

ชื่อเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21

ผู้วิจัย อนุวัตร เทศศรีเมือง

ปริญญา ค.ม. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.ปิยะธิดา ปัญญา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผศ.ดร.ไพศาล วรคำ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์กับสภาพแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ 3) เพื่อหาปัจจัยจำแนกระดับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 จำนวน 397 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามชนิดมาตราประมาณค่า 5 ระดับ และแบบตรวจสอบรายการ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ตั้งแต่ .315 ถึง .693 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งหมดเท่ากับ .834 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และการวิเคราะห์การจำแนกประเภท

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 42.32 ติดเกมคอมพิวเตอร์ระดับเล็กน้อย คิดเป็นร้อยละ 34.26 ติดเกมคอมพิวเตอร์ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 17.88 และติดเกมคอมพิวเตอร์ระดับรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 5.54

2. ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่สัมพันธ์กับระดับการติดเกม ได้แก่ ร้านเกมคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ใกล้ที่พักอาศัยของนักเรียน, ร้านเกมคอมพิวเตอร์มีห้องแอร์ให้บริการ, นักเรียนสามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านโดยไม่ถูกรบกวน และเพื่อนชอบชวนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์โดยมีความสัมพันธ์กันกับระดับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ปัจจัยจำแนกระดับการติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
คือ ตัวแปรด้านเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และมีสมการพยากรณ์สมาชิกกลุ่ม ดังนี้

$$Y_1' = - 6.662 + 4.843 (X_1)$$

$$Y_2' = - 8.423 + 5.593 (X_1)$$

$$Y_3' = 10.850 + 6.487 (X_1)$$

$$Y_4' = -14.191 + 7.545 (X_1)$$

โดยสามารถพยากรณ์สมาชิกกลุ่มได้อย่างถูกต้องร้อยละ 45.1



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

TITLE : Factors affecting to computer games addiction of secondary school Students in the Office of Secondary Educational Service Area 21.

AUTHOR : Anuwat Tessrimueng **DEGREE :** M.Ed. (Research and Evaluation)

ADVISORS : Dr. Piyatida Panya Chairperson
 Asst. Prof. Dr. Paisarn Worakham Committee

RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY, 2014

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study the level of computer games addiction for the secondary school students, 2) to study the relationship between the level of computer game addiction and the secondary school students' environments, and 3) to find out the discriminating factor for classified the levels of computer game addiction. The samples consisted of 397 junior secondary students in the Office of Secondary Educational Service Area 21, in the 1st semester of academic year 2013, by multi-stage random sampling. Research instruments were the 5 rating scales questionnaire and the checklist with discrimination indices ranged from .315 - .693, and the reliabilities was .834. The percentage, mean, standard deviation, Pearson product moment correlation coefficient, and Discriminant analysis were used for data analysis.

The findings revealed that :

1. The junior secondary students who didn't was 42.32 percent, who addicted computer games at low level was 34.26 percent, who addicted computer game at moderate level was 17.88 percent, and who addicted computer games at high level was 5.54 percent.

2. The factors about students' environments that correlate with the level of computer game addiction were: computer game shop was near the students' residence, computer game shop had aircondition, students can play

computer games at home without disturbance, and students' friends persuade to play computer games, and they were significantly related at .05 level.

3. The factor that could classified level of computer game addiction was the attitudes toward computer game, and the predictive equations for the groups classification were as follows:

$$Y_1' = -6.662 + 4.843 (X_1)$$

$$Y_2' = -8.423 + 5.593 (X_1)$$

$$Y_3' = 10.850 + 6.487 (X_1)$$

$$Y_4' = -14.191 + 7.545 (X_1);$$

And percent of correctly predicted was 45.1.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY