

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ (Survey research) โดยเป็นการศึกษาพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดวิธีการดำเนินการศึกษา ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 495 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียน จำนวน 217 คน ที่ได้มาโดยการใช้ตารางของ Krejcie and Morgan และกำหนดโควตาชั้นเรียนห้องละ 13-14 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง ประกอบด้วยข้อมูล 2 ตอน คือ

- ตอน 1 สถานภาพโดยทั่วไปของนักเรียน
- ตอน 2 พฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale)
- ตอน 3 ความความคิดเห็นของนักเรียนต่อพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความ สิ่งตีพิมพ์ และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง
2. ศึกษาเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน
3. สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน
4. นำสอบแบบสอบถามไปขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ เพื่อตรวจสอบแนะนำและปรับปรุงแก้ไข
5. นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา และได้ค่า IOC เท่ากับ 0.83
6. นำแบบสอบถามที่ผ่านการแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนโรงเรียนเถินวิทยา จำนวน 20 คน
7. นำแบบสอบถามไปขอคำปรึกษาและปรับปรุงแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาอีกครั้งหนึ่ง แล้วปรับปรุงเพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. นำหนังสือจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนเวียงมอกวิทยา เพื่อขออนุญาตระงับในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยตนเอง โดยการนำแบบสอบถามไปใช้รวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ผู้ศึกษาทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS เพื่อหาค่าสถิติ ดังนี้

ตอนที่ 1 พฤติกรรมการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน ใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอในรูปตารางประกอบการพรรณนาแบบความเรียง โดยมีการกำหนดคะแนน ดังนี้

- 5 คือ นักเรียนมีพฤติกรรมการคิดเกมส์มากที่สุด
- 4 คือ นักเรียนมีพฤติกรรมการคิดเกมส์มาก
- 3 คือ นักเรียนมีพฤติกรรมการคิดเกมส์ปานกลาง
- 2 คือ นักเรียนมีพฤติกรรมการคิดเกมส์น้อย
- 1 คือ นักเรียนมีพฤติกรรมการคิดเกมส์น้อยที่สุด

การแปลความหมายของคะแนนใช้เกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด(2543,หน้า 66-78)

- 4.51-5.00 หมายความว่า พฤติกรรมการคิดเกมส์ของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด
- 3.51-4.50 หมายความว่า พฤติกรรมการคิดเกมส์ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก
- 2.51-3.50 หมายความว่า พฤติกรรมการคิดเกมส์ของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง
- 1.51-2.50 หมายความว่า พฤติกรรมการคิดเกมส์ของนักเรียนอยู่ในระดับน้อย
- 1.00-1.50 หมายความว่า พฤติกรรมการคิดเกมส์ของนักเรียนอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อพฤติกรรมการคิดเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ใช้การเรียบเรียงและนำเสนอในรูปแบบการพรรณาแบบความเรียง