

สนธิญา สีสแดง 2551: ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผู้ช่วยศาสตราจารย์กอบกุล สรรพกิจจานง, ค.ศ. 95 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสำรวจสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 360 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบไคว์สแควร์

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่ 1) ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์พิมพ์งานหรือรายงาน ความถี่ในช่วง 1 ปีที่ผ่านมาเล่นเกมวันเว้นวันและส่วนใหญ่เล่นในวันเสาร์-อาทิตย์มากกว่าวันธรรมดา โดยเฉลี่ยเล่นเกมติดต่อกันนานที่สุด 6.77 ชั่วโมง 2) เมื่อเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายในด้านสภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มีสภาพและพฤติกรรมไม่ค่อยแตกต่างกันนัก 3) สภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนชั้นมัศึกษามีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประโยชน์ (ร้อยละ 63.0)

สนธิญา สีสแดง

ลายมือชื่อนิติสด

กอบกุล สรรพกิจจานง

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

29 / พ.ค. / 2551