

ระเบียบวิธีวิจัย

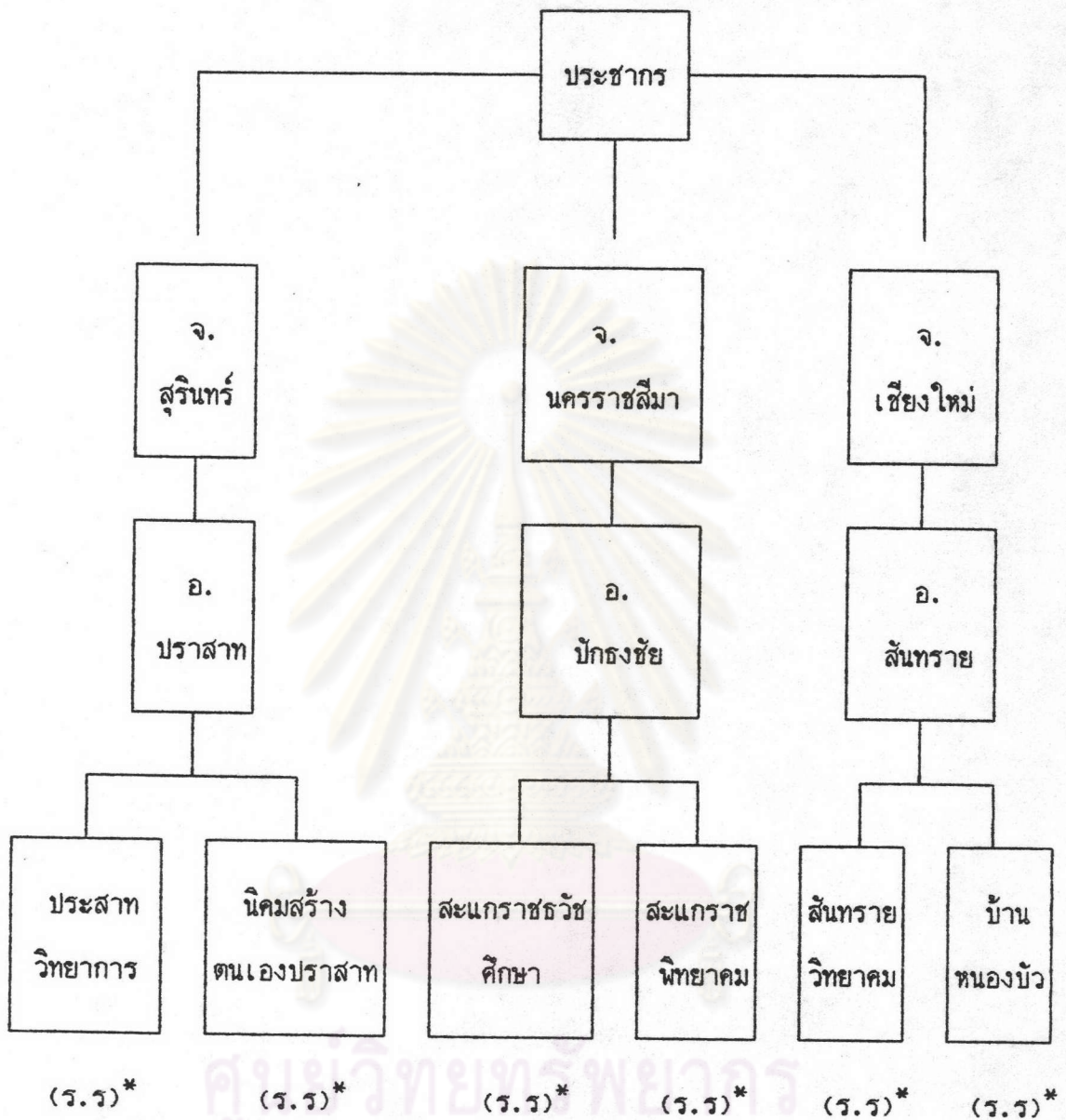
ประชากร

ประชากรที่ทำการศึกษา ได้แก่ เด็กนักเรียนที่มีอายุระหว่าง 7-20 ปี มีระดับการศึกษาระหว่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีภูมิลำเนาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคเหนือ และกรุงเทพมหานคร เหตุผลที่เลือกประชากรในพื้นที่ดังกล่าวเนื่องจากการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นภาคที่มีเด็กเข้ามาใช้แรงงานในกรุงเทพมหานครมากที่สุด ภาคเหนือมีเด็กเข้ามาใช้แรงงานในกรุงเทพมหานครรองลงมา และเลือกกรุงเทพมหานคร เพราะเป็นแหล่งของการใช้แรงงานเด็ก

กลุ่มตัวอย่าง

ได้กำหนดขนาดของตัวอย่างไว้ 200 ตัวอย่าง ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่รับหนังสือการสุ่ม 100 คน และกลุ่มตัวอย่างที่รับสื่อเกมส์ 100 คน ตัวอย่างที่ทำการศึกษาได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (ACCIDENTAL SAMPLING) โดยสุ่มจากรายชื่อจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคเหนือจำนวนทั้งหมด 35 จังหวัด ทำการสุ่มตัวอย่างดังกล่าวด้วยการจับสลาก 3 ครั้งจึงได้กลุ่มตัวอย่างใน 3 จังหวัด คือ จังหวัดสุรินทร์ นครราชสีมา และเชียงใหม่

เมื่อได้พื้นที่ 3 จังหวัดดังกล่าวแล้วจึงได้สุ่มตัวอย่างต่อไปด้วยการจับสลากรายชื่ออำเภอต่าง ๆ ในแต่ละจังหวัด เมื่อได้อำเภอที่จะเข้าไปดำเนินการแล้วต่อไปจึงได้จับสลากรายชื่อโรงเรียนในสังกัดของกรมสามัญศึกษาและโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ อย่างละ 1 โรงเรียน ที่ทำการสุ่มตัวอย่างเช่นนี้เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่ครอบคลุมระดับการศึกษาที่ต้องการ จากวิธีสุ่มตัวอย่างดังกล่าวทั้งหมดทุกขั้นตอนจึงได้กลุ่มตัวอย่างซึ่งสามารถแสดงให้เห็นได้ดังแผนภูมิต่อไปนี้



หมายเหตุ จำนวนรวม 3 จังหวัดเท่ากับ 150 คน

ร.ร* หมายถึง โรงเรียนตัวอย่าง

สำหรับในกรุงเทพมหานครนั้นเนื่องจากแหล่งของการใช้แรงงานเด็ก จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสำรวจความรู้ในเรื่องกฎหมายแรงงานของเด็กของเด็กนักเรียน แต่ไม่สามารถลุ่มตัวอย่างด้วยการจับสลากรายชื่ออำเภอได้ เนื่องจากเด็กนักเรียนในโรงเรียนต่าง ๆ ของกรุงเทพมหานครนั้นในโรงเรียนหนึ่ง ๆ จะมีเด็กนักเรียนที่มีภูมิลำเนาแตกต่างกันออกไป ดังนั้นจึงทำการลุ่มตัวอย่างเฉพาะรายชื่อโรงเรียนทั้งหมดในกรุงเทพมหานครจำนวน 111 โรงเรียน ผลที่ได้คือได้กลุ่ม

ตัวอย่างจากโรงเรียนสาธิตนำฝั่งและโรงเรียนวัดบวรนิเวศจำนวนทั้งสิ้น 50 คนซึ่งเมื่อนำจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งในกรุงเทพมหานครและส่วนภูมิภาคมารวมกันจึงได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 200 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยด้านสภาพทางสังคม คือ
 - เพศ
 - อายุ
 - ระดับการศึกษา
 - ภูมิลำเนา
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความรู้ และความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ในการทำวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำหนังสือการ์ตูนและเกมส์ที่คณะกรรมการ "สื่อสิทธิมนุษยชนเพื่อเยาวชน" คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้จัดทำขึ้น เป็นช่องทางในการให้ความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็กแก่กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้นเป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก และเป็นแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับ แบบทดสอบและแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด 2 ชุด ชุดแรกเป็นแบบทดสอบที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่รับสื่อหนังสือการ์ตูน และแบบทดสอบชุดที่สองใช้สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่รับสื่อเกมส์ ซึ่งแบบทดสอบและแบบสัมภาษณ์ดังกล่าวมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นข้อสอบแบบปรนัยทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก (ในส่วนนี้เป็นข้อสอบที่มีคำถามคำตอบเหมือนกันทุกประการทั้งในส่วนที่เป็น PRETEST และ POSTTEST)

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทางด้านสภาพทางสังคม ได้แก่ ชื่อภูมิลำเนา เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพของบิดาหรือมารดา ระดับการศึกษาของบิดาและมารดา

ส่วนที่ 3 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับ ลักษณะคำถามเป็นคำถามเปิด (OPENED END) และในบางข้อมีตัวเลือกซึ่งมีลักษณะ closed end

ข้อจำกัดในการเก็บข้อมูล

ได้กำหนดข้อจำกัดในการเก็บข้อมูลไว้ดังนี้

1. ให้เด็กทำแบบทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็กในส่วนแรกเสียก่อน (PRETEST) โดยยังไม่ได้รับสื่อใด ๆ
2. ให้เด็กรับสื่อด้วยการอ่านหนังสือการ์ตูน หรือเล่นเกมส์
3. ให้เด็กทำแบบทดสอบความรู้เรื่องกฎหมายแรงงานเด็กอีกครั้ง ในแบบทดสอบที่เป็น POSTTEST
4. ให้เด็กตอบส่วนที่ 2. ซึ่งเป็นสภาพทางสังคม และส่วนที่ 3. ซึ่งเป็นความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อที่ได้รับ และลักษณะสื่อที่ต้องการ

ความเชื่อถือได้ของเครื่องมือ

1. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นทั้งสองชุดให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจ พร้อมทั้งขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข
2. ปรับปรุงแบบทดสอบ และนำไปทดลองใช้กับเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์ 60 ราย (หนังสือการ์ตูน 30 ราย และเกมส์ 30 ราย)
3. ทาคความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (ด้วยคะแนนจากการทดสอบความรู้ในเรื่องกฎหมายแรงงานเด็ก) ได้ค่าความเชื่อมั่นจากแบบทดสอบที่ใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเท่ากับ 0.65 และค่าความเชื่อมั่นจากแบบทดสอบที่ใช้เกมส์เป็นสื่อ เท่ากับ 0.81 โดยใช้สูตร

$$KR\ 21, r_{cc} = \frac{n}{n-1} \left[\frac{1 - \bar{x}(n-\bar{x})}{ns^2} \right] \quad (\text{ดร. วิเชียร เกตุสิงห์: 2526})$$

4. ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ทำการเก็บข้อมูลใน 4 จังหวัด ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลในอำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ ในวันที่ 10-13 มกราคม พ.ศ. 2531
2. เก็บรวบรวมข้อมูลในอำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ในวันที่ 16-18 มกราคม พ.ศ. 2531
3. เก็บรวบรวมข้อมูลในอำเภอสนทราญ จังหวัดเชียงใหม่ในวันที่ 20 มกราคม ถึง 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2531
4. เก็บรวบรวมข้อมูลในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ในวันที่ 15-17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2531

เกณฑ์การให้คะแนน แบบทดสอบความรู้

ในแต่ละข้อนั้น

ตอบได้ถูกต้อง = 1 คะแนน

ถ้าตอบผิด = 0 คะแนน

ตัวอย่างคำถาม แบบทดสอบความรู้โดยใช้สื่อหนังสือการ์ตูน

1. เด็กอายุต่ำกว่าเท่าใดที่ห้ามไปทำงาน

ก. 9 ขวบ	ข. 10 ขวบ
ค. 12 ขวบ	ง. 14 ขวบ
2. เด็กอายุ 12-14 จะทำงานใดได้บ้างโดยไม่ต้องขออนุญาต

ก. ไม่ทราบ	ข. งานรับใช้ตามร้านค้า
ค. งานเกี่ยวกับสารเคมี	ง. งานใต้ดิน - ใต้น้ำ
3. ผู้ทำงานมีสิทธิหยุดงานได้เมื่อใด

ก. ไม่ทราบ	ข. หยุดอาทิตย์ละ 1 วันเป็นอย่างน้อย
ค. หยุดได้ตามใจ	ง. ไม่มีวันหยุด

ตัวอย่างคำถาม แบบทดสอบความรู้โดยใช้สื่อเกมส์

1. นายจ้างที่รับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี เข้าทำงานนั้นผิดกฎหมายหรือไม่
 - () ผิด
 - () ไม่ผิด
 - () ไม่ทราบ
2. นายจ้างให้เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ทำงานในวันหยุดต่าง ๆ ได้หรือไม่
 - () ได้
 - () ไม่ได้
 - () ไม่ทราบ
3. กฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่าเท่าใด เข้าทำงานเกี่ยวกับเครื่องจักรกล
 - () ต่ำกว่า 15 ปี
 - () ต่ำกว่า 18 ปี
 - () ไม่ทราบ

นอกจากนี้จะมีคำถามปลายเปิดและคำถามที่มีคำตอบให้เลือก ซึ่งเป็นคำถามในด้าน
ความคิดเห็นหรือเหตุผลต่าง ๆ ของผู้รับสื่อเกี่ยวกับสื่อที่ตนได้รับ อาทิเช่น

ท่านชอบหนังสือการ์ตูน (เกมส์) ที่ได้รับนี้หรือไม่

() ชอบ เพราะ.....

() ไม่ชอบ เพราะ.....

ท่านชอบขนาดของสื่อที่ได้รับนี้หรือไม่

() ชอบ

() ไม่ชอบ

ท่านจะทำอย่างไรกับสื่อที่ได้รับนี้

.....

ภาพและสีของสื่อที่ท่านต้องการมีลักษณะ เช่นไร

.....

กรรมวิธีทางข้อมูล

เมื่อทำการรวบรวมข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของข้อมูลแล้วจึงทำการกำหนดรหัส ทำคู่มือถอดรหัส บันทึกข้อมูล ลงเทป แล้วใช้การประมวลผล และวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSSX (Statistics Package for the Social Sciences)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปร สถานภาพทางสังคม วิเคราะห์โดย การแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ
2. ข้อมูลในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อ วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ
3. ทดสอบสมมติฐานการวิจัย เพื่อหาความแตกต่างระหว่างการเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้ก่อนและหลังการรับสื่อ โดยใช้การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าคะแนนเฉลี่ย (T-TEST) โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
4. เปรียบเทียบประสิทธิผลของสื่อสองชนิด โดยใช้การทดสอบความแตกต่างค่าคะแนนเฉลี่ยของทั้งสองสื่อ (T-TEST)
5. เปรียบเทียบ เพื่อดูความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ต้องการศึกษา คือ ความรู้ กับตัวแปรต่อไปนี้
 - 5.1 อายุ
 - 5.2 เพศ
 - 5.3 ระดับการศึกษา
 โดยใช้สถิติ CHI-SQUARE TEST