



บทที่ 2

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดแตกต่างกันในสถานการณ์ที่มีผู้สังเกตและในสถานการณ์ที่ไม่มีผู้สังเกต

#### 1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2533 ของโรงเรียนกิงเพอร์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน

#### เหตุผลในการเลือกโรงเรียนเพื่อทำการวิจัย

1. โรงเรียนกิงเพอร์ เป็นโรงเรียนรัฐบาลที่มีผู้ปกครองของนักเรียนโดยเฉลี่ยมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง จึงไม่เป็นตัวแปรแทรกซ้อนในการวิจัยครั้งนี้
2. ผู้บริหารและคณาจารย์ภายในโรงเรียน เห็นความสำคัญของการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้รับความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากทางโรงเรียนเป็นอย่างดี

#### การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจากผู้อำนวยการโรงเรียนกิงเพอร์
2. สุ่มห้องเรียน โดยวิธีจับสลากห้องเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ระดับชั้นเรียนละ 2 ห้องเรียน รวมจำนวน 6 ห้องเรียน เป็นนักเรียนจำนวน 187 คน
3. จัดประเภทนักเรียน เป็นผู้ที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูงและผู้ที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดต่ำ โดยใช้แบบสอบถามวัดความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดชุดข่าวสารสิทธิพิเศษ (Privileged Information) ของ ฟลาวเวลล์ โบทคิน ฟราย ไรท์ และจาร์วิส (Flavell, Botkin, Fry, Wright and Jarvis 1968)

ได้นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทสูง (คะแนนมากกว่า 75% ของคะแนนเต็ม) จำนวน 36 คน และได้นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทต่ำ (คะแนนน้อยกว่า 25% ของคะแนนเต็ม) จำนวน 64 คน

4. สุ่มนักเรียน โดยวิธีจับสลากรายชื่อจากกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูงและต่ำ. กลุ่มละ 30 คน รวมจำนวน 60 คน เพื่อเข้ารับการทดลองใน 2 สถานการณ์ โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่มๆ ละ 15 คน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูง แสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในสถานการณ์ที่มีผู้สังเกต

กลุ่มที่ 2 นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูง แสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในสถานการณ์ที่ไม่มีผู้สังเกต

กลุ่มที่ 3 นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดต่ำ แสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในสถานการณ์ที่มีผู้สังเกต

กลุ่มที่ 4 นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดต่ำ แสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในสถานการณ์ที่ไม่มีผู้สังเกต

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบทดสอบความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิด ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือชุดนี้ต่อจาก มณี มานะพันธุ์นิยม (2530) ซึ่งได้แปลและปรับปรุงเครื่องมือชุดนี้มาจากแบบทดสอบความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดชุดข่าวสารสิทธิพิเศษ (Privileged Information) ของ ฟลาวเวลล์ โบทคิน ฟราย ไรท์ และจาร์วิส (Flavell, Botkin, Fry, Wright and Jarvis 1968:70-79) แบบทดสอบนี้มีเครื่องมือทดสอบ วิธีการทดสอบ และเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้

### 2.1.1 เครื่องมือทดสอบ

ก. ภาพวาดการ์ตูนสี จำนวน 7 ภาพ แต่ละภาพมีขนาด 6 x 6 นิ้ว เรียงลำดับเหตุการณ์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กและสุนัขดังนี้

- ภาพที่ 1 เด็กผู้ชายคนหนึ่งกำลังเดินบนทางเท้า ร้องเพลง และเอาไม้ละใบตามรั้วไม้
- ภาพที่ 2 เด็กทั้งไม้ลงและตื่นตกใจเมื่อเห็นสุนัขวิ่งมา
- ภาพที่ 3 เด็กกำลังวิ่งและหลีกหนีไปมองสุนัขอย่างตื่นตกใจ
- ภาพที่ 4 เด็กกำลังวิ่งไปที่ต้นมะม่วง
- ภาพที่ 5 เด็กกำลังปีนต้นไม้ขณะที่สุนัขพยายามจะจับเท้า
- ภาพที่ 6 เด็กกำลังนั่งบนต้นไม้กินมะม่วงและไม่มีสุนัขอยู่เลย
- ภาพที่ 7 เด็กกำลังยืนอยู่บนต้นไม้และมองสุนัขที่ยืนอยู่ฝั่งตรงข้ามของถนน

## ข. แบบบันทึกการทดสอบและการให้คะแนน

### 2.1.2 วิธีการทดสอบ

ทดสอบนักเรียนเป็นรายบุคคลโดยให้ผู้รับการทดสอบได้รับรู้เรื่องราวจากภาพการ์ตูนทั้ง 7 ภาพ ซึ่งมีภาพที่ 2, 3 และ 5 เป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่เด็กตกใจกลัวสุนัขและวิ่งหนีสุนัขไปที่ต้นมะม่วง เมื่อนักเรียนได้รับรู้และเข้าใจเหตุการณ์จากภาพทั้ง 7 ภาพนี้แล้ว ให้ผู้รับการทดสอบทำนายว่าผู้อื่นที่ได้รับรู้เหตุการณ์จากภาพ 4 ภาพ ที่เหลือ คือ ภาพที่ 1, 4, 6 และ 7 โดยไม่ได้รับรู้ข่าวสารสิทธิพิเศษในภาพที่ 2, 3, และ 5 จะเล่าเรื่องอย่างไรและเข้าใจเหตุการณ์อย่างไร โดยผู้ทำการทดสอบจะให้ผู้รับการทดสอบตอบคำถาม 2 คำถาม

### 2.1.3 เกณฑ์การให้คะแนน

ให้คะแนนความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดของผู้รับการทดสอบ โดยนำการเล่าเรื่องจากภาพการ์ตูน 4 ภาพ คือภาพที่ 1, 4, 6 และ 7 และการตอบคำถามในช่วงที่ผู้รับการทดสอบทำนายการเล่าเรื่องของผู้อื่นมาให้คะแนนตามเกณฑ์ต่อไปนี้

คะแนน	การเล่าเรื่อง	การตอบคำถามที่ 1 และ 2
0	<p>นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องคือเล่าเรื่องจาก 7 ภาพ และเอ่ยถึงการกลัวสุนัขและวิ่งหนีสุนัข ถึงแม้จะให้เด็กเล่าเรื่องอีกครั้งก็ยังเล่าเรื่องจาก 7 ภาพ</p>	<p>ผู้ทำการทดสอบจะไม่ถามคำถามผู้รับการทดสอบ</p>
1	<p>นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องในการเล่าเรื่อง แต่เมื่อให้เด็กเล่าเรื่องอีกครั้งเด็กแก้ไขการเล่าเรื่องได้เองคือ เล่าเรื่องจาก 4 ภาพเท่านั้น</p>	<p>นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องทั้ง 2 คำตอบ (ถึงแม้ว่าเด็กจะแก้ไขการเล่าเรื่องได้เองคือ เล่าเรื่องจาก 4 ภาพ)</p>
2	<p>ไม่นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้อง</p>	<p>นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องทั้ง 2 คำถาม</p>
3	<p>ไม่นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้อง</p>	<p>ไม่นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้อง 1 คำถาม</p>
4	<p>ไม่นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้อง</p>	<p>ไม่นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องทั้ง 2 คำถาม</p>

\* การนำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องในการตอบคำถาม

คำถามที่ 1 เช่น เด็กเอ่ยถึงการกลัวและการหนีสุนัข

คำถามที่ 2 เช่น เด็กเอ่ยถึงสุนัขวิ่งไล่มาและค่อยจะกัดอีก

\*\* การไม่นำข่าวสารสิทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องในการตอบคำถาม

คำถามที่ 1 เช่น เด็กตอบว่า มะม่วงตก อยากทานมะม่วง

คำถามที่ 2 เช่น เด็กตอบว่า สุนัขเดินผ่านมาและรอจะเล่นด้วย

- 2.2 เกมต่อภาพอย่างง่าย (Jig Zaw Puzzle) จำนวน 1 ภาพ
- 2.3 นาฬิกาจับเวลาในขณะที่เล่นเกม
- 2.4 กล่องรับบริจาค ซึ่งจำลองมาจากกล่องรับบริจาคของมูลนิธิเหรียญสีเงิน
- 2.5 เงินจำนวน 60 ถู แต่ละถুবรรจุเหรียญสีเงินจำนวน 20 เหรียญ

### 3. วิธีดำเนินการวิจัย

แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

- 3.1 ขั้นสำรวจ
- 3.2 ขั้นเตรียมการก่อนวิจัย
- 3.3 ขั้นดำเนินการวิจัย

#### 3.1 ขั้นสำรวจ

3.1.1 สำรวจโรงเรียน

3.1.2 สำรวจจำนวนนักเรียน อายุ

3.1.3 ผู้วิจัยเข้าสังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อนำมาเป็นข้อมูลสำหรับวางแผนการทดลอง

ศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อนำมาเป็นข้อมูลสำหรับวางแผนการทดลอง

#### 3.2 ขั้นเตรียมการก่อนทดลอง

3.2.1 ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบทดสอบความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดขั้นต่อจาก มณี มานะพันธุ์นิยม ซึ่งได้แปลและปรับปรุงเครื่องมือชุดนี้มาจากแบบทดสอบความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดของ ฟลาวเวลล์และคณะ (Flavell et al. 1968:70-73) โดยผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือจากเดิม ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนขาวดำมาเป็นภาพการ์ตูนสี มีความสะดุดตาและน่าสนใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาและเปลี่ยนให้สั้นมีหน้าตาที่ดูขึ้น ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยการทดสอบซ้ำ (Test-Retest Reliability) มีค่าเท่ากับ .93

3.2.2 กำหนดสถานการณ์ เพื่อใช้ในการประเมินพฤติกรรมเอื้อเพื่อ

3.2.3 กำหนดช่วงเวลา สถานที่ในการทดสอบ

3.2.4 นำเครื่องมือไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดโบสถ์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน เพื่อหาข้อบกพร่องก่อนนำไปทดลองจริง

### 3.3 ชั้นดำเนินการวิจัย

3.3.1 ผู้วิจัยวัดความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้แบบทดสอบชุดข่าวสารสิทธิพิเศษของฟลาวเวลล์และคณะ (Flavell et al. 1968) ทำการทดสอบเป็นรายบุคคลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ก. ทดสอบนักเรียนในโรงเรียนโดยผู้วิจัยจะสร้างความคุ้นเคยกับเด็กก่อนด้วยการพูดคุยกับนักเรียน เกี่ยวกับตัวนักเรียนในด้านกีฬา กิจกรรม วิชาที่ชอบ แล้วชี้แจงให้นักเรียนทราบว่า จะให้นักเรียนดูภาพ บรรยายภาพ และตอบคำถาม และจะไม่มีการตรวจคำตอบแบบถูกหรือผิด ผู้วิจัยต้องการฟังการบรรยายภาพของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน

ข. ผู้วิจัยวางภาพการ์ตูนทั้ง 7 ภาพ เรียงตามลำดับจากภาพที่ 1-7 บนโต๊ะเรียนแล้วชี้ภาพแต่ละภาพให้เด็กบรรยายเหตุการณ์ในแต่ละภาพ แล้วให้เด็กเล่าเรื่องราวติดต่อกันตั้งแต่ภาพที่ 1-7

ค. ให้เด็กได้รับรู้ว่า เด็กผู้ชายในเรื่องนี้วิ่งไปที่ต้นมะม่วงเพราะ ตกใจกลัวสุนัขและวิ่งหนีสุนัขโดยผู้ทำการทดสอบจะให้เด็กตอบคำถาม 2 คำถาม คือ "เด็กผู้ชายในเรื่องนี้วิ่งไปที่ต้นมะม่วงทำไม" และ "หนูคิดว่าสุนัขที่อยู่ในภาพสุดท้ายกำลังทำอะไร" เมื่อเด็กตอบคำถามแล้ว ผู้ทำการทดสอบจะย้ำถึงการที่เด็กผู้ชายกลัวและหนีสุนัขว่า "เด็กผู้ชายในเรื่องนี้วิ่งไปที่ต้นมะม่วงเพราะกลัวสุนัขและวิ่งหนีสุนัข" และ "สุนัขในภาพสุดท้ายเป็นสุนัขตัวเดียวกับที่วิ่งไล่เด็กมาสุนัขตัวนี้คอยจ้องจะกัดเด็ก"

ง. ผู้ทำการทดสอบนำภาพที่ 2, 3 และ 5 ออกไป ซึ่งทำให้เรื่องราวจาก 4 ภาพที่เหลือไม่มีเหตุการณ์ที่เด็กกลัวสุนัขและวิ่งหนีสุนัข

จ. ให้เด็กบอกชื่ออาจารย์ประจำชั้นของนักเรียน

ฉ. ให้เด็กทำนายว่าถ้าอาจารย์ประจำชั้นของนักเรียนที่ชื่อ ... ได้เห็นภาพการ์ตูนเพียง 4 ภาพเท่านั้น อาจารย์ประจำชั้นจะเล่าเรื่องจากภาพทั้ง 4 ภาพนี้อย่างไร ให้เด็กเล่าเรื่องและผู้ทำการทดสอบบันทึกคำตอบของเด็กลงในแบบบันทึกการทดสอบ

ช. ถ้าเด็กเล่าเรื่องจากภาพทั้ง 4 ภาพโดยไม่เล่าเหตุการณ์ที่เด็กกลัวสุนัขและวิ่งหนีสุนัขในภาพที่ 2, 3 และ 5 ซึ่งเป็นข่าวสารสิทธิพิเศษของเด็กมาเกี่ยวข้องผู้ทำการทดสอบจะให้เด็กตอบคำถามอีก 2 คำถามคือ "อาจารย์ประจำชั้นของหนูที่ชื่อ... คิดว่าเด็กผู้ชายในเรื่องนี้วิ่งไปที่ต้นมะม่วงทำไม" และ "อาจารย์ประจำชั้นของหนูที่ชื่อ... คิดว่าสุนัขที่อยู่ใน

ภาพสุดท้ายกำลังทำอะไร" ถ้าเด็กตอบคำถามได้ก็จะยุติการทดสอบ ถ้าเด็กเล่าเรื่องจากภาพทั้ง 4 ภาพ โดยนำข่าวสารลัทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องหรือเล่าเรื่องโดยไม่นำข่าวสารลัทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ตอบคำถามโดยนำข่าวสารลัทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้ทำการทดสอบจะให้เด็กทนายเรื่องที่อาจารย์ประจำชั้นจะเล่าเรื่องจากภาพทั้ง 4 ภาพอีกครั้งหนึ่ง ถ้าเด็กเล่าเรื่องโดยไม่นำข่าวสารลัทธิพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้ทำการทดสอบจะให้เด็กตอบคำถามทั้ง 2 คำถามอีกครั้งหนึ่ง และบันทึกคำตอบของเด็กลงในบันทึกการทดสอบ

ข. การชี้แจงหลังการทดสอบ เมื่อผู้วิจัยทำการทดสอบนักเรียนแต่ละคนเสร็จ ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการวิจัย และขอให้นักเรียนไม่นำเรื่องราวและวิธีดำเนินการในการทดสอบไปเล่าให้เพื่อนๆ ทราบโดยเน้นถึงผลประโยชน์ในการเรียนการสอน และความล้มเหลวที่จะเกิดขึ้น ถ้าเด็กนำเรื่องราวและวิธีดำเนินการในการทดสอบไปเล่าให้เพื่อนฟัง

ค. นำคำตอบของนักเรียนมาให้คะแนนความสามารถในการสวมบทบาทด้าน การคิด โดยนำการเล่าเรื่องจากภาพการ์ตูน 4 ภาพ คือ ภาพที่ 1, 4, 6 และ 7 และการตอบคำถามในช่วงที่ผู้รับการทดสอบ ทนายการเล่าเรื่องและความเข้าใจเหตุการณ์ของอาจารย์ ประจำชั้นมาให้คะแนนตามเกณฑ์ของแบบทดสอบ

ง. นำคะแนนความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดของเด็กทั้งหมดมา จัดประเภทเป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูง และนักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดต่ำ ตามเกณฑ์ต่อไปนี้

นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูงคือ นักเรียนที่ได้คะแนนความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดมากกว่า 75% ของคะแนนเต็ม (4 คะแนน) ซึ่งมีจำนวน 36 คน

นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดต่ำคือ นักเรียนที่ได้คะแนนความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดน้อยกว่า 25% ของคะแนนเต็ม (0 คะแนน) ซึ่งมีจำนวน 64 คน

จ. นำรายชื่อนักเรียนที่ได้คะแนนความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูง และต่ำมาจับฉลากได้นักเรียนกลุ่มละ 30 คน รวมทั้งหมด 60 คน จากนั้นจับฉลากรายชื่อนักเรียนทั้งหมด เข้ากลุ่มการทดลอง 4 กลุ่มๆ ละ 15 คน

### 3.3.2 การวัดพฤติกรรมเอื้อเพื่อ

นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูงและแต่ละคนจะได้รับการวัดพฤติกรรมเอื้อเพื่อ ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ดังต่อไปนี้

1. สถานการณ์ที่มีผู้สังเกต นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูงและแต่ละคนจะได้เล่นเกมต่อภาพทีละคน เมื่อเด็กต่อภาพได้ถูกต้องจะได้รับเงิน 1 ถู ซึ่งมีเหรียญสลึงจำนวน 20 เหรียญ เป็นรางวัลจากนั้นผู้ทดลองเชิญชวนให้เด็กบริจาคเงินลงในกล่องรับบริจาคของมูลนิธิเหรียญสลึงเพื่อช่วยเหลือเด็กที่ขาดแคลน ผู้ทดลองใช้เวลาเด็กในการบริจาคเงิน 2 นาที ซึ่งขณะนั้นผู้ทดลองยังอยู่ในห้องและเฝ้าดูการบริจาคเงินของเด็ก กลุ่มตัวอย่างจะได้รับการทดลองในสถานการณ์นี้ จำนวน 30 คน

2. สถานการณ์ที่ไม่มีผู้สังเกต นักเรียนที่มีความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดสูงและแต่ละคนจะได้เล่นเกมต่อภาพทีละคน เมื่อเด็กต่อภาพได้ถูกต้อง จะได้รับเงิน 1 ถู ซึ่งมีเหรียญสลึงจำนวน 20 เหรียญเป็นรางวัลจากนั้นผู้ทดลองเชิญชวนให้เด็กบริจาคเงินลงในกล่องรับบริจาคของมูลนิธิเหรียญสลึงเพื่อช่วยเหลือเด็กที่ขาดแคลน โดยผู้ทดลองเดินออกไปนอกห้องเป็นเวลา 2 นาที เพื่อให้เด็กบริจาคเงินตามลำพัง กลุ่มตัวอย่างจะได้รับการทดลองในสถานการณ์นี้จำนวน 30 คน

เมื่อเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณนักเรียนที่ให้ความร่วมมือและนำเด็กกลับไปห้องเรียน

#### การตรวจให้คะแนนพฤติกรรม

พฤติกรรมเอื้อเพื่อจะประเมินจากจำนวนเงินที่ผู้รับทดลอง บริจาคให้กับเด็กที่ขาดแคลน โดยกำหนดให้เหรียญสลึง 1 เหรียญมีค่าเท่ากับ 1 คะแนน พฤติกรรมเอื้อเพื่อของผู้รับการทดลองจะมีโอกาสได้คะแนนสูงสุดเท่ากับ 20 คะแนน และต่ำสุดเท่ากับ 0 คะแนน

### 3.3.3 เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วนำไปวิเคราะห์



#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Statistical Package for the Social Sciences : SPSSX) ในการคำนวณ และวิเคราะห์ค่าต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. หาค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมเอื้อเพื่อ จานเนกตามความสามารถในการสวมบทบาทด้านการคิดและสถานการณ์
2. ผู้วิจัยนำคะแนนพฤติกรรมเอื้อเพื่อของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ความแปรปรวน สองทาง (Two-Way Analysis of Variance)