

บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การศึกษาเรื่อง “อิทธิพลของสื่อออนไลน์แคมฟร็อกที่มีต่อพฤติกรรมวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยผู้วิจัยครั้งนี้ได้ทำเป็นวิจัยเชิงปริมาณ โดยวิจัยเชิงปริมาณได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. กรรมวิธีทางข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ศึกษาครั้งนี้คือ วัยรุ่นอายุตั้งแต่ 15-24 ปีที่เล่นโปรแกรมแคมฟร็อกในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 575,154 คน จากรายงานสถิติจำนวนวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครของกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทยเดือนธันวาคม 2552

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ วัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งการกำหนดกลุ่มตัวอย่างเพื่อการวิจัยในครั้งนี้อาศัยสูตรของ เทโร ยามาเน่ (Taro Yamane) โดยผู้วิจัยกำหนดระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 95 ค่าระดับความคลาดเคลื่อนยอมรับได้ไม่น้อยกว่า 5 % หรือที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ตามสูตร ต่อไปนี้

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

โดยแทนค่า

n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 575,154 คน

$e =$ ค่าความคลาดเคลื่อนระหว่างค่าเฉลี่ยของตัวอย่างและค่าเฉลี่ยของประชากร = 0.05

แทนค่าตามสูตรได้ดังนี้

$$n = \frac{575,154}{1+575,154 (0.05)^2}$$

จำนวนกลุ่มตัวอย่างจะเท่ากับ 399.72 คน

ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้จึงใช้จำนวน 400 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) วิทยุรุ่นที่เล่นโปรแกรมแคมพรีอ็อก โดยในการเก็บข้อมูลนั้นจะเข้าไปตามแหล่งบันเทิงของวิทยุรุ่น ได้แก่ ห้างสรรพสินค้า, โรงภาพยนตร์, สถานศึกษา เป็นต้น และกลุ่มเป้าหมายนั้นจะถูกคัดเลือกโดยจะมีคำถามคัดเลือกรวมตัวอย่าง (Screening Question) ก่อนเช่น เคยเล่นโปรแกรมแคมพรีอ็อกหรือไม่ ถ้าเคยจึงแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างนั้น ๆ กรอกแบบสอบถามเอง โดยเน้นกลุ่มตัวอย่างที่มีความเต็มใจที่จะตอบแบบสอบถาม เพื่อที่จะทำให้ผลการวิจัยที่ความเชื่อถือได้มากที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเล่นแคมพรีอ็อกของวิทยุรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ (แบบสอบถาม) ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีการดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อต่าง ๆ และสื่อออนไลน์ รวมทั้งแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการสร้างแบบสอบถาม
2. กำหนดขอบเขตแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นโปรแกรมแคมพรีอ็อกของวิทยุรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นลักษณะคำถามปลายปิด (Close-Ended Questions) โดยแบ่งโครงสร้างคำถามออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์

เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน เป็นแบบเลือกตอบ (Check List)

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการในการเล่นแคมป์ร็อก

เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อออนไลน์แคมป์ร็อก ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ข้อ ได้แก่

1. การเปิดรับสาร ได้แก่ ความถี่ และระยะเวลาในการใช้
2. จัดดูประสงค้ในการใช้ เป็นคำถามแบบปลายปิด

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติที่มีผลต่อพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแนวของ Likert โดยให้เลือกคำตอบตามลำดับความสำคัญ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับทัศนคติ

เห็นด้วยมากที่สุด	คะแนนเท่ากับ	5	คะแนน
เห็นด้วยมาก	คะแนนเท่ากับ	4	คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	คะแนนเท่ากับ	3	คะแนน
เห็นด้วยน้อย	คะแนนเท่ากับ	2	คะแนน
เห็นด้วยน้อยที่สุด	คะแนนเท่ากับ	1	คะแนน

วิธีการแปรผลแบบทดสอบส่วนนี้ได้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบน (SD) เป็นดัชนีในการแบ่งระดับการประเมินซึ่งกำหนดเป็น 5 ระดับ และ ในแต่ละระดับมีค่าพิสัยที่ได้จากการคำนวณจากสูตร ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{พิสัย} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

นำช่วงคะแนนที่ได้นี้ ไปบวกเพิ่มจากค่าต่ำสุด ซึ่งจะได้แต่ละช่วงคะแนน ดังนี้

ระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือ คะแนนตั้งแต่ 4.21-5.00

ระดับเห็นด้วยมาก	คือ	คะแนนตั้งแต่	3.41-4.20
ระดับเห็นด้วยปานกลาง	คือ	คะแนนตั้งแต่	2.61-3.40
ระดับเห็นด้วยน้อย	คือ	คะแนนตั้งแต่	1.81-2.60
ระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด	คือ	คะแนนตั้งแต่	1.00-1.80

ส่วนที่ 4 เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับปัญหาและข้อเสนอแนะที่มีต่อสื่อออนไลน์แคมป์ร็อก

การทดสอบเครื่องมือ

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) และหาความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของแบบสอบถามดังต่อไปนี้

การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถาม ผู้ศึกษาได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นหาความเที่ยงตรง โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โครงสร้างของแบบสอบถาม และความเหมาะสมของถ้อยคำที่ใช้ เพื่อขอคำแนะนำและนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องและเหมาะสม และผู้วิจัยได้ทำการทดสอบหาค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha เพื่อหาความน่าเชื่อถือ (Reliability) ได้เท่ากับ 0.842

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อศึกษาอิทธิพลของสื่อออนไลน์แคมป์ร็อกที่มีผลต่อพฤติกรรมวัยรุ่น โดยแบ่งลักษณะการเก็บข้อมูลที่ทำการศึกษเป็น 2 ลักษณะ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) ได้มาจากการสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการสอบถาม จะเก็บข้อมูลในเขตสถาบันการศึกษา และตามแหล่งสถานบันเทิงต่างๆที่มีวัยรุ่น โดยระยะเวลาในการเก็บแบบสอบถามในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2554 และทั้งนี้ในการสอบถามจะมอบแบบสอบถามให้ผู้ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวอย่งกรอกเอง และผู้วิจัยจะเป็นพนักงานเก็บข้อมูลให้ความกระจ่างเพิ่มเติมในกรณีที่ผู้ตอบแบบสอบถามไม่เข้าใจวิธีการตอบแบบสอบถาม

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) ซึ่งเป็นข้อมูลใช้ประกอบในการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าจากหนังสือ ตำราที่เกี่ยวข้อง วิทยานิพนธ์ และเอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. สถิติเชิงพรรณนา

การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์และการใช้สื่อออนไลน์แคมป์ร็อกโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละ(Percentage) และค่าความถี่ (Frequency)

2. สถิติเชิงอนุมาน

วิเคราะห์ทดสอบสมมติฐานที่ 1 ที่ว่า ของลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีทัศนคติในการใช้สื่อแคมป์ร็อกแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร โดยใช้สถิติ การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว t-test และ สถิติ F-test (One Way Analysis Of Variance = F-test) ในการทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของ 2 กลุ่ม และมากกว่า 2 กลุ่ม ทำการสรุปผลสมมติฐานว่า ยอมรับ หรือปฏิเสธ ที่ระดับนัยสำคัญที่ 0.05 โดยนำเสนอข้อมูลด้วยตารางทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการใช้สื่อแคมป์ร็อกมีผลต่อทัศนคติในการใช้สื่อแคมป์ร็อกหรือไม่ โดยใช้สถิติ Pearson Chi-Square ในการทดสอบความสัมพันธ์กัน ทำการสรุปผลสมมติฐานว่ายอมรับ หรือปฏิเสธ ที่ระดับนัยสำคัญที่ 0.05 และการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Correlation) เพื่อหาทิศทางของความสัมพันธ์ว่าเป็นไปในเชิงบวกหรือลบ โดยนำเสนอข้อมูลด้วยตารางทดสอบสมมติฐาน