

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสร้างเครื่องมือเพื่อพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ ทดสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยการเข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ และทดสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือที่มีผู้นำกลุ่มที่แตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านทุ่งนาวิทยา อำเภอหนองฉาง จังหวัดอุทัยธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 3 ห้องเรียน ผู้วิจัยจัดกลุ่มตัวอย่างโดยขั้นตอนต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนทั้ง 3 ห้องเรียนทำแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์
2. ตรวจสอบให้คะแนนมนุษยสัมพันธ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. เรียงคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของแต่ละห้องจากสูงไปถึงต่ำ
4. จัดชุดคะแนนของห้อง 1, 2 และ 3 ที่เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน ไว้ชุดเดียวกัน ได้ทั้งหมด 30 ชุด คะแนนของนักเรียนที่ไม่เข้าชุดไม่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างแต่ให้มาเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ทุกครั้ง และนำคะแนนทั้ง 30 ชุดของแต่ละห้องมาทดสอบความแตกต่างโดย F - test พบว่าทั้ง 3 ห้องมีคะแนนมนุษยสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
5. จับสลากเลือกผู้นำกลุ่ม โดยให้ผู้วิจัยและครูที่ปรึกษาจับสลากตามหมายเลข ผู้ที่ได้หมายเลข 1 เป็นผู้นำกลุ่มสัมพันธ์ห้องเรียนที่ 1/1 คือผู้วิจัย ผู้ที่ได้หมายเลข 2 เป็นผู้นำกลุ่มสัมพันธ์ห้องเรียนที่ 1/2 คือ ครูที่ปรึกษาคนที่ 1 และผู้ที่ได้หมายเลข 3 เป็นผู้นำกลุ่มสัมพันธ์ห้องเรียนที่ 1/3 คือ ครูที่ปรึกษาคนที่ 2

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อมนุษย์สัมพันธ์

วิธีดำเนินการสร้างโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์

1. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับมนุษย์สัมพันธ์ จากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับมนุษย์สัมพันธ์และการเสริมสร้างมนุษย์สัมพันธ์ต่างๆ ตลอดจนศึกษากลุ่มสัมพันธ์จากทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดจุดมุ่งหมายและกิจกรรม ให้เหมาะสมกับกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อมนุษย์สัมพันธ์

2. สร้างโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 กำหนดคุณลักษณะที่ต้องการจะพัฒนา ได้แก่ ความมีมนุษย์สัมพันธ์

2.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.3 วิเคราะห์องค์ประกอบของความมีมนุษย์สัมพันธ์ ได้แก่

2.3.1 ความเข้าใจตนเอง

2.3.2 ความเข้าใจผู้อื่น

2.3.3 ความเข้าใจสิ่งแวดล้อม

2.3.4 ความเข้าใจวิธีการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมโดย

ไม่สูญเสียความเป็นตัวของตัวเองไปมากนัก

2.3.5 ความเข้าใจในวิธีการที่จะทำให้ผู้อื่นเกิดความภูมิใจและมั่นใจ

ในตนเอง

2.4 จัดหาแบบฝึกหัดที่วางโครงสร้างหรือกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ในลักษณะของ เกม บทบาทสมมุติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง ละคร กลุ่มย่อย ให้สอดคล้องและ คลอบคลุมเนื้อหาตามองค์ประกอบของมนุษย์สัมพันธ์แต่ละองค์ประกอบครบทุกองค์ประกอบ

2.5 จัดทำโปรแกรมการพัฒนามนุษย์สัมพันธ์โดยกำหนดช่วงเวลาการจัดกิจกรรม ไว้ทั้งหมด 12 กิจกรรม ครั้งที่ 1 จะเป็นกิจกรรมสร้างความคุ้นเคยหรือเรียกว่ากิจกรรมเปิดกลุ่มและ ครั้งที่ 12 จะเป็นการยุติการเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์หรือที่เรียกว่ากิจกรรมปิด ช่วงเวลาการจัดช่วงที่ 2 ถึง ช่วงที่ 11 จะเป็นกิจกรรมพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ โดยเลือกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่จัดหาไว้ เพื่อพัฒนาในแต่ละองค์ประกอบมาเรียงร้อยให้มีความเหมาะสมสัมพันธ์กัน และตรวจสอบว่า แบบฝึกหัดที่วางโครงสร้างที่เลือกมานั้นสอดคล้องเหมาะสม และบรรลุวัตถุประสงค์ของทุกองค์

ประกอบและมีกิจกรรมที่ใช้ความคิด อารมณ์ การแสดงออกในจังหวะที่เหมาะสมกับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. ผู้วิจัยนำโปรแกรมที่สร้างขึ้นให้ประธานผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความ
เหมาะสมของโปรแกรม หลังจากนั้นได้นำมาปรับปรุงแก้ไข

4. นำโปรแกรมกลุ่มสัมพันธิ์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของโปรแกรม
ซึ่งเป็นผู้ที่มีคุณวุฒิทางจิตวิทยาการแนะแนวระดับมหาบัณฑิตเป็นอย่างต่ำ และมีประสบการณ์ในการ
ทำงานด้านแนะแนวมาแล้วอย่างน้อย 5 ปี จำนวน 3 คน ซึ่งได้แก่

4.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมคิด บุญเรือง มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี

4.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวนทอง เขาวงกิตพิงศ์ สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร
จังหวัดกำแพงเพชร

4.3 อาจารย์ปิยะมิตร สุริยกานต์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านใหม่คลองเคียน
อำเภอบ้านไร่ จังหวัดอุทัยธานี

5. หลังจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบโปรแกรมแล้ว ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมมาปรับปรุงแก้ไข
และนำโปรแกรมกลุ่มสัมพันธิ์ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน
บ้านท่าทองพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545
จำนวน 40 คน เพื่อหาข้อบกพร่องและปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งพบว่า โปรแกรมส่วนมากมีความ
เหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้ แต่มีกิจกรรมที่ 2 คือ โฉ่ประจำตัวและดอกไม้ต่างชนิด พบว่าใช้เวลา
มากกว่า 50 นาที ผู้วิจัยจึงปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเลือกใช้กิจกรรมโฉ่ประจำตัว
เพียงกิจกรรมเดียว

6. นำโปรแกรมกลุ่มสัมพันธิ์ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้ในการวิจัย รายละเอียดดังตาราง 1

โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อมนุษย์สัมพันธ์

ตาราง 1 แสดงโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อมนุษย์สัมพันธ์

ครั้งที่	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	อุปกรณ์	ประเมินผล
1	สร้าง ความคุ้น เคย เกม “แก้ข้อ ของขวัญ”	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างสมาชิกด้วยกัน 2. เพื่อเข้าใจระเบียบการเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์ 3. เพื่อให้เห็นคุณค่าของการเปิดเผยตนเอง 4. เพื่อให้รู้ว่ามีมนุษย์แต่ละคนเป็นสิ่งดีกลับ 5. เพื่อฝึกการทำงานร่วมกัน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. กระดาษหนังสือพิมพ์ 2. ระเบิด 3. ขน 4. เทป กาว 5. กระดาษร่าง 6. สีเมจิก 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม 2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นอภิปรายสรุป
2	เกม“ไล่ ประจำตัว”	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกได้รู้จักตนเองและเข้าใจตนเอง 2. เพื่อให้สมาชิกได้สำรวจตนเองในด้านต่างๆ 3. เพื่อให้สมาชิกได้เปิดเผยตนเอง 4. สามารถเรียนรู้การเข้าใจผู้อื่นและรู้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ 	กระดาษรูปไล่	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม 2. การแสดงความคิดเห็น
3	เกม “หน้าต่าง ใจฮารี”	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกเกิดความตระหนักถึงการเปิดเผยตนเองแก่กันในขณะที่เผชิญหน้ากัน 2. เพื่อให้สมาชิกได้มีโอกาสสำรวจส่วนดีและข้อบกพร่องของตนเองและหาวิธีการขจัดข้อบกพร่องเหล่านั้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. แผนภูมิใจฮารี 2. กระดาษบันทึกข้อดี-ข้อเสีย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม 2. การอภิปรายแสดงความความคิดเห็น

ตาราง 1 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	อุปกรณ์	ประเมินผล
4	วิธีการจัดการกับความเครียด	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกบอกเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความเครียด 2. เพื่อให้สมาชิกตระหนักถึงผลกระทบของความเครียด 3. เพื่อให้สมาชิกตรวจสอบความเครียดของตนเองได้ 4. เพื่อให้สมาชิกรู้ถึงวิธีการจัดการกับความเครียด 	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบประเมินความเครียด 2. ใบกิจกรรม 3. ใบความรู้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม 2. สังเกตจากการอภิปรายแสดงความความคิดเห็น
5	เกม "สื่อสารทางเดียวสองทาง"	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้เข้าใจคุณค่าของการสื่อสาร โดยการมีส่วนร่วมในการสาธิต 2. เพื่อฝึกทักษะให้ผู้พูดและผู้ฟังเห็นความสำคัญของการซักถาม 3. เพื่อเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของผู้พูดและผู้ฟังที่มีต่อกันในการทำงานร่วมกัน 4. เพื่อฝึกให้ผู้พูดและผู้ฟังรู้จักใช้ภาษาและคำพูดในการสื่อความหมายเพื่อที่จะเกิดความเข้าใจตรงกัน 5. เพื่อพิจารณาบททวนเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารที่มักจะทำกันในครอบครัวและสังคมทั่วไป 	<ol style="list-style-type: none"> 1. แผนภูมิการสื่อสารทางเดียวสองทาง 2. กระดาษ 3. ดินสอ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตการร่วมกิจกรรม 2. การอภิปรายแสดงความความคิดเห็น 3. ตรวจสอบผลงาน
6	ท่านจะสร้างกำแพงหรือหน้าต่าง	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อฝึกทักษะการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น 2. เพื่อฝึกศิลปะของการเปิดเผยตนเอง 3. เพื่อให้สมาชิกตระหนักในตนเองและเข้าใจตนเอง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ใบงาน 2. ใบงานข้อความที่ไม่สมบูรณ์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม 2. การอภิปรายแสดงความความคิดเห็น

ตาราง 1 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	อุปกรณ์	ประเมินผล
7	เมื่อเกิดความขัดแย้ง	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกบอกพฤติกรรมของผู้อื่นที่ทำให้เราเกิดความรู้สึกไม่ชอบใจ ไม่สบายใจ 2. เพื่อให้สมาชิกได้ตระหนักในวิธีการที่สมาชิกใช้ในการจัดการกับความขัดแย้ง 3. เพื่อฝึกทักษะในการจัดการกับปัญหาความขัดแย้งให้เป็นไปในทางสร้างสรรค์ 4. เพื่อความสัมพันธ์อันดีระหว่างตนเองกับผู้อื่น 	<ol style="list-style-type: none"> 1.แบบบันทึกพฤติกรรมความขัดแย้ง 2.กระดาษ 	<ol style="list-style-type: none"> 1.สังเกตจากการทำงานกลุ่ม 2.ประเมินจากผลงาน
8	เกม "เศรษฐี"	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้รู้จักเป็นผู้ที่มีความเสียสละมีความรักและความเห็นใจต่อผู้อื่น 2. เพื่อชี้ให้เห็นว่า ผู้ให้เป็นสุขกว่าผู้รับ 3. ฝึกให้มีความซื่อสัตย์ 4. ให้มีความรู้จักและคุ้นเคยกันมากขึ้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1.เหรียญ25 สต. 2.เหรียญ50 สต. 3.เหรียญบาท 	<ol style="list-style-type: none"> 1.สังเกตการปฏิบัติงาน 2.การอภิปราย 3.แสดงความความคิดเห็น
9	เกม "ดู 3 ภาพ"	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกรู้จักและเข้าใจตนเองมากขึ้น 2. เพื่อให้เข้าใจการรับรู้การตัดสินใจต่างๆซึ่งคนส่วนใหญ่มักจะเอาภูมิหลัง และประสบการณ์เข้าไปบวกหรือลบออกจากสิ่งที่เป็นจริงเสมอ 3. เพื่อเข้าใจอิทธิพลของอดีต 4. เพื่อให้หัวก้าวหน้า (Progressive) และหัวสมัยเก่า (Conservative) ยอมรับซึ่งกันและกัน 	<ol style="list-style-type: none"> 1.ภาพผู้หญิงสาว 2.ภาพผู้หญิงแก่ 3.ภาพผสมผู้หญิงสาวกับแก่ 	<ol style="list-style-type: none"> 1.สังเกตการปฏิบัติงาน 2.การอภิปราย 3.แสดงความความคิดเห็น

ตาราง 1 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	อุปกรณ์	ประเมินผล
10	เกม"จุดเริ่มต้นอยู่ที่ใคร"	1. เพื่อให้สมาชิกได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นและสรุปหาต้นตอของสิ่งที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม 2. เพื่อให้สมาชิกเห็นความสำคัญในการเปลี่ยนแปลงที่เริ่มขึ้นจากเราเอง	1.ใบงาน 2.กล่องนม	1.สังเกตจากการร่วมกิจกรรม 2.สังเกตจากการอภิปราย
11	แม่น้ำจระเข้	1. เพื่อให้สมาชิกได้แสดงความคิดเห็นของตัวเองอย่างจริงใจ 2. เพื่อให้สมาชิกตระหนักถึงความคิดเห็นของแต่ละคนไม่เหมือนกัน 3. เพื่อให้สมาชิกยอมรับว่าค่านิยมของแต่ละคนเป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ 4. เพื่อให้สมาชิกได้ตระหนักว่า ความคิดเห็นของแต่ละคนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการยอมรับ 5. เพื่อให้รู้จักฟังและยอมรับความคิดเห็นของกลุ่ม (แบบประชาธิปไตย) 6. เพื่อให้สมาชิกฝึกทักษะการแก้ปัญหาร่วมกัน โดยเฉพาะกรณีที่เกิดความขัดแย้งด้านค่านิยม 7. เพื่อให้รู้จักมองคนในแง่ดีไว้ก่อน 8. มุ่งวิธีการ(Process)มากกว่าเนื้อหา(Content)	1.นิทานแม่น้ำจระเข้ 2.แผ่นตารางการให้คะแนน	1.สังเกตจากการทำงานร่วมกัน 2.การอภิปรายแสดงความคิดเห็น
12	ยุติการเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์ : เกม "หัวใจสีทอง"	1. เพื่อให้สมาชิกได้แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นที่มีต่อการเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์ 2. เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจและความผูกพันธ์ก่อนแยกย้ายจากกันไป	1.กระดาษรูปหัวใจดวงเล็กเท่ากับสมาชิก 2.กระดาษรูปหัวใจดวง	1.สังเกตการทำกิจกรรมร่วมกัน 2.สังเกตการแสดงความรู้สึก

วิธีดำเนินการสร้างแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลของการทดลอง ได้แก่ แบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์ โดยดำเนินการสร้างดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัด จากตำราการสร้างเครื่องมือทางการวิจัย และการวัดผลประเมินผล
2. ศึกษาวิธีการสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์จากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามเอกสารที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2
3. วิเคราะห์พฤติกรรมความมีมนุษยสัมพันธ์ ตามองค์ประกอบของมนุษยสัมพันธ์จำนวน 5 ด้าน ดังนี้
 - 3.1 ความเข้าใจตนเอง (ข้อ 1 – 6) ได้แก่
 - 3.1.1 การรู้ความต้องการของตนเอง (ข้อ 1 – 2)
 - 3.1.2 การรู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง (ข้อ 3)
 - 3.1.3 การรู้จักตนเองด้านความสนใจ (ข้อ 4)
 - 3.1.4 การจัดการกับความเครียด (ข้อ 5 – 6)
 - 3.2 ความเข้าใจผู้อื่น (ข้อ 7 – 9)
 - 3.2.1 การตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (ข้อ 7)
 - 3.2.2 การรู้ความต้องการของผู้อื่น (ข้อ 8)
 - 3.2.3 การเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น (ข้อ 9)
 - 3.3 ความเข้าใจสิ่งแวดล้อม (ข้อ 10 – 12)
 - 3.3.1 การมีทักษะทางสังคม (ข้อ 10)
 - 3.3.2 การเข้าใจในค่านิยม (ข้อ 11)
 - 3.3.3 ปทัสถาน และวัฒนธรรมของสังคมที่ตนเองยึดถืออยู่ (ข้อ 12)
 - 3.4 ความเข้าใจวิธีการปรับตนให้เข้ากับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมโดยไม่สูญเสียความเป็นตัวของตัวเองไปมากนัก (ข้อ 13 – 21)
 - 3.4.1 ความสามารถในการสื่อสาร (ข้อ 13 – 14)
 - 3.4.2 การแก้ไขความขัดแย้ง (ข้อ 15 – 16 – 17)
 - 3.4.3 การสร้างความประนีประนอม (ข้อ 18 – 19)
 - 3.4.4 การสร้างความสัมพันธ์ (ข้อ 20 – 21)

3.4 ความเข้าใจในวิธีการที่จะทำให้ผู้อื่นเกิดความภูมิใจและมั่นใจในตนเอง (ข้อ 22 – 30)

3.4.5 การยกย่องผู้อื่นเมื่อเขาปฏิบัติดี (ข้อ 22)

3.4.6 การแสดงความชื่นชม (ข้อ 23)

3.4.7 การฟังอย่างเข้าใจ (ข้อ 24)

3.4.8 การเห็นคุณค่าของผู้อื่น (ข้อ 25 – 26)

3.4.9 การรู้จักให้กำลังใจผู้อื่น (ข้อ 27 – 30)

4. สร้างแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์ โดยเลือกใช้แบบวัดลักษณะกำหนดสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษยสัมพันธ์ตามองค์ประกอบทั้ง 5 ด้าน และให้ผู้ตอบสามารถเลือกคำตอบที่มีอยู่ 3 ข้อเลือก ว่าข้อใดตรงกับความคิดเห็น ความรู้สึก และพฤติกรรมของผู้ตอบ โดยข้อเลือกแต่ละข้อจะแสดงความมีมนุษยสัมพันธ์

5. นำแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา

6. นำแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดียวกันที่ตรวจสอบโปรแกรม พิจารณาตรวจสอบแก้ไขความเหมาะสมทั้งด้านภาษาและครอบคลุมเนื้อหาตามนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนดขึ้น

7. นำแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และนำแบบวัดมนุษยสัมพันธ์ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าทองพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2545 จำนวน 94 คน เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) แบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม และปรากฏว่าอำนาจจำแนก .1137 - .5786 โดยมีอำนาจจำแนก .1873 ขึ้นไปจำนวน 29 ข้อ และมีค่าความเที่ยง .78

ลักษณะของแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์

แบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์เป็นแบบสถานการณ์ต่างๆที่อาจเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันโดยสมมติว่านักเรียนอยู่ในสถานการณ์นั้นแล้วนักเรียนจะตัดสินใจอย่างไรโดยให้นักเรียนเลือกตอบจาก 3 ตัวเลือก มีจำนวน 30 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

เกณฑ์ในการให้คะแนน

คำตอบที่แสดงความเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์มาก	ได้	3	คะแนน
คำตอบที่แสดงความเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ปานกลาง	ได้	2	คะแนน
คำตอบที่แสดงความเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์น้อย	ได้	1	คะแนน

ตัวอย่างแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์

คำชี้แจง

แบบวัดมนุษยสัมพันธ์ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะสำรวจการตัดสินใจของนักเรียนในสถานการณ์ต่างๆที่อาจเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน จากนั้นให้สำรวจความรู้สึกและความคิดเห็นจะตัดสินใจตอบสนองต่อสถานการณ์นั้นอย่างไรซึ่งจัดคำตอบไว้ให้นักเรียน 3 ข้อเลือกให้นักเรียนเลือกข้อคิดเห็นที่ตรงกับนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อเลือกเดียว โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

ตัวอย่าง

(0) ขณะที่ครูกำลังสอนวิชาภาษาไทยอยู่ นักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. บอกคุณครูให้อธิบายให้ฟังใหม่
- ข. ให้เพื่อนถามให้
- ค. นั่งฟังไปเรื่อยๆ

(00) ถ้านักเรียนต้องทำรายงานส่งครูชิ้นหนึ่ง นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

- ก. รีบลงมือทำให้เสร็จเร็วๆ
- ข. ใช้เวลาศึกษาค้นคว้าก่อนค่อยลงมือทำ
- ค. ให้เพื่อนช่วยทำให้

กระดาษคำตอบ

ข้อ	ก	ข	ค
0		X	
00		X	X

ถ้าต้องการเปลี่ยนคำตอบให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย "=" ทับตัวเลือกที่ไม่ต้องการแล้ว ขีดเครื่องหมาย "X" ลงในข้อใหม่ที่นักเรียนต้องการ คำตอบของนักเรียนจะไม่มีผลต่อการสอบวิชาอื่นๆ และจะไม่นำไปเปิดเผยในที่ใดๆ ขอให้นักเรียนตอบอย่างสบายใจและตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนให้มากที่สุด

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสร้างเครื่องมือเพื่อพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ ทดสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยการเข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ และทดสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือที่มีผู้นำกลุ่มที่แตกต่างกัน

ตาราง 2 แบบแผนการวิจัย

กลุ่ม	สอบก่อน	การทดลอง	สอบหลัง
E_1	T_1	X_1	T_2
E_2	T_1	X_2	T_2
E_3	T_1	X_3	T_2

(ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2534. หน้า 264)

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- E_1 แทน กลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์โดยผู้วิจัย
- E_2 แทน กลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์โดยครูที่ปรึกษาคนที่ 1
- E_3 แทน กลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์โดยครูที่ปรึกษาคนที่ 2
- T_1 แทน การทดสอบก่อนการทดลอง
- T_2 แทน การทดสอบหลังการทดลอง
- X_1 แทน การเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์โดยผู้วิจัยเป็นผู้นำกลุ่ม
- X_2 แทน การเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์โดยครูที่ปรึกษาคนที่ 1 เป็นผู้นำกลุ่ม
- X_3 แทน การเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์โดยครูที่ปรึกษาคนที่ 2 เป็นผู้นำกลุ่ม

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. เตรียมการทดลอง โดยขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งนาวิทยา เพื่อขอใช้สถานที่ทดลอง และให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์ และขออนุญาตให้ครูที่ปรึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 2 ท่านเป็นผู้นำกลุ่มตามโปรแกรม

2. จัดกลุ่มตัวอย่าง
3. สร้างโปรแกรมพัฒนามนุษย์สัมพันธ์
4. สร้างเครื่องมือวัดความมีมนุษย์สัมพันธ์
5. เตรียมผู้นำกลุ่ม

5.1 การจัดหาผู้นำกลุ่ม ผู้วิจัยเชิญชวนครูที่ปรึกษาเข้าร่วมโครงการจัดกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อพัฒนานักเรียนโดยผู้วิจัยพูดคุยอย่างกัลยาณมิตรกับเพื่อนครูที่สอนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 คน มีครูที่ปรึกษาที่สนใจเป็นผู้นำกลุ่ม 2 คน อีก 1 คนมีภาระกิจด้านวิชาการจึงไม่ประสงค์จะเข้าร่วมโครงการ

5.2 จัดแบบแผนการช่วยเหลือครูที่ปรึกษาที่อาสาสมัครทั้ง 2 คน ดังนี้

ให้ความรู้เพื่อการเป็นผู้นำกลุ่มสัมพันธ์ตามสาระต่อไปนี้

- 1) ความหมายของกลุ่มสัมพันธ์
- 2) จุดมุ่งหมายของกลุ่มสัมพันธ์
- 3) ความสำคัญและประโยชน์
- 4) หลักการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 5) บุคลิกภาพและบทบาทของผู้นำกลุ่ม
- 6) การใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนามนุษย์สัมพันธ์

โดยผู้วิจัยใช้การบรรยาย สาธิต การตอบข้อซักถาม

5.3 จัดแผนการนิเทศสำหรับกิจกรรมแต่ละกิจกรรม

1) ผู้วิจัยจัดเวลา 1 ชั่วโมงเพื่อประชุมผู้นำกลุ่มก่อนการดำเนินกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อซักซ้อมเกี่ยวกับการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง เป็นการทบทวนขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ตรวจสอบอุปกรณ์ และแนะนำเทคนิค ประเด็นสำคัญที่จะสรุปเพื่อให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละครั้ง

2) จัดเวลาประมาณ 20 – 30 นาที หลังการดำเนินกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อประชุมประเมินผลการดำเนินงานกลุ่ม และให้ได้ข้อเสนอแนะหรือข้อสรุปที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรมครั้งต่อไป

3) จัดเวลาพบกันทุกรายสัปดาห์ (ซึ่งได้มีการดำเนินการกลุ่มไป 2 ครั้ง) เพื่อร่วมประชุมหาแนวคิดในการนำผลการประเมินในครั้งก่อนมาปรับใช้ในครั้งต่อใหม่ และเป็นการเตรียมการในการดำเนินการในสัปดาห์ใหม่ต่อไป

4) ประเมินผล ผู้วิจัยประเมินผลการให้ความรู้เพื่อการเป็นผู้นำกลุ่ม ประเมินการช่วยครูเตรียมการในการจัดกิจกรรมในแต่ละครั้ง ประเมินผลการดำเนินกิจกรรมทุกครั้งตลอดถึงการนัดเวลาพบกันทุกสัปดาห์เพื่อการประเมินและการเตรียมการช่วยให้ผู้นำกลุ่มที่เป็นครูที่ปรึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจในการดำเนินกลุ่มเพิ่มขึ้นตามระยะเวลาดำเนินการ

6. ดำเนินการทดลอง

6.1 ผู้วิจัยและครูที่ศึกษานัดหมายนักเรียนทั้ง 3 ห้อง เพื่อชี้แจงจุดมุ่งหมายวิธีการดำเนินการ และการเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์ และให้นักเรียนทำแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์ นำคะแนนมนุษยสัมพันธ์ของห้อง 1, 2 และ 3 มาเรียงจากสูงถึงต่ำ จับชุด 3 จากคะแนนที่เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน ได้ทั้งหมด 30 ชุด คะแนนของนักเรียนที่ไม่เข้าชุดไม่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง แต่ให้มาเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มตามปกติ

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความมีมนุษยสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ก่อนการทดลอง ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความมีมนุษยสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ก่อนการทดลอง

ผู้วิจัย	ครูที่ปรึกษา 1	ครูที่ปรึกษา 2	รวม			
n =30	n =30	n =30	n =90	MS_B	F	Prob
\bar{X}	\bar{X}	\bar{X}	\bar{X}			
SD	SD	SD	SD	MS_W		
77.83	77.80	77.80	77.81	.011	.000	1.00
6.39	6.40	6.25	6.28	40.296		

จากตาราง 3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเป็นผู้นำกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างครูที่ปรึกษาคนที่ 1 เป็นผู้นำกลุ่ม และกลุ่มตัวอย่างครูที่ปรึกษาคนที่ 2 เป็นผู้นำกลุ่ม มีค่าเฉลี่ยของความมีมนุษยสัมพันธ์เท่ากับ 77.83 77.80 และ 77.80 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.39 6.40 และ 6.25 ตามลำดับ โดยผลการทดสอบเอฟ พบว่า ก่อนการเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มมีคะแนนมนุษยสัมพันธ์ไม่แตกต่างกัน

6.2 ดำเนินการทดลองโดยผู้วิจัย และครูที่ปรึกษาคนที่ 1 และครูที่ปรึกษาคนที่ 2 เป็นผู้นำกลุ่ม ให้นักเรียนเข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ตามวันเวลา และสถานที่ที่กำหนด สัปดาห์ละ 2 ครั้ง คือวันอังคารและวันศุกร์ ครั้งละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที ติดต่อกัน 12 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ โดยเริ่มปฏิบัติตั้งแต่วันที่ 18 มกราคม 2546 ถึง วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2546 นิเทศครูที่ปรึกษาก่อนทำการสอนทุกครั้ง นิเทศหลังสอนทุกกิจกรรม และนิเทศเป็นรายสัปดาห์ ให้นักเรียนทำแบบประเมินผลการเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์ ให้ครูทำแบบประเมินผลการใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์

7. ทดสอบหลังการเข้ากลุ่มสัมพันธ์

- 7.1 หลังการเข้ากลุ่มสัมพันธ์ให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม ทำแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์
- 7.2 นำคะแนนมนุษยสัมพันธ์จากกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่มไปวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้คะแนนจากแบบวัดมนุษยสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติต่างๆดังนี้

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ เอส พี เอสเอส ฟอร์ วินโดวส์ 98 เวอร์ชัน 10.0 (SPSS for Windows 98 Version 10.0) ดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบวัดความมีมนุษยสัมพันธ์ก่อนและหลังการทดลอง
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความมีมนุษยสัมพันธ์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองแต่ละวิธี โดยใช้การทดสอบแบบที (t - test)
3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความมีมนุษยสัมพันธ์หลังการทดลอง 3 วิธี โดยใช้การทดสอบแบบเอฟ (F - test)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$SD = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย (Mean)

SD แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

(เกษม สหรัยทิพย์, 2543. หน้า 225-227)

2. สถิติสำหรับการทดสอบสมมติฐาน

2.1 สถิติที่ใช้ในการทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่าง โดยใช้การทดสอบแบบที่

(t-test) ใช้สูตรดังนี้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2 + S_2^2 - 2rs_1s_2}{n}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาในการแจกแจงแบบที่ (t - distribution)

(เกษม สหรัยทิพย์, 2543. หน้า 259)

2.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่าง โดยการวิเคราะห์
ความแปรปรวนทิศทางเดียว ใช้สูตรดังนี้

$$F = \frac{MS_B}{MS_W} \quad ; \quad df = k - 1, N - k$$

โดยมี F แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาในการแจกแจงแบบเอฟ (F -distribution)

MS_B แทน ค่าเฉลี่ยของจัตุรัสระหว่างกลุ่ม

MS_W แทน ค่าเฉลี่ยของจัตุรัสภายในกลุ่ม

(เกษม สหราษฎร์พิทย์, 2543. หน้า 312)