

การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา คำศัพท์หัวข้อ กิจกรรม ทิวทัศน์ อาชีพ และอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม

นาวพล อุดมยิ่ง¹ ศศิพร พงศ์เพลินพิศ^{2*} และสุชีรา มะหิเมือง³

The Development of Skills in Spelling Vocabulary by Using Canva Application :
Activity, Landscape, Occupation and Emotion for Students Grade 9

Suwanplubpla Pittayakom School

Navapol Udomying¹ Sasiporn Phongploenpis^{2*}  Sucheera Mahimuang³

Received 06/05/2024 Revised 01/07/2024 Accepted 23/07/2024

<https://doi.org/10.60101/jla.2024.5.2.4833>

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา โดยมีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 24 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้มาด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีคุณภาพตามเกณฑ์ (IOC = 1.00) ได้แก่ สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวาและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการทดสอบที่แบบตัวอย่างไม่อิสระต่อกัน (Dependent sample t-test) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนด้วยสื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา ($\bar{X} = 27.58$, S.D. = 1.88) มีค่าสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 18.58$, S.D. = 3.56) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวาอยู่ในระดับคุณภาพดี

คำสำคัญ: ทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แอปพลิเคชันแคนวา ความพึงพอใจ

Abstract

The purposes of this classroom action research were: 1) to compare skills in spelling English vocabulary of Grade 9 students before and after using the Canva application, and 2) to study the satisfaction of Grade 9 students with learning through this application. The target groups of this research included 24 students in class 3/3 who were studying in the second semester of the 2023 academic year

^{1, 2, 3} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail: ¹s63121110017@ssru.ac.th ²sasiporn.ph@ssru.ac.th ³sucheera.ma@ssru.ac.th

* Corresponding author e-mail: sasiporn.ph@ssru.ac.th

and were selected using the purposive sampling method. The research instruments, which met quality criteria (IOC = 1.00), included six learning plans integrated with the Canva application as teaching English media, pre-and post-tests to measure the students' ability to spell English vocabulary, and a questionnaire to measure student satisfaction with learning management using the Canva application as English teaching media. Data were analyzed using descriptive statistics, including the dependent sample t-test, mean, and standard deviation. The research findings showed that 1) after using the Canva application, students had a higher mean score. The mean score of the post-test was 27.58 ($\bar{X} = 27.58$, S.D. = 1.88), while the mean score of the pre-test was 18.58 ($\bar{X} = 18.58$, S.D. = 3.56), with statistical significance at the 0.01 level. In addition, the students expressed satisfaction with the English spelling instruction using the Canva application at a good level. 2) Grade 9 students are satisfied with the lessons on English vocabulary writing and spelling skills through the teaching materials provided by the Canva application, which are of good quality.

Keywords: skills in spelling English vocabulary, Canva application, satisfaction

บทนำ

ภาษาอังกฤษ ถือเป็นภาษาสากลเพื่อการสื่อสารในทุกยุคสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งยุคปัจจุบันที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษเพื่อเป็นเครื่องมือในการศึกษา แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ สร้างความรู้ และความเข้าใจต่อประเพณีและวัฒนธรรม รวมไปถึงด้านการติดต่อสื่อสารร่วมกับกลุ่มประชาคมอาเซียนและประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก เมื่อมีความหลากหลายและแตกต่างทางด้านประเพณีวัฒนธรรม ความสามารถทางภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลในการสื่อสาร จึงยิ่งทวีความจำเป็นถึงขั้นสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ครูอัฒเตตตอตคอม, 2562) นอกจากนี้ภาษาอังกฤษ ยังช่วยเปิดประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยวและการค้นหาความรู้ใหม่อยู่เสมอ สามารถเพิ่มโอกาสในความก้าวหน้าของอาชีพที่สูงขึ้นจากความสามารถในการเจรจาทางธุรกิจ และการติดต่อสื่อสารกับหน่วยงานทุกระดับ (พระมหาวีโรจน์ ญาณวิโร, 2559)

อย่างไรก็ตาม ความสามารถทางภาษาอังกฤษย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนรู้ที่ได้รับการฝึกฝนอย่างมีประสิทธิภาพขณะเรียนรู้ในสถานศึกษา ซึ่งยังคงพบว่า มีปัญหาที่เกิดขึ้นโดยเฉพาะการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านครูผู้สอน ด้านการบริหารจัดการภายในหมวดสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ด้านสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงด้านเกณฑ์การประเมินทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษ และปัญหาจากหลักสูตร (ชัชริย์ บุณนา, 2561) และโดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างโอกาสในการฝึกฝนจนเกิดทักษะทางภาษาให้กับนักเรียน ทั้งการท่องจำคำศัพท์ และกฎไวยากรณ์ทางภาษา (วารนันท์ นิตติศักดิ์, 2562)

ในยุคดิจิทัลสื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญ อีกรูปแบบหนึ่งที่ช่วยให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และสร้างสื่อการสอนที่มีความหลากหลายเพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากในปัจจุบันนักเรียนมีความรู้ ความสามารถด้านเทคโนโลยีมากขึ้น อีกทั้งอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สามารถรองรับการเรียนรู้ของนักเรียนมีค่อนข้างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดสมรรถนะต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนการสอน จึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้มากขึ้น (กิตติศักดิ์ สังฆะกาโล, เกษรินทร์ เป็งจันทร์, ภูเบศร์ รัตนมงคล และปณิธิ ทองคำ, 2564)

แอปพลิเคชันแคนวา เป็นแอปพลิเคชันหนึ่งที่สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การนำเสนอเนื้อหา การ์ดในโอกาสต่าง ๆ โปสเตอร์ อินโฟกราฟิก เป็นต้น (ศูนย์นวัตกรรม มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2564) นอกจากนี้ยังมีการใช้งานที่เข้าใจได้ง่าย สวยงาม และสามารถแบ่งปันงานออกแบบของตนเองให้แก่ผู้อื่นได้ การใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา แอปพลิเคชันแคนวาได้เข้ามามีบทบาทต่อการจัดการเรียนรู้ภายในห้องเรียน โดยการนำเสนอเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัยมีการใช้งานที่ง่าย นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อการสอนที่ครูผู้สอนต้องการนำเสนอผ่านการฉายภาพแสดงผลบนหน้าจอ หรือเชื่อมต่อการนำเสนอของครูผ่านการใช้โทรศัพท์มือถือร่วมกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยรูปแบบการนำเสนอที่สวยงาม



และมีองค์ประกอบที่นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมที่หลากหลาย จึงทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สามารถดึงดูดนักเรียนให้มีความสนใจ กระตือรือร้น และเข้าใจเนื้อหาได้โดยง่าย (ครูเชิงรายดอทเน็ต, 2565)

สืบเนื่องมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในช่วงที่ผ่านมา ทำให้โรงเรียนต้องจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ นักเรียนไม่ได้มาเรียนที่โรงเรียนส่งผลให้เกิดภาวะถดถอยในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ มาจนถึงปัจจุบัน รวมทั้งวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งจากการจัดการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เมื่อทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบเกี่ยวกับการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินในเรื่องดังกล่าว มีสาเหตุมาจากการขาดทักษะในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนจดจำคำศัพท์ไม่ได้ เขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้อง ใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ตรงกับความหมาย ซึ่งการเขียนสะกดคำศัพท์ที่ถูกต้องเป็นพื้นฐานสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการสร้างและเขียนประโยคภาษาอังกฤษ ซึ่งครูจะต้องวางรากฐานการสะกดคำให้นักเรียนเข้าใจอย่างถ่องแท้ รวมถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง สำหรับนักเรียนที่เขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ถูกต้องนั้น มีผลทำให้ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ ไม่บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรด้วย อีกทั้งอาจนำไปสู่ความล้มเหลวในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้นต่อไป ซึ่งแสดงให้เห็นจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ตกต่ำของนักเรียนที่มีปัญหาในเรื่องการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้สอนควรใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจที่จะช่วยให้การสอนสะกดคำศัพท์สัมฤทธิ์ผลมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำแอปพลิเคชันแคนวามาใช้เป็นสื่อในขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาของบทเรียน เป็นสื่อการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้อ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หัวข้อ กิจกรรมทิวทัศน์ อาชีพ และอารมณ์ ซึ่งเป็นหัวข้อคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาการสะกดคำศัพท์มากที่สุด

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้คำศัพท์ การเขียนสะกดคำศัพท์ แอปพลิเคชันแคนวา และการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยมีนักวิชาการได้กล่าวถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องดังนี้

กนกวรรณ ดอนกวนเจ้า และอภิราตี จันทร์แสง (2565) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไว้ว่า คำศัพท์ เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งมีความสำคัญ ถือว่าเป็นหัวใจของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การรู้คำศัพท์ในวงที่จำกัด การมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ไม่เพียงพอหรือเลือกใช้คำที่ไม่เหมาะสมในการสื่อสารจะทำให้เกิดปัญหาในการสื่อสารได้ จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจด้านคำศัพท์อย่างแท้จริง การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ย่อมช่วยให้การเรียนรู้ภาษาได้ผลดียิ่งขึ้น

มยุรี ดงแสง (2558) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง สำหรับการติดต่อสื่อสารในปัจจุบัน การเขียนและสะกดคำที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาสามารถทำให้ผู้เขียนและผู้อ่านไม่สามารถสื่อสารได้ตรงกัน จึงสมควรที่มีวิธีการสอนทักษะการเขียนสะกดคำที่มีประสิทธิภาพในการฝึกฝนให้นักเรียนมีทักษะการเขียนสะกดคำ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ปิยพร เกื้ออนันต์ (2564) ได้กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ เป็นพื้นฐานในการเขียนระดับเบื้องต้น ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เมื่อเขียนสะกดคำจนคล่อง แล้วจึงจะสามารถเขียนเป็นประโยคเขียนเป็นเรื่องได้ การเขียนสะกดคำที่ถูกต้องส่งผลให้สื่อความหมายได้ถูกต้องเช่นเดียวกัน หากเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง ข้อความที่ต้องการสื่ออาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายผิดไปด้วย

ศุภณัฐ วัตรกรรม มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ (2564) ได้กล่าวไว้ว่า แอปพลิเคชันแคนวา (Canva) เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการนำเสนอสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น Presentation, Paper, Certificate, Infographic เป็นต้น โดยแอปพลิเคชันแคนวานั้นจะมีขนาดมาตรฐานให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกหรือผู้ใช้งานกำหนดขนาดเองได้ ซึ่งแอปพลิเคชันแคนวา เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานได้ง่าย มีความสวยงาม และสามารถแบ่งปันข้อมูลการนำเสนอของตนเอง ให้กับผู้อื่นได้

บริษัทผู้เชี่ยวชาญด้านการให้คำแนะนำทางซอฟต์แวร์ Entro.io (2561) ได้กล่าวไว้ว่า แอปพลิเคชันแคนวาเป็นแพลตฟอร์มที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถออกแบบงานของตนเองได้ง่าย แม้จะอยู่ในรูปแบบที่ไม่มีกรอบการเก็บค่าบริการ แต่ก็มีแม่แบบในการนำเสนอที่หลากหลายให้เลือกใช้งาน ย้อนกลับไปในปี 2015 ผู้คนอาจจะใช้โปรแกรม Microsoft Word, PowerPoint หรือ Photoshop เพื่อออกแบบสิ่งต่าง ๆ แต่ในยุคนี้สมัยนี้ ผู้ใช้งานสามารถทำได้ง่ายและฟรีด้วยแอปพลิเคชันแคนวา Canva เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถช่วยนักเรียนในการเขียนโดยที่ Canva เป็นแอปพลิเคชันสำหรับสร้างสรรค์กราฟิกที่ดี โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ขั้นสูงบางอย่าง เช่น Photoshop และ Illustrator ในการใช้ Canva ไม่เพียงแต่ครูสามารถทำได้ นักเรียนก็สามารถทำได้เช่นกัน ดังนั้นสิ่งนี้แอปพลิเคชันที่แนะนำเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอนโดยเฉพาะการเสริมสร้างทักษะการเขียนของผู้เรียน

Selatan (2019) ได้กล่าวว่า ครูสามารถใช้แอปพลิเคชันแคนวาเพื่อสอนภาษาอังกฤษ ครูสามารถทำการปรับระดับหัวข้อ และทักษะใดก็ตามที่เหมาะสมกับการใช้แอปพลิเคชันนี้ของนักเรียน ทักษะการอ่าน เป็นหนึ่งในตัวเลือกที่เหมาะสมสำหรับการบูรณาการแอปพลิเคชันนี้ให้เข้ากับการเรียนรู้ ครูสามารถออกแบบกิจกรรมทักษะการอ่านให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะสอน เช่น การอภิปรายเรื่องสั้นหรือข้อความสั้น การผสมผสานระหว่างทักษะการอ่าน และการประยุกต์สามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ที่น่าสนใจและน่าจดจำแก่นักเรียนได้ การจัดแสดงและรูปภาพหลากหลายสีช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับบทเรียน นักเรียนจึงรู้สึกตื่นตัวกับการเรียนรู้มากขึ้น

Wijayanti (2022) ได้กล่าวว่า แคนวาเป็นแอปพลิเคชันที่ค่อนข้างยืดหยุ่น ทั้งครูและนักเรียนสามารถปรับแต่งระบบให้เหมาะสมกับกิจกรรมการสอนและการเรียนรู้ของตนได้ เน้นที่การสื่อสารระหว่างครูและนักเรียน ซึ่งช่วยให้เกิดการทำงานร่วมกันในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้องค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และมีส่วนร่วมกับการทรัพยากรการเรียนรู้ที่ได้รับมอบหมาย แอปพลิเคชันแคนวาช่วยให้ผู้สอนสามารถแสดงความคิดเห็น และติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนผ่านการทำกิจกรรมได้อย่างดีเยี่ยม ในห้องเรียนนั้นแคนวาสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายทางการเรียนรู้ได้หลายประการ เช่น การตีความแนวคิดเชิงนามธรรมที่เป็นรูปธรรม การสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียน การดึงดูดความสนใจ การทำซ้ำข้อมูล การช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่ และปรับปรุงการเรียนรู้ ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ซึ่งส่งผลต่อสมาธิ ความทรงจำ และทัศนคติของนักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนที่ครูจัดขึ้น โดยครูสามารถใช้เทคโนโลยีของแคนวาในการผลิตสื่อที่มีคุณภาพออกมาได้

ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงคาร (2563) ได้กล่าวว่า รูปแบบการสอนแบบ 5E เป็นกลยุทธ์การสอนที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างทั้งความสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และปูทางให้กับการพัฒนาทักษะโดยใช้การตั้งคำถาม (Inquiry) เป็นพื้นฐานในการให้ผู้เรียนได้นำประสบการณ์ที่เรียนรู้หรือฝึกฝนมาทดลองปฏิบัติหรือแสวงหาคำตอบ เกิดเป็นการเรียนรู้จากความเข้าใจที่ผู้เรียนค่อย ๆ สร้างขึ้นมา โดยผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยแนะนำแก้ไขและเสริมต่อในส่วนที่จำเป็นต่างจากการสอนแบบเดิมที่ใช้การป้อนความรู้จากผู้สอนเป็นหลัก

สกนธ์ชัย ชะนูนันท์ (2564) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน ไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้สามารถสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไร ซึ่งรูปแบบการสอนนี้เป็นทั้งรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นรูปแบบการสอนของครู โดยองค์ประกอบสำคัญในการทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดี นั่นคือ ตัวครูผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนและผู้เรียนต่างมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน ครูจะเป็นผู้ริเริ่มสร้างบรรยากาศ ผู้เรียนเป็นผู้ตอบสนอง และเติมสีสันให้กับบรรยากาศการเรียนการสอนให้เป็นไปในรูปแบบที่แตกต่างกัน

กนกวรรณ ชูชัยศรี (2565) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับสื่อการสอนแคนวานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนละงูพิทยาคม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับสื่อการสอนแคนวา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มีร้อยละพัฒนาภาพรวม 24.20 ผลเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับการใช้สื่อการสอนแคนวา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา



โดยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา หลังเรียนโดยการใช้สื่อการสอนแคนวา สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กัญญาณัฐรินทร์ มั่นจิตร (2564) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้แอปพลิเคชันแคนวาในการจัดการเรียนการสอนวิชา สังคมศึกษา ในช่วงสถานการณ์โควิด 19 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมีจำนวน 79 คน เป็นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 43.03 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 456.96 เป็นเพศชาย จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 30.37 และเพศหญิง จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 69.63 ผลการวิเคราะห์ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันแคนวา พบว่า ความพึงพอใจสูงสุดของนักเรียน คือ ครูผู้สอนใช้ แอปพลิเคชันแคนวาอย่างเกิดประโยชน์สูงสุด ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมีค่า 4.32 รองลงมาคือ แอปพลิเคชันแคนวาช่วย อำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนและการส่งงาน ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมีค่า 4.06 ส่วนค่าความพึงพอใจที่น้อยที่สุด คือ นักเรียนต้องการให้ครูใช้โปรแกรมนี้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป แม้ไม่อยู่ในสถานการณ์โรคระบาด มีค่าเฉลี่ย 3.24 ส่วนการวิเคราะห์ผลการเรียน พบว่า ผลการเรียนเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ในระดับผลสัมฤทธิ์ดีมีจำนวนมาก จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 65.82 รองลงมาคือ ระดับปรับปรุง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 10.12

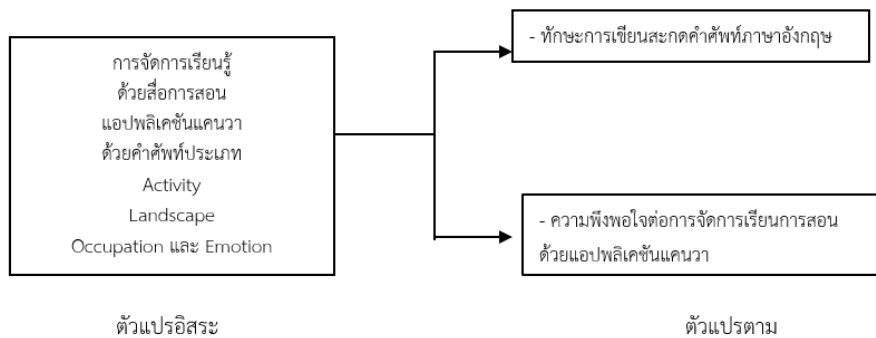
สุภาภรณ์ จันทร์กลม (2562) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการความชอบที่มีต่อรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการสอน ของครูโดยใช้แอปพลิเคชันแคนวาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการศึกษาปรากฏว่ารูปแบบที่นักเรียนชอบเรียน เป็นอันดับ 1 คือ การทำงานเป็นทีม คิดเป็นร้อยละ 28.26 อันดับ 2 คือ ครูและนักเรียนร่วมกันออกแบบการเรียนรู้ให้ใช้สื่อ นวัตกรรมที่แปลกใหม่ คิดเป็นร้อยละ 19.56 ตามลำดับ

Nanda & Fatimah (2023) ได้ทำการวิจัยในหัวข้อ การรับรู้ของนักเรียนต่อแอปพลิเคชันแคนวาในฐานะสื่อในการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนห้องเรียนอัจฉริยะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสีจุงจุง เกาะสุมาตราตะวันออก ประเทศ อินโดนีเซีย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีมุมมองเชิงบวกต่อแอปพลิเคชันแคนวา ในฐานะเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สูงกว่าค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.23% มีมุมมองเชิงบวกต่อแอปพลิเคชันแคนวาในด้านการจัดกิจกรรม สูงกว่าค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.22% มีมุมมองเชิงบวกต่อการใช้แอปพลิเคชันแคนวาในด้านการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าค่าเฉลี่ย 4.16% และมุมมองเชิง บวกต่อการใช้แอปพลิเคชันแคนวาในการสร้างบรรยากาศเชิงบวกในการเรียนรู้ สูงกว่าค่าเฉลี่ย 3.90% ผลก็คือ นักเรียน ห้องเรียนอัจฉริยะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้มองแอปพลิเคชันแคนวาในเชิงบวกในฐานะสื่อสำหรับการเรียนภาษาอังกฤษ

Nabela (2021) ได้ทำการวิจัย การใช้แอปพลิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะในการเขียนอย่างเป็นขั้นตอนของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนซีโดอาโจ ปีการศึกษา 2563 ผลการวิจัยพบว่า ค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม ซึ่งวัดโดย SPSS 26 การทดสอบทางสถิติ Alpha (α) ของ Cronbach แสดงค่าสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่ง ผลการวิจัยดังกล่าวนี้สามารถบอกได้ว่าแอปพลิเคชันแคนวามีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเขียนอย่างเป็นขั้นตอน ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาทักษะการเขียนผ่านการใช้แอปพลิเคชันแคนวา ในการเรียนรู้การเขียนอย่างเป็นขั้นตอน

Wachyu (2023) ได้ทำการวิจัย ประสิทธิภาพของการใช้แอปพลิเคชันแคนวาเป็นไฮเปอร์มีเดียเชิงโต้ตอบในการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งผลการวิจัยนั้นพบว่า การใช้แอปพลิเคชันแคนวาเป็นไฮเปอร์มีเดียเชิง โดตอบในการเรียนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพและสามารถปรับปรุงความสามารถด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน เห็นได้จาก คะแนนเฉลี่ยและผลการเรียนของนักเรียนที่เพิ่มขึ้นในการเรียนภาษาอังกฤษ เมื่อใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อการ ใช้ แอปพลิเคชันแคนวาพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นเมื่อทำงานเป็นกลุ่มและมีแรงบันดาลใจที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชันแคนวา

สรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา
2. เพื่อวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม จำนวน 87 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากผู้วิจัยเป็นครูที่ปรึกษาประจำชั้นดังกล่าว

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

2.1 สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวาที่มีลักษณะเป็นสื่อการสอนที่มีรูปภาพสีสันสวยงามประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษใช้ในการจัดการเรียนรู้ขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาของบทเรียน การสอนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หัวข้อ กิจกรรม ทิวทัศน์ อาชีพ และอารมณ์

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ 6 ชั่วโมง ซึ่งลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกฝนและปฏิบัติ ขั้นที่ 4 ขั้นประยุกต์ใช้ และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

2.3 แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกและแบบเติมคำ จำนวน 30 ข้อ

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. การพัฒนาและสร้างเครื่องมือในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้



3.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษารายละเอียดของสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และศึกษาทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน

3.1.2 เลือกคำศัพท์ที่เป็นปัญหากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่ คำศัพท์หัวข้อ Activity Landscape Occupation และ Emotion มาใช้ในแผนจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา

3.1.3 แบ่งสาระการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเวลาที่จะดำเนินการจัดการเรียนรู้เป็นรายชั่วโมง โดยแบ่งได้ดังนี้

ชั่วโมงที่	เรื่อง	กิจกรรม
1	แบบทดสอบก่อนเรียน คำศัพท์เรื่อง Activity Landscape Occupation และ Emotion	ทดสอบนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน
2	Activity	Teaching
3	Landscape	Teaching
4	Occupation	Teaching
5	Emotion	Teaching
6	แบบทดสอบหลังเรียน คำศัพท์เรื่อง Activity Landscape Occupation และ Emotion	ทดสอบนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน

3.1.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา คำศัพท์หัวข้อ Activity Landscape Occupation และ Emotion ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ จำนวน 6 แผนการเรียนรู้ 6 ชั่วโมง ซึ่งลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกฝนและปฏิบัติ ขั้นที่ 4 ขั้นประยุกต์ใช้ และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบ นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

3.2 แบบทดสอบวัดทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกและแบบเติมคำ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

3.2.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบจากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.2.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาที่ได้คัดเลือกตามจุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และแบบเติมคำ เพื่อใช้วัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3.2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อทำการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

3.2.4 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากต่อผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่านมาตรวจสอบคุณภาพ โดยหาความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการใช้ค่า IOC (Index of item objective congruence) โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ ดังนี้

+1 ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

จากผลการประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้กับแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ไว้ พบว่า ค่า IOC ของข้อสอบมีค่าอยู่ระหว่าง .67-1.00 ดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2

3.2.5 นำแบบทดสอบการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

3.3 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชัน แคนวา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดำเนินการดังนี้

3.3.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

3.3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 รายการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา จำนวน 10 ข้อ อยู่ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert, 2022) โดยกำหนดความคิดเห็นไว้ 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง มากที่สุด
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง น้อย
- 1 หมายถึง น้อยที่สุด

เมื่อสร้างแบบประเมินความพึงพอใจและเก็บข้อมูลจากนักเรียน และนำค่า Rating Scales มาหาค่าเฉลี่ยจะสามารถแปลผลความพึงพอใจของนักเรียนตามแนวคิดของเบสท์ (Best, 1981) ได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอน แอปพลิเคชันแคนวา

3.3.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปให้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์การสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี ตรวจสอบ เพื่อตรวจสอบข้อความในแบบประเมินว่า ครอบคลุมพฤติกรรมที่ต้องการหรือไม่ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตาม ข้อเสนอแนะ คัดเลือกแบบประเมิน จำนวน 10 ข้อ แล้วนำไปใช้จริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการทดสอบก่อน-หลังเรียนในการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการสอนแอปพลิเคชัน แคนวาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

4.1 ดำเนินการสอนนักเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน จำนวน 6 แผน ๆ ละ 1 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยใช้แอปพลิเคชันแคนวาเป็นสื่อการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หัวข้อ กิจกรรม ทิวทัศน์ อาชีพ และอารมณ์ ในขั้นที่ 2 Presentation (ขั้นสร้างองค์ความรู้/นำเสนอสาระการเรียนรู้) ตามลำดับขั้น ได้แก่ 1) ครูนำเสนอเนื้อหาของบทเรียน Vocabulary about Activity ผ่านการใช้แอปพลิเคชันแคนวาโดยนำเสนอผ่านจอฉายภาพแสดงผล 2) จากนั้นครูอธิบาย ความหมายของคำศัพท์แต่ละคำให้นักเรียนได้เรียนรู้ ซึ่งนักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการอ่านออกเสียงโดยพร้อมเพรียงกัน

4.2 นำแบบทดสอบที่ใช้วัดทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปทดสอบก่อนและหลังเรียนกับนักเรียน

4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา มาให้นักเรียนทำการประเมิน

5. การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

5.1 การเปรียบเทียบผลการทดสอบการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรม การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา ด้วยสถิติการทดสอบที่แบบตัวอย่างไม่อิสระต่อกัน (Dependent sample t-test)



5.2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา ผู้วิจัยใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) พร้อมทั้งแปลผลความพึงพอใจของนักเรียนตามแนวคิดของเบสท์ (Best, 1981)

ตารางที่ 1 การตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิ (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา

แผนที่	เรื่อง	การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	IOC	สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	แบบทดสอบก่อนเรียน คำศัพท์ เรื่อง Activity Landscape Occupation และ Emotion	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	Activity	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3	Landscape	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4	Occupation	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5	Emotion	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6	แบบทดสอบหลังเรียน คำศัพท์ เรื่อง Activity Landscape Occupation และ Emotion	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 2 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา

ข้อที่	การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC	ข้อที่	การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1.	1	1	1	1.00	16.	1	1	1	1.00
2.	0	1	1	0.67	17.	1	1	1	1.00
3.	1	1	1	1.00	18.	1	1	1	1.00
4.	1	1	1	1.00	19.	1	1	1	1.00
5.	1	1	1	1.00	20.	1	1	1	1.00
6.	1	1	1	1.00	21.	1	1	1	1.00
7.	1	1	1	1.00	22.	1	1	1	1.00
8.	1	1	1	1.00	23.	1	1	1	1.00
9.	1	1	1	1.00	24.	1	1	1	1.00
10.	1	1	1	1.00	25.	1	1	1	1.00
11.	1	1	1	1.00	26.	1	1	1	1.00
12.	0	1	1	0.67	27.	1	1	1	1.00
13.	0	1	1	0.67	28.	1	1	1	1.00
14.	1	1	1	1.00	29.	1	1	1	1.00
15.	1	1	1	1.00	30.	1	1	1	1.00

ผลการวิจัย

1. แสดงผลคะแนนเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 27.58, S.D. = 1.88) ก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 18.58, S.D. = 3.56) ค่าเฉลี่ยของความต่างระหว่างก่อนและหลังเรียน (9.00) นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน (ร้อยละ 91.93) ก่อนเรียน (ร้อยละ 61.93) ค่าเฉลี่ยของความต่างระหว่างก่อนและหลังเรียน (ร้อยละ 30.00) แสดงว่าการใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวาสามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหัวข้อ กิจกรรม ทิวทัศน์ อาชีพ และอารมณ์ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลเปรียบเทียบคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D ²
	30	30		
1	14	28	14	196
2	20	27	7	49
3	15	25	10	100
4	22	28	6	36
5	13	25	12	144
6	18	29	11	121
7	14	26	12	144
8	13	24	11	121
9	19	27	8	64
10	20	27	7	49
11	17	28	11	121
12	16	25	9	81
13	18	26	8	64
14	20	29	9	81
15	15	28	13	169
16	17	29	12	144
17	23	30	7	49
18	20	28	8	64
19	22	30	8	64
20	17	25	8	64
21	23	30	7	49
22	21	28	7	49
23	25	30	5	25
24	24	30	6	36
รวม	446	662	216	2,084
$\bar{X}$	18.58	27.58	9.00	86.83
S.D.	3.56	1.88		
ค่าเฉลี่ยร้อยละ	61.93	91.93		



2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ค่า t ที่ได้จากการคำนวณ เท่ากับ 17.88 ส่วนค่า t จากตารางที่ระดับ 0.01 df 23 มีค่าเท่ากับ 2.50 ซึ่งค่า t จากการคำนวณมีค่ามากกว่าค่า t จากตารางนั่นคือ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียน โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวาสูงกว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนได้รับการสอนโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา

คะแนนเต็ม	N	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ	t	df	Sig.
ก่อนเรียน	24	18.58	3.56	61.93	17.88	23	0.01
หลังเรียน	24	27.58	1.88	91.93			

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.63 – 4.92 ค่าเฉลี่ยรวม 4.76 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจเกี่ยวกับเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาที่ใช้มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.92 รองลงมา ได้แก่ สื่อการสอนมีความน่าสนใจช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.88 และจุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาสื่อการสอนช่วยให้สามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา

ข้อ	รายการประเมิน	ร้อยละของนักเรียน ที่แสดงระดับความพึงพอใจ (คน)					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ พึงพอใจ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา	83.33	16.67	-	-	-	4.83	0.38	มากที่สุด
2	จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมได้ชัดเจน	75.00	16.67	8.33	-	-	4.67	0.64	มากที่สุด
3	เนื้อหาเหมาะสมกับเวลาที่ใช้	91.67	8.33	-	-	-	4.92	0.28	มากที่สุด
4	การอธิบายเนื้อหาชัดเจนและถูกต้อง	79.17	12.50	8.33	-	-	4.71	0.62	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	79.17	12.50	8.33	-	-	4.71	0.62	มากที่สุด
6	การวัดผลประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	70.84	20.83	8.33	-	-	4.63	0.65	มากที่สุด
7	สื่อการสอนมีความน่าสนใจช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้	91.66	4.17	4.17	-	-	4.88	0.45	มากที่สุด
8	ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน	83.33	12.50	4.17	-	-	4.79	0.51	มากที่สุด
9	สื่อการสอนช่วยให้สามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น	83.33	16.67	-	-	-	4.83	0.38	มากที่สุด
10	ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา เมื่อเรียนโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา	79.17	8.33	12.50	-	-	4.67	0.70	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม							4.76	0.54	มากที่สุด

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา คำศัพท์หัวข้อ กิจกรรม ทิวทัศน์ อาชีพ และอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หัวข้อ กิจกรรม ทิวทัศน์ อาชีพ และอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 27.58, S.D. = 1.88) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 18.58, S.D. = 3.56) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.63 – 4.92 ค่าเฉลี่ยรวม 4.76 อยู่ในพึงพอใจมากที่สุด สูงสุด คือ ด้านเนื้อหาเหมาะสมกับเวลา

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา คำศัพท์หัวข้อ กิจกรรม ทิวทัศน์ อาชีพ และอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน เป็นกลยุทธ์การสอนที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างทั้งความสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และแอปพลิเคชันแคนวาที่ผู้วิจัยนำมาใช้ เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการนำเสนอสื่อหรือกราฟิกได้หลากหลายรูปแบบ เป็นสื่อการสอนที่มีความน่าสนใจช่วยกระตุ้นให้อยากเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Selatan (2019) ที่กล่าวว่า แอปพลิเคชันแคนวาสามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และน่าจดจำแก่นักเรียนได้ การจัดแสดงและรูปภาพหลากหลายสีช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับบทเรียน นักเรียนจึงรู้สึกตื่นตัวกับการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อสมาธิ ความทรงจำ และทัศนคติของนักเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นตัวกับการเรียนรู้และช่วยสร้างการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษแก่นักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนกวรรณ ชูชัยศรี (2565) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับสื่อการสอนแคนวานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนละงูพิทยาคม งานวิจัยของ Nabela (2021) ได้ทำการศึกษา การใช้แอปพลิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะในการเขียนอย่างเป็นขั้นตอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนซีโดอาโจ และงานวิจัยของ Wachyu (2023) ได้ทำการศึกษา ประสิทธิภาพของการใช้แอปพลิเคชันแคนวาเป็นไฮเปอร์มีเดียเชิงโต้ตอบในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้านทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากครูผู้สอนสามารถใช้แอปพลิเคชันแคนวาเพื่อสอนภาษาอังกฤษและพัฒนาทักษะต่าง ๆ สามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายทางการเรียนรู้ได้หลายประการ สอดคล้องกับแนวคิดของ Wijayanti (2022) ที่ได้กล่าวว่า แคนวา เป็นแอปพลิเคชันที่ค่อนข้างยืดหยุ่น ทั้งครูและนักเรียนสามารถปรับแต่งระบบให้เหมาะสมกับกิจกรรมการสอนและการเรียนรู้ของตน การสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียน การดึงดูดความสนใจ การทำซ้ำข้อมูล การช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่ และปรับปรุงการเรียนรู้ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ซึ่งส่งผลต่อสมาธิ ความทรงจำ และทัศนคติของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัฏญานันฐวรินทร์ มั่นจิตร (2564) ได้ทำการศึกษา ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ที่มีผลต่อการใช้แอปพลิเคชันแคนวาในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในช่วงสถานการณ์โควิด 19 และงานวิจัยของสุภาภรณ์ จันทร์กลม (2562) ได้ทำการศึกษา การศึกษาพฤติกรรมความชอบที่มีต่อรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนของครูโดยใช้แอปพลิเคชันแคนวาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนครั้งนี้ ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมการพัฒนาทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวามาปรับใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ หรือประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น และเพิ่มประสิทธิภาพด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เนื่องจากการใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวามารถจัดเนื้อหาได้เหมาะสมกับเวลา ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เพราะสื่อการสอนมีรูปภาพสีสันสวยงามช่วยในการนำเสนอบทเรียนอย่างเป็นขั้นตอน และเร้าความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรนำกิจกรรมการพัฒนาทักษะด้านการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนแอปพลิเคชันแคนวามาใช้มากจำนวนครั้งขึ้น หรือนำมาพัฒนาให้เป็นกิจกรรมที่เกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการปฏิบัติการในชั้นเรียนฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้ความสามารถของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพร พงศ์เพลินพิศ รองศาสตราจารย์ ดร.สุชีรา มะหิเมือง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล จิตติเวส ที่กรุณาให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อให้รายงานการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนมีความสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงกราบขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ ขอกราบขอขอบพระคุณ นางสาวดวงกมล เกตุกราย นางสาวปัทมวรรณ ศรีวิสัย และนางสาวจริยา ปัตตาสี ครูโรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม ที่ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร ครู และนักเรียนโรงเรียนสุวรรณพลับพลาพิทยาคม ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามและจัดเก็บข้อมูล จนทำให้งานวิจัยสามารถบรรลุตามจุดประสงค์ได้ด้วยดี

รายการอ้างอิง

- กนกวรรณ ชูชัยศรี. (2565) *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับสื่อการสอนแคนวา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนละงูพิทยาคม*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก <https://edu.skru.ac.th/file/reserch-std/so08.pdf>
- กนกวรรณ ดอนกวนเจ้า และอภิราตี จันทรแสง. (2565). การพัฒนาทักษะการพูดและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับวิดีโอของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 7(9), 477-494.
- กัญญาณัฐรินทร์ มั่นจิตร์. (2564) *ผลของการใช้แอปพลิเคชันแคนวาในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในช่วงสถานการณ์โควิด 19*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก http://www.pkn.ac.th/workteacher-detail_17247
- กิตติศักดิ์ สังฆะกาโล, เกษรินทร์ เป็งจันทร์, ภูเบศวร์ รัตนมงคล และปณิธิ ทองคำ. (2564). *การใช้เทคโนโลยี เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/760-การใช้เทคโนโลยี-เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน>
- ครูเชิงรายดอทเน็ต. (2565). *การอบรมการใช้โปรแกรม Canva เบื้องต้น*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.kruchiangrai.net>
- ครูอัปเดตดอทคอม. (2562). *ความสำคัญของภาษาอังกฤษในด้านต่าง ๆ*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก <https://kruupdate.com>
- ชัยรีย์ บุนนาค. (2561). ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย และข้อเสนอแนะด้านยุทธศาสตร์ การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564 – 2568. ใน *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 2 “Graduate School Conference 2018”*, หน้า 235-241. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

- บริษัทผู้เชี่ยวชาญด้านการให้คำแนะนำทางซอฟต์แวร์ Entro.io. (2561). *คำแนะนำและรีวิวซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก <https://entro.io>
- ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงคาร. (2563). *การบริหารและการจัดการ 5 ลำดับขั้นการเรียนการสอนที่ควรนำมาปฏิบัติ*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก <https://drpiyapan.com/2020/07/29/5e-instructional-model/>
- ปิยพร เกื้ออนันต์. (2564). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับการใช้สื่อประสมการเสริมแรง และเพื่อนช่วยเพื่อน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- พระมหาวิโรจน์ ญาณวิโร. (2559). ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. *วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร*, 7(2), 290-302.
- มยุรี ดงแสง. (2558). *การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบกลุ่มร่วมมือเทคนิค NHT*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- วารนันท์ นิตติศักดิ์. (2562). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง จักรวาลและอวกาศ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้หน่วยการเรียนรู้การสอน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- ศุภณัฐ วัฒนวิกรม. (2564). *การสร้างสรรคและออกแบบสื่อออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.coop.wu.ac.th>
- สกนธ์ชัย ชะนูนันท์. (2564). *รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- สุภาภรณ์ จันทร์กลม. (2562). *การศึกษาพฤติกรรมการชอบที่มีต่อรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนของครู โดยใช้แอปพลิเคชันแคนวา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านฉาง กาญจนกุลวิทยา*. สืบค้น 3 พฤษภาคม 2567, จาก https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=179240&bcat_id=16
- Best, J.W. (1981). *Absolute Criteria*. Retrieved May 3, 2024, from <https://medias.lib.ubu.ac.th>
- Likert, R. (2022). *Rennis Likert*. Retrieved May 3, 2024, from https://en.wikipedia.org/wiki/Rensis_Likert
- Nabela, A. (2021). *Using Canva Application in Teaching Writing to Improve Students' Writing Skill of English*. Retrieved May 3, 2024, from <https://www.academia.edu/41447276>
- Nanda, M., and Fatimah, S. (2023). Students' Perception of Canva as A Media In Learning English: A Descriptive Study at SMA N 6 Sijunjung. *Journal of English Language Teaching*, 12(1), 176-287.
- Selatan, E. (2019). *The Using of Canva Application to Develop Students' Reading Skills*. Retrieved May 3, 2024, from <https://www.academia.edu/41468231>
- Wachyu, M.I. (2023). *The Effectiveness of Using Canva as an Interactive Hypermedia in Learning English*. Retrieved from file:///C:/Users/Admin/Downloads/40.+CELT1510-516++Meike+Imelda.pdf
- Wijayanti, E. (2022). Teaching English by Using Canva: Students' and Lecturers' Voice. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 6(2), 411-428.