

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ



203384



ผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต
ของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์

THE EFFECTS OF GROUP PROCESS PROGRAM TO DEVELOP
THE LIFE SKILLS OF STUDENTS AT RISK
FOR COMPUTER GAME ADDICTION

นางสาวจันทร์ทิพย์ สุขเสริม

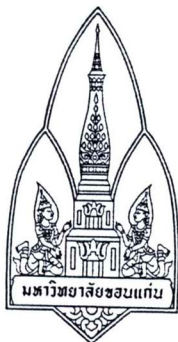
จิตชนิพนธ์ปริญาตรีศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

พ.ศ. 2553



203384



ผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต
 ของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์
 THE EFFECTS OF GROUP PROCESS PROGRAM TO DEVELOP
 THE LIFE SKILLS OF STUDENTS AT RISK
 FOR COMPUTER GAME ADDICTION



นางสาวจันทร์พิมพ์ สุขเสริม

วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

พ.ศ. 2553

ผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต
ของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์

นางสาวจันทร์พิมพ์ สุขเสริม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

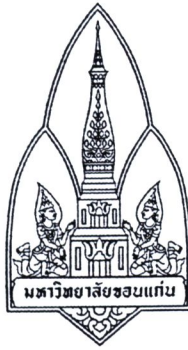
พ.ศ. 2553

**THE EFFECTS OF GROUP PROCESS PROGRAM TO DEVELOP
THE LIFE SKILLS OF STUDENTS AT RISK
FOR COMPUTER GAME ADDICTION**

MISS CHANPIM SUKSERM

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
IN EDUCATIONAL PSYCHOLOGY AND COUNSELING
GRADUATE SCHOOL KHON KAEN UNIVERSITY**

2010



ไบรร์รองวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
หลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา

ชื่อวิทยานิพนธ์: ผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน
กลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์

ชื่อผู้ทำวิทยานิพนธ์: นางสาวจันทร์พิมพ์ สุขเสริม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

รศ. มัลลวีร์ อุดุลวัฒน์ศิริ
รศ.ดร. นันทนา กล่อมจิต
ดร. สัมฤทธิ์ กางเพ็ง

ประธานกรรมการ
กรรมการ
กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์:

Chen
.....
(รองศาสตราจารย์.ดร. ฉันทนา กล่อมจิต)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(รองศาสตราจารย์ ดร. ลำปาง แม่นมัตย์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย)
 คุนบตีบัณฑิตวิทยาลัย คุนบตีคณะศึกษาศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

จันทร์พิมพ์ สุขเสริม. 2553. ผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนา

ทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์

ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: รศ.ดร. ฉันทนา กล่อมจิต

บทคัดย่อ

203384

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและเปรียบเทียบคะแนนทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ ที่เข้าร่วมโปรแกรมและนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดเลย ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 และเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 24 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 12 คน ได้มาโดยการสุ่มกลุ่มอย่างง่าย กลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ๆ ละ 1 ชั่วโมง จำนวน 12 ครั้ง และกลุ่มควบคุมไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบวัดทักษะชีวิต ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 2) โปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ วิลคอกซัน (The Wilcoxon Match - Paired Signed - Ranks Test) และแมน วิตนีย์ยู (The Mann – Whitney U-Test) ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ หลังการทดลองมีคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่าก่อนการทดลอง และมีคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Chanpim Sukserm. 2010. **The Effects of Group Process Program to develop The Life Skills Of Students at Risk for Computer Game Addiction.**
Master of Education Thesis in Educational Psychology and Counseling,
Graduate School, Khon Kaen University.

Thesis Advisor: Assoc. Prof.Dr. Chantana Klomjit

ABSTRACT

203384

This research was a Quasi-Experimental Research. The objectives were: 1) to study the effect of group process program to develop the life skills of the students at risk for Computer Game Addiction, and 2) to compare the Life skills scores of the students at risk for Computer Game Addiction who participated in group process program to develop their life skills, and the students who didn't participate in group process program to develop life skills. The samples were 24 Matayomsuksa 2 Students from a Secondary School in Loei Province, studying during the first semester of 2009 school year, being at risk for Computer Game Addiction. They were assigned into the experimental group and control group, 12 students each group, by Simple Random Sampling. The experimental group participated in the group process program to develop their life skills, 3 sessions a week, 1 hour/session, 12 sessions. The control group didn't participate in group process program to develop life skills. The instruments using in this study were: 1) Life skills Scale with reliability coefficient 0.86, 2) Group Process Program to develop life skills of students at risk for Computer Game Addiction. Data were analyzed by The Wilcoxon Match-Paired Signed-Ranks Test and The Mann-Whitney U Test. The research findings found that for the posttest, the experimental group had higher scores of life skills than the pretest. Moreover, they had higher scores than those of the control group at .05 significant level.

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับทุนอุดหนุนและส่งเสริมการทำวิทยานิพนธ์
จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ด้วยความกรุณาเอาใจใส่และเอื้ออาทรให้คำปรึกษา ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องจาก รองศาสตราจารย์ ดร. ฉันทนา กล่อมจิต ตลอดระยะเวลาดำเนินการวิจัย จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ มัลลวีร์ อดุลวัฒนศิริ ประธานสอบวิทยานิพนธ์ ดร. สัมฤทธิ์ กางเพ็ง ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่ได้สละเวลามาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และได้ให้คำแนะนำต่างๆ ที่เป็นประโยชน์เพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ในสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นและอาจารย์ทุกท่าน ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ นางสาวทัศนีย์ ฤทธิมนตรี นางสาวศรีสุนันท์ พุ่มไพจิตร ศิกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ และนางสาวสุพัตรา ศรีพันธุ์บุตร ครูชำนาญการ ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ให้ความช่วยเหลือแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.สุเทพ บุญเดิม ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต 2 รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกท่าน รวมทั้งเพื่อนร่วมงานทุกคน ที่ให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา คอยช่วยเหลือชี้แนะ ผู้วิจัยขอระลึกถึงและขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายธวัชชัย ศรีภูมิสวัสดิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู และนักเรียน ที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัย เป็นอย่างดี

ท้ายที่สุดผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ พี่น้องและญาติๆ ทุกคน ที่ให้ความรัก ความเอาใจใส่ และให้กำลังใจมาโดยตลอด จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอบเป็นเครื่องบูชาแด่ คุณพ่อสวาท—คุณแม่ประยูร สุขเสริม ผู้ให้ชีวิตรวมทั้ง ครู — อาจารย์ ที่มีส่วนสำคัญในการวางรากฐานการศึกษาที่มีคุณภาพให้แก่ผู้วิจัย

จันทร์พิมพ์ สุขเสริม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
คำอุทิศ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
2. คำถามในการวิจัย	4
3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
4. สมมติฐานการวิจัย	5
5. ขอบเขตของการวิจัย	5
6. นิยามศัพท์เฉพาะ	5
7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	10
2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิต	26
3. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่ม	43
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	53
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	59
1. รูปแบบการวิจัย	59
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	60
3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา	60
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	60
5. การสร้างและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ	62
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล	74
7. การวิเคราะห์ข้อมูล	76

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	77
1. ผลการวิจัย	77
2. การอภิปรายผล	79
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	83
1. สรุปผลการวิจัย	83
2. ข้อเสนอแนะ	85
บรรณานุกรม	87
ภาคผนวก	95
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	97
ภาคผนวก ข การวิเคราะห์ข้อมูล	183
ภาคผนวก ค หนังสือราชการ	187
ภาคผนวก ง รายนามผู้เชี่ยวชาญ	193
ประวัติผู้เขียน	197

สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางที่ 1	แสดงองค์ประกอบและนิยามของทักษะชีวิตตามแนวคิด ขององค์การอนามัยโลก	28
ตารางที่ 2	แสดงองค์ประกอบและนิยามของทักษะชีวิตตามแนวคิดของ กรมสุขภาพจิต	31
ตารางที่ 3	แสดงตัวอย่างแบบวัดทักษะชีวิต	63
ตารางที่ 4	โครงสร้างโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต นักเรียนกลุ่มเสี่ยงติด เกมคอมพิวเตอร์	64
ตารางที่ 5	กำหนดการโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียน กลุ่มเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์	75
ตารางที่ 6	ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนทักษะชีวิต ก่อนและหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched – Pairs Signed – Ranks Test	78
ตารางที่ 7	ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนทักษะชีวิต ก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติทดสอบ The Mann-Whitney U-test	78
ตารางที่ 8	ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนทักษะชีวิต หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติทดสอบ The Mann-Whitney U-test	79

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 องค์ประกอบทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลก	30
ภาพที่ 2 องค์ประกอบทักษะชีวิต	33
ภาพที่ 3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทักษะชีวิตและการป้องกันปัญหาสุขภาพ	34
ภาพที่ 4 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	57