

เว็บแอปพลิเคชัน ENGLISH WORLD สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ENGLISH WORLD WEB APPLICATION FOR ENGLISH LEARNING

ปิยะ เจริญทอง¹

รศ.ดร.วราพร จิระพันธุ์ทอง²

บทคัดย่อ

งานวิจัยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาและออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน English World สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สามารถทำให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งได้มีการให้กลุ่มเป้าหมายทดลองใช้งานเว็บแอปพลิเคชันทั้งหมด 30 คน โดยมีการใช้แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อประเมินประสิทธิภาพ และความพึงพอใจที่ได้จากการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน English World โดยที่ผลของข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจของการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน English World โดยจะถูกแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบการทำงานภายในเว็บแอปพลิเคชัน ผลการประเมินทั้งหมดอยู่ในระดับมาก ผลการประเมินความพึงพอใจของความถูกต้อง และการทำงานของระบบภายในเว็บแอปพลิเคชัน ผลการประเมินทั้งหมดอยู่ในระดับที่มาก และผลการประเมินความพึงพอใจด้านความสะดวกและความง่ายในการใช้งาน ผลการประเมินทั้งหมดอยู่ในระดับมาก ซึ่งสรุปได้ว่าการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน English World สามารถทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ภาษา และเข้าใจอังกฤษได้ดีมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : การพัฒนา, ออกแบบ, การเรียนรู้, ความพึงพอใจ, ประสิทธิภาพ

ABSTRACT

The research aims to study the development and design of the English World web application for English language learning. The objective is to provide an effective learning platform that enhances the efficiency of English language acquisition. The study involves a user group of 30 participants who will experiment with the web application, and their feedback will be collected through a satisfaction survey. The evaluation will

¹ นักศึกษาด้านวิศวกรรมเว็บและการพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา

² อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

focus on three aspects: the internal functionality of the web application, the overall accuracy and performance of the system, and the convenience and ease of use. The collected data will be analyzed to assess the effectiveness and satisfaction derived from using the English World web application.

KEY WORDS: Development, Design, Learning, Satisfaction, Effectiveness

1. บทนำ

เนื่องจากในยุคปัจจุบันการศึกษาทางด้านภาษาเป็นเรื่องที่ในหลาย ๆ ประเทศให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งภาษาที่มีการใช้งานอย่างแพร่หลายคือ ภาษาอังกฤษ โดยที่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักของประชากรกว่า 360 ล้านคนอีกทั้งยังเป็นภาษาที่สองของประชากรกว่า 750 ล้าน คนทั่วโลกนอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังถือเป็นภาษาทางการของ 61 ประเทศ และเป็นภาษาหลักในหลายรัฐทั่วโลก [1] เนื่องจากการใช้งานภาษาอังกฤษอย่างแพร่หลาย ทำให้ในหลาย ๆ ประเทศที่ไม่ได้มีการใช้งานภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักอย่างเช่น ไทย ญี่ปุ่น จีน เกาหลี และประเทศอื่น ๆ อีกหลายประเทศ ก็เริ่มมีการใช้งานภาษาอังกฤษเพิ่มเข้าไปใช้ในการแปลภาษาของแต่ละประเทศ ให้กับผู้ที่มาจากต่างประเทศสามารถที่จะเข้าใจและรับรู้ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความสับสนที่อาจจะเกิดขึ้นได้ ซึ่งการนำภาษาอังกฤษมาช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ที่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษแต่ไม่สามารถที่จะสื่อสารหรือเข้าใจภาษาท้องถิ่นของประเทศนั้น ๆ ได้ ทำให้คนเหล่านั้นรู้สึกสะดวกสบายและประทับใจมากขึ้น ส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะกลับมาท่องเที่ยวซ้ำหรือแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่นั่น ๆ ให้กับผู้อื่นต่อไป และทางด้านการลงทุนหากสามารถที่จะสื่อสารและเข้าใจได้มากยิ่งขึ้นก็จะทำให้เกิดแนวโน้มของการลงทุนจากต่างประเทศมากยิ่งขึ้น มีอัตราการจ้างงานของคนในประเทศสูงขึ้น และทำให้ประเทศสามารถที่จะพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากสิ่งที่ได้กล่าวมาในข้างต้น จึงเป็นประเด็นหลักสำคัญที่ทำให้เกิดการพัฒนาและออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน “English World” เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าใจได้ดีมากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์

2.1 ศึกษาถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไขสำหรับการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2.2 เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษให้กับผู้ใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน

2.3 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สามารถใช้งานได้หลากหลายแพลตฟอร์ม

3. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 ความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของโลก ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คนจากหลากหลายวัฒนธรรมและประเทศทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษา การท่องเที่ยว หรือชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่จำเป็นในการทำงาน หลายบริษัทต้องการพนักงานที่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดี ทั้งในด้านการติดต่อกับลูกค้าและคู่ค้า รวมถึงการนำเสนอผลงานนอกจากนี้ยังช่วยให้มีโอกาสในการเรียนรู้ที่มากขึ้น สามารถเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรต่าง ๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษ ช่วยให้สามารถเดินทางไปได้ทุกประเทศในโลก การสื่อสารภาษาอังกฤษจะช่วยให้การเดินทางสะดวกสบายและปลอดภัยยิ่งขึ้น ช่วยให้เข้าใจวัฒนธรรมผู้อื่น ภาษาและวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ การมีทักษะภาษาอังกฤษที่ดีจะช่วยให้สามารถเข้าใจวัฒนธรรมของผู้อื่นได้ดีขึ้น

ดังนั้น การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การเริ่มต้นตั้งแต่วันนี้ โดยสามารถเริ่มต้นได้ง่าย ๆ จากการเรียนรู้คำศัพท์และประโยคพื้นฐาน จากนั้นจึงค่อย ๆ พัฒนาทักษะการฟัง พูดอ่าน และเขียนให้ดีขึ้นต่อไป [2]

3.2 การเรียนภาษาอังกฤษของคนไทยในปัจจุบันการเรียนภาษาอังกฤษของคนไทยในปัจจุบันนั้นเริ่มต้นตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จนถึงระดับมหาวิทยาลัย โดยการเรียนการสอนจะเน้นไปที่ทักษะการอ่าน การเขียน และการแปลเป็นหลัก ส่วนทักษะการฟังและการพูดนั้น มักถูกละเลยไป เนื่องจากครูผู้สอนส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การเรียนการสอนแบบท่องจำ มากกว่าการเน้นที่การฝึกฝนทักษะการฟังและการพูด ผลจากการเรียนภาษาอังกฤษแบบท่องจำนี้ ส่งผลให้คนไทยส่วนใหญ่มีทักษะการอ่านและการเขียนในระดับดี แต่มีทักษะการฟังและการพูดในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์ จากการสำรวจของ EF EPI (English Proficiency Index) ในปี 2565 พบว่า คนไทยมีระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษอยู่ในกลุ่ม "ความสามารถทางภาษาอังกฤษต่ำมาก" โดยอยู่ในอันดับที่ 74 จาก 112 ประเทศ [3]

อย่างไรก็ตาม ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ภาครัฐและเอกชนได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของคนไทยมากขึ้น มีการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้คนไทยได้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากขึ้น เชื่อว่าหากคนไทยทุกคนร่วมมือกัน ปัญหาคะแนนสอบภาษาอังกฤษของคนไทยจะได้รับการแก้ไขและยกระดับขึ้นได้ในอนาคต [5]

3.4 สื่อการเรียนภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้อง

1. BBC Learning English เป็นโครงการของสถานีวิทยุโทรทัศน์บริติช (BBC) ที่จัดทำขึ้นเพื่อสอนภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนทุกระดับตั้งแต่ระดับเริ่มต้นจนถึงระดับสูง โดยนำเสนอบทเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทสนทนา ไวยากรณ์ คำศัพท์ ข่าว ละคร และอื่น ๆ ทั้งหมดนี้สามารถเข้าถึงได้ฟรีผ่านทางเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน [6]

2. Duolingo เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ภาษาฟรีที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยนำเสนอบทเรียนในรูปแบบเกมเพื่อสอนภาษาอังกฤษ สเปน ฝรั่งเศส เยอรมัน อิตาลี โปรตุเกส ดัตช์ ไรซ์เดนมาร์ก สวีเดน สำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษในระดับเริ่มต้นถึงระดับกลางที่ต้องการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ได้อย่างสม่ำเสมอ [7]

3. Zombie TOEIC เป็นเกมทายศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาโดย Wipoo Chatwaranon โดยใช้รูปแบบเกมยิงชอมบี้เพื่อฝึกจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผู้เล่นจะต้องเลือกคำศัพท์ที่ถูกต้อง เพื่อยิงชอมบี้ให้ตาย หากตอบไม่ถูกต้องหรือตอบซ้ำชอมบี้จะเดินเข้ามาใกล้ผู้เล่นมากขึ้น เหมาะสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษทุกระดับที่ต้องการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์อย่างรวดเร็วและแม่นยำ [8]

3.5 Visual Studio Code หรือ VS Code เป็นโปรแกรมแก้ไขโค้ด (IDE) แบบโอเพนซอร์สที่พัฒนาโดย Microsoft รองรับภาษาโปรแกรมที่หลากหลาย เช่น HTML, CSS, JavaScript, Python, Java, C++, C#, และอื่น ๆ

VS Code เป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับนักพัฒนาซอฟต์แวร์ทุกระดับ ตั้งแต่ผู้เริ่มต้นไปจนถึงผู้เชี่ยวชาญ คุณสมบัติมากมายของ VS Code ทำให้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์ทุกประเภท [9]

3.6 HTML เป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์ โดยกำหนดรูปแบบของเนื้อหาและโครงสร้างของเว็บไซต์ โดยใช้แท็ก (tag) ต่าง ๆ กำกับไว้ HTML เป็นภาษาที่เรียนรู้ได้ง่าย และสามารถใช้เพื่อสร้างเว็บไซต์พื้นฐานได้ [10]

3.7 CSS หรือ Cascading Style Sheets ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้กำหนดรูปแบบของเนื้อหาและโครงสร้างของเว็บไซต์ โดยใช้สไตล์ชีต (style sheet) กำหนดรูปแบบขององค์ประกอบต่าง ๆ ของเว็บไซต์

3.8 JavaScript เป็นภาษาโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพและยืดหยุ่น สามารถใช้เพื่อสร้างเว็บไซต์ที่ตอบสนองและน่าสนใจยิ่งขึ้น การใช้ JavaScript จะทำให้เว็บไซต์ของคุณมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้มากขึ้น และสามารถตอบสนองต่อการกระทำของผู้ใช้ได้ [10]

3.9 PHP คือภาษาโปรแกรมฝั่งเซิร์ฟเวอร์ (server-side programming language) ที่ใช้ในการประมวลผลและสร้างเว็บไซต์แบบไดนามิก โดยใช้โค้ด PHP ผังไว้ในเอกสาร HTML สามารถใช้เพื่อสร้างเว็บไซต์ที่หลากหลาย PHP สามารถใช้เพื่อสร้างเว็บไซต์ที่หลากหลาย เช่น เว็บไซต์อีคอมเมิร์ซ เว็บไซต์ข่าว เว็บไซต์โซเชียลมีเดีย และอื่น ๆ [11]

3.10 MySQL คือระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์แบบโอเพนซอร์ส (RDBMS) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโลก ใช้งานง่าย รวดเร็ว และเชื่อถือได้สำหรับการจัดเก็บและเรียนรู้ข้อมูล ใช้ภาษา query ที่มีโครงสร้าง SQL และเป็นโซลูชันจัดเก็บข้อมูลเชิงสัมพันธ์หลักสำหรับเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน

MySQL เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโลก มีจุดเด่นคือใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ ปลอดภัย และฟรี เหมาะสำหรับการทำงานหลากหลายประเภท [12]

3.11 XAMPP คือ โปรแกรมสำหรับสร้างเว็บเซิร์ฟเวอร์บนระบบปฏิบัติการต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดย XAMPP มาพร้อมกับโปรแกรมที่สำคัญสำหรับการรันเว็บเซิร์ฟเวอร์ อันประกอบด้วยโปรแกรม Apache, MySQL (MariaDB), PHP และ Perl แต่อาจไม่เหมาะสำหรับการใช้งานที่มีขนาดใหญ่หรือซับซ้อน [13]

3.12 แหล่งข้อมูลภาษาอังกฤษของเว็บแอปพลิเคชัน โดยที่ข้อมูลความรู้ภาษาอังกฤษภายในเว็บแอปพลิเคชัน ได้นำข้อมูลมาจากเว็บไซต์ tonamorn (<https://www.tonamorn.com/english/basic-english/>) ใน ส่วน ของ ข้อมูล คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ที่ได้รับมานี้ถูกนำมาจาก Longdo Dict (<https://dict.longdo.com/>) ใน ส่วน ของ ข้อมูล ข้อสอบ ทั้งแบบฝึกหัด และแบบทดสอบจำกัดเวลานั้นได้นำข้อมูลมาจากหนังสือ “ผ่าโจทย์ 1000 ข้อสอบ TOEIC TOEIC : LC + RC 1000Question”

3.13 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุมาภรณ์ เหล็กดี [14] ได้ทำการศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบของแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 2) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 3) ทดลองใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา และ 4) ศึกษาการยอมรับและนำไปใช้แอปพลิเคชันส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนขนาดเล็ก จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 4 โรงเรียน จำนวนทั้งสิ้น 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจ แบบประเมินประสิทธิภาพ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีการบริการวิชาการ และแบบสอบถามการยอมรับกิจกรรม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา พบว่าความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการบริการวิชาการสู่ชุมชน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด การยอมรับแอปพลิเคชันส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

4. วิธีการวิจัย

4.1 จากการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของระบบแล้ว ผู้พัฒนาได้นำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์และออกแบบการทำงานภายในเว็บแอปพลิเคชัน โดยแบ่งตามประเภทผู้ใช้งานสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สมาชิก และผู้ดูแลระบบ ดังต่อไปนี้

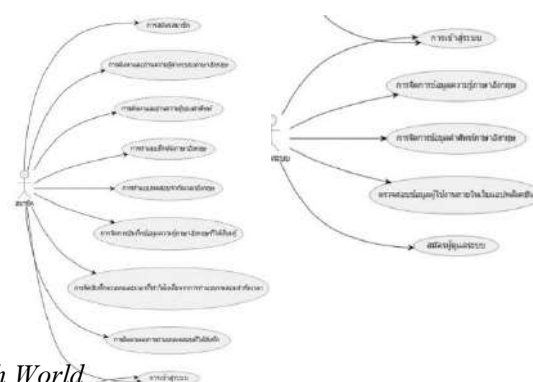
4.1.1 สมาชิก

1. สมัครและเข้าสู่ระบบผ่านทางเว็บแอปพลิเคชัน
2. การค้นหาและอ่านความรู้ภาษาอังกฤษ
3. การค้นหาและอ่านความรู้ของคำศัพท์ เช่น ชื่อคำศัพท์, ประเภท, คำอ่าน, ฟังเสียงคำอ่าน, ความหมายและตัวอย่างประโยคภาษาอังกฤษและแปลเป็นภาษาไทย
4. การทำแบบฝึกหัดภาษาอังกฤษโดยแบ่งเป็นหัวข้อเป็นประเภทการฟังและการอ่าน
5. การทำแบบทดสอบจำกัดเวลาภาษาอังกฤษโดยแบ่งเป็นหัวข้อเป็นประเภทการฟังและการอ่าน
6. การจัดการบันทึกข้อมูลความรู้ภาษาอังกฤษที่ได้เรียนรู้
7. การจัดบันทึกการคะแนนและเวลาที่ทำได้เฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบจำกัดเวลา แยกตามประเภทการฟังและการอ่าน
8. ติดตามผลการทำแบบทดสอบที่ได้บันทึก โดยแสดงข้อมูล วันที่ทำแบบทดสอบจำนวนครั้งแบบทดสอบที่ทำทั้งหมด และแสดงสรุปข้อมูลการทำแบบทดสอบแยกตามแต่ละแบบทดสอบ

4.1.2 ผู้ดูแลระบบ

1. สมัครและเข้าสู่ระบบผ่านทางเว็บแอปพลิเคชัน
2. การจัดการข้อมูลเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ
3. การจัดการข้อมูลคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. ตรวจสอบข้อมูลผู้ใช้งานภายในเว็บแอปพลิเคชัน

4.2 การออกแบบ Use case Diagram จะถูกแบ่งตามประเภทของผู้ใช้งานภายในเว็บแอปพลิเคชัน English World โดยจะถูกแบ่งเป็น 1. สมาชิก 2. ผู้ดูแลระบบ ตามต่อไปนี้

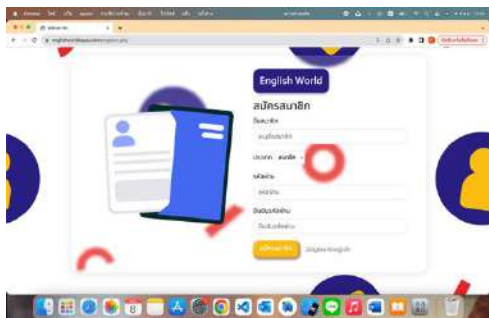


รูปที่ 1. Use case Diagram ของเว็บแอปพลิเคชัน English World

4.3 จากการศึกษาปัญหา และความต้องการของระบบ ผู้พัฒนาได้ออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน English World โดยแบ่งตามประเภทของสมาชิก ได้ดังนี้

4.3.1 สมาชิก

1. หน้าสมัครสมาชิก ในหน้านี้จะเป็นหน้าสำหรับการสมัครสมาชิก สำหรับเข้าสู่ระบบเพื่อเข้าใช้งานการทำงานต่างๆ ภายในเว็บแอปพลิเคชัน English World



รูปที่ 2. หน้าสมัครสมาชิก

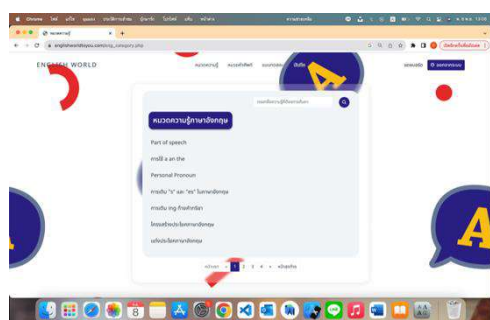
2. หน้าเข้าสู่ระบบในหน้านี้อจะเป็นหน้าสำหรับการเข้าสู่ระบบของผู้ที่ได้ทำการสมัครสมาชิกเข้ามาแล้ว โดยที่การเข้าสู่ระบบแตกต่างกันระหว่างสมาชิก และผู้ดูแล โดยที่สมาชิกจะเข้าสู่ระบบที่หน้าหลัก ส่วนผู้ดูแลจะเข้าสู่ระบบที่หน้าเพิ่มความรู้

3. หน้าหลัก ในหน้านี้จะเป็นหน้ารวบรวมระบบต่างๆ ภายในเว็บแอปพลิเคชัน English World โดยระบบการทำงานหลักที่สมาชิกสามารถใช้งานได้จะมี หมวดความรู้ หมวดคำศัพท์ แบบทดสอบ บันทึกลง และติดตามผลการทำทดสอบ



รูปที่ 3. หน้าหลัก

4. หน้าหมวดความรู้ ในหน้านี้จะเป็นหน้าที่รวบรวมความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ โดย
หากต้องการหาความรู้แบบเฉพาะเจาะจง สามารถพิมพ์ค้นหาได้ที่ช่องค้นหา

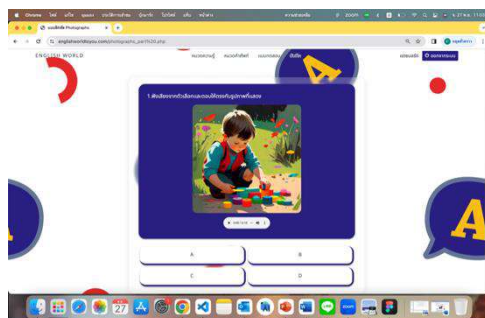


รูปที่ 4. หน้าหมวดความรู้

5. หน้าหมวดคำศัพท์ ในหน้านี้จะเป็นหน้าที่รวบรวมคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่น่าสนใจ โดยหากต้องการหาความรู้แบบเจาะจง สามารถพิมพ์ค้นหาได้ที่ช่องค้นหา และปุ่มมือเสียงจะกดคำ ซึ่งเป็นวิธีการแก้ไขปัญหาที่ไม่สามารถเล่นเสียงสะกดคำได้ ทั้งในโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ android และ iOS

รูปที่ 5. หน้าหมวดคำศัพท์

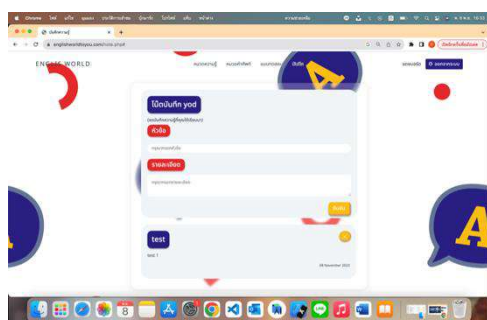
6. แบบฝึกหัด ในนี้จะแสดงแบบฝึกหัดต่างๆแยกตามประเภทการฟังและการอ่าน



รูปที่ 6. หน้าแบบฝึกหัด

7. แบบทดสอบจับเวลา ในหน้าแบบทดสอบจับเวลาจะคล้าย ๆ กับแบบฝึกหัด แต่จะมีชุดของคำถามที่ไม่เหมือนกัน และมีการเพิ่มเวลานับถอยหลัง

8. หน้าบันทึกความรู้ ในหน้าบันทึกความรู้จะเป็นหน้าที่ให้สมาชิกจดบันทึกความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนภายในเว็บแอปพลิเคชัน

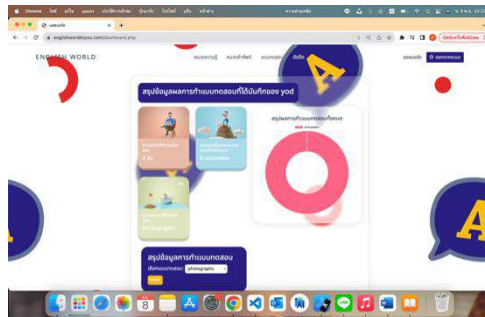


รูปที่ 7. หน้าบันทึกความรู้

8. หน้าบันทึกความรู้ ในหน้าบันทึกความรู้จะเป็นหน้าที่ให้สมาชิกจดบันทึกความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนภายในเว็บแอปพลิเคชัน

9. หน้าบันทึกแบบทดสอบ จะเป็นหน้าที่ให้สมาชิกจดบันทึกข้อมูลที่ได้ทำในแบบทดสอบจับเวลาในแต่ละบททดสอบ

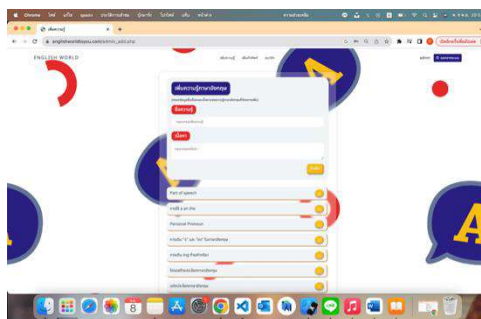
10. หน้าสรุปข้อมูลผลการทำแบบทดสอบ (แดชบอร์ด) ในหน้านี้จะเป็นการแสดงผลสรุปภาพรวมของการทำแบบทดสอบจับเวลาที่มีการทำและบันทึกข้อมูลไว้ในระบบ



รูปที่ 8. หน้าสรุปผลการทำแบบทดสอบ

4.3.2 ผู้ดูแลระบบ

1. หน้าเพิ่มความรู้ เมื่อผู้ดูแลเข้าสู่ระบบมาอยู่ในหน้านี้เป็นหน้าแรก โดยที่ในหน้าเพิ่มความรู้จะเป็นการเพิ่มความรู้ลงไปในฐานะข้อมูล



รูปที่ 9. หน้าเพิ่มความรู้

2. หน้าเพิ่มคำศัพท์ในหน้านี้จะเป็นการเพิ่มคำศัพท์ลงไปในฐานะข้อมูล



รูปที่ 10. หน้าเพิ่มคำศัพท์

3. หน้าสมาชิก ในหน้านี้จะเป็นการแสดงชื่อของสมาชิกและประเภทของสมาชิกภายในเว็บแอปพลิเคชัน



รูปที่ 11. หน้าสมาชิก

4.4 แบบประเมินความพึงพอใจ เป็นการติดตามการประเมินความพึงพอใจของสมาชิกต่อการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน English World ว่าสามารถตอบสนองในด้านการใช้งานและตรงกับวัตถุประสงค์ได้มากน้อยเพียงใด โดยที่แบบประเมินความพึงพอใจจะเน้นในการสอบถามถึงในเรื่องการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ที่ทำแบบประเมินความพึงพอใจ และความพึงพอใจในการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน English World โดยกลุ่มผู้ที่ทำแบบประเมินจะเป็นผู้คนที่จำเป็นต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ จาก บริษัท ช.การช่าง จำกัด (มหาชน) และ MyCloudFulfillment จำนวนทั้งหมด 30 คน โดยที่รายละเอียดของแบบประเมินความพึงพอใจ จะถูกแบ่งเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

4.4.1 ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมินความพึงพอใจ

1. เพศ
2. อายุ
3. ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
4. จุดประสงค์ในการเรียนภาษาอังกฤษ

4.4.2 ตอนที่ 2 ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจของการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน English World

4.4.2.1 การประเมินความพึงพอใจของระบบการทำงานภายในเว็บแอปพลิเคชัน

1. ระบบการสมัครและเข้าสู่ระบบ
2. ระบบการแสดงความรู้ภาษาอังกฤษ
3. ระบบการแสดงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. ระบบการทำแบบฝึกหัดภาษาอังกฤษ
5. ระบบการทำแบบทดสอบจำกัดเวลาภาษาอังกฤษ
6. ระบบการจัดการบันทึกข้อมูลความรู้ภาษาอังกฤษ
7. ระบบการจัดการบันทึกข้อมูลผลการทำแบบทดสอบ

8. ระบบติดตามผลการทำแบบทดสอบที่ได้บันทึก (แดชบอร์ด)

4.4.2.2 การประเมินความพึงพอใจความถูกต้อง และการทำงานของระบบภายในเว็บแอปพลิเคชัน

1. ความถูกต้องของข้อมูลที่แสดง
2. ความถูกต้องของข้อมูลที่ค้นหา
3. ความรวดเร็วของการประมวลผลข้อมูลภายในเว็บแอปพลิเคชัน

4.4.2.3 การประเมินความพึงพอใจความถูกต้อง และการทำงานของระบบภายในเว็บแอปพลิเคชัน

1. ความสะดวกสบายในการใช้งาน
2. ความยากง่ายของการใช้งาน
3. ความสวยงามของเว็บแอปพลิเคชัน
4. การจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ของเว็บแอปพลิเคชัน

4.4.3 ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนที่ 2 ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจของการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน English World ประกอบด้วย

1. อัตราส่วนร้อยละ (Percentage)
2. ฐานนิยม (Mode)
3. ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean)

$$\text{สูตร } \bar{X} = \frac{\sum fx}{n}$$

$\bar{X}$ = ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

$\sum fx$ = ผลรวมของคะแนนคูณกับความถี่

n = จำนวนผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจในแต่ละข้อ

4.6 เกณฑ์ในการแปลความหมายโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ซึ่ง Rating Scale จัดไว้ 5 ระดับ

ช่วงคะแนน	ความหมาย
4.51 - 5.00	มากที่สุด
3.51 - 4.50	มาก
2.51 - 3.50	ปานกลาง
1.51 - 2.50	น้อย
1.00 - 1.54	น้อยที่สุด

5. บทสรุปและการอภิปราย

การจัดทำสารนิพนธ์ในครั้งนี้ ได้ทำการพัฒนาและออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน English World โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้กับคนไทยสามารถเข้าถึง และเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

5.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากประเมินแบบความพึงพอใจ

5.1.1 สรุปผลการประเมินตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมินความพึงพอใจ โดยประกอบด้วย เพศ, อายุ, ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ, จุดประสงค์ในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังตารางต่อไปนี้

1. สรุปข้อมูลเพศของผู้ทำแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวนเพศชายคิดเป็น ร้อยละ 60 และเพศหญิง ร้อยละ 40 ของจำนวนทั้งหมด 30 คน ซึ่งจะเห็นได้ว่าจำนวนของผู้ที่ทำแบบประเมินความพึงพอใจเพศชายจะมีจำนวนมากที่สุด

2. สรุปอายุของผู้ทำแบบประเมินความพึงพอใจ อายุ 13 – 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 0, อายุ 19 – 35 ปี คิดเป็นร้อยละ 70, อายุ 36 – 60 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.3, อายุ 61 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 6.7 ซึ่งจะเห็นได้ว่าอายุของผู้ที่ทำแบบประเมินความพึงพอใจในช่วงอายุ 19 – 35 ปีมีจำนวนที่มากที่สุด

3.สรุปข้อมูลประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ทำแบบประเมินความพึงพอใจ จากสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 90, เรียนรู้ด้วยตัวเอง คิดเป็นร้อยละ 10, อื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 0, ซึ่งจะเห็นได้ว่าประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ที่ทำแบบประเมินความพึงพอใจจะได้มาจากสถานศึกษาเป็นส่วนใหญ่

4.สรุปข้อมูลจุดประสงค์ในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้ทำแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อเพิ่มความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 36.7, เพื่อเพิ่มทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 60, เพื่อใช้ในการสอบทางด้านภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 3.3, ซึ่งจะเห็นได้ว่าจุดประสงค์ในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้ที่ทำแบบประเมินความพึงพอใจ ส่วนใหญ่จะเพื่อเพิ่มทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

5.1.2 สรุปผลการประเมินตอนที่ 2 ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจของการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน English World โดยจะถูกแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ การประเมินความพึงพอใจของระบบการทำงานภายในเว็บแอปพลิเคชัน, การประเมินความพึงพอใจความถูกต้อง และการทำงานของระบบภายในเว็บแอปพลิเคชัน และการประเมินความพึงพอใจด้านความสะดวกและความง่ายในการใช้งาน ดังตารางต่อไปนี้

1. สรุปข้อมูลการประเมินความพึงพอใจของระบบการทำงานภายในเว็บแอปพลิเคชัน ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

2. สรุปข้อมูลการประเมินความพึงพอใจของความถูกต้อง และการทำงานของระบบภายในเว็บแอปพลิเคชันผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

3. สรุปข้อมูลการประเมินความพึงพอใจด้านความสะดวกและความง่ายในการใช้งาน ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

จากข้อมูลการประเมินความพึงพอใจด้านความสะดวกและความง่ายในการใช้งาน จะเห็นได้ว่าภาพรวมระดับความคิดเห็นของผู้ทำแบบประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ ระดับที่มาก

5.1.3 สรุปผลตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ จากผู้ทำแบบประเมินความพึงพอใจทั้งหมด 30 คน ได้มีผู้เสนอข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นการติชม และแนวทางในการปรับปรุงและแก้ไขให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งหมด 3 ข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

1. มีคำอธิบายเพิ่มเติม

2. เพิ่มรายละเอียดของคำอธิบาย

3. ค้นบางศัพท์แล้วไม่เจอ แอปสวยใช้งานง่าย การสมัครใช้งานไม่ยุ่งยาก ตัวหนังสือใหญ่ ผู้สูงอายุใช้ได้ ลองทำตามวิธีที่ให้มีเสียงพูดจากศัพท์แต่ก็ยังใช้ไม่ได้ ในเว็บถ้าเพิ่มตรงว่าตอบไปแล้วก็ข้อเหลือก็ขอให้ดูระหว่างทำก็จะดี ชอบตรงที่แบบทดสอบสามารถเลือกระดับความช้าเร็วของคำพูดได้

ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน English World ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดีมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นเว็บแอปพลิเคชันที่สามารถใช้ได้บนอุปกรณ์หลายประเภท จึงทำให้สามารถใช้งานในทุกสถานที่ และทุกเวลา มีการทำงานที่ถูกต้อง พร้อมทั้งการแสดงผลที่รวดเร็ว ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถดำเนินการต่าง ๆ บนเว็บไซต์ได้อย่างราบรื่น และช่วยให้ผู้ใช้งานมั่นใจในใช้งานเว็บแอปพลิเคชันมากยิ่งขึ้น และในการออกแบบของเว็บแอปพลิเคชัน English World มีการใช้โทนสีที่มีความโดดเด่น ดูสะอาดตา และการออกแบบการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สวยงาม ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกอยากที่จะใช้งานมากเว็บแอปพลิเคชัน

เอกสารอ้างอิง

[1] “ความสำคัญของภาษาอังกฤษในด้านต่างๆ”, [ออนไลน์]. <https://www.festallor-edu.com/post/why-english-is-important> [เข้าถึงเมื่อ: 19 ตุลาคม 2566]

[2] “ความสำคัญของภาษาอังกฤษ”, [ออนไลน์]. <https://engduothailand.com/importance-of-english/> [เข้าถึงเมื่อ: 19 ตุลาคม 2566]

[3] “ภาษาอังกฤษพอได้ไหม แต่ผลการจัดอันดับบอกไม่ได้! ทักษะภาษาอังกฤษคนไทยรั้งท้ายอันดับ 4 เอเชีย”, [ออนไลน์]. <https://www.smartsme.co.th/content/248794>. [เข้าถึงเมื่อ: 19 ตุลาคม 2566]

- [4] “การเรียนภาษาอังกฤษรูปแบบใหม่ที่ช่วยให้เด็กไทยเก่งภาษา”, [ออนไลน์].
<https://www.britishcouncil.or.th/english/children/secondary/tips/englishforthaistudents>
 [เข้าถึงเมื่อ: 19 ตุลาคม 2566]
- [5] “ภาษาอังกฤษคนไทยวิกฤต รั้งท้ายอันดับ 64 จาก 88 ประเทศ คะแนน TOEFL ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย”, [ออนไลน์]. <https://mgronline.com/qol/detail/9620000096253>. [เข้าถึงเมื่อ: 20 ตุลาคม 2566]
- [6] “BBC LEARNING ENGLISH แอปพลิเคชันที่คุณไม่ควรพลาด”, [ออนไลน์].
<https://news.trueid.net/detail/2yaoB3nOljzX> [เข้าถึงเมื่อ: 20 ตุลาคม 2566]
- [7] “แผนราคา Duolingo ปี 2023 – มันเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ภาษาที่ดีที่สุดหรือไม่?”, [ออนไลน์].
<https://www.bloggerideas.com/th/duolingo-pricing/> [เข้าถึงเมื่อ: 20 ตุลาคม 2566]
- [8] “TOEIC Zombie - เกมทายศัพท์ โทอ PC”, [ออนไลน์].
<https://www.gameloop.com/th/game/word/com.dch.toeicZombie>. เข้าถึงเมื่อ: 21 ตุลาคม 2566]
- [9] กองบรรณาธิการ ชิมพลีฟาย, เขียนโค้ดและพัฒนาแอปพลิเคชันด้วย VISUAL BASIC พร้อมความสามารถใหม่ VISUAL STUDIO 2022, กรุงเทพมหานคร: ชิมพลีฟาย, 2565
- [10] จีราวุธ วารินทร์, พัฒนาเว็บไซต์สมัยใหม่ด้วย HTML5 JavaScript + CSS3 ฉบับสมบูรณ์, กรุงเทพมหานคร: ชิมพลีฟาย, 2564
- [11] “PHP คืออะไร ? มาทำความรู้จักภาษาคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมและวิธีติดตั้งบน Ubuntu” [ออนไลน์]. <https://blog.openlandscape.cloud/php-ubuntu> [เข้าถึงเมื่อ: 22 ตุลาคม 2566]
- [12] “MySQL คืออะไร มีที่มาและความสำคัญอย่างไร?”, [ออนไลน์]. <https://www.mindphp.com/บทความ/9506-how-important-of-mysql.html> [เข้าถึงเมื่อ: 22 ตุลาคม 2566]
- [13] “XAMPP คือ โปรแกรมสำหรับสร้างเว็บเซิร์ฟเวอร์ ง่ายสะดวก มีประสิทธิภาพ”, [ออนไลน์].
https://expert-programmingtutor.com/tutorial/java/21_Xampp.php [เข้าถึงเมื่อ: 22 ตุลาคม 2566]
- [13] อุมารณ์ เหล็กดี, และคณะ, “การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา”, คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม, 2562.