

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



242695

ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการดัดเกม
คอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ
อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

เลขกมด เกษมทิพย์ นานันท์

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
สิงหาคม 2553



ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกม
คอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนต้นกลางเหนือ
อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

เกษกมล เกียรติพจนานันท์



วิทยานิพนธ์นี้เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
สิงหาคม 2553

ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง
จังหวัดเชียงใหม่

เกษมกล เกียรติพจนานันท์

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ .....

ดร.วันทนีย์ ชวพงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร.นิ่มอนงค์ งามประภาสม

.....กรรมการ

รองศาสตราจารย์ ดร.นิ่มอนงค์ งามประภาสม

.....กรรมการ

รองศาสตราจารย์ธนกร ช้างน้อย

25 สิงหาคม 2553

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลือจาก รองศาสตราจารย์ ดร. นิมมอญค์ งามประภาส อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดร.วันทนีย์ ชวพงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ธนกร ช้างน้อย กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้เมตตาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของวิทยานิพนธ์ทุกขั้นตอน ให้ความรู้คอยกระตุ้น สนับสนุนให้ผู้วิจัยมีความกระตือรือร้น มีกำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้ จนกระทั่งวิจัยครั้งนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในระหว่าง การศึกษา และขอกราบขอบพระคุณ คุณสุพัฒน์ ไควจักษณ์ชัยกุล ศาสตราจารย์ แพทย์หญิง วรรณิการ์ พรพัฒน์กุล และอาจารย์กนกวรรณ อังสสิทธิ์ ผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาตรวจสอบ แก้ไข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ให้ตรงตามเนื้อหา ถูกต้อง สมบูรณ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำและ ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง รวมถึงอาจารย์พงศกร สุจริตกุล โรงพยาบาลประสาท เชียงใหม่ ที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีทางการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

ขอกราบขอบพระคุณ ท่านผู้อำนวยการ คณะครู นักเรียน โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ ที่ให้ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการวิจัย และเข้าร่วมกิจกรรมกระบวนการกลุ่มด้วยความสมัครใจ ตลอดจนให้ความร่วมมือ อนุเคราะห์สถานที่ในการทำกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม จนสำเร็จไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณพ่อธีระพงษ์ คุณแม่พรพรรณ เกียรติพจนานันท์ และครอบครัว เกียรติพจนานันท์ อันเป็นที่รักยิ่งของผู้วิจัย ที่ให้ความสนับสนุน กำลังใจ ทำให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่น และความพยายามทำการศึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จ

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นเครื่องสักการะ ต่อนุพการี ผู้มีพระคุณ และคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัยโดยทั่วกัน

เกษมกล เกียรติพจนานันท์

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
ผู้เขียน	นางสาวเกษมกล เกียรติพจนานันท์
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การส่งเสริมสุขภาพ)
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.นิมอญงค์ งามประภาส

บทคัดย่อ

242695

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยกิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมต่าง ๆ 11 กิจกรรม โดยการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ได้ให้นักเรียนมีส่วนร่วม และเน้นกระบวนการกลุ่ม มีแผนกิจกรรมประกอบ ใช้เวลาในการสอนทั้งหมด 16 ชั่วโมง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ 1) แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน 2) แบบวัดความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 3) แบบวัดความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 4) แบบวัดการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยครู และนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนน ด้วยสถิติ Paired Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. การสังเกตพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่าง จากการดำเนินการใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มเป็นอย่างดี

2. ผลการใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม มีดังนี้

2.1 ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.70 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.74 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2 ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่างก่อนร่วมและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 2.86 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม 4.17 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อนร่วมและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม 3.28 คะแนน และ ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม 1.61 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

Thesis Title	Effects of Using Group Process on Behavioral Modification of Primary School Students Addicted to Computer Games, North Sanklang School, San Kamphaeng District, Chiang Mai Province
Author	Miss Katekamon Keatpotjananun
Degree	Master of Education (Health Promotion)
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Dr. Nimanong Ngamprapasom

ABSTRACT

242695

This research aims to study into an effects of using group process in behavioral modification of addiction to computer games of Primary school Students, North Sanklang School, SanKamphaeng District, Chiang Mai Province, through a sample group of 30 students, studying in the second semester for the year 2009. The tools used in this study are eleven different group process activities that affect a change in behavior towards computer games playing. With an emphasis on group process, all activities require students' participation, and are planned for total of 16-hours instruction. The study collected the data from 1) a questionnaire on the students' computer game playing behavior, 2) a knowledge measurement on games and computer game playing behavior, 3) an awareness measurement on games and computer game playing behavior, 4) an evaluation on the the Samles actions towards computer game playing behavior, and 5) a behavior observation conducted by a teacher and the students, and carried out an analysis by using means, standard deviation, and a comparison of scores based on Paired Sample t-test method.

The findings showed that;

1. According to an observation on a use of group process activities, the Samples have interest in teaching activities, and well participate in such activities.

2. The results of a use of group process activities, based on an evaluation, are as follows:

2.1 Knowledge of games and computer game playing behavior before and after activity participation showed that the mean before the participation is 0.70, whereas the mean after the participation is 0.74, was statistically difference at the 0.05 level.

2.2 Awareness of games and computer game playing behavior before and after activity participation showed that the mean before the participation is 2.86, whereas the mean after the participation is 4.17, was statistically difference at the 0.01 level.

2.3 the Sample actions towards computer game playing behavior before and after activity participation showed that the mean before the participation is 3.28, whereas the mean after the participation is 1.61, was statistically difference at the 0.01 level.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญแผนภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
ประโยชน์ที่ได้รับ	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	7
แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่ม	23
ทฤษฎีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม	37
พัฒนาการของวัยเด็กตอนกลาง	46
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	55
กรอบแนวคิด	58
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	59
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	59
รูปแบบการศึกษา	60
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	60

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
วิธีการดำเนินการวิจัย	61
การเก็บรวบรวมข้อมูล	65
การวิเคราะห์ข้อมูล	65
บทที่ 4 ผลการวิจัย	67
ตอนที่ 1 บริบทของโรงเรียนวัดสันกลางเหนือ	68
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน	72
ตอนที่ 3 ผลของการใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม ที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์	87
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	102
สรุป	102
อภิปรายผล	104
ข้อเสนอแนะ	107
บรรณานุกรม	109
ภาคผนวก	113
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	114
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	116
ภาคผนวก ค ภาพการดำเนินการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม	186
ประวัติผู้เขียน	202

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 การออกแบบกลุ่ม ประเภทกลุ่มพื้นฐาน	28
2 การออกแบบกลุ่ม ประเภทกลุ่มที่ประยุกต์จากกลุ่มพื้นฐาน	29
3 จำนวนและร้อยละ ลักษณะข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	72
4 จำนวนและร้อยละ ลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง	74
5 จำนวนและร้อยละ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	78
6 จำนวนและร้อยละ ผลกระทบด้านสุขภาพ	85
7 จำนวนและร้อยละ ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครอง	89
8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนความรู้เกี่ยวกับ เกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน	92
9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบความตระหนัก ก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม	97
10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบการปฏิบัติตัว ก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม	100

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพ	หน้า
1 การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม	27
2 กรอบแนวคิดในการใช้ผลของการนำความรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มมาพัฒนาเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์	40
3 การแสดงการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางพฤติกรรม (B) สภาพแวดล้อม (E) และส่วนบุคคล (P)	42
4 กรอบแนวคิดในการวิจัย	58
5 แผนผังแสดงที่ตั้งและเขตบริการของศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง	69
6 แผนผังบริเวณศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง	70