



ชื่อเรื่อง การปรับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ชื่อผู้วิจัย นางสาวพัชรารวรรณ พ่วงสำราญ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือมีความสำคัญและจำเป็นต่อมนุษย์เพิ่มขึ้น ทำให้มีการพัฒนาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ และอำนวยความสะดวกต่อมนุษย์ ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์เพิ่มขึ้น จนเป็นปัจจัยที่ 5 ที่มนุษย์ให้ความสำคัญ (สำนักงานนโยบายและแผนพลังงาน. 2553) และต้องพกพาโทรศัพท์มือถือติดตัวตลอดเวลา

“เกมส์” เป็น สื่อชนิดหนึ่งเป็นที่นิยมเล่นในกลุ่มนักเรียน โดยเกมส์นั้นมีทั้ง เกมส์คอมพิวเตอร์ และเกมส์ออนไลน์ที่เล่นทางโทรศัพท์มือถือ แต่เกมส์ที่ได้รับความนิยมกันมาก คือ เกมส์ออนไลน์ในโทรศัพท์มือถือจากการที่เป็นครูที่ปรึกษานักศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้สังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียน (จากการสอบถามจากผู้ปกครอง) นักเรียนมีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป จนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ต้องใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือ ต้องใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลาย ชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นเกิดพฤติกรรม ก้าวร้าว ส่งผลให้นักเรียนมาเรียนสาย มาแล้วหลับในชั้นเรียน หรือนักเรียนนั่งเล่นโทรศัพท์ใน ห้องเรียนในระหว่างที่ครูกำลังทำการสอน ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ตกต่ำลง และเรียนไม่รู้เรื่อง ส่งผลถึงการสอบนักเรียนทำข้อสอบไม่ได้ ทำให้ติด 0,ร

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการ แก้ไขปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อลดเวลาในการเล่นเกมส์ออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 ให้น้อยลง
2. เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 มีเวลาเพิ่มพูนความรู้ให้มากขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มประชากร/กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 จำนวน 20 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบบันทึกเวลาในการเล่นเกมส์ออนไลน์และแบบรายงานการศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากโทรศัพท์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสังเกตพฤติกรรม สัมภาษณ์ และติดตามขอความร่วมมือกับผู้ปกครองในการแก้ไขทุกสัปดาห์ และบันทึกเวลาที่นักเรียนเล่นเกมส์ออนไลน์ และบันทึก แบบรายงานการศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากโทรศัพท์

4. ขั้นตอนการ สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน มีบางคนแอบง่วงนอน แอบหลับเวลาที่ครูสอน หรือในช่วงเวลาที่ครูให้ทำงานทำกิจกรรมในห้องเรียน อาจมีพฤติกรรมก้าวร้าว อารมณ์หงุดหงิด ไม่อยากร่วมกิจกรรมต่างๆ แล้วแจ้งจุดประสงค์ของของกิจกรรมที่ครูให้นักเรียนร่วมทุกคน ครูแจกแบบรายงานการศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากโทรศัพท์ให้นักเรียนคนละ 1 เล่ม และมีข้อตกลงดังนี้

- ใน 1 วันให้นักเรียนนำข้อมูลจำนวนเวลา ที่เล่นเกมส์ออนไลน์มาลงบันทึกกับครู

- ใน 1 วันให้นักเรียนศึกษาความรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ แล้วบันทึกลงในแบบรายงานการศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากโทรศัพท์ จะทำช่วงเวลาไหนก็ได้

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย

สรุปผล

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 เมื่อได้รับการปรับพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์แล้ว นักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมส์ออนไลน์น้อยลงจากเดิมเฉลี่ยวันละ 7,5,4,3,2 ชั่วโมง หลังจากที่นักเรียนร่วมกิจกรรมปรับพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ ตลอดระยะเวลา 100 วัน พบว่านักเรียนที่เล่นเกมส์ทุกคน ใช้เวลาในการเล่นเกมส์เฉลี่ยต่อวันน้อยลง มี 3,2,1,0.8,0.7,0.3,0.2 ชั่วโมง

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 รู้จักหาความรู้เพิ่มเติมจากการใช้โทรศัพท์ตัวเองมากขึ้น บางคนได้หลายเรื่องต่อวัน บางคนได้ 1 เรื่องต่อวันทุกๆวัน ตลอดระยะเวลา 100 วัน ผลการส่งงาน โดยรวมจำนวนเรื่องที่ศึกษาได้ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ 120, 112, 108, 95, 87, 86, 100 เรื่อง

อภิปรายผล

ผลการปรับปรุงพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาล ประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 ผลการศึกษาพบประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผล ดังนี้

2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 เมื่อได้รับการปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แล้ว นักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยลงจากเดิมเฉลี่ยวันละ 7,5,4,3,2 ชั่วโมง หลังจากที่นักเรียนร่วมกิจกรรมปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ตลอดระยะเวลา 100 วัน พบว่านักเรียนที่เล่นเกมทุกคน ใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยลงเฉลี่ยต่อวันน้อยลง มี 3,2,1,0.8,0.7,0.3,0.2 ชั่วโมง อาจเป็นด้วยเหตุผลที่ครูติดตามผลกับผู้ปกครอง ผู้ปกครองให้ความร่วมมือ กวดขัน เข้มงวดขึ้น กับช่วงเวลาในการเล่นเกมนักเรียน เมื่ออยู่ที่โรงเรียนครูเอาใจใส่กับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ติดตาม และมีข้อห้ามถือโทรศัพท์ ไว้กับตัวขณะกำลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ทำให้นักเรียนลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ลง

2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 และ รู้จักหาความรู้เพิ่มเติมจากการใช้โทรศัพท์ตัวเองมากขึ้น บางคนได้หลายเรื่องต่อวัน บางคนได้ 1 เรื่องต่อวันทุกๆวัน ตลอดระยะเวลา 100 วัน ผลการส่งงาน โดยรวมจำนวนเรื่องที่ศึกษาได้ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ 120, 112, 108, 95, 87, 86, 100 เรื่อง ด้วยกิจกรรมที่ครูมอบหมายให้ หาความรู้เพิ่มเติมจากการใช้โทรศัพท์ตัวเอง โดยแบ่งเวลาจากการเล่นเกมออนไลน์ มาทำแบบรายงานผลการศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากโทรศัพท์ ทำให้นักเรียนมีเวลาในการเล่นเกมน้อยลง ช่วยลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ลง

งานวิจัยเรื่องนี้จึงสามารถ ปรับปรุงพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 ได้

ข้อเสนอแนะ

3.1 ในการสอนของครูสามารถ นำไปใช้กับในรายวิชาอื่นได้ เพื่อให้ นักศึกษามีความสนใจและมีสมาธิในการเรียนมากขึ้น

3.2 ควรหารางวัลที่ถูใจวัยรุ่นเพื่อเป็นตัวเสริมแรงจูงใจให้เลิกเล่นเกมออนไลน์

3.3 ครูควรปลูกฝังการศึกษาหาความรู้โดยใช้เครื่องมือสมัยใหม่ให้ถูกวิธี และชี้ให้เห็นถึงผลเสียของการติดเกมออนไลน์ซึ่งส่งผลต่อตัวเองโดยตรง และครอบครัวต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้นกับเรื่องที่ไม่จำเป็น