

สุวรรณ สุวรรณสิงค์ 2552: ผลของโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดยายร่ม กรุงเทพมหานคร ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว) สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รองศาสตราจารย์รุ่งแสง อรุณไพโรจน์, Ph.D. 165 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ 2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังทดลอง 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนวัดยายร่ม กรุงเทพมหานคร ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 24 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มอย่างง่าย เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 12 คน กลุ่มทดลองได้เข้าร่วมโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 55 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ โปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา แบบสำรวจพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ แบบวัดการคิดตัดสินใจและการแก้ปัญหา แบบบันทึกประสบการณ์ที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรม แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Rank Test และ The Mann - Whitney U Test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ก่อนและหลังทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2) หลังทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 3) ก่อนและหลังทดลอง นักเรียนกลุ่มควบคุม มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 4) นักเรียนกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจในโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา

