

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอขามเฒ่า
จังหวัดกำแพงเพชร

A study on the relationship between screen time management and
aggressive behavior among sixth-grade students from Wachirarat School
group, Khanuworalaksaburi District, Kamphaeng Phet Province.

ณัฐวุฒิ ไตรรัตน์¹, จิดาภา เอี่ยมสำอางค์² และนันทิมา นาคพงษ์ อัสวรักษ์³

Natthawut Trairat¹, Jidapha Aiamsumarn² and Nanthima Nakaphong Asvaraksha³

^{1,2}นิสิตสาขาวิจัยและประเมินทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

³อาจารย์ประจำภาควิชาบริหาร วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร

Corresponding Author: Jidapha.aiamsumarn@gmail.com

Received: August 8, 2024. Revised: August 21, 2024. Accepted: August 23, 2024.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว
2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอขามเฒ่า จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มตัวอย่าง คือ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 103 คน ได้มาจากการคำนวณตามสูตรของ Taro
Yamane เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอและพฤติกรรม
ก้าวร้าวของนักเรียน มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ แบ่งเป็น 2 ตอน จำนวน 25 ข้อ โดยใช้
การวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 มีการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ อยู่ในระดับปานกลาง 2) ระดับการบริหารจัดการเวลา
หน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีพฤติกรรมก้าวร้าว อยู่ในระดับปานกลาง
และ 3) การบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีความสัมพันธ์ทางลบ ระดับต่ำ (Correlation
Coefficient = -.011) สรุปได้ว่า การบริหารจัดการเวลาหน้าจอไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

คำสำคัญ: การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ, พฤติกรรมก้าวร้าว

Abstract

The purpose of this research is to study the level of screen time management and aggressive behavior, as well as to examine the relationship between screen time management and aggressive behavior among 6th - grade students at Wachirarat School Group, Khanuworalaksaburi District, Kamphaeng Phet Province. The sample group consists of 103 sixth-grade students from the academic year 2023 obtained by purposive sampling and calculated according to Taro Yamane's formula. The research tool used is a questionnaire on screen time management and aggressive behavior of students, it has the characteristics of a 4-level rating scale, divided into 2 sections with 25 questions. Analyzed using Pearson correlation analysis.

The research findings are as follows: 1) The level of screen time management and aggressive behavior among 6th-grade students ,the screen time management is at a medium level. 2) The level of screen time management and aggressive behavior among 6th-grade students ,aggressive behavior is at a moderate level. 3) There is a negative correlation between screen time management and aggressive behavior, with a low level of correlation (Correlation Coefficient = -.011). The conclusion is that screen time management does not affect aggressive behavior.

Keywords: Screen time management, Aggressive behavior

บทนำ

เทคโนโลยีสารสนเทศจัดว่าเป็นเทคโนโลยียุทธศาสตร์สำคัญแห่งยุคปัจจุบันและอนาคต เนื่องจากมีความสามารถในการเพิ่มประสิทธิภาพและสมรรถภาพในเกือบทุกๆ กิจกรรม ช่วยเพิ่มคุณภาพงาน การสร้างกระบวนการหรือกรรมวิธีใหม่ๆ แก่ผู้ใช้ ได้รับสารสนเทศตามต้องการ เทคโนโลยีสารสนเทศมีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้หลากหลายสาขา อาทิ ด้านการศึกษา การแพทย์ ด้านอุตสาหกรรม ด้านสิ่งแวดล้อม และด้านความบันเทิง ตลอดจนอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น (สุชุม เฉลยทรัพย์ และคณะ, 2555, หน้า 14) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมีทั้งด้านบวกและด้านลบ หากนำมาใช้ให้เหมาะสมก็จะส่งผลต่อคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น และเพิ่มศักยภาพการทำงานในหลายสาขาอาชีพ แต่หากใช้เทคโนโลยีสารสนเทศโดยไม่ระมัดระวังและขาดจิตสำนึก ก็จะมีผลกระทบหลายด้านเช่นกัน เช่น ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อสุขภาพจิตพฤติกรรมของเยาวชน โดยเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมก้าวร้าว ชอบการต่อสู้ และการใช้กำลัง เป็นต้น (สุชุม เฉลยทรัพย์ และคณะ, 2555, หน้า 17)

ประเทศไทยเป็นประเทศที่ใช้เวลาต่อวันอยู่กับอินเทอร์เน็ต (รวมทุกอุปกรณ์) มากที่สุดในโลก โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน และหากวัดเฉพาะการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟน ประเทศไทยยังคงเป็นประเทศที่ใช้เวลาท่องเน็ตต่อวันมากที่สุดในโลกโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ชั่วโมง 56 นาที ไม่เพียงแต่ผู้ใหญ่ที่ใช้เวลาหน้าจอมากขึ้น แต่จำนวนเด็กไทยที่มีพฤติกรรมติดหน้าจอ เริ่มมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างน่าตกใจ เป็นเรื่องที่น่ากังวลมากที่พ่อแม่สมัยใหม่ใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด โดยปล่อยให้อุปกรณ์ดิจิทัลเป็นพี่เลี้ยงเด็ก ดังที่เคยเห็นเด็กเล็กวัยไม่ถึง 2 ขวบ สามารถใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ อย่างคล่องแคล่ว โดยพ่อแม่ไม่ทราบเลยว่า หากใช้โดยไม่รู้เท่าทันเทคโนโลยี อุปกรณ์เหล่านี้อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพและพัฒนาการของเด็กได้ เด็กไทยจำนวนไม่น้อยยังไม่สามารถสร้างความสมดุลระหว่างกิจกรรมที่ใช้เวลาอยู่กับหน้าจอ ไม่ว่าจะเป็น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ หรือโทรทัศน์ กับกิจกรรมอื่นๆ ได้ (สรานนท์ อินทนนท์, 2563, หน้า 3) การใช้เวลาหน้าจอมากเกินไปส่งผลเสียต่อพัฒนาการในวัยเด็ก สุขภาพร่างกาย และจิตวิทยาทางสังคมของเด็ก ทำให้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งหน้ากับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง การรับรู้สัมผัสได้ตอบผู้อื่นส่งผลให้เด็กขาดการเรียนรู้ที่จะผูกมิตรกับผู้อื่น หากปล่อยให้เด็กอยู่ตามลำพังกับโลกดิจิทัลอย่างต่อเนื่องในระยะยาว เด็กจะมีปัญหาการแยกตัวออกจากสังคม และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม นอกจากนั้นการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไปยังทำให้โอกาสที่เด็กจะเล่น หรือทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ น้อยลงไปในแต่ละวัน และยังส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การติดมือถือ และไม่ได้ใช้เวลาที่ต้องการมักเกิดอาการหงุดหงิด ก้าวร้าว เพราะไม่ได้ตั้งใจ พบได้บ่อยกับเด็กที่ติดเล่นเกมในสมาร์ทโฟน (สรานนท์ อินทนนท์, 2563, หน้า 9)

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนวชิรราชบุรี พบว่า นักเรียนจดจ่ออยู่กับหน้าจอ มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ส่งผลให้นักเรียนไม่มีสมาธิในการเรียนหรือการทำกิจกรรมต่างๆ นักเรียนหงุดหงิดง่าย รอคอยนานๆ ไม่เป็น และมีการใช้คำพูดหยาบคายกับเพื่อนในชั้นเรียน (ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราชบุรี)

การมีทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ จึงมีความสำคัญในการบริหารเวลาที่ใช้ใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เป็นการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก สามารถตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล (สรานนท์ อินทนนท์, 2563, หน้า 10) ในการจำกัดเวลาหน้าจอ จึงเป็นการจัดสรรเวลาให้เด็กใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในระดับที่พอดีต่อพัฒนาการของเด็กในแต่ละวัย เพื่อพ่อแม่จะมั่นใจได้ว่าการเล่นอุปกรณ์ดิจิทัลของลูกจะไม่ส่งผลกระทบต่อการเล่นและกิจกรรมอื่นๆ ที่มี

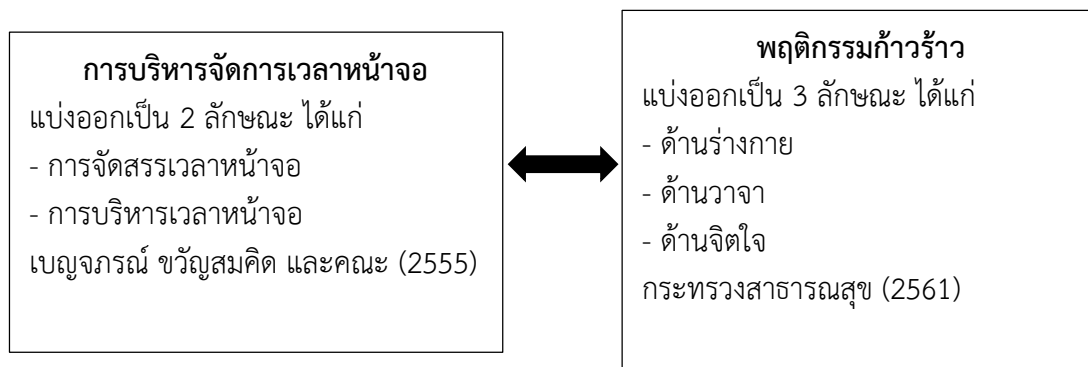
ประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็ก เช่น การเล่นกลางแจ้ง การอ่าน การวาดรูป รวมไปถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ สมาชิกในครอบครัวและเพื่อนๆ เพื่อเด็กจะมีโอกาสทำกิจกรรมที่สนุกและมีประโยชน์ ทั้งกิจกรรมการใช้เวลาหน้าจอและกิจกรรมการเล่นในชีวิตจริง การจำกัดเวลาหน้าจอจึงไม่ได้หมายความว่า พ่อแม่ห้ามลูกเล่นอุปกรณ์ดิจิทัล ดูโทรทัศน์ หรือเล่นวิดีโอเกม แต่หมายถึงการสร้างสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีหรืออุปกรณ์ดิจิทัลกับการใช้ชีวิตประจำวันโดยไม่กระทบต่อสุขภาพและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็ก (สรานนท์ อินทนนท์, 2563, หน้า 6)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกเกด จังหวัดกำแพงเพชร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกเกด จังหวัดกำแพงเพชร
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกเกด จังหวัดกำแพงเพชร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

การบริหารจัดการเวลาหน้าจอมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกเกด จังหวัดกำแพงเพชร

นิยามศัพท์

การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ หมายถึง ความสามารถในการควบคุมการใช้เวลาบนหน้าจอ โดยไม่ก่อให้เกิดผลกระทบกับชีวิตประจำวัน รวมถึงใช้เวลาบนหน้าจอให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สามารถแบ่งการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ ออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ และด้านการบริหารเวลาหน้าจอ

1. ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ คือ การรู้จักวางแผน จัดสรรเวลาในการใช้งานกิจกรรมบนหน้าจอเพื่อสืบค้นข้อมูล และหาความรู้ให้เกิดประโยชน์ การกำหนดเวลาสำหรับการเล่นเกมออนไลน์ และโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น Facebook, YouTube, TikTok, Twitter โดยรู้จักแบ่งเวลา ว่าเวลาใดควรทำอะไร ทำกิจกรรมใด กิจกรรมใดที่สำคัญที่ควรจะทำก่อนและหลัง และสามารถควบคุมความสมดุลระหว่างการใช้เวลาหน้าจอกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งจัดสรรเวลาการใช้งานหน้าจอตามวันเวลาที่กำหนดโดยไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ

2. ด้านการบริหารเวลาหน้าจอ คือ การควบคุมเวลาในการใช้งานหรือการทำกิจกรรมต่างๆ บนหน้าจอ มีการบริหารเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ การตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้เวลาบนหน้าจอจนเกินไป โดยไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย จิตใจ ความสัมพันธ์กับครอบครัว และคนรอบข้าง รวมทั้งไม่ตกเป็นเหยื่อจากการใช้เทคโนโลยี และสามารถห้ามตัวเองให้หยุดใช้เวลาบนหน้าจอได้

พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง การกระทำความรุนแรง การปลดปล่อยความเครียด ความคับข้องใจ ความโกรธ และความรู้สึกที่ไม่ดีต่างๆ โดยแบ่งพฤติกรรมความก้าวร้าว ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านวาจา และด้านจิตใจ

1. ด้านร่างกาย คือ พฤติกรรมการแสดงออกทางร่างกายที่รุนแรง การใช้กำลังกายทำร้ายผู้อื่น ชกต่อย การทุบตี ทำลายข้าวของ หรือทรัพย์สินของผู้อื่น ใช้อาวุธทำร้ายร่างกายผู้อื่น ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ อาจก่อให้เกิดทำร้ายตนเองให้ได้รับบาดเจ็บ ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียทั้งแก่ตนเองและผู้อื่น

2. ด้านวาจา คือ พฤติกรรมแสดงออกทางคำพูดที่รุนแรง โดยการพูดจาข่มขู่ คุกคามเหยียดหยาม ส่งเสียงดัง พูดคำหยาบ นินทาผู้อื่นลับหลัง ต่อกัน และด่าทอผู้อื่น พุดูเหยียดให้ผู้อื่นผิดใจกัน

3. ด้านจิตใจ คือ พฤติกรรมแสดงออกทางจิตใจที่รุนแรง การปลดปล่อยความเครียด ความคับข้องใจ ความโกรธหรือหงุดหงิดง่าย ความโมโหง่าย และความรู้สึกที่ไม่ดีต่างๆ การแสดงออกถึงการเรียกร้องสิทธิแห่งตน โดยไม่สนใจผู้อื่นการบีบบังคับ เรียกร้องหรือทำร้ายให้ผู้อื่นเจ็บช้ำน้ำใจ โดยที่นักเรียนทำไปโดยขาดความยับยั้งชั่งใจ และควบคุมตนเองได้น้อย

การทบทวนวรรณกรรม

สรานนท์ อินทนนท์ (2563) กล่าวว่า การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล (Screen Time Management) เป็นความสามารถควบคุมตนเอง ความสามารถในการจัดสรรเวลาในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล และอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้งานสื่อสังคม (Social Media) และเกมออนไลน์ (Online Games) ด้วยความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถบริหารเวลาที่ใช้กับอุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกความเป็นจริง อีกทั้งตระหนักถึงอันตราย และสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

จากการศึกษางานวิจัยของ เบญจภรณ์ ขวัญสมคิด และปวรพรรณ พันแจ่ม (2555) สรุปได้ว่าการบริหารจัดการเวลาบนหน้าจอ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การจัดสรรเวลาหน้าจอ คือ การรู้จักวางแผน จัดสรรเวลาในการใช้งานกิจกรรมบนหน้าจอได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้อง และเหมาะสม โดยใช้เวลาอยู่บนหน้าจอน้อยกว่า วันละ 1 ชั่วโมง การกำหนดเวลาสำหรับการเล่นเกมออนไลน์ และโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น Facebook, YouTube, TikTok, Twitter โดยรู้จักแบ่งเวลา ว่าเวลาใดควรทำอะไร ทำกิจกรรมใด กิจกรรมใดที่สำคัญที่ควรจะทำก่อนและหลัง และสามารถ

ควบคุมความสมดุลระหว่างการใช้เวลาหน้าจอกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งจัดสรรเวลาการใช้งานหน้าจอตามวันเวลาที่กำหนดโดยไม่ส่งผลกระทบในภายหลัง

2. การบริหารเวลาหน้าจอ คือ การควบคุมเวลาในการใช้งานหรือการทำกิจกรรมต่างๆ บนหน้าจอ มีการบริหารเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ และสามารถใช้เวลาอยู่บนหน้าจอได้อย่างคุ้มค่า และก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมทั้งตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้เวลาบนหน้าจอมากเกินไป โดยไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย จิตใจ ความสัมพันธ์กับครอบครัว และคนรอบข้าง รวมทั้งตกเป็นเหยื่อจากการใช้เทคโนโลยี และสามารถห้ามตัวเองให้หยุดใช้เวลาบนหน้าจอได้ การที่บุคคลนั้นสามารถบริหารเวลาหน้าจออย่างมีประสิทธิภาพได้ แสดงว่าบุคคลนั้นบริหารเวลาบนหน้าจอเป็น

ลักษณะพฤติกรรม ความก้าวร้าว	กระทรวง สาธารณสุข (2561)	หัตถิน แก้ววิชิต (2559)	ธัญญา ธีรอนิษฐ์ (2555)	ทิพย์วัลย์ สุทิน (2539)	Cairns & Cairns (2005)	Coon, D. & Mitterer, J.O.(2013)	รวม
ด้านร่างกาย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
ด้านวาจา	✓	✓		✓	✓		4
ด้านจิตใจ	✓					✓	2
ด้านแรงเสริม			✓			✓	2
ด้านที่ไม่ใช่วาจา					✓		1
ด้านการกระทำระหว่างบุคคล					✓		1
ด้านที่ไม่ได้แสดงออก					✓		1

จากการสังเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมก้าวร้าว สรุปได้ว่า ลักษณะของพฤติกรรมก้าวร้าว แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1. ด้านร่างกาย คือ พฤติกรรมการแสดงออกทางร่างกายที่รุนแรง การใช้กำลังกายทำร้ายผู้อื่น ชกต่อย การทุบตี ทำลายข้าวของ หรือทรัพย์สินของผู้อื่น ใช้อาวุธทำร้ายร่างกายผู้อื่น ทำให้ผู้อื่นรับบาดเจ็บ อาจก่อให้เกิดทำร้ายตนเองให้ได้รับบาดเจ็บ ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียทั้งแก่ตนเองและผู้อื่น

2. ด้านวาจา คือ พฤติกรรมการแสดงออกทางคำพูดที่รุนแรง โดยการพูดจาข่มขู่ คุกคามเหยียดหยาม ส่งเสียงดัง พูดคำหยาบ นินทาผู้อื่นลับหลัง ต่อกว่า และด่าทอผู้อื่น พูดุญแหยให้ผู้อื่นผิดใจกัน

3. ด้านจิตใจ คือ พฤติกรรมการแสดงออกทางจิตใจที่รุนแรง การปลดปล่อยความเครียด ความคับข้องใจ ความโกรธหรือหงุดหงิดง่าย ความโมโหง่าย และความรู้สึกที่ไม่ดีต่างๆ การแสดงออกถึงการเรียกร้องสิทธิแห่งตน โดยไม่สนใจผู้อื่นการบีบบังคับ เรียกร้องหรือทำร้ายให้ผู้อื่นเจ็บช้ำน้ำใจ โดยที่นักเรียนทำไปโดยขาดความยับยั้งชั่งใจ และควบคุมตนเองได้น้อย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlational Research) เพื่อศึกษาระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกขัน จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษาเป็นนักเรียนชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกขัน จังหวัดกาฬสินธุ์

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียน วชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกขัน จังหวัดกาฬสินธุ์ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 103 คน

การหาขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตร Yamane และเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคำนึงถึงคุณสมบัติที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกขัน จังหวัดกาฬสินธุ์ ปีการศึกษา 2566 เหตุผลในการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีดังกล่าว เพื่อให้ได้กลุ่มนักเรียนที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เช่น นักเรียนจะต้องเป็นผู้ที่สามารถใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ อย่างคล่องแคล่ว และทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านเครื่องมือดังกล่าวได้ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยจึงถูกแบ่งออกเป็น 7 กลุ่ม จำนวน 103 คน

จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ อำเภอลำลูกขัน จังหวัดกาฬสินธุ์			
ลำดับ	โรงเรียน	ชาย (คน)	หญิง (คน)
1	โรงเรียนบ้านหัวเสา	11	7
2	โรงเรียนวัดปรีหาราษฎร์บำรุง	21	11
3	โรงเรียนวัดพัฒนราษฎร์บำรุง	3	2
4	โรงเรียนอนุบาลลำลูกขัน	4	1
5	โรงเรียนบ้านบึงหล่มสามัคคี	10	12
6	โรงเรียนบ้านหนองตะเคียน	5	2
7	โรงเรียนบ้านวังปลับ	6	8
รวม		60	43
		103	

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามการบริหารจัดการเวลาหน้าจอและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวรวิหารบุรี อำเภอชาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีรายละเอียดของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป เป็นแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ และโรงเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 ข้อมูลการบริหารจัดการเวลาหน้าจอของนักเรียน เป็นแบบสอบถาม จำนวน 10 ข้อ เป็นข้อมูลลักษณะพฤติกรรมการใช้เวลาบนหน้าจอของนักเรียน ประกอบด้วย การจัดสรรเวลาหน้าจอ (การจัดสรรเวลาในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล การใช้งานสื่อสังคม และเกมออนไลน์ และการบริหารเวลาหน้าจอ (ความสามารถในการควบคุมตนเอง และตระหนักถึงอันตรายต่อสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอานเกินไป) ลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert Scale) มี 4 ระดับ โดยกำหนดระดับพฤติกรรม ดังนี้

ปฏิบัติบ่อยมาก หมายถึง นักเรียนปฏิบัติพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ (4 คะแนน)

ปฏิบัติบ่อย หมายถึง นักเรียนปฏิบัติพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง (3 คะแนน)

ปฏิบัติบางครั้ง หมายถึง นักเรียนปฏิบัติพฤติกรรมนั้นเป็นบางครั้ง (2 คะแนน)

ไม่เคยปฏิบัติเลย หมายถึง นักเรียนไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรมนั้นเลย (1 คะแนน)

การแปลผลระดับคุณภาพจากคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ตามแนวทางของ บุญชม ศรีสะอาด (2535, หน้า 100) ดังนี้

3.51 - 4.00 หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด

2.51 - 3.50 หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับมาก

1.51 - 2.50 หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง

1.00 - 1.50 หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับน้อย

ส่วนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาโดยการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ใช้สำหรับวัดพฤติกรรมหรือการกระทำที่แสดงออกถึงความก้าวร้าวของนักเรียน แบ่งเป็นทางด้านร่างกาย ทางด้านวาจาและทางด้านจิตใจ เมื่ออยู่ในโรงเรียนและก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวระหว่างนักเรียนกับผู้อื่น จำนวน 15 ข้อ โดยให้นักเรียนเลือกตอบเพียง 1 ตัวเลือก ในข้อความที่ตรงกับพฤติกรรมจริงของนักเรียน ลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert Scale) มี 4 ระดับ โดยกำหนดระดับพฤติกรรม ดังนี้

ปฏิบัติบ่อยมาก หมายถึง นักเรียนปฏิบัติพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ (4 คะแนน)

ปฏิบัติบ่อย หมายถึง นักเรียนปฏิบัติพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง (3 คะแนน)

ปฏิบัติบางครั้ง หมายถึง นักเรียนปฏิบัติพฤติกรรมนั้นเป็นบางครั้ง (2 คะแนน)

ไม่เคยปฏิบัติเลย หมายถึง นักเรียนไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรมนั้นเลย (1 คะแนน)

การแปลผลระดับคุณภาพจากคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ตามแนวทางของ บุญชม ศรีสะอาด (2535 : 100) ดังนี้

3.51 - 4.00 หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด

2.51 - 3.50 หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับมาก

1.51 - 2.50 หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง

1.00 - 1.50 หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับน้อย

3. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ โดยดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้ทำวิจัยค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว เพื่อนำมาสร้างนิยามศัพท์เฉพาะ สำหรับเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2. ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามที่มีเนื้อหาครอบคลุมตามนิยามศัพท์เฉพาะและวัตถุประสงค์ของการวิจัย จำนวน 28 ข้อ

3. นำแบบสอบถามมาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขด้านเนื้อหาและสำนวนภาษาในเบื้องต้น

4. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วจากข้อ 3 จำนวนทั้งหมด 28 ข้อ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้วิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) แล้วนำตารางวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตรคำนวณ จากนั้นผู้วิจัยทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งมีข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 ทั้งหมดจำนวน 2 ข้อ ผู้วิจัยได้ทำการตัดข้อคำถามหรือปรับปรุงข้อคำถามเหล่านั้นให้สมบูรณ์มากขึ้นตามที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำมาเหลือข้อคำถามจำนวน 26 ข้อ

5. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนโรงเรียนวัดปริหาราษฎร์บำรุง กลุ่มโรงเรียนวชิรราษฎร์ ซึ่งไม่ได้อยู่ในกลุ่มประชากรที่ศึกษา และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 32 คน

6. นำคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม คำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ พบว่ามีจำนวนข้อคำถามที่มีค่าสหสัมพันธ์รายข้อ และรวมทั้งฉบับ (Item-Total Correlation) ไม่ถึง .2 จำนวน 1 ข้อ ทำให้การตัดข้อคำถามเหลือข้อคำถามทั้งสิ้น 25 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .87

7. นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยการนำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้ผ่านการพัฒนาและปรับปรุงจนมีคุณภาพในระดับที่ยอมรับได้ไปดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 103 คน โดยได้รับการตอบแบบสอบถามคืนมาจำนวน 103 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามทั้งหมดมาจัดเรียง และนำมาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ ได้ทั้งหมด 103 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 และดำเนินการลงรหัส

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และทดสอบสมมติฐานทางสถิติต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ประกอบด้วยเพศ และโรงเรียน ใช้สถิติเชิงบรรยาย (descriptive statistics) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

2. การวิเคราะห์ระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชูรุ โดยใช่วิธีสถิติเชิงบรรยาย (descriptive statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชูรุ โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation Coefficient)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชูรุ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร

ตาราง 1 ผลการศึกษาระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชูรุ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร (n = 103)

ตัวแปร	องค์ประกอบ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
การบริหารจัดการเวลาหน้าจอก (a)	ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอก (a1)	2.20	.59	ปานกลาง
	ด้านการบริหารเวลาหน้าจอก (a2)	2.44	.54	ปานกลาง
	รวม	2.20	.59	ปานกลาง
พฤติกรรมก้าวร้าว (b)	ด้านร่างกาย (b1)	1.67	.50	ปานกลาง
	ด้านวาจา (b2)	1.97	.52	ปานกลาง
	ด้านจิตใจ (b3)	2.22	.70	ปานกลาง
	รวม	1.99	.49	ปานกลาง

จากตาราง 1 ระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชูรุ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร การบริหารจัดการเวลาหน้าจออยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 2.20, SD = .59)

เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการบริหารเวลาหน้าจอก ($\bar{X}$ = 2.44, SD = .54) และด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอก ($\bar{X}$ = 2.20, SD = .59) ตามลำดับ ส่วนพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านจิตใจ ($\bar{X}$ = 2.22, SD = .70) ด้านวาจา ($\bar{X}$ = 1.97, SD = .52) และด้านร่างกาย ($\bar{X}$ = 1.67, SD = .50) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชูรุ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดกำแพงเพชร

ตาราง 2 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชบุรี อำเภอนวนุรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร

ตัวแปร	ด้านร่างกาย (b1)	ด้านวาจา (b2)	ด้านจิตใจ (b3)	พฤติกรรม ก้าวร้าว (b)
ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ (a1)	-.056	-.092	.096	-.011
ด้านการบริหารเวลาหน้าจอ (a2)	-.022	-.015	.135	.053
การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ (a)	-.056	-.092	.096	-.011

จากตาราง 2 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชบุรี อำเภอนวนุรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า การบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีความสัมพันธ์ทางลบ ระดับต่ำ ($cor = -.011$)

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีความสัมพันธ์ทางลบ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ระหว่าง $-.015$ ถึง $-.092$ โดยการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ (a1) กับพฤติกรรมก้าวร้าว ด้านวาจา (b2) มีความสัมพันธ์ทางลบระดับสูงที่สุด ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ $-.092$ มีบางคู่ที่มีความสัมพันธ์ทางบวก ได้แก่ การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ (a1) กับพฤติกรรมก้าวร้าวด้านจิตใจ (b3) และการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ ด้านการบริหารเวลาหน้าจอ (a2) กับพฤติกรรมก้าวร้าว ด้านจิตใจ (b3) ที่มีความสัมพันธ์ทางบวก โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ $.096$ และ $.135$ ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนนวิธราชบุรี อำเภอนวนุรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ระดับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีการบริหารจัดการเวลาหน้าจออยู่ในระดับปานกลาง และสูงกว่าพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ โดยการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ และพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการบริหารจัดการเวลาหน้าจอได้ดีปานกลาง และมีพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถยอมรับได้สำหรับยุคดิจิทัลนี้ เพราะเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างมาก โดยเฉพาะในกิจวัตรประจำวันของนักเรียนที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี ถ้านักเรียนมีการบริหารจัดการเวลาในการใช้งานที่เหมาะสมก็จะทำให้เกิดผลกระทบตามมา เช่น พฤติกรรมเลียนแบบสื่อ ความก้าวร้าว และขาดสมาธิ เป็นต้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะปัจจัยในด้านการเลี้ยงดูจากครอบครัวที่ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมในระดับปานกลางทั้งคู่ เพราะแต่ละครอบครัวก็มีการอบรมเลี้ยงดูบุตรที่แตกต่างกัน บางครอบครัวมีการควบคุมและไม่ปล่อยให้เด็กใช้เวลาบนหน้าจอมากเกินไป จนเกิดพฤติกรรมความก้าวร้าวระดับปานกลาง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ตฤณห์ โพธิ์รักษา (2565) เรื่อง อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย 4 ปัจจัย ได้แก่ ครอบครัว สถาบันการศึกษา เด็กและเยาวชน และสื่อ ผลการศึกษาการป้องกันความก้าวร้าว และความรุนแรงของเด็กและเยาวชน คือ การส่งเสริมความผูกพันทางสังคม สถาบันครอบครัวควรให้ความรักและความอบอุ่นแก่เด็กและเยาวชน มีการอบรมสั่งสอน ปลุกฝังค่านิยมและ

วัฒนธรรมอันดีงามของสังคม มีการว่ากล่าวตักเตือนเมื่อกระทำผิดและการลงโทษด้วยเหตุผล และกล่าวชื่นชมเมื่อทำความดี ซึ่งเด็กและเยาวชนจะซึมซับพฤติกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัยและหลีกเลี่ยงการกระทำผิดได้

2. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนวรราชบุรี อำเภอลำลูกขัน จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่าการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีความสัมพันธ์ทางลบ ระดับต่ำ นั้นหมายความว่า ถ้านักเรียนมีการบริหารจัดการเวลาหน้าจอที่ดีจะทำให้พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนลดลง และพฤติกรรมทั้งสองมีความสัมพันธ์กันค่อนข้างต่ำ จนแทบไม่มีความสัมพันธ์กันเลย ทั้งนี้เป็นเพราะพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนไม่ได้ขึ้นอยู่กับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอเพียงอย่างเดียว การเล่นโซเชียลมีเดียบนหน้าจอของนักเรียนอาจส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบสื่อจนทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวก็จริง แต่ก็ไม่ใช่เหตุผลทั้งหมด ยังมีอีกหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฏฐา ศรีมหาพรหม และคณะ (2565) เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน คือ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน การเลียนแบบสื่อ และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมก้าวร้าว คือ ตัวแปรความฉลาดทางอารมณ์ และจากผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน พบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวด้านจิตใจ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอด้านการบริหารเวลาหน้าจอ ทั้งนี้อาจเพราะว่าพฤติกรรมก้าวร้าว ด้านจิตใจของนักเรียนได้รับอิทธิพลจากหลายปัจจัย เช่น ปัจจัยการคบเพื่อน ปัจจัยการรับรู้ข้อมูลจากสื่อ และปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จริญญา ทองเจริญ (2561) เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มสหวิทยาการศึกษาแก่งคอยร่วมใจ อำเภอกา่งคอย จังหวัดสระบุรี ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มสหวิทยาการศึกษาแก่งคอยร่วมใจ อำเภอกา่งคอย จังหวัดสระบุรี โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ดังกล่าว ได้แก่ ปัจจัยการคบเพื่อน ปัจจัยการรับรู้ข้อมูลจากสื่อ และปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และไม่ว่านักเรียนจะบริหารจัดการเวลาหน้าจอได้ดีหรือไม่ก็ตาม ก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมก้าวร้าวด้านจิตใจของตนเองได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางให้ผู้บริหาร ครู และผู้ปกครองได้ทราบข้อมูล เพื่อนำไปวางแผนพัฒนาหรือหาวิธีการในการส่งเสริมให้นักเรียนมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง ดังนี้

- 1) ให้ผู้ปกครองหรือคุณครูช่วยควบคุมการใช้งานหน้าจอ หรือให้นักเรียนรู้จักบริหารจัดการเวลาในการใช้งานหน้าจอ
- 2) ให้นักเรียนทำกิจกรรมอื่นๆ ที่ก่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าการเล่นโซเชียลมีเดียบนหน้าจอ เช่น ศึกษาค้นคว้าออนไลน์ ดูสื่อที่ให้ความรู้ต่างๆ เล่นเกมเชาว์ปัญญา เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารจัดการเวลาหน้าจอกับพฤติกรรมก้าวร้าวในระดับชั้นอื่นๆ หรือกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบระดับ และหาความสัมพันธ์ของทั้งสองตัวแปร

เอกสารอ้างอิง

- จรียา ทองเจริญ. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มสหวิทยาการศึกษาแ่งคอยร่วมใจ อำเภอแ่งคอย จังหวัดสระบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฏชา ศรีมหาพรหม. (2566). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 12(1), 86.
- ตฤณห์ โพธิ์รักษามหาพรหม. (2565). อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็ก และเยาวชน. วารสารรัฐศาสตร์รอบรู้และสหวิชาการ, 5(2), 97.
- เบญจภรณ์ ขวัญสมคิด และปวรวรรณ พันแจ่ม. (2555). พฤติกรรมการใช้มือถือ Smartphone และการใช้เวลาของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี. (จุลนิพนธ์หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สรานนท์ อินนนท์. (2562). การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล. ปทุมธานี : บริษัท วอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด. (2563). ความฉลาดทางดิจิทัล. ปทุมธานี: บริษัท วอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด.
- สุขุม เฉลยทรัพย์ และคณะ. (2555). เทคโนโลยีสารสนเทศ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.