

บทที่ 4

ผลของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหารโดยใช้ตัวแบบการเรียนรู้แบบค้นพบ 2) เพื่อประเมินการยอมรับของผู้เล่นที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร และผลการทดลองตามวัตถุประสงค์ สรุปได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร
2. ผลการประเมินการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร

ผลการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร

การพัฒนาซอฟต์แวร์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรม อะโดบี แฟลช ซีเอส 6 ในการพัฒนาเกม จึงขอยกตัวอย่างผลการพัฒนาเกมพอสังเขป ดังนี้ 1) มีระบบแสดงตัวตนเพื่อเข้าเล่นเกม 2) มีการแสดงผลคะแนนการเล่นเกม 3) มีเกมการทำอาหารจำนวน 5 รายการ

ผลการประเมินการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร

ผลการประเมินการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร ใช้เครื่องมือคือ แบบประเมินการยอมรับของผู้เล่นต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหารมีผลการประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการประเมินการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหารของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

| รายการประเมิน | ค่าเฉลี่ย \bar{X} | ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) | ความหมาย ของค่าเฉลี่ย | ลำดับที่ |
|--|------------------------|--|--------------------------|----------|
| 1. ด้านปฏิภิริยาโต้ตอบกับผู้ใช้ | | | | |
| 1.1 ความสะดวกในการใช้งาน | 4.57 | 0.56 | มากที่สุด | |
| 1.2 การใช้คำอธิบายคำแนะนำอ่านแล้วเข้าใจง่าย | 4.70 | 0.53 | มากที่สุด | |
| 1.3 การจัดลำดับของเกมทำให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหา | 4.63 | 0.55 | มากที่สุด | |
| 1.4 รูปแบบการจัดปุ่มเลือกและรายการใช้ง่ายสะดวก | 4.73 | 0.52 | มากที่สุด | |
| 1.5 ปฏิสัมพันธ์และการเชื่อมโยงของปุ่มควบคุมปุ่มมีความถูกต้อง | 4.60 | 0.56 | มากที่สุด | |
| 1.6 วิธีการเล่นเกมมีความง่าย | 4.63 | 0.55 | มากที่สุด | |
| 1.7 เกมนี้มีความสุข ไม่เบื่อง่าย น่าสนใจ | 4.60 | 0.56 | มากที่สุด | |
| 1.8 เกมคอมพิวเตอร์นี้สามารถช่วยเพิ่มความรู้อให้แก่ผู้เล่น | 4.67 | 0.54 | มากที่สุด | |
| 1.9 ผู้เล่นสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน | 4.70 | 0.53 | มากที่สุด | |
| 1.10 ความพึงพอใจโดยรวมของผู้เล่นต่อเกมคอมพิวเตอร์ | 4.63 | 0.55 | มากที่สุด | |
| 1.11 ความง่ายในการติดตั้งเกม | 4.63 | 0.55 | มากที่สุด | |
| รวมด้านปฏิภิริยาโต้ตอบกับผู้ใช้ | 4.64 | 0.54 | มากที่สุด | 4 |
| 2. ด้านการนำเสนอภาพ | | | | |
| 2.1 การออกแบบหน้าจามีความสวยงาม น่าสนใจ | 4.63 | 0.55 | มากที่สุด | |
| 2.2 ภาพประกอบช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหา | 4.60 | 0.56 | มากที่สุด | |
| 2.3 ความเหมาะสมของภาพในด้านสี | 4.60 | 0.56 | มากที่สุด | |

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

| รายการประเมิน | ค่าเฉลี่ย \bar{X} | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) | ความหมายของค่าเฉลี่ย | ลำดับที่ |
|---|------------------------|--------------------------------|----------------------|----------|
| 2.4 ความเหมาะสมของรูปแบบขนาด และสีของตัวอักษรที่ใช้ประกอบ | 4.63 | 0.55 | มากที่สุด | |
| 2.5 ภาพประกอบสื่อความหมายชัดเจน | 4.67 | 0.54 | มากที่สุด | |
| 2.6 การเปลี่ยนหน้าจომีความจับใจ | 4.63 | 0.55 | มากที่สุด | |
| รวมด้านการนำเสนอภาพ | 4.62 | 0.55 | มากที่สุด | 5 |
| 3. ด้านเสียงที่ใช้ | | | | |
| 3.1 เสียงดนตรีมีความเหมาะสม | 4.67 | 0.54 | มากที่สุด | |
| 3.2 เสียงบรรยายมีความเหมาะสม | 4.63 | 0.55 | มากที่สุด | |
| รวมด้านเสียงที่ใช้ | 4.65 | 0.54 | มากที่สุด | 3 |
| 4. ด้านความสนุก | | | | |
| 4.1 เกมมีความสนุกสนาน | 4.70 | 0.53 | มากที่สุด | |
| 4.2 มีความเพลิดเพลินในการเล่น | 4.62 | 0.54 | มากที่สุด | |
| รวมด้านความสนุก | 4.66 | 0.53 | มากที่สุด | 2 |
| 5.ด้านเนื้อหา | | | | |
| 5.1 เนื้อหามีประโยชน์ | 4.77 | 0.54 | มากที่สุด | |
| 5.2 เนื้อหามีสาระน่าสนใจ | 4.73 | 0.52 | มากที่สุด | |
| 5.3 สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ | 4.77 | 0.50 | มากที่สุด | |
| 5.4 เนื้อหาถูกต้อง | 4.77 | 0.50 | มากที่สุด | |
| รวมด้านเนื้อหา | 4.76 | 0.51 | มากที่สุด | 1 |
| สรุปรวมทุกด้าน | 4.66 | 0.53 | มากที่สุด | |

จากตารางที่ 4.1 จะเห็นว่าผู้เล่นมีระดับการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร ในด้านที่ 5 ด้านเนื้อหา ในระดับมากที่สุดและอยู่เป็นอันดับแรก ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.51) และด้านที่ 2 ด้านความสนุก อยู่ในอันดับที่สอง ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.53) โดยในส่วนด้านอื่นๆอยู่รองลงมาตามลำดับ และเมื่อพิจารณาในทุกรายชื่อจะพบว่าผู้เล่นมีระดับการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.53)

สรุปได้ว่าโดยภาพรวมทั้งหมด ผู้เล่นยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอยู่ในระดับสูง