

**THE EFFECTIVENESS OF INTERVENTION PROGRAM
TO ENHANCE PROTECTIVE SKILLS AGAINST GAME
ADDICTION AMONG 4th-6th GRADE STUDENTS**



PUNNAPAT THANAARIYAPAISAN

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF SCIENCE
(CHILD, ADOLESCENT AND FAMILY PSYCHOLOGY)
FACULTY OF GRADUATE STUDIES
MAHIDOL UNIVERSITY**

Copyright by Mahidol University 2015

COPYRIGHT OF MAHIDOL UNIVERSITY

THE EFFECTIVENESS OF INTERVENTION PROGRAM TO ENHANCE PROTECTIVE SKILLS AGAINST GAME ADDICTION AMONG 4th-6th GRADE STUDENTS

PUNNAPAT THANAARIYAPAISAN 5638589 GRPC/M

M.Sc. (CHILD, ADOLESCENT AND FAMILY PSYCHOLOGY)

THESIS ADVISORY COMMITTEE: CHANVIT PORNNOPPADOL, M.D., DIPLOMA AMERICAN BOARD OF PSYCHIATRY AND NEUROLOGY, DIPLOMA AMERICAN BOARD OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY, PATCHARIN SEREE, Ed.D. (SPECIAL EDUCATION), SUPORN APINUNTAVECH, M.D., DIPLOMA THAI BOARD OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY, DIPLOMA THAI BOARD OF FAMILY MEDICINE

ABSTRACT

This research used a quasi-experimental research design to study the effectiveness of an intervention program to enhance protective skills against game addiction among 4th-6th grade students in Wat Ratsattatam school, elementary school, Bangkok. A total of 15 students participated in this study. The program was provided for one hour per day; a total of 12 sessions were completed. Game Addiction Protection Scale: Game-P child version was used before and immediately after the end of program. Data were analyzed by using frequency distribution, percentage, mean, median, quartile deviation and The Wilcoxon Matched-Pairs signed-Ranks Test.

The result revealed that before the program, the students had a low level of protection against game addiction immediately after ending the program, the students had a higher level of protection against game addiction. In a perspective, protection against game addiction scores were significantly higher than before the program (p -value $< .05$) especially child factors, family and parenting factors.

The effectiveness of the intervention program to enhance protective skills against game addiction among 4th-6th grade students increased protection against game addiction. Accordingly teachers or staff in schools could use this program to help the students at risk of game addiction

KEY WORDS: GAME ADDICTION PROTECTION/ PROGRAM/
SELF ESTEEM/ SOCIAL SKILL/ SELF DISCIPLINE

130 pages

Copyright by Mahidol University

การศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมภูมิคุ้มกันการติดเกมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
THE EFFECTIVENESS OF INTERVENTION PROGRAM TO ENHANCE PROTECTIVE
SKILLS AGAINST GAME ADDICTION AMONG 4th-6th GRADE STUDENTS

ปิ่นฉันทน์ ธนธริยาไพศาล 5638589 GRPC/M

วท.ม. (จิตวิทยาเด็ก วัยรุ่น และครอบครัว)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ชาญวิทย์ พรนภดล, พ.บ., อว. (จิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น),
พัชรินทร์ เสรี, กศ.ด. (การศึกษาพิเศษ), สุพร อภินันทเวช, M.D., วว. (จิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น),
อว. (เวชศาสตร์ครอบครัว)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมภูมิคุ้มกันการติดเกมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาธรรม มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมภูมิคุ้มกันการติดเกม 12 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง โดยการทำแบบวัดภูมิคุ้มกันการติดเกม ฉบับเด็ก (Game Addiction Protection Scale: Game-P) ก่อนและหลังการทดลอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่ามัธยฐาน ส่วนเบี่ยงเบนควอไทล์ และ The Wilcoxon Matched-Pairs signed-Ranks Test

ผลการวิจัยพบว่า ก่อนการทดลองนักเรียนมีภูมิคุ้มกันการติดเกมในระดับต่ำ หลังจากสิ้นสุดการทดลอง นักเรียนมีภูมิคุ้มกันการติดเกมเพิ่มขึ้นเป็นระดับปานกลาง มีคะแนนภูมิคุ้มกันการติดเกมโดยภาพรวมสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาทางด้านพบว่าคะแนนภูมิคุ้มกันการติดเกมปัจจัยเกี่ยวกับตัวเด็ก ปัจจัยครอบครัวและการเลี้ยงดูสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยแสดงว่า โปรแกรมสร้างเสริมภูมิคุ้มกันการติดเกมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 สามารถช่วยเพิ่มภูมิคุ้มกันการติดเกมให้กับนักเรียนได้ ดังนั้นครูหรือบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลนักเรียนที่มีความเสี่ยงในการติดเกมจึงสามารถนำผลการวิจัยนี้ไปจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมภูมิคุ้มกันการติดเกมให้กับนักเรียนต่อไปได้