

บทที่ 4

ผลการดำเนินการวิจัย

การเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมได้ดำเนินการการศึกษา เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การออกแบบและการสร้างสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยาม ทำการประเมินสื่อเสมือนจริงที่พัฒนาขึ้นด้วยการวิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม และจัดฝึกอบรมถ่ายทอดความรู้ให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไป จำนวน 30 คน จากนั้นทดสอบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้สื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคม และทำการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมที่พัฒนาขึ้น จำนวน 30 คน กับกลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยเอกสาร จำนวน 30 คน และทำการประเมินความพึงพอใจสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคมจากกลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม ผลการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหาของสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคม

4.3 ผลการทดสอบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคม

4.4 ผลการประเมินประสิทธิภาพความพึงพอใจสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไป จำนวน 30 คน ที่เรียนรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไป จำนวน 30 คน ที่เรียนรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยเอกสาร แสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการศึกษาค่าข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้านเพศ

| เพศ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|------|------------|--------|
| ชาย | 40 | 66.67 |
| หญิง | 20 | 33.33 |
| รวม | 60 | 100 |

จากตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และเป็นเพศหญิงจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 แสดงผลการศึกษาค่าข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้านอายุ

| เพศ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|---------------|------------|--------|
| ต่ำกว่า 15 ปี | - | - |
| 15-20 ปี | 45 | 75 |
| 21- 25 ปี | 10 | 16.67 |
| มากกว่า 25 ปี | 5 | 8.33 |
| รวม | 60 | 100 |

จากตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีช่วงอายุต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ช่วงอายุ 21-25 ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และอายุมากกว่า 25 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 8.33 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 แสดงผลการศึกษาค่าข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้านระดับการศึกษา

| เพศ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|------------------|------------|--------|
| ประถมศึกษา | - | - |
| มัธยมศึกษา | 45 | 75 |
| ปริญญาตรี | 10 | 16.67 |
| สูงกว่าปริญญาตรี | 5 | 8.33 |
| รวม | 30 | 100 |

จากตารางที่ 4.3 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระดับการศึกษาประถมศึกษา จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ปริญญาตรี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และสูงปริญญาตรี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 8.33 ตามลำดับ

4.1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างที่เรียนรู้ด้วยสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยมผ่านเครือข่ายสังคม จำนวน 30 คน แสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 แสดงผลการศึกษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้านสถานะของบุคคล

| เพศ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|-------------|------------|--------|
| นักเรียน | 26 | 86.66 |
| นักศึกษา | 2 | 6.67 |
| ครู-อาจารย์ | - | - |
| บุคคลทั่วไป | 2 | 6.67 |
| รวม | 30 | 100 |

จากตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักเรียน จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.66 นักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไป จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 และนักศึกษา จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 แสดงผลการศึกษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้านเวลาในการเรียนรู้การใช้สื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยม

| เพศ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|-----------------|------------|--------|
| ต่ำกว่า 10 นาที | 20 | 66.67 |
| 10-20 นาที | 7 | 23.33 |
| 21- 30 นาที | 2 | 6.67 |
| มากกว่า 30 นาที | 1 | 3.33 |
| รวม | 30 | 100 |

จากตารางที่ 4.5 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเรียนรู้การใช้สื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยมต่ำกว่า 10 นาที จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ใช้เวลา 10-20 นาที จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 ใช้เวลา 21-30 นาที จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 และมากกว่า 30 นาที จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 แสดงผลการศึกษาข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในการนำเสนอเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยมไปเผยแพร่ต่อบุคคลอื่น

| ความ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|---------|------------|--------|
| มาก | 28 | 93.33 |
| ปานกลาง | 2 | 6.67 |
| น้อย | - | - |
| ไม่ควร | - | - |
| รวม | 30 | 100 |

จากตารางที่ 4.6 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าควรนำเสนอเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยมไปเผยแพร่มาก จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 และเห็นว่าควรนำเสนอเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยมไปเผยแพร่ปานกลาง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 แสดงผลการศึกษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้านความรู้เดิมเกี่ยวกับชุดไทยพระราชนิยม

| ระดับความรู้ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|--------------|------------|--------|
| มาก | - | - |
| ปานกลาง | - | - |
| น้อย | 3 | 10 |
| ไม่มี | 27 | 90 |
| รวม | 30 | 100 |

จากตารางที่ 4.7 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับชุดไทยพระราชนิยม จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90 มีความรู้เกี่ยวกับชุดไทยพระราชนิยมน้อย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 แสดงผลการศึกษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้านการเข้าใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคมด้วยอุปกรณ์ชนิดใด

| อุปกรณ์ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|----------------|------------|--------|
| โทรศัพท์มือถือ | 28 | 93.33 |
| แท็บเล็ต | 2 | 6.67 |
| รวม | 30 | 100 |

จากตารางที่ 4.8 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้การเข้าใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคมด้วยโทรศัพท์มือถือ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 และใช้การเข้าใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคมด้วยแท็บเล็ตจำนวน 2 คนร้อยละ 6.67 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 แสดงผลการศึกษาข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้านประโยชน์การเข้าใช้สื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคม

| ประโยชน์ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|----------|------------|--------|
| มาก | 28 | 93.33 |
| ปานกลาง | 2 | 6.67 |
| น้อย | - | - |
| รวม | 30 | 100 |

จากตารางที่ 4.9 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามมีประโยชน์มาก จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 และเห็นว่าสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามมีประโยชน์ปานกลาง จำนวน 2 คนร้อยละ 6.67 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 แสดงผลการศึกษาข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้านความพึงพอใจในการใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคม

| ความพึงพอใจ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|-------------|------------|--------|
| มาก | 29 | 96.67 |
| ปานกลาง | 1 | 3.33 |
| น้อย | - | - |
| รวม | 30 | 100 |

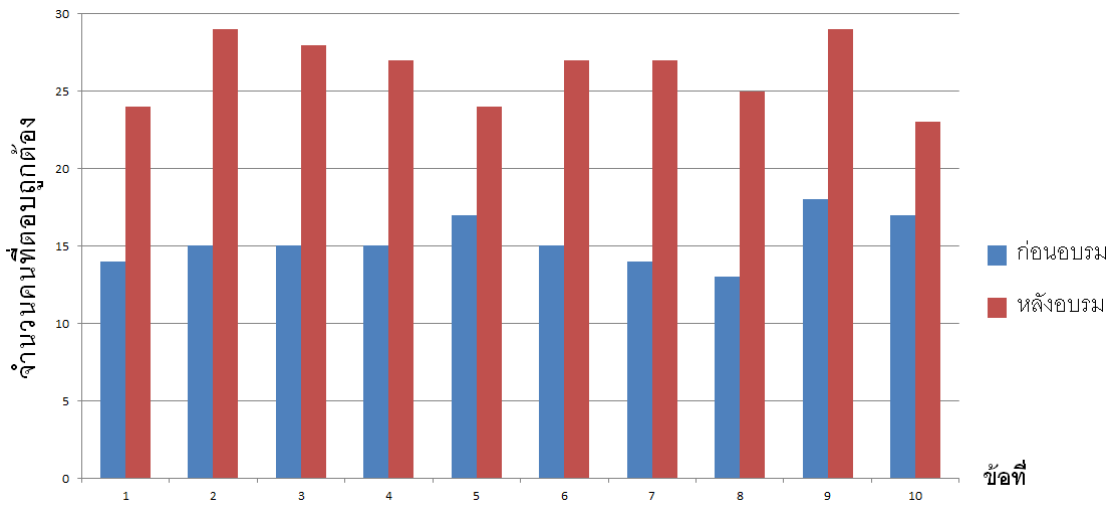
จากตารางที่ 4.10 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พึงพอใจในการใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคมมาก จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 และมีพึงพอใจในการใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคมปานกลาง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ตามลำดับ

4.2 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหา

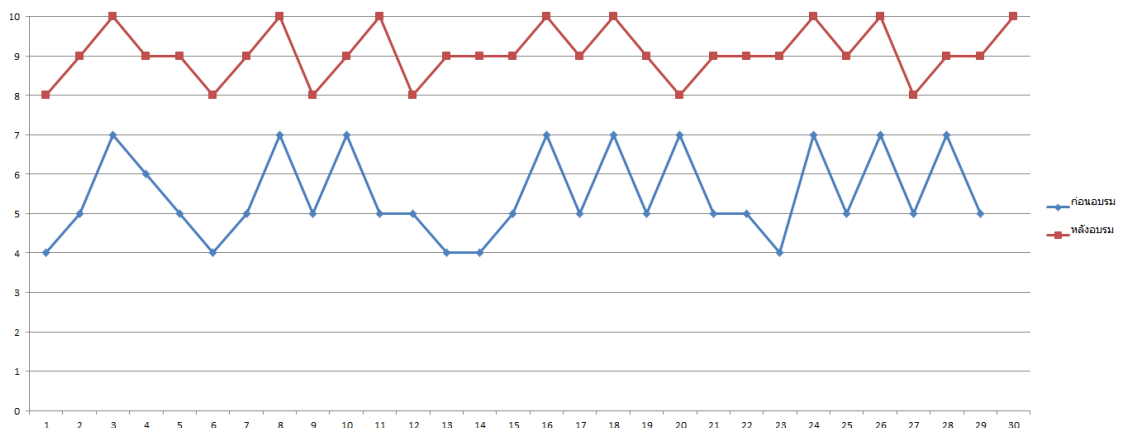
ผลการประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมที่พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับชุดไทยพระราชนิยาม ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหาสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีค่า IOC ของสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมในด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้งาน มีค่ามากกว่า 0.05 และมีค่า IOC เฉลี่ยอยู่ที่ 0.81 ซึ่งงานวิจัยนี้กำหนดค่าการยอมรับความสอดคล้องไว้ที่ค่า IOC มากกว่า 0.05 ซึ่งจากแสดงสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยามผ่านเครือข่ายสังคมมีความสอดคล้องของเนื้อหาสามารถนำไปใช้งานเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคมได้

4.3 ผลการทดสอบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยาม

ผลการทดสอบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไป จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่เรียนรู้ชุดไทยพระราชนิยามด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม โดยจัดทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลัง ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ดีขึ้น โดยทำการเปรียบเทียบจำนวนคนที่สามารถตอบคำถามจากแบบทดสอบได้ถูกต้อง รายข้อ แสดงดังภาพที่ 4.1 และเปรียบเทียบผลการเรียนรู้รายบุคคล ผลการเรียนรู้หลังอบรมมีจำนวนคะแนนที่ถูกต้องเพิ่มขึ้น แสดงดังภาพที่ 4.2 จากการทดสอบเปรียบเทียบผลลัพธ์ผลการเรียนรู้ที่ได้ก่อนและหลัง ด้วย T-Test พบว่า มีความแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

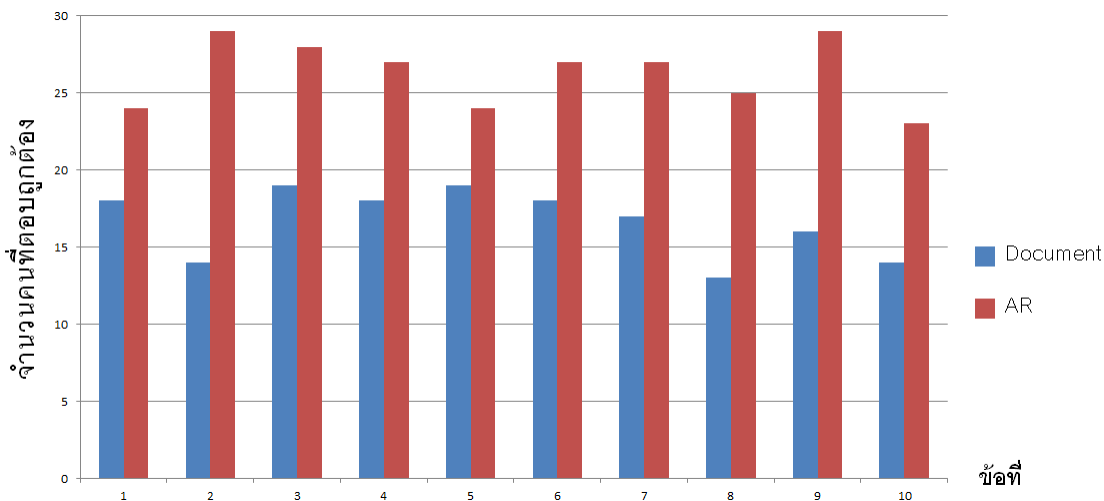


ภาพที่ 4.1 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนของผู้เรียนที่ตอบแบบทดสอบรายข้อ



ภาพที่ 4.2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนของผู้เรียนรายคน

นอกจากนี้ยังทำการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มผู้เรียนที่เรียนรัฐชุดไทยพระราชานิยมจากเอกสาร จำนวน 30 คน กับกลุ่มผู้เรียนที่เรียนรัฐชุดไทยพระราชานิยมด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม จำนวน 30 คน โดยทำการวัดผลการเรียนรู้ด้วยการทำแบบทดสอบ 10 ข้อ ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง แสดงดังภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยสื่อเสมือนจริงกับเรียนรู้ด้วยเอกสาร

จากผลการทดสอบระบบข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ที่ได้ก่อนและหลังการใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยมโดยการทดสอบทางสถิติด้วยการทดสอบสมมติฐานดังนี้

สมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ

สมมติฐานหลัก H0: ผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้สื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยมผ่านเครือข่ายสังคมไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานรอง H1: แสดงว่าผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้สื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิยมผ่านเครือข่ายสังคมแตกต่างกัน

งานวิจัยนี้ทำการทดสอบสมมติฐานโดยใช้ T-Test ซึ่งเป็นทฤษฎีทางสถิติเข้ามาช่วยในการทดสอบสมมติฐานที่กำหนดไว้ โดยจากการทดลองเบื้องต้นพบว่าความแปรปรวนของข้อมูลไม่แตกต่างกัน เพื่อใช้ในการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย แสดงดังตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 แสดงการวิเคราะห์แบบ T-Test

| Paired Samples Test | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|-----------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|---------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| องค์ความรู้ก่อนและหลังเรียน | -2.833 | 1.085 | .198 | -3.239 | -2.428 | -14.297 | 29 | .000 |

จากตาราง t.test จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก H_0 เนื่องจากค่า Sig ที่คำนวณได้น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ (α) ที่กำหนดไว้ โดยงานวิจัยนี้ กำหนดให้ $\alpha = 0.05$ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานหลัก H_0 และ ยอมรับสมมติฐานรอง H_1 : ประสิทธิภาพของตัวแบบที่พัฒนาขึ้น แต่วิธีแตกต่างกัน จากตาราง Pair samples Test เป็นการวิเคราะห์ จากค่า Sig เพื่อพิจารณาว่า ค่าเฉลี่ยของ 2 กลุ่มแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งพบว่าค่า Sig น้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนด แสดงว่าค่าเฉลี่ยของสองกลุ่มแตกต่างกัน ทั้งนี้จากตารางที่ 4.11 โดยพิจารณาการเปรียบเทียบความแตกต่างของการผลการเรียนรู้ทั้งแบบก่อนกับหลังการใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิพนธ์พบว่า มีความแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 โดยพบว่าค่า Sig =0.000

4.4 ผลการประเมินประสิทธิภาพความพึงพอใจการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิพนธ์ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม

เมื่อกำหนดตัวอย่างจำนวน 30 คน ได้ผ่านการฝึกอบรมและใช้งานสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิพนธ์ผ่านเครือข่ายสังคมที่พัฒนาขึ้น งานวิจัยนี้ได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อเสมือนจริงชุดไทยพระราชนิพนธ์เพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านความพึงพอใจการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิพนธ์ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม สามารถสรุปผลการประเมินแสดงดังตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิพนธ์ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม

| ข้อ | รายการประเมิน | ค่าเฉลี่ยเลขคณิต | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | ระดับความพึงพอใจ |
|-----|---|------------------|----------------------|------------------|
| | 1. ด้านความรู้ความเข้าใจ | | | |
| 1.1 | สื่อเสมือนจริงช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจชุดไทยพระราชนิพนธ์ | 4.73 | 0.45 | มากที่สุด |
| 1.2 | สื่อเสมือนจริงให้อิสระอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้ | 4.87 | 0.35 | มากที่สุด |
| 1.3 | สื่อเสมือนจริงทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง | 4.63 | 0.49 | มากที่สุด |
| 1.4 | สื่อเสมือนจริงแสดงให้เห็นเนื้อหาที่มีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย | 4.77 | 0.43 | มากที่สุด |

ตารางที่ 4.12 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจการเผยแพร่องค์ความรู้ชุดไทยพระราชนิยาม ด้วยสื่อเสมือนจริงผ่านเครือข่ายสังคม (ต่อ)

| ข้อ | รายการประเมิน | ค่าเฉลี่ยเลขคณิต | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | ระดับความพึงพอใจ |
|-----|--|------------------|----------------------|------------------|
| 1.5 | สื่อเสมือนจริงมีเทคนิคในการนำเสนอที่เข้าใจและน่าสนใจ | 4.93 | 0.25 | มากที่สุด |
| | สรุป | 4.79 | 0.41 | มากที่สุด |
| | 2. ด้านการใช้งาน | | | |
| 2.1 | สื่อเสมือนจริงมีความเหมาะสมที่จะนำไปเผยแพร่ชุดไทยพระราชนิยามให้กับผู้ที่สนใจ | 4.77 | 0.43 | มากที่สุด |
| 2.2 | สื่อเสมือนจริงทำให้เกิดความพึงพอใจและมีความสุขในการเรียนรู้ชุดไทยพระราชนิยาม | 4.93 | 0.25 | มากที่สุด |
| 2.3 | สื่อเสมือนจริงทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ชุดไทยพระราชนิยาม | 4.87 | 0.35 | มากที่สุด |
| 2.4 | สื่อเสมือนจริงช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ | 4.87 | 0.35 | มากที่สุด |
| 2.5 | สื่อเสมือนจริงทำให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลา | 4.90 | 0.31 | มากที่สุด |
| | สรุป | 4.87 | 0.34 | มากที่สุด |
| | สรุปรวมทุกด้าน | 4.83 | 0.38 | มากที่สุด |

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานต่อสื่อเสมือนจริงด้านความรู้ความเข้าใจ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.79 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจมากที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อเสมือนจริงด้านการใช้งานมีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.87 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจมากที่สุด

สามารถสรุปผลการประเมินความพึงพอใจสื่อเสมือนจริงทั้ง 2 ด้าน ได้ว่าผู้ใช้งานที่มีความพึงพอใจสื่อเสมือนจริงที่ค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.83 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจมากที่สุด