

การวัดความพึงพอใจสำหรับเกม 2 มิติ เรื่อง ThaiCooking Measurement of satisfaction for ThaiCooking 2D game

รวีพร จรุงพันธ์เกษม สาริน ศรีไพบูลย์ และชไมพร หงษ์น้อย*

ภาควิชาเทคโนโลยีมีเดียและคณิศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อ และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนเกมการทำอาหาร ThaiCooking โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทพศิรินทร์ นนทบุรี จำนวน 30 คน ได้มา ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจงโดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อย ละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนการทำอาหาร ThaiCooking พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 3.86 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ การเรียงลำดับเนื้อหาเหมาะสม ,ความสอดคล้องของเนื้อหา อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.03 รองลงมาคือ ความน่าสนใจ ของเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.97 และความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน และครอบคลุม อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 3.93 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ความน่าสนใจภาพกราฟิกที่ใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67

คำสำคัญ: เกม, สองมิติ

Abstract

The purposes of this research develop media and study the learning satisfaction for ThaiCooking 2D game. The samples of the research are a group of 30 students of Debsirin Nonthaburi School, The purposive sampling using a questionnaire to collect statistical data. The research result of the satisfaction assessment on the Thaicooking cooking teaching media found that the overall picture was at a high level of 3.86.

Keywords: game, 2D

*ผู้นิพนธ์ประสานงาน

1. บทนำ

การเจริญเติบโตของเด็กในยุคปัจจุบันเติบโตมาพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีและการสื่อสาร การเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กจึงถูกพัฒนาไปพร้อมกับสื่อต่างๆรอบตัวโดยในชีวิตประจำวันเด็กต้องบริโภคสื่อไม่ทางตรงก็ทางอ้อม จึงทำให้เด็กบางส่วนเลือกที่จะใช้เวลาไปกับสื่อหรือการทำอย่างอื่นมากโดยหลงลืมการใช้ชีวิตอย่างเช่น การทำอาหารซึ่งในสมัยนี้ผู้คนมักจะทำอาหารโดยให้สะดวกทำงานรวดเร็วแต่ก็ไม่ได้สารอาหารเท่าที่ควร ทำให้เสียสุขภาพ และขาดองค์ความรู้ภูมิปัญญาในการทำอาหารโดยเฉพาะอย่างยิ่งอาหารไทยซึ่งนับวันก็ยังมีคนรู้จักและทำอาหารไทยได้น้อยลงเรื่อยๆ

นอกจากนี้การเรียนการสอนการทำอาหารในหลักสูตรหลักของรัฐบาลในกลุ่มระดับมัธยมศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ยังคงมีเครื่องมือและอุปกรณ์ไม่เพียงพอต่อการศึกษาและในการศึกษาภาคปฏิบัติซึ่งเรียนหนักมากกว่าเด็กในต่างประเทศซึ่งก่อให้เกิดความเครียดทำให้เด็กขาดความตั้งใจในการเรียนรู้สิ่งต่างๆเพิ่ม ทำให้เด็กไม่ยอมเรียนไม่สนใจในการเรียนกลับไปสนใจในกิจกรรมอื่น ๆ มากจนเกินไปจนกลายเป็นการเสพติด เช่น การติดเกม การติดยา และอื่นๆอีกมากมาย

สื่อเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาอย่างหนึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สอนดำเนินการสอนได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนและเป็นตัวช่วยให้เกิดการถ่ายทอดความรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม [1]

นักวิชาการและนักศึกษาเห็นว่าเกมเป็นวิธีการสอนที่ดีมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ [2] ที่พบว่าการนำเพลงและเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผลการเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ดังนั้นเพื่อให้เยาวชนหันหน้ากลับมาสนใจในกิจกรรมที่ดีมีประโยชน์มีสาระมากขึ้นคณะผู้จัดทำจึงได้ผลิตสื่อเกม 2 มิติขึ้นซึ่งเป็นสื่อที่เยาวชนให้ความสนใจและสอดแทรกความรู้ในการทำอาหารไทยเบื้องต้นไว้ภายใน เพื่อให้เยาวชนนอกจากจะได้ภูมิความรู้ยังได้ความบันเทิงและคลายความเครียด ส่งเสริมให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและยังตอบสนองนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ได้อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเกมการทำอาหารและนำไปใช้ในการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.2 เพื่อศึกษาประสิทธิผลของเกมการทำอาหารต่อการรับรู้และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ประชากร คือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทพศิรินทร์ นนทบุรี จำนวน 65 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทพศิรินทร์ นนทบุรี จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

4. เครื่องมือในการวิจัย

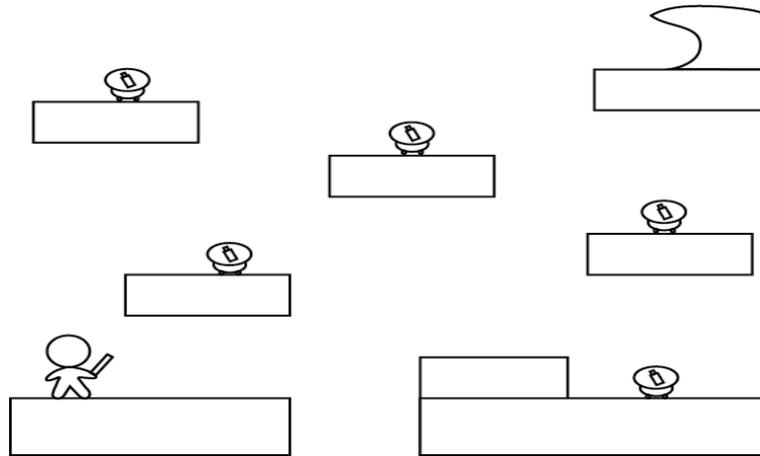
4.1 สื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความรู้เพื่อพัฒนาทักษะในวิชาการทำอาหาร

4.2 แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความรู้เพื่อพัฒนาทักษะในวิชาการทำอาหาร

5. วิธีดำเนินการวิจัย

5.1 สืบค้นรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการทำอาหารและทำการวิเคราะห์หน้าประเด็นสำคัญที่ต้องการนำเสนอและจัดทำเป็นเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจในการศึกษา

5.2 สร้าง storyboard กำหนดการดำเนินเรื่องของเกม สร้างคาแรคเตอร์, ฉากหลัง เพื่อลำดับเนื้อเรื่องให้สามารถเข้าใจได้ง่าย โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator วาดคาแรคเตอร์, ฉากหลังต่างๆและสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วย Adobe after Effects



ภาพที่ 1 สร้าง storyboard

5.3 นำองค์ประกอบต่าง ๆ มาสร้างเป็นเกมโดยใช้โปรแกรม Construct 2 ในการดำเนินงานทดสอบและใส่เสียง



ภาพที่ 2 สร้างเป็นเกมโดยใช้โปรแกรม Construct 2

5.4 กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายระดับความพึงพอใจของสื่อการเรียนการสอนเกมการทำอาหาร [3] ดังนี้

คะแนนค่าเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายถึง	มากที่สุด
คะแนนค่าเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายถึง	มาก
คะแนนค่าเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนนค่าเฉลี่ย	1.51-2.50	หมายถึง	น้อย
คะแนนค่าเฉลี่ย	1.00-1.51	หมายถึง	น้อยที่สุด

5. ประเมินผลโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเกม ThaiCooking

รายการ	ระดับความคิดเห็น					การแปลความหมาย			อันดับ
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	\bar{x}	S.D	ความหมาย	
1.ความสอดคล้องของเนื้อหา	5 16.67%	21 70.00%	4 13.33%	-	-	4.03	0.56	มาก	1
2. เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	3 10.00%	19 63.33%	7 23.33%	1 3.33%	-	3.80	0.66	มาก	4
3. การเรียงลำดับเนื้อหาเหมาะสม	5 16.67%	22 73.33%	2 6.67%	1 3.33%	-	4.03	0.61	มาก	1
4. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5 16.67%	15 50.00%	9 30.00%	1 3.33%	-	3.80	0.76	มาก	4
5. ความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน และครอบคลุม	4 13.33%	20 66.67%	6 20.00%	-	-	3.93	0.58	มาก	3
6. ความน่าสนใจของเนื้อหา	9 30.00%	12 40.00%	8 26.67%	1 3.33%	-	3.97	0.85	มาก	2
7. ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหา	4 13.33%	14 46.67%	11 36.67%	1 3.33%	-	3.70	0.75	มาก	5
8.ความน่าสนใจภาพกราฟิกที่ใช้	3 10.00%	16 53.33%	9 30.00%	2 6.67%	-	3.67	0.76	มาก	6
9. เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบ	3 10.00%	19 63.33%	7 23.33%	1 3.33%	-	3.80	0.66	มาก	4
รวม	3.86	0.80							

6. ผลการวิจัย

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนการสอนทำอาหาร ThaiCooking พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 3.86 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีผลการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ การเรียงลำดับเนื้อหาเหมาะสม,ความสอดคล้องของเนื้อหา อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.03 รองลงมาคือ ความน่าสนใจของเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.97 และความถูกต้อง กระชับ ชัดเจน และครอบคลุม อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 3.93 ส่วนข้อที่มีผลการประเมินน้อยที่สุด ได้แก่ ความน่าสนใจภาพกราฟิกที่ใช้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67

7. สรุปผลการวิจัย

จากการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนทำอาหาร ThaiCooking พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.86 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนครั้งนี้ สามารถพัฒนาสื่อให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน และสามารถนำไปใช้เพื่อเสริมการเรียนการสอนให้แก่แก่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) นอกจากนี้ยังสามารถนำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปเผยแพร่ให้บุคคลทั่วไปได้

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

9. เอกสารอ้างอิง

- [1] กรมพลศึกษา. (2538). *เกม 108*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- [2] ดวงดาว พิรุณ. (2548). การใช้เกมและเพลงเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ป.5/2. *เอกสารการประชุมวิชาการวิจัยชั้นเรียน ครั้งที่ 2 สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา* (หน้า 78). กรุงเทพฯ: ศรีอนันต์การพิมพ์.
- [3] Likert, Rensis, (1967), "The Method of Constructing and Attitude Scale", In Reading in Fishbein, M (Ed), *Attitude Theory and Measurement* (pp,90-95), New York: Wiley & Son