

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

##### วิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไป กับ การเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เด็กและเยาวชน ในกรุงเทพมหานคร

##### ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้คือ “เด็ก” และ “เยาวชน” ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุ 12-25 ปี ในช่วงปี พ.ศ. 2541 ซึ่งมีจำนวน 1,028,397 คน ( สมุดสถิติรายปี ประเทศไทย พ.ศ. 2529 ฉบับย่อ สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี และสยามออนไลน์เนค พ.ศ. 2535-2537 : 931 )

##### กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย สุ่มเลือกมาจากประชากรที่ได้กล่าวถึงข้างต้น จำนวน 210 คน โดยแบ่งเป็น

###### 1. ระดับการศึกษา

- 1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3) แบ่งตามกลุ่มโรงเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน
- 1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6) แบ่งตามกลุ่มโรงเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน
- 1.3 ระดับอุดมศึกษา (ชั้นปีที่ 1 - 4) แบ่งตามกลุ่มมหาวิทยาลัย 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 210 คน

## 2 ระดับโรงเรียน

- 2.1 โรงเรียนใน **กลุ่มที่ 1** หมายถึง โรงเรียนในเครือข่าย
- 2.2 โรงเรียนใน **กลุ่มที่ 2** หมายถึงโรงเรียนในสังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน
- 2.3 โรงเรียนใน **กลุ่มที่ 3** หมายถึงโรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา

## 3 ระดับอุดมศึกษา

- 3.1 สถาบันอุดมศึกษาที่เป็นของเอกชน
- 3.2 สถาบันอุดมศึกษาที่เป็นของรัฐบาล
- 3.3 สถาบันอุดมศึกษาในเครือข่ายสถาบันราชภัฏ

โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยจะมาจากการสุ่มตัวอย่าง ดังนี้

อันดับแรกการจัดกลุ่มของระดับโรงเรียน จัดกลุ่มโดยแบ่งตามเกณฑ์ที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้ว นั้นคือแบ่งเป็น 3 กลุ่มตามลักษณะสังกัด (Stratified Random Sampling) จากนั้นก็จะสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับฉลาก เลือกโรงเรียนตามกลุ่ม กลุ่มละ 1 โรงเรียน (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ ทบวงมหาวิทยาลัย , สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาเอกชน , กรมสามัญศึกษา) กลุ่มตัวอย่างที่จับฉลากได้คือ

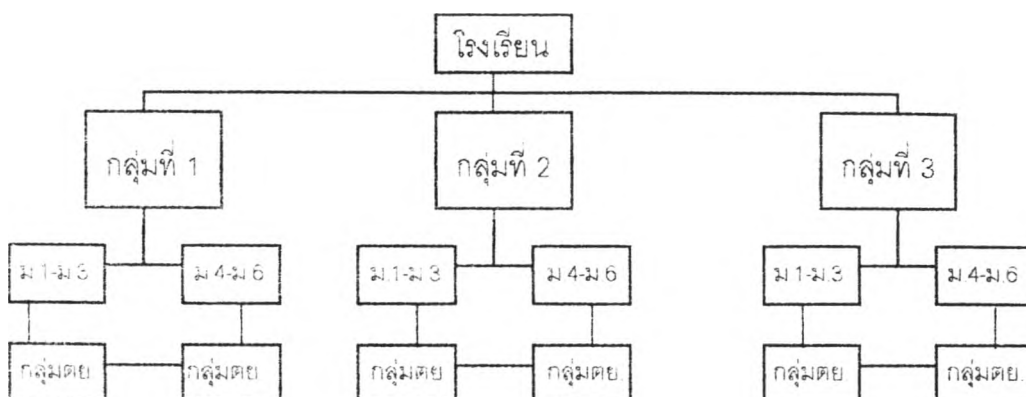
1. โรงเรียนในกลุ่มที่ 1 คือ โรงเรียนสาทิศประสานมิตร
2. โรงเรียนในกลุ่มที่ 2 คือ โรงเรียนอำนวยการศิลป์
3. โรงเรียนในกลุ่มที่ 3 คือ โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง

สำหรับการแบ่งกลุ่มในระดับมหาวิทยาลัย ก็จะใช้เกณฑ์เดียวกัน กลุ่มตัวอย่างที่จับฉลากได้คือ

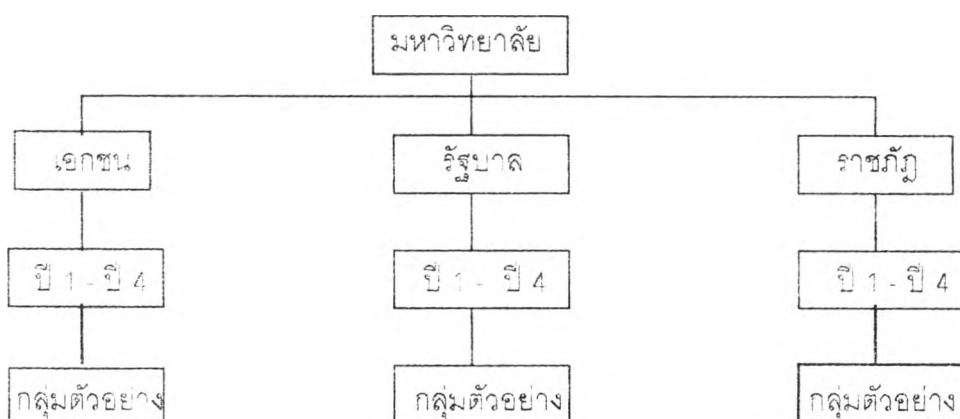
1. สถาบันอุดมศึกษาเอกชน คือ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
2. สถาบันอุดมศึกษารัฐบาล คือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. สถาบันอุดมศึกษาในเครือข่ายราชภัฏ คือ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต

เมื่อได้กลุ่มของระดับโรงเรียน และระดับของสถาบันอุดมศึกษาแล้ว จึงได้ กำหนดสัดส่วนของประชากรที่จะศึกษา โดยการแบ่งกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียน และสถาบันอุดมศึกษาที่จับฉลากได้ ออกเป็น 3 ระดับ คือ มัธยมศึกษาตอนต้น, มัธยมศึกษาตอนปลาย และอุดมศึกษา ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ให้ได้ตามจำนวนที่กำหนดไว้ ตามสัดส่วนของแต่ละชั้นปี ดังแผนภูมิที่ 1

แผนภูมิที่ 1 แสดงการสุ่มตัวอย่าง ในระดับโรงเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน



แผนภูมิที่ 2 แสดงการสุ่มตัวอย่าง ในระดับมหาวิทยาลัย 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน



ซึ่งได้แก่ 1 โรงเรียนใน กลุ่มที่ 1 คือ โรงเรียน สาธิตประสานมิตร

ชั้น ม.1-ม.3 ⇨ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

ชั้น ม.4-ม.6 ⇨ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

2 โรงเรียนใน กลุ่มที่ 2 คือ โรงเรียน อำนวยศิลป์

ชั้น ม.1-ม.3 ⇨ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

ชั้น ม.4-ม.5 ⇨ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

3 โรงเรียนใน กลุ่มที่ 3 คือ โรงเรียน มัธยมวัดธาตุทอง

ชั้น ม.1-ม.3 ⇨ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

ชั้น ม.4-ม.6 ⇨ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

4. มหาวิทยาลัย เอกชน คือ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ชั้นปี 1-ปี4 ๔ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

5. มหาวิทยาลัย รัฐบาล คือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชั้นปี 1-ปี4 ๔ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

6. มหาวิทยาลัยในเครือ ราชภัฏ คือ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต

ชั้นปี 1-ปี4 ๔ มีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

**ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย** เป็นไปพร้อมสมมติฐานที่ ๑

1. ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน ต้องมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในทางบวก

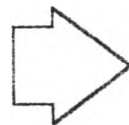
2. ปริมาณการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศ มีความสัมพันธ์ในทางบวก กับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน

3. เด็กและเยาวชนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจ และพื้นฐานครอบครัวต่างกัน มีแนวโน้มที่จะมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะ และมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่างกัน

**การทดสอบความแตกต่าง**

**ตัวแปร**

- อายุของเด็กและเยาวชน
- ระดับการศึกษาของเด็กและเยาวชน
- โรงเรียนที่เด็กและเยาวชนสังกัด
- อาชีพของผู้ปกครอง
- ระดับรายได้ของผู้ปกครอง
- ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง
- ปริมาณการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ

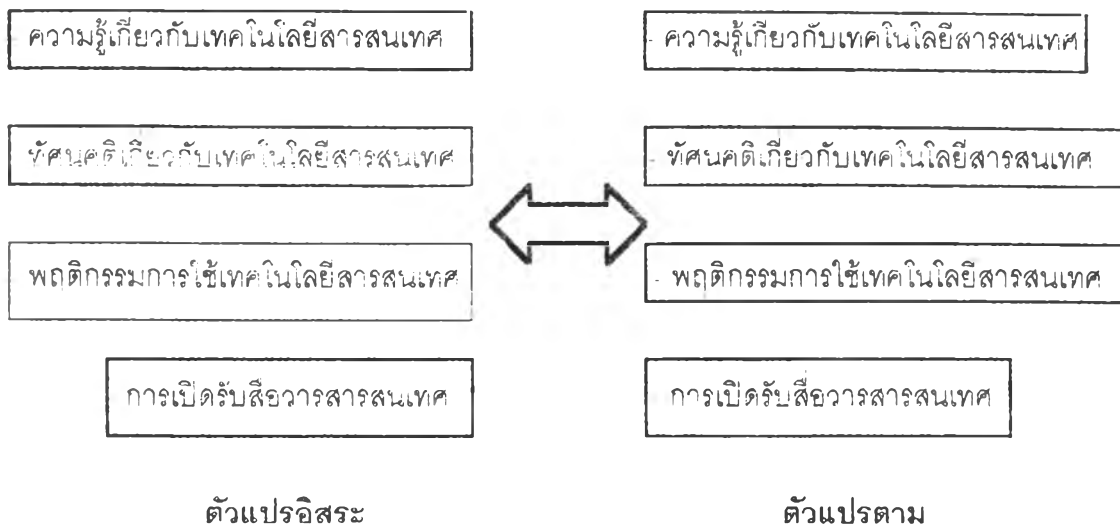


- ความรู้เกี่ยวกับ IT ทั่วไป
- ทักษะติดต่อกับ IT ทั่วไป
- พฤติกรรมการใช้ IT ทั่วไป

**ตัวแปรอิสระ**

**ตัวแปรตาม**

### การทดสอบสหสัมพันธ์



### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งประกอบด้วย คำถามที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษา แบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไป ซึ่งถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรและพื้นฐานด้านครอบครัวของเด็ก, เยาวชน และบิดามารดา เป็นชุดคำถามแบบเลือกตอบ (Check List) จำนวน 11 ข้อ

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น ความเป็นเจ้าของเวลาและระยะเวลาในการใช้ ความบ่อยในการใช้ รวมทั้งสิ้น 5 ข้อใหญ่ โดยเป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Check List) และคำถามแบบประเมินค่า 3-6 ระดับ

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับวิธีการรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน จำนวน 4 ข้อใหญ่

ส่วนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจ ในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 12 ข้อ

ส่วนที่ 5 เป็นคำถามเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยกรรรับคำถามในเชิงประเมินระดับความคิดเห็น 5 ระดับ จากมากไปหาน้อย จำนวน 12 ข้อ เช่น ทัศนคติที่ยอมรับถึงคุณประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ / หรือ ทัศนคติที่เห็นว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นของบุคคลบางกลุ่ม หรือ มองเห็นประโยชน์ที่ได้รับในเชิงไม่คุ้มคุณค่าจะคำนวณคะแนนโดยใช้เกณฑ์ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	5
เห็นด้วยมาก	4
เห็นด้วยปานกลาง	3
เห็นด้วยน้อย	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	1

### การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของเครื่องมือ

แบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วจำนวน 30 ชุด ได้นำไปทดสอบกับเด็กและเยาวชน ตามโรงเรียน 3 โรงเรียน และสถาบันอุดมศึกษา 3 แห่ง (Pre -Test) คือ

1. โรงเรียนในกลุ่มที่ 1 (โรงเรียน สานิตประสานมิตร)
2. โรงเรียนในกลุ่มที่ 2 (โรงเรียนอังกวนศิรินทร์)
3. โรงเรียนในกลุ่มที่ 3 (โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง) และ
4. สถาบันอุดมศึกษาเอกชน (มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ)
5. สถาบันอุดมศึกษารัฐบาล (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
6. สถาบันอุดมศึกษาในเครือภาครัฐ (สถาบันราชภัฏสวนดุสิต)

จากนั้นจึงวัดความเที่ยงตรง (Validity) โดยการนำข้อมูลที่ได้มาทำ Face Validity หรือ Content Validity จากผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วจึงนำไปทดสอบ Interval Consistency Reliability

หลังจากนั้นได้นำแบบสอบถามที่ได้ มาแก้ไขเพื่อทดสอบเชื่อถือได้ (Reliability) ( $\alpha$ ) เฉพาะชุดคำถามที่วัดความถี่ และทัศนคติโดยใช้วิธีของ Cronbach มีสูตรการคำนวณดังนี้ (วิเชียร เกตุสิงห์, 2534:116)

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

เมื่อ  $\alpha$  คือค่าความเชื่อถือได้

$k$  คือจำนวนข้อ

$V_i$  คือความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

$V_t$  คือความแปรปรวนของคะแนนรวมทุกข้อ

ค่าความเชื่อถือได้ของชุดคำถามที่วัดความรู้คือ  $\alpha = .7865$

ชุดคำถามที่วัดทัศนคติคือ  $\alpha = .7706$

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น ได้นำแบบสอบถามไปขออนุญาตผู้อำนวยการ และครูใหญ่ โรงเรียน และอธิการบดีมหาวิทยาลัย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งชี้แจงรายละเอียดของคำถาม แก่อาจารย์ที่ผู้วิจัยขอความร่วมมือให้นำแบบสอบถามไปแจกจ่ายกับกลุ่มเป้าหมาย แล้วจึง กำหนดวันไปรับแบบสอบถามคืน

### เกณฑ์ในการให้คะแนน

#### 1. คำถามในตอนที่ 2 : พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

– ความถี่ในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศต่อสัปดาห์ มีเกณฑ์การให้คะแนน (Best, 1970:222-223)

- 5 คะแนน หมายถึง ทุกวัน
- 4 คะแนน หมายถึง เกือบทุกวัน
- 3 คะแนน หมายถึง เป็นบางครั้ง
- 2 คะแนน หมายถึง นาน ๆ ครั้ง
- 1 คะแนน หมายถึง น้อยมาก
- 0 คะแนน หมายถึง ไม่เคยใช้

ส่วนการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ย ความถี่ของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เกณฑ์

- คะแนนต่ำกว่า 1.00 = ไม่เคยใช้
- คะแนนระหว่าง 1.00 - 1.50 = ใช้ระดับน้อยมาก
- คะแนนระหว่าง 1.51 - 2.50 = ใช้ระดับนาน ๆ ครั้ง
- คะแนนระหว่าง 2.51 - 3.50 = ใช้ระดับเป็นบางครั้ง
- คะแนนระหว่าง 3.51 - 4.50 = ใช้ระดับเกือบทุกวัน
- คะแนนระหว่าง 4.51 - 5.00 = ใช้ระดับทุกวัน

- ระยะ หรือจำนวนเวลาในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศในแต่ละครั้ง มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

- 5 คะแนน หมายถึง มากกว่า 2 ชั่วโมง
- 4 คะแนน หมายถึง 1 - 2 ชั่วโมง
- 3 คะแนน หมายถึง 31 - 59 นาที
- 2 คะแนน หมายถึง 15 - 30 นาที
- 1 คะแนน หมายถึง น้อยกว่า 15 นาที

ส่วนการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ย ระยะ หรือจำนวนเวลาในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เกณฑ์

- คะแนนระหว่าง 1.00 - 1.50 = ใช้ระดับน้อยกว่า 15 นาที
- คะแนนระหว่าง 1.51 - 2.50 = ใช้ระดับ 15 - 30 นาที
- คะแนนระหว่าง 2.51 - 3.50 = ใช้ระดับ 31 - 59 นาที
- คะแนนระหว่าง 3.51 - 4.50 = ใช้ระดับ 1 - 2 ชั่วโมง
- คะแนนระหว่าง 4.51 - 5.00 = ใช้ระดับมากกว่า 2 ชั่วโมง

- ความบ่อยในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ติดต่อสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

- 3 คะแนน หมายถึง บ่อยมาก
- 2 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
- 1 คะแนน หมายถึง ไม่บ่อย
- 0 คะแนน หมายถึง ไม่เคย

ส่วนการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ย ความถี่ของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เกณฑ์

- คะแนนต่ำกว่า 1.00 = ไม่เคยใช้
- คะแนนระหว่าง 1.00 - 1.50 = ใช้ระดับไม่บ่อย
- คะแนนระหว่าง 1.51 - 2.50 = ใช้ระดับปานกลาง
- คะแนนระหว่าง 2.51 - 3.00 = ใช้ระดับบ่อยมาก



## 2.คำถามในตอนที 3 พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศ

- ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศต่อสัปดาห์ มีเกณฑ์การให้คะแนน(

- 5 คะแนน หมายถึง ทุกวัน
- 4 คะแนน หมายถึง เกือบทุกวัน
- 3 คะแนน หมายถึง เป็นบางครั้ง
- 2 คะแนน หมายถึง นาน ๆ ครั้ง
- 1 คะแนน หมายถึง น้อยมาก
- 0 คะแนน หมายถึง ไม่เคยใช้

ส่วนการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ย ความถี่ของพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศ ใช้เกณฑ์

- คะแนนต่ำกว่า 1.00 = ไม่เคยใช้
- คะแนนระหว่าง 1.00 - 1.50 = ใช้ระดับน้อยมาก
- คะแนนระหว่าง 1.51 - 2.50 = ใช้ระดับนาน ๆ ครั้ง
- คะแนนระหว่าง 2.51 - 3.50 = ใช้ระดับเป็นบางครั้ง
- คะแนนระหว่าง 3.51 - 4.50 = ใช้ระดับเกือบทุกวัน
- คะแนนระหว่าง 4.51 - 5.00 = ใช้ระดับทุกวัน

- ระยะ หรือจำนวนเวลาในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศในแต่ละครั้ง มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

- 5 คะแนน หมายถึง มากกว่า 2 ชั่วโมง
- 4 คะแนน หมายถึง 1 - 2 ชั่วโมง
- 3 คะแนน หมายถึง 31 - 59 นาที
- 2 คะแนน หมายถึง 15 - 30 นาที
- 1 คะแนน หมายถึง น้อยกว่า 15 นาที

ส่วนการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ย ระยะ หรือจำนวนเวลาในการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ ใช้เกณฑ์

- คะแนนระหว่าง 1.00 - 1.50 = ใช้ระดับน้อยกว่า 15 นาที
- คะแนนระหว่าง 1.51 - 2.50 = ใช้ระดับ 15 - 30 นาที
- คะแนนระหว่าง 2.51 - 3.50 = ใช้ระดับ 31 - 59 นาที

คะแนนระหว่าง 3.51 - 4.50 = ใช้ระดับ 1 - 2 ชั่วโมง

คะแนนระหว่าง 4.51 - 5.00 = ใช้ระดับมากกว่า 2 ชั่วโมง

3. คำถามในตอนที่ 4 : ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นคำถามในลักษณะเลือกตอบ (Choice) มีเกณฑ์ในการให้คะแนนคือ ตอบถูกต้องตามตัวเลือกที่กำหนดให้ ได้ 1 คะแนน ตอบผิดจากตัวเลือกที่กำหนดให้ได้ 0 คะแนน

4. คำถามในตอนที่ 5 :ทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

- มีเกณฑ์ในการให้คะแนนในข้อที่ 1 - 12 (ซึ่งเป็นคำถามในเชิงลบ ยกเว้น ข้อที่ 4 ที่มีเกณฑ์ในการให้คะแนนต่างกัน)

5 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

4 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยน้อย

3 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง มาก

1 คะแนน หมายถึง มากที่สุด

ส่วนการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ย ความถี่ของ ทัศนคติที่มีต่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ เฉพาะในข้อข้อที่ 1 - 12 (ซึ่งเป็นคำถามในเชิงลบ ยกเว้น ข้อที่ 4 ที่มีเกณฑ์ในการให้คะแนนต่างกัน)

คะแนนระหว่าง 1.00 - 1.50 = เห็นด้วยระดับมากที่สุด

คะแนนระหว่าง 1.51 - 2.50 = เห็นด้วยระดับมาก

คะแนนระหว่าง 2.51 - 3.50 = เห็นด้วยระดับปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.51 - 4.50 = เห็นด้วยระดับน้อย

คะแนนระหว่าง 4.51 - 5.00 = เห็นด้วยระดับน้อยที่สุด

- มีเกณฑ์ในการให้คะแนนในข้อที่ 4(ซึ่งเป็นคำถามในเชิงบวกต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ)

5 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยมาก

3 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง น้อย

1 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด

ส่วนการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ย ความถี่ของทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ในข้อที่ 4 ซึ่งเป็นคำถามเชิงบวก ใช้เกณฑ์

คะแนนระหว่าง 1.00 - 1.50 = เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

คะแนนระหว่าง 1.51 - 2.50 = เห็นด้วยในระดับน้อย

คะแนนระหว่าง 2.51 - 3.50 = เห็นด้วยในระดับปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.51 - 4.50 = เห็นด้วยในระดับมาก

คะแนนระหว่าง 4.51 - 5.00 = เห็นด้วยในระดับมากที่สุด

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้ ใช้การคำนวณสถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ประเภทคือ

#### 1. สถิติวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Method)

โดยแบ่งออกเป็น

1.1 ข้อมูลส่วนบุคคล ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับรายได้ รวมทั้ง รายได้ , อาชีพ , และระดับการศึกษาของบิดา มารดา

-การวิเคราะห์ใช้หาค่าร้อยละ และนำเสนอข้อมูลด้วยตารางแจกแจงความถี่

1.2 พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

-การวิเคราะห์ใช้วิธีหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง

1.3 การเปิดรับข่าวสารวารสารสนเทศ

-การวิเคราะห์ใช้วิธีหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูลด้วยตารางแจกแจงความถี่

1.4 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ คือ เพจเจอร์ , โทรศัพท์มือถือ , วิดีโอเกม , คอมพิวเตอร์เกม, เกมกด/เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ , อาเขตเกม , อินเทอร์เน็ต , ดิจิตอล นิวส์เปเปอร์ (DIGITAL NEWSPAPER ) , โฮมเพจ (HOME PAGE) , โฮมเธียเตอร์ (HOME THEATRE) , เคเบิล ทีวี (CABLE T.V.)

-การวิเคราะห์ใช้วิธีหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง

### 1.5 ทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

-การวิเคราะห์ใช้วิธีหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง

## 2. สถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

2.1 จากสมมติฐานที่ว่า ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทัศนคติทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน ต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

-การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหาค่าสหสัมพันธ์ แบบเพียร์สัน (Pearson's product-moment Correlation Coefficient)

2.2 จากสมมติฐานที่ว่า ปริมาณการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศมี ความสัมพันธ์ในทางบวกกับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน

-การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหาค่าสหสัมพันธ์ แบบเพียร์สัน (Pearson's product Moment Correlation Coefficient)

2.3 จากสมมติฐานที่ว่า เด็กและเยาวชนที่มีลักษณะทางประชากร และพื้นฐานครอบครัวต่างกัน มีแนวโน้มที่จะมีความรู้ความเข้าใจ มีทัศนคติ และมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่างกัน

-การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การหาค่า T - Test และการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) เพื่อทดสอบความแตกต่าง