

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการศึกษารวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผลดังต่อไปนี้

#### ประชากรในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดกรอบในการวิจัย โดยมุ่งที่จะศึกษาเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนเอกชนชายล้วน ในกรุงเทพมหานคร ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดประชากร เป้าหมายคือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนเอกชนชายล้วน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชนทั้งหมด เป็นประชากร เป้าหมายในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้น จากฝ่ายสถิติวิเคราะห์และวิจัยที่กองแผนงาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชนในปี 2534 พบว่ามีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนเอกชนชายล้วนในกรุงเทพมหานคร มีจำนวนทั้งสิ้น 3,185 คน จากโรงเรียนทั้งหมด 11 โรงเรียน

#### การสุ่มตัวอย่าง และขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง จากการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่สามารถเป็นตัวแทนประชากร เพื่อให้ได้ค่าเฉลี่ยของจำนวนนักเรียนที่มีความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 0.05 และด้วยความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ผลการคำนวณได้กลุ่มตัวอย่าง 355 คน โดยใช้สูตรดังนี้

สูตรการหาขนาดตัวอย่าง

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = ขนาดตัวอย่าง

N = ขนาดประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้

เมื่อระดับความมีนัยสำคัญ เป็น .05 (  $\alpha = .05$  ) ประคอง กรรณสูตร (2528

กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจาก การที่ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (STRATIFIED RANDOM SAMPLING) และการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (SIMPLE RANDOM SAMPLING) ซึ่งมีวิธีการดังนี้ คือ

1) การสุ่มตัวอย่างแบบชั้น (STRATIFIED RANDOM SAMPLING) โดยรวบรวมรายชื่อโรงเรียน และจำนวนนักเรียน แล้วแบ่งโรงเรียนออกเป็น 4 ขนาด ตามเกณฑ์ของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

- 1) โรงเรียนขนาดเล็ก คือ โรงเรียนที่มีนักเรียนจำนวน 0-499 คน
- 2) โรงเรียนขนาดกลาง คือ โรงเรียนที่มีจำนวนนักเรียน 500-1499 คน
- 3) โรงเรียนขนาดใหญ่ คือ โรงเรียนที่มีจำนวนนักเรียน 1,500-2,499 คน
- 4) โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ คือ โรงเรียนที่มีจำนวนนักเรียน 2,500 คนขึ้นไป

แต่เนื่องจากขนาดของโรงเรียนเอกชนชายล้วนมีเพียง 3 ขนาด คือ โรงเรียนขนาดกลาง โรงเรียนขนาดใหญ่ และโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ ผู้วิจัย จึงได้แบ่งโรงเรียนเอกชนชายล้วนจำนวน 11 โรงเรียน ออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งได้แก่

## โรงเรียนขนาดกลาง

- 1) โรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย
- 2) โรงเรียนวิริยาลัย
- 3) โรงเรียนเซนต์จอห์น

## โรงเรียนขนาดใหญ่

- 1) โรงเรียนกุหลาบวิทยาลัย
- 2) โรงเรียนบูรณวิทย์
- 3) โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี
- 4) โรงเรียนพร้อมพรรณวิทยา
- 5) โรงเรียนเซนต์คอมินิก

## โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ

- 1) โรงเรียนเซนต์คาเบรียล
- 2) โรงเรียนกรุง เทพคริสเตียนวิทยาลัย
- 3) โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม

2) การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (SIMPLE RANDOM SAMPLING) โดยจับฉลากรายชื่อโรงเรียนตามขนาดที่แบ่งไว้ ขนาดละ 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวิริยาลัย, โรงเรียนกุหลาบวิทยาลัย, และโรงเรียนกรุง เทพคริสเตียนวิทยาลัย

3) จับฉลากชื่อโรงเรียนอีก 1 โรงเรียนจากรายชื่อโรงเรียนที่เหลือ ซึ่งได้แก่ โรงเรียนอัสสัมชัญ เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการหาค่าความเที่ยงตรง (VALIDITY) และค่าความเชื่อมั่น (RELIABILITY) โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (SIMPLE RANDOM SAMPLING) เพื่อเลือกห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้อง จำนวน 52 คน

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ต้องการให้เกิดอคติในการประเมินคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการให้ครูประจำชั้นประเมินพฤติกรรมของนักเรียน โดยไม่ทราบว่านักเรียนแต่ละคนที่ถูกประเมินนั้น

มีพฤติกรรมในการ เล่นวิดีโอ เกม เป็นอย่างไร รวมทั้งขอความอนุเคราะห์จากครู  
ประจำชั้นให้แจกแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับการ เล่นวิดีโอ เกมของนักเรียน และ  
แบบประเมินพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน เพื่อนำไปให้ผู้ปกครอง เป็นผู้ตอบ  
หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ส่งกลับคืน มาคำนวณหาค่าความเที่ยงตรง  
และหาค่าความ เชื่อมั่น ตลอดจนคำนวณจำนวนชุดของแบบสอบถามที่ได้กลับคืนมา  
ซึ่งพบว่า

แบบสอบถามที่ส่งกลับคืนมีจำนวน 96.15 % (50ชุด)

แบบสอบถามที่สมบูรณ์จำนวน 80.76 % (42ชุด)

แบบสอบถามที่พบว่านักเรียน เล่นวิดีโอ เกมมีจำนวน 73.07% (38ชุด)

แบบสอบถามที่พบว่านักเรียน เล่นวิดีโอ เกมและเป็นแบบสอบถามที่  
สมบูรณ์มีจำนวน 58% (30ชุด)

4) นำแบบสอบถามจำนวน 485 ชุด ซึ่งได้จากการคำนวณจากแบบ  
สอบถามที่ได้รับคืนในขั้นตอนที่ 3 ไปแจกตามห้องเรียน โดยวิธีสุ่มตัวอย่าง  
แบบง่าย (SIMPLE RANDOM SAMPLING) ในการเลือกห้องเรียนที่ใช้ เป็นกลุ่ม  
ตัวอย่าง และแจกแบบสอบถามตรงเรียนละ 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 9 ห้อง  
สำหรับแบบสอบถามที่ได้ส่งคืนมามีลักษณะดังนี้ คือ

แบบสอบถามที่ส่งกลับคืนมีจำนวน 98.76% (480ชุด)

แบบสอบถามที่สมบูรณ์จำนวน 92.78% (450ชุด)

แบบสอบถามที่พบว่านักเรียน เล่นวิดีโอ เกมมีจำนวน 77.93% (378ชุด)

แบบสอบถามที่พบว่านักเรียน เล่นวิดีโอ เกมและเป็นแบบสอบถามที่  
สมบูรณ์ 73.19% (355ชุด)

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการ เก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่  
กำหนดข้อให้ตอบในข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ปกครอง และข้อมูล  
เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม ส่วนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประเมินพฤติกรรมทางสังคม  
ของนักเรียนใช้วิธีการ RATING SCALE

## การสร้าง เครื่องมือ

1 ศึกษาค้นคว้าตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมา เป็นแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม

2 สร้างแบบสอบถามตามขอบเขตของเนื้อหาที่ต้องการ คือ

2.1 สร้างแบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้ปกครอง ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกม และข้อมูลเกี่ยวกับการสนับสนุนในการเล่นเกมของผู้ปกครอง ซึ่งประกอบด้วยคำถามจำนวน 20 ข้อ โดยคำถามจะเป็นแบ่งเป็นคำถามต่อไปนี้ คือ

ก แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครองจำนวน 9 ข้อในเรื่องของ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวนพี่น้องในครอบครัว ลำดับการเกิดของนักเรียน การศึกษาของบิดา อาชีพของบิดา รายได้ของบิดา การศึกษาของมารดา อาชีพของมารดา และ รายได้ของมารดา

ข แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกมจำนวน 11 ข้อในเรื่องต่อไปนี้

1.1 การมีเครื่อง เล่นวิดีโอ เกม

1.2 ช่วงระยะเวลา ที่เริ่ม เล่นวิดีโอ เกมครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน

1.3 ลักษณะการเล่น เกม

1.4 ระยะเวลาที่เล่น เกม

1.5 สถานที่เล่น เกม

1.6 การสนับสนุนของผู้ปกครอง

2.2 สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคม และให้นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของ เด็กวัยเรียน เพื่อทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงในด้านเนื้อหา (CONTENT VALIDITY) และทำการหาค่าความเชื่อมั่น (RELIABILITY) ของแบบสอบถามด้วยวิธีการ TEST-RETEST ซึ่งพบว่าได้ค่า  $r = 0.895$  ในแบบสอบถามที่ประเมินโดยผู้ปกครอง

แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียนที่ประเมินโดยครูประจำชั้นมีค่า  $r = 0.940$

จากค่า  $r$  สามารถอธิบายได้ว่า การทำแบบทดสอบชนิด TEST-RETEST มีความสัมพันธ์กันสูงมาก ดังที่สุชา จันทน์เอม (2533) ได้กำหนดว่า ค่า  $r$  ตั้งแต่ .80 และมากกว่า จะมีความสัมพันธ์กันสูงมาก

## เกณฑ์ในการให้คะแนน เครื่องมือ

แบบสอบถาม เกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมนั้น มีจำนวน 40 ข้อ และใช้วิธีการ ลิเคิร์ต สเกล (LIKERT SCALE) โดยปรับให้เหลือ 4 ทาง โดยวิธีการ RATING SCALE เพื่อแสดงความถี่ของการเกิดพฤติกรรมทางสังคม โดยให้คำว่า เป็นประจำ บ่อย ๆ บางครั้ง ไม่เคยทำ สำหรับการให้คะแนน จะแบ่งตามลักษณะของข้อความ เป็นพฤติกรรมที่เข้าสังคม และพฤติกรรมที่ไม่เข้าสังคม โดยพิจารณาจากความถี่ของพฤติกรรม และการเลือกตอบในข้อที่เป็น พฤติกรรมทางสังคมในเชิงบวก และพฤติกรรมทางสังคมในเชิงลบ ดังนี้

ความถี่ของพฤติกรรม	(POSITIVE)	(NEGATIVE)
เป็นประจำ	4	1
บ่อย ๆ	3	2
บางครั้ง	2	3
ไม่เคยทำ	1	4

สำหรับการให้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมนั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการหา ตำแหน่ง เพอร์เซ็นต์ไทล์ (percentile rank) เพื่อที่จะใช้ในการแบ่งคะแนน พฤติกรรมทางสังคมออกเป็นกลุ่มสูง และกลุ่มต่ำ โดยใช้สูตร

$$PR = \frac{100}{N} (cf + \frac{1}{2}f)$$

$$PR = \text{ตำแหน่ง เพอร์เซ็นต์ไทล์}$$

$$N = \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่าง}$$

$$cf = \text{ความถี่สะสม}$$

$$f = \text{ความถี่}$$

ซึ่งพบว่า เพอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ระดับคะแนน 109 ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้แบ่งกลุ่มคะแนนพฤติกรรมทางสังคมออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ มีคะแนนอยู่ในช่วงคะแนน 73-109 และกลุ่มที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับสูง มีคะแนนอยู่ในช่วงคะแนน 110-143

### การรวบรวมข้อมูล

- 1 ติดต่อขออนุญาต เก็บข้อมูลจากโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
- 2 นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขอความร่วมมือในการวิจัยไปยังโรงเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง
- 3 เก็บข้อมูลตามโรงเรียนที่ได้ขออนุญาต โดยให้ครูประจำชั้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นผู้ตอบแบบสอบถามชุดที่ 1 ส่วนแบบสอบถามชุดที่ 2 นั้น ขอความร่วมมือจากผู้บริหารโรงเรียนเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม
- 4 ตรวจเช็คคะแนนแบบสอบถาม 2 ฉบับ
- 5 นำข้อมูลที่ได้มาจัดหมวดหมู่ และลงรหัส
- 6 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์

### การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสอบถามตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับ การเล่นวิดีโอ เกม ประกอบด้วยข้อความจำนวน 10 ข้อ โดยคำนวณค่าร้อยละ ในข้อความเกี่ยวกับ ข้อมูลส่วนตัว และข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม

แบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับ พฤติกรรมทางสังคม ของนักเรียนซึ่งการคำนวณค่าตำแหน่ง เพอร์ เซนไทล์ นอกจากนี้สำหรับการหาความสัมพันธ์ระหว่างการ เล่นวิดีโอ เกม กับพฤติกรรมทางสังคมนั้น ผู้วิจัยได้ เลือก ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส (STATISTIC PACKAGE FOR THE SOCIAL SCIENCE) โดย

- 1 ใช้ PAIRED T-TEST ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนน พฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนก่อน เริ่ม เล่นวิดีโอ เกม เป็นครั้งแรก กับคะแนน พฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนในช่วงภาคการศึกษาที่ผ่านมา
- 2 ใช้ค่าสัมประสิทธิ์ของ เพียร์สัน (PEARSON PRODUCT MOMENT CORRELATION COEFFICIENT ) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ในการให้คะแนน พฤติกรรมทางสังคมของครูประจำชั้นและผู้ปกครอง
- 3 ใช้ค่าไคสแควร์ (chi-square) ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างการ เล่นวิดีโอ เกมกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม