

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการเปิดรับสารและความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น นิสิต นักศึกษา ระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ และ เอกชนที่จำกัดจำนวนรับ ในสังกัดทบวงมหาวิทยาลัยที่ตั้งอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร รวม 18 สถาบัน ซึ่งมีจำนวนนิสิต นักศึกษารวม 181,418 คน ดังตารางแสดงต่อไปนี้

ตารางที่ 1

จำนวนนิสิต นักศึกษา สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

สถาบัน	นักศึกษชาย	นักศึกษหญิง	นักศึกษรวม
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	7,243	9,284	16,527
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	8,992	6,170	15,162
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	4,865	8,916	13,781
มหาวิทยาลัยมหิดล	3,134	6,245	9,379
มหาวิทยาลัยศิลปากร	1,386	2,696	4,082
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4,426	5,827	10,253
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า	13,558	3,651	17,209
รวม	43,604	42,789	86,393

ที่มา : สำนักงานปลัดทบวงมหาวิทยาลัย กองแผนงาน, รายงานการศึกษาสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ปีการศึกษา 2536

ตารางที่ 2
จำนวนนิสิต นักศึกษา สถาบันอุดมศึกษาของเอกชน

สถาบัน	นักศึกษาราย	นักศึกษามหาหญิง	นักศึกษารวม
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	6,356	14,563	20,919
มหาวิทยาลัยเกริก	644	1,722	2,366
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต	3,345	3,022	6,367
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร	1,909	148	2,057
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	4,762	10,116	14,878
มหาวิทยาลัยศรีปทุม	5,507	4,897	10,404
มหาวิทยาลัยสยาม	4,279	5,347	9,626
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	5,041	9,632	14,673
มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ	130	683	813
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	4,115	5,962	10,077
มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์	1,710	1,135	2,845
รวมทั้งสิ้น	37,798	57,227	95,025

ที่มา : สำนักงานกิจการสถาบันอุดมศึกษาเอกชน, สำนักงานปลัดทบวงมหาวิทยาลัย รายงาน
การศึกษาสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ปีการศึกษา 2536

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

1. จากจำนวนประชากรทั้งหมด 181,418 คน ได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างเพื่อการศึกษา 400 คน ซึ่งจำนวนกลุ่มตัวอย่างนี้กำหนดจากตารางแสดงจำนวนตัวอย่างของ Taro Yamane ที่ ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95.5 ที่ระดับความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 (อ้างในวิเชียร เกตุสิงห์, 2537:29) ดังนั้นในการศึกษานี้จะใช้กลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนดไว้ทั้งสิ้น 450 คน

2. เลือกสถาบันโดยการสุ่มตัวอย่างแบบธรรมดา (Simple Random Sampling) เพื่อเลือกสถาบันที่จะเก็บตัวอย่างโดยคำนวณจาก

- สถาบันการศึกษาทั้งหมดมีจำนวนทั้งสิ้น 18 สถาบัน จะใช้กลุ่มตัวอย่าง 1 ใน 3 ดังนั้น จะได้สถาบันที่จะเป็นเก็บตัวอย่าง 6 สถาบัน โดยจะแยกเป็น สถาบันของรัฐ 3 สถาบัน และ สถาบันของเอกชน 3 สถาบัน

- ทำการจับฉลากชื่อสถาบันของรัฐจากจำนวนที่มีอยู่ 7 สถาบัน ได้ 3 สถาบัน คือ

2.1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.2 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2.3 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

- ทำการจับฉลากสถาบันการศึกษาเอกชนจากจำนวนที่มีอยู่ 11 สถาบัน ได้ 3 สถาบันคือ

2.4 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

2.5 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

2.6 มหาวิทยาลัยสยาม

โดยในแต่ละสถาบันจะใช้กลุ่มตัวอย่าง สถาบันละ 75 คน (จากการคำนวณ จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 450 คน หหารด้วยจำนวนสถาบัน 6 สถาบัน จะได้ เป็น $450/6 = 75$)

3. แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม ตามสาขาวิชาที่เรียนในแต่ละมหาวิทยาลัย โดยการจำแนกตามการแบ่งสาขาวิชาของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย(ข้างใน จันทร์จิรา มูลเมือง:2535) ดังนี้

3.1 นิสิตนักศึกษาสาขาสังคมศาสตร์ ได้แก่

คณะครุศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์หรือครุศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์

คณะนิติศาสตร์

คณะนิติศาสตร์

คณะรัฐศาสตร์

คณะเศรษฐศาสตร์(เศรษฐศาสตร์และการบัญชี) คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี

3.2 นิสิตนักศึกษาสาขามนุษยศาสตร์ ได้แก่

คณะมนุษยศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

คณะอักษรศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

3.3 นิสิตนักศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์ ได้แก่

คณะวิทยาศาสตร์

คณะเภสัชศาสตร์

คณะแพทยศาสตร์

คณะเกษตรศาสตร์

คณะสัตวแพทยศาสตร์

คณะประมง

คณะทันตแพทยศาสตร์

คณะวิศวกรรมศาสตร์

คณะวนศาสตร์

คณะอุตสาหกรรมและการเกษตร

กำหนดจำนวนตัวอย่างในแต่ละกลุ่มให้มีสัดส่วนที่เท่ากันในแต่ละมหาวิทยาลัย และในแต่ละสาขาวิชา (ซึ่งได้จากการคำนวณจากจำนวนนักศึกษาในแต่ละมหาวิทยาลัย หาดด้วย สาขาวิชา จะได้กลุ่มตัวอย่างในแต่ละสาขาวิชา ดังต่อไปนี้ $75/3 = 25$) ดังนั้นจะได้กลุ่มตัวอย่างตามตารางที่ 3 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3

แสดงลักษณะการแบ่งมหาวิทยาลัย สาขาวิชา และจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง

สถาบัน	สาขาดังคมศาสตร์	สาขามนุษยศาสตร์	สาขาวิทยาศาสตร์	รวม
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	25	25	25	75
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	25	25	25	75
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	25	25	25	75
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	25	25	25	75
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	25	25	25	75
มหาวิทยาลัยสยาม	25	25	25	75
จำนวนรวม	150	150	150	450

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ สามารถแจกแจงตามสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1

- นักศึกษามีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน
- ตัวแปรอิสระ ลักษณะทางประชากร
 - ตัวแปรตาม การเปิดรับรายการเกมโชว์

สมมติฐานที่ 2

นักศึกษามีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน (โดยแยกเป็น)

สมมติฐานที่ 2.1	นักศึกษามีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจด้านสาระและความรู้จากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน
- ตัวแปรอิสระ	ลักษณะทางประชากร
- ตัวแปรตาม	ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้จากการเปิดรับรายการเกมโชว์
สมมติฐานที่ 2.2	นักศึกษามีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจด้านความบันเทิงจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน
- ตัวแปรอิสระ	ลักษณะทางประชากร
- ตัวแปรตาม	ความพึงพอใจด้านความบันเทิงจากการเปิดรับรายการเกมโชว์
สมมติฐานที่ 2.3	นักศึกษามีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ต่างกัน
- ตัวแปรอิสระ	ลักษณะทางประชากร
- ตัวแปรตาม	ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุจากการเปิดรับรายการเกมโชว์
สมมติฐานที่ 3	การเปิดรับรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจจากรายการเกมโชว์ (โดยแยกเป็น)
สมมติฐานที่ 3.1	การเปิดรับรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจด้านสาระและความรู้จากรายการเกมโชว์
- ตัวแปรอิสระ	การเปิดรับรายการเกมโชว์
- ตัวแปรตาม	ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้จากรายการเกมโชว์
สมมติฐานที่ 3.2	การเปิดรับรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจด้านความบันเทิงจากรายการเกมโชว์
- ตัวแปรอิสระ	การเปิดรับรายการเกมโชว์
- ตัวแปรตาม	ความพึงพอใจด้านความบันเทิงจากรายการเกมโชว์
สมมติฐานที่ 3.3	การเปิดรับรายการเกมโชว์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุจากรายการเกมโชว์

- ตัวแปรอิสระ การเปิดรับรายการเกมโชว์
- ตัวแปรตาม ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุจากรายการเกมโชว์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม เพื่อสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างซึ่งสร้างขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือและเอกสารต่าง ๆ เช่น งานวิจัยของตรีรัตน์ นิลรัตน์ (2536) , นุชรี ตันติวิจิตร (2537), วิศา เกียวกุล (2538), อรนุช สุดประเสริฐ (2538) ฯลฯ รวมทั้งสอบถามจากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนี้เป็นแบบสอบถามชนิดปลายปิด (Close-ended Questionnaire) และปลายเปิด (Open-ended Questionnaire) โดยแบ่งโครงสร้างของแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1** คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ รายได้ สาขาวิชาที่เรียน อาชีพของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิม ที่พัก การครอบครองสื่อ จำนวน 8 ข้อ (ข้อ 1-8)
- ตอนที่ 2** คำถามเกี่ยวกับการเปิดรับรายการเกมโชว์ จำนวน 10 ข้อ (ข้อ 9-18)
- ตอนที่ 3** คำถามเกี่ยวกับ ความพึงพอใจที่ได้รับจากการชมรายการเกมโชว์ จำนวน 14 ข้อ โดยแยกเป็น
 - ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้ จำนวน 6 ข้อ (ข้อ 19-24)
 - ความพึงพอใจด้านความบันเทิง จำนวน 6 ข้อ (ข้อ 25-30)
 - ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ จำนวน 2 ข้อ (ข้อ 31-32)
- ตอนที่ 4** คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อรายการเกมโชว์ จำนวน 2 ข้อ (ข้อ 33-34)

การทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

สำหรับการทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือนี้ ผู้วิจัยจะนำแบบสอบถามในตอนที่ 3 ซึ่งเกี่ยวกับความพึงพอใจ ไปทำการทดสอบ (Pre-test) กับนักศึกษาในสถาบันอื่น ๆ ที่ไม่ได้เลือกเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ชุด แล้วนำมาทดสอบหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร

Coefficient alpha ของ ครอนบาค (Cronbach) ซึ่งใช้สำหรับแบบสอบถามชนิดมาตราส่วน
ประเมินค่า (Rating Scale) โดยมีสูตรในการคำนวณ ดังนี้

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

เมื่อ	α	=	ความเชื่อถือได้
	k	=	จำนวนข้อ
	V_i	=	ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	V_t	=	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทุกข้อ

จากการทดสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามปรากฏว่า

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจที่ได้รับจากการเปิดรับรายการเกมโชว์ โดยแยกเป็น

- ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.741
- ความพึงพอใจด้านความบันเทิง ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.843
- ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.713

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยและผู้ช่วยรวบรวมข้อมูล 4 คน ซึ่งได้มีการซักซ้อมและทำความเข้าใจใน แบบสอบถามและเทคนิคต่าง ๆ ในการตอบคำถาม หลังจากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปสอบถามนักศึกษาในสถาบันการศึกษาที่ได้เลือกไว้แล้ว 6 สถาบัน โดยเริ่มเก็บข้อมูลตั้งแต่ต้นเดือน กันยายน จนถึงปลายเดือน กันยายน 2540 ซึ่งใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นเวลาทั้งสิ้น 1 เดือน

เกณฑ์การให้คะแนนในการวิเคราะห์

ข้อมูลจากการการวัดตัวแปรต่าง ๆ ได้กำหนดเกณฑ์การวัดไว้ดังนี้

1. การเปิดรับรายการเกมโชว์ วัดจากความบ่อยครั้งของการเปิดรับ กับการใช้เวลาในการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังที่กำหนดไว้ดังนี้

· ความบ่อยครั้งในการเปิดรับ

ทุกวัน	4 คะแนน
4-6 ครั้ง/สัปดาห์	3 คะแนน
1-3 ครั้ง/สัปดาห์	2 คะแนน
นาน ๆ ครั้ง	1 คะแนน

การใช้เวลาในการเปิดรับ

มากกว่า 1 ชั่วโมง	4 คะแนน
46 นาที - 1 ชั่วโมง	3 คะแนน
31 นาที - 45 นาที	2 คะแนน
15 นาที - 30 นาที	1 คะแนน

การพิจารณาปริมาณการเปิดรับรายการเกมโชว์ พิจารณาจากคะแนนผลคูณของความบ่อยครั้งในการเปิดรับ กับการใช้เวลาในการเปิดรับโดยกำหนดไว้ดังนี้

คะแนน 12 - 16	หมายความถึง	มีการเปิดรับมาก
คะแนน 6 - 11	หมายความถึง	มีการเปิดรับปานกลาง
คะแนน 1 - 5	หมายความถึง	มีการเปิดรับน้อย

2. ความพึงพอใจที่ได้รับจากการชมรายการแข่งขันชิงรางวัล

การวัดตัวแปรเกี่ยวกับความพึงพอใจ โดยวัดเป็นระดับความพึงพอใจ ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	5 คะแนน
พอใจมาก	4 คะแนน
พอใจปานกลาง	3 คะแนน
พอใจน้อย	2 คะแนน
พอใจน้อยที่สุด	1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย

การแปลความหมายโดยนำค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมาแบ่งตามเกณฑ์โดยใช้หาจากผลรวม และผลต่างของค่าเฉลี่ยรวมและครึ่งหนึ่งของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาพิจารณาเพื่อแปลความหมายดังต่อไปนี้ คือ ถ้าค่าเฉลี่ยของกลุ่มมีค่า

มากกว่าค่า $\bar{X} + 0.5 \text{ S.D.}$ แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของกลุ่มนั้นมีค่าอยู่ในระดับมาก
 อยู่ในช่วง $\bar{X} \pm 0.5 \text{ S.D.}$ แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของกลุ่มนั้นมีค่าอยู่ในระดับปานกลาง
 น้อยกว่าค่า $\bar{X} - 0.5 \text{ S.D.}$ แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของกลุ่มนั้นมีค่าอยู่ในระดับน้อย
 ซึ่งผลการคำนวณค่าออกมาดังนี้

1. ความพึงพอใจด้านสาระและความรู้

- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่ามากกว่า 3.65 แสดงว่า มีความพึงพอใจมาก
- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่าระหว่าง 3.10-3.65 แสดงว่า มีความพึงพอใจปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่าน้อยกว่า 3.10 แสดงว่า มีความพึงพอใจน้อย

2. ความพึงพอใจด้านความบันเทิง

- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่ามากกว่า 3.91 แสดงว่า มีความพึงพอใจมาก
- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่าระหว่าง 3.35-3.91 แสดงว่า มีความพึงพอใจปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่าน้อยกว่า 3.35 แสดงว่า มีความพึงพอใจน้อย

3. ความพึงพอใจด้านประโยชน์ทางวัตถุ

- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่ามากกว่า 3.77 แสดงว่า มีความพึงพอใจมาก
- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่าระหว่าง 3.05-3.77 แสดงว่า มีความพึงพอใจปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยของกลุ่มย่อยมีค่าน้อยกว่า 3.05 แสดงว่า มีความพึงพอใจน้อย

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำเสนอและสรุปผลการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้การคำนวณค่าสถิติต่างๆ โดยแบ่งเป็น

1. การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

ใช้การแจกแจงความถี่ แสดงตารางแบบร้อยละ (Percentage) และ ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่ออธิบายข้อมูลเกี่ยวกับ

- ลักษณะทางประชากร
- การเปิดรับรายการเกมโชว์
- ความพึงพอใจของผู้ชมรายการเกมโชว์

2. ใช้ t-test และการวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-way ANOVA) เพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยในกลุ่มตัวแปรอิสระที่เป็นเพศ อายุ มหาวิทยาลัย ชั้นปีที่ศึกษา สาขาวิชาที่เรียน ระดับรายได้ การพักอาศัย การครอบครองสื่อ อาชีพของบิดามารดา และความพึงพอใจ

3. ใช้การทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) เพื่ออธิบายค่าความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับรายการกับความพึงพอใจที่ได้รับจากรายการเกมโชว์

การประมวลผลข้อมูล

หลังจากที่ได้เก็บแบบสอบถามครบถ้วนตามจำนวนแล้วผู้วิจัย จะนำข้อมูลมาตรวจสอบความถูกต้องของชุดข้อมูลทั้งหมด แล้วทำการลงรหัส หลังจากนั้นก็นำข้อมูลที่ได้จากการลงรหัสเรียบร้อยแล้วไปวิเคราะห์โดยประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for MS Windows เพื่อทำการวิเคราะห์ทางสถิติ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย