

สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะ: การใช้ Tense (Tower of Tense)

A Multimedia for Skill Development: Using Tenses (Tower of Tense)

ณัฐวรรณ ชื่นเสียง¹ วัฒนวิทย์ วุฒิวรสิน¹ เอกแก่น จันทร์ศรี¹ กนิษฐา ศรีเอนก²

และปรมัตต์ปัญญปรัชญ์ ต้องประสงศ์^{2*}

¹สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

²สาขาวิชาธุรกิจสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

E-mail: ¹u6311011802028@gmail.com, ¹u6311011802034@gmail.com,

¹u6311011802035@gmail.com, ²kanitha.srianek@gmail.com, ^{2*}phorramatpanyaprat@gmail.com

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ (1) เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียฝึกทักษะการใช้ Tense (2) เพื่อทบทวนการใช้ Tense ของนักเรียนมัธยมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา ได้แก่ โปรแกรม GDevelop 5 และโปรแกรม GIMP 2.10.34 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน คือ แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ สื่อมัลติมีเดียฝึกทักษะการใช้ Tense สื่อมัลติมีเดียฝึกทักษะการใช้ Tense สามารถทำงานได้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ Past Tense, Present Tense และ Future Tense นำเสนอในรูปแบบเกม มีภาพ คำบรรยาย และเสียงประกอบการเล่น ผู้ใช้สามารถควบคุมการเคลื่อนที่ให้กับตัวละครได้ในการดำเนินเรื่อง อีกทั้งยังมีระบบพลังชีวิตเพื่อสร้างความตื่นเต้นและท้าทายให้แก่ผู้ใช้งาน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มผู้ใช้งานพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.29$, $SD = 0.77$) สื่อมัลติมีเดียฝึกทักษะการใช้ Tense ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน และเพลิดเพลิน

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย เกมฝึกทักษะ เกมไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

Abstract

The aims of this research were: (1) to develop multimedia for Tense practice (2) to create multimedia Tense for junior secondary school review and evaluate a satisfaction of

* Corresponding author, e-mail: phorramatpanyaprat@gmail.com

users. A development tools were GDevelop 5 program and GIMP 2.10.34 program. The 45 samples were evaluated satisfaction assessment form. A multimedia to practice Tense can work on mobile smart devices (Android operating systems). The Tower of tense (TOT) comprises 3 parts: Past Tense, Present Tense, and Future Tense. A player can control to create excitement and challenge from the character's walking and jumping, and a life force system. This research found that the user group was at the highest level of satisfaction ($M = 4.29$, $SD = 0.77$). A multimedia to practice Tense (Tower of Tense) helps stimulate students' interest fun and enjoyable.

Keywords: Multimedia, Skill Training Game, English Tense

1. ที่มาและความสำคัญ

อิทธิพลที่ได้รับของยุคโลกาภิวัตน์หรือศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคของข้อมูลและข่าวสาร อันไร้พรมแดน เป็นยุคที่มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากทั้งทางด้านเทคโนโลยี การสื่อสาร และคมนาคม ทำให้ส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของทุกคนในสังคมอย่างทั่วถึง อีกทั้งประเทศต่าง ๆ ได้ส่งต่อข้อมูลข่าวสารโดยนิยมใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางการติดต่อสื่อสาร คนไทยในยุคนี้จึงจำเป็นต้องมีทักษะภาษาอังกฤษ อันเป็นความรู้ความสามารถในการดำรงชีวิตที่เชื่อมโยงถึงกันได้อย่างรวดเร็ว รู้และเข้าใจความแตกต่างของความต่างทางวัฒนธรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลข่าวสาร และสามารถปฏิบัติงานร่วมกันได้ ภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในฐานะภาษาสากล ที่นิยมใช้ติดต่อสื่อสารกันในโลก และนับเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงผู้คนทั่วโลกได้ [1] ‘ภาษาอังกฤษ’ เปรียบเป็นเครื่องมือการติดต่อสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับคนทั่วโลก ในประเทศไทย ใช้ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่สอง แต่ทว่าจากการจัดอันดับทักษะภาษาอังกฤษ โดย EF Education First องค์กรนานาชาติที่เชี่ยวชาญเรื่องการฝึกอบรมภาษา การท่องเที่ยวเพื่อการศึกษา หลักสูตรการศึกษาเชิงวิชาการ และการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ได้จัดอันดับทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ เมื่อเดือนพฤศจิกายน 2565 พบว่าคนไทยมีทักษะภาษาอังกฤษอยู่ในอันดับที่ 97 รองจากประเทศเมียนมาร์และกัมพูชา [2]

ด้วยสภาพแวดล้อมภายในประเทศไทยที่ใช้ภาษาอังกฤษกันเป็นภาษารอง ไม่ใช่ภาษาหลัก รวมถึงวิธีการสื่อสารภาษาอังกฤษในชั้นเรียน และสื่อการเรียนการสอนยังคงใช้ภาษาไทยเป็นหลัก ไม่มีความดึงดูดหรือความน่าสนใจ และเน้นไปที่การจำมากกว่าการทำความเข้าใจ ทำให้การเรียนรู้หรือการพัฒนาได้ไม่มากเท่าที่ควรถึงแม้ว่าจะจำโครงสร้าง Tense ได้ [3]

ด้วยเหตุนี้เอง คณะผู้พัฒนาจึงให้ความสนใจเริ่มพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense เพื่อพัฒนาทักษะและทบทวนการใช้ Tense ให้กับนักเรียนมัธยมศึกษา สร้างความท้าทาย และรู้สึกสนุกเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียฝึกทักษะการใช้ Tense
2. เพื่อทบทวนการใช้ Tense ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้พัฒนาได้ดำเนินการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียฝึกทักษะการใช้ Tense ในรูปแบบแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ Android ของอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยการศึกษา รวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ และออกแบบแอปพลิเคชัน นำไปสู่การพัฒนาแอปพลิเคชัน จากนั้นนำแอปพลิเคชันให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้งาน จำนวน 45 คน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันสื่อมัลติมีเดียฝึกทักษะการใช้ Tense แล้วนำผลการทดลองใช้งานมาปรับปรุงแก้ไขได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีขั้นตอนการศึกษาดำเนินการแบ่งออกเป็น 5 ระยะ ดังนี้

3.1 ระยะที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล

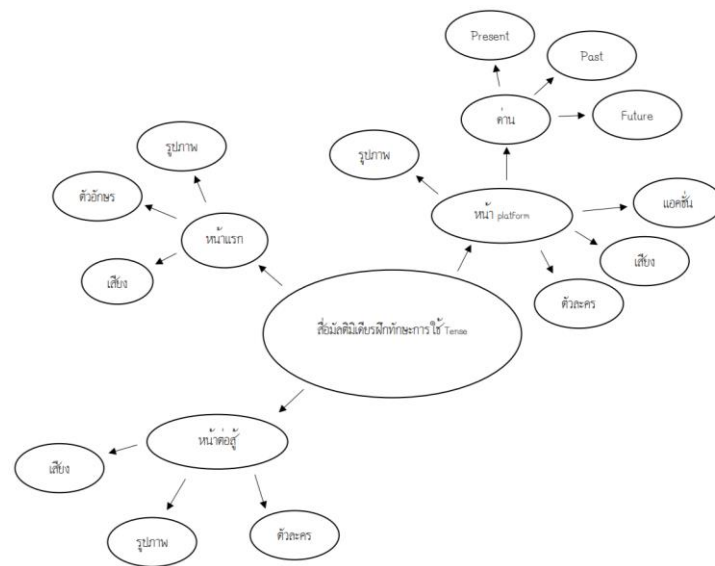
คณะผู้พัฒนาได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ พฤติกรรมของนักเรียนมัธยมต้น และเนื้อหาเรื่อง Tense และทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย โปรแกรม GIMP 2.10.34 ในการออกแบบและตัดต่อภาพ 2 มิติ ในแอปพลิเคชัน โปรแกรมตัดต่อเสียงเอฟเฟค และโปรแกรม GDevelop 5 ในการสร้างแอปพลิเคชันด้วย HTML5 จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น วารสารออนไลน์ บทความออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 ระยะที่ 2 การวิเคราะห์ภาพรวมของแอปพลิเคชัน

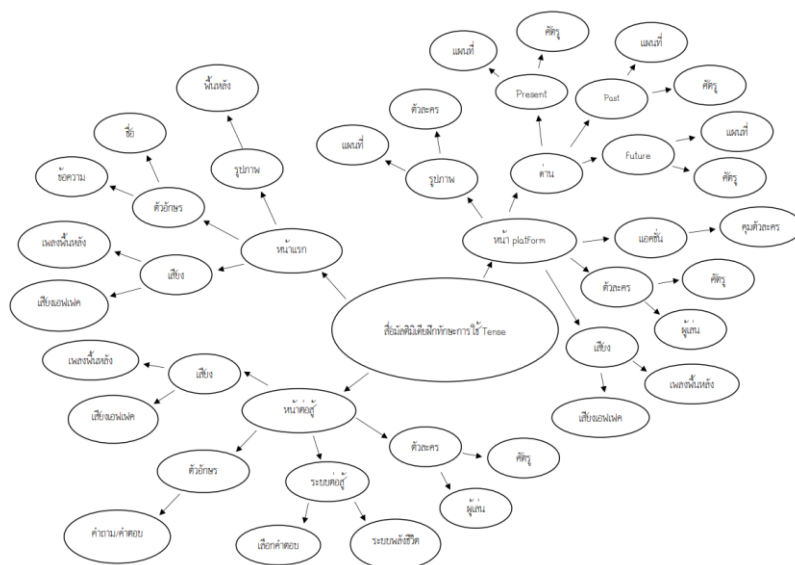
การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense ที่สร้างมีเรื่องราวให้ติดตามระหว่างการเล่น มีศัตรูให้กำจัด ซึ่งกำจัดด้วยการเติมคำที่หายไปโดยต้องทบทวนความรู้กับการใช้ Tense ให้ถูกต้องจึงจะกำจัดศัตรูสำเร็จ หากตอบผิดจะทำการลดพลังชีวิตตัวละคร เพื่อเป็นการลดจำนวนครั้งของการตอบผิดของผู้ใช้งาน การนำเสนอเป็นภาพประกอบ มีเสียงเอฟเฟคและเสียงเพลงประกอบ โดยแอปพลิเคชันมีชื่อว่า Tower of Tense เพื่อสื่อถึงแนวคิดในการออกแบบแอปพลิเคชัน

3.3 ระยะที่ 3 วิธีการออกแบบ และการพัฒนาแอปพลิเคชัน

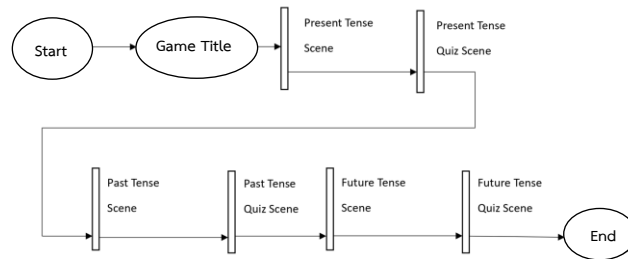
1. ออกแบบโครงสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการใช้ Tense โดยใช้ Brainstorm Chart, Concept Chart Creator และ Content Network Chart ดังรูปที่ 1-3



รูปที่ 1 Brainstorm Chart สื่อมัลติมีเดียเพื่อการใช้ Tense



รูปที่ 2 Concept Chart Creator สื่อมัลติมีเดียเพื่อการใช้ Tense



รูปที่ 3 Content Network Chart สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense

2. การออกแบบ Layout หน้าจอสื่อมัลติมีเดียฝึกทักษะการใช้ Tense ในหลักการออกแบบ User Experience (UX) เน้นไปที่การใช้งานง่าย และทำการออกแบบตัวอักษรชื่อเกมบนหน้าจอเริ่มต้นของแอปพลิเคชันให้สอดคล้องกับสื่อมัลติมีเดีย

3. การออกแบบกราฟิกที่ใช้ในการประกอบเนื้อหาและการสร้างบรรยากาศภายในแอปพลิเคชัน

4. พัฒนาแอปพลิเคชัน มีขอบเขต คือ การรวบรวมเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense ในแอปพลิเคชัน Tower of Tense จัดทำด้วยเครื่องมือ Open-Source สำหรับสร้างเกม โดยใช้ HTML5 แล้วนำเสนอเนื้อเรื่องในรูปแบบ 2 มิติ ซึ่งมีการใช้เครื่องมือพัฒนา ได้แก่

4.1 ฮาร์ดแวร์ ประกอบไปด้วย เครื่องแม่ข่าย และเครื่องลูกข่าย ได้แก่ คอมพิวเตอร์ สำหรับพัฒนาแอปพลิเคชันและอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตพร้อมทั้งรองรับ WI-FI หรือ Cellular

4.2 ซอฟต์แวร์ ที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน คือ ซอฟต์แวร์ระบบ และซอฟต์แวร์ประยุกต์ ดังนี้

4.2.1 ซอฟต์แวร์แบบระบบ คือ ระบบปฏิบัติการ Windows และระบบปฏิบัติการ Android

4.2.2 ซอฟต์แวร์แบบประยุกต์ ประกอบไปด้วย โปรแกรม GDevelop 5 เป็นเครื่องมือ Open-Source สำหรับสร้างเกมทุกประเภทโดยใช้ HTML5 ที่ยืดหยุ่นได้ สามารถส่งออกสิ่งที่เราสร้างสรรค์ไปยังตำแหน่งไฟล์ปฏิบัติการสำหรับ Windows ที่พร้อมสำหรับการประมวลผลใน Android ที่สามารถใช้บนสมาร์ตโฟน และโปรแกรม GIMP 2.10.34 เป็นโปรแกรมแต่งรูป ใช้สำหรับการตกแต่งและแก้ไขภาพแก้ไขกราฟิกแรสเตอร์ (Raster) การจัดการรูปที่หลากหลายรวมถึงการตกแต่งภาพถ่าย การจัดการองค์ประกอบภาพและการสร้างรูปภาพกราฟิกการใส่ Effect ให้กับภาพและตัวอักษร

5. การออกแบบแอปพลิเคชัน Tower of Tense ได้นำโปรแกรม GDevelop 5 มาใช้เป็นโปรแกรมสร้างรูปแบบเกม ออกแบบ User Interface (UI) และ User Experience (UX) การควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่น การเดิน การกระโดด ซึ่งนำความรู้ภาษาอังกฤษเรื่อง Tense ประยุกต์ในหน้าต่างต่อสู้ แอปพลิเคชันประกอบด้วยด้านทั้งหมด 3 ด้าน แบ่งออกเป็น Past Tense, Present Tense และ Future Tense ผู้ใช้งานต้องผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ในแต่ละด้าน ซึ่งมีทั้งสิ่งของกีดขวาง การหลีกเลี่ยงการต่อสู้ของ

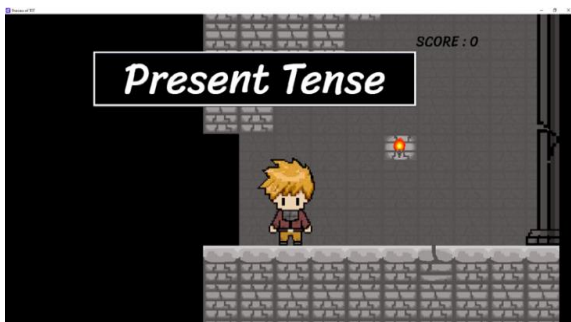
มอนสเตอร์ขนาดเล็ก ซึ่งเงื่อนไขในการผ่านแต่ละด่านคือการข้ามสิ่งกีดขวาง และต่อสู้กับมอนสเตอร์ตัวใหญ่ (Boss) โดยวิธีการต่อสู้ คือ เดินไปชนกับมอนสเตอร์และตอบคำถามให้ถูกต้อง เมื่อตอบถูกต้องจะทำให้ค่าพลังชีวิต (HP) ของมอนสเตอร์ลดลง แต่หากตอบผิดจะทำให้พลังชีวิตของผู้ใช้งานลดลง หากค่าพลังชีวิตของผู้ใช้งานลดลงจนหมดจะต้องกลับไปเริ่มต้นใหม่อีกตำแหน่งเริ่มต้นของด่านที่อยู่ล่าสุด แอปพลิเคชันแสดงดังในรูปที่ 6-9 ในส่วนของรูปที่ 4 แสดงถึงหน้าแรกหากกดเริ่มต้นใช้งานแอปพลิเคชัน เมื่อเลือกเมนู Control ที่หน้าเริ่มต้นแอปพลิเคชัน จะนำไปที่หน้าต่างแนะนำวิธีการเล่นเบื้องต้น ดังแสดงในรูปที่ 5



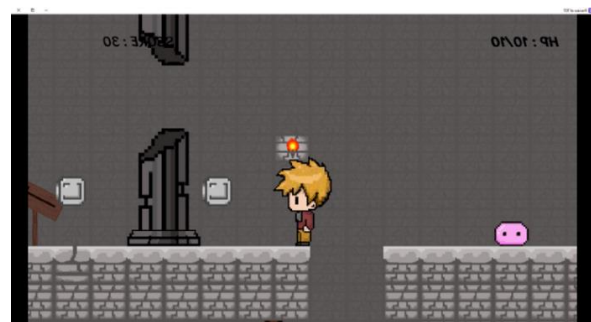
รูปที่ 4 หน้าจอเริ่มต้นเข้าสู่แอปพลิเคชัน



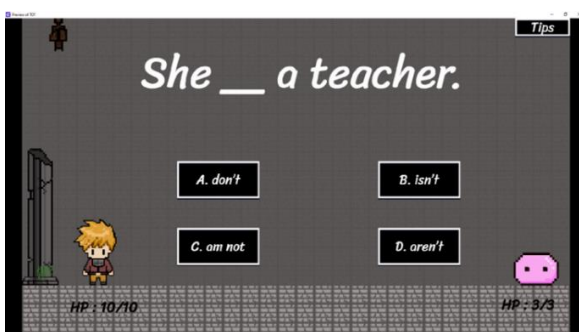
รูปที่ 5 หน้าจอแนะนำการเล่นเบื้องต้น



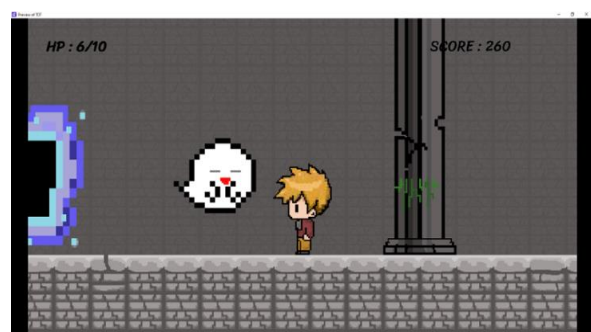
รูปที่ 6 หน้าจอด่านแรก (Present)



รูปที่ 7 หน้าจอเมื่อพบมอนสเตอร์ในด่าน Present



รูปที่ 8 หน้าจอการต่อสู้กับมอนสเตอร์ ซึ่งอยู่ในรูปแบบการตอบคำถาม



รูปที่ 9 หน้าจอการต่อสู้กับมอนสเตอร์ตัวใหญ่ (Boss) ในด่าน Future

3.4 ระยะที่ 4 การนำไปใช้งาน

1. ทำการติดตั้งแอปพลิเคชัน ในอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นระบบปฏิบัติการ Android

2. ให้กลุ่มเป้าหมายทดลองใช้แอปพลิเคชัน คือ กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และมีอุปกรณ์เคลื่อนที่หรือแท็บเล็ตที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Android

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense บนระบบปฏิบัติการ Android 2) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense

คณะผู้พัฒนาได้ดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ จากกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และมีอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Android ที่ทดลองใช้แอปพลิเคชัน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อประเมินภาพรวมในด้านต่าง ๆ ต่อการใช้งาน สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 45 คน โดยคณะผู้พัฒนาได้ทำการเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบมีจุดมุ่งหมาย

3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 คณะผู้พัฒนาให้กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense โดยการสแกน QR Code เพื่อทำการติดตั้งแอปพลิเคชันในอุปกรณ์เคลื่อนที่พร้อมทั้งอธิบายวิธีใช้งาน

3.2 คณะผู้พัฒนาอธิบายรายละเอียดของแบบประเมินความพึงพอใจและวิธีการตอบแก่ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

3.3 คณะผู้พัฒนาได้นำเสนอแบบประเมินความพึงพอใจให้กับกลุ่มเป้าหมาย และรอจนกระทั่งตอบคำถามครบถ้วน ซึ่งในระหว่างนั้นหากผู้ตอบแบบประเมินฯ มีข้อสงสัยเกี่ยวกับคำถาม คณะผู้พัฒนาก็จะชี้แจงข้อสงสัยนั้นให้แก่กลุ่มเป้าหมาย

4. วิธีการสร้างเครื่องมือ คณะผู้พัฒนาได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่มีรายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

4.1 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจเพื่อสอบถามความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้งาน

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense หรือแอปพลิเคชัน Tower of Tense บนระบบปฏิบัติการ Android ในแต่ละด้านจะมีคำตอบให้เลือกทั้งหมด 5 ระดับ โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจมาก

3 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจน้อย

1 คะแนน หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เป็นคำถามแบบปลายเปิดที่ผู้ใช้งานตอบแบบประเมินความพึงพอใจสามารถให้ข้อเสนอแนะแก่คณะผู้พัฒนา ในการตอบแบบประเมินความพึงพอใจได้ เพื่อนำไปแก้ไขและปรับปรุงในครั้งต่อไป

4.2 สรุปผลจากแบบประเมินความพึงพอใจที่ได้ไปเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อปรับปรุงและแก้ไขเพิ่มเติม

4.3 ดำเนินการ การปรับปรุงแก้ไขตามที่ได้รับคำแนะนำ และนำเสนอกับอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง เพื่อให้อาจารย์ที่ปรึกษาอนุมัติก่อนการนำเสนอ

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ หลังจากผู้ใช้งานได้ทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานส้อมลติมิเดียฯ คณะผู้พัฒนาจะนำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยเกณฑ์การประเมินระดับความพึงพอใจจะนำไปแปลเป็นผลตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.21-5.00	มากที่สุด
3.41-4.20	มาก
2.61-3.40	ปานกลาง
1.81-2.60	น้อย
1.00-1.80	น้อยที่สุด

3.5 ระยะที่ 5 การบำรุงรักษา

ปรับปรุงแอปพลิเคชัน ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยวิเคราะห์จากการประเมินของผู้ใช้งานพร้อมทั้งการทำให้โปรแกรมมีความสามารถในการใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง

4. ผลและวิจารณ์

คณะผู้พัฒนาได้ดำเนินการทดสอบการใช้งานส้อมลติมิเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 45 คน เมื่อทดลองใช้แล้วจึงตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อส้อมลติมิเดีย จากนั้นจึงนำผลการประเมินมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทำการเทียบเกณฑ์และสรุปผลการศึกษา แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense

	ประเด็น	M	SD	แปลผล
1	แอปพลิเคชันช่วยเพิ่มทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ในเรื่อง ของ Tense	4.78	0.47	มากที่สุด
2	แอปพลิเคชันมีความทันสมัยและเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	4.76	0.48	มากที่สุด
3	แอปพลิเคชันมีการนำเสนอเนื้อเรื่องของตัวละครที่น่าสนใจ และเหมาะสม	3.84	0.82	มาก
4	แอปพลิเคชันมีการนำเสนอคำแนะนำ และการดำเนินเรื่อง ที่น่าสนใจและเหมาะสม	3.80	0.82	มาก
คะแนนเฉลี่ย		4.29	0.77	มากที่สุด

ผลจากการศึกษาตามตารางที่ 1 พบว่า ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense หรือแอปพลิเคชัน Tower of Tense บนระบบปฏิบัติการ Android ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.29 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.77 เมื่อวิเคราะห์ในแต่ละข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ แอปพลิเคชันช่วยเพิ่มทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ในเรื่องของ Tense มีค่าเฉลี่ยที่ 4.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 รองลงมา ได้แก่ แอปพลิเคชันมีความทันสมัยและเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.48 แอปพลิเคชันมีการนำเสนอเนื้อเรื่องของตัวละครที่น่าสนใจและเหมาะสมค่าเฉลี่ยที่ 3.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82 แอปพลิเคชันมีการนำเสนอคำแนะนำและการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจและเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยที่ 3.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82 ตามลำดับ

5. สรุปผล

สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense หรือแอปพลิเคชัน Tower of Tense สามารถใช้งานได้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการ Android เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Tense ด้วยสื่อมัลติมีเดียเป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง การใช้ Tense ผ่านสื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน ทำท่าย และผลิตผลงาน โดยผู้ใช้งานมีระดับความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ผู้ใช้งานมีความเห็นว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อฝึกทักษะการใช้ Tense ทำให้เกิดความท้าทายจากภาพและการเคลื่อนไหวของตัวละครที่น่าสนใจดึงดูดความสนใจ และเพิ่มความน่าใช้งาน UI และ UX มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องภายในและการตอบคำถามเมื่อเข้าสู่ฉากต่อสู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ช่วยให้เข้าใจเรื่อง Tense ได้ง่ายขึ้น และสื่อมัลติมีเดียมีความทันสมัย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี อีทรสมใจ [4] ศึกษาการนำเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาใช้ประกอบการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำ และการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อเกม

คำศัพท์ว่า มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน มีขั้นตอนการเล่นเกมที่เข้าใจง่าย และช่วยให้นักเรียน เพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ธนกุลต แก้วขจร และคณะ [5] พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ของโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย มีความพึงพอใจในเกม 2 มิติ เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมากที่สุด ด้วยเนื้อหาของสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจ สีสันสดใส มีภาพ เสียง ประกอบที่น่าดึงดูด ทำให้ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย อีกทั้งยังสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ และความรู้ ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมสื่อ ส่งผลให้มีคะแนนแบบทดสอบภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้นมากกว่าคะแนน การทดสอบก่อนการใช้สื่อ และณัฐนนท์ ภูตระกูล และคณะ [6] พบว่า การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียน โดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการเรียนการสอนส่งเสริมให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากการใช้เกม ประกอบการเรียนการสอนนั้น เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม อีกทั้งกระตุ้น ให้นักเรียนมีความสนใจในภาษาอังกฤษมากขึ้น และเลือกสรรหรือดัดแปลงให้เกมนั้นมีความเหมาะสมกับวัย หรือระดับชั้นของนักเรียนโดยคำนึงถึงความยาก-ง่าย ของคำศัพท์ รวมถึงประโยคที่ใช้ ตลอดจนวิธีการในการ เล่นที่เหมาะสม และมีความน่าสนใจ เน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับตัวนักเรียนเอง

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] ญาณิศา สู่ทรงดี, วิโรจน์ ทองปลิว, จงกิจ วงษ์พิณิจ, ทองพูลชุมคำ และ ศิริประภา รัตนรวมการ. (2561). การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแห่งศตวรรษที่ 21. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 22(1), 277-278.
- [2] ข้าวสด. (2565). ผลสำรวจเผย ทักษะภาษาอังกฤษทั่วโลก ไทยรั้งท้ายระดับต่ำมาก แพ้เมียนมา-เขมร. https://www.khaosod.co.th/Lifestyle/news_7373210
- [3] อนิรุท เจ. (2565). ภาษาอังกฤษพอได้ไหม แต่ผลจัดอันดับบอกไม่ได้ ทักษะภาษาอังกฤษคนไทยรั้งท้ายอันดับ 4 เอเชีย. <https://www.smartsme.co.th/content/248794>
- [4] ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำ และจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุชฎบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์] มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- [5] ธนกุลต แก้วขจร, พรชัย มะโหฬาร และ กวีวัฒน์ มั่งสกุล. (2561). การผลิตเกม 2 มิติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ของโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย . <https://research.rmutt.ac.th/2018/05/01/>
- [6] ณัฐนนท์ ภูตระกูล, ทศนีย์ จันตียะ, สุภิญญา ปัญญาสิทธิ์, จิราภรณ์ กาแก้ว, โชคชัย เตโช และ ศศิธร ศรีพรหม. (2564). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 11(3), 91-97.