

บทที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
2. รูปแบบการศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการดำเนินการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 148 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2552 โรงเรียนสันกลางเหนือ ตำบลสันกลาง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คนโดยมีวิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ครูประจำชั้น และ ผู้ปกครอง ดังต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่กำลังศึกษาในปีการศึกษาที่ 2552 โรงเรียนสันกลางเหนือ ตำบลสันกลาง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คนโดยมีวิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

การเลือกกลุ่มตัวอย่างเลือกแบบเฉพาะเจาะจง

1. นักเรียนที่มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. นักเรียนมีความสนใจเข้าร่วมโครงการวิจัย



3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6

4. ครูประจำชั้น และผู้ปกครองนักเรียนเห็นความสำคัญของปัญหาการวิจัย และยินดีให้ความร่วมมือ

รูปแบบการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research Design) ชนิด Pretest-posttest Design โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ให้ตอบแบบสอบถามก่อนและหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม นอกจากการวิจัยครั้งนี้ยังมีการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละครั้ง และสัมภาษณ์ทั้งก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วยเครื่องมือ 2 ส่วน คือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เครื่องมือในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มเสี่ยง คือการจัดกระบวนการกลุ่มวิธีการจัดกระบวนการกลุ่มกิจกรรมในกระบวนการกลุ่ม ประกอบด้วยกิจกรรม และเกมต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจากกิจกรรมที่ใช้ในการทำกิจกรรมกลุ่มต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทักษะการสื่อสาร ทักษะชีวิต บทบาทสมมติ การให้คำปรึกษากลุ่ม เป็นต้น วิธีการสร้างกิจกรรมมีดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาความรู้จากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ

1.3 กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่าง และวัตถุประสงค์

1.4 สรุป เป็นกิจกรรมในการทำกระบวนการกลุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 แบบสอบถามลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

2.2 แบบวัดความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

2.3 แบบวัดความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

2.4 แบบวัดการปฏิบัติตัวของนักเรียนเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมน

คอมพิวเตอร์

2.5 แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยครู

2.6 แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครอง

2.7 กิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

2.8 แบบประเมินผล“ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่”

2.9 การสัมภาษณ์ก่อน และหลังการทดลอง เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยการพูดคุย และพยายามให้ผู้ถูกสัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นให้มากที่สุด ตามแนวคำถามซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดไว้ล่วงหน้าตามประเด็นขอบเขตของการวิจัย

2.10 กล้องถ่ายรูป ใช้บันทึกภาพขณะทำกิจกรรม เพื่อประกอบการทำวิจัย

2.11 แบบบันทึกข้อมูลขณะทำกระบวนการกลุ่ม จากการสังเกต และการสัมภาษณ์ เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นเตรียมการ

1. ประสานงานกับผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดเทศบาลนครเชียงใหม่
2. ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย ครูผู้ประสานงานกับนักเรียนเพื่อคัดนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ครูที่ปรึกษานักเรียน

3. จัดประชุมบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

ขั้นดำเนินการ

ดำเนินกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม จำนวน 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การปรับพื้นฐานเพื่อสร้างความคุ้นเคย และเพื่อการเรียนรู้เรื่องเกม

คอมพิวเตอร์

การปรับพื้นฐาน เพื่อการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องโดยใช้กิจกรรมทั้งหมด

4 กิจกรรม ประกอบด้วย

- 1) กิจกรรมสร้างสัมพันธภาพ/สร้างความเข้าใจ โดยให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันสร้างกติการ่วมกันในกลุ่ม คือ กิจกรรมกติกาของเรา
- 2) กิจกรรมการสร้างความคุ้นเคย และยอมรับระหว่างกัน โดยทำกิจกรรมรู้จักกันเถอะ
- 3) กิจกรรมการสร้างประสบการณ์ในการทำกิจกรรมร่วมกันโดยใช้กิจกรรมสมัครสมาน

4) กิจกรรมการสร้างความรู้ ความเข้าใจเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง โดยใช้
กิจกรรมเรื่อง เกมคอมพิวเตอร์คืออะไร

ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง

โดยใช้ระยะเวลาทั้งหมด 5 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 16 ชั่วโมง

ขั้นตอนที่ 1 การปรับพื้นฐานเพื่อสร้างความคุ้นเคย และเพื่อการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์

สัปดาห์ที่ 1 ใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมง ตั้งแต่เวลา 13.00 น. – 16.00 น.

เวลา	กิจกรรม
12.30น. - 13.00น.	ลงทะเบียน
13.00น. - 14.00น.	กิจกรรมสร้างสัมพันธภาพ/ความคาดหวังจากการเข้า กลุ่ม คือกิจกรรมกติกของเรา
14.00น. – 14.30น.	พัก
14.30น. - 15.30น.	กิจกรรมการสร้างความรู้ความคุ้นเคยและยอมรับระหว่างกัน โดยทำกิจกรรมมารู้จักกันเถอะ
15.00 – 16.00น.	สรุปกิจกรรม/นัดหมายครั้งต่อไป

(หมายเหตุ: เวลาในการดำเนินกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม)

สัปดาห์ที่ 2 ใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมง 10 นาที ตั้งแต่เวลา 13.00 น. – 16.10 น.

13.00น. – 14.00น.	กิจกรรมสมัครสมาชิก
14.00น. – 14.30น.	พัก
14.30น. – 15.40น.	กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์คืออะไร
15.40น. - 16.10น.	สรุปกิจกรรม/นัดหมายครั้งต่อไป

(หมายเหตุ : เวลาในการดำเนินกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม)

ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

หลังจากทำกิจกรรมขั้นตอนที่ 1 ซึ่งเป็นการเตรียมการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องแล้ว ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการฝึกฝนทักษะการป้องกันตนเองจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง โดยการกำหนดรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ 6 กิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรมเรื่อง “ทำไมหนอ” กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถให้นักเรียนได้วิเคราะห์เกี่ยวกับลักษณะ สาเหตุ และข้อดี ข้อเสียของการติดเกมคอมพิวเตอร์
 2. กิจกรรมเรื่อง “เกมร้ายทำร้ายชาติ” กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และคิดวิเคราะห์ รวมถึงมีความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับ ผลกระทบ โทษ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงให้นักเรียนสามารถหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้
 3. กิจกรรมเรื่อง “ตัวฉันสำคัญไฉน” กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนรู้จักตนเอง จากการมองเห็นตนเองในทางที่ดี รู้จักตนเองทั้งข้อดี ข้อเสีย ข้อดีของของตนเอง และรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่มีความแตกต่างจากเรา
 4. กิจกรรมเรื่อง “สื่อสารถูกต้อง สัมพันธภาพที่ดี” กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้คำพูดและภาษาท่าทางเพื่อสื่อสารความรู้สึก นึกคิดของคน และความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของอีกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความต้องการ ความชื่นชม การปฏิเสธ การสร้างสัมพันธภาพ
 5. กิจกรรมเรื่อง “กำจัดจุดอ่อน” กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนการประเมินอารมณ์ รู้เท่าทันอารมณ์ว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคน ใช้วิธีการที่จะจัดการกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม และเป็นความสามารถที่จะรู้สาเหตุของความเครียด เรียนรู้ว่าการควบคุมระดับของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลาย และหลีกเลี่ยงสาเหตุพร้อมทั้งเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์
 6. กิจกรรมเรื่อง “ละครสอนใจ” กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการรับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา หาทางเลือก วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของแต่ละทางเลือก ประเมินทางเลือกตัดสินใจเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม และลงมือแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
- ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนทักษะการป้องกันตนเองจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ การดำเนินกิจกรรม ประกอบด้วย

สัปดาห์ที่ 3 ใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมง 30 นาที ตั้งแต่เวลา 13.00 น. – 16.30 น.

เวลา	กิจกรรม
13.00น. – 14.00น.	กิจกรรมเรื่อง “ทำไมหนอ”
14.00น. – 15.00น.	กิจกรรมเรื่อง “เกมร้ายทำร้ายชาติ”
15.00น. – 15.15น.	พัก
15.15น. - 16.15น.	กิจกรรมเรื่อง “ตัวฉันสำคัญไฉน ”
16.15น. – 16.30น.	สรุปกิจกรรม/นัดหมายครั้งต่อไป

(หมายเหตุ: เวลาในการดำเนินกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม)

สัปดาห์ที่ 4 ใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมง 30 นาที ตั้งแต่เวลา 13.00 น. – 16.30 น.

เวลา	กิจกรรม
13.00น. – 14.00น.	กิจกรรมเรื่อง “สื่อสารถูกต้อง สู้สัมพันธ์ภาพที่ดี”
14.00น. – 15.00น.	กิจกรรมเรื่อง “กำจัดจุลอ่อน”
15.00น. – 15.15น.	พัก
15.15น. - 16.15น.	กิจกรรมเรื่อง “ละครสอนใจ”
16.15น. – 16.30น.	สรุปกิจกรรม/นัดหมายครั้งต่อไป

(หมายเหตุ: เวลาในการดำเนินกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม)

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง

หลังจากกิจกรรมในขั้นตอนที่ 1 และ 2 เสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ในตนเองให้แก่กลุ่มตัวอย่างทั้งนี้ได้กำหนดรูปแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. กิจกรรมก้าวเดินอย่างมั่นใจ ให้สมาชิกร่วมกันวางแผนแก้ไขปัญหา กิจกรรมโยโย่ ปัญหา ฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน เป็นการเตรียมขั้นต้นสู่การปฏิบัติ เพื่อป้องกันปัญหาในโรงเรียน
2. กิจกรรมสิ่งที่ฉันรู้ และสิ่งที่ฉันหวัง เพื่อเป็นการประเมินการเรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรม อันเกิดจากการสำรวจตัวเองในปัจจุบัน และอนาคต นำไปสู่การตระหนักรู้ด้วยตนเอง

3. การทำงานเป็นทีม/กิจกรรมที่จะทำครั้งต่อไป เป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และวิธีปฏิบัติในการทำกิจกรรมต่อไปของกลุ่ม

สัปดาห์ที่ 5 ใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมง ตั้งแต่เวลา 09.00 น. – 12.30 น.

เวลา	กิจกรรม
13.00น. - 14.00น.	กิจกรรมก้าวเดินอย่างมั่นใจ
14.30น. – 15.00น.	พัก
15.00น. - 15.45น.	กิจกรรมสิ่งที่ฉันรู้ และสิ่งที่ฉันหวัง
15.45น. – 16.30น.	สรุปและประเมินผลกิจกรรม

(หมายเหตุ: เวลาในการดำเนินกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจะใช้เทคนิควิธีการต่อไปนี้ในการศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลการทำกระบวนการกลุ่ม ดังนี้

1. เก็บข้อมูลจากการทำกระบวนการกลุ่มของนักเรียน โดยบันทึกแบบสังเกตทั้งแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม จัดทำบันทึกภาคสนาม (Field Note) และกล้องถ่ายรูป
2. การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างตามแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
3. การสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นไว้ล่วงหน้า ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4. ครูประจำชั้น สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรม และให้ตัวแทนนักเรียน แต่ละกลุ่มสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรมกลุ่ม

5. เก็บข้อมูลแบบทดสอบก่อน และ หลังทำกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ตามระเบียบวิธีทางสถิติ ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

1. กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนต้นกลางเหนือ ตำบลต้นกลาง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณนาข้อมูล

2. วัดความรู้ ความตระหนักและการปฏิบัติของนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ก่อนและหลังการทดลอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนด้วยสถิติ Paired Sample t-test และนำเสนอข้อมูลด้วยตารางประกอบคำบรรยาย
3. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนสำหรับครู วิเคราะห์ข้อมูลโดยการ เรียงลำดับคะแนนความถี่จากมากไปหาน้อย และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์
4. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนสำหรับผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ นำเสนอข้อมูลด้วยตารางประกอบคำบรรยาย สำหรับประเด็นคำตอบนำมาเรียงลำดับคะแนนความถี่จากมากไปหาน้อย และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์