บทความวิจัย (Research Article)

Journal of Digital Education and Learning Engineering
ดำเนินการวารสารโดย สมาคมการศึกษาดิจิทัลและวิศวกรรมการเรียนรู้

การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook

A Study of Students' Learning Behaviors with Canva through the Use of Facebook

อัจฉริยะ สมสกีสิทธิ์ และ พัชรินทร์ ปัญจบุรี*
Oatchariya Somsakeesit & Patcharin Panjaburee*

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Faculty of Education, Khon Kaen University, Thailand

Received: September 4, 2025 Revised: September 13, 2025 Accepted: September 21, 2025

บทคัดย่อ

การใช้ Facebook เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้สามารถช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ และสร้างชุมชนการเรียนรู้ร่วมกันได้ เมื่อบูรณาการร่วมกับ Canva ซึ่งเป็นเครื่องมือออกแบบกราฟิกที่ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอ ก็ยิ่งเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีความหมายมากขึ้น การวิจัยกึ่งทดลองครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจ และตรวจสอบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้โปรแกรม Canva ผ่าน Facebook ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีระดับความสนใจแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียน 58 คน แบ่งเป็นกลุ่มความสนใจสูง 31 คน และกลุ่มความสนใจต่ำ 27 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบก่อน–หลังเรียนและแบบสอบถามแรงจูงใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ Dependent Samples t-test และ Independent Samples t-test ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเรียนรู้ที่พบมากที่สุดคือการแสดงความคิดเห็น รองลงมาคือการกดถูกใจและการโพสต์ ทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางความรู้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังการเรียน โดยกลุ่มความสนใจสูงมีผลลัพธ์ดีกว่ากลุ่มความสนใจต่ำ นอกจากนี้ กลุ่มความสนใจสูงยังมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าทุกด้าน ได้แก่ ความสนใจ ความเกี่ยวข้อง ความมั่นใจ และความพึงพอใจ สรุปได้ว่าการบูรณาการ Facebook ร่วมกับ Canva ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ พัฒนาความรู้ความเข้าใจ และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูง

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์, การจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา, การจัดการเรียนการสอนโปรแกรมกราฟิก, ความแตกต่างระหว่างบุคคล

Abstract

Using Facebook as a learning platform can enhance students' engagement, foster interaction, and create collaborative learning communities. When integrated with Canva, a graphic design tool that promotes creativity and effective presentation skills, it provides meaningful opportunities for digital learning. This

*Corresponding author
Email address: patchapan@kku.ac.th

quasi-experimental study aimed to investigate learning behaviors, compare knowledge comprehension, and examine achievement motivation in Canva learning activities through Facebook among Grade 5 students with different interest levels. The participants consisted of 58 students, divided into a high-interest group (n = 31) and a low-interest group (n = 27). Research instruments included pre- and post-tests on knowledge comprehension and a motivation questionnaire. Data were analyzed using Dependent Samples t-test and Independent Samples t-test. Results revealed that students' learning behaviors occurred most frequently through comments, followed by likes and posts. Both groups showed significant improvement in knowledge after learning, while the high-interest group outperformed the low-interest group. Additionally, the high-interest group demonstrated significantly higher achievement motivation across all dimensions—attention, relevance, confidence, and satisfaction. Overall, the findings confirm that integrating Facebook with Canva enhances learning behaviors, improves knowledge comprehension, and strengthens learning motivation, particularly for students with higher interest levels.

Keywords: Learning Management through Social Media; Primary Education; Graphic Design Software Instruction; Individual Differences

■ บทนำ

ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนและการสอนของครู ความพร้อมของอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มดิจิทัลหลากหลายรูปแบบช่วยสร้างสรรค์วิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook ซึ่งไม่เพียงใช้เพื่อสื่อสารหรือบันเทิง แต่ยังสามารถประยุกต์เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์ได้ (Rivera-Hernández, 2024; Srisorn & Tharwonkit, 2024) ขณะเดียวกัน โปรแกรม Canva เป็นเครื่องมือดิจิทัลที่ได้รับความนิยมสูงในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการออกแบบ และความสามารถในการนำเสนอผลงานอย่างมีคุณภาพ แม้ผู้ใช้ไม่มีพื้นฐานด้านการออกแบบ (Mawarwati et al., 2024) นอกจากนั้นพฤติกรรมการเรียนรู้ถูกอธิบายว่าเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนปรับตัวและตอบสนองเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ซึ่งเกิดขึ้นจากปัจจัยทั้งภายในและภายนอก (คุ้มรักษา & รักบำรุง, 2020) งานวิจัยยังสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างแรงจูงใจและการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งอยู่ในวัยสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ (ภัทรพร นิยมสุจริต & อุไรวรรณ ศรีชัยลาภ, 2567)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) อธิบายว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการสังเกต การเลียนแบบ และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ในขณะที่ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning Theory) เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้และการตัดสินใจในกระบวนการเรียนรู้ โดยยึดหลักการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม (Murray et al., 2024) การใช้ Facebook และ Canva ในชั้นเรียนจึงสะท้อนการบูรณาการแนวคิดทั้งสองทฤษฎี โดยสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากเพื่อนและร่วมกันสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ

การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้รับการยอมรับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในศตวรรษที่ 21 งานวิจัยชี้ว่าแพลตฟอร์มเหล่านี้ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและการสื่อสารทางการศึกษา (Garcia & Nguyen, 2024) โดยเฉพาะ Facebook ที่แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ การสนับสนุนการสื่อสารทางวิชาการ และการพัฒนาทักษะภาษาและความรู้ด้านสุขภาพ (Mubarak & Febriyanti, 2024) อย่างไรก็ตาม การใช้งานที่ไม่เหมาะสมอาจส่งผลเสีย เช่น ปัญหาสุขภาพจิตหรือการเสพติดดิจิทัล (Colder et al., 2024) จึงจำเป็นต้องมีการออกแบบกิจกรรมและการกำกับดูแลที่เหมาะสม ทั้งนี้ในด้านการ

จัดการเรียนการสอน โปรแกรม Canva ได้รับการพิสูจน์ว่ามีศักยภาพในการสนับสนุนการเรียนรู้ในหลายมิติ ทั้งการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ (Meka, 2024; Astuti & Hartono, 2024) การออกแบบสื่อที่ดึงดูดและเข้าใจง่าย (Ekowati et al., 2024) และการส่งเสริมแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Alqomah et al., 2024) ความสามารถเหล่านี้ทำให้ Canva กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในยุคดิจิทัลที่ช่วยครูและนักเรียนร่วมกันสร้างสื่อที่ตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้

ดังนั้น การบูรณาการ Facebook ในการจัดการเรียนการสอน Canva ระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ถือเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมสมัยและความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล งานวิจัยนี้จึงมีความสำคัญในการทำความเข้าใจพฤติกรรมการเรียนรู้และแรงจูงใจของนักเรียน รวมถึงเสนอแนวทางการสอนที่สามารถลดความเหลื่อมล้ำและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

■ คำถามการวิจัย

1) นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านการใช้ Facebook มีพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva อย่างไร ?

2) นักเรียนที่มีความสนใจสูงและนักเรียนที่มีความสนใจต่ำต่อการเรียนโดยใช้ Facebook มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Canva แตกต่างกันหรือไม่ ?

3) นักเรียนที่มีความสนใจสูงและนักเรียนที่มีความสนใจต่ำต่อการเรียนโดยใช้ Facebook มีแรงจูงใจในการเรียนรู้แตกต่างกันหรือไม่ ?

■ การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พฤติกรรมการเรียนรู้

พฤติกรรมการเรียนรู้ หมายถึงการเปลี่ยนแปลงทางความรู้ ทักษะ ความสามารถ และทัศนคติที่ผู้เรียนแสดงออกจากประสบการณ์และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้รับอิทธิพลจากปัจจัยภายในและภายนอก งานวิจัยที่ผ่านมาได้อธิบายความหมายนี้ในหลายมิติ เช่น ภิญโญ วงษ์ทอง และสม เสมอทักษิณ (2022) ที่ชี้ว่าพฤติกรรมการเรียนรู้สะท้อนการปรับจากการเรียนรู้เชิงรับสู่เชิงรุกเพื่อให้เกิดพัฒนาการที่มีคุณภาพ ขณะที่ Khumraksa และ Rakbumrung (2020) เน้นการเรียนรู้ผ่านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยผู้เรียนสร้างความเข้าใจด้วยการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และทดลอง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ด้าน Saeng-in และ Nanthakanok (2022) มองว่าพฤติกรรมการเรียนรู้คือการมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์ในสภาพแวดล้อมแบบบูรณาการและใช้เทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้ เช่นเดียวกับ วรรณกลาง และกมลชนก (2019) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ซึ่งสะท้อนการใช้ทรัพยากรดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเองในกระบวนการที่ยืดหยุ่นและต่อเนื่อง ดังนั้นแล้วผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต้องปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและวิถีชีวิตอย่างต่อเนื่อง และ เน้นการเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและบรรลุเป้าหมายทางการศึกษา สรุปได้ว่าพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนแสดงออกผ่านการปรับตัว ปฏิสัมพันธ์ การใช้เทคโนโลยี และการกำกับตนเอง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในทุกมิติ

การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์คือแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับเชื่อมโยงผู้คนเพื่อสร้าง แบ่งปัน และแลกเปลี่ยนข้อมูลแบบเรียลไทม์ ทั้งข้อความ ภาพ วิดีโอ และมัลติมีเดีย ครอบคลุมโซเชียลเน็ตเวิร์ก (เช่น Facebook, LinkedIn) แพลตฟอร์มแบ่งปันสื่อ (เช่น YouTube, Instagram) และไมโครบล็อก (เช่น X/Twitter) ซึ่งได้กลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานทางสังคมของการเรียนรู้ร่วมสมัย

งานวิจัยสะท้อนทั้งคุณและโทษ: ด้านสังคมและสุขภาวะ Wang & Lee (2024) ชี้ว่าการใช้ยาวนานสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า/กังวล แต่คอนเทนต์สร้างสรรค์ช่วยเสริมคุณค่าในตนเอง Brown & Taylor (2023) ระบุบทบาทสำคัญของการสื่อสารข้อมูลที่ถูกต้องทันท่วงที Febriyanti (2024) พบว่า Facebook หนุนการเรียนคำศัพท์ผ่านกลุ่ม/ชุมชน จะเห็นได้ชัดว่าสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ Facebook มีศักยภาพสูงในการเสริมแรงจูงใจ สร้างชุมชน และเอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หากออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทผู้เรียน มีหลักเกณฑ์ด้านข้อมูล/ความปลอดภัย

การจัดการเรียนการสอน Canva

Canva เป็นแพลตฟอร์มออกแบบกราฟิกที่เปิดตัวในปี 2013 มุ่งทำให้การออกแบบเป็นเรื่องง่ายสำหรับทุกคนผ่านอินเทอร์เฟซแบบลาก-วาง แม่แบบสำเร็จรูปจำนวนมาก และการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ คุณลักษณะเหล่านี้ทำให้ Canva ถูกใช้อย่างแพร่หลายในบริบทการศึกษาเพื่อยกระดับการสื่อสารด้วยภาพ กระตุ้นแรงจูงใจ สร้างการมีส่วนร่วม และพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทั้งความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม หลักฐานเชิงประจักษ์ชี้ว่าการใช้ Canva ช่วยยกระดับทั้งผู้เรียนและครูในหลายมิติ เช่น ในรายวิชาเฉพาะทาง Canva ช่วยทำให้เนื้อหาซับซ้อนเข้าใจง่าย ทั้งรายวิชาสิ่งแวดล้อม (Ekowati et al., 2024) และเศรษฐศาสตร์ โดยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ (Alqomah et al., 2024) ในมิติการออกแบบการเรียนรู้ Canva ทำหน้าที่เป็น “ตัวเร่ง” ให้รูปแบบการสอนที่หลากหลาย เช่น การยกระดับประสบการณ์ใน LMS/เว็บไซต์รายวิชา (Yu et al., 2024) ขณะเดียวกัน งานภาษาอังกฤษพบว่า Canva ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อโปสเตอร์/อินโฟกราฟิกและเพิ่มการมีส่วนร่วม (Astuti & Hartono, 2024) โดยภาพรวม งานวิจัยไทยยังยืนยันศักยภาพของ Canva ในการเป็นเครื่องมือออกแบบสื่อการสอนที่ยกระดับความเข้าใจและผลสัมฤทธิ์ (ภัทรพร นิยมสุจริต & อุไรวรรณ ศรีชัยลาภ, 2567) จึงสรุปได้ว่า Canva มีบทบาทสำคัญในแนวปฏิบัติการสอนยุคดิจิทัล ช่วยลดต้นทุนเวลา-ทักษะในการออกแบบยืดหยุ่นต่อบริบทเนื้อหา/ผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีส่วนร่วม และสอดรับกับการจัดกิจกรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่าง Facebook ในงานวิจัยนี้

■ วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้รูปแบบวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research methodology) ซึ่งเป็นการทดลองแบบ Control group pretest and posttest design มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่าน Facebook 2) เพื่อเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Canva ระหว่างนักเรียนที่มีความสนใจสูงและนักเรียนที่มีความสนใจต่ำต่อการเรียนโดยใช้ Facebook 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Canva ระหว่างนักเรียนที่มีความสนใจสูงและนักเรียนที่มีความสนใจต่ำต่อการเรียนโดยใช้ Facebook

ผู้เข้าร่วมการวิจัย

กลุ่มคนที่เข้าร่วมการวิจัยเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น โดยเลือกการสุ่มกลุ่มเป้าหมายแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Nonprobability sampling method) วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling method) รวมจำนวนทั้งสิ้น 58 คน แบ่งเป็น กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูง และกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำ โดยในกลุ่มที่มีความสนใจสูง มีนักเรียนทั้งหมด 31 คน แสดงพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบน Facebook อย่างต่อเนื่อง การแสดงความคิดเห็น การกดไลก์ และการแชร์โพสต์ นอกจากนี้ยังมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และสนใจเนื้อหาอย่างชัดเจนในขณะที่กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำ จำนวน 27 คน แสดง

พฤติกรรมการเรียนรู้ที่จำกัด เช่น การแสดงความคิดเห็นและการกดไลก์ที่ไม่สม่ำเสมอ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบน Facebook มีข้อจำกัด และขาดความสนใจในเนื้อหาที่เรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1) แบบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยโปรแกรม Canva ผ่าน Facebook เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.631 และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.30–0.40 แสดงว่าเครื่องมือนี้สามารถจำแนกนักเรียนกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อนได้ เหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูลจริง

2) แบบสอบถามแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ของนักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรม Canva ผ่าน Facebook เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ "ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง" ถึง "เห็นด้วยอย่างยิ่ง" มีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.631 แสดงว่าเป็นแบบสอบถามที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

การเก็บรวมรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดย ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ผ่าน Facebook นักเรียนได้รับการแนะนำเกี่ยวกับเครื่องมือและเป้าหมายการเรียนรู้ เริ่มจากการแนะนำแพลตฟอร์ม Facebook สำหรับเข้าถึงและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการแนะนำการใช้งานโปรแกรม Canva เพื่อเรียนรู้การออกแบบกราฟิก โดยกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน เช่น การสร้างสรรค์ผลงานกราฟิกในรูปแบบอินโฟกราฟิกหรือโปสเตอร์ ดังแสดงในภาพที่ 1

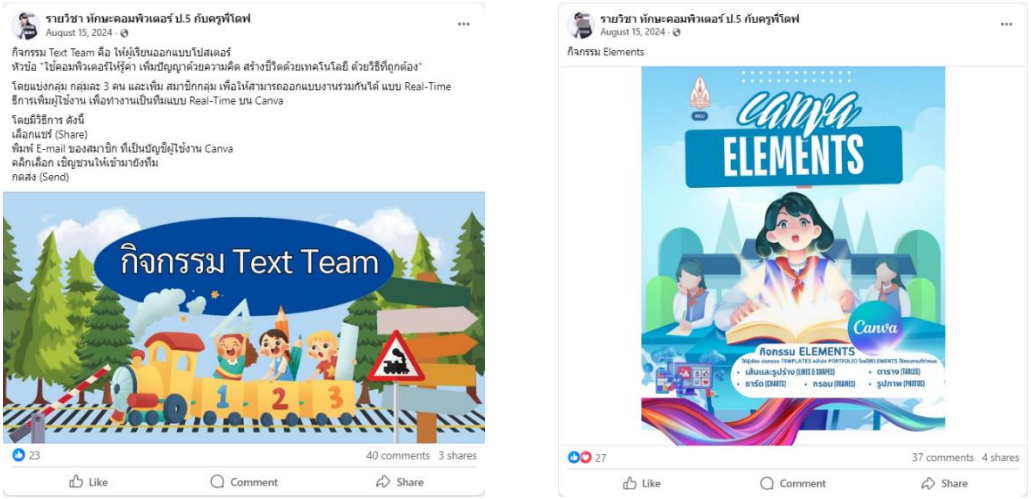
จากนั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน Facebook โดยนักเรียนค้นหาข้อมูลใน Page Facebook ของชั้นเรียน และฝึกใช้เครื่องมือในโปรแกรม Canva ตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย หลังจากนั้น นักเรียนจะโพสต์เนื้อหาและผลงานของตนใน Page Facebook เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอน นักเรียนยังได้รับมอบหมายให้ตอบคำถามและอภิปรายหัวข้อที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน ดังแสดงในภาพที่ 2

การวิจัยครั้งนี้ใช้ Facebook Page ที่สร้างขึ้นเฉพาะสำหรับชั้นเรียน เป็นพื้นที่กลางในการจัดการเรียนรู้และสื่อสารกับนักเรียน โดยครูได้เตรียม Facebook ให้นักเรียนทุกคนได้เข้าร่วมและใช้ Facebook Page ในการทำกิจกรรม เช่น การส่งงาน การแสดงความคิดเห็น และการแลกเปลี่ยนความรู้ การใช้ Facebook Page เฉพาะช่วยให้สามารถควบคุมกลุ่มเป้าหมายได้ชัดเจน และลดการรบกวนจากสิ่งแวดล้อมภายนอก

สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงพฤติกรรม ผู้วิจัยใช้การ บันทึกและจัดเก็บ Log ข้อมูล จากกิจกรรมบน Facebook ได้แก่ จำนวนการกด Like การแสดงความคิดเห็น (Comment) และการโพสต์ (Post) ข้อมูลเหล่านี้ถูกดึงมาใช้วิเคราะห์พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยมีการ ตรวจสอบซ้ำโดยผู้วิจัยมากกว่าหนึ่งคน (Inter-rater Reliability) เพื่อเพิ่มความถูกต้องและลดอคติในการบันทึกข้อมูล

ภาพที่ 1. การจัดการเรียนรู้ Canva ผ่าน Facebook

การวัดผลการเรียนรู้ การวัดผลเริ่มต้นด้วยการให้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดความรู้พื้นฐานก่อนเริ่มกิจกรรม จากนั้น หลังการจัดกิจกรรม นักเรียนจะทำแบบทดสอบหลังเรียน และ แบบวัดแรงจูงใจของนักเรียน ส่วนการการประเมินผลและสรุปผลการศึกษา การประเมินผลพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนดำเนินการโดยพิจารณาจากเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น การโพสต์เนื้อหา การแสดงความคิดเห็น การกดไลก์ และการแชร์โพสต์ เพื่อวัดระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรม สุดท้าย สรุปผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของทั้งสองกลุ่ม พร้อมทั้งจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้ในอนาคต เพื่อส่งเสริมให้การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2. ตัวอย่างหน้าจอกิจกรรมการเรียนรู้ Canva ผ่าน Facebook

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้โปรแกรมสถิติเพื่อสังคมศาสตร์ (SPSS28) ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ใช้สถิติ Independent samples *T*-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Canva ระหว่างนักเรียนที่มีความสนใจสูงและนักเรียนที่มีความสนใจต่ำต่อการเรียนโดยใช้ Facebook

2. ใช้สถิติ Dependent samples *T*-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Canva ระหว่างนักเรียนที่มีความสนใจสูงและนักเรียนที่มีความสนใจต่ำต่อการเรียนโดยใช้ Facebook

3. ใช้สถิติ Dependent samples *T*-test เพื่อ วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดแรงจูงใจหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Canva ระหว่างนักเรียนที่มีความสนใจสูงและนักเรียนที่มีความสนใจต่ำต่อการเรียนโดยใช้ Facebook

■ ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยตามวัตถุประสงค์หลักด้านการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ความเข้าใจและแรงจูงใจระหว่างการสอน การใช้ Facebook และทักษะการใช้โปรแกรม Canva ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook (กลุ่มความสนใจสูง) และกลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook (กลุ่มความสนใจต่ำ) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook ข้อมูลจากแบบสอบถามแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์การวิจัยที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยและคำถามวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านการใช้ Facebook ของนักเรียนในการเรียนรู้โปรแกรม Canva โดยมีรายละเอียดดังนี้ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ การกด Like มีจำนวน 325 ครั้ง การมีส่วนร่วมใน Comment มีจำนวน 355 ครั้ง และการ Post มีจำนวน 129 ครั้ง รวมพฤติกรรมทั้งหมดมีจำนวนการมีส่วนร่วมคือ 809 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ (%) สัดส่วนของพฤติกรรมการเรียนรู้แต่ละประเภท เมื่อรวมทั้งหมด 100% แสดงว่า การกด Like คิดเป็นร้อยละ (%) 40.17% การมีส่วนร่วมใน Comment คิดเป็นร้อยละ (%) 43.88% และการ Post คิดเป็นร้อยละ (%) 15.95%

ตารางที่ 1

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม *Canva* ของนักเรียน ผ่าน *Facebook*

พฤติกรรมการเรียนรู้	จำนวน (ครั้ง)	ร้อยละ (%)
Like	325	40.17
Comment	355	43.88
Post	129	15.95
รวม	809	100

จากตารางที่ 1 จะเห็นว่า พฤติกรรมการเรียนรู้ที่พบมากที่สุด คือ การแสดงความคิดเห็น (Comment) ซึ่งมีสัดส่วนร้อยละ 43.88 ของพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด รองลงมา คือ การกดไลก์ (Like) ร้อยละ 40.17 และการโพสต์ (Post) ร้อยละ 15.95 ตามลำดับ

นอกจากนั้น ตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่านักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีความรู้ความเข้าใจเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook ไม่แตกต่างกันทางสถิติ กล่าวคือนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มมีความรู้ เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook ไม่แตกต่างกันก่อนที่จะได้รับกิจกรรมการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้

ตารางที่ 2

ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนที่มีความสนใจสูงและนักเรียนที่มีความสนใจต่ำต่อการเรียนโดยใช้ Facebook

กลุ่มนักเรียน	จำนวนนักเรียน (คน)	Mean ± SD	*T*-value
กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูง	31	18.19 ± 5.947	1.659
กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำ	27	15.93 ± 4.160	

ตารางที่ 3 ยังแสดงให้เห็นว่านักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีความรู้ความเข้าใจเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook แตกต่างกันทางสถิติที่ความเชื่อมั่น 95% กล่าวคือนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มมีความรู้เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook แตกต่างกันหลังที่ได้รับกิจกรรมการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้

ตารางที่ 3

แสดงผลการวิเคราะห์ *T-test* ของแบบทดสอบหลังเรียนระหว่างนักเรียนกลุ่มที่มีความสนใจสูงและกลุ่มที่มีความสนใจต่ำ

กลุ่มนักเรียน	จำนวนนักเรียน (คน)	Mean ± SD	*T*-value
กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูง	31	30.16 ± 9.100	2.094*
กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำ	27	25.48 ± 7.723	

* $p < .05$

ในการเปรียบเทียบความก้าวหน้าในความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook มีความรู้ความเข้าใจแตกต่างกันหรือไม่ของนักเรียนกลุ่มความสนใจสูงและกลุ่มความสนใจต่ำ ได้นำข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบทดสอบก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 50 คะแนน) และหลังเรียน (คะแนนเต็ม 50 คะแนน) เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook ที่ได้รับจากนักเรียนแต่ละกลุ่มมาทำการตรวจสอบทางสถิติด้วยการทดสอบสถิติเชิงอ้างอิง (Inferential statistics) ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4

แสดงผลการวิเคราะห์ Paired Sample *T*-test ของคะแนนก่อนและหลังการเรียนในกลุ่มที่มีความสนใจสูงและกลุ่มที่มีความสนใจต่ำ

กลุ่มนักเรียน	แบบทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	Mean ± SD	*T*-value
กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูง	ก่อนเรียน	31	18.19 ± 5.947	8.263*
	หลังเรียน	31	30.16 ± 9.100	
กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำ	ก่อนเรียน	27	15.93 ± 4.160	8.561*
	หลังเรียน	27	25.48 ± 7.723	

* $p < .05$

จากตารางที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ Paired sample *T*-test เพื่อตรวจสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียนในกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูงและกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำสำหรับกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูง (จำนวน 31 คน) พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (30.16) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (18.19) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 8.263$, $p < .05$) ซึ่งหมายความว่าการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ใช้ในกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูงส่งผลต่อการพัฒนาความก้าวหน้าในความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook อย่างมีนัยสำคัญ สำหรับกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำ (จำนวน 27 คน) พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (25.48) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (15.93) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = .8.561$, $p < .05$) ซึ่งหมายความว่าการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ใช้ในกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำส่งผลต่อการพัฒนาความก้าวหน้าในความรู้ความเข้าใจ เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook อย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ Paired sample *T*-test ชี้ให้เห็นว่าวิธีการเรียนรู้ที่ใช้ในกลุ่มกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูงและกลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำ ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการความก้าวหน้าความรู้ความเข้าใจ เรื่องการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรม Canva ของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook อย่างมีนัยสำคัญ

ส่วนผลการวิเคราะห์ Independent sample *T*-test ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หลังเรียน รายละเอียดมีดังนี้:

1. ด้านความสนใจ (Attention) : ค่าเฉลี่ยของกลุ่มความสนใจสูง (3.76) สูงกว่ากลุ่มความสนใจต่ำ (3.31) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 1.968$, $p < .05$)
2. ด้านความเกี่ยวข้อง (Relevance) : ค่าเฉลี่ยของกลุ่มความสนใจสูง (3.88) สูงกว่ากลุ่มความสนใจต่ำ (3.46) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 1.843$, $p < .05$)
3. ด้านความมั่นใจ (Confidence) : ค่าเฉลี่ยของกลุ่มความสนใจสูง (3.72) สูงกว่ากลุ่มความสนใจต่ำ (3.18) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 2.042$, $p < .05$)
4. ด้านความพึงพอใจ (Satisfaction) : ค่าเฉลี่ยของกลุ่มความสนใจสูง (4.13) สูงกว่ากลุ่มความสนใจต่ำ (3.61) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 2.001$, $p < .05$)

สรุปจากผลการวิเคราะห์ *T*-test นี้พบว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มความสนใจสูงและกลุ่มความสนใจต่ำมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกมิติ กล่าวคือนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Facebook มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เรื่องการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้โปรแกรมแคนวาของนักเรียนผ่านการใช้ Facebook อย่างมีนัยสำคัญที่ความเชื่อมั่น 95%

อภิปรายผล

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่เน้นถึงประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook ในการส่งเสริมผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในทุกด้านของชีวิต รวมถึงการศึกษา งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการใช้แพลตฟอร์มที่คุ้นเคยสำหรับผู้เรียน เช่น Facebook ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับพฤติกรรมดิจิทัลของผู้เรียนในยุคนี้ การผสมผสานเครื่องมือดิจิทัลในกระบวนการเรียนรู้ไม่เพียงช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน แต่ยังสร้างโอกาสในการเรียนรู้เชิงโต้ตอบที่ทำให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง พฤติกรรมที่สังเกตได้ เช่น การโพสต์ การกดไลก์ การแสดงความคิดเห็น และการแชร์เนื้อหา บ่งบอกถึงการมีส่วนร่วมที่หลากหลายและแสดงถึงระดับความสนใจของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Facebook เป็นแพลตฟอร์มที่นักเรียนใช้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว ซึ่งช่วยลดความรู้สึกตึงเครียดหรือกดดันในกระบวนการเรียนรู้ และเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหา การแสดงความคิดเห็นในโพสต์หรือการกดไลก์งานของเพื่อนช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนกัน (Collaborative Learning) และยังช่วยส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนผ่านการได้รับการยอมรับจากเพื่อนและครู นอกจากนี้ การใช้ Canva ควบคู่ไปกับ Facebook ยังช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญของศตวรรษที่ 21 เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการออกแบบ และการคิดวิเคราะห์ งานวิจัยก่อนหน้านี้ชี้ให้เห็นว่า การให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ในระดับที่ลึกกว่า โดยการสร้างสรรค์งาน เช่น อินโฟกราฟิกหรือการนำเสนอในรูปแบบดิจิทัลผ่าน Canva ช่วยเสริมสร้างทั้งความเข้าใจในเนื้อหาและทักษะในการสื่อสารข้อมูล ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทอื่น ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนที่มีความสนใจสูงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีกว่าผู้เรียนที่มีความสนใจต่ำอย่างมีนัยสำคัญ สาเหตุสำคัญมาจากระดับความมุ่งมั่นและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผู้เรียนที่มีความสนใจสูงมักแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น มีการโต้ตอบกับกิจกรรมและเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการประมวลผลความรู้เชิงลึกและการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมได้ดีกว่า ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเมื่อมีการมีส่วนร่วมและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจต่ำ ผลการเรียนรู้ที่ได้ยังไม่เต็มศักยภาพ อาจเกิดจากแรงจูงใจภายในที่ไม่เพียงพอหรือขาดการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นแนวทางการสนับสนุนผู้เรียนกลุ่มนี้ควรใช้หลักการทางวิชาการ เช่น การใช้ ทฤษฎีแรงจูงใจแบบการกำหนดตนเอง (Self-Determination Theory: SDT) ที่เน้นการตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานสามประการ ได้แก่ ความเป็นอิสระ (autonomy) ความสามารถ (competence) และความสัมพันธ์ (relatedness) ครูควรออกแบบกิจกรรมที่ให้อิสระในการเลือก ใช้สื่อที่มีความทันสมัยอย่าง Facebook และ Canva เพื่อเพิ่มความสนุกและความมีส่วนร่วม ตลอดจนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกัน

ผลการวิจัยนี้พบว่า การใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย Facebook ในการศึกษา ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยสร้างสภาพแวดล้อมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกัน งานวิจัยของ Greenhow และ Lewin (2016) เน้นว่าฟีเจอร์ต่าง ๆ ของ Facebook เช่น การแสดงความคิดเห็น การกดไลก์ และการแชร์ ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมที่กระตือรือร้น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างเพื่อน และการแบ่งปันความรู้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การผสมผสานเครื่องมืออย่าง Canva ในการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลยังช่วยเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมเหล่านี้ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory) สนับสนุนแนวทางนี้ โดยระบุว่านักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุด เมื่อพวกเขามีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมายและกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริง ผลการวิจัยนี้ ซึ่งเน้นถึงพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นและการกดไลก์ในระดับสูง สอดคล้องกับงานวิจัยดังกล่าว โดยแสดงให้

เห็นถึงประสิทธิภาพของการผสมผสานโซเชียลมีเดียและเครื่องมือเชิงปฏิบัติอย่าง Canva ในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและปรับปรุงผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนั้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนมีผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน งานวิจัยหลายชิ้นพบว่า นักเรียนที่มีความสนใจสูงและแรงจูงใจในตัวเองมักจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจและการจดจำเนื้อหาที่ดีขึ้น ตัวอย่างเช่น การใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการเรียนรู้ยังพบว่า นักเรียนที่มีการมีส่วนร่วมมากขึ้นในแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Facebook มักจะมีผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ (Greenhow & Lewin, 2016) ในทางกลับกัน นักเรียนที่มีความสนใจต่ำจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้น้อยกว่าจึงส่งผลให้การเรียนรู้ไม่ค่อยมีประสิทธิภาพ งานวิจัยเหล่านี้สนับสนุนการพบว่า ความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนมีผลต่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อใช้เครื่องมือการศึกษาเช่น Facebook งานวิจัยนี้ยังพบว่าความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนมีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของพวกเขา ตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ Deci และ Ryan (2000) เกี่ยวกับทฤษฎีการกำหนดตนเอง (Self-determination theory) พบว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจในตัวเองสูง เช่น นักเรียนที่มีความสนใจในหัวข้อการเรียน จะมีการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้ลึกซึ้งและมีความพยายามมากขึ้น ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีกว่า ในบริบทของการเรียนรู้ผ่านโซเชียลมีเดีย งานวิจัยยังแสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีการมีส่วนร่วมในแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่าง Facebook จะมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมาย เช่น การโพสต์เนื้อหา การแสดงความคิดเห็น และการแชร์ข้อมูล (Greenhow & Lewin, 2016) ในทางตรงกันข้าม นักเรียนที่มีความสนใจต่ำมักจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้ต่ำกว่า ซึ่งอาจทำให้ผลการเรียนรู้ไม่ค่อยมีประสิทธิภาพ งานวิจัยเหล่านี้สอดคล้องกับผลการศึกษานี้ ที่นักเรียนที่มีความสนใจสูงแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีการมีส่วนร่วมและมีประสิทธิภาพในการใช้โปรแกรม Canva ผ่าน Facebook มากกว่ากลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจต่ำ

■ บทสรุปจากการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ ความรู้ความเข้าใจ และแรงจูงใจของนักเรียนที่เรียนรู้โปรแกรม Canva ผ่านการใช้ Facebook ในการจัดการเรียนการสอน ผลการศึกษาที่ได้ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการบูรณาการสื่อสังคมออนไลน์กับเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพ ประการแรก ในด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีการแสดงความคิดเห็นเป็นพฤติกรรมที่พบมากที่สุด ซึ่งสะท้อนถึงการมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ร่วมสมัย การที่ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นในปริมาณสูงยังแสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ การสะท้อนคิด และการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เน้นการสร้างความหมายผ่านการปฏิสัมพันธ์และการร่วมกิจกรรมในกลุ่ม ประการที่สอง ในด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Canva ชี้ให้เห็นว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มคือ กลุ่มที่มีความสนใจสูงและกลุ่มที่มีความสนใจต่ำ มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ Canva ผ่าน Facebook สามารถส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความเข้าใจได้ทั้งสองกลุ่ม แม้กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูงจะมีพัฒนาการในระดับสูงกว่า แต่ผลที่ได้ชี้ชัดว่าการใช้วิธีการนี้มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียนทุกระดับความสนใจ ประการที่สาม ในด้านแรงจูงใจในการเรียนรู้นั้น กลุ่มนักเรียนที่มีความสนใจสูงมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่มีความสนใจต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าความสนใจของผู้เรียนมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ การที่ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ ส่งเสริมความมั่นใจ และสร้างความพึงพอใจในกระบวนการเรียนรู้มากกว่า โดยสรุป การศึกษานี้ยืนยันว่า การจัดการเรียนรู้ Canva ผ่าน Facebook ที่ สามารถส่งเสริมทั้งพฤติกรรมการเรียนรู้ ความรู้ความเข้าใจ และแรงจูงใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ Facebook ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม ขณะที่ Canva เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้น

ความคิดสร้างสรรค์และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดึงดูดใจ การบูรณาการทั้งสองเครื่องมือนี้สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่เน้นบทบาทของการมีปฏิสัมพันธ์ การสะท้อนคิด และการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังมีนัยสำคัญในเชิงปฏิบัติโดยครูสามารถใช้ Facebook เป็นแพลตฟอร์มเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและสร้างชุมชนการเรียนรู้ ขณะเดียวกัน Canva สามารถใช้เป็นสื่อการสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการออกแบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบกิจกรรมที่คำนึงถึงความแตกต่างด้านความสนใจของผู้เรียนสามารถช่วยลดช่องว่างทางการเรียนรู้ และสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาในยุคดิจิทัล ดังนั้น การบูรณาการ Facebook เพื่อการจัดการเรียนรู้ Canva ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ แต่ยังช่วยสร้างแรงจูงใจและเสริมสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกของนักเรียน อันจะนำไปสู่แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อไป

■ ข้อจำกัดหรือข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อจำกัดของการวิจัย

1.1 กลุ่มตัวอย่างมีขนาดค่อนข้างน้อย อาจส่งผลต่อความแม่นยำของการสรุปผล

1.2 การศึกษาในครั้งนี้ดำเนินการเพียงโรงเรียนเดียว จึงอาจไม่สามารถสะท้อนภาพรวมของผู้เรียนในบริบทที่แตกต่างได้

ข้อเสนอแนะแนวทางการวิจัยในอนาคต

2.1 ควรขยายการศึกษาไปยังระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนแต่ละช่วงวัย

2.2 ควรทดลองเปรียบเทียบกับแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์อื่น เช่น Instagram, TikTok หรือ YouTube เพื่อพิจารณาความแตกต่างด้านการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจ

2.3 ควรบูรณาการการใช้ Canva เข้ากับการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการจัดการเรียนการสอน

2.4 ควรพิจารณาปัจจัยอื่นที่อาจมีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ เช่น ความถนัดด้านเทคโนโลยี ลักษณะการสื่อสาร และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของครู

■ กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ คณะครูกลุ่ม สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทุกท่านที่คอยให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลใน การวิจัย และดูแลให้คำแนะนำในด้านอื่น ๆ ในระหว่างปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา

■ References

คุ้มรักษา บ., & รักบำรุง ป. (2020). การศึกษาแบบแผนพฤติกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานของนักศึกษาครูวิทยาศาสตร์: ทักษะการตั้งสมมติฐานและทักษะการทดลอง: ทักษะการตั้งสมมติฐานและทักษะการทดลอง. *Trends of Humanities and Social Sciences Research, 8*(1), 118–137.

ภัทรพร นิยมสุจริต และ อุไรวรรณ ศรีชัยลาภ. (2567). การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อพัฒนาทักษะทางวิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 16. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. Retrieved from https://publication.npru.ac.th/handle/123456789/2189

ภิญโญ วงษ์ทอง และ สม เสมอทักษิณ .(2022) .การศึกษาความพร้อมพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒองครักษ์ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยนครพนม, 12(2), 166-180.

วรรณกลาง, ว., & กมลชนก. (2019). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, http://ejournals.swu.ac.th/article/view/11971

Alqomah, P., Riswan Aradea, & M. Toyib. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sembawa. Bedelau: Journal of Education and Learning, 5(2). https://doi.org/10.55748/bjel.v5i2.271

Astuti, D. S., & Hartono, R. (2024). The responses of students using Canva in English language teaching media course. Proceeding UNNES. Retrieved from https://proceeding.unnes.ac.id/utnc/article/view/4012/3439

Colder C., M., Aljuboori, D., Shi, J., Date, M., Karkoub, F., García Ortiz, K., Abreha, F. M., & Thrul, J. (2024). Prevention and health promotion interventions for young people in the context of digital well-being: Rapid systematic review. *Journal of Medical Internet Research, 26*, e59968.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227–268.

Ekowati, M. A. S., Poernomo, M. H., Silvano, G., & Saputra, U. W. (2024). Utilization of CapCut and Canva as Learning Media to Enhance Visual Learning Effectiveness in Environmental Education at SMP Kanisius Sumber. *Asian Journal of Environmental Research, 1*(3), 249–255.

Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Learning, Media and Technology, 41*(1), 6-30.

Mubarak, A. L., & Febriyanti, E. R. (2024). Enhancing EFL vocabulary learning through Instagram: A comparative study with Facebook. In Proceedings of the International Conference of Humanities and Social Science (ICHSS) (pp. 465–474).

Murray, E., Leonard, H. S., & Bonaccorso, V. D. (2025). Teacher Growth Through Professional Development Centered on the Teaching for Robust Understanding Framework. *Education Sciences, 15*(1), 18.

Yu, F., Urquhart, R. L., Sharmin, S., & Grady, S. D. (2024, October). Evaluating and enhancing Canvas course website: Prioritizing user-centered design. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology, 61*(1).