

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlational Research) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตามว่ามีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างไร และต้องการหาว่าตัวแปรตัวหนึ่งมีค่าต่างกันขึ้นอยู่กับตัวแปรอะไร โดยในที่นี้ต้องการทราบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครมีแนวโน้มมากหรือน้อยมีความสัมพันธ์กับความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ หรือไม่อย่างไร

ประชากร

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งสังกัด สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กรุงเทพมหานคร และสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย จำนวน 83,382 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้จากการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่สามารถเป็นตัวแทนประชากร เพื่อให้ได้ค่าเฉลี่ยของจำนวนนักเรียนมีความคลาดเคลื่อนไม่เกิน .03 ด้วยความเชื่อมั่นร้อยละ 97 ผลการคำนวณได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 1,099 คน แล้วจึงกระจายกลุ่มตัวอย่างนี้ตามสังกัดของโรงเรียน โดยใช้การสุ่มแบบแยกประเภท (Stratified Random Sampling) ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามสังกัดโรงเรียนดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแต่ละสังกัด และจำนวนนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากการสุ่ม

สังกัดโรงเรียน	จำนวนนักเรียน	จำนวนนักเรียนที่ได้จากการสุ่ม
การศึกษาเอกชน	39,758	524
กรุงเทพมหานคร	34,815	459
ประถมศึกษากรุงเทพมหานคร	7,816	103
ทบวงมหาวิทยาลัย	993	13
รวม	83,382	1,099

กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มตัวอย่างหลายชั้น (Multi-Stage Sampling) ดังนี้

1. สุ่มตัวอย่างขั้นแรก (First-Stage Sampling Unit) โดยการรวบรวมรายชื่อโรงเรียน จำนวนนักเรียน จำนวนโรงเรียนในแต่ละสังกัด แล้วแบ่งโรงเรียนออกเป็น 3 ขนาด (ยกเว้นโรงเรียนในสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย) คือ ขนาดใหญ่ ขนาดกลางและขนาดเล็ก โดยใช้เกณฑ์เดียวกันดังนี้

- โรงเรียนขนาดเล็ก มีจำนวนนักเรียนไม่เกิน 400 คน
- โรงเรียนขนาดกลาง มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 401-800 คน
- โรงเรียนขนาดใหญ่ มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 801 คน ขึ้นไป

สำหรับโรงเรียนในสังกัดทบวงมหาวิทยาลัยใช้นักเรียนจากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถมจำนวน 13 คน แล้วจับฉลากรายชื่อโรงเรียนในสังกัดอื่นตามขนาดที่แบ่งไว้ ขนาดละ 2 โรงเรียน ได้โรงเรียนที่แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 รายชื่อโรงเรียนที่ได้จากการจัดลำดับ

ชื่อโรงเรียน	ขนาดโรงเรียน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
<u>กรุงเทพมหานคร</u>		
1. สามเสนนอก	ใหญ่	2,817
2. กิ่งเพชร	ใหญ่	1,054
3. พระยาอภัย	กลาง	577
4. วัดสามัคคีธรรม	กลาง	429
5. วัดวิมุตยาราม	เล็ก	375
6. วัดตึกวัด	เล็ก	241
<u>ประถมศึกษากรุงเทพมหานคร</u>		
1. วัดมหาบุศย์ (พิทักษ์ถาวรคุณ)	ใหญ่	1,333
2. วัดโบสถ์	ใหญ่	978
3. มหาวิธานุวัตร	กลาง	745
4. วัดชนะสงคราม	กลาง	657
5. วัดสังข์กระจาย	เล็ก	322
6. วัดด่าน	เล็ก	284
<u>การศึกษาเอกชน</u>		
1. สมิตินิโชนิต	ใหญ่	3,256
2. ทิวไผ่งาม	ใหญ่	4,342
3. ปาโรนารวิทยา	กลาง	1,034
4. ปัญญาสมิตินิ	กลาง	967
5. สมานศึกษา	เล็ก	234
6. คลองเตยวิทยา	เล็ก	67

2. สุ่มตัวอย่างชั้นที่สอง (Second Stage Sampling Unit) สุ่มตัวอย่างจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมดของแต่ละโรงเรียนที่จับฉลากได้ตั้งแสดงไว้ในตารางที่ 3, 4 และ 5

ตารางที่ 3 จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากการสุ่มของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร

ชื่อโรงเรียน	จำนวนนักเรียนชั้น ป.6 ทั้งหมด	จำนวนนักเรียนชั้น ป.6 ที่ได้จากการสุ่ม
1. กิ่งเพชร	178	134
2. สามเสนนอก	150	113
3. พระยาอภัย	99	74
4. วัดสามัคคีธรรม	61	46
5. วัดวิมุตยาราม	81	60
6. วัดดีดาวด	43	32
รวม	602	459

ตารางที่ 4 จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากการสุ่มของโรงเรียนในสังกัด
การประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ชื่อโรงเรียน	จำนวนนักเรียน ชั้น ป.6 ทั้งหมด	จำนวนนักเรียนชั้น ป.6 ที่ได้จากการสุ่ม
1. วัดมหาบุศย์ (นิทกษภารคณ)	203	30
2. วัดโบสถ์	161	24
3. มหาวิราณวัตร	163	24
4. วัดชนะสงคราม	98	15
5. วัดदान	38	5
6. วัดสังข์กระจาย	35	5
รวม	698	103

ตารางที่ 5 จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากการสุ่มของโรงเรียนในสังกัด
การศึกษาเอกชนในกรุงเทพมหานคร

ชื่อโรงเรียน	จำนวนนักเรียน ชั้น ป.6 ทั้งหมด	จำนวนนักเรียนชั้น ป.6 ที่ได้จากการสุ่ม
1. ทิวไผ่งาม	312	224
2. สมิตธิโชติ	269	194
3. ปวโรฬารวิทยา	58	42
4. เพ็ญสมิทธิ	58	42
5. สมานศึกษาวิทยา	20	14
6. คลองเตยวิทยา	11	8
รวม	728	524

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ที่พัฒนาโดย สมพร สุกตัญญู จำนวน 55 ข้อ วัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย 26 ข้อ วัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา 29 ข้อ สร้างเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ตัวเลือก คือ "ทำเป็นประจำ" "ทำบ่อย ๆ" "ทำค่อนข้างบ่อย" "นาน ๆ ครั้ง" และ "ไม่เคยทำเลย" แทนระดับความก้าวร้าวจากสูงสุดไปหาต่ำสุด โดยให้ผู้ตอบอ่านข้อความที่เป็นสถานการณ์ในแต่ละข้อ แล้วเลือกตอบว่าข้อความแต่ละข้อนั้นเกิดขึ้นในระดับใด

ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

วิธีที่นักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่น	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อย ๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคยทำเลย
ฉันมักจะพูดย่ำแย่ให้เพื่อนโกรธเพราะสนุก.....					

เกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

ถ้าเลือกตอบ	ทำเป็นประจำ	ให้	4	คะแนน
	ทำบ่อย ๆ	ให้	3	คะแนน
	ทำค่อนข้างบ่อย	ให้	2	คะแนน
	นาน ๆ ครั้ง	ให้	1	คะแนน
	ไม่เคยทำเลย	ให้	0	คะแนน

2. แบบสอบถามความชอบของนักเรียนที่มีต่อ หนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งหมด 5 ตอน

ตอนที่ 1 ถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับตัวนักเรียน จำนวน 4 ข้อ คือ

1. ชื่อ นามสกุล สถานศึกษา
2. เพศ [] ชาย
[] หญิง
3. อายุ.....ปี
4. คะแนนสะสมในเทอม หรือ ปีที่ผ่านมา

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนจัดลำดับสื่อตามระดับความชอบ จำนวน 5 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

สื่อที่นักเรียนชอบอันดับที่ 1 หรือ มากที่สุด	มีคะแนนเท่ากับ	4
สื่อที่นักเรียนชอบอันดับที่ 2 หรือ มาก	มีคะแนนเท่ากับ	3
สื่อที่นักเรียนชอบอันดับที่ 3 หรือ ปานกลาง	มีคะแนนเท่ากับ	2
สื่อที่นักเรียนชอบอันดับที่ 4 หรือ น้อย	มีคะแนนเท่ากับ	1
สื่อที่นักเรียนชอบอันดับที่ 5 หรือ น้อยที่สุด	มีคะแนนเท่ากับ	0

ตอนที่ 3 ถามเกี่ยวกับการปฏิบัติของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 34 ข้อ โดยสร้างเป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 5 ตัวเลือก คือ "เป็นประจำ" "บ่อย ๆ" "ค่อนข้างบ่อย" "นาน ๆ ครั้ง" และ "ไม่เคยปฏิบัติเลย" นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้ว เลือกตอบว่าแต่ละข้อนั้นเกิดขึ้นในระดับใด

ถ้านักเรียนปฏิบัติตัวตามรายการที่กำหนดให้แต่ละข้อ

9-10 ครั้งใน 10 ครั้ง ให้ขีดเครื่องหมาย / ในช่อง เป็นประจำ

6-8 ครั้งใน 10 ครั้ง ให้ขีดเครื่องหมาย / ในช่อง บ่อย ๆ

3-5 ครั้งใน 10 ครั้ง ให้ขีดเครื่องหมาย / ในช่อง ค่อนข้างบ่อย

1-2 ครั้งใน 10 ครั้ง ให้ขีดเครื่องหมาย / ในช่อง นาน ๆ ครั้ง

และให้ขีดเครื่องหมาย / ในช่อง ไม่เคยปฏิบัติเลย ในกรณีที่ไม่เคยปฏิบัติตามรายการที่กำหนดให้เลย

ตอนที่ 4 ถามเกี่ยวกับความถี่ในการอ่านหนังสือการ์ตูน การชมรายการโทรทัศน์ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่ละประเภทควรมีความถี่มากน้อยต่างกันอย่างไร โดยหนังสือการ์ตูนมี 10 ประเภท รายการโทรทัศน์มี 12 ประเภท และเกมคอมพิวเตอร์มี 9 ประเภท รวมกันเป็น 31 ข้อ สร้างเป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 5 ตัวเลือก คือ "เป็นประจำ" "บ่อย ๆ" "ค่อนข้างบ่อย" "นาน ๆ ครั้ง" และ "ไม่ (อ่าน ชม เล่น) เลย" โดยมีหลักเกณฑ์ในการเลือกตอบดังนี้

ถ้านักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูน ชมรายการโทรทัศน์ และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทใดก็ตาม

มากกว่า 15 ชั่วโมง ใน 1 สัปดาห์ ให้ขีดเครื่องหมาย / ลงในช่อง เป็นประจำ
 ประมาณ 8-15 ชั่วโมง ใน 1 สัปดาห์ ให้ขีดเครื่องหมาย / ลงในช่อง บ่อย ๆ
 ประมาณ 3-7 ชั่วโมง ใน 1 สัปดาห์ ให้ขีดเครื่องหมาย / ลงในช่อง ค่อนข้างบ่อย
 น้อยกว่า 2 ชั่วโมง ใน 1 สัปดาห์ ให้ขีดเครื่องหมาย / ลงในช่อง นาน ๆ ครั้ง
 ถ้านักเรียน ไม่อ่านหนังสือการ์ตูน ดูรายการโทรทัศน์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทที่กำหนดให้ ให้ขีดเครื่องหมาย / ลงในช่อง ไม่(อ่าน ดู เล่น)เลย

ตอนที่ 5 ถามเกี่ยวกับลักษณะของตัวเองที่นักเรียนชอบ โดยแยกเป็นตัวเองที่เป็นเด็ก 12 ลักษณะ และ ตัวเองที่เป็นผู้ใหญ่ 12 ลักษณะ สร้างเป็นแบบมาตราวัดประมาณค่า 5 ตัวเลือก คือ "มากที่สุด" "มาก" "ปานกลาง" "น้อย" และ "ไม่ชอบเลย"

โดยมีหลักเกณฑ์ในการตอบดังนี้ ถ้านักเรียนชอบลักษณะตัวเองที่กำหนดให้

9-10 คะแนน ใน 10 คะแนน ให้เขียนเครื่องหมาย / ในช่อง มากที่สุด
 6-8 คะแนน ใน 10 คะแนน ให้เขียนเครื่องหมาย / ในช่อง มาก
 3-5 คะแนน ใน 10 คะแนน ให้เขียนเครื่องหมาย / ในช่อง ปานกลาง
 1-2 คะแนน ใน 10 คะแนน ให้เขียนเครื่องหมาย / ในช่อง น้อย
 ถ้านักเรียน ไม่ชอบ ลักษณะของตัวเองที่กำหนดให้เลย ให้เขียนเครื่องหมาย / ในช่อง ไม่ชอบเลย

ขั้นตอนในการดำเนินการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ และพฤติกรรมก้าวร้าว เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. ให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านสื่อตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหาในสื่อแต่ละชนิด
3. ปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 20 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและทำการแก้ไขปรับปรุงใหม่อีกครั้ง รวมทั้งหาเวลาที่เหมาะสมในการตอบแบบสอบถาม
4. นำแบบสอบถามที่แก้ไขแล้วไปทดลองจริงกับนักเรียนในสังกัดต่าง ๆ ที่ได้ติดต่อไว้เรียบร้อยแล้ว

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อขออนุญาตเก็บข้อมูลจากต้นสังกัดของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. นำหนังสือจากต้นสังกัดไปยื่นให้ ครูใหญ่ อาจารย์ใหญ่ ผู้อำนวยการ เพื่อรับทราบและนัดหมายวันเวลา ในการเก็บข้อมูล
3. เก็บข้อมูลตามโรงเรียนที่ได้ขออนุญาตแล้วจำนวน 19 โรงเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวโดยใช้เวลาในการตอบประมาณ 20 นาที
4. เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เวลาในการทำประมาณ 20 นาทีเช่นกัน
5. ตรวจสอบให้คะแนนแบบวัดและแบบสอบถามทุกฉบับ
6. นำคะแนนของนักเรียนมาจัดหมวดหมู่
7. นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

การวิจัยนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเอสพีเอสเอส (SPSS-Statistical Package for the Social Science) โดยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบเพิ่มตัวแปรเป็นขั้น ๆ (Stepwise Multiple Regression Analysis) แบบฟอร์เวิร์ดอินคลูชัน (Forward Inclusion) ซึ่งขั้นตอนสำคัญในการคำนวณดังนี้

1. การคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามกับตัวแปรตามและระหว่างตัวแปรตามกับตัวแปรอิสระ ใช้สูตรของเพียร์สัน
2. ทดสอบความมีนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวณได้โดยการทดสอบค่าที (t-test)
3. การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ขั้นพหุคูณระหว่างตัวแปรตามกับตัวแปรอิสระ
4. ทดสอบความมีนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์ที่คำนวณได้โดยการทดสอบค่าสถิติส่วนรวมเอฟ (Overall F-test)

