

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรม
การเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

อังคณา กันใจแก้ว *

บทคัดย่อ

ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement Skills: FMS) เป็นรากฐานของการออกกำลังกายตลอดชีวิต นักศึกษาครูพลศึกษาในประเทศไทยยังขาดประสบการณ์เรียนรู้ FMS ผ่านสื่อดิจิทัลอย่างเป็นระบบ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย CANVA จำนวน 4 ชุด 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน - หลังเรียนเรื่อง FMS และ 3) ตรวจสอบความพึงพอใจของผู้เรียน วิจัยใช้การทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อน - หลัง (one - group pretest/posttest) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาพลศึกษา ปี 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 25 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรม CANVA, 2) แบบทดสอบ FMS 20 ข้อ (IOC = .67–1.00; KR - 20 = .74) และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ 5 ด้าน ($\alpha = .92$) วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที (t-test Dependent)

ผลการวิจัย พบว่า คุณภาพชุดกิจกรรมภาพรวมระดับความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.13) และหลังเรียนคะแนนผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.70) ส่งผลให้ชุดกิจกรรม CANVA ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจอย่างชัดเจนควรขยายผลในรายวิชาพลศึกษาระดับอุดมศึกษา และทดสอบกับการออกแบบวิจัยที่มีกลุ่มควบคุมต่อไป

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้, การเคลื่อนไหวพื้นฐาน, แอปพลิเคชัน CANVA

The Development of Learning Outcomes in Fundamental Movement Skills using CANVA's Learning Activity Package for First-year Physical Education Students at Chiang Rai Rajabhat University

Angkana Kunjaikaew*

Abstract

Fundamental Movement Skills (FMS) constitute the foundation for lifelong physical activity. However, pre-service physical education teachers in Thailand still lack systematic learning experiences in FMS through digital media. This study aimed to: (1) develop four Canva-based learning activity packages, (2) compare students' learning achievement in FMS before and after the intervention, and (3) examine learners' satisfaction with the learning activities. The research employed a one-group pretest-posttest experimental design. The sample consisted of 25 first-year physical education students at Chiang Rai Rajabhat University, selected through simple random sampling. Research instruments included: (1) Canva-based learning activity packages, (2) a 20-item FMS achievement test ($IOC = .67$ – 1.00 ; $KR-20 = .74$), and (3) a satisfaction questionnaire covering five dimensions ($\alpha = .92$). Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent t-test.

The results revealed that the overall quality of the learning activity packages was rated at the highest level of appropriateness ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.13). Posttest learning achievement scores were significantly higher than pretest scores at the .05 level. Overall learner satisfaction was at a high level ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.70). These findings indicate that Canva-based learning activity packages effectively enhanced both learning achievement and learner satisfaction. Therefore, such learning activities should be expanded to physical education courses at the higher education level, and future studies should employ research designs with control groups for further validation.

Keywords: Learning achievement, Fundamental Movement, CANVA application

*Physical Program, Faculty of Education

Contract: Angkana Kunjaikaew E-mail.: Aungkana.kun@crpu.ac.th

Mobile: 098-2814659

บทนำ

การจัดการศึกษาในปัจจุบันไม่ควรมุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้จากครูไปสู่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่ควรออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้ส่งเสริมการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคมของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ที่กล่าวว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญมากที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา (4 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2567 เป็นหลักสูตรที่ผลิตบัณฑิตให้เป็นครูวิชาชีพชั้นสูงที่มีความสามารถโดยมุ่งเน้นความเป็นผู้นำทางด้านวิชาการและวิจัย ที่ครอบคลุมศาสตร์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง มีความรู้คู่คุณธรรม สามารถบูรณาการความรู้ ทักษะ เจตคติ คุณธรรม และจริยธรรมแห่งวิชาชีพไปสู่การจัดการศึกษาและพัฒนาครู ให้เป็นคนดี มีสติปัญญา ความสามารถ และอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและสามารถเผชิญปัญหา หรือวิกฤติได้ด้วยสติปัญญา การผลิตบัณฑิตต้องสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาในโรงเรียน ซึ่งเป็นวิชาที่มีความสำคัญวิชาหนึ่งที่พัฒนามุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ โดยใช้กิจกรรมทางกายหรือเกมกีฬาเป็นสื่อให้นักเรียนได้เล่นได้ปฏิบัติ เพื่อให้ เกิดการพัฒนาหลาย ๆ ด้านพร้อมกัน นอกจากนี้ แนวคิดของ Siedentop, Hastie, and van der Mars (2020) ชี้ให้เห็นว่า การเรียนการสอนพลศึกษาโดยใช้กิจกรรมทางกายและกีฬาเป็นสื่อการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม รวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในหลากหลายมิติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าและความจำเป็นของการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาในระบบการศึกษา

พื้นฐานในการปฏิบัติกิจกรรมพลศึกษาและกีฬา คือ ทักษะการเคลื่อนไหว กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้อธิบายถึง การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement) ไว้ว่า เป็นทักษะการเคลื่อนไหว ร่างกายที่จำเป็นสำหรับชีวิต และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นทักษะที่มีการพัฒนาในช่วงวัยเด็ก และจะเป็นพื้นฐานสำหรับการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อเจริญวัยสูงขึ้น ตลอดจนเป็นพื้นฐานของการมีความสามารถในการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเล่นกีฬา การออกกำลังกาย และการประกอบกิจกรรมนันทนาการ การเคลื่อนไหวพื้นฐานสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Non-locomotor movement) 2) การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotors Movement) 3) การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative movement) ในการพัฒนาทักษะพื้นฐาน การเคลื่อนไหว นอกจากนี้ เจริญ กระบวนรัตน์ (2558) ได้กล่าว การพัฒนาทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวอย่างเป็น

ระบบจะช่วยเป็นสื่อในการเชื่อมโยงข้อมูลการเรียนรู้ของสมอง เพื่อส่งต่อหรือประสานเข้ากับหน่วยความจำของสมอง ในการรับรู้จดจำข้อมูลหรือข้อมูลใหม่ในโอกาสต่อไป

การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาผู้สอนจึงต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน อย่างเป็นระบบ ผ่านสื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสม ซึ่ง แนวคิดของ Deterding et al. (2011) และ Gee (2013) ระบุว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เกิดความท้าทาย และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้มีส่วนร่วมหลัก ในกิจกรรม ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติจริง อีกทั้งยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทั้งด้านการฟัง การพูด การสื่อสาร และการเรียนรู้เนื้อหาในมิติที่หลากหลาย

นอกจากนี้ ในบริบทของการศึกษายุคปัจจุบัน เทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกทางดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ระบบการเรียนรู้แบบออนไลน์หรือ e-learning ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในสถาบันการศึกษาและหน่วยงานต่าง ๆ เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยไม่จำกัดวัน เวลา และสถานที่เรียน ทั้งยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาและส่งเสริมประสิทธิภาพของการเรียนรู้ (Means et al., 2014; OECD, 2019)

CANVA จึงเป็นอีกโปรแกรมสำเร็จรูปที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ ที่ทำให้ผู้ใช้งานมีความสะดวกสบายในการใช้งานทั้งการฟรีเซนต์งาน PowerPoint เทมเพลตที่สวยงาม ทันสมัย น่าสนใจและดึงดูดสายตา สามารถสร้าง QR Code และสร้างข้อสอบ สื่อการสอนถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ ในการเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และสมรรถนะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งในพันธกิจของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ข้อที่ 1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพครู กรอบมาตรฐานระดับอุดมศึกษามีคุณลักษณะแห่งศตวรรษที่ 21 มีจิตวิญญาณความเป็นครู เป็นคนเก่ง คนดี มีความรับผิดชอบต่อสังคม รู้เท่าทันเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลง

จากความเป็นมาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักเรียนวิชาเอกพลศึกษาชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยครั้งนี้ คาดว่าจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นในเรื่องการ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน และส่งผลให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้จากบทเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ทั้งในการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1

2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มประชากร กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 50 คน ที่ลงทะเบียนในรายวิชา PHY1207 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน

กลุ่มตัวอย่าง ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับฉลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 กิจกรรม ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม จำนวน 12 ชั่วโมง (ไม่นับรวมการทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม)

2. แบบทดสอบการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีลักษณะเป็นปรนัย 20 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA จำนวน 33 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือในการศึกษา ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนแขนงวิชาพลศึกษาเพื่อให้ทราบเนื้อหา และผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2567

1.2 ศึกษาเนื้อหาจากหนังสือ เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และเวลาที่ใช้สอน

1.4 ศึกษาวิธีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เพื่อให้ได้แนวทางจากเอกสาร หนังสือ ตำรา และผลการวิจัย

1.5 แบ่งเนื้อหาในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ให้เหมาะสมกับเวลาในการจัดกิจกรรมจำนวน 12 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมเป็น 4 ชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กระบวนการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA	จำนวนคาบ
1	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่	3
2	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่	3
3	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์	3
4	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ	3

1.6 สร้างกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA รูปแบบของการจัดกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning คือ การสอนพลศึกษาแบบ 5 ขั้น อ้างอิง กรมวิชาการ (2545, หน้า 53) ดังนี้ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Introductory phase) 2) ขั้นตอนิบายและสาธิต (Teaching skill phase) 3) ขั้นการฝึกหัด (Practice phase) 4) ขั้นนำไปใช้ (Skill laboratory) 5) ขั้นสรุปและประเมินผล (Closing phase)

1.7 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เรื่อง การเคลื่อนไหวพื้นฐาน เสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเสนอแนะ ให้คำแนะนำดังนี้

1.7.1 การใช้ภาษาที่ชัดเจน เว้นวรรคตอน และใช้คำที่ถูกต้อง

1.7.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้มีลำดับตามขั้นตอน

1.7.3 ให้แยกการวัดประเมินผลแต่ละด้านให้ชัดเจน

1.8 นำชุดจัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ที่ปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับจุดประสงค์ และการประเมินความเหมาะสม และให้เสนอข้อเสนอแนะในการแก้ไข โดยประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล 1 ท่าน ใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ดังนี้ (บุญชุม ศรีสะอาด, 2560)

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.9 นำคะแนนที่ได้ไปคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นรายข้อเป็นเกณฑ์ตัดสินการผ่านให้นำไปใช้ได้โดยใช้เกณฑ์ดังนี้ (บุญชุม ศรีสะอาด, 2560)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.10 นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการตรวจสอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งหมด 4 ชุด กิจกรรมไปปรับปรุงใช้

1.11 ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ฉบับสมบูรณ์

2. การสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่อง การเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีลักษณะเป็นปรนัย จำนวน 40 ข้อ มีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษารายละเอียดหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนแขนงวิชาพลศึกษาเพื่อให้ทราบเนื้อหา คำอธิบายรายวิชา

2.2 ศึกษาทฤษฎี เทคนิควิธีการจัดสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้จากเอกสารตำราและงานวิจัย การวัดผลประเมินผล

2.2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการวัดผลในชั้นเรียน

2.2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการวัดการเรียนรู้

2.2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนรู้ของ (ขวลิต ชูกำแพง, 2550, หน้า 67 - 85)

2.3 วิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนข้อสอบเพื่อสร้างข้อสอบได้ครอบคลุมเนื้อหา

2.4 ดำเนินการสร้างข้อสอบ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหา และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นแบบทดสอบปรนัย 20 ข้อ

2.5 นำข้อสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข ได้ข้อเสนอแนะ สรุปได้ดังนี้

2.5.1 ให้ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์และข้อคำถามให้ชัดเจน

2.5.2 การเขียนอธิบายข้อความให้สั้น กระชับ ได้ใจความ ตรงจุดประสงค์

2.5.3 การใช้คำที่วกวนในประโยคคำถาม ทำให้ตอบได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์

2.6 นำข้อสอบมาปรับปรุงการอธิบายข้อความการใช้ประโยคคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำข้อสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการตรวจสอบความสอดคล้อง ระหว่างเนื้อหา จุดประสงค์ และข้อคำถาม วัดความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยพิจารณาจากข้อคำถาม ตัวเลือกว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

0 เมื่อไม่แน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

-1 เมื่อไม่แน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

2.8 วิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของข้อสอบ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากการประเมินผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าข้อสอบมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 คัดเลือกข้อที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ

2.9 นำแบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวน 25 คน คละความสามารถ (ที่ผ่านการเรียนในรายวิชาการเคลื่อนไหวพื้นฐาน) จำนวน 1 ชั่วโมง เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้

2.10 นำผลการทดสอบที่ได้วิเคราะห์รายข้อ หาความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) ซึ่งวิเคราะห์ข้อสอบที่มีความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.36 – 0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29 – 0.71 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.74 สามารถนำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้

2.11 จัดพิมพ์แบบทดสอบจำนวน 20 ข้อเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA เป็นแบบสอบถามตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจชุดกิจกรรม

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert's scale) ระดับของเจตคติมี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมระดับน้อยที่สุด

3.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมจาก CANVA และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข ได้ข้อเสนอแนะ สรุปได้ดังนี้

3.3.1 ให้ตรวจทานระหว่างจุดประสงค์และข้อคำถามให้ชัดเจน

3.3.2 การเขียนอธิบายข้อความควรให้สั้น กระชับ ได้ใจความ ตรงจุดประสงค์

3.3.3 การใช้คำที่วกวนในประโยคคำถาม ทำให้ตอบได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจมาปรับปรุงการอธิบายข้อความการใช้ประโยคคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบความสอดคล้อง ระหว่างเนื้อหา จุดประสงค์ และข้อความ วัตถุประสงค์ตรงเนื้อหา (Content validity) โดยพิจารณาจากข้อความ ตัวเลือกว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อความ

0 เมื่อไม่แน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อความ

-1 เมื่อไม่แน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อความ

3.6 วิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความของแบบสอบถามความพึงพอใจ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากการประเมินผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าข้อความมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 และค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha) เท่ากับ 0.92 ผ่านเกณฑ์จำนวน 37 ข้อ คัดเลือกเพื่อนำไปใช้จริง 5 ด้านจำนวน 33 ข้อ

3.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบ 5 ด้าน จำนวน 33 ข้อเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ประกอบไปด้วย

1.1 คู่มือการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เนื้อหาจำนวน 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผ่าเชิดหน้ามหาสนุกและแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กระโดดสร้างสรรค์สามัคคี 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทดสอบความเร็วและแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เกมหลบหลีก 3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วงล้อมมหาสนุกและแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ส่งลูกพิเคิลบอล และ 4) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลงบอลให้ตรงจังหวะและแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง จังหวะ DD. รวมใจ

1.2 ผลการประเมินคุณภาพการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ใน 2 ด้านหลัก ได้แก่ ความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และด้านรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{X}$	S.D.	
1. ด้านความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.89	0.19	มากที่สุด
2. ด้านรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.95	0.08	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.93	0.13	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า คุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ในภาพรวมระดับความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.13) เมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า ความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.19) และด้านรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.95$, S.D. = 0.08)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน – หลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากได้ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	n	$\bar{X}$	S.D.	t	df	Sig.
ก่อนเรียน	20	25	11.4	1.58	7.79*	24	0.00
หลังเรียน	20	25	15.0	1.83			

*p < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ($\bar{X} = 11.4$, S.D. = 1.58) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X} = 15.0$, S.D. = 1.83) เมื่อนำไปวิเคราะห์โดยใช้สถิติการทดสอบที (t-test) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
1. ด้านผู้สอน	4.16	0.74	มาก
2. ด้านเนื้อหา	4.33	0.65	มาก
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.24	0.74	มาก
4. ด้านสื่อการสอน CANVA	4.37	0.64	มาก
5. ด้านการวัดผลและประเมินผล	4.15	0.77	มาก
รวมเฉลี่ย	4.25	0.70	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.70) ซึ่งนักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านสื่อการสอน CANVA ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.64) รองลงมาด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.65) และนักศึกษามีความพึงพอใจน้อยที่สุดในด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{x} = 4.15$, S.D. = 0.77)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่นำเสนอ สามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาพรวมมีระดับความเหมาะสมมากที่สุด ทั้งนี้เกิดจากการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม CANVA ช่วยสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเนื้อหาและ กิจกรรมได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ การใช้สื่อดิจิทัลที่สร้างสรรค์และทันสมัยยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น พร้อมพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฬารัตน์ บุษบงก์ (2565) ที่ทำการศึกษาจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในยุคหลังความปกติใหม่ ในการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ตออนไลน์ (Online learning) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนทางไกล โดยในยุค New Normal แนวทางการสอนจะเปลี่ยนไป โดยเน้นการผสมผสานระหว่างเรียนในห้องและเรียนออนไลน์ ใช้เทคโนโลยีมากขึ้น เปิดโอกาส

ให้นักเรียนมีส่วนร่วม และประเมินผลอย่างสร้างสรรค์ ในมิติของการพัฒนาการสร้างสื่อการสอน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญฐาพัชร วรพงศ์พัชร (2567) ได้แสดงให้เห็นว่า ครูสามารถใช้ CANVA ช่วยพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในกระบวนการเรียนการสอน ช่วยให้การประเมินและการส่งงานของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ งานวิจัยของ Nadia Aswanda & Rustandi (2024) ยังพบว่า การใช้วิธีโอการการเรียนรู้ที่พัฒนาด้วย CANVA ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยนักเรียนมัธยมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ การนำเสนอที่มีความยืดหยุ่นและโต้ตอบได้ดีทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความสนใจในเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัลที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เกิดจากการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาจากโปรแกรม CANVA มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน เรื่อง การเคลื่อนไหวพื้นฐานแก่นักศึกษาวิชาเอกพลศึกษาชั้นปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงและได้รับการตอบรับที่ดีจากนักศึกษา สะท้อนถึงประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างดีเยี่ยม มีการผสมผสานสื่อการสอนที่ทันสมัยและดึงดูดใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้แบบ Active learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง อีกทั้งการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมเมื่อพิจารณาในแต่ละประเด็นยังอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด สะท้อนถึงความครอบคลุมและคุณภาพในมิติสำคัญของชุดกิจกรรม เช่น ความชัดเจนของเนื้อหา ความสร้างสรรค์ของสื่อ และความเชื่อมโยงกับการเรียนรู้จริง ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในกระบวนการศึกษา สอดคล้องกับแนวคิดของ Rink (2014) ที่ระบุว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาควรยึดหลักสูตรเป็นกรอบแนวทางหลัก เพื่อให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยควรกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร คำนึงถึงความจำเป็น ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ตลอดจนจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการอย่างรอบด้าน และมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับเป็นสำคัญ การนำโปรแกรม CANVA มาพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูง ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในหลากหลายบริบท โดยเฉพาะการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งมีการใช้ CANVA ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผลการวิจัยหลากหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่าการใช้ CANVA ในการจัดการเรียนรู้ช่วยเพิ่มทั้งแรงจูงใจ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน จากผลการวิจัย ของ เมสญา แทนสง่า (2565) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกมเพื่อความเข้าใจ พบว่า ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านสมรรถภาพทางกาย พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการ

ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และองค์ประกอบของร่างกายมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ในส่วนความอดทนของระบบไหลเวียนเลือดและระบบหายใจ ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม CANVA ช่วยสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเนื้อหาและกิจกรรมได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ การใช้สื่อดิจิทัลที่สร้างสรรค์และทันสมัยยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น พร้อมพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฬารัตน์ บุชงก์ (2565) ที่ทำการศึกษาจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในยุคหลังความปกติใหม่ ในการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ตออนไลน์ (Online learning) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนทางไกล โดยในยุค New normal แนวทางการสอนจะเปลี่ยนไป โดยเน้นการผสมผสานระหว่างเรียนในห้องและเรียนออนไลน์ ใช้เทคโนโลยีมากขึ้น เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม และประเมินผลอย่างสร้างสรรค์ ในมิติของการพัฒนาการสร้างสื่อการสอน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฐณาพัชร วรพงศ์พัชร (2567) ได้แสดงให้เห็นว่า ครูสามารถใช้ CANVA ช่วยพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในกระบวนการเรียนการสอน ช่วยให้การเรียนรู้และการส่งงานของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ งานวิจัยของ Nadia Aswanda & Rustandi (2567) ยังพบว่า การใช้วิดีโอการเรียนรู้ที่พัฒนาด้วย CANVA ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยนักเรียนมัธยมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ การนำเสนอที่มีความยืดหยุ่นและโต้ตอบได้ดีทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความสนใจในเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัลที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เกิดจากการจัดการเรียนการสอนที่เป็นระบบมีแบบแผนและขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมอย่างชัดเจน มีสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังแสดงให้เห็นจากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจด้านสื่อการสอนและด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังมีการวัดผลและประเมินผลที่ชัดเจนส่งผลต่อความพึงพอใจของนักศึกษา สอดคล้องกับ กิตติ ต่วนภูเปี้ย (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกการสร้างสมรรถภาพทางกาย เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการสร้างสมรรถภาพทางกาย สำหรับกีฬาฟุตบอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์หนึ่งที่ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกการสร้างสมรรถภาพทางกาย สำหรับกีฬาฟุตบอล พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกการสร้างสมรรถภาพทางกาย สำหรับกีฬาฟุตบอล โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

การวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการใช้โปรแกรม CANVA เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการส่งเสริมการเรียนรู้ การผสมผสานการออกแบบสื่อดิจิทัลที่สร้างสรรค์เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ไม่เพียงแต่เพิ่มความเข้าใจ

ในเนื้อหา แต่ยังพัฒนาทักษะสำคัญที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้ CANVA ในการเรียนการสอนจึงเป็นอีกก้าวสำคัญในการพัฒนาการศึกษาที่ทันสมัยต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่า ผู้เรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้นผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมให้ครอบคลุมเนื้อหา และจัดกิจกรรมที่หลากหลาย มีความเหมาะสมกับผู้เรียน

1.2 จากการวิจัยพบว่า นักศึกษามีข้อจำกัด ความพร้อมทางด้านอุปกรณ์การเรียนในเรื่องอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ทำให้ไม่สามารถเข้าไปศึกษาเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนนอกเวลาเรียนได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ส่งเสริมการเรียนรู้รอบด้านของผู้เรียน ผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะในหลากหลายมิติ ทั้งด้านความรู้ ทักษะการปฏิบัติ และทักษะทางสังคม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนารอบด้าน และตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกัน

2.2 สร้างสรรค์กิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน ควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถ และบริบทของผู้เรียน พร้อมทั้งคำนึงถึงความเหมาะสมของสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าสนใจในการเรียนการสอน

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2545). *แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กิตติ ต่วนภูเปี้ย. (2557). *การพัฒนาแบบฝึกการสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาฟุตซอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏ.
- จุฬารัตน์ บุชชงก์. (2565). การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในยุคหลังความปกติใหม่. *วารสารการศึกษา*, 16(2), 45–58.
- เจริญ กระบวนรัตน์. (2558). *วิทยาศาสตร์การเคลื่อนไหวและการฝึกกีฬา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชวลิต ชูกำแพง. (2550). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชุม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เมสญา แทนสง่า. (2565). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*, 51(1), 75–88.
- Aswanda, N., & Rustandi. (2024). The effectiveness of Canva-based learning videos on students' motivation and academic achievement. *Journal of Educational Media and Technology*, 12(1), 21–35.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Gee, J. P. (2013). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2014). The effectiveness of online and blended learning: A meta-analysis of the empirical literature. *Teachers College Record*, 115(3), 1–47.
- OECD. (2019). *Innovating education and educating for innovation: The power of digital technologies and skills*. Paris: OECD Publishing.
- Rink, J. E. (2014). *Teaching physical education for learning* (7th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & van der Mars, H. (2020). *Complete guide to sport education* (3rd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.