

บทที่ 4

ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด กรณีศึกษา : นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง
2. การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)
3. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)
4. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)
5. การทดสอบสมมติฐาน
6. การวิเคราะห์แบบสอบถามและแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด
7. แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ, ชั้นปีที่ศึกษา, รายรับเฉลี่ยต่อเดือน, ประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook และประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) โดยนำเสนอข้อมูลเป็นจำนวนและร้อยละ ดังแสดงในตารางที่ 6-10

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	52	39.69
หญิง	79	60.31
รวม	131	100.00

จากตารางที่ 6 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ประกอบด้วย เพศที่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย กล่าวคือ มีเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 60.31 มีเพศชายคิดเป็นร้อยละ 39.69

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำแนกตามชั้นปีที่ศึกษา

ชั้นปีที่ศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี	18	13.74
ชั้นปีที่ 2 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี	17	12.98
ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี	23	17.56
ชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี	16	12.21
ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา)	24	18.32
ชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา)	33	25.19
รวม	131	100.00

จากตารางที่ 7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4ปี (เทียบโอนรายวิชา) มากที่สุด กล่าวคือ ชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา) คิดเป็นร้อยละ 25.19 ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอนรายวิชา) คิดเป็นร้อยละ 18.32 ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.56 ชั้นปีที่ 1 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี คิดเป็นร้อยละ 13.74 ชั้นปีที่ 2 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.98 และชั้นปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.21

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำแนกตามรายรับเฉลี่ยต่อเดือน

รายรับเฉลี่ยต่อเดือน (บาท)	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 3,000 บาท	27	20.62
3,000-5,000 บาท	52	39.69
5,000 บาทขึ้นไป	52	39.69
รวม	131	100.00

จากตารางที่ 8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายรับเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 3,000-5,000 บาท และ 5,000 บาทขึ้นไป กล่าวคือ รายรับเฉลี่ยต่อเดือน 3,000-5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 39.69 รายรับเฉลี่ยต่อเดือน 5,000 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 39.69 และรายรับเฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 3,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.62

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook

ประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook (ปี)	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2 ปี	4	3.05
2-4 ปี	57	43.51
4-6 ปี	54	41.22
มากกว่า 6 ปีขึ้นไป	16	12.21
รวม	131	100.00

จากตารางที่ 9 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook อยู่ที่ 2-4 ปี กล่าวคือ มีประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook 2-4 ปี คิดเป็นร้อยละ 43.51 มีประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook 4-6 ปี คิดเป็นร้อยละ 41.22 มีประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook มากกว่า 6 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 12.21 มีประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook ต่ำกว่า 2 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.05

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	จำนวน	ร้อยละ
เล่น	107	81.67
ไม่เล่น	24	18.33
รวม	131	100.00

จากตารางที่ 10 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) คิดเป็นร้อยละ 81.67 และไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) คิดเป็นร้อยละ 18.33

2. การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ในการวิเคราะห์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวลนั้น จะวิเคราะห์เฉพาะนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จำนวน 107 คน โดยกำหนดลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์, ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook), ประเภทของเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่เล่น, อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook), สถานที่ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook), ความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์) และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน) โดยนำเสนอข้อมูลเป็นจำนวนและร้อยละ ดังแสดงในตารางที่ 11-17

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1 ปี	10	9.30
1-2 ปี	21	19.60
2-3 ปี	19	17.80
มากกว่า 3 ปี	57	53.30
รวม	107	100.00

จากตารางที่ 11 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์มาแล้วมากกว่า 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 53.30 รองลงมาคือ 1-2 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.60 และ 2-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.80 และสุดท้ายต่ำกว่า 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 9.30 ตามลำดับ

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1 ปี	11	10.30
1-2 ปี	35	32.70
2-3 ปี	27	25.20
มากกว่า 3 ปี	34	31.80
รวม	107	100.00

จากตารางที่ 12 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มาแล้ว 1-2 ปี คิดเป็นร้อยละ 32.70 รองลงมาคือมากกว่า 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 31.80 และ 2-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 25.20 และสุดท้ายต่ำกว่า 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.30 ตามลำดับ

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่เล่น

ประเภทของเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่เล่น*	จำนวน	ร้อยละ
CityVille	60	30.61
Zynga Slingo	19	9.69
Texas HoldEm Poker	44	22.44
Bubble Safari	17	8.67
The Ville	34	17.34
อื่นๆ	22	11.22

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 13 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ CityVille มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30.61 รองลงมาคือ Texas HoldEm Poker คิดเป็นร้อยละ 22.44 โดยเกมออนไลน์อื่นๆ ที่พบมากที่สุดคือ Candy Crush

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)*	จำนวน	ร้อยละ
Note Book	93	41.89
Tablet	16	7.20
Smart Phone	64	28.82
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	49	22.07
อื่นๆ	0	0.00

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 14 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ นิยมเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) กับ Note Book คิดเป็นร้อยละ 41.89 รองลงมาคือ Smart Phone คิดเป็นร้อยละ 28.82

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

สถานที่ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)*	จำนวน	ร้อยละ
หอพัก	79	36.91
บ้าน	86	40.18
ร้านอินเทอร์เน็ต	38	17.75
ห้างสรรพสินค้า	10	4.67
อื่นๆ	1	0.46

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 15 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ นิยมเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 40.18 รองลงมาคือ หอพัก คิดเป็นร้อยละ 36.91

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)

ความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	จำนวน	ร้อยละ
1-2 วัน	28	26.20
3-4 วัน	28	26.20
5-6 วัน	8	7.50
ทุกวัน	43	40.20
รวม	107	100.00

จากตารางที่ 16 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ นิยมเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทุกวันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 40.20 รองลงมาคือ 1-2 วัน และ 3-4 วันคิดเป็นร้อยละ 26.20

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)

เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	25	23.40
1 – 2 ชั่วโมง	32	29.90
2 – 3 ชั่วโมง	14	13.10
3 ชั่วโมงขึ้นไป	36	33.60
รวม	107	100.00

จากตารางที่ 17 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมนออนไลน์ส่วนใหญ่ ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 29.90 รองลงมาคือ 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 29.90

3. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) นั้น จะวิเคราะห์นักศึกษาทั้งหมด 131 คน โดยนำเสนอข้อมูลเป็นจำนวนและร้อยละ ดังในตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักศึกษาต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

กระบวนการเรียนรู้และ กระบวนการความคิด จากการ เล่นเกมออนไลน์ผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับ					$\bar{X}$	S.D.	แปรผล
	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง			
1. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถทำ ให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วย ตนเอง	19 14.5%	70 53.4%	33 25.2%	7 5.3%	2 1.5%	3.74	0.82	เห็นด้วย
2. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถทำ ให้เกิดการเรียนรู้ได้ เพิ่มขึ้นจากการเรียนใน ห้องเรียน	14 10.7%	60 45.8%	45 34.4%	9 6.9%	3 2.3%	3.56	0.86	เห็นด้วย
3. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนา ทักษะทางด้าน ภาษาอังกฤษ	25 19.1%	66 50.4%	33 25.2%	3 2.3%	4 3.1%	3.80	0.88	เห็นด้วย

ตารางที่ 18 (ต่อ)

กระบวนการเรียนรู้และ กระบวนการความคิด จากการ เล่นเกมออนไลน์ผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง			
4. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนา ทักษะทางด้าน คอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการ เล่นเกม	28 21.4%	75 57.3%	22 16.8%	5 3.8%	1 0.8%	3.95	0.78	เห็นด้วย
5. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถทำ ให้เกิดการเรียนรู้ได้ มากกว่าการอ่านหนังสือ	16 15%	35 9.5%	53 40.5%	23 17.6%	4 3.1%	3.27	0.99	ไม่แน่ใจ
6. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนา ให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเองมากขึ้น	18 13.7%	63 48.1%	41 31.3%	7 5.3%	2 1.5%	3.67	0.84	เห็นด้วย

ตารางที่ 18 (ต่อ)

กระบวนการเรียนรู้และ กระบวนการความคิด จากการ เล่นเกมออนไลน์ผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง			
7. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถ ช่วยฝึกให้เกิดทักษะใน การค้นหาข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ต	31 23.7%	60 45.8%	34 26%	5 3.8%	1 0.8%	3.88	0.84	เห็นด้วย
8. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถ ช่วยพัฒนาทักษะการ ติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ที่เล่นเกมออนไลน์นั้น	31 23.7%	71 54.2%	22 16.8%	6 4.6%	1 0.8%	3.95	0.81	เห็นด้วย
9. ท่านคิดว่าการเล่นเกม ออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยพัฒนา ทักษะทางด้านความคิด วิเคราะห์ หรือแยกแยะ ข้อมูล	30 24.3%	50 38.2%	35 26.7%	16 12.2%	0	3.72	0.96	เห็นด้วย

ตารางที่ 18 (ต่อ)

กระบวนการเรียนรู้และ กระบวนการความคิด จากการ เล่นเกมออนไลน์ผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง			
10. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยก่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการความคิดอย่างเป็นระบบ	24 18.3%	59 45.0%	32 24.4%	14 10.7%	2 1.5%	3.68	0.95	เห็นด้วย
รวม						3.72	0.87	เห็นด้วย

จากตารางที่ 18 พบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.72 ในระดับเห็นด้วย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.87

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีความคิดเห็นไม่แน่ใจคือ ความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าการอ่านหนังสือ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.27 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.99

4. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จะวิเคราะห์เฉพาะนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทั้งหมด 107 คน โดยนำเสนอข้อมูลเป็นจำนวนและร้อยละ ดังในตารางที่ 19

ตารางที่ 19 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักศึกษาต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
1. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นเวลานานมักเกิดอาการปวดเมื่อยต่างๆ ตามมา	58 54.7%	30 28.3%	15 14.2%	3 2.8%	0	4.35	0.08	เห็นด้วย
2. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เวลาพักผ่อนลดน้อยลง	53 49.5%	30 28%	19 17.8%	5 4.7%	0	4.22	0.09	เห็นด้วย
3. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผลการเรียนลดลง	24 22.4%	39 36.4%	25 23.4%	13 12.1%	6 5.6%	3.58	0.11	เห็นด้วย

ตารางที่ 19 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
4. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ต้องขาดเรียน	24 22.4%	39 36.4%	25 23.4%	13 12.1%	6 5.6%	2.99	0.14	ไม่แน่ใจ
5. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทำให้ได้รู้จักสังคมใหม่และเพื่อนใหม่	12 11.2%	45 42.1%	37 34.6%	12 11.2%	1 0.9%	4.13	0.08	เห็นด้วย
6. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ช่วยเสริมสร้างสามัคคีภายในหมู่เพื่อน	12 11.2%	45 42.1%	37 34.6%	12 11.2%	1 0.9%	3.51	0.08	เห็นด้วย

ตารางที่ 19 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ระดับ					$\bar{X}$	S.D.	แปรผล
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
7. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มีเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ กับเพื่อนน้อยลง	27 25.2%	28 26.2%	36 33.6%	12 11.2%	4 3.7%	3.58	0.11	เห็นด้วย
8. ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทำให้สิ้นเปลืองเงิน	17 15.9%	29 27.1%	36 33.6%	14 13.1%	11 10.3%	3.25	0.11	ไม่แน่ใจ
รวม						3.7	0.10	เห็นด้วย

จากตารางที่ 19 พบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.70 ในระดับเห็นด้วย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.10

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีความคิดเห็นไม่แน่ใจคือ ความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ต้องขาดเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.99 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.14 และความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทำให้สิ้นเปลืองเงิน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.25 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ 0.11

5. การทดสอบสมมติฐาน

การทดสอบสมมติฐานของกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จะใช้สถิติ Chi-Square: X^2 และ T-Test Independence ในการทดสอบ และใช้ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยมีการตั้งสมมติฐานดังนี้

- 5.1 สมมติฐานการวิจัยที่ 1 เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์
- 5.2 สมมติฐานการวิจัยที่ 2 ชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์
- 5.3 สมมติฐานการวิจัยที่ 3 รายรับต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

5.1 สมมติฐานการวิจัยที่ 1 เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 20 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์	เพศ			X^2	Sig.
	ชาย	หญิง	รวม		
ต่ำกว่า 1 ปี	2 20%	8 80%	10 100%	16.03	0.001
1-2 ปี	2 9.5%	19 90.5%	21 100%		
2-3 ปี	7 36.8%	12 63.2%	19 100%		
มากกว่า 3 ปีขึ้นไป	32 56.1%	25 43.9%	57 100%		
รวม	43 100%	64 100%	107 100%		

จากตารางที่ 20 พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งจะเห็นได้ว่านักศึกษาเพศชายมีสัดส่วนของประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่า 3 ปี ที่สูงกว่านักศึกษาเพศหญิง

ตารางที่ 21 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน Facebook

ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน Facebook	เพศ			X ²	Sig.
	ชาย	หญิง	รวม		
ต่ำกว่า 1 ปี	6 54.5%	5 45.5%	11 100%	13.15	0.004
1-2 ปี	8 22.9%	27 77.1%	35 100%		
2-3 ปี	8 29.6%	19 70.4%	27 100%		
มากกว่า 3 ปีขึ้นไป	21 61.8%	13 38.2%	34 100%		
รวม	43 100%	64 100%	107 100%		

จากตารางที่ 21 พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน Facebook อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งจะเห็นได้ว่านักศึกษาเพศชายมีสัดส่วนของประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน Facebook มากกว่า 3 ปี ที่สูงกว่านักศึกษาเพศหญิง

ตารางที่ 22 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)

ความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	เพศ			X ²	Sig.
	ชาย	หญิง	รวม		
1-2 วัน	13 46.4%	15 53.6%	28 100%	3.02	0.388
3-4 วัน	9 32.1%	19 67.9%	28 100%		
5-6 วัน	5 62.5%	3 37.5%	8 100%		
ทุกวัน	16 37.2%	27 62.8%	43 100%		
รวม	43 100%	64 100%	107 100%		

จากตารางที่ 22 พบว่าเพศไม่มีความสัมพันธ์กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน
เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์) ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพราะค่า Sig มี
ค่ามากกว่า 0.05

ตารางที่ 23 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์
ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)

เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)	เพศ			X ²	Sig.
	ชาย	หญิง	รวม		
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	13 52%	12 48%	25 100%	6.88	0.076
1-2 ชั่วโมง	9 28.1%	23 71.9%	32 100%		
2-3 ชั่วโมง	3 21.4%	11 78.6%	14 100%		
3 ชั่วโมงขึ้นไป	18 50%	18 50%	36 100%		
รวม	43 100%	64 100%	107 100%		

จากตารางที่ 23 พบว่าเพศไม่มีความสัมพันธ์กับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน
เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์) ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพราะค่า Sig มี
ค่ามากกว่า 0.05

5.2 สมมติฐานการวิจัยที่ 2 ชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมนออนไลน์

ตารางที่ 24 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับประสบการณ์ในการเล่น
เกมออนไลน์

ประสบการณ์ ในการเล่น เกมออนไลน์	ชั้นปีที่ศึกษา							X ²	Sig.
	ชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 2 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี (เทียบ โอน รายวิชา)	ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี (เทียบ โอน รายวิชา)	รวม		
ต่ำกว่า 1 ปี	2 20%	1 10%	0 0%	1 10%	5 50%	1 10%	10 100%	26.14	0.037
1-2 ปี	0 0%	1 4.8%	4 19%	1 4.8%	4 19%	11 52.4%	21 100%		
2-3 ปี	4 21.1%	2 10.5%	3 15.8%	1 5.3%	4 21.1%	5 26.3%	19 100%		
มากกว่า 3 ปี ขึ้นไป	12 21.1%	10 17.5%	12 21.1%	7 12.3%	6 10.5%	10 17.5%	57 100%		
รวม	18 100%	14 100%	19 100%	10 100%	19 100%	27 100%	107 100%		

จากตารางที่ 24 พบว่า ชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งจะเห็นได้ว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี และนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี มีสัดส่วนของประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่า 3 ปี ที่สูงกว่านักศึกษาชั้นปีอื่นๆ

ตารางที่ 25 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับประสบการณ์ในการเล่น
เกมออนไลน์ผ่าน Facebook

ประสบการณ์ในการเล่น เกมออนไลน์ผ่าน Facebook	ชั้นปีที่ศึกษา							X ²	Sig.
	ชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 2 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอน รายวิชา)	ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอน รายวิชา)	รวม		
ต่ำกว่า 1 ปี	2 18.2%	0 0%	3 27.3%	1 9.1%	4 36.4%	1 9.1%	11 100%	23.51	0.074
1-2 ปี	7 20%	2 5.7%	9 25.7%	2 5.7%	6 17.1%	9 25.7%	35 100%		
2-3 ปี	0 0%	7 25.9%	4 14.8%	2 7.4%	4 14.8%	10 37%	27 100%		
มากกว่า 3 ปีขึ้นไป	9 26.5%	5 14.7%	3 8.8%	5 14.7%	5 14.7%	7 20.6%	34 100%		
รวม	18 100%	14 100%	19 100%	10 100%	19 100%	27 100%	107 100%		

จากตารางที่ 25 พบว่าชั้นปีที่ศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่น
เกมออนไลน์ผ่าน Facebook ที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อ
สัปดาห์) ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพราะค่า Sig มีค่ามากกว่า 0.05

ตารางที่ 26 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)

ความถี่ที่ใช้ ในการเล่น เกมออนไลน์ ผ่านเครือข่าย สังคม ออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	ชั้นปีที่ศึกษา							X ²	Sig.
	ชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 2 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 5 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี (เทียบ โอน รายวิชา)	ชั้นปีที่ 6 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี (เทียบ โอน รายวิชา)	รวม		
1-2 วัน	1 3.6%	2 7.1%	4 14.3%	3 10.7 %	10 35.7%	8 28.6%	28 100%	32.67	0.005
3-4 วัน	2 7.1%	8 28.6 %	2 7.1%	4 14.3 %	4 14.3%	8 28.6%	28 100%		
5-6 วัน	2 25%	1 12.5 %	2 25%	1 12.5 %	2 25%	0 0%	8 100%		
ทุกวัน	13 30.2%	3 7%	11 25.6%	2 4.7%	3 7%	11 25.6%	43 100%		
รวม	18 100%	14 100 %	19 100%	10 100 %	19 100%	27 100%	107 100%		

จากตารางที่ 26 พบว่า ชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งจะเห็นได้ว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี มีสัดส่วนของความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ทุกวันต่อสัปดาห์ที่สูงสุด

ตารางที่ 27 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)

เวลาที่ใช้ใน การเล่นเกมน ออนไลน์ผ่าน เครือข่าย สังคม ออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)	ชั้นปีที่ศึกษา							X ²	Sig.
	ชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 2 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี	ชั้นปีที่ 3 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี (เทียบ โอน รายวิชา)	ชั้นปีที่ 4 หลักสูตร ปริญญา ตรี 4 ปี (เทียบ โอน รายวิชา)	รวม		
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	2 8%	0 0%	6 24%	3 12%	8 32%	6 24%	25 100%	44.53	0.0
1-2 ชั่วโมง	1 3.1%	7 21.9%	2 6.2%	3 9.4%	6 18.8%	13 40.6%	32 100%		
2-3 ชั่วโมง	0 0%	2 35.7%	5 35.7%	3 21.4%	2 14.3%	2 14.3%	14 100%		
3 ชั่วโมงขึ้นไป	15 41.7%	5 13.9%	6 16.7%	1 2.8%	3 8.3%	6 16.7%	36 100%		
รวม	18 100%	14 100%	19 100%	10 100%	19 100%	27 100%	107 100%		

จากตารางที่ 27 พบว่า ชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งจะเห็นได้ว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตร ปริญญาตรี 4 ปี มีสัดส่วนของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ที่สูงสุด

5.3 สมมติฐานการวิจัยที่ 3 รายรับต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 28 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์	รายรับต่อเดือน				X ²	Sig.
	ต่ำกว่า 3,000 บาท	3,000-5,000 บาท	5,000 บาทขึ้นไป	รวม		
ต่ำกว่า 1 ปี	3 30%	3 30%	4 40%	10 100%	9.82	0.132
1-2 ปี	7 33.3%	10 47.6%	4 19%	21 100%		
2-3 ปี	4 8.8%	8 42.1%	7 36.8%	19 100%		
มากกว่า 3 ปีขึ้นไป	5 8.8%	26 45.6%	26 45.6%	57 100%		
รวม	19 100%	47 100%	41 100%	107 100%		

จากตารางที่ 28 พบว่ารายรับต่อเดือนไม่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพราะค่า Sig. มีค่ามากกว่า 0.05

ตารางที่ 29 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน Facebook

ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน Facebook	รายรับต่อเดือน				X ²	Sig.
	ต่ำกว่า 3,000 บาท	3,000-5,000 บาท	5,000 บาทขึ้นไป	รวม		
ต่ำกว่า 1 ปี	1 9.1%	7 63.6%	3 27.3%	11 100%	5.57	0.473
1-2 ปี	8 22.9%	16 45.7%	11 31.4%	35 100%		
2-3 ปี	5 18.5%	8 29.6%	14 51.9%	27 100%		
มากกว่า 3 ปีขึ้นไป	5 14.7%	16 47.1%	13 31.7%	34 100%		
รวม	19 100%	47 100%	41 100%	107 100%		

จากตารางที่ 29 พบว่ารายรับต่อเดือนไม่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน Facebook ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพราะค่า Sig มีค่ามากกว่า 0.05

ตารางที่ 30 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)

ความถี่ที่ใช้ในการเล่น เกมออนไลน์ผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	เพศ				X ²	Sig.
	ต่ำกว่า 3,000 บาท	3,000- 5,000 บาท	5,000 บาท ขึ้นไป	รวม		
1-2 วัน	4 14.3%	8 28.6%	16 57.1%	28 100%	6.60	0.359
3-4 วัน	5 17.9%	14 50%	9 32.1%	28 100%		
5-6 วัน	1 12.5%	5 62.5%	2 25%	8 100%		
ทุกวัน	9 20.9%	20 46.5%	14 32.6%	43 100%		
รวม	19 17.8%	47 43.9%	41 38.3%	107 100%		

จากตารางที่ 30 พบว่ารายรับต่อเดือนไม่มีความสัมพันธ์กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์) ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เพราะค่า Sig มีค่ามากกว่า 0.05

ตารางที่ 31 ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)	รายรับต่อเดือน				X ²	Sig.
	ต่ำกว่า 3,000 บาท	3,000-5,000 บาท	5,000 บาทขึ้นไป	รวม		
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	2 8%	10 40%	13 52%	25 100%	14.26	0.027
1-2 ชั่วโมง	8 25%	11 34.4%	13 40.6%	32 100%		
2-3 ชั่วโมง	6 42.9%	5 35.7%	3 21.4%	14 100%		
3 ชั่วโมงขึ้นไป	3 8.3%	21 58.3%	12 33.3%	36 100%		
รวม	19 17.8%	47 43.9%	41 38.3%	107 100%		

จากตารางที่ 31 พบว่า รายรับต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งจะเห็นได้ว่านักศึกษาที่มีรายรับต่อเดือน 3,000-5,000 บาท มีสัดส่วนของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ที่สูงกว่านักศึกษาที่มีรายรับอื่นๆ

6. การวิเคราะห์แบบสอบถามและแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด

6.1 ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

เป็นเทคนิคใช้วัดความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha-coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งค่าที่คำนวณได้เรียกว่าค่าแอลฟา ถ้าค่าแอลฟาเข้าใกล้ 1 แสดงว่าเครื่องมือที่มีความเชื่อถือได้สูง ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- ส่วนที่ 1 ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีค่าแอลฟาเท่ากับ 0.86
- ส่วนที่ 2 ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล ต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) มีค่าแอลฟาเท่ากับ 0.89

6.2 คุณภาพของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้

คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเครื่องมือที่มีคุณภาพ จะช่วยให้ได้ข้อมูลที่เชื่อถือได้ ซึ่งในการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้นี้ วัดผลจากข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ผู้ทำแบบทดสอบจำนวน 131 คน โดยมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ดังนี้

6.2.1 จุดมุ่งหมายของการวิเคราะห์แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้

ตารางที่ 32 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นและค่าความคลาดเคลื่อนของการวัดของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้

จุดมุ่งหมาย	ผลลัพธ์	แปลผล
ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่น (สูตร KR20)	0.46	ความเชื่อมั่นปานกลาง
ค่าความคลาดเคลื่อนของการวัด (SEM)	2.77	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัดค่าเท่ากับ 2.77 คะแนน

จากตารางที่ 32 แสดงให้เห็นว่า ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่น ใช้ค่าความเที่ยงแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Formula) หรือ KR20 มีค่า 0.46 อยู่ในระดับความเชื่อมั่นปานกลาง และมีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัดค่าเท่ากับ 2.77 คะแนน

ตารางที่ 33 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้

แบบทดสอบข้อที่	ผลลัพธ์	แปลผลลัพธ์
ข้อ 1	0.58	ยากพอเหมาะ
ข้อ 2	0.28	ค่อนข้างยาก
ข้อ 3	0.73	ค่อนข้างง่าย
ข้อ 4	0.73	ค่อนข้างง่าย
ข้อ 5	0.66	ค่อนข้างง่าย
ข้อ 6	0.50	ยากพอเหมาะ
ข้อ 7	0.67	ค่อนข้างง่าย
ข้อ 8	0.24	ค่อนข้างยาก
ข้อ 9	0.56	ยากพอเหมาะ
ข้อ 10	0.59	ยากพอเหมาะ

จากตารางที่ 33 แสดงให้เห็นระดับความยากง่ายของแบบทดสอบ(Item difficulty) ว่าข้อสอบแต่ละข้อมีความยากหรือง่ายมากน้อยเพียงใด โดยวิเคราะห์จากจำนวนร้อยละหรือค่าสัดส่วนของผู้เรียนที่ตอบถูกในข้อนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับผู้เรียนทั้งหมด หากผลลัพธ์มีค่ามากแสดงว่าข้อสอบข้อนั้นง่าย ในทางกลับกันหากผลลัพธ์มีค่าน้อยแสดงว่าข้อสอบนั้นจะยาก โดยข้อ 2 และข้อ 8 อยู่ในระดับค่อนข้างยาก

ตารางที่ 34 แสดงค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และคุณภาพตัวลวงของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้

แบบทดสอบข้อที่	ตัวเลือกที่	ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)	คุณภาพตัวลวง
ข้อ 1	ตัวเลือก 1	0.14	ลวงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 2	0.14	ลวงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 3 *	0.54	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 4	0.29	ลวงได้พอใช้

ตารางที่ 34 (ต่อ)

แบบทดสอบข้อที่	ตัวเลือกที่	ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)	คุณภาพตัวलग
ข้อ 2	ตัวเลือก 1 *	0.40	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 2	0.31	लगได้ดี
	ตัวเลือก 3	0.06	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.06	लगได้ไม่ดี
ข้อ 3	ตัวเลือก 1 *	0.43	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 2	0.09	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 3	0.23	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 4	0.14	लगได้ไม่ดี
ข้อ 4	ตัวเลือก 1	0.26	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 2 *	0.57	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 3	0.14	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.20	लगได้พอใช้
ข้อ 5	ตัวเลือก 1	0.20	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 2	0.14	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 3	0.09	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4 *	0.40	จำแนกดีมาก
ข้อ 6	ตัวเลือก 1	0.23	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 2	0.11	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 3 *	0.54	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 4	0.23	लगได้พอใช้
ข้อ 7	ตัวเลือก 1	0.31	लगได้ดี
	ตัวเลือก 2	0.23	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 3 *	0.66	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 4	0.14	लगได้ไม่ดี

ตารางที่ 34 (ต่อ)

แบบทดสอบข้อที่	ตัวเลือกที่	ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)	คุณภาพตัวलग
ข้อ 8	ตัวเลือก 1	0.03-	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 2 *	0.20	จำแนกพอใช้
	ตัวเลือก 3	0.03-	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.29	लगได้พอใช้
ข้อ 9	ตัวเลือก 1	0.20	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 2	0.17	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 3 *	0.49	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 4	0.14	लगได้ไม่ดี
ข้อ 10	ตัวเลือก 1	0.17	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 2 *	0.43	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 3	0.09	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.20	लगได้พอใช้
ข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์นำไปใช้ได้คือ		ข้อ1, ข้อ2 , ข้อ3 , ข้อ4 , ข้อ5 , ข้อ6 , ข้อ 7, ข้อ8 , ข้อ9 และข้อ10	

จากตารางที่ 34 แสดงให้เห็นว่าข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์นำไปใช้ได้คือ ข้อ1, ข้อ 2, ข้อ 3, ข้อ 4, ข้อ 5, ข้อ 6, ข้อ 7, ข้อ 8, ข้อ 9, ข้อ 10

6.3 คุณภาพของแบบทดสอบกระบวนการความคิด

คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเครื่องมือที่มีคุณภาพ จะช่วยให้ได้ข้อมูลที่เชื่อถือได้ ซึ่งในการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบกระบวนการความคิดนี้ วัดผลจากข้อสอบจำนวน 10 ข้อ ผู้ทำแบบทดสอบจำนวน 131 คน โดยมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ดังนี้

6.3.1 จุดมุ่งหมายของการวิเคราะห์แบบทดสอบกระบวนการความคิด

ตารางที่ 35 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นและค่าความคลาดเคลื่อนของการวัดของแบบทดสอบกระบวนการการความคิด

จุดมุ่งหมาย	ผลลัพธ์	แปลผล
ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่น (สูตร KR20)	0.32	ความเชื่อมั่นต่ำ
ค่าความคลาดเคลื่อนของการวัด (SEM)	2.19	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัดค่าเท่ากับ 2.19 คะแนน

จากตารางที่ 35 แสดงให้เห็นว่า ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่น ใช้ค่าความเที่ยงแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน(Kuder-Richardson Fomular) หรือ KR20 มีค่า 0.32 อยู่ในระดับความเชื่อมั่นต่ำ และมีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการวัดค่าเท่ากับ 2.19 คะแนน

ตารางที่ 36 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบกระบวนการการความคิด

แบบทดสอบข้อที่	ผลลัพธ์	แปลผลลัพธ์
ข้อ 1	0.85	ง่ายมาก
ข้อ 2	0.74	ค่อนข้างง่าย
ข้อ 3	0.24	ค่อนข้างยาก
ข้อ 4	0.47	ยากพอเหมาะ
ข้อ 5	0.48	ยากพอเหมาะ
ข้อ 6	0.05	ยากมาก
ข้อ 7	0.16	ยากมาก
ข้อ 8	0.66	ค่อนข้างง่าย
ข้อ 9	0.47	ยากพอเหมาะ
ข้อ 10	0.37	ค่อนข้างยาก

จากตารางที่ 36 แสดงให้เห็นระดับความยากง่ายของแบบทดสอบ (Item difficulty) ว่าข้อสอบแต่ละข้อมีความยากหรือง่ายมากน้อยเพียงใด โดยวิเคราะห์จากจำนวนร้อยละ หรือค่าสัดส่วนของผู้เรียนที่ตอบถูกในข้อนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับผู้เรียนทั้งหมด หากผลลัพธ์มีค่ามาก แสดงว่าข้อสอบข้อนั้นง่าย ในทางกลับกันหากผลลัพธ์มีค่าน้อยแสดงว่าข้อสอบนั้นจะยาก โดยข้อ 6 และข้อ 7 อยู่ในระดับยากมาก

ตารางที่ 37 แสดงค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และคุณภาพตัวलगงของแบบทดสอบ
กระบวนการความคิด

แบบทดสอบข้อที่	ตัวเลือกที่	ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)	คุณภาพตัวलगง
ข้อ 1	ตัวเลือก 1 *	0.17	จำแนกได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 2	0.09	लगงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 3	0.06	लगงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.06	लगงได้ไม่ดี
ข้อ 2	ตัวเลือก 1	0.03	लगงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 2	0.11	लगงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 3	0.34	लगงได้ดี
	ตัวเลือก 4 *	0.46	จำแนกดีมาก
ข้อ 3	ตัวเลือก 1	0.20	लगงได้พอใช้
	ตัวเลือก 2 *	0.46	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 3	0.03	लगงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.26	लगงได้พอใช้
ข้อ 4	ตัวเลือก 1	0.23	लगงได้พอใช้
	ตัวเลือก 2	0.20	लगงได้พอใช้
	ตัวเลือก 3 *	0.60	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 4	0.20	लगงได้พอใช้
ข้อ 5	ตัวเลือก 1	0.20	लगงได้พอใช้
	ตัวเลือก 2	0.20	लगงได้พอใช้
	ตัวเลือก 3	0.26	लगงได้พอใช้
	ตัวเลือก 4 *	0.63	จำแนกดีมาก
ข้อ 6	ตัวเลือก 1 *	0.00	จำแนกได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 2	0.06-	लगงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 3	0.03	लगงได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.06	लगงได้ไม่ดี

ตารางที่ 37 (ต่อ)

แบบทดสอบข้อที่	ตัวเลือกที่	ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)	คุณภาพตัวलग
ข้อ 7	ตัวเลือก 1	0.20	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 2 *	0.20	จำแนกพอใช้
	ตัวเลือก 3	0.09	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.06-	लगได้ไม่ดี
ข้อ 8	ตัวเลือก 1	0.14	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 2	0.29	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 3	0.11	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4 *	0.51	จำแนกดีมาก
ข้อ 9	ตัวเลือก 1	0.26	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 2 *	0.60	จำแนกดีมาก
	ตัวเลือก 3	0.20	लगได้พอใช้
	ตัวเลือก 4	0.17	लगได้ไม่ดี
ข้อ 10	ตัวเลือก 1	0.03	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 2 *	0.37	จำแนกดี
	ตัวเลือก 3	0.06	लगได้ไม่ดี
	ตัวเลือก 4	0.31	लगได้ดี
ข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์นำไปใช้ได้ คือ		ข้อ2 , ข้อ3 , ข้อ 4, ข้อ 5 ข้อ8 , ข้อ9 , ข้อ10	

จากตารางที่ 37 แสดงให้เห็นว่าข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์นำไปใช้ได้คือ ข้อ 2, ข้อ 3, ข้อ 4, ข้อ 5, ข้อ 8, ข้อ 9, ข้อ 10

7. แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด

7.1 ผลลัพธ์แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้

ผลลัพธ์แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 131 คน แยกเป็นกลุ่มที่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จำนวน 107 คน และกลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จำนวน 24 คน ดังแสดงในตารางที่ 38

ตารางที่ 38 แสดงผลลัพธ์แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้

ผลลัพธ์	มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)
จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	107	24
คะแนนต่ำสุด	1	0
คะแนนสูงสุด	10	9
คะแนนเฉลี่ย (Mean)	5.50	5.44
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	1.97	2.16

7.2 ผลลัพธ์แบบทดสอบกระบวนการความคิด

ผลลัพธ์แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 131 คน แยกเป็นกลุ่มที่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จำนวน 107 คน และกลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) จำนวน 24 คน ดังแสดงในตารางที่ 39

ตารางที่ 39 แสดงผลลัพธ์แบบทดสอบกระบวนการความคิด

ผลลัพธ์	มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	ไม่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)
จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	107	24
คะแนนต่ำสุด	1	1
คะแนนสูงสุด	8	7
คะแนนเฉลี่ย (Mean)	4.50	4.42
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	1.61	1.77