

การพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

พัชราภรณ์ ทุมเมองปัก¹ ศุภชัย คนเที่ยง²

^{1,2}สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

¹E-mail: pattharaporn072002@gmail.com, ²E-mail: supachai_kons@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 3) เพื่อป้องกันการใช้สำนวนสุภาษิตที่ผิด โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่เรียนสำนวนสุภาษิตเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภัทรวิทยา ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ประกอบด้วย 1) แอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลวิจัยพบว่า 1. แอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.93, S.D. = 0.33) 2. ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.84, S.D. = 1.16)

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, สำนวนสุภาษิตไทย, ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

Development of a Thai Proverb Application on the Android Operating System

Pattharaporn Tummueangpak¹ and Supachai Kontieng²

^{1,2}Bachelor of Science in Information Technology

Faculty of Science and Technology Pibulsongkram Rajabhat University

¹E-mail: pattharaporn072002@gmail.com, ²E-mail: supachai_kons@hotmail.com

Abstract

This research aims to 1) develop a Thai proverbs application on the Android operating system, 2) study user satisfaction with the Thai proverbs application on the Android operating system, and 3) prevent the misuse of proverbs. The sample group for this research consists of 15 fifth-grade students from Pattra Wittaya School who are studying proverbs, selected through simple random sampling. The research tools include 1) the Thai proverbs application on the Android operating system, 2) a media quality assessment form, and 3) a satisfaction assessment form.

The research results found that: 1. The quality of the Thai proverbs application on the Android operating system was at a high level ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.33). 2. User satisfaction with the Thai proverbs application on the Android operating system was at a high level ($\bar{x} = 3.84$, S.D. = 1.16).

Keywords: application, Thai proverbs, Android operating system

บทนำ

ภาษานับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญอีกประการหนึ่งที่มนุษย์ใช้สื่อสารภาษาประกอบด้วยอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารและสังคม นอกจากนั้นภาษายังทำหน้าที่ถ่ายทอดประสบการณ์จากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง เพื่อสร้างความเข้าใจซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ภาษายังเป็นส่วนหนึ่งของการสืบทอดวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ทั้งยังเป็นเครื่องแสดงภูมิปัญญาของคนในแต่ละยุคสมัยไม่ว่าจะเป็นการสะท้อนองค์ความรู้ผ่านเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก นิทานพื้นบ้าน ตลอดจนสำนวนสุภาษิต คำพังเพย

สุภาษิตไทยถือเป็นการใช้ภาษาไทยอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นเครื่องชี้ให้เห็นความสามารถทางภาษา ทั้งนี้เพราะสำนวนเป็นถ้อยคำที่ได้มีความหมายตรงไปตรงมาตามอักษรหรือแปลตามรากศัพท์ แต่เป็นถ้อยคำที่มีความหมายเป็นนัยอื่น คือเป็นชั้นเชิงชวนให้คิด ซึ่งอาจจะเป็นในเชิงเปรียบเทียบหรืออุปมาอุปไมย โดยมีรูปแบบการใช้ภาษาที่ต้องผ่านการเรียบเรียงถ้อยคำ การรวบรวมข้อความยาว ๆ ให้สั้น โดยนำถ้อยคำเพียงไม่กี่คำมาเรียงร้อย ใส่สัมผัสให้ไพเราะ สละสลวย อาจใช้เป็นเครื่องเหนี่ยวรั้ง สะกิดเตือนใจให้คนเราระลึกรอบคอบว่าทำอะไร ให้ผลเป็นอย่างไร ใครควรระวังรอบคอบแล้ว หากสำนวนสุภาษิตติดอยู่ในใจ คำเหล่านี้จะเป็นเครื่องชี้ทางให้ทำสิ่งถูกต้องสถานเดียว เป็นคำสอนที่ทำให้รู้หน้าที่รู้กาลเวลา รู้จักตนและวางตน รู้จักสังคม และเป็นเครื่องชี้นำการปฏิบัติตนต่อผู้มีอุปการคุณ (รัตนแสง, 2557)

เนื่องจากระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ณ ปัจจุบันทำให้มีแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของแอนดรอยด์ออกมาจำนวนมาก ทั้งในส่วนของบริษัทใช้งานและเกมต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นจุดเด่นหลัก ๆ ของแอนดรอยด์สถานศึกษาไม่ว่ารัฐหรือเอกชนนานาชาติต่างก็ต้องพึ่งพาความทันสมัยเหล่านี้เข้ามาช่วยเช่นกัน เพื่อใช้ในการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบขึ้น เพื่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องนำสิ่งที่ดีและสร้างสรรค์ เข้ามาช่วยให้มีการเรียนรู้ที่ก้าวไกล คือ การใช้สื่อการเรียนรูปแบบใหม่

ดังนั้น สุภาษิตไทยจึงเป็นวัฒนธรรมทางภาษาที่มีคุณค่าในฐานะภูมิปัญญาที่มุ่งสอนมนุษย์ให้รู้จักน้อมนำธรรมชาติและสิ่งรอบตัวมาเป็นเครื่องมือขัดเกลาพฤติกรรมต่างๆ ของตนได้อย่างแยบยล ผู้จัดทำโครงการจึงจัดทำแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยผ่านระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับคนรุ่นหลังสืบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

สมมติฐานของงานวิจัย

ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์มีความพึงพอใจในระดับมาก

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- (1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภัทรวิทยา ปีการศึกษา 2566 จำนวน

35 คน

(2) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่เรียนสำนวนสุภาษิตเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภัทรวิทยา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

1.2 ขอบเขตด้านเครื่องมือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- (1) แอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
- (2) แบบประเมินคุณภาพสื่อ
- (3) แบบประเมินความพึงพอใจ ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา การพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลและประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- (1) ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสำนวนสุภาษิตไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำงานวิจัย
- (2) รวบรวมสำนวนสุภาษิตไทยที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
- (3) ศึกษาสำนวนสุภาษิตไทยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ในชีวิตประจำวัน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

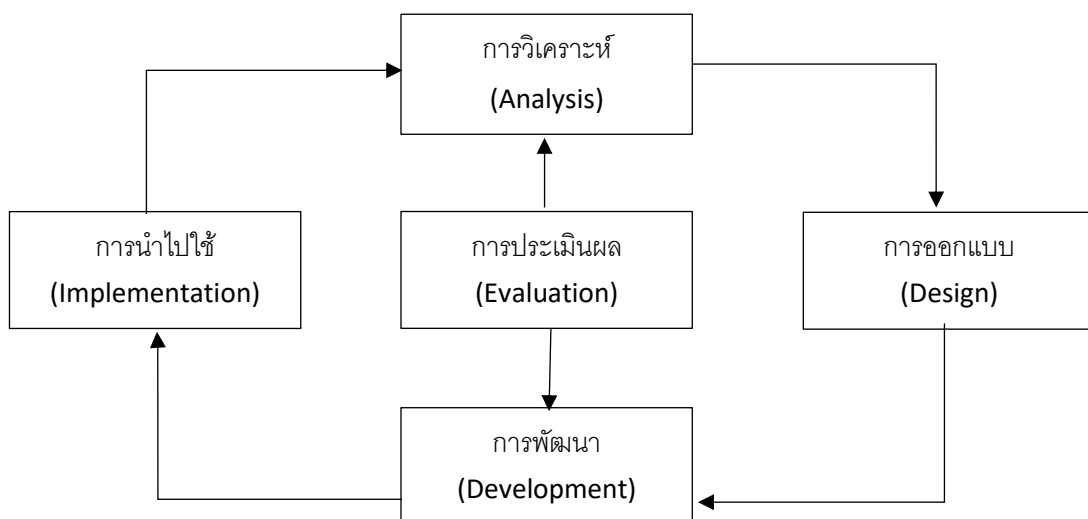
การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัย ทำตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ในรูปแบบออนไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้มีประสบการณ์ในการใช้สำนวนสุภาษิตไทย ซึ่งได้ทำการประเมินในเดือนมกราคม 2567 โดยมีหัวข้อพิจารณา 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านภาพ ภาษา และเสียง ด้านตัวอักษร และสี

2.2 ให้ผู้เรียนประเมินความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

3. การดำเนินงานวิจัย

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทย บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามรูปแบบ ของ ADDIE MODEL ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงขั้นตอนการพัฒนาตามรูปแบบ ADDIE MODEL

3.1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

3.1.1 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภัทรวิทยา โดยศึกษาปัญหาหรือศักยภาพทางการเรียน เพื่อนำมาประกอบการสร้างแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ให้สอดคล้องกับผู้เรียน

3.1.2 วิเคราะห์งานกำหนดเนื้อหาความเหมาะสมของผู้เรียนโดยวิเคราะห์งาน จากหนังสือเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แล้วนำมาออกแบบ

3.1.3 วิเคราะห์แหล่งข้อมูลกำหนดแหล่งข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ

3.2 ขั้นการออกแบบ (Design) ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 1 มาออกแบบดำเนินการดังนี้

3.2.1 เลือกแหล่งข้อมูลซึ่งได้ดำเนินการจากขั้นวิเคราะห์แล้วนำมาออกแบบ

3.2.2 ออกแบบการนำเสนอ ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3 ขั้นการพัฒนา (Development) เป็นขั้นที่นำเนื้อหาและกิจกรรมที่ออกแบบไว้ในขั้นที่ 2 มาพัฒนาดำเนินการดังนี้

3.3.1 พัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ตามบทดำเนินการเรื่องที่ออกแบบเนื้อเรื่องเป็นแบบภาพนิ่ง

3.3.2 นำแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 ขั้นทดลองใช้ (Implementation) เป็นขั้นที่นำแอปพลิเคชันที่มีองค์ประกอบครบสมบูรณ์ทดลองใช้หาข้อบกพร่องและทำการปรับปรุงมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

3.4.1 จัดเตรียมสถานที่ในการทดลองพร้อมเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตที่เป็นระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ พร้อมแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น

3.4.2 ทดลองใช้ครั้งที่ 1 กับนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย โดยทดลองใช้แบบรายบุคคล จำนวน 2 คน ขณะทดลองผู้ศึกษาคอยสังเกตอย่างใกล้ชิดเมื่อเสร็จผู้ศึกษาได้สัมภาษณ์เพื่อหาข้อบกพร่องของแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ และนำผลมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำไปทดลองใช้

3.5 ขั้นประเมินผล (Evaluation) ผู้ศึกษาได้นำแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ จำนวน 3 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพแอปพลิเคชันเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้สู่ภาคีไทยผ่านโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ตโดยผู้เชี่ยวชาญ และการประเมินความพึงพอใจของแอปพลิเคชันเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ โดยการใช้ค่าสถิติ ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยสูตร (ธนัทพัชร อยู่โต, 2563)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

เมื่อ $\bar{X}$ คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

$\sum x$ คือ ค่าผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S.D. = \sqrt{\frac{x - x^{-2}}{n - 1}} \quad (2)$$

เมื่อ $S.D.$ คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

x	คือ	ข้อมูล
$\bar{x}$	คือ	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
n	คือ	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

โดยการกำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยเพื่อการแปลความหมายแบ่งเป็น 5 ระดับคะแนน จากช่วงค่าเฉลี่ย ดังนี้ (ชนะ ศรีสุทระ, 2561)

- คะแนนค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 ระดับมากที่สุด
- คะแนนค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 ระดับมาก
- คะแนนค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 ระดับปานกลาง
- คะแนนค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 ระดับน้อย
- คะแนนค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทย บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้สุภาษิตไทย รายงานผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการศึกษาวิจัยการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
 - 1.1 ภาพแสดงหน้าแรกของการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์



ภาพที่ 2 แสดงหน้าแรกของแอปพลิเคชัน

- 1.2 ภาพแสดงเนื้อหาแอปพลิเคชันมีรูปภาพ ข้อความ และเสียง ประกอบหน้าเนื้อหาทั้งหมด 53 หน้า ซึ่งเป็นการแสดงในรูปแบบเดียวกันทั้งหมด



ภาพที่ 3 แสดงเนื้อหาของแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 4 แสดงเนื้อหาของแอปพลิเคชัน

2. ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
ตารางที่ 1 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ

หัวข้อการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง			
1. ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหา	3.50	0.50	ปานกลาง
2. ความถูกต้องของเนื้อหา	4.00	1.00	มาก
3. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอ	4.50	0.50	มาก
4. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	3.00	0.00	ปานกลาง
5. ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	4.50	0.50	มาก
ผลรวมด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	3.90	0.50	มาก
ด้านภาพ ภาษา และเสียง			
1. ขนาดของภาพที่ใช้ในการประกอบเนื้อหา	4.50	0.50	มาก
2. ภาพการ์ตูน AI ที่ใช้ประกอบเนื้อหา	4.00	0.00	มาก

3. ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	3.50	0.50	ปานกลาง
4. เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบเนื้อหา	4.50	0.50	มาก
5. ความสอดคล้องระหว่างปริมาณของภาพกับ ปริมาณเนื้อหา	3.00	0.00	ปานกลาง
ผลรวมด้านภาพ ภาษา และเสียง	3.90	0.30	มาก
ด้านตัวอักษร และสี			
1. รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
3. สีของตัวอักษรโดยภาพรวม	3.50	0.50	ปานกลาง
4. เสียงพากย์น่าฟัง เหมาะสม และเข้าใจง่าย	4.50	0.50	มาก
5. สีของภาพโดยรวม	3.00	0.00	ปานกลาง
ผลรวมด้านตัวอักษร และสี	4.00	0.20	มาก
ผลรวมทั้งหมด	3.93	0.33	มาก

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
ตารางที่ 2 สรุปผลการศึกษาความพึงพอใจสื่อจากกลุ่มตัวอย่าง

หัวข้อการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ สามารถดูได้จนจบ	3.74	0.72	ปานกลาง
2. สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้	3.93	0.85	มาก
3. ภาพรวมของการนำเสนอ	3.93	0.25	มาก
4. เสียงและจังหวะในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.53	0.50	มาก
5. ระยะเวลาในการนำเสนอ	3.33	3.47	ปานกลาง
ผลรวม	3.84	1.16	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ใช้งานแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีค่าเฉลี่ยค่า 3.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16 กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมาก

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผล

1. คุณภาพของแอปพลิเคชันที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นโดยรวมต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทย บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ทั้งหมด 3 ด้าน พบว่า เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 3.90, S.D. = 0.50) ด้านภาพ ภาษา และเสียง อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 3.90, S.D. = 0.30) และด้านตัวอักษร และสี อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.20) ซึ่งคุณภาพโดยรวมทุกด้านของการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทย บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.93, S.D. = 0.33)

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนภัทรวิทยา จำนวน 15 คน พบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนวนสุภาษิตไทย บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.84, S.D. = 1.16)

อภิปรายผล

จากการวิจัยการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับงานสุภาพชนไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจเฉลี่ยรวมทุกประเด็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.84$, $S.D. = 1.16$) เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับ การพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ เรื่อง สำหรับงานสุภาพชนไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต งานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึง คำแนะนำจากอาจารย์ในหลักสูตร จึงทำให้การประเมินคุณภาพของเนื้อหาที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างรับชมแล้วเกิดความตระหนักมีคุณภาพในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นัฏฐพร นนศรีราช และ เตือนเพ็ญ ภานุรักษ์ ที่ได้ ทำการศึกษาเรื่อง สำหรับงานสุภาพชนไทย แอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ ที่มีเนื้อหาเข้าใจ ทำให้นักศึกษามีความเข้าใจ ได้รับประโยชน์จากงานสุภาพชนไทย และมีความพึงพอใจระดับมาก (นัฏฐพร,ภานุรักษ์, 2556)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้หรือข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ในการนำโครงการที่ศึกษาไปใช้ควรจะใช้โทรศัพท์มือถือที่มีระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
2. ในการใช้งานแอปพลิเคชัน ถ้านำไปใช้ในห้องที่มีผู้เรียนจำนวนมากควรจะใช้หูฟังเพื่อเสียงจะได้ไม่รบกวนคนรอบข้าง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนารูปแบบที่แตกต่างออกไป
2. เป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาหรือผู้ที่มีความสนใจในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลือจากอาจารย์ศุภชัย คนเที่ยง ที่ได้ให้คำปรึกษา และแนะนำตลอดจนตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่จนงานวิจัยนี้สำเร็จสมบูรณ์ลุล่วงได้ด้วยดี ขอขอบคุณกลุ่มประชากรตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนภัทรวิทยา ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งในการตอบแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัย สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณบิดามารดา ครอบครัวของผู้วิจัย ซึ่งสนับสนุนในทุกด้าน

เอกสารอ้างอิง

กษิธร ขวัญละมุล และคณะ. (2022). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือผ่านระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง ฟังก์ชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *Journal of Information and Learning*(3), 46-59. doi:<https://doi.org/10.14456/jil.2022.29>

ไซลรี ปราโมช ณ อยุธยา และบุญเกิด รัตนแสง. (2557). ลวดของสำนวน สุภาพชนไทยในยุควัฒนธรรมสมัยนิยม. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย https://utcc2.utcc.ac.th/utccjournal/344/201_218%20Paramaporn.pdf, 203.

นัฏฐพร นนศรีราช และเตือนเพ็ญ ภานุรักษ์. (2556). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ เรื่อง สำหรับงานสุภาพชนไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ระบบแอนดรอยด์. (2557). วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย(4). เรียกใช้เมื่อ 23 มีนาคม 2566 จาก <http://www.similantechology.com/news&article/android.html>

วรรณพร สารภักดิ์ และพรทิพย์ ทวีวรรณกิจ. (2023). การพัฒนาแอปพลิเคชันติดตามกลุ่มบุคคล. วารสารวิชาการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ(9). เข้าถึงได้จาก <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/index>

สุวัฒน์ คชเพต. (2022). การกำหนดความหมายของคำจากบริบทกับการแปลสำนวนไทยต้องอาศัยความเข้าใจวัฒนธรรมผ่านการใช้กลยุทธ์การแปลสำนวนไทย. วารสารการพัฒนการเรียนรู้สมัยใหม่(11), 510-528. เข้าถึงได้จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/258062>