

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งผลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 บริบทของโรงเรียนสันติศึกษา

ตอนที่ 2 ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น

4 ส่วน

2.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

2.2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง

2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

2.4 ผลกระทบด้านสุขภาพ

ตอนที่ 3 ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม แบ่งเป็น 2 ส่วน

3.1 ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างจากการดำเนินการใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

3.2 ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นำเสนอ 3 ส่วน

3.2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

3.2.2 ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

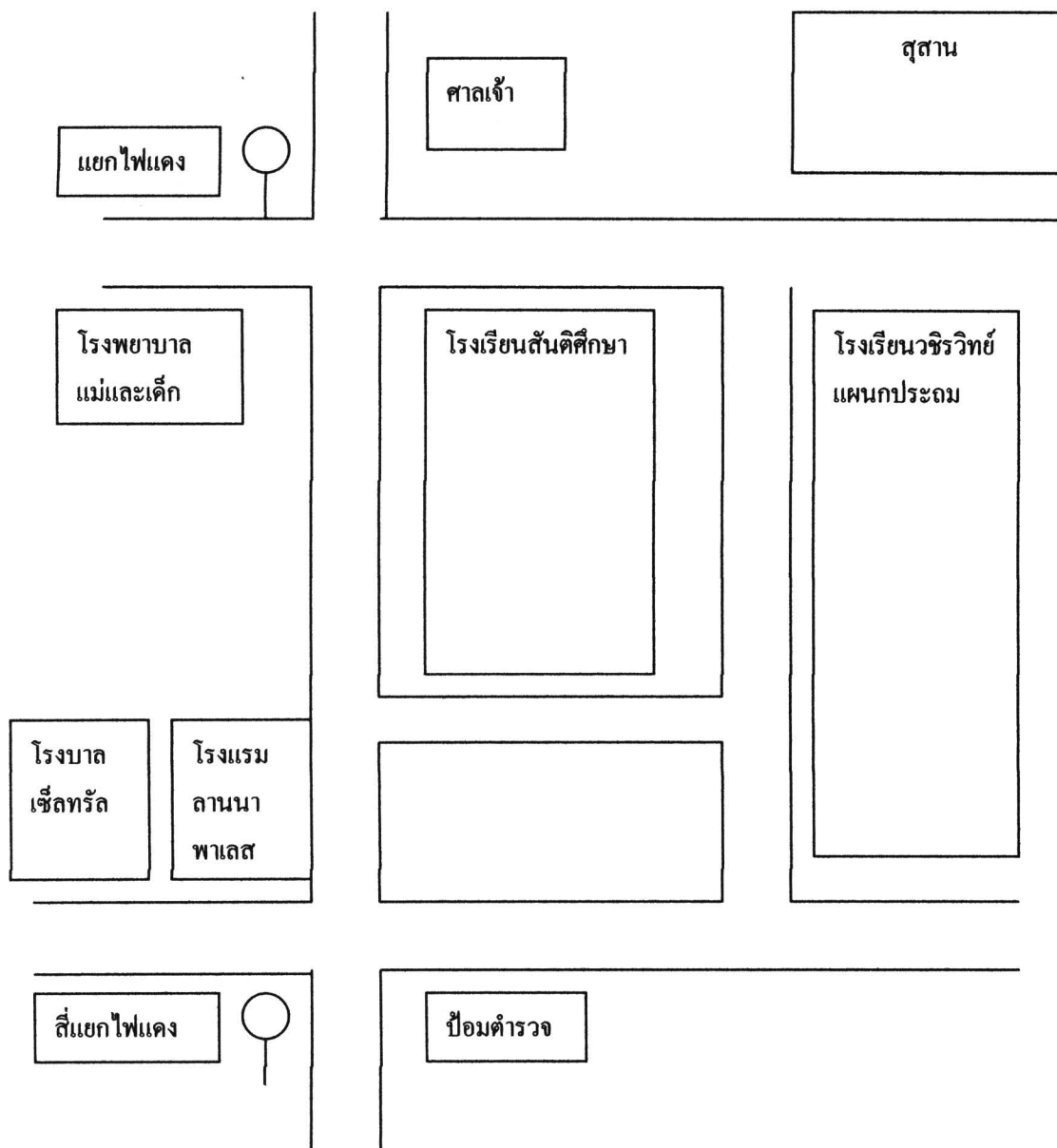
3.2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

ตอนที่ 1 บริบทของโรงเรียนสันติศึกษา

โรงเรียนสันติศึกษา เป็นโรงเรียนขนาดกลาง เป็นโรงเรียนสามัญสลิ้มแห่งแรกในภาคเหนือ ตั้งอยู่เลขที่ 7/2 ถนนประชาสัมพันธ์ ตำบลช้างคลาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



แผนผังที่ตั้งของโรงเรียน



แผนภาพ 5 แผนผังที่ตั้งของโรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ย้อนไปเมื่อปี ค.ศ. 1970 คุณหม่าเหยาสว่า คุณมาเินโซว และคุณเลา ลู่ควร เห็นว่า เชียงใหม่ยังขาดโรงเรียนที่สอนทั้งภาษาไทยและภาษาอาหรับ ที่จะให้การศึกษาแก่เยาวชนมุสลิมของพวกเราและให้การช่วยเหลือแก่นักเรียนที่ยากจน จึงมีความคิดที่จะก่อตั้งโรงเรียนระดับประถมศึกษา-มัธยมศึกษาที่สอนภาษาไทยและภาษาอาหรับ ต่อมาไม่นานด้วยความช่วยเหลือจากอัลลอฮฺ(ซ.บ.) คุณเลา ลู่ควรได้ตกลงซื้อที่ดินซึ่งเป็นที่ตั้งของ โรงเรียนสันติศึกษาในปัจจุบันเป็น

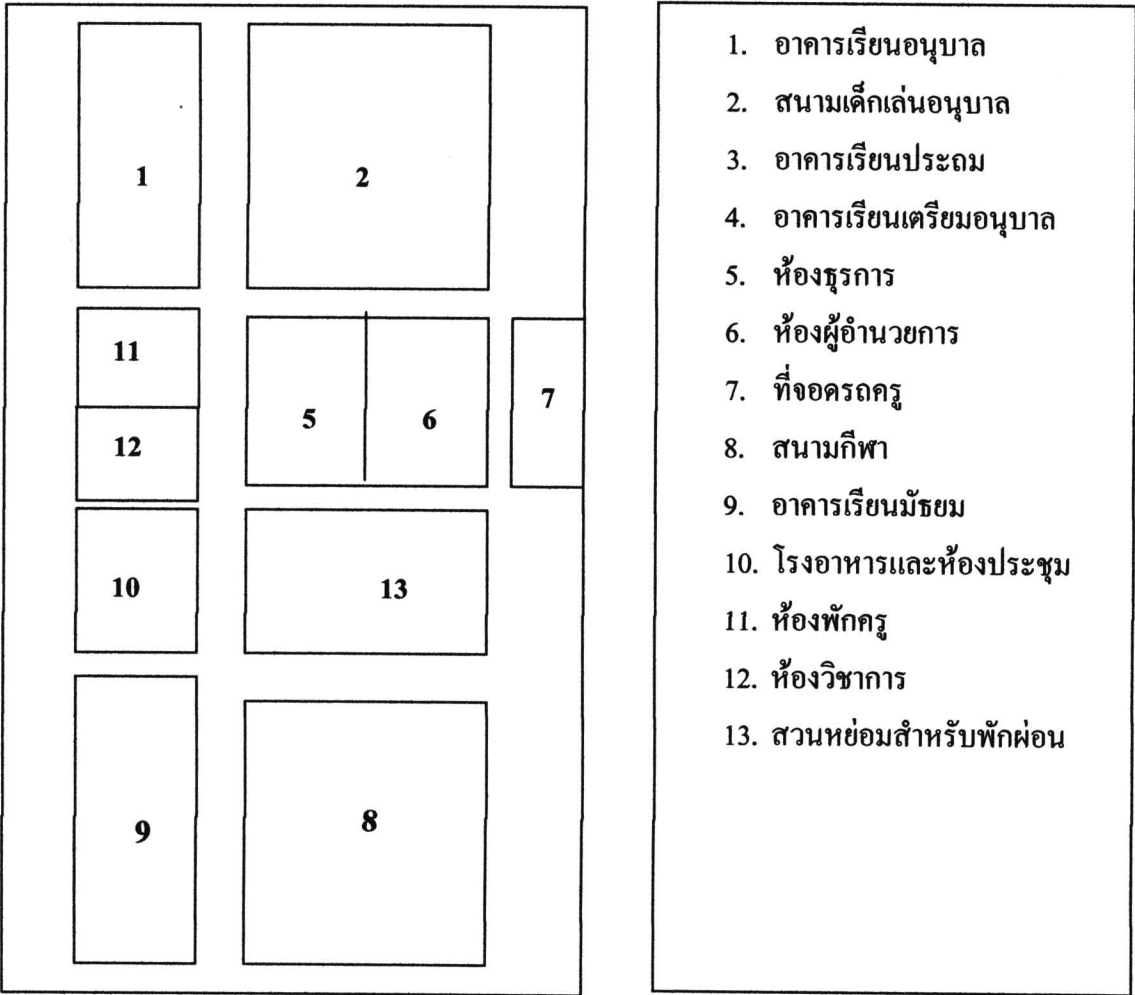
หลังการก่อสร้างขาดเงินอีกจำนวนหนึ่ง เงินจำนวนนี้ คุณมาฮฺยูดี รับผิดชอบบริจาคเพิ่มให้ครบจากนั้นทางโรงเรียนต้องการเปิดสอนในระดับมัธยมตามเนื้อที่เดิมที่มีอยู่ไม่สามารถเปิดสอนในระดับมัธยมได้ (ตามกฎหมายของกระทรวงศึกษาธิการ) คุณเลา ลู่ควร ได้เป็นผู้จัดหาที่ดินเพิ่มอีก 28 ตารางวา (ค่าที่ดินโรงเรียนเป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย) ครบตามข้อกำหนดของกระทรวงศึกษาธิการ จึงสามารถเปิดการเรียนการสอนในระดับมัธยมได้ ในระหว่างนั้นคุณหม่าฮฺยูดี ยังเขียนรายชื่อผู้บริจาคเงินไว้ 1 ฉบับ มอบให้คุณเลา ลู่ควร เก็บรักษาไว้ พร้อมกับกำชับเก็บรักษาไว้ให้ดี จะมีประโยชน์ในการตรวจสอบว่า โรงเรียนสันติศึกษา เป็นทรัพย์สินขององค์กรการกุศลมวลชน มิใช่ทรัพย์สินของเอกชน จึงควรจัดตั้งคณะกรรมการตามระเบียบขององค์กรการกุศล และเลือกประธานกรรมการ เป็นผู้มีอำนาจเต็มในการบริหารงาน จัดระบบบัญชี ทำรายงานชี้แจงรายละเอียดบัญชีค่าใช้จ่าย กำไร ขาดทุน ของโรงเรียน เพื่อแสดงให้เห็นสภาพการเงินของโรงเรียน

นโยบายการเรียนการสอนรวมถึงการประเมินผลการเรียน การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ของโรงเรียนต้องรายงาน เป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ ของผู้ก่อตั้งโรงเรียน และเพื่อให้พี่น้องมุสลิมชาวเชียงใหม่เข้าใจข้อเท็จจริงของการก่อตั้งโรงเรียน เพื่อความกระจ่างจึงบันทึกไว้บนแผ่นหินเพื่อเป็นหลักฐานตลอดไป อาคารเรียนหลังที่ 2 จากการได้รับบริจาคเงินสร้างอาคารเรียนหลังที่ 2 ของโรงเรียนสันติศึกษา คุณบุญศรี อินทนนท์ ได้เป็นผู้จัดการบริหารเงินที่ได้รับบริจาค ในการก่อสร้างอาคารเรียนหลังที่ 2 การเลิกมูลนิธิ ธรรมนูญโรงเรียน ข้อ 39. ถ้ามูลนิธิต้องล้มเลิกไป โดยมติของคณะกรรมการหรือโดยเหตุใดก็ตาม ทรัพย์สินทั้งหมดที่เหลืออยู่ให้ตกเป็นกรรมสิทธิ์แก่มัสยิด เฮดายาตุลอิสลาม (บ้านฮ่อ) ตำบลช้างคลาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

โรงเรียนสันติศึกษา เปิดสอนมาเป็นระยะเวลา 39 ปี เปิดสอนในระดับเตรียมอนุบาล ถึงมัธยมศึกษาตอนต้น มีอาคารเรียน 2 หลัง ซึ่งหลังแรกเป็นของระดับเตรียมอนุบาลและอนุบาล หลังที่สอง เป็นของระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ในโรงเรียนมีบุคลากรทั้งหมด 34 คน แยกเป็นบุคลากรทางการศึกษาจำนวนทั้งหมด 25 คน บุคลากรสนับสนุนการศึกษา จำนวน 9 คน มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 352 คน นักเรียนโดยส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม รองลงมา นับถือศาสนาพุทธ

และศาสนาคริสต์ นักเรียนที่ร่วมกันในโรงเรียนมีความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ ภาษา แม้จะมี
ความแตกต่างแต่นักเรียนก็สามารถอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

แผนผังอาคารโรงเรียนสันติศึกษา



แผนภาพ 6 แผนผังโรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 2 ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 2.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
- 2.2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง
- 2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง
- 2.4 ผลกระทบด้านสุขภาพ

2.1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 6 จำนวนและร้อยละ ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ และบุคคลที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วย

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1.เพศ		
ชาย	20	66.67
หญิง	10	33.33
2.อายุ		
9 ปี	3	10.00
10 ปี	12	40.00
11 ปี	6	20.00
12 ปี	9	30.00
3.บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วย		
บิดามารดา	20	66.67
บิดา	4	13.33
มารดา	2	6.67
ญาติ	4	13.33

จากตาราง 6 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 66.67 มีอายุ 10 ปี ร้อยละ 40.00 รองลงมาคือ 12 ปี ร้อยละ 30.00 และน้อยที่สุด คือ 9 ปี ร้อยละ 10 ปัจจุบันกลุ่มตัวอย่างพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา ร้อยละ 66.67 รองลงมาคือ อยู่กับบิดา และอยู่กับญาติ ร้อยละ 13.33 น้อยที่สุดอาศัยอยู่กับมารดาเพียงผู้เดียว ร้อยละ 6.67

2.2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง

ตาราง 7 จำนวนและร้อยละ ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครองจำแนกตามสถานภาพของบิดามารดา ระดับการศึกษาของบิดามารดา การประกอบอาชีพของบิดามารดา รายได้ของผู้ปกครองฐานะของครอบครัว การเลี้ยงดูบุตรของบิดามารดา

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1. สถานภาพของบิดามารดา		
อยู่ด้วยกัน	22	73.33
หย่าร้าง	3	10.00
แยกกันอยู่	5	16.67
2. ระดับการศึกษาของบิดา		
ไม่ได้ศึกษา	6	20.00
ประถมศึกษา	4	13.33
มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า	13	43.33
อนุปริญญา (ปวส.หรือเทียบเท่า)	1	3.33
ปริญญาตรี	6	20.00
3. ระดับการศึกษาของมารดา		
ไม่ได้ศึกษา	5	16.67
ประถมศึกษา	4	13.33
มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า	15	50.00
อนุปริญญา (ปวสหรือเทียบเท่า.)	2	6.67



ตาราง 7 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
3. ระดับการศึกษาของมารดา(ต่อ)		
ปริญญาตรี	3	10.00
ปริญญาเอก	1	3.33
4. อาชีพของบิดา		
ข้าราชการ	4	13.33
ธุรกิจส่วนตัว	7	23.33
เกษตรกร	4	13.33
ค้าขาย	9	30.00
พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน	6	20.00
5. อาชีพของมารดา		
ธุรกิจส่วนตัว	8	26.67
เกษตรกร	4	13.33
ค้าขาย	6	20.00
พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน	10	33.33
6. รายได้ของผู้ปกครอง		
ไม่มีรายได้	8	26.67
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2	6.67
5,001 - 10,000 บาท	4	13.33
10,001 - 15,000 บาท	7	23.33
15,001 - 20,000 บาท	5	16.67
มากกว่า 20,000 บาทขึ้นไป	4	13.33

ตาราง 7 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
7. เงินที่ผู้ปกครองให้มาโรงเรียนโดยเฉลี่ย บาท/ต่อวัน		
5 บาท	1	3.33
10 บาท	5	16.67
20 บาท	13	43.33
30 บาท	7	23.33
40 บาท	2	6.67
50 บาท	2	6.67
8. ความพอเพียงของฐานะครอบครัว		
พอ	28	93.33
ไม่พอ	2	6.67
9. เวลาว่างของบิดามารดาที่ให้กับกลุ่มตัวอย่าง		
มีเวลา	8	26.67
ไม่มีเวลา	21	73.33
10. บุคคลที่ปรึกษาเวลามีปัญหา		
พี่น้อง	2	6.67
ญาติ	8	26.67
เพื่อน	1	3.33
ครู	15	50.00
11. วิธีการเลี้ยงดูของบิดามารดา		
เข้มงวด	4	13.33
ตามใจ	9	30.00
เข้มงวดบางครั้ง	17	56.67

จากตาราง 7 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง พบว่า

สถานภาพของบิดามารดา พบว่า บิดามารดาอยู่ด้วยกัน ร้อยละ 73.33 รองลงมาคือ บิดามารดาแยกกันอยู่ ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุด คือ บิดามารดาหย่าร้าง ร้อยละ 10.00

ระดับการศึกษาของบิดา พบว่า บิดามีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า ร้อยละ 43.33 รองลงมาคือ ไม่ได้ศึกษาและปริญญาตรี ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุด คือ อนุปริญญา (ปวส. หรือเทียบเท่า) ร้อยละ 3.33

ระดับการศึกษาของมารดา พบว่า มารดามีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า ร้อยละ 50.00 รองลงมาคือ ไม่ได้ศึกษา ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุดปริญญาเอก ร้อยละ 3.33

อาชีพของบิดา พบว่า บิดาประกอบอาชีพ ค้าขาย ร้อยละ 30.00 รองลงมาคือ ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ ข้าราชการ และ เกษตรกร ร้อยละ 13.33

อาชีพของมารดา พบว่า มารดาประกอบอาชีพ พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน ร้อยละ 33.33 รองลงมาคือ ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุดคือ เกษตรกร ร้อยละ 13.33

รายได้ของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองไม่มีรายได้ ร้อยละ 26.67 สำหรับผู้ปกครองที่มีรายได้ มากที่สุดคือ 10,001 - 15,000 บาท ร้อยละ 23.33 รองลงมาคือ 15,001 - 20,000 บาท ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุดคือ ต่ำกว่า 5,000 บาท ร้อยละ 6.67

เงินที่ผู้ปกครองให้มาโรงเรียน พบว่า ผู้ปกครองให้เงินมาโรงเรียนโดยเฉลี่ย 20 บาทต่อวัน ร้อยละ 43.33 รองลงมาคือ 30 บาท ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ 5 บาท ร้อยละ 3.33

ความพอเพียงของฐานะครอบครัว พบว่า ครอบครัวโดยส่วนใหญ่แล้วมีฐานะที่พอเพียง ร้อยละ 93.33 ไม่พอเพียง ร้อยละ 6.67

เวลาว่างของบิดามารดาที่ให้อุ้มตัวอย่าง พบว่า ผู้ปกครองไม่มีเวลา ร้อยละ 73.33 และผู้ปกครองที่มีเวลา ร้อยละ 26.67

ผู้ให้คำปรึกษาแก่กลุ่มตัวอย่าง พบว่า เมื่อกลุ่มตัวอย่างมีปัญหาจะปรึกษาครู ร้อยละ 50.00 รองลงมาคือ ญาติ ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุดคือ เพื่อน ร้อยละ 3.33

วิธีการเลี้ยงดูของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองเลี้ยงดูแบบเข้มงวดบางครั้ง ร้อยละ 56.67 รองลงมาคือ ตามใจ ร้อยละ 30.00 และน้อยที่สุดคือ เข้มงวด ร้อยละ 13.33

2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 8 จำนวนและร้อยละ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการมีคอมพิวเตอร์ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวนครั้งในการเล่น บุคคลที่ชวนกลุ่มตัวอย่าง เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง การมีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ลักษณะเกมที่กลุ่มตัวอย่างเล่น ประเภทของเกม ค่าใช้จ่ายในการเล่น วิธีการเลือกเล่นเกม การศึกษาแหล่งเรียนรู้ บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมด้วย การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง และสาเหตุหลักในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1. การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านของกลุ่มตัวอย่าง		
ไม่มี	2	6.67
มี	18	60.00
ใช้ส่วนรวม	10	33.33
2. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกของกลุ่มตัวอย่าง		
2 ปี	1	3.33
3 ปี	0	0.00
4 ปี	3	10.00
5 ปี	4	13.33
6 ปี	8	26.67
7 ปี	4	13.33
8 ปี	6	20.00
9 ปี	0	0.00
10 ปี	0	0.00
11 ปี	0	0.00
12 ปี	4	13.33

ตาราง 8 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
3. จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน ตั้งแต่ 30 วันขึ้นไป	30	100.00
4. จำนวนเดือนที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อปี		
2 เดือน	2	6.67
3 เดือน	0	0.00
4 เดือน	1	3.33
5 เดือน	0	0.00
6 เดือน	0	0.00
7 เดือน	0	0.00
8 เดือน	27	90.00
5. จำนวนปีที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
1 ปี	14	46.67
2 ปี	6	20.00
3 ปี	7	23.33
4 ปี	1	3.33
5 ปี	1	3.33
6 ปี	1	3.33
6. จำนวนชั่วโมงที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน		
ไม่แน่นอน	17	56.67
1 ชั่วโมง	5	16.67
2 ชั่วโมง	3	10.00
3 ชั่วโมง	3	10.00
4 ชั่วโมง	2	6.67

ตาราง 8 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
7. จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมต่อสัปดาห์		
ทุกวัน	17	56.67
1วัน	2	6.67
2วัน	4	13.33
3วัน	1	3.33
4วัน	6	20.00
8. จำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมต่อเดือน		
1 ครั้ง	4	13.33
2 ครั้ง	4	13.33
3 ครั้ง	1	3.33
4 ครั้ง	1	3.33
5 ครั้ง	1	3.33
6 ครั้ง	1	3.33
ตั้งแต่ 7 ครั้งขึ้นไป	18	60.00
9. บุคคลที่เป็นผู้ชวนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ญาติพี่น้อง	5	16.67
เพื่อน	10	33.33
เล่นเอง	15	50.00

ตาราง 8 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
10. จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง		
1 คน	7	23.33
2 คน	8	26.67
3 คน	4	13.33
ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป	11	36.67
11. การมีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน		
มี	17	56.67
ไม่มี	13	43.33
12. จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ไม่มีญาติพี่น้องเล่นเกมเลย	7	23.33
1 คน	5	16.67
2 คน	9	30.00
3 คน	1	3.33
ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป	8	26.67
13. สถานที่เล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง		
ที่บ้าน	17	56.67
โรงเรียน	1	3.33
ร้านเกม	11	36.67
บ้านเพื่อน	1	3.33

ตาราง 8 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
14. ลักษณะเกมที่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่น		
เกมที่ใช้แผ่นเกม	4	13.33
เกมออนไลน์ที่เสียเงิน	21	70.00
เกมฟรีในอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ต่าง ๆ	5	16.67
15. ประเภทของเกมที่ถูกกลุ่มตัวอย่างชอบเล่นมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เกมการต่อสู้	9	30.00
เกมที่ใช้การยิงกัน	5	16.67
เกมแนวผจญภัย เช่น มารีโอ ร็อคแมน	1	3.33
เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง	10	33.33
เกมการเล่นหมากระดาน เช่น หมากรอส หมากรุก ไฟ	1	3.33
เกมเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล		
บาสเกตบอล ปิงปอง เป็นต้น	4	13.33
16. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นต่อครั้ง		
ไม่มีค่าใช้จ่าย	19	63.33
1 - 10 บาท	5	16.67
11 - 15 บาท	2	6.67
16 - 20 บาท	3	10.00
มากกว่า 30 บาทขึ้นไป	1	3.33

ตาราง 8 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
17. ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
วันธรรมดา	15	50.00
เสาร์อาทิตย์	10	33.33
ปิดเทอม	2	6.67
นาน ๆ ครั้ง	3	10.00
18. วิธีการเลือกเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง		
ตามความชอบ	16	53.33
เพื่อนแนะนำ	5	16.67
ตามความนิยม	3	10.00
ผู้ปกครองอนุญาต	6	20.00
19. การศึกษาแหล่งความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง		
ไม่ศึกษา	21	70.00
ศึกษาจากเพื่อน	6	20.00
ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	3	10.00
20. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมด้วย		
บิดามารดา	2	6.67
ญาติพี่น้อง	4	13.33
เพื่อน	10	33.33
เล่นเอง	14	46.67



ตาราง 8 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
21. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง		
ทุกครั้ง	6	20.00
บางครั้ง	13	43.33
ไม่เคย	11	36.67
22. สาเหตุหลักที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกม		
สนุกสนาน	13	43.33
ระบายความเครียด	17	56.67

จากตาราง 8 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกรายข้อ พบว่า การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ที่บ้านไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้ ร้อยละ 6.67 สำหรับบ้านที่มีคอมพิวเตอร์ใช้ ร้อยละ 60.00 และมีใช้เป็นของส่วนรวม ร้อยละ 33.33

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกอายุ 6 ปี ร้อยละ 26.67 รองลงมาคือ 8 ปี ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุดคือ 2 ปี ร้อยละ 3.33

จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ร้อยละ 100

จำนวนเดือนที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อปี พบว่า จำนวนเดือนที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ 8 เดือน ร้อยละ 90 รองลงมา 2 เดือน ร้อยละ 6.67 และน้อยที่สุดคือ 3.33

จำนวนปีที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า จำนวนปีที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ 1 ปี ร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ 3 ปี ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ 2 ปี ร้อยละ 20.00

จำนวนชั่วโมงที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัน พบว่า จำนวนชั่วโมงที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันมากที่สุด คือ จำนวนชั่วโมงไม่แน่นอน ร้อยละ 56.67 รองลงมา คือ 1 ชั่วโมง ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุด คือ 4 ชั่วโมง ร้อยละ 6.67

จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมต่อสัปดาห์ พบว่า จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมต่อสัปดาห์ มากที่สุด คือ ทุกวัน ร้อยละ 56.67 รองลงมาคือ 4 วัน ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุด คือ 1 วัน ร้อยละ 3.33

จำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมต่อเดือน พบว่า จำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมต่อเดือน มากที่สุด คือ ตั้งแต่ 7 ครั้งขึ้นไป ร้อยละ 60.00 รองลงมาคือ 1 และ 2 ครั้ง ร้อยละ 13.33 และน้อยที่สุดคือ 3 ถึง 6 ครั้ง ร้อยละ 3.33

บุคคลที่เป็นผู้ชวนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์เองโดยไม่มีใครชวน ร้อยละ 50.00 รองลงมา คือ เพื่อนชวนเล่น ร้อยละ 33.33 และน้อยที่สุดคือญาติพี่น้อง ร้อยละ 16.67

จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีเพื่อนสนิทตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป ร้อยละ 36.67 รองลงมา คือ มีเพื่อนสนิท 2 คน ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุด คือ มีเพื่อนสนิท 3 คน ร้อยละ 13.33

การมีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน พบว่า มี ร้อยละ 56.67 และไม่มี ร้อยละ 43.33

จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มีญาติพี่น้องที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 คน ร้อยละ 30.00 รองลงมา คือ จำนวนตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุด คือ จำนวน 3 คน

สถานที่เล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ร้อยละ 56.67 รองลงมา คือ ร้านเกม ร้อยละ 36.67 และน้อยที่สุด คือ ที่โรงเรียนและบ้านเพื่อน ร้อยละ 3.33

ลักษณะเกมที่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่น พบว่า กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกมออนไลน์ที่เสียเงิน ร้อยละ 70.00 รองลงมา คือ เกมฟรีในอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ต่าง ๆ ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุด คือ เกมที่ใช้แผ่นเกม ร้อยละ 13.33

ประเภทของเกมในกลุ่มตัวอย่างชอบเล่นมากที่สุด พบว่า กลุ่มตัวอย่างชอบเกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง ร้อยละ 33.33 รองลงมา คือ เกมการต่อสู้ ร้อยละ 30.00 และน้อยที่สุด เกมการเล่นหมากระดาน เช่น หมากระดาน หมากรุก ไพ่ ร้อยละ 3.33

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนัดครั้ง พบว่า มากที่สุด คือ ไม่มีค่าใช้จ่ายเนื่องจากเล่นที่บ้าน ร้อยละ 63.33 รองลงมา 1-10 บาท ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุด คือ มากกว่า 30 บาทขึ้นไป ร้อยละ 3.33

ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ วันธรรมดา ร้อยละ 50.00 รองลงมา คือ วันเสาร์และวันอาทิตย์ ร้อยละ 33.33 และน้อยที่สุดคือ ช่วงปิดเทอม ร้อยละ 6.67

วิธีการเลือกเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มากที่สุดเลือกเล่นเกมโดยตามความชอบของตนเอง ร้อยละ 53.33 รองลงมา คือ ผู้ปกครองอนุญาตให้เล่น ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุด คือ ตามความนิยม ร้อยละ 10.00

การศึกษาแหล่งความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างไม่ได้ศึกษาแหล่งความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 70.00 รองลงมา คือ ศึกษาจากเพื่อน ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุด คือ ศึกษาด้วยตนเอง ร้อยละ 10.00

บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมด้วย พบว่า มากที่สุด คือ เล่นเอง ร้อยละ 46.67 รองลงมา คือ เล่นกับเพื่อน ร้อยละ 33.33 และน้อยที่สุด คือ บิดามารดา ร้อยละ 6.67

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้ปกครองมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างบางครั้ง ร้อยละ 43.33 รองลงมา ไม่เคยมีส่วนร่วมในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 36.67 และน้อยที่สุด มีส่วนร่วมทุกครั้งในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 20.00

สาเหตุหลักที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกม พบว่า ใช้ในการระบายความเครียด ร้อยละ 56.67 รองลงมา คือ เพื่อความสนุกสนาน ร้อยละ 43.33

2.4 ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 9 จำนวนและร้อยละ ผลกระทบด้านสุขภาพ จำแนกตามปัญหาสุขภาพ การทราบผลเสียต่อสุขภาพจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมเวลาว่างของกลุ่มตัวอย่าง

ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1. การมีสุขภาพของของกลุ่มตัวอย่าง		
มี	22	73.33
ไม่มี	8	26.67
2. ปัญหาสุขภาพ ของกลุ่มตัวอย่าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ปวดศีรษะ	8	26.67
ปัญหาเกี่ยวกับสายตา	5	16.67
แพ้แสง	2	6.67
ปวดหลัง	1	3.33
เป็นโรคกระเพาะ	11	36.67
น้ำหนักเกิน	1	3.33
อื่น ๆ (โปรดระบุ).....		
3. การทราบผลเสียต่อสุขภาพจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ทราบ	30	100.00

ตาราง 9 (ต่อ)

ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
4. กิจกรรมเวลาว่างของกลุ่มตัวอย่าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ฟังเพลง	11	36.67
ดูโทรทัศน์	17	56.67
ทบทวนบทเรียน	5	16.67
ช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน	8	26.67
ออกกำลังกาย/เล่นกีฬา	10	33.33
อ่านหนังสือการ์ตูน	7	23.33

จากตาราง 9 ผลกระทบด้านสุขภาพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีปัญหาด้านสุขภาพ ร้อยละ 73.33 โดยโรคที่เป็นมากที่สุดคือ เป็นโรคกระเพาะ ร้อยละ 36.67 รองลงมาคือ ปวดศีรษะ ร้อยละ 26.67 กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดทราบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลเสียต่อสุขภาพ ร้อยละ 100.00 และหลังการเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ใช้เวลาว่างทำกิจกรรม มากที่สุดคือ ดูโทรทัศน์ ร้อยละ 56.67 รองลงมาคือ ฟังเพลง ร้อยละ 36.67 และน้อยที่สุด คือ ทบทวนบทเรียน 16.67

ตอนที่ 3 ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม แบ่งเป็น 2 ส่วน

3.1 ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างจากการดำเนินการใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

3.2 ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นำเสนอ 3 ส่วน

3.2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

3.2.2 ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

3.2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

3.1 ผลการสังเกตพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่างจากการดำเนินการใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ดังนี้

ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยผู้ที่เกี่ยวข้องมี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ครูประจำชั้น จำนวน 3 คน โดยเรียงลำดับความถี่จากมากไปหาน้อย และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ และ กลุ่มที่ 2 ผู้ปกครอง จำนวน 30 คน วิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ และนำเสนอข้อมูลด้วยการประกอบคำบรรยายและการพรรณนาวิเคราะห์

3.1.1 ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง โดยครูประจำชั้น สรุปประเด็น ดังนี้

1. ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า กลุ่มตัวอย่างสนใจว่าที่เป็นผลกระทบกับตัวเอง (24) รองลงมาคือ การเล่นเกมกิจกรรมที่กำหนด (20) การแสดงบทบาทสมมติ (18) การชมเชยและให้รางวัล (12) การรู้จักวิเคราะห์ตัวเอง (10) และการใช้ภาษาที่เหมาะสม (6)

2. ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียน

- บรรยาภาวะขณะเรียนโดยใช้กิจกรรม

บรรยาภาวะขณะเรียนโดยใช้กิจกรรม พบว่า กลุ่มตัวอย่างสนุกสนานกับการทำกิจกรรม (29) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างมีความกระตือรือร้นต้องการที่จะทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก (20) กลุ่มตัวอย่างปฏิบัติตามคำสั่งและสามารถทำกิจกรรมได้ถูกต้อง (17) กลุ่มตัวอย่างมีความซื่อสัตย์ต่อตนเองมากขึ้น ตอบคำถามตามความเป็นจริง (16) กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกที่ดี มีความรับผิดชอบในการทำงานจนประสบผลสำเร็จ (10) กลุ่มตัวอย่างไม่นอนหลับในชั้นเรียน (10) และกลุ่มตัวอย่างมีความภาคภูมิใจในความรู้ความสามารถของตนเองและเพื่อน ๆ (9)

- การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างต่อครู

การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างต่อครู พบว่า กลุ่มตัวอย่างตั้งใจเรียน และสนุกสนานในการเรียน (28) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมเรียบร้อยและไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (27) กลุ่มตัวอย่างส่งงานตรงเวลา(18) กลุ่มตัวอย่างไม่นอนหลับในชั้นเรียน(15) กลุ่มตัวอย่างพูดจาไพเราะกับครู (15) กลุ่มตัวอย่างช่วยเหลืองานครู (12) กลุ่มตัวอย่างมีการซักถามเมื่อไม่เข้าใจ(8) และกลุ่มตัวอย่างอาสาทำกิจกรรมต่าง ๆ ของห้อง(5)

- การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างต่อเพื่อน

การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างต่อเพื่อน พบว่า กลุ่มตัวอย่างไม่เก็บตัว และไม่ก้าวร้าวสามารถเล่นกับเพื่อนได้ทุกกลุ่ม (30) รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างพูดจาไพเราะกับเพื่อน(27) ช่วยเหลืองานกลุ่มเป็นอย่างดี(20) กลุ่มตัวอย่างมีน้ำใจแบ่งปันอุปกรณ์การเรียนให้เพื่อนเมื่อเพื่อนลืมอุปกรณ์การเรียนมา (17) กลุ่มตัวอย่างมีการซักถามบทเรียน การบ้าน กับเพื่อนเมื่อตนเองไม่มาโรงเรียน (15) และกลุ่มตัวอย่างไม่หยิ่งของเพื่อนโดยไม่ได้รับอนุญาต (12)

3.1.2 ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง

ตาราง 10 จำนวนและร้อยละ ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง จำแนกตาม ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทของ เกมที่บุตรหลานชอบเล่น การทราบค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อครั้ง ช่วงเวลาในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ความรู้สึกกับการเล่นเกมของบุตรหลาน แนวทางในการจัดการเวลา เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1. ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน		
1 - 2 วัน	11	36.67
3 - 4 วัน	10	33.33
5 - 6 วัน	5	16.67
มากกว่า 7 วัน	0	0.00
ทุกวัน	4	13.33

ตาราง 10 (ต่อ)

ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
2. ระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานในแต่ละครั้ง		
1 - 2 ชั่วโมง	24	80.00
3 - 4 ชั่วโมง	6	20.00
3. ประเภทของเกมที่บุตรหลานชอบเล่น		
เกมการต่อสู้	8	26.67
เกมที่ใช้การยิงกัน	4	13.33
เกมแนวผจญภัย เช่น มารีโอ ร็อคแมน	6	20.00
เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง	12	40.00
4. การทราบค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนต่อครั้ง		
ไม่ทราบ	12	40.00
ทราบ	18	60.00
10 - 20 บาท	15	83.33
20 - 30 บาท	3	16.67
5. ช่วงปกติที่เห็นบุตรหลานเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
วันธรรมดาหลังเลิกเรียน	12	40.00
วันหยุดพิเศษ/วันนักขัตฤกษ์	0	0.00
วันหยุดเสาร์-อาทิตย์	18	60.00
6. ความรู้สึกรับรู้กับการเล่นเกมของบุตรหลาน		
เฉย ๆ	5	16.66
กังวลบ้าง แต่ไม่มาก	23	76.67
รู้สึกเครียด	2	6.67

ตาราง 10 (ต่อ)

ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
7. การมีแนวทางในการจัดการเวลาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
มี	30	100.00
สั่งห้ามเล่นเกมโดยเด็ดขาด	3	10.00
เล่นได้ แต่ต้องทำการบ้าน/ทำงานก่อน	25	83.33
เล่นได้ แต่ต้องอยู่ในความดูแลรับผิดชอบ	2	6.67

จากตาราง 10 ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง จำนวน 30 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 - 2 วัน ร้อยละ 36.67 ระยะเวลาในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละครั้ง เฉลี่ย 1 -2 ชั่วโมง ร้อยละ 80.00 จากการสังเกตกลุ่มตัวอย่างของส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมประเภทเกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง ร้อยละ 40.00 รองลงมาคือ เกมการต่อสู้ ร้อยละ 26. ผู้ปกครองโดยส่วนใหญ่จะทราบค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมต่อครั้ง ร้อยละ 60.00 มากที่สุดคือ 10 - 20 บาท ร้อยละ 83.33 รองลงมาคือ 20 - 30 บาท ร้อยละ 16.67 และไม่ทราบ ร้อยละ 40.00

ปกติผู้ปกครองเห็นกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วง ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ร้อยละ 60.00 รองลงมาคือ วันธรรมดาหลังเลิกเรียน ร้อยละ 40.00 ความรู้สึกของผู้ปกครองกับการเล่นเกม ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้ปกครองมีความกังวลบ้าง แต่ไม่มาก ร้อยละ 76.67 รองลงมาคือ ผู้ปกครองรู้สึกเฉยๆ ร้อยละ 16.66 ปกติผู้ปกครองจะมีแนวทางในการจัดการเวลาเรื่องการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 100.00 มากที่สุดคือ เล่นได้ แต่ต้องทำการบ้านหรือทำงานก่อน ร้อยละ 83.33 รองลงมาคือ สั่งห้ามเล่นเกมโดยเด็ดขาด ร้อยละ 10.00

3.2 ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นำเสนอ 3 ส่วน

3.2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)

ก่อนร่วมกิจกรรม		หลังร่วมกิจกรรม		ค่า t	df	p-value
$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
15.13	1.07	26.57	1.13	51.21	29	0.034*

หมายเหตุ * ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตาราง 11 เปรียบเทียบคะแนนความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พบว่าคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 15.13 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.57 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3.2.2 ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบความตระหนักก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ตัวอย่างจำนวน 30 คน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

ข้อ	ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับการเล่นเกม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1	# บ่อยครั้งที่ฉันอยากเกิดใน ครอบครัวอื่น	0.93	0.25	0.90	0.31	0.44	29	0.662
2	ฉันเป็นที่ภาคภูมิใจของพ่อแม่	0.70	0.47	0.83	0.38	2.11	29	0.043*
3	# ฉันไม่สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ดีเท่า เทียบกับเพื่อน	0.93	0.25	0.83	0.38	1.14	29	0.264
4	ฉันเป็นที่รักใคร่กับเพื่อนในกลุ่มที่ เล่นเกมด้วยกัน	0.67	0.48	0.83	0.38	1.54	29	0.134
5	# เวลาอยู่ในกลุ่มเพื่อน ฉันรู้สึกว่าเป็น คนไม่มีประโยชน์	0.73	0.45	0.60	0.50	1.44	29	0.161
6	เพื่อนๆ พอใจที่มีฉันเป็นเพื่อนคนหนึ่ง	0.67	0.48	0.90	0.31	2.97	29	0.006***
7	คนเราไม่แตกต่างกันเลย	0.63	0.49	0.93	0.25	3.53	29	0.001***
8	เพื่อนๆ เห็นว่าฉันเป็นคนดีมี ความสามารถ	0.60	0.50	0.93	0.25	3.81	29	0.001***
9	ฉันเป็นบุคคลที่น่าเชื่อถือในสายตาของ เพื่อนๆ	0.57	0.50	0.97	0.18	4.40	29	0.000***
10	ฉันเป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งในห้องเรียน	0.63	0.49	0.90	0.31	3.25	29	0.003***

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	ความตระหนักของกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับการเล่นเกม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
11	# อาชีพคนเก็บขยะ เป็นอาชีพด้อยค่า ไม่มีคนนับถือ	0.83	0.38	0.67	0.48	1.54	29	0.134
12	คนที่มียาเสพติดเป็นนักร้อง คารา คือ คนดี	0.70	0.47	0.93	0.25	2.25	29	0.032*
13	เมื่อเห็นเพื่อนที่เล่นเกมเคียดแค้น นักเรียนจะเข้าไปช่วยเหลือ	0.63	0.49	0.83	0.38	1.80	29	0.083
14	นักเรียนชื่นชมเมื่อเพื่อนประกวดชนะ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	0.73	0.45	0.80	0.41	0.57	29	0.573
15	# เวลาพูดจะพูดอย่างไรก็ได้ไม่ต้อง สนใจใคร	0.83	0.47	0.70	0.38	1.68	29	0.103
16	คนเราไม่ควรมองแต่รูปร่างหน้าตา แต่ ควรมองที่จิตใจของคนอื่นด้วย เพราะ เขาเป็นคนดี	0.73	0.45	0.87	0.35	1.16	29	0.255
17	ฉันเลือกเล่นแต่เกมที่มีประ โยชน์ต่อฉัน	0.67	0.48	0.83	0.38	1.54	29	0.134
18	# ฉันมักตามเพื่อนไปเล่นเกม คอมพิวเตอร์เมื่อเพื่อนชวน	0.80	0.41	0.70	0.47	1.00	29	0.326
19	# เมื่อเพื่อนสอปกเราควรหัวเราะเยาะ	0.80	0.41	0.60	0.50	1.99	29	0.056*
20	ฉันเป็นที่รักใคร่ชื่นชมของอาจารย์	0.63	0.49	0.87	0.35	2.54	29	0.017**
เฉลี่ยรวม		0.68	0.47	0.87	0.33	2.12	29	0.143**

หมายเหตุ # คำถามเชิงลบ
* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05
** ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01
*** ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.001

จากตาราง 12 เปรียบเทียบด้านความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างที่คิดเกมคอมพิวเตอร์โดยภาพรวม พบว่า คะแนนก่อนร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.68 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย 0.87 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายข้อคำถามเชิงบวก พบว่า ข้อที่ 6 เพื่อนๆ พอใจที่มีฉันเป็นเพื่อนคนหนึ่ง ข้อที่ 7 คนเราไม่แตกต่างกันเลย ข้อที่ 8 เพื่อนๆ เห็นว่าฉันเป็นคนดีมีความสามารถ ข้อที่ 9 ฉันเป็นบุคคลที่น่าเชื่อถือในสายตาของเพื่อน ๆ และข้อที่ 10 ฉันเป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งในชีวิตฉัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ข้อที่ 20 ฉันเป็นที่รักใคร่ชื่นชมของอาจารย์ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ข้อที่ 2 ฉันเป็นที่ภาคภูมิใจของพ่อแม่ และข้อที่ 12 คนที่มีอาชีพเป็นนักร้อง คาราโอเกะ คนดี หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายข้อคำถามเชิงลบ พบว่า ข้อที่ 19 เมื่อเพื่อนสอบตกเราควรหัวเราะเยาะ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3.2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม จำแนกตามข้อคำถาม

ตาราง 13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างที่ติดเกม
คอมพิวเตอร์ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
ตัวอย่างจำนวน 30 คน (คะแนนเต็ม 15 คะแนน)

ข้อ	การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับการเล่นเกม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1	โกรธเพื่อนมากจึงไปเล่นเกมยิง ๆ น้า ฟิน	3.83	0.46	2.03	0.67	12.24	29	0.000**
2	เครียดเรื่องเรียนมาก ๆ ไปเล่นเกม คอมพิวเตอร์	3.87	0.35	2.07	0.69	11.12	29	0.000**
3	ตามเพื่อนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ ร้านเกม	3.80	0.48	2.13	0.90	10.33	29	0.000**
4	รู้ว่าตนเองเครียดเพราะอะไร แล้วหาทาง แก้ที่สาเหตุ	3.83	0.46	1.97	0.81	11.37	29	0.000**
5	เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ	3.83	0.38	2.17	0.79	9.90	29	0.000**
6	ชวนเพื่อนไปเล่นเกมโปรคที่ร้านคอม	3.70	0.60	2.07	0.58	11.70	29	0.000**
7	เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนรู้สึกปวดตา	3.80	0.48	2.07	0.64	12.10	29	0.000**
8	เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามประเภทที่ชอบ	3.73	0.58	1.97	0.72	11.84	29	0.000**
9	ขโมยเงินพ่อแม่เพื่อมาเล่นเกม คอมพิวเตอร์	3.83	0.38	2.07	0.69	13.29	29	0.000**
10	ปฏิเสธทุกครั้งที่เพื่อนมาขอยืมเงินไป เล่นเกม	3.80	0.48	2.13	0.73	10.81	29	0.000**

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อ	การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับการเล่นเกม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
11	เล่นเกมเพลินจนลืมเวลารับประทานอาหาร	3.77	0.50	2.03	0.67	12.84	29	0.000**
12	เลิกเล่นเกมแล้วรู้สึกหงุดหงิด	3.80	0.48	1.87	0.68	12.79	29	0.000**
13	อรรถาवादเมื่อมีคนทำอะไรให้ไม่พอใจ	3.77	0.50	1.83	0.53	15.31	29	0.000**
14	# เลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์ต่อตนเองเท่านั้น	1.87	0.51	3.57	0.63	-12.42	29	0.000**
15	# พยายามลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ลงโดยการไปทำกิจกรรมอย่างอื่น	1.70	0.65	3.37	0.67	-10.81	29	0.000**
เฉลี่ยรวม		3.53	0.49	2.22	0.69	8.83	29	0.000**

หมายเหตุ # ค่าตามเชิงบวก
** ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.001

จากตาราง 13 การเปรียบเทียบการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม โดยภาพรวมพบว่า คะแนนก่อนร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.53 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.22 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายข้อ พบว่า หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมทุกข้อมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001