

บทที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยเรื่องการใช้ทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมของสามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. รูปแบบการศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นสามเณรที่เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 192 จากโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นสามเณรระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 30 รูป ผู้ปกครอง 30 รูป/คน และครูประจำชั้น จำนวน 3 รูป/คน จากโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ได้กลุ่มตัวอย่างมาแบบเจาะจง

2. รูปแบบการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental) ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 2.1 เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง
- 2.2 เก็บข้อมูลหลังการทดลอง
- 2.3 เก็บข้อมูลติดตามผลหลังจากการทดลองใช้กิจกรรมจากสามเณร
- 2.4 เก็บข้อมูลติดตามผลหลังจากการทดลองใช้กิจกรรมจากผู้ปกครองสามเณรสัปดาห์ที่ 8

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนกิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ทั้งหมด จำนวน 6 กิจกรรม เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ได้แก่

- กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมสาเหตุการติดเกม
- กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมผลร้ายจากเกม
- กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมคิดดีชีวิที่มีสุข
- กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมคุณค่าในตนเอง
- กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมค้นคว้าข้อดีของผู้อื่น
- กิจกรรมที่ 6 กิจกรรมล่าลายเซ็น

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มี 5 ส่วน คือ

- ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- ส่วนที่ 2 แบบวัดด้านพุทธิพิสัย จัดทำเป็นแบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3
- ส่วนที่ 3 แบบวัดด้านจิตพิสัยเรื่อง ความตระหนักรู้ในตนและความเห็นใจผู้อื่น
- ส่วนที่ 4 แบบวัดด้านทักษะพิสัยเรื่อง การสร้างสัมพันธภาพ การสื่อสาร การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการจัดการอารมณ์และความเครียด
- ส่วนที่ 5 แบบสังเกตพฤติกรรมของสามเณร

4. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. การสร้างแผนกิจกรรมทักษะชีวิต ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรระดับมัธยมศึกษา 1-3 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ลักษณะของกิจกรรม ประกอบด้วย การระดมความคิดของกลุ่ม การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน การเล่นเกม การฝึกปฏิบัติจริง เป็นต้น กิจกรรมต่าง ๆ โดยมีทั้งกิจกรรมบุคคล และกิจกรรมกลุ่ม สำหรับเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมจะเกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์และการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร เพื่อให้สามเณรเกิดการเรียนรู้ เกิดความตระหนักในติดเกม และเป็น การฝึกการสื่อสารของสามเณรเพื่อส่งเสริมสุขภาพให้ผู้อื่น องค์กรประกอบของกิจกรรมด้วย ชื่อกิจกรรม วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม สื่อ เวลาที่ใช้ และผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.2 วิธีการสร้างกิจกรรม ผู้วิจัยได้สร้างรูปแบบการกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านความรู้ ด้านความตระหนัก และด้านทักษะในการปรับพฤติกรรมนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยยึดแนวการสร้างตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1.2.1 ศึกษาหาความรู้จากเอกสาร ตำรา และรายงานผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่อง การติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร หลักและวิธีการสอนทักษะชีวิต และหลักการสอนเกี่ยวกับด้านสุขภาพ รวมทั้งปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนเรื่องการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรและการส่งเสริมเสริมสุขภาพของสามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ด้านสื่อการสอนและด้านกิจกรรม

1.2.2 กำหนดลักษณะเนื้อหาเรื่องการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรและการส่งเสริมสุขภาพของสามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ให้สอดคล้องกับระดับการเรียนรู้ของสามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 กำหนดวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรมตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ช่วงชั้นที่ 3 กระทรวงศึกษาธิการ และกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ

1.2.3 กำหนดรูปแบบและวิธีการดำเนินกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกิจกรรม

1.2.4 กำหนดวิธีการประเมินผลการทำกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกิจกรรม

1.2.5 ตั้งชื่อให้แต่ละกิจกรรม เพื่อสร้างความสนใจกลุ่มตัวอย่าง รวบรวมและสร้างสื่อการสอนที่จะใช้ในแต่ละกิจกรรม

1.2.6 การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนเกี่ยวกับด้านความรู้ ด้านความตระหนักและด้านทักษะการส่งเสริมสุขภาพกลุ่มตัวอย่างระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนนำไปใช้จริงมีดังนี้

ขั้นที่ 1 นำกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 2 แก้ไขปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนด้านความรู้ ด้านความตระหนัก และด้านทักษะในการส่งเสริมสุขภาพกลุ่มตัวอย่างระดับมัธยมศึกษาและมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ตามคำแนะนำและตามข้อเสนอแนะของกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 3 นำกิจกรรมการเรียนรู้อันที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ
 สามเณรระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 1-3 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ มีรายละเอียด
 ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบและวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.2 สร้างแบบประเมินรายการ (Check -List) โดย จำแนกออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ด้านข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 4 ข้อ

ส่วนที่ 2 ด้านข้อมูลเกี่ยวกับผู้ปกครอง จำนวน 11 ข้อ

ส่วนที่ 3 ด้านข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 19 ข้อ

ส่วนที่ 4 ด้านข้อมูลผลกระทบ จำนวน 4 ข้อ

2.3 นำแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ
 สามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่สร้างขึ้นไปให้กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ
 ตรวจสอบความถูกต้อง ตรงตามเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.4 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. การสร้างแบบวัดด้านพุทธิพิสัย จัดทำเป็นแบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังจาก
 การจัดการกิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร
 ระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 1-3 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบและวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.2 สร้างแบบทดสอบความรู้ จำนวน 30 ข้อ โดยใช้วัดก่อนและหลังการจัด
 กิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับ เปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.3 นำแบบทดสอบความรู้ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมทักษะชีวิต ในการ
 ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กลุ่มตัวอย่าง ที่สร้างขึ้นไปให้กรรมการที่ปรึกษา
 วิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ตรงตามเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. การสร้างแบบวัดด้านจิตพิสัยเรื่อง ความตระหนักรู้ในตนและความเห็นใจผู้อื่น
 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความตระหนักรู้ในตนและ
 ความเห็นใจผู้อื่น

4.2 สร้างแบบวัดด้านจิตพิสัย เรื่อง ความตระหนักรู้ในตนเองและความเห็นใจผู้อื่น โดยสร้างเป็นแบบประเมินรายการ (Check-List) ซึ่งประกอบด้วย คำถาม 20 ข้อ เป็นคำถามด้านบวกจำนวน 13 ข้อ และคำถามด้านลบ จำนวน 7 ข้อ ตามขอบเขตและเนื้อหาที่กำหนดในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรม มีลักษณะเป็นมาตราส่วน ประมาณค่า 2 ระดับ คือ ใช่ และ ไม่ใช่ กำหนดเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

		ใช่	ไม่ใช่
คำถามด้านบวก	คะแนน	1	0
คำถามด้านลบ	คะแนน	0	1

4.3 นำแบบวัดด้านจิตพิสัย เรื่อง ความตระหนักรู้ในตนเองและความเห็นใจผู้อื่นที่สร้างขึ้นให้กรรมการที่ปรึกษาวิทยาลัยฯและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ตรงตามเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.4 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5. การสร้างแบบวัดด้านทักษะพิสัยเรื่อง การสร้างสัมพันธภาพและการสื่อสาร การตัดสินใจและการแก้ปัญหา การจัดการอารมณ์และความเครียด ผู้วิจัยดำเนินการสร้างดังนี้

5.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบวัดการปฏิบัติตนของกลุ่มตัวอย่างเรื่อง การสร้างสัมพันธภาพและการสื่อสาร การตัดสินใจและการแก้ปัญหา การจัดการอารมณ์และความเครียด

5.2 สร้างแบบวัดด้านทักษะพิสัยเรื่อง การสร้างสัมพันธภาพและการสื่อสาร การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการจัดการอารมณ์และความเครียด โดยสร้างเป็นแบบประเมินแบบประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 15 ข้อ เป็นคำถามด้านบวกจำนวน 2 ข้อ และคำถามด้านลบ จำนวน 13 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยศึกษาเอกสารวิชาการและงานวิจัยซึ่งประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับความถี่ในการติดเกมและการปฏิบัติตัวในการติดเกม ตามขอบเขตและเนื้อหาที่กำหนดในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรม กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

		คำถามด้านบวก	คำถามด้านลบ
ช่องที่ 1 ไม่เคยปฏิบัติเลย	คะแนน	1	4
ช่องที่ 2 ปฏิบัติ 1-3 วัน / สัปดาห์	คะแนน	2	3
ช่องที่ 3 ปฏิบัติ 4- 6 วัน/ สัปดาห์	คะแนน	3	2
ช่องที่ 4 ปฏิบัติทุกวันหรือทุกครั้งเมื่อมีโอกาส	คะแนน	4	1

5.3 นำแบบวัดด้านทักษะพิสัยเรื่องการสร้างสัมพันธภาพและการสื่อสาร การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา และการจัดการอารมณ์ ความเครียด ที่สร้างขึ้นไปให้กรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ตรงตามเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

5.4 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

6. การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมของสามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีรายละเอียด ดังนี้

6.1 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างสำหรับครู จำนวน 2 ชุด โดยสร้างเป็นแบบสอบถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ได้กำหนดประเด็น คือ

6.1.1 ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

6.1.2 ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนของกลุ่มตัวอย่าง

1) บรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับกลุ่มตัวอย่าง

3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง

6.2 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ของสามเณร สำหรับผู้ปกครอง จำนวน 30 รูป/คน โดยสร้างเป็นแบบประเมินรายการ (Check -List) และคำถามปลายเปิด รวมทั้งหมด จำนวน 8 ข้อ

6.3 นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ และกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ตรวจแก้ไข

6.4 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในวัดมีความสนใจและมีความชื่นชอบในทุกกิจกรรมมีการแสดงออกด้วยความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม เนื่องจากลักษณะของกิจกรรม คือกิจกรรมกลุ่ม สถานการณ์จำลองเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับเกม การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลอื่น เกม การนั่งสมาธิ ซึ่งกิจกรรมสามเณรได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง

6.5 เวลาที่ใช้ แต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสมดี

6.6 เนื้อหา แต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสมดี

6.7 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม มีความเหมาะสมและเรียงลำดับได้ถูกต้องตาม หลักการสอน กลุ่มตัวอย่างได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยเน้นทักษะชีวิต มีผู้นำการจัดกิจกรรมและ คอยดูแลและนำกลุ่มตัวอย่างเมื่อเกิดปัญหาเท่านั้น ซึ่งเป็นหลักสำคัญข้อหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่าง เกิดทักษะชีวิต ได้รับความรู้และประสบการณ์ บรรลุผลตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดใน กิจกรรมนั้นด้วย กลุ่มตัวอย่างเรียนด้วยความสนุกสนาน พร้อมทั้งจะปฏิบัติตามกิจกรรมด้วยความ

กระตือรือร้น และในขั้นการประเมินซึ่งเป็นการทดสอบเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจสิ่งที่ได้จากการทำกิจกรรมพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทำกิจกรรมได้ถูกต้อง

7. สื่อที่ใช้ในแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม และเร้าความสนใจส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างทำกิจกรรมได้ดี

ผู้วิจัยได้นำข้อสังเกตที่ได้รับจากการทดลองใช้เครื่องมือได้นำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เมื่อได้ชุดกิจกรรมที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้ว จึงนำไปใช้ในภาคสนามต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. นำหนังสือขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อขอความร่วมมือในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
2. สืบหาข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นจากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ จากนั้นทำการทดสอบก่อนและหลังการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ใน 3 ด้าน คือด้านความรู้ ด้านความตระหนัก และการปฏิบัติตนของสามเณร
3. ครูประจำชั้น สังเกตพฤติกรรมของสามเณร และทำกิจกรรมที่โรงเรียนและผู้ปกครอง สังเกตพฤติกรรมของสามเณรเมื่ออยู่ที่วัด
4. เมื่อการดำเนินกิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เสร็จสิ้นแล้ว จึงนำผลมาวิเคราะห์

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีการทางสถิติ ซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ ดังนี้

1. แผนกิจกรรมทักษะชีวิต ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณนาข้อมูลวิเคราะห์

2. วัดความรู้ ความตระหนักและการปฏิบัติตนของสามเณรที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังการทดลอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนด้วยสถิติ Paired Sample t-test และนำเสนอข้อมูลตารางประกอบคำบรรยาย
3. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมสามเณรสำหรับครู วิเคราะห์ข้อมูลโดยการเรียงลำดับคะแนนความถี่จากมากไปหาน้อย และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์
4. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมสามเณรสำหรับผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ นำเสนอข้อมูลด้วยตารางประกอบคำบรรยาย สำหรับประเด็นคำตอบนำมาเรียงลำดับคะแนนความถี่จากมากไปหาน้อย และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์