

ชื่อผลงานวิจัย การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องคำสั่งเสียของท่าน ร่ออู่ล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

ชื่อผู้วิจัย นางสาวศิริินภา วงษ์สุริยะ

ตำแหน่ง ครูผู้สอน/งานวัดผลและประเมินผล

วุฒิการศึกษา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร

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

ปีที่ทำวิจัยเสร็จ 2565

ประเภทวิจัย ประเภทที่ 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่ออู่ล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาวรรณคดี เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่ออู่ล ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่ออู่ล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 กลุ่มตัวอย่างเป็นแบบกลุ่มเฉพาะเจาะจง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ ด้วยโปรแกรม Canva สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่ออู่ล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 พบว่าผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.09 ($\sigma=0.86$) ส่วนผลการเรียนของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.09 ($\sigma=0.83$)

2. การเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva ผ่าน วิชาวรรณคดี เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่ออู่ล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3 คะแนน

3. ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวรรณคดี เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่ออู่ล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.80 ($\sigma = 0.17$)

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

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

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 มาใช้ในการจัดการศึกษาหลักสูตรอิสลามศึกษาและตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ยี่สิบสี่ปีของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งในหลักสูตรดังกล่าว ได้จัดวิชาด้านอิสลามศึกษานี้ไว้ เพื่อรองรับกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และการปกครอง รวมทั้งกระบวนการแก้ปัญหา โดยใช้หลักจริยธรรม และคุณธรรม เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้ แต่การสอนวิชาวจนาศาสดา เนื้อหาในบทนี้จะเน้นถึงหลักสำคัญ พร้อมเป้าหมายทางบัญญัติของท่านนบีมุฮัมมัด ซ็อลลัลลอฮุอลัยฮิวะซัลลัม การสอนวิชาวจนาศาสดาครูผู้สอนจะประสบปัญหากับการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนขาดความสนใจ ไฟที่จะศึกษา เมื่อครูผู้สอนจะถ่ายทอดความรู้ใช้วิธีการบรรยายหรืออธิบายให้นักเรียนฟัง ก็มักจะไม่ได้รับความร่วมมือในการเรียนการสอนหรือการส่งงาน จึงส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่น่าสนใจทั้งผู้สอนและผู้เรียน มีผลการประเมินการสอนที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการ

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 กำหนดให้จัดรูปแบบ การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนต้องบูรณาการให้ผู้เรียนมีความรู้คุณธรรม และดำรงชีวิต ในสังคม มีความสามารถที่จะใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมอย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อกระตุ้นให้เกิดการจดจำและเกิดทักษะการเรียนรู้ที่มากขึ้นนั้น จำเป็นจะต้องอาศัยสื่อที่มีความหลากหลายและมีความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียน จดจ่อต่อสิ่งที่สนใจ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งสภาพปัญหาดังกล่าวนี้นี้ชี้ให้เห็นว่าปัญหาในการจัดการเรียนการสอนควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข การวัดและการประเมินผล รูปแบบการเรียนการสอนมีหลากหลายวิธี ที่ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ เพื่อให้ได้สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน แนวทางการแก้ปัญหาได้แก่ การจัดทำสื่อด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva เพื่อความเหมาะสมและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือฝึกทำแบบฝึกหัดจากสื่อด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva ผู้สอนได้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย คุณธรรมและจริยธรรม ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (สมภพ สุวรรณรัฐ) (มปป. : 1) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริง ในทุกขั้นตอนจะบังเกิดผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจ และได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นและเปรียบเทียบกับผู้เรียนมี

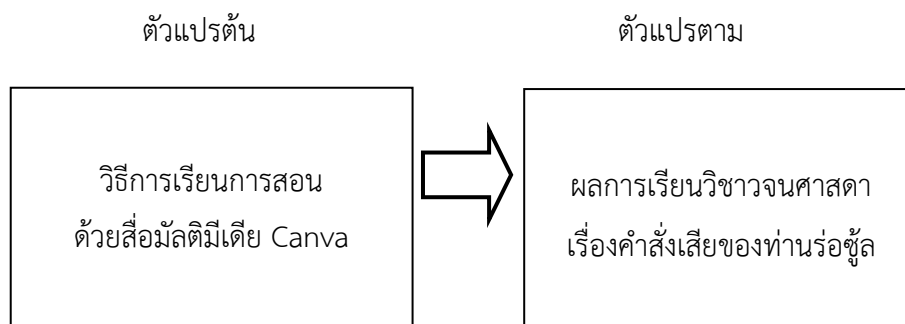
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นอย่างไร เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ได้ใช้มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป ดังนั้นครูผู้สอนวิชาวจนศาสดา จึงได้จัดทำนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย Canva เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจและได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสดา เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสดา เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสดา เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2

กรอบแนวความคิด

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ที่ลงเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 22 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษา



แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้านาวคิด/ทฤษฎีและศึกษาเอกสาร/งานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้ การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวจนศาสดา เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565

ความหมายของการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอน หมายถึง วิธีการ กระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน โดยมุ่งที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเกิดประสิทธิภาพจากการเรียนรู้ ที่กำหนดขึ้นเพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนการสอนที่กำหนดไว้ในแผนการเรียนรู้ให้เหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ ตั้งใจเรียน และเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่เพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับ การจัดการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอน หากผู้สอนรู้จักเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมจะมี ผลดีต่อการเรียน ของผู้เรียน ผู้สอนจึงไม่ควรละเลยที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ให้สอดคล้อง กับวัย สติปัญญา ความสามารถของผู้เรียน และเนื้อหาของบทเรียนนั้น โดยต้องจัดอย่างมีจุดหมาย

การจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษา

1. มุ่งเน้นพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักการของศาสนาอิสลามเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต
2. เป็นการศึกษาที่มุสลิมทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกันโดยให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสามารถพัฒนาตาม ธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

ความหมายของทฤษฎีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สุรชัย ขวัญเมือง (2252:232, อ้างถึงในชลินทร์ ธาณิรัตน์,2554:14)) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง การตรวจสอบสอบดูว่าผู้เรียนได้บรรลุจุดหมายทางการศึกษาตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้แล้ว เพียงใด ทั้งนี้ยกเว้น อารมณ์ สังคมและการปรับตัว

วุฒิชัย ดานะ (2553 : 32) ได้กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความรู้ ความสามารถ และทักษะที่ได้รับและพัฒนามาจากการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ โดยอาศัย เครื่องมือในการวัดผลหลังจากการ เรียนหรือจากการฝึกอบรม

ศุภชัย มาตาชาติ (2556) ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ คะแนนที่เกิดขึ้นจากการ วัดผลจากความรู้ และความเข้าใจในเนื้อหาทั้งเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติที่กำหนดไว้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ อยู่ในรูปของตัวเลขและสัญลักษณ์

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คือคุณลักษณะ รวมถึงความรู้ ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือ มวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจาก การเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี จุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และ มี ความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ทั้ง ในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่างๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝน ด้วย

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ การวัดผลความสามารถ หรือผลสัมฤทธิ์ของบุคคลที่เกิดจากการสอนว่ามีความสามารถแบบไหน

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 ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวิดีโอ (Jeffcoate. 1995)

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

เมื่อกล่าวถึงคำว่า “มัลติมีเดีย”(Multimedia) มักจะมีความหมายที่ค่อนข้างกว้างไกล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ที่จะนำมัลติมีเดียไปใช้งานตามความต้องการ ในมุมมองของนักการศึกษาอาจหมายถึง การนำสื่อหลากหลายประเภทมาใช้จัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน แต่ในมุมมองของคนทำงานด้านผลิตสื่อ อาจหมายถึง การโต้ตอบและการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ความหมายที่กล่าววามานั้นทั้งหมดนั้นเป็นเพียงแค่นำความคิดในแต่ละมุมมองเท่านั้น โดยทั่วไปคนมักจะกล่าวถึงความหมายของคำว่า “มัลติมีเดีย” โดยมุ่งเน้นไปที่สื่อที่ใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงสื่อประเภทอื่น ๆ เช่น เครื่องโทรทัศน์และวิทยุก็จัดได้ว่าเป็นมัลติมีเดีย เช่นกัน แต่อย่างไรก็ตาม เครื่องคอมพิวเตอร์ก็ยังจัดเป็นอุปกรณ์ที่ได้รับความนิยมที่ใช้สำหรับการผลิตสื่อ การนำเสนอและการติดต่อสื่อสารมากที่สุด เนื่องจากมีขีดความสามารถและรองรับการทำงานได้หลากหลาย จึงทำให้คำจำกัดความของมัลติมีเดียมักจะมุ่งเน้นไปที่คอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่

สำหรับคำว่า “มัลติ” (Multi) หมายถึงหลาย ๆ อย่างผสมรวมกัน (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 เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการออกแบบงานกราฟิก เช่น ภาพสำหรับโซเชียลมีเดีย โฆษณา โปสเตอร์ หรือแม้แต่งานฟรีเซ็น Canva ใช้งานได้ผ่านทางเว็บไซต์ และ แอปพลิเคชันบนมือถือ นอกจากการใช้งานที่ง่ายและฟรีแล้ว Canva ยังมีเทมเพลตกับรูปภาพช่วยในการออกแบบเยอะมาก www.canva.com

Canva ออกแบบได้ แม้ทำกราฟิกไม่เป็น”

ปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีถือได้ว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นในการสอนออนไลน์ โดยเฉพาะคุณครูที่จะต้องนำนวัตกรรม หรือสื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยเสริมในการเรียนรู้ เพื่อให้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจมากขึ้น และในการจะสร้างสื่อให้มีความสวยงาม และทันเวลาได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยทักษะในการออกแบบ ซึ่งถือได้ว่าเป็นข้อจำกัดในการสร้างรูปแบบผลงาน จึงได้มีแอปพลิเคชัน Canva ที่เป็นเครื่องมือช่วยในด้านการออกแบบที่สามารถทำได้ง่ายๆ โดยไม่ต้องมีทักษะในการออกแบบ อีกทั้งยังประหยัดเวลาในการทำงานอีกด้วย

<https://www.starfishlabz.com/blog/528>

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อมัลติมีเดีย เข้ามาช่วยในการสอน ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

กาญจนา ผลวัฒน์ (2560 : บทคัดย่อ) การวิจัยการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้ Power Point รายวิชาสังคม ศึกษาพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม หลังการพัฒนาทักษะทางการคิดวิเคราะห์ทางเศรษฐศาสตร์วิชาสังคมศึกษาพื้นฐานพบว่าการสอนพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ทางเศรษฐศาสตร์วิชาสังคมศึกษา พื้นฐานโดยใช้ Power Point ผลการทดสอบก่อนการ ใช้ Power Point และหลังการใช้ Power Point ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แสดงว่าโดย ภาพรวมแล้ว นักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการเรียนรู้ หลังการใช้ Power Point สูงขึ้นมากกว่า ก่อนการใช้ Power Point แต่ผลสัมฤทธิ์ก่อนการใช้ Power Point มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่า 50% คิดเป็นคะแนนคือ 10 คะแนน นักเรียนทั้ง 5 คนมีคะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์การใช้ Power Point แตกต่างกันมาก และระดับคุณภาพการเรียนรู้เดิมนั้นต้องได้รับการปรับปรุง

พจนีย์ สุขขานา 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 ผู้เรียนมีความพึง พอใจมากทุกด้าน เรียงตามค่าเฉลี่ย คือ ด้านการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้านเทคนิคสื่อ มัลติมีเดีย และด้านเนื้อหา

รุ่งรัตติ เสี่ยงมชื่น (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power สำหรับนักเรียนหลักสูตร

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

วิภากร ใจเอื้อย (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวม อยู่ในระดับมาก

วิภาพรรณ หนูช่วย (2557 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำ เรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ศิริพล แสบบุญส่ง นิป เอมรัฐ และศักดา จันทราศรี (2557 : บทคัดย่อ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องโปรแกรมค้นหา สำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชาชนเคราะห์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้าน เทคนิคและการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.47) 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ พบว่าคะแนนหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.55)

บรรพต อุทัยแพน (2557:บทคัดย่อ) ได้พัฒนาสื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยในการทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point โดยรวมอยู่ในระดับมาก

สุภาวดี แซ่ฮ้อย และ ศิริรัตน์ ดีสอน (2559:บทคัดย่อ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องระบบคอมพิวเตอร์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแสนสุข จังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องระบบคอมพิวเตอร์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 82.43/84.80 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2. ผลการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

จากการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการสอนวิชางานศาสนา โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่ใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนได้รับการฝึกฝน อบรม ให้มีความรู้ความสามารถตามที่วิทยาลัยกำหนด และเป็นที่ยอมรับจากสังคมภายนอก

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชางานศาสนา เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

การกำหนด ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 สาขาการตลาด ที่เรียนวิชางานศาสนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และสามารถระบุจำนวนที่แน่นอนได้ จึงเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 สาขาการตลาด ที่เรียนวิชางานศาสนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ จำนวนประชากรทั้งหมด 22 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ที่สอนแบบธรรมดา
2. แบบทดสอบหลังการเรียนรู้ที่สอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva
3. สื่อมัลติมีเดีย Canva วิชางานศาสนา เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชางานศาสนา เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร้อซูล

วิธีการสร้างเครื่องมือ

สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การจัดทำสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร้อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) พุทธศักราช 2556 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

1.2. ศึกษาวิธีการจัดทำ สื่อมัลติมีเดีย จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3. วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5. กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังจัดการเรียนรู้การใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้แบบธรรมดาจำนวน 10 ข้อ และสร้างแบบทดสอบหลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva จำนวน 10 ข้อ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เป็นรายข้อ

1.7. นำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพิจารณาจำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1) อาจารย์สมศักดิ์ มุหะหมัด

2) อาจารย์วิศัลยา ทองทับ

3) อาจารย์ประสิทธิ์ เจริญผล

1.8. ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9. จัดทำแบบทดสอบและสื่อมัลติมีเดีย Canva ให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1. ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับวิชาวิทยาศาสตร์

2.2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือ ตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3. วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์จากแผนการสอน

2.4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามจุดประสงค์

2.5. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณานำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความ

2.6 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก(r) โดยพิจารณาว่าข้อใดที่นักเรียนตอบถูกมากตัดออกข้อใดที่นักเรียนตอบถูกน้อยตัดออก

2.8 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์ได้ไปปรับปรุงใหม่ จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำสื่อมัลติมีเดีย ไปใช้จริงกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยดำเนินการดังนี้

- 1.1. นักเรียนศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ของ วิชาวจนศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล
- 1.2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน วิชาวจนศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล
- 1.3. นักเรียนศึกษาวิชาวจนศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Canva
- 1.4. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

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

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

การเก็บรวบรวมข้อมูล

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

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตรดังนี้ (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

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

เมื่อ μ แทนค่าเฉลี่ย
 Σx แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
 N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\sigma = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ σ แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 Σx แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว
 N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร้อซูล โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณิสี กิจวัฒน์นะ, 2551 : 145-146)

$D = \Sigma \mu Y - \Sigma \mu X$
 เมื่อ D แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย
 μY แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน
 μX แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน
 Σ แทนผลรวม

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร้อซูล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร้อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	60.90	6.09	0.86
คะแนนทดสอบหลังเรียน	90.90	9.09	0.83

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.09 ($\sigma=0.86$) คิดเป็นร้อยละ 60.90 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.09 ($\sigma=0.83$) คิดเป็นร้อยละ 90.90 (ตารางภาคผนวกที่ 1, 2)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	6.09	3
คะแนนทดสอบหลังเรียน	9.09	

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนเป็นจริง

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	4.76	0.50	ดีมาก
2. เนื้อหาน่าสนใจ	4.76	0.43	ดีมาก
3. เนื้อหาชัดเจนเข้าใจง่าย	4.86	0.34	ดีมาก
ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย			
1. ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คมชัด ของสื่อ	4.86	0.34	ดีมาก
2. ความชัดเจนของเสียง ภาพ สื่อมัลติมีเดีย	4.76	0.57	ดีมาก
3. ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.72	0.58	ดีมาก

4. สีสันสวยงาม รูปแบบสวยงาม ทันสมัย	4.69	0.46	ดีมาก
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
1. เพิ่มความเข้าใจให้นักเรียน	4.93	0.25	ดีมาก
2. นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.72	0.45	ดีมาก
3. สถานที่มีความเหมาะสม	4.86	0.34	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.80	0.17	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 จำนวน 22 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.80 ($\sigma = 0.17$)

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2565 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 พบว่าผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.09 ($\sigma=0.86$) ส่วนผลการเรียนของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.09 ($\sigma=0.83$)

2. การเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3 คะแนน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 จำนวน 22 คน ในด้านต่าง ๆ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.80 ($\sigma = 0.17$)

อภิปรายผล

การพัฒนาการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องคำสั่งเสียของท่านร่อซูล์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 2 พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 3 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย Canva และการใช้เทคนิคต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน

สอน โดยผ่านการพิจารณาและเห็นชอบของอาจารย์ผู้ตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พงนิย์ สุขขาวนา และ กิตติพันธ์ เกิดโต (2564 : บทคัดย่อ) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง โปรแกรมประมวลผล 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

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อ มัลติมีเดีย ไปใช้

1.1. ผู้สอนสามารถสามารถนำไปพัฒนาผลการเรียนกับนักเรียน นักศึกษาในกลุ่มการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ได้ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้แก่ผู้เรียนได้ โดยการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนหลายรูปแบบ เช่น การเล่นเกม บทบาทสมมติ กระตมสมองการเคลื่อนไหวร่างกาย ตลอดทั้งใช้วัสดุอุปกรณ์หรือสื่อการสอนประเภทต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนและนำมาปรับปรุงกับการเรียนการสอน

1.2. การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย นั้น ผู้สอนจึงเสริมแรงและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น การทำสื่อมัลติมีเดียที่ดี ผู้สอนควรมีการจัดบทเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนทั้งด้านเนื้อหาที่สอดคล้องกับระดับความรู้ ความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนมีการประเมินผลการเรียนอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1. ควรมีการจัดทำสื่อและวิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2. ควรมีการนำเอาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ไปใช้ในการศึกษาวิจัยในลักษณะต่างๆ เช่น การเปรียบเทียบสื่อระหว่างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้กับสื่อการสอนวิธีอื่นๆ

บรรณานุกรม

กาญจนา ผลวัฒน์ 2560. การวิจัยการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้ Power

Point รายวิชาสังคม ศึกษาพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม

งานประกันคุณภาพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. รายงานประกันคุณภาพภายในสถาน

ศึกษาเอกชน ประเภทอาชีวศึกษา ประจำปีการศึกษา 2556 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสน

บริหารธุรกิจ. ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ, วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

บุญชม ศรีสะอาด. 2543. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาสน์.

บรรพต อุทัยพาน. 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาอิเล็กทรอนิกส์อุตสาหกรรม เรื่องโปรแกรมช่วยใน

การทดลองวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point.วิทยาลัยการอาชีพวังไกล

กังวล.

พจนีย์ สุขขาวนา และ กิตติพันธ์ เกิดโต 2564. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง โปรแกรมประมวลผล คำร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.

ไพโรจน์ คะเชนทร์. 2556. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. จาก <http://www.wattoongpel.com/>.

รุ่งรัตน์ เสี่ยงมชื่น 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการบัญชีต้นทุนเบื้องต้น เรื่องรายการปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

วิภากร ใจเอื้อย 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาการระบบปฏิบัติการเบื้องต้น เรื่อง ระบบปฏิบัติการ Window 8 ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

วิภาพรรณ หนูช่วย 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาโปรแกรมประมวลผลคำเรื่องส่วนประกอบของโปรแกรม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point.วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล.

ศิริพล แสนบุญส่ง นิป เอมรัฐ และศักดา จันทราศรี (2557 : บทคัดย่อ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่องโปรแกรมค้นหา สำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชาชนเคราะห์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2561

ศึกษาธิการ. กระทรวง 2553 **หลักสูตรอิสลามศึกษา** ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด

สิทธิชญาณ์ พลูพล 2557. การพัฒนาสื่อการสอนรายวิชาเครื่องวัดไฟฟ้า เรื่อง หลักการของเครื่องวัดไฟฟ้า ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point สำหรับนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาไฟฟ้า. วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล

สุภาวดี แซ่อู่ และ ศิริรัตน์ ดีสอน (2559:บทคัดย่อ) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องระบบคอมพิวเตอร์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแสนสุข จังหวัดชลบุรี

สมภพ สุวรรณรัฐ. มปป. **หลักและแนวทางการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญตามรูปแบบ CIPPA .**เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ “เขียนแผนการสอนที่เน้นสมรรถนะอาชีพ”. (อัดสำเนา)

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. 2556. **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2556 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม.** (อัดสำเนา)

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