

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



242711

ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาโรงเรียนสันติศึกษา
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

เชษฐาภรณ์ สายอิน

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
สิงหาคม 2553



ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



เจษฎาภรณ์ สายถิ่น

วิทยานิพนธ์นี้เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
สิงหาคม 2553

ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

เจษฎาภรณ์ สายถิ่น

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

.....

ดร.วันทนี ชวพงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร.นิมอญค์ งามประภาส

.....กรรมการ

รองศาสตราจารย์ ดร.นิมอญค์ งามประภาส

.....กรรมการ

รองศาสตราจารย์ชนกร ช้างน้อย

25 สิงหาคม 2553

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลือจาก รองศาสตราจารย์ ดร. นิมอณรงค์ งามประภาสุม ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดร.วันทนี ชวพงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ชนกร ช้างน้อย กรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ที่ได้เมตตาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของ วิทยานิพนธ์ทุกขั้นตอน ให้ความรู้ คอยกระตุ้น สนับสนุนให้ผู้วิจัยมีความกระตือรือร้น มีกำลังใจ ในการทำวิจัยครั้งนี้ จนกระทั่งวิจัยครั้งนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณในความ กรุณาของท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในระหว่าง การศึกษาและขอกราบขอบพระคุณคุณสุพัฒน์ โทวิจิษฐ์ชัยกุล ศาสตราจารย์ แพทย์หญิง กรรณิการ์ พรพัฒน์กุล อาจารย์กนกวรรณ อังกสิทธิ์ และอาจารย์พงศกร สุจริตกุล ผู้เชี่ยวชาญที่ได้ กรุณาตรวจสอบ แก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ให้ตรงตามเนื้อหา ถูกต้อง สมบูรณ์ พร้อมทั้งให้ คำแนะนำและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ ท่านผู้อำนวยการ โรงเรียนสันติศึกษา คณะครู และนักเรียน โรงเรียนสันติศึกษา ที่ให้ข้อมูล ตลอดจนให้ความช่วยเหลือ ความร่วมมือ อนุเคราะห์สถานที่ในการ ทำกิจกรรมการวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อประเสริฐ สายถิ่น คุณแม่วรารักษ์ ปิเปสดี และญาติพี่น้องที่ ให้แรงใจและกำลังใจแก่ผู้วิจัย รวมถึงเครือข่ายของผู้วิจัยที่คอยสนับสนุน เสียสละ และเป็น กำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอตลอดระยะเวลาในการศึกษาและขอบคุณเพื่อนนักศึกษาปริญญาโท สาขาการ ส่งเสริมสุขภาพทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือตลอดมา ส่งผลให้ผู้วิจัยต่อสู้จน วิทยานิพนธ์สำเร็จเรียบร้อย

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นเครื่องสักการะต่อ บพทรี ผู้มีพระคุณ และคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัยโดยทั่วกัน

เจษฎาภรณ์ สายถิ่น

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาโรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
ผู้เขียน	นางสาวเจษฎาภรณ์ สายถิ่น
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การส่งเสริมสุขภาพ)
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร. นิ่มอนงค์ งามประภาส

บทคัดย่อ

242711

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทั้งหมด จำนวน 5 กิจกรรม เป็นเวลา 10 สัปดาห์ การจัดเนื้อหาของกิจกรรม จะเริ่มจากกิจกรรมที่ 1 ถึง กิจกรรมที่ 5 เนื้อหาในแต่ละกิจกรรมมีความต่อเนื่อง ประกอบด้วยรูปภาพ บอร์ดความรู้ ใบความรู้ ใบงาน เกม และสื่อประกอบการทำกิจกรรมต่างๆ เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสอบถามลักษณะทั่วไป และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 2) แบบวัดด้านความรู้ เรื่องเกมคอมพิวเตอร์และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน 3) แบบวัดด้านความตระหนัก ของนักเรียน 4) แบบวัดด้าน การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง และ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Paired Sample t - test

ผลการวิจัยพบว่า

1. การสังเกตพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่าง จากการดำเนินการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ให้ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นอย่างดี
2. ผลการใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จำนวน 10 สัปดาห์ มีดังนี้

2.1 ความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 15.13 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 26.57 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2 ความตระหนักเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.68 และ คะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.87 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 3.53 และ คะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 2.22 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

Thesis Title Effects of Using Participatory Learning Process on Behavioral Modification of Primary School Students Addicted to Computer Games, Santhi Suksa School, Mueang District, Chiang Mai Province

Author Miss Jedsadaporn Saithin

Degree Master of Education (Health Promotion)

Thesis Advisor Assoc. Prof. Dr. Nimanong Ngamprapasom

ABSTRACT

242711

The objective of this research was to study the effects of the process of participative learning on alleviating the computer games addiction in primary school students of Santisuksa School, Muang District, Chiang Mai Province. The sample group consists of 30 grade two Santisuksa school students studying in the second semester of the academic year 2009. Materials used in this research consist of 5 participative learning activities within the duration of 10 weeks. The content used in the activities 1 through 5 is continuous and each activity were use pictures, knowledge boards knowledge sheets, worksheets, games, and other media. Data collection were done by 1) Questionnaire about general characteristics and behaviors of game addiction. 2) Testing knowledge about computer games and behaviors of game addiction. 3) Student's awareness tests 4) Student's behaviors tests and 5) Observation of student's behavior. The data were analyzed using the following statistical values; percentage, average, standard deviation, and Paired Sample t- test

Research Results

1. From the observation of The Samples behavior during the participative learning activities, it was found that The Samples pay interest and gladly participate in activities.
2. The results from the participative learning activities during the 10 weeks are as follows:

2.1 Comparing the knowledge about computer games and behaviors in playing games from before and after the activities, it was found that the average score before the activities was 15.13 The average score after the activities was 26.57 , was statistically difference at the 0.05 level .

2.2 Comparing the awareness in playing computer games before and after the activities, it was found that the average score before the activities was 0.68 and the average score after the activities was 0.87 , was statistically difference at the 0.01 level.

2.3 Comparing the behavior of The Samples before and after the activities, it was found that the average score before the activities was 3.53 and the average score after the activities was 2.22 , was statistically difference at the 0.001 level.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย	5
บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กระดับประถมศึกษา	6
แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	19
แนวคิดการปรับพฤติกรรม	29
ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	40
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	53
กรอบแนวคิดในการวิจัย	56
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	57
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	57
รูปแบบการศึกษา	57
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	58
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย	59
การรวบรวมข้อมูล	62
การวิเคราะห์ข้อมูล	63

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	64
ตอนที่ 1 บริบทของโรงเรียนสันติศึกษา	65
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและ พฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน	68
ตอนที่ 3 ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนจากการดำเนินการ ใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	84
ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	88
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	94
สรุป	94
อภิปรายผล	96
ข้อเสนอแนะ	104
บรรณานุกรม	105
ภาคผนวก	109
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	110
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	111
ภาคผนวก ค ภาพการดำเนินกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	179
ประวัติผู้เขียน	197

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	กลุ่มพื้นฐาน	22
2	กลุ่มประจักษ์จากกลุ่มพื้นฐาน	23
3	องค์ประกอบและลักษณะเฉพาะของการสอนความรู้แบบPL	25
4	องค์ประกอบของการเรียนรู้และลักษณะเฉพาะของการสอนเจตคติ	25
5	องค์ประกอบของการเรียนรู้และลักษณะเฉพาะของการสอนทักษะ	27
6	จำนวนและร้อยละ ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	68
7	จำนวนและร้อยละ ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	69
8	จำนวนและร้อยละ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	73
9	จำนวนและร้อยละ ผลกระทบด้านสุขภาพ	82
10	จำนวนและร้อยละ ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	85
11	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเปรียบเทียบคะแนนความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่าง	88
12	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความตระหนักของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	89
13	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	92

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการใช้ผลของการนำความรู้ด้านทักษะชีวิตมาพัฒนาเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์	34
2	การแสดงการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางพฤติกรรม (B) สภาพแวดล้อม (E) และส่วนบุคคล (P) ซึ่งได้แก่ ปัญญา ชีวิตภาพ และสิ่งภายในอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ	36
3	กรอบแนวคิดในการวิจัย	56
4	รูปแบบการศึกษา	57
5	แผนผังที่ตั้งของ โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่	65
6	แผนผัง โรงเรียนสันติศึกษา	67