

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุป

จากการวิจัยเรื่องผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 30 คน

สำหรับการศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental) และใช้เครื่องมือในการวิจัย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. กิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์

มีผลทำให้นักเรียนที่คิดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมปรับเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นจากการสังเกตโดยครูและผู้นำกิจกรรม รวมทั้งการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบต่างๆ ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นที่น่าสนใจ

2. ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนสรุปดังนี้

2.1 นักเรียนที่คิดเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็น เพศชาย อายุประมาณ 12 ปี กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และอาศัยอยู่กับบิดามารดาเป็นหลัก

2.2 ลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครองของนักเรียนที่คิดเกมคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่า สถานภาพของบิดามารดา ส่วนใหญ่อยู่ด้วยกัน บิดาสำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา ส่วนมารดาสำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า อาชีพของบิดาและมารดาประกอบธุรกิจส่วนตัว มีรายได้ประมาณ 5,001 - 10,000 บาท/เดือน และให้เงินบุตรหลานมาโรงเรียนประมาณ 20 บาท/วัน ส่วนใหญ่ฐานะทางครอบครัวมีรายได้ไม่พอเพียง แต่บิดามารดาไม่มีเวลาว่างให้ ทำให้เวลาที่มิปัญหานักเรียนได้ไปปรึกษาเพื่อน ซึ่งการเลี้ยงดูของครอบครัวเป็นไปในรูปแบบเข้มงวดบางครั้ง

2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่า ส่วนใหญ่ที่บ้านของนักเรียนไม่มีคอมพิวเตอร์ จึงทำให้นักเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้าน โดยได้เล่นเกมครั้งแรกอายุประมาณ 7 ปี โดยนักเรียนได้เล่นเกมติดต่อกันมาเป็นระยะเวลา 3 ปี 7-8 เดือน หากนับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนักเรียนคือไม่แน่นอน มากที่สุดไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวัน และ มากกว่า 4 วันต่อสัปดาห์ และในแต่ละเดือนเล่นเกมมากกว่า 7 ครั้ง สำหรับการเล่นเกมนักเรียนได้เลือกเล่นเกมเอง นักเรียนมีเพื่อน

สนิทมากกว่า 4 คน บริเวณใกล้บ้านมีร้านเกมคอมพิวเตอร์ และกลุ่มที่เล่นเกมยังพบว่ามีความพึงพอใจตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป โดยปกตินักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ได้เล่นที่ร้านเกม ซึ่งเกมที่นักเรียนได้เลือกเล่นมากที่สุด คือ เกมออนไลน์ที่เสียเงิน ประเภท เกมที่ สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง และมีค่าใช้จ่ายครั้งละ 16-20 บาท ปกตินักเรียนเล่นเกมในวันธรรมดา ตามความชอบส่วนตัว และการเล่นแต่ละประเภทนักเรียนศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งใน ทุกครั้งมักไปเล่นเองเสมอ โดยไม่มีผู้ปกครองพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกม และสาเหตุที่เล่นเกมส่วนใหญ่คือ ได้ความสนุกสนาน

2.4 ผลกระทบด้านสุขภาพ นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาสุขภาพเกี่ยวกับการเป็นโรคกระเพาะ โดยนักเรียนทุกคนทราบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลเสียต่อสุขภาพ และหลังจากการเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนใช้เวลาว่าง โดยการดูโทรทัศน์

3. ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.70 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.74 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนร่วมและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 2.86 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม 4.17 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

5. การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนร่วมและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม 3.28 คะแนน และ ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม 1.61 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

6. จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน สรุปดังนี้

6.1 จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยครูผู้สอนในห้องเรียน สรุปได้ว่า นักเรียนความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องการแสดงบทบาทสมมติ สำหรับความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียน สรุปว่า วิทยากรมีความเป็นกันเองและนักเรียนมีความสุขในการทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก ครูให้ความร่วมมือกับวิทยากรเป็นอย่างดี ครูควบคุมและดูแลนักเรียนเป็นไปอย่างเรียบร้อย และนักเรียน ทำงานด้วยความเรียบร้อย รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน แบ่งงานทำกันอย่างทั่วถึงและช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มเป็นอย่างดี รวมทั้งไม่แสดงกิริยาก้าวร้าว และพูดจาสุภาพ

6.2 จากการการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครอง สรุปได้ว่า

บุตรหลานได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 - 2 วัน ระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นเฉลี่ย 1 - 2 ชั่วโมง ส่วนใหญ่ยังคงเล่นเกมประเภทที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง และผู้ปกครองส่วนใหญ่ทราบว่ามีการใช้จ่ายในการเล่น แต่ครั้งประมาณ 10 - 20 บาท โดยปกติบุตรหลานจะเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ ส่วนความรู้สึกที่มีต่อบุตรหลานในการเล่นเกมนั้นคือ เฉย ๆ โดยผู้ปกครองจะมีแนวทางในการจัดการเวลาเรื่องการเล่นเกมนั้น โดยการให้เล่นได้ แต่ต้องทำการบ้าน/ทำงานก่อน

อภิปรายผล

1. การใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ได้คิดวิเคราะห์ร่วมกันในกลุ่ม ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และได้แก้ปัญหาต่าง ๆ ร่วมกัน รวมถึงนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตนเองและการแสดงออกอย่างเหมาะสม โดยนักเรียนให้ความร่วมมือและสนใจกิจกรรมเป็นอย่างดี มีผลทำให้นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมปรับเปลี่ยนจากการสังเกตโดยครูและผู้นำกิจกรรม รวมทั้งการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบต่างๆ ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นที่น่าพอใจ ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มจากนักการศึกษาหลายท่านได้ให้พรศนะเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มดังนี้ วินิจ เกตุขำ และคมเพชร จิตรสุกุล (2522) กล่าวว่า กระบวนการกลุ่มเป็นที่รวมแห่งประสบการณ์ของบุคคลหลายฝ่ายที่มาพบปะสังสรรค์กันด้วยความรู้สึกร่วมกัน ความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เรียกว่าเกิดปฏิสัมพันธ์ ช่วยให้ค้นพบวิธีการแก้ปัญหาที่น่าพอใจร่วมกันทำให้แต่ละคนมีโอกาสดูแลเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างกัน และเกิดจากการเรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการเล่นคอมพิวเตอร์ จากกระบวนการเรียนรู้อย่างตั้งใจ ซึ่งส่งผลให้นักเรียน เกิดกระบวนการจดจำ ข้อดี ข้อเสียของเกมคอมพิวเตอร์ และจากการคิดวิเคราะห์ว่าเกมคอมพิวเตอร์ดีหรือไม่ดี และส่งผลให้นักเรียนมีเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ลดลง

2. ด้านความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ จากการเปรียบเทียบความรู้ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม มีความแตกต่างกันทางสถิติ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 11 นักเรียนมีความรู้เรื่องเกม และพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น นักเรียนสามารถเข้าใจความรู้เกี่ยวกับเกม เช่น ความหมาย ประเภทของเกม ปัญหา สาเหตุ ผลดี ผลเสียผลกระทบ และวิธีแก้ไขปัญหา รวมถึงการป้องกันปัญหาได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเกิดจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน โดยใช้กระบวนการกลุ่มทำให้นักเรียนแต่ละคนนั้นเกิดการเรียนรู้

เกิดความเข้าใจ โดยข้อมูลที่ได้จากการระดมพลังสมองของนักเรียนแต่ละกลุ่มนั้นทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์หาแนวทางร่วมกัน โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะมีการตั้งเป้าหมายร่วมกันและช่วยกันสร้างสรรค์แนวทางในการป้องกันปัญหาขึ้นใหม่และเป็นแนวทางของตนเองนั่นคือสังเคราะห์ให้เกิดแนวทางใหม่ขึ้นมา โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะช่วยประเมินค่าของงานด้วยตนเอง และเพื่อนจากกลุ่มอื่น ทำให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านความรู้ในทางที่ดีขึ้นซึ่ง สอดคล้องกับ Bloom Taxonomy และคณะ อ่างใน อนุรักษ์ณี เชื้อไทย (2541) ได้ให้ความหมายของ พฤติกรรมการเรียนรู้กลุ่มพุทธิพิสัย ว่าเป็นความสามารถทางด้านทักษะทางสมองในการคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ คือ มีความรู้ซึ่งรวมถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เคยได้รับรู้มา มีความเข้าใจในการแปลความหมายตีความหมาย ขยายความในเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ มีการนำไปใช้เป็นการนำสาระสำคัญต่าง ๆ ไปใช้ในสถานการณ์จริง มีการวิเคราะห์แยกสื่อความหมายเป็นส่วน ๆ เพื่อให้ลำดับขั้นตอนของความคิด ความสัมพันธ์ มีการสังเคราะห์ในส่วนต่าง ๆ เข้าเป็นเรื่องเดียวกันจัดเรียบเรียงและรวบรวมเพื่อสร้างแบบแผนหรือโครงสร้างที่ไม่เคยมีมาก่อน และมีการประเมินค่า ในการตัดสินใจคุณค่าของเนื้อหา วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพที่สอดคล้องกับสถานการณ์ซึ่งอาจจะกำหนดเกณฑ์ขึ้นเองหรือผู้อื่นกำหนด

3. ด้านความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากการเปรียบเทียบความรู้ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม มีความแตกต่างกันทางสถิติ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 11 นักเรียนมีความตระหนักเรื่องเกม และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น นักเรียนเกิดการรับรู้ แสดงความสนใจ พอใจ กระตือรือร้นและเต็มใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งการแสดงออกอย่างชัดเจน รวมถึงข้อคำถามที่เป็นการวัดความตระหนักพฤติกรรมด้านลบที่นักเรียนเห็นว่าถูกต้อง หลังจากทำกิจกรรมพบว่านักเรียนมีความเข้าใจในการคิดบวกมากขึ้น สอดคล้องกับ Bloom Taxonomy และคณะ อ่างใน อนุรักษ์ณี เชื้อไทย (2541) ได้ให้ความหมายของ พฤติกรรมการเรียนรู้กลุ่มเจตคติว่า เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ ลักษณะนิสัย คุณธรรม และค่านิยม โดยการเรียนรู้ความสามารถในสิ่งต่าง ๆ และตอบสนองโดยแสดงออกถึงความสนใจ เต็มใจ พอใจในสิ่งเร้า อีกทั้งสร้างคุณค่า หรือค่านิยม และจัดระบบค่านิยมนั้น ๆ จนเกิดเป็นลักษณะที่ได้จากค่านิยม เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็นนิสัยตามธรรมชาติเป็นลักษณะหรือบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล และสอดคล้องกับ วิภาวี ใจยะวัง (2551) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษา นักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่กลุ่มตัวอย่างในการค้นคว้าแบบอิสระเพื่อพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คนที่เล่นเกมเกินกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน พบว่า

ระดับความพึงพอใจของกลุ่มประชากรต่อสื่อประสมเพื่อรณรงค์เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาอยู่ในเกณฑ์ดีผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมมากเกินไป และทัศนคติหลังจากการใช้สื่อประสมรณรงค์ เพื่อการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่ากลุ่มประชากรมีความตระหนัก เรื่องผลกระทบของการเล่นเกมมากเกินไปมากขึ้น ทำให้เปลี่ยนแปลงทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไปในทางที่ดีขึ้น

4. ด้านการปฏิบัติเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากการเปรียบเทียบความรู้ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม มีความแตกต่างกันทางสถิติ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 11 นักเรียนมีการปฏิบัติเรื่องเกม และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งก่อนการทำกิจกรรมนักเรียนมีความรู้ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในทางลบ เนื่องจากมีพฤติกรรมเลียนแบบเพื่อน ที่ และสื่อต่าง ๆ รวมถึงจากเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนได้พบเห็น หรือเรียนรู้โดยการสังเกตจากผู้อื่น แต่หลังการทำกิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่มนักเรียนสามารถเลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์สำหรับตนเอง มีความดีในการเล่นเกมนลดลง และใช้ในการเล่นเกมน้อยลง รวมถึงลดจำนวนครั้งที่ไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม นอกจากนี้ทางด้านผู้ปกครองก็มีการดูแลเอาใจใส่นักเรียนมากขึ้น โดยให้นักเรียนทำงาน หรือทำการบ้านให้เสร็จก่อนแล้วจึงสามารถเล่นเกมได้ ซึ่งพฤติกรรมนี้เกิดจากการสังเกตของนักเรียน ทำให้มีพฤติกรรมเลียนแบบ ทำตามแบบที่สนใจ และตัดสินใจเลือกทำตามแบบที่เห็นว่าถูกต้อง และทำอย่างต่อเนื่อง จึงเกิดพฤติกรรมดังที่กล่าวมา สอดคล้องกับ แบนดูรา (1987) อ้างใน สมโภชน์ เอื้อวุฒานิต (2543) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ ในการเรียนผ่านจากตัวแบบนั้น ตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิด และการแสดงออกได้พร้อมๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่แคบ ๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง คนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมโดยการผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น และสอดคล้องกับ Bloom Taxonomy และ อ้างใน อรรถาณัติ เชื้อไทย (2541) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเรียนรู้กลุ่มทักษะพิสัยว่าเป็นความสามารถในด้านการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ที่เกี่ยวข้องกับระบบการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกาย คือ การเลียนแบบ ทำตามแบบที่สนใจ และตัดสินใจเลือกทำตามแบบที่เห็นว่าถูกต้อง โดยกระทำที่เห็นว่าถูกต้องนั้น อย่างเป็นเรื่องเป็นราวต่อเนื่อง และเกิดเป็นทักษะสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติเป็นธรรมชาติ

ทั้งนี้ ยังเกิดจากการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเรียนรู้จากกระบวนการกลุ่ม ถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญให้กลุ่มตัวอย่างได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น โดยกลุ่มตัวอย่างอยู่ในวัยที่เรียนรู้ได้เร็วมีการพัฒนาความคิด และสามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้เป็นอย่างดี และ กล่าวว่ากระบวนการกลุ่มมีอิทธิพลต่อการกระทำต่างๆ ความสัมพันธ์และความคิด และมีอิทธิพลในการกระทำแรงจูงใจในการกระทำต่าง ๆ พฤติกรรมภายในกลุ่มมีทั้งลักษณะที่มีการแข่งขัน (Competition) และมีลักษณะให้ความร่วมมือ (Cooperation) เพราะฉะนั้นในการวางแผนหรือการจูงใจนั้น เราควรคำนึงถึงมาตรฐานของกลุ่มใหญ่ เมื่อเด็กเข้ามาอยู่ในกลุ่มก็พยายามปรับปรุงตัวเองเพื่อยอมรับมาตรฐานของกลุ่ม เพราะจะทำให้รู้สึกเป็นพวกเดียวกัน สุชา จันทรเฒ (2533) และสอดคล้องกับ วินิจ เกตุขำ ที่ได้กล่าวว่ากระบวนการกลุ่มมีประโยชน์ 4 อย่างคือ 1) ผลงานที่กลุ่มสร้างออกมา 2) พัฒนาการค่านิยมและสนองความต้องการพื้นฐาน เช่นความปลอดภัยและการยอมรับในหมู่คณะ 3) การสร้างพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม และ 4) การพัฒนาการด้านทัศนคติและการแก้ไข ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

5. การปฏิบัติตัวเองของนักเรียนต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เปลี่ยนไปหลังจากทำกิจกรรมที่ให้ความรู้ ความตระหนัก และการปฏิบัติเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เพราะการเล่นเกมน รวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อคิดของเพื่อนในกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมนเปลี่ยนไปซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ กับผลดี ผลเสียของการเล่นเกม ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม จากความตั้งใจของนักเรียนร่วมกับการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีการตัดสินใจในการเล่นเกมนลดลง และจากการเรียนรู้เรื่องโทษของเกม และการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ส่งผลให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมในทางที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองมากขึ้น เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดกิจกรรม ควรให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียน
2. มีการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเดิม เพื่อติดตามผลที่เกิดขึ้นตลอดจนกระทั่งสำเร็จ

การศึกษา

3. การจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาควรให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมาย และมีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อระดมการมีส่วนร่วมให้มากที่สุด



ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. เผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะชน โดยการจัดกิจกรรมรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ เพื่อให้เกิดความตระหนักกับปัญหาดังกล่าว
2. การจัดกระบวนการกลุ่มเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาจะบรรลุได้ต้องมีการประสานแหล่งความรู้ที่หลากหลาย และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน