วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสว่างอารมณ์วิทยาคม ปีการศึกษา 2569

จัดทำโดย

นายสดใส ก้าวประสงค์

โรงเรียนสว่างอารมณ์วิทยาคม

1. ความเป็นมาของการวิจัย

การจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลความรู้และการติดต่อสื่อสารได้ เพราะอินเตอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนวิชาอื่นๆ ของนักเรียน และนอกจากนั้นนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย เช่น ใช้สำหรับค้นข้อมูลทำรายงาน ใช้ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ถึงเพื่อนๆ หรือสื่อสารกับครูผู้สอน หรือใช้สำหรับอ่านข้อมูลข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ หรือแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ต่างๆ ที่สนใจ ปัจจุบันนักเรียนนี้นักเรียนมีความสะดวกสบายในการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นเพราะสามารถหาใช้บริการอินเตอร์เน็ตจากที่บ้าน หรือไปใช้บริการที่ร้านอินเตอร์เน็ต หรือใช้ที่ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ถึงอย่างไรก็ตามนักเรียนแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสว่างอารมณ์วิทยาคมเพื่อที่จะได้วางแผนและจัดการเรียนการสอนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนและเกิดประโยชน์สูงสุด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่4
โรงเรียนสว่างอารมณ์วิทยาคมภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ในการวางแผนและจัดการเรียนการสอนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน

3.วิธีดำเนินการวิจัย

<u>ประชากร</u>

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 70 คน

<u>เครื่องมือในการวิจัย</u>

แบบสอบถามการศึกษาพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสว่างอารมณ์วิทยาคมในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

การรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต แล้วจึงออกแบบแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

2. สร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 หัวข้อหลัก ดังนี้ สถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ต ช่วงเวลาที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน บริการทางอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนนิยมใช้ จำนวน 250 ชุด

3. แจกแบบสอบถามให้นักเรียนกรอก และเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ข้อมูล

4. ผลการวิจัย

จากการประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 สรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง ผลการประเมินพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

รายการประเมิน	$\overline{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรมการใช้บริการ
1. สถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ต			
1.1 โรงเรียน	3.50	.89	มาก
1.2 บ้าน	2.98	1.57	ปานกลาง
1.3 ร้านอินเทอร์เน็ต	2.81	1.38	ปานกลาง
2. ช่วงเวลาที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน			
2.1 ในชั่วโมงเรียนคอมพิวเตอร์	3.50	.70	มาก
2.2 ช่วงเช้า	1.65	.84	น้อย
2.3 ช่วงพักกลางวัน	1.81	.93	น้อย
2.4 ช่วงเย็น	1.65	1.09	น้อย
รายการประเมิน	$\overline{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรมการใช้บริการ
3. บริการทางอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนนิยมใช้			
3.1 ค้นหาข้อมูล	3.93	.86	มาก
3.2 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์	2.35	1.09	น้อย
3.3 สนทนาออนไลน์ (MSN, hi5, chart, QQ ฯลฯ)	2.98	1.44	ปานกลาง
3.4 เกมส์ออนไลน์	3.65	1.17	มาก
3.5 ดูหนัง ฟังเพลง ภาพยนต์ ละคร	3.35	1.41	ปานกลาง
3.6 บริการข่าวสาร และหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ	2.51	1.28	ปานกลาง
3.7 ธุรกิจซื้อขายบนอินเทอร์เน็ต	1.40	.93	น้อยที่สุด

จากตาราง จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ในส่วนของสถานที่ที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตพบว่า นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่โรงเรียนมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้บริการอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

ในส่วนของช่วงเวลาที่นักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน พบว่านักเรียนใช้บริการอินเทอร์เน็ตในชั่วโมงเรียนคอมพิวเตอร์มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้บริการอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

ในส่วนของบริการทางอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนนิยมใช้ พบว่า นักเรียนใช้บริการค้นหาข้อมูลมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86 รองลงมาคือ เกมส์ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.17 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้บริการอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

5. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่นิยมการใช้บริการเกมส์ออนไลน์ ดังนั้น จึงควรมีการศึกษาเว็บไซต์หรือเกมส์เกี่ยวกับอะไรที่นักเรียนสนใจ เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้มาเฝ้าระวังภัยที่เข้ามากับเกมส์จากการเล่นเกมส์ นอกจากนั้นยังใช้วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และแนะนำเว็บไซต์เกมส์ที่น่าสนใจเป็นประโยชน์ในการการสร้างเสริมความรู้ให้นักเรียนต่อไป