

ชื่อเรื่อง : พฤติกรรมการเล่นเกมสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 7
ชื่อผู้วิจัย : นางสาวอภิญญา ยินดียม
กลุ่มสาระฯ: วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ปีการศึกษา : 1/2562

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัย (ประเภท) เชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 7 คน กลุ่มตัวอย่าง/ประชากรที่ใช้ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 7 โดยสุ่มตัวอย่างแบบ (กรณีศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง) แบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ในการทำวิจัยครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้คือการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างด้วยตนเอง วิเคราะห์หาข้อมูลเชิงสถิติ โดยใช้สถิติค่าร้อยละในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย พบว่า

การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกมสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 7 จำนวน 45 คน ได้ทราบถึงการแก้ไขพฤติกรรมการติดเกมสของนักศึกษาได้ทราบถึงการแก้ไขพฤติกรรมการติดเกมสโดยการชี้แจงถึงผลเสีย และการทำเงื่อนไขข้อตกลงกันในห้องเรียน ทำให้นักศึกษาหลายคนหยุดเล่นเกมสคอมพิวเตอร์ ในระหว่างเรียนมากขึ้น ทำให้นักเรียนตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายในห้องเรียนมากขึ้นกว่าเดิม สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสังเกตพฤติกรรมในการเล่นเกมส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 7 ในระหว่างการเรียนการสอน และการสัมภาษณ์นักเรียนเป็นรายบุคคลปรากฏว่านักเรียนมีการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกมสของนักเรียนเล่นเกมสในระหว่างเรียนน้อยลง และตั้งใจเรียนมากขึ้นกว่าเดิม เปรียบเทียบการสังเกตพฤติกรรมการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกมส ครั้งที่ 1 จากการสังเกต และการสัมภาษณ์มีนักเรียนเล่นเกมส จำนวน 30 คน คิดเป็น ร้อยละ 66.67 ครั้งที่ 2 หลังจากทำข้อตกลงกันได้สังเกตพฤติกรรมนักเรียนเล่นเกมสมี 6 คน คิด เป็นร้อยละ 2.70