช้เพื่อยกระดับการจัดการศึกษาในการเรียนการสอนจะเป็นแนวทางหนึ่งที่ได้รับการศึกษาและแสวงหาแนวทางที่เหมาะสมด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมจึงไม่สามารถตอบสนองเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนได้ การใช้สื่อกราฟิกต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนจึงมีความสำคัญ เช่น สื่อรูปภาพ กราฟ แผนภูมิ เป็นต้น ล้วนสามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ สื่อการฟิกช่วยให้ผู้เรียนเสริมสร้างความรู้ฝึกทักษะในรายวิชา โดยผู้เรียนจะสนุกสนาน การเรียนรู้ผ่านสื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canvaเป็นการนำเอาสื่อคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอข้อมูลให้ควบคู่กับสื่อต่าง ๆ เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง กระตุ้นเกิดการเรียนรู้ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญของการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล (พงษ์พิพัฒน์ สายทอง, 2557) ปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีถือได้ว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นในการสอนออนไลน์ โดยเฉพาะคุณครูที่จะต้องนำนวัตกรรม หรือสื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยเสริมในการเรียนรู้ เพื่อให้เนื้อหาที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น และในการจะสร้างสื่อให้มีความสวยงาม และทันเวลาได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยทักษะในการออกแบบ ซึ่งถือได้ว่าเป็นข้อจำกัดในการสร้างรูปแบบผลงาน จึงได้มีแอปพลิเคชัน Canva ที่เป็นเครื่องมือช่วยในการออกแบบที่สามารถทำได้ง่าย ๆ โดยไม่ต้องมีทักษะในการออกแบบ อีกทั้งยังประหยัดเวลาในการทำงานอีกด้วย <https://www.starfishlabz.com/blog/528> ค้นหา 4/10/2567

การทำสื่อการเรียนรู้จึงเป็นสื่อกลางที่ช่วยในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของครูผู้สอน ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา ครูผู้สอนต้องมีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ แบบใหม่สร้างสีสัน ดึงดูดความสนใจ เปิดโลกการเรียนรู้ที่กว้างไกลให้กับนักเรียนด้วยการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ สมัยใหม่ เพื่อถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้เรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สื่อการเรียนรู้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยพัฒนาและเติมเต็มศักยภาพการเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยในปัจจุบันนี้ Canva เป็นเครื่องมือที่นิยมนำมาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับครูยุคดิจิทัล เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบกราฟิก สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อมัลติมีเดียหรืองานต่างๆ ได้อย่างง่าย มีขั้นตอนการทำงานไม่ซับซ้อน ดังนั้น ครูผู้สอนสามารถออกแบบสื่อการเรียนการสอนได้หลากหลายมีประสิทธิภาพ ด้วยรูปแบบที่ทันสมัย กระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี และเข้าถึงเนื้อหาความรู้ได้ง่าย เกิดการเรียนรู้ด้วยภาพและสนุกสนานกับการเรียน (สถาบันพัฒนาครู คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2565) <https://www.nidtep.go.th/2017/publish/doc/20220511-2.pdf>

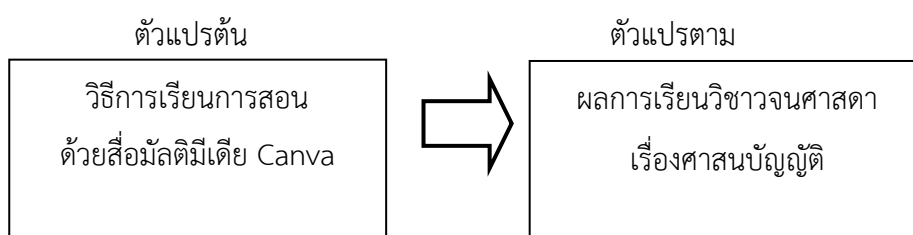
ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องมารยาทอิสลามในการรับประทานอาหารมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจและได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567

กรอบแนวคิด

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา



นิยามศัพท์

Canva เป็นแพลตฟอร์มที่มีความทันสมัย ออกแบบได้หลากหลาย ใช้งานง่าย และประหยัดเวลาในการทำงาน สามารถนำมาปรับปรุง สร้างกิจกรรม ทำงานให้กับนักเรียนได้ และที่สำคัญ คุณครูสามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอนของนักเรียนได้ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ด้านเทคโนโลยี สามารถออกแบบ และนำเสนอความคิดผ่านแอปพลิเคชัน Canva ได้

Canva เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ในการออกแบบกราฟฟิกที่มีความหลากหลาย และใช้งานง่าย เช่น งานเพื่อใช้ลง Social media การนำเสนอ งานสิ่งพิมพ์ รวมไปถึงภาพเคลื่อนไหว ซึ่ง Canva ยังสามารถสร้างรูปแบบ หรือ VDO ได้อย่างรวดเร็ว ไม่มีค่าใช้จ่าย มีฟังก์ชัน แม่แบบ หรือแอนิเมชันให้เลือกมากมาย และเหมาะสำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านกราฟฟิก

หลักปฏิบัติ (หลักศาสนบัญญัติ) 5 ประการของศาสนาอิสลาม คือ ข้อปฏิบัติที่บัญญัติไว้เพื่อเป็นหลักการพื้นฐาน ที่ชาวมุสลิมต้องนำมาปฏิบัติอย่างเคร่งครัด โดยถือเป็นการปฏิบัติภารกิจต่อพระเจ้าและต่อเพื่อนมนุษย์ และเป็นการแสดงออกถึงความศรัทธาต่อพระองค์อัลเลาะห์ผู้เป็นเจ้า

หลักปฏิบัติ 5 ประการของศาสนาอิสลามประกอบไปด้วย

1. การปฏิญาณตน เป็นการประกาศตนยอมรับนับถือศาสนาอิสลามโดยสมบูรณ์ รวมทั้งย้าเตือนให้ระลึกถึงพระองค์อัลเลาะห์และศาสดา
2. การละหมาด แสดงความเคารพและความภักดีต่อพระองค์อัลเลาะห์ผู้เป็นเจ้า
3. การบริจาคซะกาต ฝึกให้มีความเสียสละ ปลุกฝังให้เป็นผู้มีจิตใจเมตตา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
4. การถือศีลอด ชาวมุสลิมถือศีลอดเพื่อให้หัวใจได้ใกล้ชิดกับพระองค์อัลเลาะห์ผู้เป็นเจ้ามากยิ่งขึ้น เพื่อให้มีสติ รู้จักยับยั้งชั่งใจ มีความรับผิดชอบ และอดทนต่ออุปสรรค
5. การประกอบพิธีฮัจญ์ การเดินทางไปทำพิธีตามศาสนบัญญัติ ณ เมืองมักกะฮ์ ประเทศซาอุดีอาระเบีย

แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด/ทฤษฎีและศึกษาเอกสาร/งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องมารยาทอิสลามในการรับประทานอาหารของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567

ความหมายของการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอน หมายถึง วิธีการ กระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน โดยมุ่งที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเกิดประสิทธิภาพจากการเรียนรู้ ที่กำหนดขึ้นเพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนการสอนที่กำหนดไว้ในแผนการเรียนรู้ให้เหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

กุลิสรา จิตรขญาวนิช (2562 : 2) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้อย่างหมายถึง กระบวนการต่าง ๆ ในการดำเนินงานของผู้สอนตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนสิ้นสุดการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ มีคุณธรรมจริยธรรมและเกิดทักษะหรือ สมรรถนะต่าง ๆ ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ จากความหมายในข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการที่

ผู้สอนจัดสถานการณ์ สภาพการณ์หรือกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้ และสามารถนำประสบการณ์การเรียนรู้นั้นไปใช้ได้

การจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ ตั้งใจเรียน และเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่เพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับ การจัดการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอน หากผู้สอนรู้จักเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมจะมีผลดีต่อการเรียน ของผู้เรียน ผู้สอนจึงไม่ควรละเลยที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ให้สอดคล้องกับวัย สติปัญญา ความสามารถของผู้เรียน และเนื้อหาของบทเรียนนั้น โดยต้องจัดอย่างมีจุดมุ่งหมาย

การจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษา

1. มุ่งเน้นพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักการของศาสนาอิสลามเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต
2. เป็นการศึกษาที่มุสลิมทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกันโดยให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

ความหมายของทฤษฎีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทิตนา แคมมณี (2562) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ที่ได้จาก การพัฒนาทักษะของผู้เรียน หรือผลที่เกิดจากการกระทำของผู้เรียนเอง เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เนื่องจากได้รับประสบการณ์ผ่านการเรียนรู้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือจากการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน สามารถประเมินค่าได้จากแบบทดสอบหรือการสังเกตของผู้สอน

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าเป็นว่า คือ ความรู้ ความสามารถของผู้เรียน ที่มีการเปลี่ยนแปลงหลังจากการจัดการเรียนรู้ ซึ่งอาจได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือจากการเรียน การสอนในชั้นเรียน สามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย และใช้แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่เรียน

ความหมายของคำว่า “มัลติมีเดีย”

1. ความหมาย “มัลติมีเดีย”

1.1 มัลติ (Multi) มัลติ คือ หลาย ๆ อย่างผสมรวมกัน

1.2 มีเดีย (Media) มีเดีย คือ สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการสื่อสารเพื่อนำมารวมกัน เป็นคำว่า “มัลติมีเดีย”

มัลติมีเดีย (Multimedia) มัลติมีเดีย คือ การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานรวมกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) (Vaughan. 1993)

สำหรับคำว่า “มัลติ” (Multi) หมายถึงหลายๆอย่างผสมรวมกัน (ซึ่งมีศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน เช่น Many, Much และ Multiple) ส่วนคำว่า “มีเดีย” (Media) หมายถึง สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการติดต่อสื่อสาร เมื่อนำมารวมกันเป็นคำว่า “มัลติมีเดีย” จึงหมายถึง “การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

ความหมายของคำว่า “Canva”

Canva คืออะไร เครื่องมือที่จะช่วยให้การออกแบบง่ายขึ้น Canva นำมาใช้ออกแบบทำโฆษณา ตกแต่งรูปภาพ ทำปกนิตยสาร หนังสือ งานฟรีเซ็น คอนเทนต์รูปภาพ ฯลฯ

Canva เป็นแพลตฟอร์มที่มีความทันสมัย ออกแบบได้หลากหลาย ใช้งานง่าย และประหยัดเวลาในการทำงาน สามารถนำมาปรับปรุง สร้างกิจกรรม ทำงานให้กับนักเรียนได้ และที่สำคัญ คุณครูสามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอนของนักเรียนได้ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ด้านเทคโนโลยี สามารถออกแบบ และนำเสนอความคิดผ่านแอปพลิเคชัน Canva ได้

Canva เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ในการออกแบบกราฟิกที่มีความหลากหลาย และใช้งานง่าย เช่น งานเพื่อใช้ลง Social media การนำเสนอ งานสิ่งพิมพ์ รวมไปถึงภาพเคลื่อนไหว ซึ่ง Canva ยังสามารถสร้างรูปแบบ หรือ VDO ได้อย่างรวดเร็ว ไม่มีค่าใช้จ่าย มีฟังก์ชัน แม่แบบ หรือแอนิเมชันให้เลือกหลากหลาย และเหมาะสำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านกราฟิก

Canva เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการออกแบบงานกราฟิก เช่น ภาพสำหรับโซเชียลมีเดีย โฆษณา โปสเตอร์ หรือแม่แต่งงานฟรีเซ็น Canva ใช้งานได้ผ่านทางเว็บไซต์ และ แอปพลิเคชันบนมือถือ นอกจากการใช้งานที่ง่ายและฟรีแล้ว Canva ยังมีเทมเพลตกับรูปภาพช่วยในการออกแบบเยอะมาก www.canva.com

Canva เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่าย มาพร้อมกับ Template สำเร็จรูป หรือภาพประกอบแบบสำเร็จอย่างหลากหลายที่ท่านสามารถเลือกปรับแต่งได้เอง มีความสวยงาม และสามารถแบ่งปันให้แก่ผู้อื่นได้ แต่อาจมีข้อจำกัดในเรื่องของความละเอียด มิติความถี่ของภาพ รวมไปถึงความคมชัดที่อาจไม่เท่ากับโปรแกรมสำหรับออกแบบหรือแต่งภาพโดยเฉพาะ อย่าง Adobe Illustrator แต่การใช้งานที่ง่ายและมีต้นแบบหลากหลายแนวของ Canva ถือได้ว่าเป็นจุดแข็งที่สามารถปล่อยผ่านข้อจำกัดนั้นได้เลยทีเดียว

Anurak M : Canva คือโปรแกรมสำหรับรูปที่ใช้บนเว็บไซต์ ช่วยเรื่องของการดีไซน์งานต่างๆ เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ สำหรับนักออกแบบงานกราฟิกหรือคนทั่ว ๆ ไป ยกตัวอย่างเช่น งานโฆษณา ทำโปสเตอร์ งาน Present ภาพสำหรับโซเชียลมีเดียหรือ Content บนรูปภาพ โดย Canva สามารถใช้งานผ่าน

Application บนมือถือหรือจะใช้งานผ่านเว็บไซต์ก็ได้ คุณสามารถใช้งาน Canva ได้ฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย แถมยังมีเทมเพลตและรูปภาพที่ช่วยในการออกแบบที่เยอะมากๆ ด้วย Canva ช่วยให้งานดีไซน์หรือช่วยให้ทุกงาน Artwork ของคุณออกมาดูดีมากที่สุด แม้ว่าคุณจะไม่มีความรู้ในเรื่องการออกแบบหรือไม่จำเป็นต้องมีความรู้ศิลปะก็สามารถใช้งานได้ ในปัจจุบันมีผู้ใช้งาน Canva ทั้งใน Application บนโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ โดยส่วนตัวของผู้เขียนมองว่า การใช้งาน Canva ใน Application บนมือถือนั้นก็สะดวก แต่ถ้าพูดถึงการใช้งานที่รวดเร็ว สามารถมองเห็นรูปภาพตัวหนังสือได้ชัดเจน รวมถึงการจัดระเบียบตัวอักษรต่างๆ การใช้งานบนคอมพิวเตอร์น่าจะเหมาะสมมากกว่า อันนี้ขึ้นอยู่กับมุมมองหรือความสะดวกของแต่ละคนนะ การสมัครใช้งาน Canva บนเว็บไซต์นั้นไม่ได้ยากอย่างที่คิด เราจะสอนวิธีการสมัครกับให้คุณ โดยเริ่มแรกให้คุณเข้ามาที่เว็บไซต์ www.canva.com เมื่อเข้ามาแล้วก็ให้คุณคลิกที่สมัครใช้งาน <https://entro.io/canva> ตุลาคม 5, 2022

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อมัลติมีเดีย เข้ามาช่วยในการสอน ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

ทิพวัลย์ อัทธาทหาร (2564:บทคัดย่อ) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเคมี 2 และหน่วยการเรียนรู้ เรื่องสารละลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยสื่อสร้างจาก Canva ผลการวิจัย พบว่า 1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนในรายวิชาเคมี 2 โดยใช้สื่อการสอนสร้างจากโปรแกรม Canva มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ระดับผลการเรียน) สูงกว่าค่าเป้าหมายของสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 81.58 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ความสำเร็จที่ได้กำหนดไว้ 2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนในรายวิชาเคมี 2 โดยใช้สื่อการสอนสร้างจากโปรแกรม Canva มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (คะแนน) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 92.98 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ความสำเร็จที่ได้กำหนดไว้ 3. นักเรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนสร้างจากโปรแกรม Canva อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 80.20 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบประเมิน มีค่าเป็นไปตามเกณฑ์ความสำเร็จที่ได้กำหนดไว้

พจนีย์ สุขขาวนา และ กิตติพันธ์ เกิดโต (2564 : บทคัดย่อ) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่องโปรแกรมประมวลผล คำร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อมัลติมีเดีย เรื่องการประยุกต์ใช้โปรแกรมประมวลผลคำ Microsoft Word มีคุณภาพด้าน เนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ =4.54) มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 88.24/87.35 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของผู้เรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากทุกด้าน เรียงตามค่าเฉลี่ย คือ ด้านการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้านเทคนิคสื่อ มัลติมีเดีย และด้านเนื้อหา

เรืองศักดิ์ ศรีรักษา (2564:บทคัดย่อ) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องพลเมืองดิจิทัล รายวิชาวิทยาการคำนวณ ผลการวิจัย พบว่า 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva เรื่อง พลเมืองดิจิทัล รายวิชาวิทยาการคำนวณ ผลการประเมินโดยภาพรวมอยู่

ในระดับมากที่สุด ประสิทธิภาพ 85.00/88.33 ตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการสอนนิสิตวิทยาศาสตร์ โดยการใช้สื่อมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Canva นิสิตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่ใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva นิสิตได้รับการฝึกฝน อบรม ให้มีความรู้ความสามารถตามที่วิทยาลัยกำหนด และเป็นที่ยอมรับจากสังคมภายนอก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่เรียนนิสิตวิทยาศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ จำนวน 84 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่เรียนนิสิตวิทยาศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ จำนวนประชากรทั้งหมด 30 คน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. แบบทดสอบก่อนการเรียนการสอน
2. สื่อมัลติมีเดีย Canva นิสิตวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติ
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva นิสิตวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติ ของนิสิตระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3
4. แบบประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva นิสิตวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติ

วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อมัลติมีเดีย Canva นิสิตวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติ ของนิสิตระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาวิธีการจัดทำ สื่อมัลติมีเดีย จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังจัดการเรียนรู้การใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบก่อนการเรียนแบบธรรมดาจำนวน 10 ข้อ และสร้างแบบทดสอบหลังการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva จำนวน 10 ข้อ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เป็นรายข้อ

3. นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

- 1) อาจารย์สมศักดิ์ มุหะหมัด
- 2) อาจารย์วิศัลยา ทองทับ
- 3) อาจารย์ประสิทธิ์ เจริญผล

4. ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

5. จัดทำแบบทดสอบและสื่อมัลติมีเดีย Canva ให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาเพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความถูกต้อง

4. ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

5. นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดีย ไปใช้จริงกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 เรื่องหลักศาสนบัญญัติ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยดำเนินการดังนี้

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติ
2. นักเรียนศึกษาวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติ โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
3. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติ

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

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

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ โดยการตั้งคำถาม ถามความรู้เดิมของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)
3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรม Canva
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test)
5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102-103)

2. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติ โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย โดยใช้ Paired-Sample T-Test (พรณิสี กิจวัฒน์ , 2551 : 145-146)

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

เมื่อ D แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

μY แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน

μX แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน

Σ แทนผลรวม

3. การวิเคราะห์หาความพึงพอใจของผู้เรียนวิชาวจนศาสดา เรื่องหลักศาสนบัญญัติ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ค่าเฉลี่ย 4.50 ถึง 5.00 มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 ถึง 4.49 มีความพึงพอใจในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 ถึง 3.49 มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 ถึง 2.49 มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 ถึง 1.49 มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ตารางแสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสดา เรื่องหลักศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3

คะแนน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	57.66	5.76	1.0
คะแนนทดสอบหลังเรียน	89	8.9	2.14

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.76 ($\sigma=1.0$) คิดเป็นร้อยละ 57.66 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.9 ($\sigma=2.14$) คิดเป็นร้อยละ 89 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 ตารางเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสดา เรื่องหลักศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	5.76	3.14
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.9	

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาวจนศาสดา มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.14 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนเป็นจริง

ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสตา เรื่องหลักศาสนบัญญัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	4.23	0.76	มาก
2. เนื้อหาน่าสนใจ	4.17	0.78	มาก
3. เนื้อหาชัดเจนเข้าใจง่าย	4.17	0.82	มาก
ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย			
1. ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คมชัด ของสื่อ	4.10	0.83	มาก
2. ความชัดเจนของเสียง ภาพ สื่อมัลติมีเดีย	4.20	0.83	มาก
3. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.40	0.76	มาก
4. สีสดใสสวยงาม รูปแบบสวยงาม ทันสมัย	4.40	0.71	มาก
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
1. เพิ่มความเข้าใจให้นักเรียน	4.47	0.76	มาก
2. นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.27	0.81	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.28	1.66	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสตา เรื่องมารยาทอิสลามในการรับประทานอาหารของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 จำนวน 30 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.28 ($\sigma = 1.66$)

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสตา เรื่องหลักศาสนบัญญัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสตา เรื่องหลักศาสนบัญญัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 พบว่าผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.76 ($\sigma = 1.0$) คิดเป็นร้อยละ 57.66 ส่วนผลการเรียนของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.9 ($\sigma = 2.14$) คิดเป็นร้อยละ 89

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.14 คะแนน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 จำนวน 30 คน ในด้านต่าง ๆ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.28 ($\sigma = 1.66$)

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักศาสนบัญญัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 3 วิทยาลัย อาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ พบว่าผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.76 ($\sigma = 1.0$) คิดเป็นร้อยละ 57.66 ส่วนผลการเรียนของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.9 ($\sigma = 2.14$) คิดเป็นร้อยละ 89 ซึ่งคะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนแบบสื่อมัลติมีเดีย Canva มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3.14 คะแนน และมีความพึงพอใจต่อการสอนแบบมัลติมีเดีย Canva โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.28 ($\sigma = 1.66$) ทั้งนี้เนื่องมาจากการการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva และการใช้เทคนิคต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านการพิจารณาและเห็นชอบของอาจารย์ผู้ตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพวัลย์ อุตสาหกร (2564 : บทคัดย่อ) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเคมี 2 และ หน่วยการเรียนรู้ เรื่องสารละลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยสื่อสร้างจาก Canva ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนในรายวิชาเคมี 2 โดยใช้สื่อการสอนสร้างจากโปรแกรม Canva มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ระดับผลการเรียน) สูงกว่าค่าเป้าหมายของสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 81.58 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ความสำเร็จที่ได้กำหนดไว้ 2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนในรายวิชาเคมี 2 โดยใช้สื่อการสอนสร้างจากโปรแกรม Canva มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (คะแนน) หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 92.98 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ความสำเร็จที่ได้กำหนดไว้ 3. นักเรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนสร้างจากโปรแกรม Canva อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 80.20 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบประเมิน มีค่าเป็นไปตามเกณฑ์ความสำเร็จที่ได้กำหนดไว้ และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พจณีย์ สุขขาวนา และ กิตติพันธ์ เกิดโต (2564 : บทคัดย่อ) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่องโปรแกรมประมวลผลคำร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อมัลติมีเดีย เรื่องการประยุกต์ใช้โปรแกรมประมวลผลคำ Microsoft Word มีคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.54$) มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 88.24/87.35 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของผู้เรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากทุกด้าน เรียงตามค่าเฉลี่ยคือ ด้านการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้านเทคนิคสื่อ มัลติมีเดีย และด้านเนื้อหา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะ

1. ผลจากการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva เพื่อการเรียนรู้ นั้น ผู้เรียนขาดการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียน ดังนั้นผู้สอนจึงควรเสริมแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น

2. ผู้สอนควรมีการจัดบทเรียนที่ เหมาะสมกับผู้เรียนทั้งด้านเนื้อหาที่สอดคล้องกับระดับความรู้ความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนมีการประเมินผลการเรียนอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

3. ผู้สอนสามารถสามารถนำไปพัฒนาผลการเรียนกับนักเรียน นักศึกษาในกลุ่มการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ได้ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้แก่ผู้เรียนได้ โดยการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนหลายรูปแบบ เช่น การเล่นเกม บทบาทสมมติ กระตมสมองการเคลื่อนไหวร่างกาย ตลอดจนใช้วัสดุอุปกรณ์หรือสื่อการสอนประเภทต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนและนำมาปรับปรุงกับการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดทำสื่อและการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองความสามารถของนักเรียน
2. ควรมีการศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

บรรณานุกรม

กัลญญ เพชรภรณ์ การจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

https://eledu.ssru.ac.th/kalanyoo_pe/pluginfile.php/66/mod_resource/content/1

กุลิสรา จิตรชนวนิช. 2562. การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

งานประกันคุณภาพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. รายงานประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาเอกชน ประเภทอาชีวศึกษา ประจำปีการศึกษา 2556 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ, วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

ทิพวัลย์ อัทธหาร. 2564. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเคมี 2 และหน่วยการเรียนรู้ สารละลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยสื่อสร้างจาก Canva [27 เม.ย. 2565 เวลา 05:59 น. https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=182496&bcat_id=16

ทิตินา แคมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน. องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 18.. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2562). ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 23). ส. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
นัฏฐภัทร์ ศรีธธาเจนสุข 2557:1

นฤวัต แซ่โง้ว* และ สุมาลี สุนทรธ 2 การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การออกแบบงานกราฟิก ด้วยโปรแกรม Canva ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนหา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2 13 – 14 ก.ค. 2566
บุญชม ศรีสะอาด. 2543. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาสน์.

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. 2557. การจัดการเรียนการสอน

พจนีย์ สุขชานา และ กิตติพันธ์ เกิดโต 2564. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง โปรแกรมประมวลผลคำร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.

เรืองศักดิ์ ศรีรักษา. 2564. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนรู้ เรื่องพลเมืองดิจิทัล รายวิชาวิทยาการคำนวณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม ถึง มิถุนายน 2565
ศึกษาธิการ. กระทรวง 2553 **หลักสูตรอิสลามศึกษา** ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด
สถาบันพัฒนาครู คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

<https://www.nidtep.go.th/2017/publish/doc/20220511-2.pdf>

สมภพ สุวรรณรัฐ. มปป. **หลักและแนวทางการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ**
ตามรูปแบบ CIPPA . เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “เขียนแผนการสอนที่เน้นสมรรถนะ
อาชีพ”. (อัดสำเนา)

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. 2556. **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2556 ประเภท**
วิชาพณิชยกรรม. (อัดสำเนา)

<https://sites.google.com/> ความหมายของ Multimedia

<https://www.starfishlabz.com/blog/528> ค้นหา 4/10/2567