บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อการเพิ่มคะแนนและเกรดของนักศึกษา นอกจากนั้นยังสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนให้ดีขึ้น ภายในห้องปฏิบัติการวิศวกรรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาสาขาวิศวกรรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยแบ่งหัวข้อในการสรุปผลได้ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

ประสิทธิภาพของโปรแกรมป้องกันการเล่นเกมส์เวอร์ชั่นใหม่ ส่งผลให้เกรดของนักศึกษาทั้งสามกลุ่มเป็นดังนี้ กลุ่มนักศึกษาที่เล่นเกมส์และเล่นอินเตอร์เน็ตมีเกรดโดยรวมที่มากกว่าหรือเท่ากับ C+ เป็นจำนวน 55.55 เปอร์เซ็นต์ กลุ่มนักศึกษาที่นั่งใกล้นักศึกษาที่เล่นเกมส์และเล่นอินเตอร์เน็ตมีเกรดโดยรวมที่มากกว่าหรือเท่ากับ C+ เป็นจำนวน 87.5 เปอร์เซ็นต์ กลุ่มนักศึกษาที่ตั้งใจเรียนมีเกรดโดยรวมที่มากกว่าหรือเท่ากับ C+ เป็นจำนวน 100 เปอร์เซ็นต์ และเกรดโดยรวมของทั้งห้องที่ได้มากกว่าหรือเท่ากับ C+ คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ได้เท่ากับ 76.19 เปอร์เซ็นต์

อภิปรายผลการวิจัย

การใช้โปรแกรมป้องกันการเล่นเกมส์เวอร์ชั่นใหม่ในห้องปฏิบัติการวิศวกรรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในรายวิชาความปลอดภัยของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาสาขาวิชาวิศวกรรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการวิจัยพบว่า การใช้โปรแกรมป้องกันการเล่นเกมส์ในห้องปฏิบัติการส่งผลให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนมากขึ้นและบรรรยากาศในการเรียนในห้องปฏิบัติการน่าเรียนมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้แบ่งนักศึกษาออกเป็นสามกลุ่มคือ กลุ่มนักศึกษาที่เล่นเกมส์ กลุ่มนักศึกษาที่นั่งใกล้นักศึกษาที่เล่นเกมส์ กลุ่มนักศึกษาที่ตั้งใจเรียน ผลการวิจัยที่ตั้งไว้คือต้องได้เกรดโดยรวมที่มากกว่าหรือเท่ากับ C+ จำนวน 80 เปอร์เซ็นต์ขึ้นไป ผลการวิจัยจึงยังถือว่าไม่ประสบผลสำเร็จอย่างที่ได้ตั้งไว้เนื่องจากตั้งเป้าหมายไว้สูงเกินไป แต่ผลลัพธ์ที่ได้ถือว่าเป็นที่น่าพอใจเนื่องจากผลลัพธ์ที่ได้มีความใกล้เคียงกับเป้าหมายที่ตั้งไว้มากและนักศึกษาไม่สามารถเล่นเกมส์และอินเตอร์เน็ตในเวลาเรียนได้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

   1.1 ระบบปฏิบัติการของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ได้คือ Windows XP และจะต้องลงโปรแกรม .NET Framework 3.5 ด้วย

2. ข้อเสนอแนะในวิจัยครั้งต่อไป

   2.1 พัฒนาโปรแกรมให้มีความสามารถโดยควบคุมและเพิ่มโปรแกรมที่จะห้ามเปิดโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

3. ข้อเสนอแนะทั่วไป

   3.1 นักศึกษาบางคนจะมีเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊คส่วนตัวทำให้ไม่สามารถป้องกันได้

   3.2 นักศึกษาบางคนนำแผ่น Windows มาติดตั้งใหม่เนื่องจากไม่สามารถเล่นเกมส์ได้ ทำให้โปรแกรมป้องกันการเล่นเกมส์ถูกลบออกไป จึงต้องแก้ไขโดยการติดตั้งโปรแกรมอีกครั้งในเครื่องที่ลงระบบปฏิบัติการ Windows ใหม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY