

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน
การแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกมโดยการแนะนำผู้ปกครอง
(กรณีศึกษา โรงเรียนอนุบาลชัยนาท)

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมา

เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ปัจจุบันจำนวนเด็กติดเกมมีจำนวนมากขึ้น จากผลการสำรวจเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในปี พ.ศ. 2552 พบว่ามีเด็กติดเกมถึง 13.3%

ผลวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่านักเรียนโรงเรียนอนุบาลชัยนาทเสี่ยงต่อการติดเกมมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อคุณภาพการเรียนการสอนทางอ้อม ดังนั้นครูควรหาวิธีแก้ไขและป้องกันปัญหานี้ร่วมกับผู้ปกครอง เพื่อให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ปัญหาการวิจัย

การแนะนำวิธีการดูแลลูกเพื่อแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกมให้ผู้ปกครอง โดยจัดกิจกรรม “ช่วยกันขยับตะหลิว หายหิวทั้งครอบครัว” และใช้เอกสาร “6 ข้อที่ไม่ควรทำ ถ้าไม่อยากให้ลูกติดเกม” สามารถแก้ไขหรือป้องกันปัญหาติดเกมของลูกของผู้ปกครองในโรงเรียนอนุบาลชัยนาทได้หรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพิสูจน์ว่าการแก้ไขหรือป้องกันปัญหานักเรียนติดเกมโดยแนะนำวิธีการดูแลลูกให้ผู้ปกครอง ด้วยการจัดกิจกรรม “ช่วยกันขยับตะหลิว หายหิวทั้งครอบครัว” และใช้เอกสาร “6 ข้อที่ไม่ควรทำ ถ้าไม่อยากให้ลูกติดเกม” ได้ผลกับผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนอนุบาลชัยนาทหรือไม่

2. วิธีการวิจัย

2.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยก่อนทดลอง (Pre-experimental Design) แบบการเปรียบเทียบกลุ่มสถิติ (Static Group Comparison) กล่าวคือ

1. ไม่มีการจัดคนเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มด้วยวิธีสุ่ม
2. ไม่มีการวัดผลก่อนการทดลอง

2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ปกครองนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 โรงเรียนอนุบาลชัยนาท กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

1) กลุ่มทดลอง คือ ผู้ปกครองนักเรียนที่ได้เข้าร่วมโครงการ “ช่วยกันขยับตะหลิว หายหิวทั้งครอบครัว” จำนวน 40 คน โดยกิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่สมาชิกสถานักเรียนจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ครอบครัวทำกิจกรรมร่วมกันในวันหยุด ซึ่งคาดหวังว่าทำให้นักเรียนติดเกมน้อยลงได้

2) กลุ่มควบคุม คือ ผู้ปกครองนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ “ช่วยกันขยับตะหลิว หายหิวทั้งครอบครัว” จำนวน 40 คน

2.3 ตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ การแนะนำวิธีดูแลลูกแก่ผู้ปกครอง

ตัวแปรตาม คือ อาการติดเกมของลูกของผู้ปกครอง

2.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบทดสอบการติดเกมฉบับผู้ปกครอง ซึ่งพัฒนาโดย ผศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนพดล จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น ประจำภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล

ลักษณะของแบบทดสอบ เป็นแบบสอบถามแบบสเกลลิเกิร์ต 4 ระดับ (Four-Point Likert Scale) จำนวน 16 ข้อ โดยแบบทดสอบจะแบ่งผู้ประเมินออกเป็นสามกลุ่ม คือ ปกติ คลั่งไคล้ และน่าจะติดเกม

2.5 วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยร่วมดำเนินโครงการ “ช่วยกันขยับตะหลิว หายหิวทั้งครอบครัว” ร่วมกับสมาชิกสถานักเรียน โดยกิจกรรมดังกล่าวมีรายละเอียดโดยสังเขปดังนี้

- 1) ผู้ปกครองและนักเรียนร่วมกันเล่นเกมเพื่อแบ่งกลุ่มย่อย
- 2) ผู้ปกครองและนักเรียนร่วมกันประกอบอาหาร โดยใช้วัตถุดิบและอุปกรณ์ที่เตรียมไว้ให้
- 3) ผู้ปกครองและนักเรียนรับประทานอาหาร และรับของขวัญร่วมกัน
- 4) ผู้ปกครองรับเอกสารแนะนำวิธีการดูแลลูกเพื่อไม่ให้ลูกติดเกม

2. ผู้วิจัยสุ่มเลือกผู้ปกครองที่เข้าร่วมโครงการฯ 40 คนเป็นกลุ่มทดลอง และสุ่มเลือกผู้ปกครองที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการฯ อีก 40 คนเป็นกลุ่มควบคุม

3. ผู้วิจัยให้ผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบการติดเกมฉบับผู้ปกครอง แล้วรวมคะแนนและแปลผล หลังจากจัดโครงการฯ 3 เดือน

4. ผู้วิจัยสรุปจำนวนนักเรียนที่ปกติ คลั่งไคล้ และน่าจะติดเกมของทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

3. ผลการวิจัย

ผลการสอบถามกลุ่มตัวอย่างและประเมินผลตามเกณฑ์ที่แบบทดสอบกำหนดไว้ จำแนกจำนวนนักเรียนที่ปกติ คลั่งไคล้ และน่าจะติดเกมได้ดังนี้

กลุ่ม	ปกติ (คน)	คลั่งไคล้ (คน)	น่าจะติดเกม (คน)
กลุ่มทดลอง	25	13	2
กลุ่มควบคุม	16	16	8

จากผลการแปลผลพบว่า กลุ่มทดลองมีจำนวนนักเรียนของผู้ปกครองที่ถูกจัดอยู่ในระดับคลั่งไคล้และน่าจะติดเกมน้อยกว่ากลุ่มควบคุม

4. สรุปผลการวิจัย

การแนะนำวิธีการดูแลลูกเพื่อแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกมให้ผู้ปกครอง โดยจัดกิจกรรม “ช่วยกันขยับตะหลิว หายหิวทั้งครอบครัว” และใช้เอกสาร “6 ข้อที่ไม่ควรทำ ถ้าไม่อยากให้ลูกติดเกม” สามารถแก้ไขหรือป้องกันปัญหาติดเกมของลูกของผู้ปกครองในโรงเรียนอนุบาลชัยนาทได้

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

เนื่องจากเอกสาร “6 ข้อที่ไม่ควรทำ ถ้าไม่อยากให้ลูกติดเกม” เป็นเอกสารขนาดสั้น (แผ่นพับ) และใช้ภาษาเข้าใจง่าย โรงเรียนสามารถนำเอกสารดังกล่าวไปแจกในโอกาสต่างๆ ที่ได้พบกับผู้ปกครอง เพื่อให้ผู้ปกครองได้ทราบคำแนะนำที่เป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น โดยไม่ต้องจัดกิจกรรมเต็มรูปแบบได้

5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ผู้สนใจพัฒนางานวิจัยนี้ควรขยายขนาดของกลุ่มตัวอย่าง และกำหนดวิธีการวิเคราะห์ผลให้สามารถสรุปผลได้ว่า ความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมเป็นความแตกต่างที่มีนัยสำคัญหรือไม่

แบบทดสอบการติดเกมฉบับผู้ปกครอง

คำชี้แจง ผู้ปกครองกรุณาอ่านโดยละเอียดและพิจารณาเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของลูกท่านมากที่สุดในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

คำถาม	ใช่เลย	น่าจะใช่	ไม่น่าใช่	ไม่ใช่เลย
1. ลูกสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก				
2. ลูกมักเล่นเกมจนลืมเวลา				
3. ความสัมพันธ์ระหว่างลูกกับคนในครอบครัวแย่ลง				
4. ลูกเคยเล่นเกมติดมากจนทำให้ตื่นไปโรงเรียนไม่ไหว				
5. ลูกมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันอนุญาตให้เล่น				
6. ลูกมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉันบอกให้เลิกเล่นเกม				
7. ลูกเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม				
8. เรื่องที่ลูกคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม				
9. ลูกใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม				
10. การเรียนของลูกแย่ลงกว่าเดิมมาก				
11. กลุ่มเพื่อนที่ลูกคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับลูก				
12. เวลาที่ฉันห้ามลูกไม่ให้เล่นเกมมาก ลูกมักจะทำไม่ได้				
13. ลูกใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง, ซื้อหนังสือเกม, ซื้ออาวุธในเกม ฯลฯ)				
14. อารมณ์ของลูกเปลี่ยนไป (เบื่อง่าย, หงุดหงิดง่าย, ใจร้าย ฯลฯ)				
15. พฤติกรรมของลูกเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง, ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)				
16. ฉันคิดว่าลูกฉันติดเกม				

หมายเหตุ แบบทดสอบพัฒนาโดย ผศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนพดล
จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น ประจำภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล

การให้คะแนนและแปลผลแบบทดสอบการติดเกมฉบับผู้ปกครอง

การให้คะแนน

ให้คะแนนคำถามแต่ละข้อตามคำตอบที่เลือกไว้ ดังนี้

ใช่เลย	3 คะแนน
น่าจะใช่	2 คะแนน
ไม่น่าใช่	1 คะแนน
ไม่ใช่เลย	0 คะแนน

การแปลผล

คะแนนรวม	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
0 - 19 คะแนน	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
20 - 29 คะแนน	คลั่งไคล้	เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม
30 - 48 คะแนน	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก