

ชื่อผลงานวิจัย : การจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva สำหรับการพัฒนาการเรียนการสอน
วิชาศาสนประวัติ เรื่องสงครามอุซูด สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2567

ชื่อผู้วิจัย : วิศิษฐ์ สุมาลย์ศักดิ์

ตำแหน่ง : ครูผู้สอน

วุฒิการศึกษา : ปริญญาตรี รัฐศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

สถานศึกษาที่สังกัด : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ (SASANA)

หมายเลขโทรศัพท์ : 098-470-5789

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : 2567

ประเภทงานวิจัย : วิจัยพัฒนาการเรียนการสอน (วิจัยชั้นเรียน)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาศาสนประวัติ เรื่อง สงครามอุซูด ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1, 2) เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนประวัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้น ปีที่ 1/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva, 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่องสงครามอุซูด ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนวิชาศาสนประวัติ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 11 คน กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน เรื่องการกำเนิดเอกภพ ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1 ที่สอนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย Canva พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสน ประวัติ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน ซึ่งการจากนักเรียนมีความเข้าใจสื่อการสอนจึงส่งผลให้การเรียน ของนักเรียนดีขึ้น
2. ผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย Canva อยู่ในระดับดี

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

สืบเนื่องจากในการเรียนการสอนปัจจุบัน ผู้เรียนให้ความสนใจในการเรียนน้อยลงด้วยกับกระบวนการสอนที่ไม่ทันสมัยทำให้ความสนใจในการเรียนการสอนน้อยเกินไป ซึ่งส่งผลกระทบต่อตรงสู่ผลการเรียนซึ่งระบุไว้ชัดเจนให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะถือว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ที่แท้จริงและยั่งยืน วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นใน

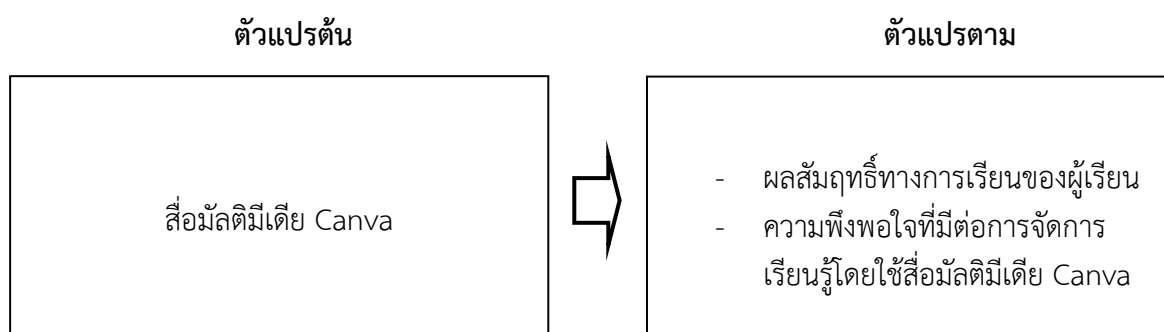
การปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ (หลักสูตรอิสลามศึกษา พุทธศักราช 2551 : 3) จึงได้จัดการเรียนการสอนรายวิชา พร้อมทั้งมีกระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่นำมาปฏิบัติใช้ การสอนวิชาศาสนาประวัติ โดยเฉพาะเรื่อง การกำเนิดเอกภพ ครูผู้สอนพบปัญหานักเรียนส่วนใหญ่ ขาดความสนใจที่จะเรียนซึ่งเป็นความเข้าใจที่ไม่ถูกต้อง เมื่อครูผู้สอนจะสอนโดยใช้วิธีการบรรยาย อธิบาย การให้งานกลุ่ม (ใบงาน) กับนักเรียน ก็มักจะไม่ได้รับความร่วมมือในการเรียนการสอนหรือการส่งงาน จึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียนและมีผลการประเมินการสอนที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการ

ปัญหาดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้การเรียนเอกภพ สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน นำมาซึ่งแนวทางในการแก้ปัญหาได้แก่ การจัดทำสื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย Canva ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อความเหมาะสมและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือฝึกทำแบบฝึกหัดจากสื่อมัลติมีเดีย เรื่องการกำเนิดเอกภพ พร้อมสรุปผลได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ดังนั้นในฐานะครูผู้สอนวิชาศาสนาประวัติ จึงได้จัดทำและนำเสนอสื่อ มัลติมีเดีย Canva เรื่องการกำเนิดเอกภพ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจ และได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ในวิชาศาสนาประวัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอูฮุด
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนาประวัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่องสงครามอูฮุดของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1/1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



นิยามศัพท์

Canva Program หมายถึง แอปพลิเคชันสำหรับสร้างสื่อการนำเสนอหลากหลายรูปแบบ เช่น Presentation, Poster, Card, Resume, Certificate, Infographic ซึ่ง Canva มี Template หรือรูปแบบสำเร็จ รวมถึงขนาดมาตรฐานให้เลือกใช้งานง่าย สามารถออกแบบสื่อการเรียนการสอนได้ง่าย ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่มีการเปลี่ยนแปลงหลังการทำการเรียนการสอนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย Canva แล้วมีการพัฒนาที่ดีขึ้น

การกำเนิดเอกภพ หมายถึง กลุ่มก๊าซและธุลีที่เรียกว่า เนบิวลาโยรวมตัวกันแล้วเกิดระเบิดอย่างรุนแรงหรือ บิกแบงก์ ทำให้ก๊าซร้อนกระเด็นออกไปทุกทิศทุกทาง ต่อมาก๊าซเหล่านั้นก็เกาะตัวเป็นกลุ่มเรียกว่ากาแล็กซีซึ่ง ประกอบด้วย ดวงอาทิตย์ ดาวเคราะห์ทั้งหลาย โลก ดาวหาง ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ อุกกาบาต ฝุ่น และกลุ่มก๊าซ

แนวคิดและทฤษฎี

การศึกษาวิธีการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ในวิชาศาสนาประวัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอูฮุด ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนวิชาศาสนาประวัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สื่อ มัลติมีเดีย Canva เข้ามาช่วยในการสอน ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

นางกาญจนา ผลวัฒน์ (2560) การวิจัยการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้ Power Point รายวิชาสังคม ศึกษาพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม หลังการพัฒนาทักษะทางการคิดวิเคราะห์ทางเศรษฐศาสตร์วิชาสังคมศึกษาพื้นฐานพบว่าการสอนพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ทางเศรษฐศาสตร์วิชาสังคมศึกษา พื้นฐานโดยใช้ Power Point ผลการทดสอบก่อนการใช้ Power Point และหลังการใช้ Power Point ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แสดงว่าโดย ภาพรวมแล้ว นักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการเรียนรู้ หลังการใช้ Power Point สูงขึ้นมากกว่า ก่อนการใช้ Power Point แต่ผลสัมฤทธิ์ก่อนการใช้ Power Point มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่า 50 % คิด เป็นคะแนนคือ 10 คะแนน นักเรียนทั้ง 5 คนมีคะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ การใช้ Power Point แตกต่างกันไปมาก และระดับคุณภาพการเรียนรู้เดิมนั้นต้องได้รับการปรับปรุง

จากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่าการสอนวิชาศาสนาประวัติมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย Canva เพื่อให้ นักเรียนได้รับการฝึกฝน อบรม ให้มีความรู้ความสามารถตามที่วิทยาลัยกำหนด และเป็นที่ยอมรับจากสังคมภายนอก

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิธีการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ในวิชาศาสนาประวัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอูฮุด ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่เรียนวิชาศาสนประวัติ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 11 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาศาสนประวัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่อง สงครามอูฮุด
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนประวัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอูฮุด ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาต่อการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva

วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. **การจัดทำสื่อ** มัลติมีเดีย Canva วิชาศาสนประวัติ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอูฮุด ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1. ศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษา แบบเรียนวิชาศาสนประวัติ แผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย Canva จากวิทยากรที่ให้การอบรม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำสื่อ มัลติมีเดีย Canva ตามลำดับ

1.7 นำสื่อ มัลติมีเดีย Canva ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณา

1.8 ปรับปรุงสื่อ มัลติมีเดีย Canva ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 จัดทำสื่อ มัลติมีเดีย Canva สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ต่อไป

2. **การสร้างแบบทดสอบ** วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนประวัติ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาศาสนประวัติ

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่

เกี่ยวข้อง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา เพื่อนำมาวิเคราะห์หาข้อดีข้อเสียความสอดคล้อง

ของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบที่ได้จากการแนะนำไปปรับปรุงใหม่ และนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

3. การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ การเปิดโอกาสให้นักเรียนนักศึกษาส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การสร้างความสัมพันธ์กับนักเรียนนักศึกษา การช่วยเหลือนักเรียนนักศึกษา

3.1 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย/ร้อยละ/ระดับ		
1.ด้านผู้สอน			
1.ความพร้อมและการเตรียมตัวในการสอน	4.07	81.40	ดี
2.การชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้	3.53	70.60	ดี
3.เทคนิควิธีการสอน	3.50	70.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	3.70	74.00	ดี
2.ด้านสื่อการสอน			
1. สอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้	3.33	66.67	ดี
2. เข้าใจง่าย กระบวนการไม่ซับซ้อน	3.47	69.40	ดี
3. รูปแบบเหมาะสม	3.53	70.60	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	3.44	68.87	ดี
3.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. เกิดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล	3.60	72.00	ดี
2. สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในชีวิตประจำวัน	4.00	80.00	ดี
3.ความพึงพอใจโดยรวมในการจัดการเรียนรู้	4.00	80.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	3.87	77.33	ดี
รวมค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน	3.67	73.40	ดี

วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดีย Canva ไปใช้จริงกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอสุติภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยดำเนินการดังนี้

- 1.1 นักเรียน ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของ วิชาศาสนประวัติ เรื่องสงครามอสุติ
- 1.2 นักเรียน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาศาสนประวัติ เรื่องสงครามอสุติ
- 1.3 นักเรียน ศึกษา วิชาศาสนประวัติ เรื่องสงครามอสุติ ตามสื่อมัลติมีเดีย Canva
- 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

4.นำผลการตรวจแบบประเมินความพึงพอใจหลังจากการเรียนการสอนไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนในวิชาศาสนประวัติโดยการตั้งคำถาม ถามความรู้เดิมของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)
3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อผสมโดยใช้โปรแกรม canva
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test)
5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ

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

2. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย Canva จากคะแนนระหว่างเรียน 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 ได้ดำเนินการ ดังนี้

3.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ ละข้อกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม) กำหนดเกณฑ์ค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปจึงจะถือว่ามีความ สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (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) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (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)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยการศึกษาวิธีการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ในวิชาศาสนประวัติของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอฮุต ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนประวัติของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอฮุต ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	38.63	3.86	1.45
คะแนนทดสอบหลังเรียน	83.63	8.36	1.49

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.86 ($\sigma = 1.45$) คิดเป็นร้อยละ 38.63 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.36 ($\sigma = 1.49$) คิดเป็นร้อยละ 83.63 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาศาสนประวัติของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอฮุต ที่สอนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย Canva

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	3.86	4.50
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.36	

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนประวัติมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน อยู่4.50 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

ตารางที่ 3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาต่อสื่อการเรียนการสอน วิชาศาสนประวัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอุซูด ที่สอนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย Canva

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย/ร้อยละ/ระดับ		
1.ด้านผู้สอน			
1.ความพร้อมและการเตรียมตัวในการสอน	4.07	81.40	ดี
2.การชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้	3.53	70.60	ดี
3.เทคนิควิธีการสอน	3.50	70.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	3.70	74.00	ดี
2.ด้านสื่อการสอน			
1. สอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้	3.33	66.67	ดี
2. เข้าใจง่าย กระบวนการไม่ซับซ้อน	3.47	69.40	ดี
3. รูปแบบเหมาะสม	3.53	70.60	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	3.44	68.87	ดี
3.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. เกิดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล	3.60	72.00	ดี
2. สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในชีวิตประจำวัน	4.00	80.00	ดี
3.ความพึงพอใจโดยรวมในการจัดการเรียนรู้	4.00	80.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	3.87	77.33	ดี
รวมค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน	3.67	73.40	ดี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากตารางที่ 3 สรุปผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย Canva โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 คิดเป็นร้อยละ 82.41 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71 คิดเป็นร้อยละ 81.37 ด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 คิดเป็นร้อยละ 85.76 ด้านประโยชน์ที่ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.86 คิดเป็นร้อยละ 80.10 ของผู้ประเมิน

สรุปอภิปรายข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิธีการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ในวิชาศาสนประวัติของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอุซูด ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

สรุปผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศาสนประวัติของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอุซูด ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.86 ($\sigma = 1.45$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.36 ($\sigma = 1.49$)
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนประวัติของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอุซูด ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.50 คะแนน
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์มัลติมีเดีย Canva ของผู้เรียน พบว่า อยู่ในระดับดี

อภิปรายผล

การศึกษาวิธีการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ในวิชาศาสนประวัติของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอุซูด สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาศาสนประวัติของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1/1 เรื่องสงครามอุซูด ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาศาสนประวัติ เรื่องสงครามอุซูด มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.50 คะแนนทั้งนี้เนื่องมาจากการใช้อุปกรณ์มัลติมีเดีย Canva และการใช้เทคนิคต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านการพิจารณาและเห็นชอบของอาจารย์ผู้ตรวจสอบ และความพึงพอใจการใช้อุปกรณ์มัลติมีเดีย Canva ของผู้เรียน พบว่า อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.67 คิดเป็นร้อยละ 82.41

ข้อเสนอแนะ

- สามารถนำไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับนักเรียน นักศึกษาในกลุ่มการเรียนวิชาอื่น ๆ ได้
- สามารถพัฒนาสื่อการสอนตามความเหมาะสมของวิชานั้น ๆ ได้
- เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ยงยุทธ สุทธิชาติ, วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพค่า E1 และ E2, 2544 : 39-40

รุ่งรัตติ เสงี่ยมชื่น. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการ

ปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียน

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency),2543:248-249

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, หาค่าดัชนีความยากง่าย (Difficulty) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความ
ยากง่าย,2543 : 196

อภिरดี สังขพันธุ์. (2556). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนนักเรียน ระดับชั้น ปวช.ปีที่ 2 โดยใช้สื่อการ
สอน PowerPoint. งานวิจัยในชั้นเรียน วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์.