ชื่อเรื่อง การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมส์ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม ชก.13 แผนกวิชาช่างกลโรงงาน วิทยาลัยการอาชีพสตึก

ชื่อผู้ศึกษา นางสาวนวลละออ ประยันโต

สถานศึกษา วิทยาลัยการอาชีพสตึก

ปีการศึกษา 1/2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เพื่อการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมติดเกมส์ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม ชก.13 แผนกวิชาช่างกลโรงงาน วิทยาลัยการอาชีพสตึก จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าเป็นการสังเกตการสัมภาษณ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตและนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม ชก.13 แผนกวิชาช่างกลโรงงาน วิทยาลัยการอาชีพสตึก ได้ตอบแบบสอบถามและเก็บข้อมูลด้วยตนเองการวิเคราะห์ขอ้ผู้วิจัยใช้ค่าร้อยละในการในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกมส์ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 กลุ่ม ชก.13 แผนกวิชาช่างกลโรงงาน วิทยาลัยการอาชีพสตึก จำนวน 21 คน ใช้วิธีพูดคุยข้อตกลงกันว่าในระหว่างเรียนไม่ให้นักศึกษาเอาโทรศัพท์ขึ้นมาเล่นโดยการขอร้องและบอกถึงผลเสียของการเล่นโทรศัพท์ในระหว่างเรียนว่าจะทำให้ นักศึกษามีปัญหาเรื่องการเรียน และและการสร้างบรรยากาศการเรียนที่น่าสนใจ โดยการสอนแบบโต้ตอบการออกแบบการเรียนการสอนให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษา ช่วยเพิ่มความมีส่วนร่วมและทำให้นักศึกษาสนใจเรียนมากขึ้น ทำให้นักศึกษาหลายคนหยุดเล่นเกมส์ในโทรศัพท์มือถือระหว่างเรียนมากขึ้น และนักศึกษามีความตั้งใจเรียนมากขึ้นกว่าเดิม

การเปรียบเทียบความแตกต่างก่อนและหลัง ใช้วิธีพูดคุยข้อตกลงกันว่าในระหว่างเรียนไม่ให้นักศึกษาเอาโทรศัพท์ขึ้นมาเล่นโดยการขอร้องและบอกถึงผลเสียของการเล่นโทรศัพท์ในระหว่างเรียน รวมถึงการสร้างบรรยากาศการเรียนที่น่าสนใจ โดยการสอนแบบโต้ตอบการออกแบบการเรียนการสอนให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.84 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

Title Solving the problem of gaming addiction behavior of vocational certificate students, Year 1, Group 13, Mechanical, Satuk Industrial Community Education College.

Researcher Miss. Nuallaro Prayanto

School Stuk Industrial and Community Education College

Year 1/2567

Abstract

This research is to solve the problem of game addiction behavior of 21 students in the first year of the vocational certificate level, group 13, the mechanical engineering department, Satuk Vocational College. The research instruments used in the study are observation and interviews, which the researcher has created himself. In collecting data, the researcher used observation and gave the developed instruments to the first year of the vocational certificate level students, group 13, the mechanical engineering department, Satuk Vocational College, to answer the questionnaires and collect data by themselves. The researcher used percentages to analyze the data.

The research results found that the solution to the problem of game addiction behavior of 21 students in the first year of the vocational certificate level, group 13, Mechanical Engineering Department, Satuk Vocational College, used the method of talking and agreeing that during the study, students were not allowed to bring out their phones to play by requesting and explaining the negative effects of playing with phones during the study that it would cause students problems with studying, and creating an interesting study atmosphere by teaching interactively, designing the teaching and learning to have discussions and exchange of opinions among students, which helped increase participation and made students more interested in studying, causing many students to stop playing games on their mobile phones during the study, and students were more attentive to studying than before.

The comparison of the differences before and after used the method of talking and agreeing that during the study, students were not allowed to bring out their phones to play by requesting and explaining the negative effects of playing with phones during the study, including creating an interesting study atmosphere by teaching interactively and designing the teaching and learning to have discussions and exchange of opinions among students. The differences were significant at the 0.84 level, which was in accordance with the hypothesis.