

ชื่อผลงานวิจัย : การพัฒนาการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz เรื่อง สกุลเงินแต่ละประเทศ วิชา ภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

ชื่อผู้วิจัย : นายภราดร แก้วนุช

ตำแหน่ง : รองหัวหน้าหมวดอิสลามศึกษา ครูผู้สอน

วุฒิการศึกษา : ปริญญาตรี Islamic laws จากมหาวิทยาลัย Al- Azhar ไคโร อียิปต์

ชื่อสถานศึกษาที่ทำงาน : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ : 2565

ประเภทงานวิจัย : ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz เรื่อง สกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz Quizizz เรื่อง สกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ประชากร กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนวิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 23 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(ก่อนเรียนและหลังเรียน) ผ่าน Quizizz

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำเข้าสู่บทเรียนเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 โดยการแนะนำเนื้อหาที่สอน และสอบถามความรู้เดิมของนักเรียน
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test) ผ่าน Quizizz
3. ดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post test) ผ่าน Quizizz
5. นำคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ
6. ทำแบบประเมินความพึงพอใจและนำมาหาค่าเฉลี่ย

สถิติที่ใช้

จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

ผลการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ 1 เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เป็นอีกหนึ่งสถาบันการศึกษาที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของไวรัสโคโรนา “โควิด-ไนน์ทีน” ไม่สามารถเปิดการเรียนการสอนได้ตามปกติในชั้นเรียน จึงได้มีนโยบายให้มีการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Line , Google Meet , Zoom , Google Forms , Quizizz , Canva และโปรแกรมอื่นๆ ที่นักเรียน นักศึกษาสามารถเข้าเรียนได้ง่ายและสะดวกมากที่สุด เพื่อให้การเรียนการสอนยังคงมีประสิทธิภาพและคุณภาพเสมือนกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ พร้อมทั้งมีกระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้หลักคุณธรรมจริยธรรมเพื่อให้นักเรียนนักศึกษาได้รับความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการต่าง ๆ พร้อมนำสู่การปฏิบัติ โดยไม่นำปัญหาการระบาดของไวรัสโคโรนา “โควิด-ไนน์ทีน” มาเป็นอุปสรรคและปัญหาในการจัดการเรียนการสอน

ในส่วนของการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จัดอยู่ในหมวดอิสลามศึกษา นักเรียน นักศึกษา ที่นับถือศาสนาอิสลาม ต้องลงเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ทุกคน ในส่วนของการเรียนการสอนปกติ เนื้อหาเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ 1 จะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องผลงานสำคัญ ๆ ของอาณาจักรอะมะเวียะฮ์ ที่มีหลักฐานอ้างอิงไว้อย่างชัดเจน ครูผู้สอนจะต้องมีการอธิบาย บรรยายถึงสภาพการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในยุคราชวงศ์อะมะเวียะฮ์และยกตัวอย่างผลงานเด่นของราชวงศ์อะมะเวียะฮ์ประกอบการอธิบาย รวมถึงการจัดทำสื่อการสอนโดยทำสื่อผสมมัลติมีเดียผ่านโปรแกรม Microsoft Power Point และสอบเก็บคะแนนผ่านใบงานและข้อสอบปรนัย อัตนัยตามปกติ แต่จากสถานการณ์การระบาดของไวรัสโคโรนา “โควิด-ไนน์ทีน” ทำให้ไม่สามารถที่จะจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้เหมือนเดิม ครูผู้สอนได้เลือกวิธีการสอนออนไลน์ผ่านช่อง Google Meet ที่สามารถอธิบาย ยกตัวอย่าง และสามารถนำสื่อมัลติมีเดีย Canva มาเปิดผ่าน Google Meet ได้อีกด้วย ประกอบกับครูผู้สอนได้เรียนรู้การสร้างแบบทดสอบออนไลน์ผ่าน Quizizz ทำให้การเรียนการสอนสามารถเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้ ดำเนินการเรียนการสอนได้เหมือนมาเรียนในชั้นเรียน และได้รับผลดีตามที่ตั้งไว้ในภาคเรียนที่ 1 / 2565 สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ครบตามจุดประสงค์ และสามารถวัดและประเมินผลได้อย่างถูกต้องแม่นยำ พร้อมนักศึกษามีความรู้ได้ด้วยตนเอง สะดวก แม่นยำ และมีแรงจูงใจให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนการสอนในเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อความต่อเนื่องและได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz ผ่าน Google Meet
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนออนไลน์ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 23 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในการเรียนออนไลน์ ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz ผ่าน Google Meet ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 ห้อง 1 จำนวน 23 คน

นิยามศัพท์

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

Quizizz quizizz.com เว็บไซต์หนึ่งที่ช่วยสร้างแบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่าน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet SmartPhone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับรายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกผลลงเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

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 ได้ในชีวิตประจำวัน วิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ และเกิดความตระหนักในการนำมา ประยุกต์ ใช้เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565
วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ กรุงเทพมหานคร

แนวคิดทฤษฎี

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ 1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

สภาพทั่วไปของสถานศึกษา

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ตั้งอยู่เลขที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530 เดิมชื่อโรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลาม และภาษาอาหรับควบคู่กันไปกับการศึกษาวิชาชีพหลังจากสำเร็จการศึกษาภาคบังคับแล้ว ด้วยเหตุนี้ นายสมาน มาลีพันธุ์ ประธานบริหารโรงเรียนจึงตกลงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 3 ชั้น บนเนื้อที่ 2 ไร่ 1.3 งาน หรือ 3,720 ตารางเมตร พร้อมทั้งดำเนินการขออนุญาตจัดตั้งเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามศึกษา และภาษาอาหรับ ได้รับใบอนุญาตเลขที่ กน. 001/2537 ออกให้ ณ วันที่ 17 พฤษภาคม 2537 ให้จัดการศึกษาหลักสูตรโรงเรียน สอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ ระดับอิสลามศึกษาตอนกลาง (มตะวัซซี ญะฮะดี) 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย(ชานาวีฮ์) 3 ปี ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ.2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มุหะหมัด เป็นครูใหญ่ และศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น อีก 1 หลัง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาพาณิชยกรรม และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งเปลี่ยนชื่อเป็น “โรงเรียนศาสนบริหารธุรกิจ” มีนักศึกษาปวช. และปวส. ในปีการศึกษา 2550 จำนวน 259 คน และต่อมาได้ขออนุญาตเปลี่ยนเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ” ตั้งแต่วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2555 (งานประกันคุณภาพวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ 2556)

การจัดการเรียนการสอน

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

ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนการสอนเพราะกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้เรียน และผู้สอนที่เหมาะสมจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2546 : 72 อ้างถึง วาธีระจิตร เขาวีรติพงศ์ , 2530 : 162-163)

การจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ

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

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการการพัฒนาการสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz เรื่อง สกูลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

พ.ท.ศุภสวัสดิ์ จิระประดิษฐ์ผล ตำแหน่ง อาจารย์กองวิชาวิทยาศาสตร์ (2564 : บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้1) เพื่อการวิเคราะห์การออกแบบการเรียนการสอน ออนไลน์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมที่เกิดจากการ ออกแบบการเรียนการสอน กลุ่มที่ศึกษา คือ นักเรียนเตรียมทหารชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษา 2 ปี การศึกษา 2563 จำนวน 111 นาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อบทเรียนแบบสอบถาม สถิติ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยมีดังนี้ ความคิดเห็นของนักเรียนเตรียมทหารที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบระบบจัดการเรียนการสอน และด้านวัดประเมินผล โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ใน ระดับ เห็นด้วยอย่างยิ่ง

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

ผลการศึกษาพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อ

การจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก (งานวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนสิงห์บุรี)

ควิตตา ททรัพย์เหมือน(2563 : บทคัดย่อ) การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ 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 ปี การศึกษา 2563 ห้อง 1 และ ห้อง 8 จำนวน 63 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรม Microsoft Teams และแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ม.6 ที่มีต่อการ ใช้ Microsoft Teams ในรายวิชาภาษาไทย 6 ปี การศึกษา 2563 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยาย (Descriptive Statistic) เพื่อหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ค่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ ใช้โปรแกรม Microsoft Teams

ปิยมาส แก้วอินตา (2560: บทคัดย่อ) การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเรื่อง การแก้ปัญหาการส่งงานในรายวิชา คอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องาน อาชีพ (Computer and Information for Work) รหัสวิชา 2001-2001 โดยใช้ วิธีการส่งงานผ่านระบบ ห้องเรียนออนไลน์ (Google Classroom) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการส่งงานของนักเรียนชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ โดยประชากรในการทำวิจัยคือ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 45 คน ซึ่งใช้ ระยะเวลา ในการทำวิจัย 1 ภาคเรียน คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้จัดทำ ได้สร้างขึ้นได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจต่อการ ส่งงานผ่านระบบ google classroom และระบบ google classroom ที่เป็นเครือข่ายของ website google เครื่องมือของแบบประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราการ ประเมิน (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 และ Quizizz เรื่อง สกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษา อาหรับเพื่อธุรกิจ 1 สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสน บริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 ห้อง 1 วิทยาลัย อาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 23 คน

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. สื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่อง สกูลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สกูลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ที่ใช้สอบวัดผลโดย Quizizz

การรวบรวมข้อมูล

วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่องสกูลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 โดยการสอนผ่านโปรแกรม Quizizz ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรวิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 เรื่องสกูลเงินแต่ละประเทศ
 - 1.2 ศึกษาแบบเรียนวิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 เรื่องสกูลเงินแต่ละประเทศ
 - 1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องศึกษาหลักสูตรวิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 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 วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 เรื่องสกูลเงินแต่ละประเทศที่ใช้วัดผลออนไลน์ผ่าน Quizizz ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 2.1 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับใช้วัดผลออนไลน์ผ่าน Quizizz
 - 2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบออนไลน์ผ่าน Quizizz และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน
 - 2.4 สร้างแบบทดสอบออนไลน์ผ่าน Quizizz ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์
 - 2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา
 - 2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 2.7 นำแบบทดสอบที่ได้ไปปรับปรุงและนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดีย Canva ไปใช้จริงในการเรียนการสอนกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 เรื่องสกูลเงินแต่ละประเทศ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยดำเนินการดังนี้

- 1.1 นักเรียน ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ 1 เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ
- 1.2 นักเรียน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre test) ผ่าน Quizizz
- 1.3 นักเรียน ศึกษาเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ 1 จากสื่อมัลติมีเดีย Canva

และอธิบายสรุป

- 1.4 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post test) ผ่าน Quizizz
- 1.5 ทำแบบประเมินความพึงพอใจและนำมาหาค่าเฉลี่ย ผ่าน Google form

2. อาจารย์ผู้สอนนำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน(Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) ผ่านโปรแกรม Quizizz 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 วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ 1 เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ จากคะแนนก่อนเรียน และคะแนนหลังเรียนผ่าน Quizizz 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) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543 : 196)

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

เมื่อ P = ดัชนีค่าความยากง่าย

R = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบถูก

N = จำนวนนักเรียนที่ทำข้อสอบทั้งหมด

ขอบเขตของค่าความง่าย (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 ภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลีกิจวัณนะ, 2551 : 145 - 146)

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

เมื่อ D แทน ผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย
 μY แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน
 μX แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน
 Σ แทน ผลรวม

6.การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 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

ผลการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนออนไลน์ เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz

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 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนออนไลน์ เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ 1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz

คะแนน	เฉลี่ย	ผลต่าง
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	3.78	= 4.95
คะแนนทดสอบหลังเรียน	8.73	

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ที่สอนออนไลน์ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.95 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่า คะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

(ตารางภาคผนวกที่ 3)

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

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

การจัดการเรียนการสอนเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สอนออนไลน์ใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

สรุปผล

1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.78 ($\sigma = 1.54$) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.73 ($\sigma = 1.11$)

2.การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 ที่สอนใช้สื่อมัลติมีเดีย มัลติมีเดีย Canva และ Quizizz ผ่าน Google Meet พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.95 คะแนน

3.ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 จำนวน 23 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากที่สุด ทุกด้านการประเมิน

อภิปรายผล

การจัดการเรียนการสอนเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ด้วย Canva และ Quizizz วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนเรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอาหรับเพื่อธุรกิจ 1 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz ผ่าน Meet พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 4.95 คะแนน ทั้งนี้ เนื่องมาจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz และการใช้เทคนิคต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน โดยผ่านการเห็นชอบของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ

ข้อเสนอแนะ

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

เอกสารอ้างอิง

กนกวรรณ สุภาราญ (๒๕๖๓). ทักษะครูกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ยุคใหม่. ค้นหาเมื่อ ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๔ จาก <https://www.educathai.com/knowledge/articles/372>

ครูแนน (๒๕๖๓). 8 วิธีสอนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ที่ดี. ค้นหาเมื่อ ๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๔ จาก <https://www.xn--12cg5gc1e7b.com/24199/>

จักรกฤษณ์ โปตาพล (๒๕๖๓). การจัดการเรียนรู้ออนไลน์:วิธีที่เป็นไปทางการศึกษา. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. ค้นหาเมื่อ ๒๔กรกฎาคม ๒๕๖๔ จาก <https://slc.mbu.ac.th/wp-content/uploads/2020/06/94.pdf>

วิทยา วาโย และคณะ (๒๕๖๓). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสCOVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน, วารสารศูนย์อนามัยที่ ๙ : วารสารส่งเสริมสุขภาพและอนามัยสิ่งแวดล้อม : ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๓๔ (๒๐๒๐) : พฤษภาคม - สิงหาคม ๒๕๖๓.

สิริพร อินทสนธิ (๒๕๖๓). โควิด - 19 : กับการเรียนการสอนออนไลน์ กรณีศึกษา รายวิชาการเขียนโปรแกรมเว็บ (COVID - 19 and Online Teaching case study: Web Programming Course). วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์ ปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2563). ค้นหาเมื่อ ๔ มิถุนายน ๒๕๖๔ จาก <file:///C:/Users/Acer/Downloads/244722-Article%20Text-876989-1-10-20201229.pdf>

สุวิมล มธูรส (๒๕๖๔). การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ในยุค NEW NORMAL COVID-19 (Management Education Online in the NEW NORMAL COVID-19), ปีที่ 15 ฉบับที่ 40 พฤษภาคม –มิถุนายน 2564 - TCI กลุ่มที่ 2 มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปี 2563-2567, Rajapark Journal Vol. 15 No. 40 May - June 2021. หน้า 35. ค้นหาเมื่อ ๒๕ สิงหาคม ๒๕๖๔ จาก <file:///C:/Users/user/Downloads/250336-Article%20Text-892063-1-10-20210512.pdf>

Chala Communication Center (CCC) (๒๕๖๔). ๖ เคล็ดลับในการเรียนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ. ข่าวสารจุฬา, ค้นหาเมื่อ ๒ มิถุนายน ๒๕๖๔ จาก <https://www.chula.ac.th/news/40851/>

ee-library 01, ความเป็นมาและแนวคิดของ e-learning, ค้นหาเมื่อ ๒๕ สิงหาคม ๒๕๖๔ จาก <https://sites.google.com/site/eelibrary01/bth-thi-7/7-1>

Lorico DS. Lapitan Jr., Cristina E. Tiangco, Divine Angela G. Sumalinog, Noel S.

Sabarillo, and Joey Mark Diaz (๒๕๖๔). An effective blended online teaching

แสดงคะแนนผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางภาคผนวกที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรือสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ 1 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 ห้อง 1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz

จำนวน นักเรียน	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 แสดงคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
เรือสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ 1 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
(ปวช.) ปีที่ 3 ห้อง 1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz

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
เรือสกุลเงินแต่ละประเทศ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเพื่อธุรกิจ 1 ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
(ปวช.) ปีที่ 3 ห้อง 1 ที่สอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz

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 3 ห้อง 1 เรื่องสกุลเงินแต่ละประเทศ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่มีการจัดการเรียนสอนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva และ Quizizz 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
1.3เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.78	0.51	ดีมาก
1.4เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	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			
3.1การเรียนออนไลน์สามารถศึกษาบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา	4.52	0.58	ดีมาก
3.2การเรียนออนไลน์ช่วยให้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมได้จริง	4.52	0.77	ดีมาก
3.3การเรียนออนไลน์ช่วยให้ทำความเข้าใจเนื้อหาและสรุปได้ตนเอง	4.57	0.71	ดีมาก
3.4การเรียนออนไลน์ช่วยส่งงาน 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

