

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการเปิดรับชมและการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิด ผู้วิจัยได้จัดระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณใช้วิธีการสำรวจภาคสนาม(Survey Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 1. ประชากร

1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐแบบเปิดรับไม่จำกัดจำนวน ระดับปริญญาตรี ในประเทศ จำนวน 2 สถาบัน ซึ่งได้แก่มหาวิทยาลัยรามคำแหง กับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช รวมทุกสาขาวิชา ที่สมัครเรียนแบบรับไม่จำกัดจำนวน และลงทะเบียนเรียน ในภาคการศึกษาที่ 2 /2547 ซึ่งมีนักศึกษารวมกันทั้งสิ้น 549,273 คน ดังตารางที่แสดงต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 จำนวนนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง

คณะ	จำนวน
1. นิติศาสตร์	88,395
2. ศึกษาศาสตร์	81,943
3. บริหารธุรกิจ	59,161
4. มนุษยศาสตร์	12,724
5. วิทยาศาสตร์	16,259

## ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

คณะ	จำนวน
6. รัฐศาสตร์	131,304
7. เศรษฐศาสตร์	6,935
8. เทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน	5,147
<b>รวม</b>	<b>401,873</b>

หมายเหตุ: กองแผนงาน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

## ตารางที่ 3.2 จำนวนนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

สาขาวิชา	จำนวน
1. ศิลปศาสตร์	6,547
2. นิเทศศาสตร์	4,618
3. ศึกษาศาสตร์	11,140
4. วิทยาการจัดการ	49,345
5. นิติศาสตร์	35,201
6. วิทยาศาสตร์สุขภาพ	5,734
7. พยาบาลศาสตร์	2,763
8. เศรษฐศาสตร์	2,111
9. คหกรรมศาสตร์	3,574
10. รัฐศาสตร์	17,743
11. ส่งเสริมการเกษตรและสหกรณ์	6,547
12. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	1,936
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>147,259</b>

ที่มา: สำนักทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

1.2 กลุ่มตัวอย่างจากประชากรทั้งสองสถาบันจำนวนทั้งสิ้น 549,273 คน ขนาดกลุ่มตัวอย่าง กำหนด ณ ระดับความเชื่อถือ 95% และความผิดพลาด 5% คำนวณจากตารางของ Taro Yamane ที่มากกว่า 100,000 คน ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างประมาณ 400 คน

1.3 วิธีการสุ่มตัวอย่างใช้ 3 ขั้นตอน คือ

1.3.1 สุ่มแบบเจาะจง (*Purposive Sampling*) โดยเลือกมหาวิทยาลัยของรัฐแบบเปิดรับไม่จำกัดจำนวน ระดับปริญญาตรี ในประเทศ จำนวน 2 สถาบัน ซึ่งได้แก่มหาวิทยาลัยรามคำแหงกับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

1.3.2 สุ่มตัวอย่างแบบสัดส่วน (*Quota Sampling*) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 สถาบัน ได้สถาบันละ 300 คนรวมเป็น กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 600 คนแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่มตามสาขาที่เรียนในมหาวิทยาลัยเปิดทั้งสองแห่งโดยจำแนกการแบ่งสาขาวิชา ดังนี้

1) นักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ได้แก่ มนุษยศาสตร์ ศิลปศาสตร์

2) นักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช ได้แก่ นิติศาสตร์ ศึกษาศาสตร์

บริหารธุรกิจ วิทยาการจัดการ นิเทศศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ เทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน ส่งเสริมการเกษตรและสหกรณ์

3) นักศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์สุขภาพ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คหกรรมศาสตร์ พยาบาลศาสตร์ ดังได้แสดงไว้ในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.3 แสดงกลุ่มตัวอย่างจำนวนนักศึกษาทั้งสองมหาวิทยาลัยกับกลุ่มสาขาวิชา

มหาวิทยาลัย	มนุษยศาสตร์	สังคมศาสตร์	วิทยาศาสตร์	รวม
มหาวิทยาลัยรามคำแหง	100	100	100	300
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช	100	100	100	300
จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น	200	200	200	600

1.3.3 สุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (*Accidental sampling*) โดยดำเนินการเก็บข้อมูลแบบสอบถามตามสถานที่ศึกษาที่นักศึกษาทำกิจกรรมทั้งสองมหาวิทยาลัย ทั้งในส่วนกลาง และ ส่วนภูมิภาค

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา จำแนกตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ดังต่อไปนี้

**สมมติฐานที่ 1** ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันของนักศึกษามีการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต่างกัน

ตัวแปรต้น      ลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ สาขาวิชาหรือคณะ จำนวนปีที่ศึกษา  
สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้

ตัวแปรตาม      การเปิดรับรายการเกมโชว์ ได้แก่ สถานที่รับชม ช่วงเวลาที่ชม ความบ่อยครั้งที่ชม  
ระยะเวลาที่ชม เหตุผลที่ชม ปริมาณรายการที่ชม เหตุผลที่ชอบ

**สมมติฐานที่ 2** ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันของนักศึกษามีการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต่างกัน

ตัวแปรต้น      ลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ สาขาวิชาหรือคณะ จำนวนปีที่ศึกษา  
สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้

ตัวแปรตาม      การใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ ได้แก่ เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา  
เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

**สมมติฐานที่ 3** การเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์

ตัวแปรต้น      การเปิดรับรายการเกมโชว์ ได้แก่ ความบ่อย ระยะเวลาที่ชม ปริมาณ  
รายการที่ชม

ตัวแปรตาม      การใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ ได้แก่ เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา  
เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยเป็นคำถามแบบปลายปิด (Closed form) และคำถามปลายเปิด (Opened form) 1 ชุด ประกอบด้วย เนื้อหาคำถามส่วนต่างๆ ดังนี้

ส่วนที่ 1 สอบถามข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 8 ข้อ รูปแบบของแบบสอบถามเป็นลักษณะตรวจรายการ (Check List) โดยเป็นคำถามเพื่อให้ทราบถึง

ลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ สถาบันที่ศึกษา สาขาวิชา/คณะที่ศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้

ส่วนที่ 2 สอบถามข้อมูลการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของผู้ตอบ แบบสอบถาม จำนวน 8 ข้อ รูปแบบของแบบสอบถามเป็นลักษณะตรวจรายการ (Check List) โดยเป็นคำถามเพื่อให้ทราบถึงการเปิดรับชมรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ได้แก่ สถานที่ชม ช่วงเวลาในการชม ความถี่ในการชม ระยะเวลาในการชม เหตุผลที่ชม รายการเกมโชว์ที่ชอบชม เหตุผลที่ชอบ เป็นต้น โดยกำหนดเกณฑ์การวัดจาก ความถี่ในการชม ระยะเวลาการในการชม ปริมาณการชม รายการเกมโชว์ให้คะแนนดังนี้

ความถี่ในการชมรายการเกมโชว์ต่อ 1 สัปดาห์

- |                              |         |
|------------------------------|---------|
| 1. ทุกวัน (เป็นประจำ)        | 5 คะแนน |
| 2. 5 -6 ครั้ง (บ่อยมาก)      | 4 คะแนน |
| 3. 3 - 4 ครั้ง (บ่อย)        | 3 คะแนน |
| 4. 1 - 2 ครั้ง (ไม่ค่อยบ่อย) | 2 คะแนน |
| 5. นานๆครั้ง                 | 1 คะแนน |

ระยะเวลาในการชมรายการเกมโชว์โทรทัศน์เฉลี่ยในแต่ละครั้ง

- |                          |         |
|--------------------------|---------|
| 1. มากกว่า 1 ชั่วโมง     | 5 คะแนน |
| 2. 46 นาที ถึง 1 ชั่วโมง | 4 คะแนน |
| 3. 31 นาที ถึง 45 นาที   | 3 คะแนน |
| 4. 15 นาที ถึง 30 นาที   | 2 คะแนน |
| 5. น้อยกว่า 15 นาที      | 1 คะแนน |

ปริมาณรายการเกมโชว์ที่ชม

- |                     |         |
|---------------------|---------|
| 1. มากกว่า 5 รายการ | 5 คะแนน |
| 2. 4 รายการ         | 4 คะแนน |
| 3. 3 รายการ         | 3 คะแนน |
| 4. 2 รายการ         | 2 คะแนน |
| 5. 1 รายการ         | 1 คะแนน |

การพิจารณาการเปิดรับรายการเกมโชว์ พิจารณาจากผลรวมของคะแนนความถี่ในการชม ระยะเวลา และปริมาณการชมรายการเกมโชว์โดยกำหนดไว้ดังนี้

- |             |                  |
|-------------|------------------|
| คะแนน 13-15 | เปิดรับมากที่สุด |
| คะแนน 10-12 | เปิดรับมาก       |

คะแนน 7-9	เปิดรับปานกลาง
คะแนน 4-6	เปิดรับน้อย
คะแนน 1-3	เปิดรับน้อยสุด

ส่วนที่ 3 สอบถามความคิดเห็นการนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 31 ข้อ รูปแบบของแบบสอบถามเชิงประเมินค่า (Likert Scale) สอบถามถึงระดับความสำคัญต่อการตัดสินใจจากแต่ละปัจจัย โดยจะแบ่งความสำคัญออกเป็นมาตรฐานประเมินค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

1.มากที่สุด	5 คะแนน
2.มาก	4 คะแนน
3.ปานกลาง	3 คะแนน
4.น้อย	2 คะแนน
5.น้อยที่สุด	1 คะแนน

โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ใช้ประโยชน์มากที่สุด  
 คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ใช้ประโยชน์มาก  
 คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ใช้ประโยชน์ปานกลาง  
 คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ใช้ประโยชน์น้อย  
 คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ใช้ประโยชน์น้อยที่สุด

ส่วนที่ 4 เป็นคำถามปลายเปิด (Opened form) เพื่อถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ จำนวน 2 ข้อ

การทดสอบเครื่องมือ

การทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ได้กระทำดังนี้

1. หาความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถาม โดยปรึกษาอาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบว่าแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนี้ตรงกับที่ต้องการศึกษาคำตอบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยหรือไม่ เมื่อได้รับการยอมรับร่วมกันแล้ว จึงได้นำแบบสอบถามไปสุ่มทดลองใช้กับประชากรกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องของคำถาม ตรวจสอบความเข้าใจที่ถูกต้องต่อคำถาม และความสอดคล้องของเนื้อหาคำถามก่อนที่จะนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากสถานการณ์จริง

2. หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ในส่วนของชุดคำถามเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ (ตอนที่ 3) ในแต่ละชุดจะนำมาทดสอบความเชื่อถือของความสอดคล้องภายใน โดยนำไปทดสอบ (Pretest) กับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 30 คน และนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาคำนวณหาค่าความน่าเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม โดยคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha) ตามสูตรของครอนบาค (Cronbach) ดังนี้

$$r_{xx} = \alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma_i^2}{\sigma_c^2} \right)$$

เมื่อ	$\alpha$	แทน	ค่าความเชื่อมั่นหรือความเที่ยงของเครื่องมือ
	$\sigma_i^2$	แทน	ค่าความแปรปรวนรายข้อ
	$\sigma_c^2$	แทน	ค่าความแปรปรวนทั้งฉบับ
	$k$	แทน	จำนวนข้อของเครื่องมือ

ผลจากการคำนวณ ได้ค่าความเชื่อมั่นดังนี้

การใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง = .7519

การใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา = .9223

การใช้ประโยชน์เพื่อการทำงาน = .7770

การใช้ประโยชน์เพื่อสังคม = .8831

ซึ่งรวมค่าเชื่อมั่นทั้ง 4 ส่วนได้ = .9420 แสดงว่าเครื่องมือมีความน่าเชื่อถือส่วนคำถามในส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 เป็นลักษณะข้อมูลส่วนตัวและข้อเท็จจริงซึ่งอยู่ระดับการวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal Scale) จึงไม่ได้นำมาหาค่าความเชื่อมั่น ส่วนที่ 4 เป็นคำถามปลายเปิดซึ่งต้องนำวิเคราะห์เนื้อหาเพื่ออธิบายต่อไป

จากนั้นจึงนำมาปรับปรุงข้อบกพร่อง ก่อนนำแบบสอบถามไปใช้ในการสำรวจกลุ่มตัวอย่างที่แท้จริง

### 3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมผู้ช่วยซึ่งมีการชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยก่อนออกไปเก็บข้อมูลจริง ตามสถาบันการศึกษาหรือสถานที่ปฏิบัติการของนักศึกษาทั้งในส่วนกลาง และภูมิภาค โดยเริ่มตั้งแต่ เดือนพฤศจิกายน 2548 ถึงเดือนมกราคม 2549 รวม 3 เดือน โดยเก็บข้อมูลด้วยการให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามเอง ผู้วิจัยดำเนินการใช้แบบสอบถามไปทั้งสิ้น 750 ชุดและนำมาคัดเลือกเพื่อให้ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์ที่สุดจำนวน 600 ชุด

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จะนำมาประมวลผลและวิเคราะห์ทางสถิติต่อไปนี้

4.1 ตอนที่ 1 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายข้อมูลตามลักษณะทางประชากร ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ สถาบัน สาขาหรือคณะที่ศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพการสมรส อาชีพ รายได้ โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) นำเสนอข้อมูลด้วยตารางแบบร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean)

4.2 ตอนที่ 2 การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference Statistic) เป็นการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยใช้สถิติดังนี้

4.2.1 สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันของนักศึกษามีการเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต่างกัน โดย เพศ สถาบัน สถิติที่ใช้ คือ แมน-วิทนี (Man-Whitney u-test) และ อายุ สาขาวิชาหรือคณะศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้ สถิติที่ใช้ คือ ครัสคัล-วอลลิส (Kruskal-Wallis test)

4.2.2 สมมติฐานที่ 2 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกันของนักศึกษามีการใช้ประโยชน์จากรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ต่างกัน โดย เพศ สถาบัน สถิติที่ใช้ คือ แมน-วิทนี (Man-Whitney u-test) และ อายุ สาขาวิชาหรือคณะศึกษา จำนวนปีที่ศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ รายได้ สถิติที่ใช้ คือ ครัสคัล-วอลลิส (Kruskal-Wallis test)

4.2.3 สมมติฐานที่ 3 การเปิดรับรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงาน เพื่อสังคม โดยสถิติที่ใช้ คือ ค่าสหสัมพันธ์เชิงอันดับของสเปียร์แมน (Spearman Rank Correlation)

#### 4.3 ตอนที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่ออธิบายสรุปข้อเสนอแนะของผู้ตอบ แบบสอบถาม

### 5. การประมวลผลข้อมูล

ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูลทั้งหมด นำมาลงรหัสตามแบบฟอร์มที่จัดทำ  
ขึ้น และนำข้อมูลที่ได้ลงรหัสเรียบร้อยแล้วมาประมวลผลข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับ  
คอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสรุปผลข้อมูลตามลำดับต่อไป