

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi experimental design) เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและเปรียบเทียบคะแนนทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ ที่เข้าร่วมโปรแกรมและนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะตามลำดับดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มต่อการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง ของนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มพัฒนาทักษะชีวิต

1.1.2 เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มที่มีต่อการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เข้าร่วมกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มพัฒนาทักษะชีวิต

1.2 สมมติฐานการวิจัย

1.2.1 นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม

1.2.2 นักเรียนที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม

1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดเลยที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 และเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 85 คน

1.3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน

มัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดเลยที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 และเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 24 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 12 คน กลุ่มควบคุม 12 คน

1.4 ตัวแปรที่ศึกษา

1.4.1 ตัวแปรอิสระ (Independent variable) คือ โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์

1.4.2 ตัวแปรตาม (Dependent variable) ได้แก่ ทักษะชีวิตในด้าน

- การตระหนักรู้ในตนเอง
- ทักษะการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
- ทักษะการปฏิเสธชักชวน

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.5.1 แบบวัดทักษะชีวิต ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต พฤติกรรมและลักษณะของนักเรียนที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งประกอบด้วยทักษะชีวิต 3 ด้าน ๆ ละ 10 ข้อ ได้แก่ ด้านการตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการตัดสินใจในการแก้ปัญหา และทักษะการปฏิเสธชักชวน ข้อความแบบวัดมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ข้อความที่มีความหมายทางบวก ได้คะแนน 4 3 2 1 ตามลำดับ และข้อความที่มีความหมายทางลบ จะได้คะแนน 1 2 3 4 ตามลำดับ คะแนนต่ำสุดคือ 30 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 120 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 30 ข้อ ของนักเรียนที่ตอบแบบวัดเข้าด้วยกัน เป็นคะแนนทักษะชีวิตของนักเรียนแต่ละคน

1.5.2 โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยจัดโปรแกรมกระบวนการกลุ่ม จำนวน 12 ครั้ง ๆ ละ 1 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ในแต่ละกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม จะมีกระบวนการจัดกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินกิจกรรม ขั้นสรุป พร้อมทั้งประเมินผลกิจกรรม ซึ่งการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม จะใช้เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม กลุ่มย่อย บทบาทสมมติและกรณีศึกษาตามแนวทางของทิสนา แชมณี (2542)

1.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1.6.1 ก่อนการทดลอง

คัดเลือกนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์โดยวิธีจับฉลากพร้อมทั้ง

สอบถามนักเรียนที่สนใจ และสมัครใจเข้าร่วมงานวิจัย เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คน ทำแบบวัดทักษะชีวิต (Pre-test) แล้วนำคะแนนของนักเรียนที่ได้เรียงจากน้อยไปหามาก จับกลุ่มแบบคู่ (Matched-groups Design) เพื่อแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 12 คน

1.6.2 ขั้นตอนการทดลอง

นักเรียนกลุ่มทดลอง เข้าร่วมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยดำเนินการตามโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้นำกลุ่ม ส่วนกลุ่มควบคุม ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ และเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวของโรงเรียนตามปกติ

1.6.3 ขั้นตอนเก็บข้อมูลหลังการทดลอง

เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ทำแบบวัดทักษะชีวิต หลังการทดลอง (Posttest)

1.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.7.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทักษะชีวิตก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติทดสอบ The Mann – Whitney U Test

1.7.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติทดสอบ The Mann–Whitney U Test

1.7.3 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทักษะชีวิตของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบ The Wilcoxon Match–Paired Signed–Ranks Test

1.8 สรุปผลการทดลอง

หลังการเข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่าก่อนเข้าร่วมการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

2.1.1 จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ สามารถพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ด้านการตระหนักรู้ในตนเอง ทักษะการตัดสินใจใน การแก้ปัญหา และทักษะการปฏิเสธชักชวน จึงเหมาะที่จะเป็นเครื่องมือสำหรับครู ที่

จะนำไปใช้พัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ ให้แก่นักเรียนในระดับต่างๆ ได้

2.1.2 ควรมีการพัฒนาทักษะชีวิตอย่างต่อเนื่อง และมีการติดตามประเมินผลในระยะยาวหลังเสร็จสิ้นการพัฒนาทักษะชีวิต เพื่อติดตามความคงทน

2.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.2.1 ควรมีการศึกษาผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ กับวัยอื่นๆ เช่น วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ เนื่องจากวัยเหล่านี้มีพัฒนาการที่แตกต่างกัน

2.2.2 ควรมีการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อปรับใช้ในการปรับพฤติกรรมเยาวชนด้านอื่นๆ เช่น พฤติกรรมฟุ่มเฟือย การเที่ยวกลางคืน การแต่งกายไม่เหมาะสม เป็นต้น