

บทที่ 4 ผลการศึกษา

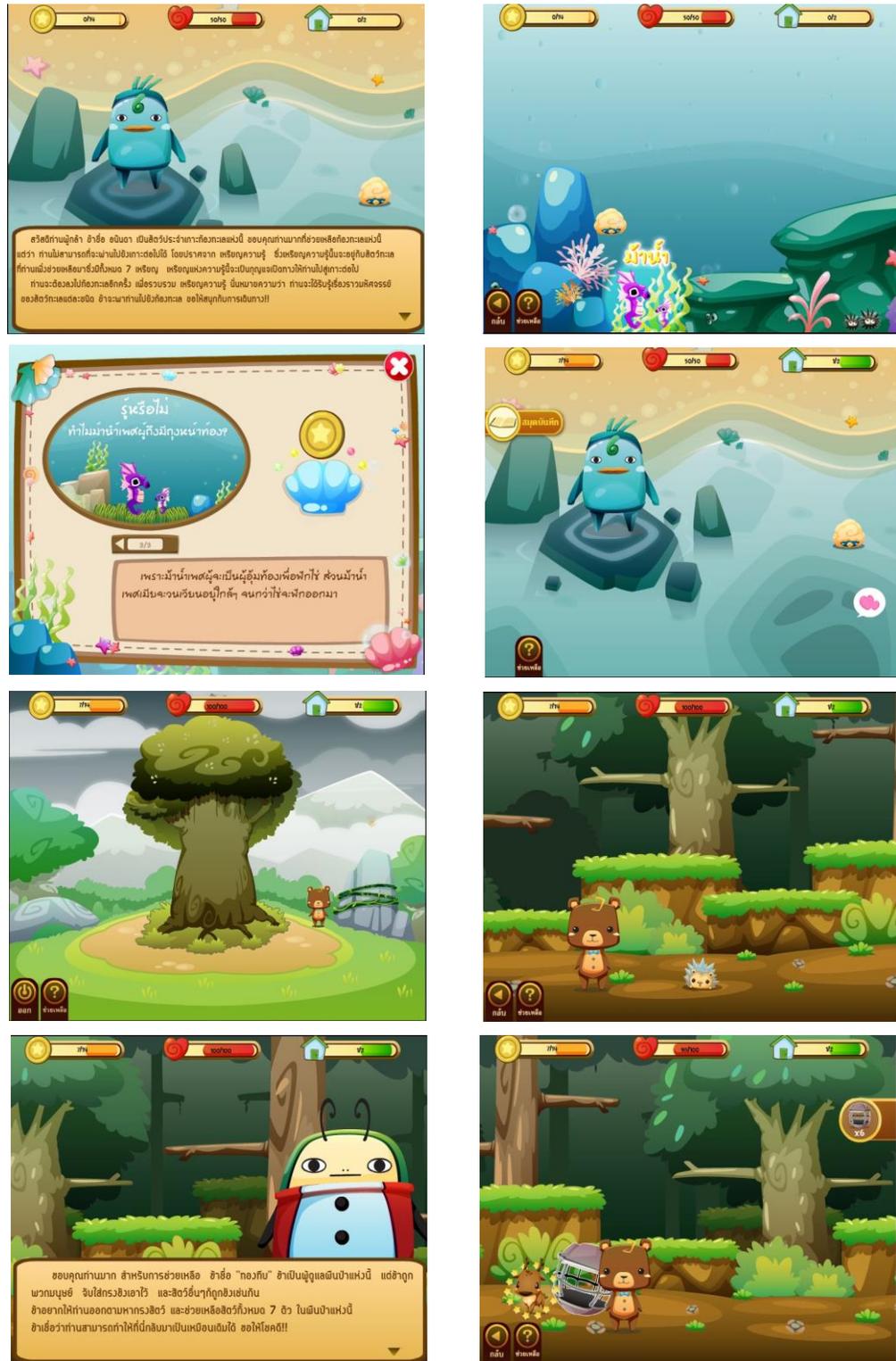
ผู้จัดทำโครงการได้ดำเนินงานตามทุกขั้นตอนที่วางแผนไว้ สามารถสร้างเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี จนเสร็จสมบูรณ์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ประเมินพัฒนาการและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษาโครงการตามวัตถุประสงค์ของการจัดทำโครงการ ได้ดังนี้

4.1 ผลการสร้างเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี

เกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ประกอบด้วยเนื้อหาทั้งหมด 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการช่วยเหลือสัตว์และรวบรวมความรู้เกี่ยวกับสัตว์ตามเกาะต่างๆ



รูปที่ 4.1 เกมส่วนการช่วยเหลือสัตว์



รูปที่ 4.1 เกมส่วนการช่วยเหลือสัตว์ (ต่อ)



รูปที่ 4.1 เกมส่วนการช่วยเหลือสัตว์ (ต่อ)



รูปที่ 4.1 เกมส่วนการช่วยเหลือสัตว์ (ต่อ)

จากรูปที่ 4.1 เป็นส่วนของการเล่นเกมและรวบรวมความรู้สัตว์ในแต่ละเกาะ โดยผู้เล่นต้องใส่ชื่อและเลือกตัวละคร (ชาย-หญิง) เพื่อเก็บข้อมูลการเล่น จากนั้นเกมจะนำเข้าสู่เรื่องราวของเกม (ในกรณีที่เล่นครั้งแรก) จากนั้นเกมจะพาเข้ามายังหน้าหลักของเกม โดยผู้เล่นจะต้องเลือกสัตว์พิเศษ 1 ตัว และออกเดินทางไปช่วยเหลือสัตว์ตามเกาะที่กำหนด ซึ่งเกาะแรกเป็นเกาะแห่งท้องทะเล โดยผู้เล่นจะต้องทำภารกิจให้สำเร็จเพื่อหาสัตว์ประจำเกาะซึ่งมีหน้าที่บอกภารกิจของการช่วยเหลือและรวบรวมความรู้จากสัตว์ในเกาะนั้นๆ

เมื่อผู้เล่นทำสำเร็จ ผู้เล่นจะได้ เหรียญความรู้และสัตว์พิเศษของผู้เล่นจะเจริญเติบโต ซึ่งผู้เล่นสามารถทบทวนความรู้ที่ได้มาทั้งหมดจากสมุดบันทึก (ส่วนเกาะแห่งผืนป่าลักษณะของเกมจะอยู่ในรูปแบบเดียวกันกับเกาะแห่งท้องทะเล แต่ผู้เล่นจะต้องผ่านเกาะแห่งท้องทะเลก่อน)



รูปที่ 4.2 ส่วนตอบคำถาม

จากรูปที่ 4.2 ผู้เล่นจะต้องไปตอบคำถามเพื่อทดสอบความรู้ที่ได้มาจากแต่ละเกาะ เมื่อผู้เล่นตอบคำถามทั้งหมดเสร็จ ผู้เล่นจะได้ทราบคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ทันที เกาะ และเมื่อผู้เล่นตอบคำถามครบทั้งหมด 2 เกาะ เกมจะแสดงคะแนนสรุปอีกครั้งหนึ่ง

4.2 ผลการประเมินคุณภาพของเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี

การประเมินคุณภาพของเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน คือ

- 1) อาจารย์วิชัยวัฒน์ สายทும்
- 2) อาจารย์ชนินทร์ ตั้งพานทอง
- 3) ดร.อลิสสา ทรงศรีวิทยา

แบบประเมินคุณภาพของโครงการแบ่งหัวข้อในการประเมินทั้งหมด 6 ด้าน ดังนี้ ด้านเนื้อหา ด้านตัวละคร ด้านฉาก ด้านการเคลื่อนไหว ด้านเสียง และด้านภาพรวมของเกม

4.2.1 ด้านเนื้อหา (Content)

ตารางที่ 4.1 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเกมพจนานุกรม 2 มิติเพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ในด้านเนื้อหา

หัวข้อในการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของเด็กอายุ 6–8 ปี	4.33	0.57	ดี
2. ความชัดเจนของเนื้อหา เข้าใจง่าย	4.67	0.57	ดีมาก
3. ผู้เล่นได้รับความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์	4.67	0.57	ดีมาก
4. ความเหมาะสมของตัวอักษรประกอบคำศัพท์	4.33	0.57	ดี
5. ความต่อเนื่องของลำดับการนำเสนอเนื้อหา	4.67	0.57	ดีมาก
6. ความน่าสนใจของเนื้อหาทบทวนความรู้	3.33	2.08	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.33	0.82	ดี

จากตารางที่ 4.1 พบว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นว่า ความชัดเจนของเนื้อหา เข้าใจง่าย ผู้เล่นได้รับความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ และความต่อเนื่องของลำดับการนำเสนอเนื้อหา มีคุณภาพในระดับดีมาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67) รองลงมา คือ ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของเด็กอายุ 6–8 ปี และความเหมาะสมของตัวอักษรประกอบคำศัพท์มีคุณภาพระดับดี (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33) และความน่าสนใจของเนื้อหาทบทวนความรู้มีคุณภาพปานกลาง (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33) โดยรวมคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ดี (มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนของเนื้อหาทบทวนความรู้ว่ามีคำอธิบายของสัตว์แต่ละชนิดน้อยเกินไป ควรเพิ่มเนื้อหาโดยอ้างอิงจากหนังสือสารานุกรมสัตว์เพิ่มเติม

4.2.2 ด้านตัวละคร (Character)

ตารางที่ 4.2 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเกมพจนานุกรม 2 มิติเพื่อเสริมสร้างความรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี ในด้านตัวละคร

หัวข้อในการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของเอกลักษณ์ตัวละครกับเด็ก อายุ 6-8 ปี	4.67	0.57	ดีมาก
2. ความเหมาะสมของตัวละคร กับเนื้อหา	4.00	1.00	ดี
3. ความเหมาะสมของสีสันตัวละคร กับเด็กอายุ 6-8 ปี	4.67	0.57	ดีมาก
4. ความเหมาะสมของสัดส่วนตัวละคร กับฉาก	4.00	1.41	ดี
5. ความสอดคล้องของท่าทางตัวละครประกอบคำ บรรยาย	3.67	0.57	ดี
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.20	0.82	ดี

จากตารางที่ 4.2 พบว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นว่า ความเหมาะสมของเอกลักษณ์ตัวละครกับเด็กอายุ 6-8 ปี และความเหมาะสมของสีสันตัวละครกับเด็กอายุ 6-8 ปี มีคุณภาพในระดับดีมาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67) รองลงมา คือ ความเหมาะสมของตัวละครกับเนื้อหา และความเหมาะสมของสัดส่วนตัวละครกับฉาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00) และความสอดคล้องของท่าทางตัวละครประกอบคำบรรยาย กับฉาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67) โดยรวมคุณภาพด้านตัวละครอยู่ในเกณฑ์ดี (มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.20)

4.2.3 ด้านฉาก (Scenes)

ตารางที่ 4.3 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเกมพจนานุกรม 2 มิติเพื่อเสริมสร้างความรู้
วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี ในด้านฉาก

หัวข้อในการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของฉาก กับตัวละคร	4.67	0.57	ดีมาก
2. ความเหมาะสมขององค์ประกอบฉาก กับตัวละคร	4.67	0.57	ดีมาก
3. ความเหมาะสมของสีสันฉาก กับเด็กอายุ 6-8 ปี	5.00	0.00	ดีมาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.78	0.38	ดีมาก

จากตารางที่ 4.3 พบว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นว่า ความเหมาะสมของสีสันฉาก กับเด็กอายุ 6-8 ปี โดยมีคุณภาพในระดับดีมาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00) รองลงมาคือ ความเหมาะสมของฉาก และ องค์ประกอบฉาก กับตัวละคร (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67) ทั้งหมดมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก (มีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.78)

4.2.4 ด้านการเคลื่อนไหว (Animate)

ตารางที่ 4.4 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเกมพจนานุกรม 2 มิติเพื่อเสริมสร้างความรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี ในด้านการเคลื่อนไหว

หัวข้อในการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวตัวละคร	4.33	0.57	ดี
2. ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวองค์ประกอบฉาก	4.33	0.57	ดี
3. ความเหมาะสมของการเคลื่อนไหวกับการสื่อ ความหมาย	3.33	1.53	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.00	0.89	ดี

จากตารางที่ 4.4 พบว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นว่า ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวตัวละคร และองค์ประกอบฉากมีคุณภาพในระดับดีมาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33) และความเหมาะสมของการเคลื่อนไหวกับการสื่อความหมายมีคุณภาพในระดับปานกลาง (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33) โดยรวมคุณภาพด้านการเคลื่อนไหวอยู่ในเกณฑ์ดี (มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.00) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าการเคลื่อนไหวตัวละครบางส่วนยังขาดความต่อเนื่อง

4.2.5 ด้านเสียง (Sound)

ตารางที่ 4.5 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเกมพจนานุกรม 2 มิติเพื่อเสริมสร้างความรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ในด้านเสียง

หัวข้อในการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความชัดเจนของเสียงพากย์	4.33	0.57	ดี
2. ความชัดเจนของเสียงดนตรีประกอบ	4.67	0.57	ดีมาก
3. ความชัดเจนของเสียงพูดบทวนคำศัพท์	4.00	1.00	ดี
4. ความเหมาะสมของเสียงเอฟเฟกซ์	4.00	1.00	ดี
5. ความเหมาะสมของบทบรรยาย	4.33	0.57	ดี
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.27	0.74	ดี

จากตารางที่ 4.5 พบว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นว่า ความชัดเจนของเสียงดนตรีประกอบมีคุณภาพในระดับดีมาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67) รองลงมา คือ ความชัดเจนของเสียงพากย์ และความเหมาะสมของบทบรรยาย (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33) และความชัดเจนของเสียงพูดบทวนคำศัพท์และความเหมาะสมของเสียงเอฟเฟกซ์ (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00) มีคุณภาพในระดับดี โดยรวมคุณภาพด้านเสียงอยู่ในเกณฑ์ดี (มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วน of เสียงพากย์ที่เบาไป ซึ่งผู้จัดทำโครงการน ได้แก้ไขความดังของเสียงเรียบร้อยแล้ว

4.2.6 ด้านภาพรวมของเกม (Overall)

ตารางที่ 4.6 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเกมผจญภัย 2 มิติเพื่อเสริมสร้างความรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ในด้านภาพรวมของเกม

หัวข้อในการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการนำเสนอเกมกับเด็กอายุ 6–8 ปี	4.00	0.00	ดี
2. ความเหมาะสมของการปฏิสัมพันธ์ของเกมกับเด็กอายุ 6–8 ปี	3.67	1.52	ดี
3. ความสามารถในการดึงดูดความสนใจของเกมกับเด็กอายุ 6–8 ปี	3.67	1.15	ดี
คะแนนเฉลี่ยรวม	3.78	0.89	ดี

จากตารางที่ 4.6 พบว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นว่า ความเหมาะสมของระยะเวลาในการนำเสนอเกมกับเด็กอายุ 6–8 ปีมีคุณภาพในระดับดีมาก (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00) เช่นเดียวกับความเหมาะสมของการปฏิสัมพันธ์ของเกม และความสามารถในการดึงดูดความสนใจของเกม กับเด็กอายุ 6–8 ปี (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67) โดยรวมคุณภาพด้านภาพรวมของเกม อยู่ในเกณฑ์ดี (มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.78) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ระยะเวลาในการนำเสนอเกมใช้เวลานานเกินไป อาจจะทำให้เด็กหมดความสนใจได้

4.3 ผลการศึกษาพัฒนาการของกลุ่มตัวอย่าง หลังจากได้เล่นเกมผจญภัย

2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ถูกประเมินเกม คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนาหลวง แขวงบางมด เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน (เด็กเก่ง 5 คน และเด็กอ่อน 5 คน)

การประเมินแบ่งออกเป็น 2 ครั้ง คือ

- 1) ก่อนเล่นเกม
- 2) หลังเล่นเกม

โดยมีผลคะแนนดังแสดงในตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 คะแนนของจำนวนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเล่นเกมผจญภัย 2 มิติเพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี

กลุ่มตัวอย่าง คนที่	ก่อนเรียน (X_1)	หลังเรียน (X_2)	ผลต่าง ($d = X_1 - X_2$)
1	3.00	13.00	-10.00
2	6.00	14.00	-8.00
3	4.00	13.00	-9.00
4	6.00	12.00	-6.00
5	8.00	13.00	-5.00
6	6.00	11.00	-5.00
7	6.00	13.00	-7.00
8	7.00	6.00	1.00
9	8.00	10.00	-2.00
10	8.00	8.00	0.00

จากตารางที่ 4.7 ได้กำหนดระดับความมีนัยสำคัญไว้ที่ 0.05 และได้ทำการทดสอบคะแนนของผลการทดสอบทั้งสองครั้งว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ ดังนี้

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

จากสูตร

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

$$\bar{d} = \frac{-10 - 8 - 9 - 6 - 5 - 5 - 7 + 1 - 2}{10}$$

$$\bar{d} = -5.1$$

$$S_d = \sqrt{\frac{n \sum d_i^2 - \left(\sum d_i \right)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_d = 3.72$$

ดังนั้น

$$t = \frac{-5.1}{\frac{3.72}{\sqrt{10}}}$$

$$t = -4.33$$

จากการเปิดตารางที่ระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 ในการทดสอบแบบสองทางได้ค่า $t_{.025(9)} = 2.262$ และ

$$-t_{.025(9)} = -2.262$$

ดังนั้นค่า t ที่คำนวณได้น้อยกว่า 2.262 และ -2.262 นั่นคือ คะแนนทดสอบทั้งสองครั้ง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.05 จึงสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องสัตว์ เพิ่มขึ้นหลังจากเล่นเกมนี้

4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้

วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ประเมินเกม คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนาหลวง แขวงบางมด เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน (เด็กเก่ง 5 คน และเด็กอ่อน 5 คน) แบ่งหัวข้อการประเมินทั้งหมด 8 ด้าน ได้แก่ ด้านเกม ด้านตัวละคร ด้านฉาก ด้านภาพเคลื่อนไหว ด้านตัวอักษร ด้านเสียงประกอบ ด้านสาระความรู้ ด้านความต้องการเล่นอีกครั้ง

4.4.1 ด้านเกม (Game)

ตารางที่ 4.8 ความพึงพอใจเป็นร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ในด้านเกม

เรื่อง	กลุ่มตัวอย่าง	
	ใช่	ไม่ใช่
1. ความชอบ	100.00	00.00
2. ความสนุก	100.00	00.00

จากตารางที่ 4.8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทุกคน (ร้อยละ 100.00 และ 100.00) ชอบ และสนุกกับเกมนี้

4. 4.2 ด้านตัวละคร (Characters)

ตารางที่ 4.9 ความพึงพอใจเป็นร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี ในด้านตัวละคร

เรื่อง	กลุ่มตัวอย่าง	
	ใช่	ไม่ใช่
1. ชอบ	100.00	0.00
2. สะดุดตา	60.00	40.00

จากตารางที่ 4.9 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก (ร้อยละ 100.00 และ 60.00) ชอบและสะดุดตากับตัวละคร

4.4.3 ด้านฉาก (Scene)

ตารางที่ 4.10 ความพึงพอใจเป็นจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี ในด้านฉาก

เรื่อง	กลุ่มตัวอย่าง	
	ใช่	ไม่ใช่
1. เหมือนจริง	90.00	10.00
2. เหมาะสม	100.00	0.00

จากตารางที่ 4.10 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก (ร้อยละ 90.00 และ 100.00) คิดว่าฉากเหมือนจริงและเหมาะสม

4.4.4 ด้านภาพเคลื่อนไหว (Motion)

ตารางที่ 4.11 ความพึงพอใจเป็นร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ในด้านภาพเคลื่อนไหว

เรื่อง	กลุ่มตัวอย่าง	
	ใช่	ไม่ใช่
1. ความชอบ	100.00	0.00
2. ความเหมาะสม	100.00	0.00

จากตารางที่ 4.11 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทุกคนชอบภาพเคลื่อนไหว และเห็นว่าภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม (ร้อยละ 100.00 และ 100.00)

4.4.5 ด้านตัวอักษร (Text)

ตารางที่ 4.12 ความพึงพอใจเป็นร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ในด้านตัวอักษร

เรื่อง	กลุ่มตัวอย่าง	
	ใช่	ไม่ใช่
1. ชัดเจน	100.00	0.00
2. อ่านง่าย	80.00	20.00

จากตารางที่ 4.12 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก (ร้อยละ 100.00 และ 80.00) เห็นว่าตัวอักษรมีความชัดเจนและอ่านง่าย

4.4.6 ด้านเสียงประกอบ (Sound)

ตารางที่ 4.13 ความพึงพอใจเป็นร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ในด้านเสียงประกอบ

เรื่อง	กลุ่มตัวอย่าง	
	ใช่	ไม่ใช่
1. ชอบ	100.00	0.00
2. เหมาะสม	100.00	0.00

จากตารางที่ 4.13 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทุกคน (ร้อยละ 100.00 และ 100.00) ชอบเสียงประกอบและเห็นว่ามี ความเหมาะสม

4.4.7 ด้านสาระความรู้ (Knowledge)

ตารางที่ 4.14 ความพึงพอใจเป็นร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ในด้านสาระความรู้

เรื่อง	กลุ่มตัวอย่าง	
	ใช่	ไม่ใช่
1. ได้	100.00	0.00

จากตารางที่ 4.14 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทุกคน (ร้อยละ 100.00) คิดว่าได้ความรู้จากการเล่นเกมนี้

4.4.8 ด้านความต้องการอยากเล่น (Desire)

ตารางที่ 4.15 ความพึงพอใจเป็นร้อยละของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี ในด้านความต้องการอยากเล่น

เรื่อง	กลุ่มตัวอย่าง	
	ใช่	ไม่ใช่
1. อยากเล่น	90.00	10.00

จากตารางที่ 4.15 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก (ร้อยละ 90.00) มีความต้องการอยากเล่นเกมนี้อีก สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจกับเกมนี้