

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย “เคย” เพื่อการแข่งขัน ผู้วิจัยได้
ดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย “เคย” ในครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.2.1 กลุ่มผู้เล่น เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์
อำเภอเมือง จ.นครราชสีมา ปีการศึกษา 2541 จำนวน 110 คน เป็นชาย 55 คน หญิง 55 คน ซึ่ง
เลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

1. กลุ่มผู้เล่นเพื่อใช้หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมิน การพัฒนา
รูปแบบการแข่งขัน จำนวน 30 คน เป็นชาย 15 คน หญิง 15 คน
2. กลุ่มผู้เล่นเพื่อใช้ในการประเมินการพัฒนารูปแบบการแข่งขัน จำนวน 80 คน
เป็นชาย 40 คน หญิง 40 คน

(กลุ่มผู้เล่น เพื่อใช้หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมิน และกลุ่มผู้เล่น
เพื่อใช้ในการประเมินการพัฒนารูปแบบการแข่งขัน จะทำการทดลองเหมือนกัน)

3.3.2 กลุ่มผู้ชม เป็นกลุ่มตัวอย่างได้จากประชากรที่เป็นนักเรียน ครู อาจารย์ และ
ผู้ปกครองนักเรียน โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ อ.เมือง จ.นครราชสีมา ที่เป็นผู้ชมการแข่งขัน
ซึ่งได้พัฒนาการรูปแบบการแข่งขันที่สมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว ใช้วิธีการเลือกแบบตามความสะดวก
(Convenience Sampling) โดยแบ่งกลุ่มผู้ชม ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มผู้ชม เพื่อใช้หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินการพัฒนารูปแบบ
การแข่งขัน จำนวน 30 คน ได้แก่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ 10 คน นักเรียน 20 คน
2. กลุ่มผู้ชม เพื่อใช้ในการประเมินการพัฒนารูปแบบการแข่งขัน จำนวน 50 คน ได้
แก่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ จำนวน 25 คน นักเรียน จำนวน 25 คน

3.3.3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ
และปฏิบัติหน้าที่ หรือมีผลงานทางวิชาการเกี่ยวกับการเล่นเกมหรือกีฬา จำนวน 5 ท่าน ใช้วิธีการ
เลือกกลุ่มตัวอย่าง ด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์กำหนด คือ

1. ปฏิบัติหน้าที่หรือมีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬา ตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป
2. มีผลงานทางด้านวิชาการ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 3.2.1 รูปแบบ และกติกาการแข่งขันเดย์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
- 3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ มีดังนี้
 1. แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เดย์" เพื่อการแข่งขันสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยวิจัย และผู้เล่น
 2. สมุดบันทึกผลการทดลอง
- 3.2.3 แบบประเมินการพัฒนาารูปแบบการแข่งขันเดย์ของไทย
 1. ฉบับประเมินโดยผู้เล่น และผู้ชม
 2. ฉบับประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

3.3 การสร้างและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3 ส่วน คือ

- 3.3.1 รูปแบบและกติกาการแข่งขันเดย์ที่ผู้วิจัย ได้พัฒนาขึ้น
 - 3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ มีดังนี้
 1. แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เดย์" เพื่อการแข่งขัน ซึ่งผ่านการตรวจสอบและประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว
 2. สมุดบันทึกผลการทดลอง
 - 3.3.3 แบบประเมินการ พัฒนารูปแบบการแข่งขันเดย์ของไทย
- วิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้
1. รูปแบบและกติกาการแข่งขันเดย์ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาลักษณะของการเล่นเดย์ของไทย จากเอกสารและวรรณคดีที่เกี่ยวข้องที่มีผู้รวบรวมไว้ และจากการสัมภาษณ์คนท้องถิ่น
 - 1.2 ศึกษา หลักการ กฎ ระเบียบและกติกาการแข่งขัน จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3 นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาร่างรูปแบบ กติกาการแข่งขัน ผู้วิจัย ได้กำหนดไว้ 3 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 รูปแบบและลักษณะของการเล่น ประกอบด้วย
 - ประเภททีม
 - จำนวนผู้เล่น
 - สนามแข่งขัน

- ลักษณะของการเล่น
- รูปแบบการแข่งขัน
- เวลาการแข่งขัน
- การตัดสินใจการแข่งขัน

ตอนที่ 2 ระเบียบและกติกาเกี่ยวกับการแข่งขัน ประกอบด้วย

- การเริ่มต้นการแข่งขัน
- ระเบียบเกี่ยวกับเวลาการแข่งขัน
- ระเบียบเกี่ยวกับผู้เล่น
- การละเมิดกติกาและบทลงโทษ
- ผู้ตัดสิน ความรับผิดชอบและสัญญาณมือ
- การดำเนินการแข่งขัน

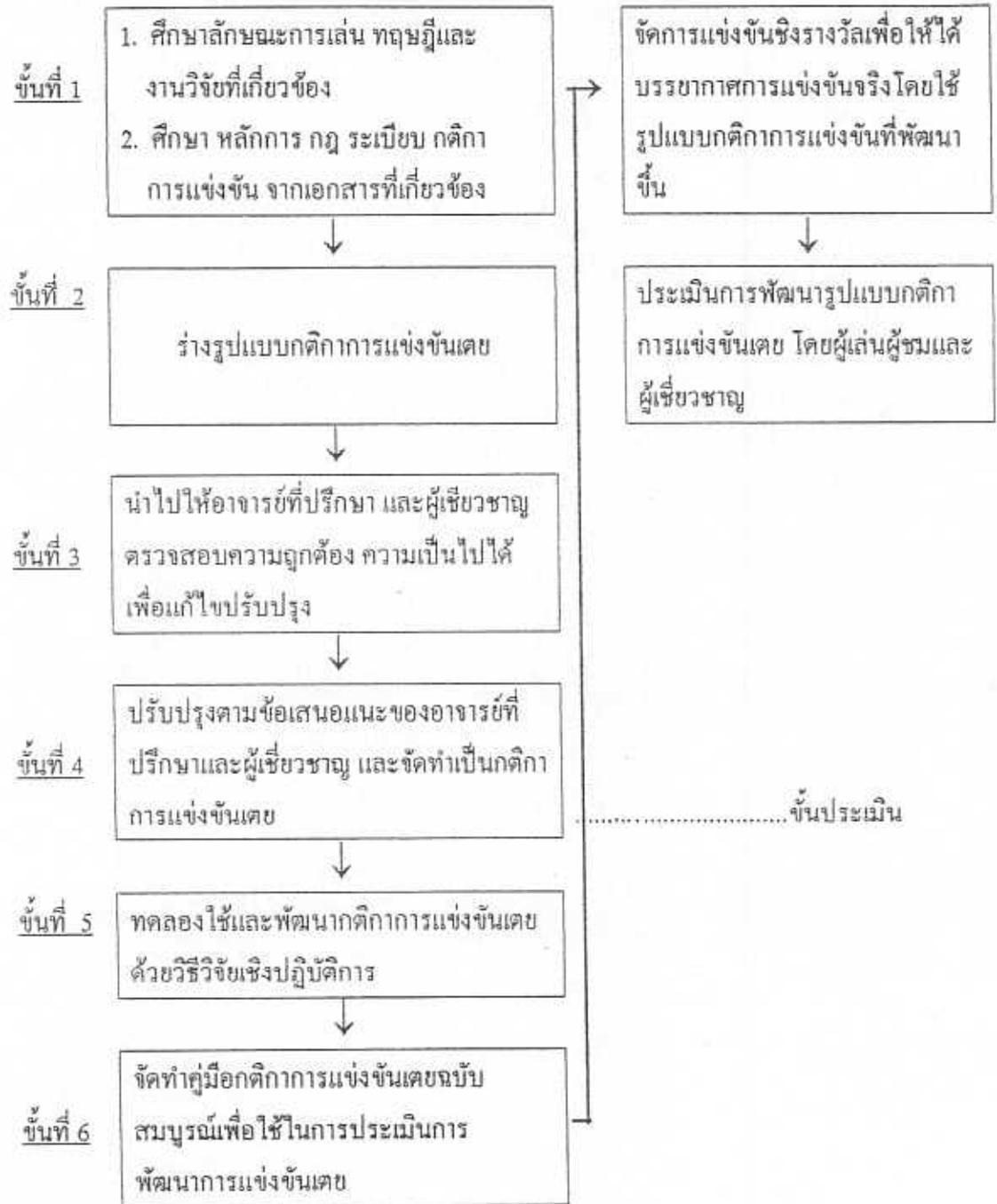
ตอนที่ 3 การจัดการแข่งขัน

จัดการแข่งขันโดยใช้ กฎ ระเบียบ กติกาการแข่งขันที่ผู้วิจัยได้

พัฒนารูปแบบการแข่งขัน จากตอนที่ 1 และตอนที่ 2

- 1.4 เสนอรูปแบบและกติกา การแข่งขันเคย ต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้อง ตรวจสอบเนื้อหา (Content Validity)
- 1.5 จัดทำคู่มือ การแข่งขันเคย โดยใช้รูปแบบและกติกาการแข่งขันที่ได้ปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ
- 1.6 นำรูปแบบและกติกาการแข่งขัน ที่ได้พัฒนาขึ้นไปทดลองเชิงปฏิบัติการ (Action Research) กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลและปรับปรุง แก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- 1.7 จัดทำคู่มือการแข่งขันเคยฉบับสมบูรณ์
- 1.8 นำรูปแบบกติกาการแข่งขันที่ผู้วิจัย ได้พัฒนารูปแบบการแข่งขัน ที่สมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว นำไปประเมินโดยจัดการแข่งขันชิงรางวัล ในพิธีเปิดการแข่งขันกีฬาภายในโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ ประจำปี 2541 เพื่อให้ได้บรรยากาศการแข่งขันจริง และทำการประเมินจากการแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เล่น ผู้ชม ผู้เชี่ยวชาญ

จากที่กล่าวมา สามารถสรุปเป็นแผนภูมิแสดงขั้นตอนการสร้างรูปแบบ และกติกาการแข่งขันระดับ ดังนี้



ภาพที่ 5 แสดงขั้นตอนการสร้างรูปแบบและกติกาการแข่งขันระดับ

2. การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบประเมินการแข่งขันระดับ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง แบบประเมินการแข่งขันกีฬาระดับต่าง ๆ

2.2 นำข้อมูลต่าง ๆ มาสร้างแบบประเมินการแข่งขันเคย สำหรับผู้เล่นผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญ โดยสร้างเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นชนิดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- 5 หมายถึง มีระดับความคิดเห็น มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีระดับความคิดเห็น มาก
- 3 หมายถึง มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีระดับความคิดเห็น น้อย
- 1 หมายถึง มีระดับความคิดเห็น น้อยที่สุด

ผู้วิจัยนำค่าเฉลี่ยมาเทียบอันดับโดยถือเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	4.51 - 5.00	หมายถึง มีระดับความคิดเห็น มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	3.51 - 4.50	หมายถึง มีระดับความคิดเห็น มาก
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	2.51 - 3.50	หมายถึง มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.51 - 2.50	หมายถึง มีระดับความคิดเห็น น้อย
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.00 - 1.50	หมายถึง มีระดับความคิดเห็น น้อยที่สุด

2.3 รูปแบบการประเมิน การแข่งขันเคย จะกำหนดหัวข้อในเรื่องต่อไปนี้ คือ

- ลักษณะทั่วไปของการแข่งขัน
- ความเหมาะสมของรูปแบบการแข่งขัน
- ความเหมาะสมของกติกาการแข่งขัน
- ความเหมาะสมในการดำเนินการแข่งขัน
- ประโยชน์ของการเล่น
- ข้อเสียของการเล่น

2.4 นำแบบประเมินการแข่งขันเคยของผู้เล่น ผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญ ที่สร้างขึ้นมาหาความเที่ยงตรง (Validity) โดยให้กรรมการที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบประเมินกับวัตถุประสงค์ หรือ IOC (Index of Content Validity) มีเกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ (บุญเชิด ภิญ โยอนันตพงษ์, 2527)

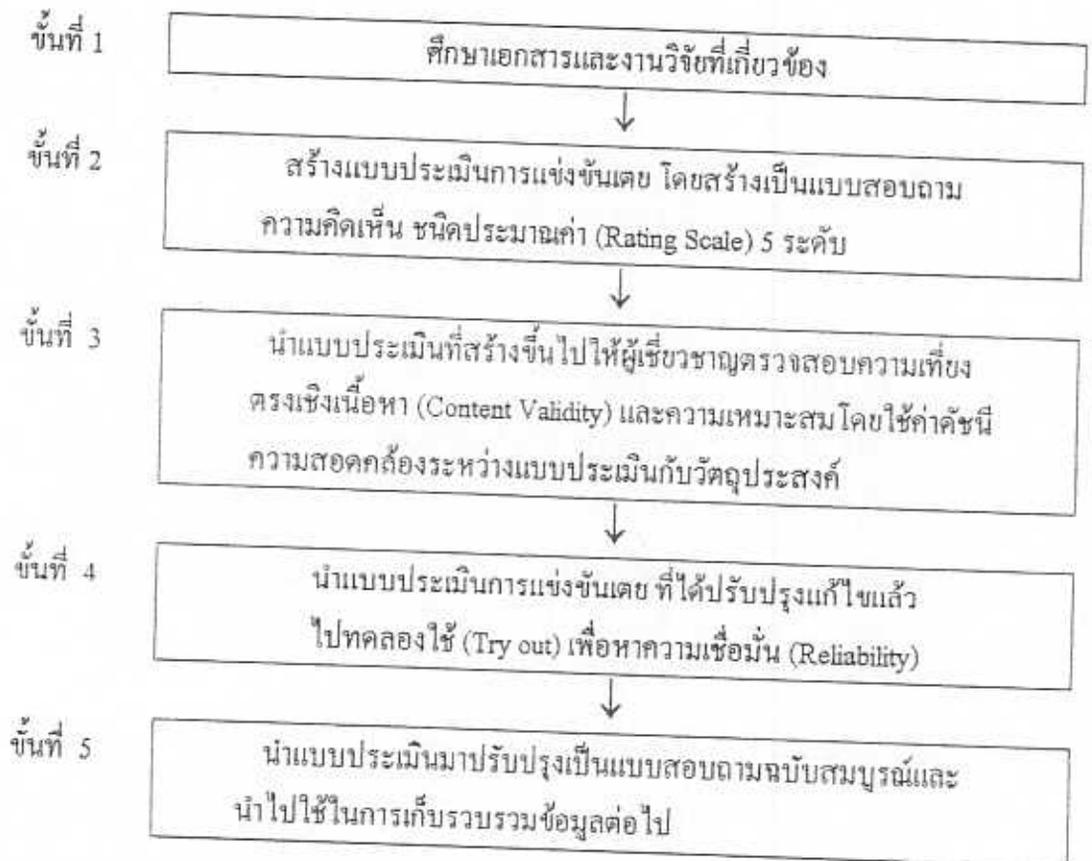
- + 1 คะแนน หมายถึง แบบประเมินมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา
- 0 คะแนน หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 1 คะแนน หมายถึง ไม่สอดคล้อง

2.5 นำแบบประเมินการแข่งขันเคย ของผู้เล่น ผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญ ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มผู้เล่น และกลุ่มผู้ชม จำนวน 30 คน ณ โรงเรียน

บุญเหลือวิทยานุสรณ์ เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมิน โดยหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α - Coefficient) ด้วยวิธีการของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่า $\alpha = .87$

2.6 นำแบบประเมินที่ได้มา ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขให้เป็นแบบประเมินฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไป

จากที่กล่าวมา สามารถสรุปเป็นแผนภูมิแสดงขั้นตอน การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบประเมินการแข่งขันทาย ได้ดังนี้



ภาพที่ 6 แสดงขั้นตอนการสร้าง และหาประสิทธิภาพของแบบประเมินการแข่งขันทาย

3. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินผลการปฏิบัติ มีดังนี้

3.1 แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เตย" เพื่อการแข่งขัน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยวิจัย และผู้เล่น โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยจะทำการสอบถามทุกครั้งที่ทำกรทดลอง เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงรูปแบบและกติกาการแข่งขันให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในครั้งต่อไป

3.2 สมุดบันทึกผลการทดลอง

3.5 รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อพัฒนาการเล่นเตยของไทยให้มี กฎ ระเบียบ กติกา การเล่นที่มาตรฐาน มีรูปแบบที่สามารถจัดการแข่งขันได้ มีคุณค่าต่อ

การออกกำลังกาย และมีโอกาสที่จะพัฒนาเป็นกีฬาต่อไป โดยได้ดำเนินการตามวงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

1. ขั้นวางแผนการปฏิบัติ (Planning) ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยสำรวจปัญหาที่ต้องการให้มีการแก้ไข ปรับปรุงเพื่อต้องการเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น โดยให้มีรูปแบบและกติกาที่มาตรฐาน

1.2 ศึกษาค้นคว้า เอกสาร วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองเคย

1.3 ศึกษาและสร้างเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1.3.1 รูปแบบและกติกาการแข่งขันเคย

1.3.2 แบบประเมินการแข่งขันเคย

2. ขั้นปฏิบัติการ (Action)

ผู้วิจัยนำรูปแบบและกติกาการแข่งขันเคยที่พัฒนาแล้ว ในขั้นที่ 1 มาดำเนินการทดลองตามรูปแบบที่ได้กำหนดไว้

3. ขั้นสังเกตการณ์ (Observation)

ขณะทำการทดลองรูปแบบและกติกาการแข่งขัน ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำผลการทดลองบันทึกลงในแบบฟอร์มที่กำหนดขึ้น ภายหลังกการแข่งขันทุกครั้ง ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

3.1 แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขันสำหรับผู้ช่วยวิจัย และผู้เล่น

3.2 สมุดบันทึกผลการทดลอง

4. ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection)

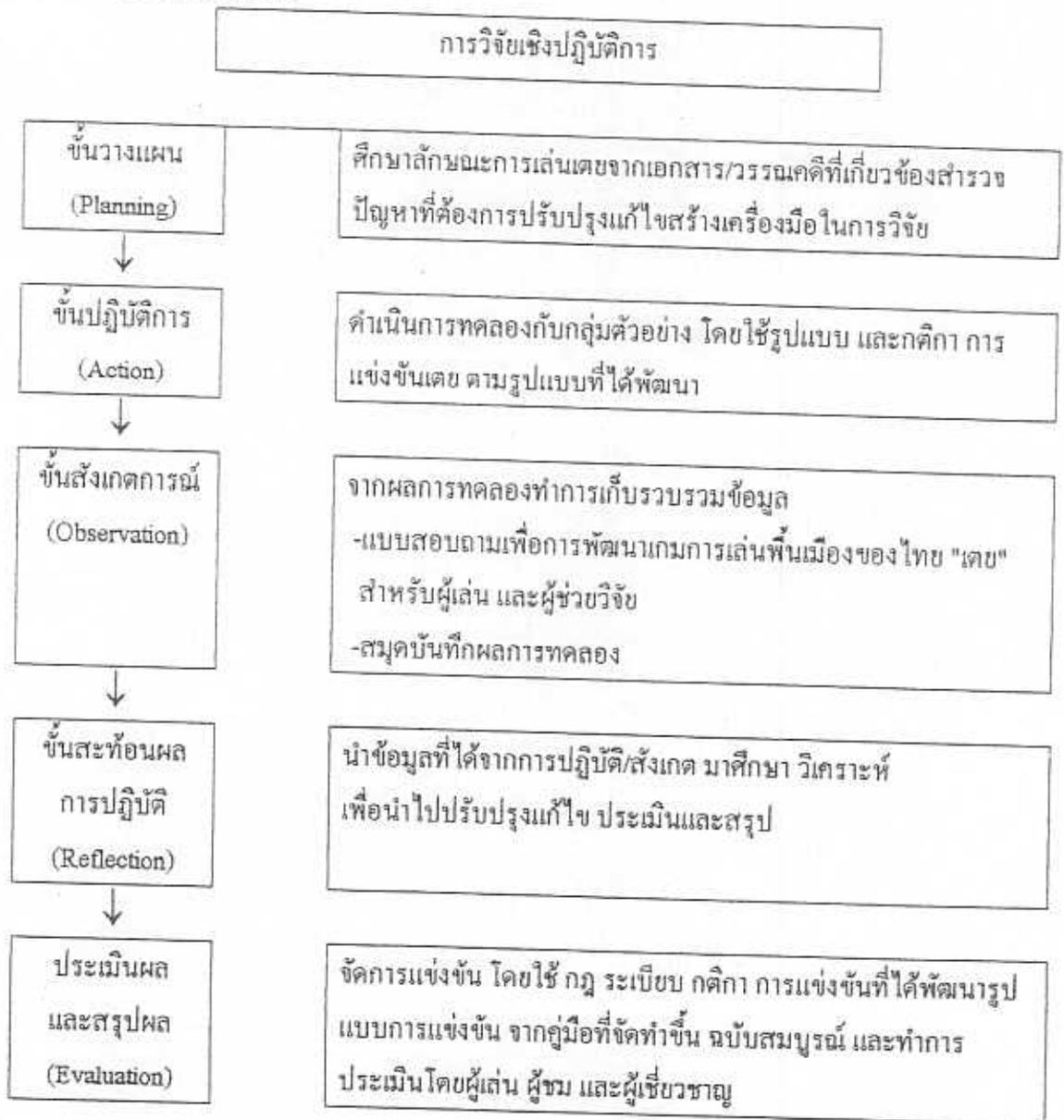
นำข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" และสมุดบันทึกผลการทดลองในแต่ละครั้งของผู้วิจัย มาศึกษา วิเคราะห์ สิ่งที่ต้องการปรับปรุง แก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่พบและนำแบบและกติกาที่ปรับปรุง (Revise) แล้ว ไปชี้แจง ให้กลุ่มตัวอย่างทราบล่วงหน้า ก่อนการทดลอง การแข่งขันทุกครั้ง

5. ประเมินผลและสรุปผลการพัฒนารูปแบบการแข่งขันเคย (Evaluation)

นำข้อมูลที่ได้จากการพัฒนารูปแบบการแข่งขัน มาปรับปรุง แก้ไขและจัดทำเป็นคู่มือการแข่งขันเคย ฉบับสมบูรณ์ และทำการประเมินการพัฒนารูปแบบการแข่งขันเคย โดยจัดชิงรางวัล เพื่อให้ได้บรรยากาศการแข่งขันจริง โดยใช้ กฎ ระเบียบ กติกา การแข่งขัน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการแข่งขัน จากคู่มือที่จัดทำขึ้น ฉบับสมบูรณ์ การประเมินจะใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดังนี้

1. ให้ผู้เล่นทุกคน (80 คน) ตอบแบบสอบถามภายหลังการแข่งขัน
2. ให้ผู้ชม ได้แก่ นักเรียน ครู อาจารย์ และผู้ปกครองที่มาร่วมการแข่งขันจำนวน 50 คน
ตอบแบบสอบถาม ภายหลังชมการแข่งขัน
3. ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านชมเทปบันทึกภาพการแข่งขัน ประกอบกับคู่มือกติกาการแข่งขัน และประเมินการพัฒนา รูปแบบเกมการเล่นเคย
4. นำผลการประเมินการพัฒนา รูปแบบการแข่งขัน มาวิเคราะห์ข้อมูล โดยเสนอและสรุปในรูปตารางและความเรียง

จากที่กล่าวมา สามารถสรุปเป็นแผนภูมิแสดงขั้นตอน การดำเนินการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย ได้ดังนี้



ภาพที่ 7 แสดงขั้นตอนการดำเนินการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

3.6.1 รวบรวมข้อมูล จากเอกสารที่มีผู้ทำการศึกษาไว้และจากการสังเกตการเล่น “เตย” ของเด็กไทย

3.6.2 ออกหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย ถึงหัวหน้าสถานศึกษา เพื่อขออนุญาต เก็บข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

3.6.3 ดำเนินการทดลองตามรูปแบบที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยผู้วิจัยทำการทดลองการแข่งขัน หลังเลิกเรียน สัปดาห์ละ 5 วัน รวม 8 สัปดาห์ และวันหยุดราชการทดลองเต็มวัน 10 วัน รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 8 สัปดาห์ โดยแบ่งการทดลองออกได้ 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 รูปแบบและลักษณะของการเล่น ทำการทดลองโดยให้ทำการแข่งขัน แบบพบกันหมด ทั้งประเภทชายและประเภทหญิง ประเภทละ 4 ทีม รวมทั้งสองประเภทเป็น 12 ครั้ง

ตอนที่ 2 ระเบียบและกติกาการแข่งขัน ทำการทดลอง โดยให้ทำการแข่งขันจริง โดยใช้กฎ ระเบียบ กติกาการแข่งขัน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการแข่งขันขึ้น

3.6.4 รวบรวมข้อมูล จากแบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย “เตย” เพื่อการแข่งขัน และจากสมุดบันทึกผลการทดลอง

3.6.5 รวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบประเมินของผู้เล่น, ผู้ชม และผู้เชี่ยวชาญ

จากที่กล่าวมาแล้วสามารถสรุปเป็นวงจรปฏิบัติการดำเนินการทดลอง เพื่อพัฒนาเกมการเล่นของไทย “เตย” เพื่อการแข่งขัน ดังแผนภูมิต่อไปนี้

วงจรที่ 1



เครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติ วิธี/ระยะเวลา

- แบบสอบถามเพื่อการพัฒนา
- ให้ทำการแข่งขัน
- เกมการเล่นพื้นเมืองของไทย
- แบบพบกันหมด
- "เตย" สำหรับผู้ช่วยวิจัย และผู้เล่น
- 1 รอบ ระยะเวลา
- สมุดบันทึกผล
- 12 ครั้ง

วงจรที่ 2



เครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติ วิธี/ระยะเวลา

- แบบสอบถามเพื่อการพัฒนา
- ให้ทำการแข่งขัน
- เกมการเล่นพื้นเมืองของไทย
- แบบพบกันหมด
- "เตย" สำหรับผู้ช่วยวิจัย และผู้เล่น
- 1 รอบ ระยะเวลา
- สมุดบันทึกผล
- 12 ครั้ง

วงจรที่ 3



วิธี/ระยะเวลา

- จัดการแข่งขัน
- ทำการชิงรางวัลเพื่อให้ได้บรรยากาศ
- การแข่งขัน โดยใช้กฎ ระเบียบ กติกาการแข่งขัน
- ที่ผู้วิจัย ได้พัฒนาแล้ว

- ประเมินการพัฒนาเกมการเล่นเตย โดยใช้แบบสอบถาม ความคิดเห็นจากผู้เล่น, ผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญ

- วิเคราะห์, สรุปผลการวิจัย

ภาพที่ 8 วงจรปฏิบัติของการดำเนินการวิจัย เพื่อพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เตย" เพื่อการแข่งขัน

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS For Windows (Statistical Package for the Social Sciences for Windows) เพื่อหาค่าต่อไปนี้คือ

- 3.7.1 ค่าเฉลี่ย (\bar{x})
- 3.7.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
- 3.7.3 ค่าดัชนีความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหา (IOC)
- 3.7.4 ค่าความเชื่อมั่นของแผนประเมิน โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α - Coefficient) ด้วยวิธีการของครอนบาค (Cronbach)
- 3.7.5 ค่าร้อยละ