บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาโมบายเกมแอพพลิเคชันพิกัดยาไทยระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอส

ผู้วิจัย นายกิตติศักดิ์ แคล้ว จันทร์สุข

ปีที่ทำการวิจัย 2563

การพัฒนาโมบายเกมแอพพลิเคชันพิกัดยาไทยระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอส เป็นการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทางสารสนเทศรายวิชาเภสัชกรรมไทย ในรูปแบบโมบายเกมแอพพลิเคชัน ด้วยการนำเกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) มาพัฒนาการศึกษาทางการแพทย์แผนไทย โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวอย่างที่ 1 ประกอบด้วย บุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวของกับการเรียนการสอนสาขาการแพทย์แผนไทย หรือแพทย์แผนไทยประยุกต์ ผู้ประกอบวิชาชีพแพทย์แผนไทย หรือแพทย์แผนไทยประยุกต์ และนักศึกษาแพทย์แผนไทย หรือแพทย์แผนไทยประยุกต์ จำนวน 43 คน พบว่า ความพึงพอใจต่อต่อการใช้โมบายเกมแอพพลิเคชันพิกัดยาไทย ในด้านความสวยงามของรูปแบบเกมและการแสดงผล มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 3.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.66 และมีระดับความพึงพอใจใน ระดับมาก และด้านประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 3.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.65 และมีระดับความพึงพอใจใน ระดับมาก ในกลุ่มตัวอย่างที่ 2 คือ นักศึกษาแพทย์แผนไทยประยุกต์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ลงเรียนวิชาเภสัชกรรมไทย 2 จำนวน 29 คน ศึกษาความพึงพอใจต่อต่อการใช้โมบายเกมแอพพลิเคชันพิกัดยาไทย และผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ก่อนเรียน และหลังเรียน (One-Group Pre-test Post-test Design) ร่วมกับการใช้โมบายเกมแอพพลิเคชันพิกัดยาไทย และการประเมินความถึงพอใจโดยวัดความพึงวัดความพอใจ 5 ด้าน พบว่า การทดสอบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมีการกระจายตัวแบบปกติ โดยการทดสอบความแตกต่างของคะแนน ด้วย t-test หลังจากที่ผู้ใช้งานแอพพลิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้มีคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 28.62 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 2.50 และการทำแบบทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 14.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 1.82 ซึ่งพบว่า ค่าสถิติ T stat อยู่ที่ 23.88 และค่า Sig มีค่าอยู่ที่ 0.01 ซึ่งมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษาได้ใช้งานแอพพลิเคชั่นเพื่อการเรียนรู้มีคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษาแพทย์แผนไทยประยุกต์ ต่อการใช้โมบายเกมแอพพลิเคชันพิกัดยาไทย โดยการวัดความพึงวัดความพอใจ 5 ด้าน พบว่า 1) ด้านคุณธรรมและจริยธรรม มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.43 และมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 2) ด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.48 และมีระดับความพึงพอใจใน ระดับมากที่สุด 3) ด้านทักษะทางปัญญา มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.48 และมีระดับความพึงพอใจใน ระดับมากที่สุด 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.60 และมีระดับความพึงพอใจใน ระดับมาก และ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ที่ 4.29 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.51 และมีระดับความพึงพอใจใน ระดับมากที่สุด ตามลำดับ การศึกษาการพัฒนาโมบายเกมแอพพลิเคชันพิกัดยาไทยระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอส ในครั้งนี้ยังเป็นการวิจัยและพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาการแพทย์แผนไทยและสมุนไพร ส่งเสริมและพัฒนาการใช้ประโยชน์จากภูมิปัญญาการแพทย์แผนไทยและสมุนไพรตามทิศทางไทยแลนด์ 4.0 อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาศักยภาพบุคลากรและองค์ความรู้เพื่อการคุ้มครองและส่งเสริมภูมิปัญญาการแพทย์แผนไทย ด้วยการวิจัยและพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาการแพทย์แผนไทยและสมุนไพร ยังผลให้ประชาชนนำภูมิปัญญาด้านการแพทย์แผนไทยมาใช้ในการดูแลสุขภาพต่อไป

คำสำคัญ: เกมโมบายแอพพลิเคชัน พิกัดยาไทย สมุนไพรไทย ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ระบบปฏิบัติการไอโอเอส