

ชื่อเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการพัฒนาการประยุกต์แบบรับ-ให้บริการของ นักศึกษาวิศวกรรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์จากการเพิ่มประสิทธิภาพโปรแกรมป้องกัน การเล่นเกมสในชั่วโมงเรียน

ผู้วิจัย นายภาคย์ สอนเสาวภาคย์
สาขาวิชา/คณะ สาขาวิชาวิศวกรรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

บทคัดย่อ

ปัจจุบันการเรียนการสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์จะพบว่ามึนักศึกษาใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมสและเล่นอินเทอร์เน็ตระหว่างเรียนส่งผลให้นักศึกษาไม่มีสมาธิในห้องเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เพิ่มความสามารถของโปรแกรมป้องกันการเล่นเกมสในชั่วโมงเรียนที่เคยได้พัฒนามาก่อนหน้าให้มึประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น กล่าวคือนอกจากจะป้องกันการเล่นเกมสแล้วยังสามารถป้องกันการเล่นอินเทอร์เน็ตและยังสามารถเลือกที่จะป้องกันโปรแกรมต่างๆได้ตามที่ต้งองการโดยจะมีศูนย์กลางอยู่บนเว็บไซต์ที่สร้างขึ้น

ในการทดลองผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็นสามกลุ่ม คือ กลุ่มนักศึกษาที่เล่นเกมสและอินเทอร์เน็ต กลุ่มนักศึกษาที่นั่งใกล้นักศึกษาที่เล่นเกมส และกลุ่มนักศึกษาที่ตั้งใจเรียน จากผลการทดลองพบว่า กลุ่มนักศึกษากลุ่มแรกมีเกรดโดยรวมที่มากกว่าหรือเท่ากับ C+ เป็นจำนวน 55.55 เปอร์เซนต์ กลุ่มนักศึกษาที่สองมีเกรดโดยรวมที่มากกว่าหรือเท่ากับ C+ เป็นจำนวน 87.5 เปอร์เซนต์ กลุ่มนักศึกษาที่สามมีเกรดโดยรวมที่มากกว่าหรือเท่ากับ C+ เป็นจำนวน 100 เปอร์เซนต์ และเกรดโดยรวมของทั้งห้องที่ได้มากกว่าหรือเท่ากับ C+ คิดเป็นเปอร์เซนต์ได้เท่ากับ 76.19 เปอร์เซนต์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

นางดวงใจใจดี
นางธัญพรอนันต์

| | |
|---|------------------|
| สำนักวิทยบริการฯ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม | |
| ได้รับ | |
| วันลงทะเบียน | ๑๖ ก.พ. 2556 |
| เลขทะเบียน | ๓๓. 213239 |
| เลขเรียกหนังสือ | ๕๑๔.๘ ๑๑๒๖๓ ๕๕๕๕ |

Title A STUDY ON CLIENT SERVER APPLICATION DEVELOPMENT LEARNING
ACHIEVEMENT OF COMPUTER NETWORK ENGINEERING STUDENTS USING
INCREASE PERFORMANCE ANTI-GAMING SOFTWARE IN CLASS

Author Pak Satanasawapak

Institution Department of Computer Network Engineering,
Faculty of Science and Technology.

Abstract

In the present teach found that students playing computer games and the internet during class. As a result, students do not concentrate in class. Therefore, this study has enhanced the ability of anti-gaming in class that was previously developed to increase efficiency. That is, the system can block games and the Internet and can also choose to block programs according to the service center is built on the site.

In the experiment, researchers divided students into three groups: students who play the games and the internet. Students seated near the student game. And students who intend to study. The results showed that the first group with a grade as a whole that is greater than or equal to C+ is 55.55 percent, the second with a grade as a whole that is greater than or equal to C+ is 87.5 percent, the final group with a grade as a whole that is greater than or equal to C+ is 100 percent and the overall grade of this class that is greater than or equal to C+ is 76.19 percent.

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY
