

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาการใช้ทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมของสามเณรโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษากระบวนการและผลการใช้ทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ของสามเณร โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นสามเณรที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 รูป เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ชุดกิจกรรมทักษะชีวิต ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

ชุดที่ 1 ชุดกิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกม 6 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 สาเหตุของการติดเกม กิจกรรมที่ 2 ผลร้ายจากเกม กิจกรรมที่ 3 คิดดีชีวิตมีสุข กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมคุณค่าในตนเอง กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมค้นคว้าข้อดีของผู้อื่น กิจกรรมที่ 6 กิจกรรมล่าลายเซ็น การจัดเนื้อหาของกิจกรรมเริ่มจากกิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 6 เนื้อหาในแต่ละกิจกรรมมีความต่อเนื่องกันตั้งแต่กิจกรรมที่ 1 จนถึงกิจกรรมสุดท้าย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมี 5 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 2 แบบวัดด้านพุทธิพิสัย จัดทำเป็นแบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

ส่วนที่ 3 แบบวัดด้านจิตพิสัยเรื่อง ความตระหนักรู้ในตนเองและความเห็นใจผู้อื่น

ส่วนที่ 4 แบบวัดด้านทักษะพิสัยเรื่อง การสร้างสัมพันธภาพ การสื่อสาร การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการจัดการอารมณ์และความเครียด

ส่วนที่ 5 แบบสังเกตพฤติกรรมของสามเณร

ครูและผู้ปกครองนำข้อมูลที่ได้มาพรรณนาและวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้เรื่องเกม และพฤติกรรม การติดเกมคอมพิวเตอร์ และการปฏิบัติตนของสามเณร
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร โดยครูและผู้ปกครอง และความตระหนักเรื่องพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร ก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยใช้ Paired Sample t-test
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นผู้วิจัย เป็นผู้สร้างขึ้นเอง มีการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และ ผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

ผู้วิจัยได้นำผลจากการสังเกตพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรมา เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลองเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ตอนที่ 1 บริบทของโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน และนโยบายการจัดการศึกษาของโรงเรียน

โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน ตั้งอยู่ในวัดเจดีย์หลวงวรวิหารมีจุดเด่นคือ โรงเรียนตั้งอยู่ใน ชุมชนเมืองขนาดใหญ่ มีอาณาเขตติดต่อกับโรงเรียนวัด และสถานที่ราชการ เป็นแหล่งการค้าขาย ดังนั้นการเดินทางไป - กลับ โรงเรียนจึงสะดวกสบาย จุดอ่อนคือ มีร้านเกมคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ รายรอบโรงเรียน ร้านเกมดังกล่าวนี้คือสถานที่ที่มีสามเณรหนีเรียนไปเล่นเกม โดยที่เจ้าของร้านเกม ไม่ปฏิเสธลูกค้าที่เป็นสามเณร จึงเป็นปัจจัยภายนอกที่ไม่สามารถควบคุมได้

ด้านการบริหารจัดการงานวิชาการของโรงเรียน มีจุดอ่อนคือ พระอาจารย์ที่ทำหน้าที่ดูแล สามเณรที่มาพักอาศัยอยู่ที่วัด ไม่สามารถดูแลพฤติกรรมหนีเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ สามเณรได้อย่างทั่วถึง จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้สามเณรมักจะชวนเพื่อนสนิทไปเล่นเกม ในช่วงเวลาเรียน

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ปกครอง สถานภาพ บิคามารดาของสามเณรอยู่ด้วยกันร้อยละ 50 รองลงมาเช่าบ้านและแยกกันอยู่ ระดับการศึกษาของบิคามารดาส่วนใหญ่ไม่ได้เรียนหนังสือ รองลงมา มีการศึกษาระดับประถมศึกษาและน้อยที่สุดคือมีการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ด้านอาชีพ ของผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร ค้าขายและประกอบธุรกิจส่วนตัว รายได้ของผู้ปกครอง ส่วนใหญ่มีรายได้ที่ไม่แน่นอน รองลงคือรายได้ต่ำกว่า 500 บาท ต่อเดือน

จากสถานภาพของบิดามารดา ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ของครอบครัว ส่งผลให้ บิดามารดาไม่มีเวลาที่จะดูแลให้คำปรึกษา แก่ลูกที่เป็นสามเณร เมื่อสามเณรมีปัญหาจึงไปปรึกษา เพื่อนเป็นส่วนใหญ่องลงมาที่ปรึกษาครู หรือ พระอาจารย์ที่เป็นผู้ปกครองความผูกพันระหว่าง บิดามารดา และสามเณร จึงมีน้อยกว่าเพื่อนสัมพันธ์ภาพระหว่างเพื่อนจึงอยู่ในระดับมาก

จากบริบทของโรงเรียนสถานภาพผู้ปกครองและสภาพครอบครัวของสามเณร ตลอดจน สัมพันธภาพที่มีต่อเพื่อน พอสรุปได้ว่าเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจจะ นำไปสู่การติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรได้ในที่สุด

ตอนที่ 2 ผลของการใช้กิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกม คอมพิวเตอร์ของสามเณร

กิจกรรมทักษะชีวิต ทำให้สามเณรมีความสนใจให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม สามเณรได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง มีการแสดงออกด้วยความกระตือรือร้นและสนใจและมีความชื่นชอบ ในทุกกิจกรรม ผลทำให้สามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ลดลง จากการสังเกตครูและผู้ปกครอง รวมทั้งการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบต่าง ๆ ตลอดระยะเวลา การเข้าร่วมกิจกรรมเป็นที่น่าพอใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีทักษะชีวิต และการสอนทักษะชีวิต โดยกองสุศึกษา กรมส่งเสริมบริการสุขภาพ ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนทักษะชีวิต นักเรียนจะ เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนการสอนที่ ใช้หลัก การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) กระบวนการสร้างความรู้นี้จะต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่าง ผู้เรียนผู้สอน ทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัย การแสดงออกทางภาษา ได้แก่ การพูดและการเขียน เป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้

นอกจากนี้ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (மாகาเร็ด มีด) ยังกล่าวว่า การส่งเสริม พัฒนาการ ด้านอารมณ์ของวัยรุ่นในส่วนของความเข้าใจการยอมรับ การปรับตัว และการฝึกทักษะ ทางสังคม เป็นการพัฒนาสัมพันธภาพเชิงบวกกับเพื่อนร่วมวัย (อ้างใน ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2549: หน้า 97) เพราะหลักการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วยวิธีการสอนเจตคติ เรียนรู้กระบวนการสอน แต่ที่มีองค์ประกอบทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ซึ่งการสอนเจตคติจะมุ่งเน้นการสอน ในด้านจิตพิสัย ซึ่งมีองค์ประกอบ 2 ด้าน คือ การสร้างความรู้สึที่สอดคล้องกับเจตคติดังกล่าว และ การจัดระบบความคิด ความเชื่อ เมื่อนำมาสัมพันธ์กับหลักการทั่วไปของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งสอดคล้องกับผลของการวัดด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัยเรื่อง ความตระหนักรู้ในตนเองและความเห็นใจผู้อื่น ด้านทักษะพิสัยเรื่อง การสร้างสัมพันธภาพการสื่อสาร การตัดสินใจการแก้ปัญหา การจัดการอารมณ์

และความเครียด จากการทดสอบความรู้ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร ซึ่งการเปรียบเทียบทุกกิจกรรม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทำให้ส่งผลถึงพฤติกรรมสามเณรมีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น สอดคล้องกับการใช้ชุดกิจกรรมกับงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ประณษา ปันปิ่น. (2551) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง โปรแกรมการสร้างเสริมทักษะชีวิต เพื่อป้องกันการเสพติด ในนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 4-6 จังหวัดเชียงราย จำนวน 48 คน พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้เกี่ยวกับสารเสพติด ความภาคภูมิใจในตนเอง มีทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการปฏิเสธเมื่อถูกชักชวนให้เกี่ยวข้องกับสารเสพติดหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ และ 6 สัปดาห์สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.001 ด้านพฤติกรรม ป้องกันการเสพติด พบว่า หลังการทดลอง สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบเล็กน้อย แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อุรัชชา สัจจาพงศ์ (2552) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมทักษะชีวิตในการ ส่งเสริมพฤติกรรมการบริโภคอาหารของนักเรียนระดับประถมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนบ้านคุ้ม จังหวัดแพร่ จำนวน 30 คน ผลวิจัยพบว่า การสังเกตพฤติกรรมนักเรียน จากการดำเนินการใช้กิจกรรมทักษะชีวิต นักเรียนให้ ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมโดยใช้ กิจกรรมทักษะชีวิตเป็นอย่างดี มีความรู้เรื่องการโภชนาการและการบริโภคสำหรับเด็ก ก่อนเรียน และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เท่ากับ 23.60 และ 26.50 ตามลำดับ ซึ่งหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่าง มีความรู้เรื่องการ โภชนาการและการบริโภคสำหรับเด็กมากกว่าก่อนเรียนแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.001, ความตระหนักเกี่ยวกับการบริโภค ก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และการปฏิบัติตนของนักเรียนในการบริโภคอาหาร ก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติตนในการบริโภคอาหาร เท่ากับ 2.54 และ 2.61 ซึ่งหลัง การทดลองกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการปฏิบัติตนมากกว่าก่อนเรียนเล็กน้อย

สาธิต ธิกะไชย (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการเสริมสร้าง ความมีวินัยในตนเองของนักเรียน โดยใช้กลยุทธ์ภาคีเครือข่าย โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย จังหวัดภูเก็ต มีวัตถุประสงค์เพื่อได้พัฒนาแบบการเสริมสร้างควมมีวินัยในตนเองของนักเรียน โดยใช้กลยุทธ์ 101ภาคีเครือข่ายโรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย จังหวัดภูเก็ต เปรียบเทียบควมมีวินัยในตนเองของนักเรียน ก่อนและหลังการพัฒนา เปรียบเทียบควมคิดเห็นของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง ต่อควมมีวินัย ในตนเองของนักเรียน หลังการพัฒนาตามแบบการเสริมสร้างวินัยในตนเองของนักเรียน โดยใช้ กลยุทธ์ภาคีเครือข่ายโรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า โดยการคัดกรองของครูที่ปรึกษา ก่อนและหลังการพัฒนาตามแบบการเสริมสร้างควมมีวินัยในตนเอง ทั้งโดยภาพรวมและ

รายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.001 หลังการพัฒนามีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการพัฒนา ทั้งโดยภาพรวมและรายด้าน ผลการใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง ก่อนและหลังการพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างวินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.001 และหลังการพัฒนามีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการพัฒนาทั้งโดยภาพรวมและรายด้าน

การที่สามเณรมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ดีขึ้น จนปรากฏเด่นชัดจากการสังเกต พฤติกรรมในชั้นเรียนโดยครูผู้สอน มีความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องข่าวที่เป็น ผลกระทบกับตัวเองและการร่วมกิจกรรมนั้น ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า สามเณรมีความสนุกสนาน มีความกระตือรือร้นต้องการทำกิจกรรมเป็นอย่างมากมีความประพฤติเรียบร้อยและไม่แสดงพฤติกรรม ก้าวร้าว ไม่เก็บตัวสามารถเล่นกับเพื่อนได้ทุกกลุ่ม พูดจาไพเราะกับเพื่อน และช่วยเหลืองานกลุ่ม เป็นอย่างดี เป็นผลที่เกิดขึ้นตรงตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning Action Learning) ทุกประการ สอดคล้องกับแนวคิดการปรับพฤติกรรมทางปัญญา (Cognitive Behavior Modification) เป็นการปรับพฤติกรรมที่พัฒนาจากพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่ง Mahoney (1974) (อ้างใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2543 หน้า 307) เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ และการวางเงื่อนไขระหว่างสามเณรและครู สามเณรกับเพื่อน และสามเณรกับผู้ปกครอง ก่อให้เกิด การปรับพฤติกรรมทางปัญญาซึ่งมีความเชื่อว่า 1) กิจกรรมทางปัญญานั้นมีผลต่อ พฤติกรรม 2) กิจกรรมทางปัญญาสามารถจัดให้มีขึ้นได้และเปลี่ยนแปลงได้ 3) พฤติกรรมที่ เปลี่ยนแปลงไป อาจจะเป็นผลเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางปัญญา ดังนั้น การได้เรียนรู้ และ สร้างความเข้าใจทั้งสองฝ่าย ระหว่างสามเณรและผู้ปกครองเป็นการลดช่องว่างปัญหาพฤติกรรม การติเคเกมของสามเณรได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. การนำชุดกิจกรรมนี้ไปใช้ ครูผู้สอนควรมีการเตรียมตัวให้พร้อม โดยศึกษาขั้นตอน วิธีดำเนินกิจกรรม เตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้พร้อม ก่อนทำการสอนในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน ต้องดำเนินไปตามลำดับขั้นตอน โดยเน้นกระบวนการมีส่วนร่วม และให้แรงเสริมแก่ผู้เรียน เมื่อประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม

2. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ครูผู้สอนต้องสร้างความคุ้นเคยและ สัมพันธภาพที่ดีกับผู้เรียน กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความรู้สึกรักเป็นอิสระ ไม่เข้มงวดจนเกินไปและคอยดูแล ให้คำแนะนำปรึกษาอย่างทั่วถึง ระหว่างการดำเนินกิจกรรม

3. ครูผู้สอนควรจัดให้มีกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับสามเณร เพื่อลดช่องว่างในเรื่องความผูกพันให้มีเพิ่มมากขึ้น เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติตนเป็นลูกที่ดี ขณะเดียวกันผู้ปกครองก็เกิดความตระหนักในหน้าที่ของพ่อแม่ที่ดี

4. ควรมีการติดตามพฤติกรรมผู้เรียนหลังจากเสร็จสิ้นการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อดูความคงทนของพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรจัดกิจกรรมทักษะชีวิตให้ครบหนึ่งภาคเรียนตามระยะของหลักสูตรพระปริยัติธรรม แผนกมัธยมศึกษาตอนต้น

2. ควรเป็นโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดแก้ไขปัญหา เพื่อสร้างแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง

3. ควรเพิ่มการจัดกิจกรรมทักษะชีวิตให้แก่สามเณรที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย เพื่อให้การจัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการเล่นและการคิดเกมของสามเณร