



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง "การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น" ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยดังนี้

การศึกษาค้นคว้า

1. สํารวจโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร
2. ศึกษาค้นคว้าจากตำรา วารสาร เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. สัมภาษณ์ และสอบถามครูที่สอนภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสัมภาษณ์ปลายเปิด และขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ครูผู้สอนภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่างประชากรโรงเรียน จากกลุ่มโรงเรียนทั้งหมดในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 8 กลุ่ม โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ตามอัตราส่วน 1:5 จากจำนวนประชากรแต่ละกลุ่มโรงเรียน ทั้งหมด 104 โรงเรียน สุ่มตัวอย่างประชากรโรงเรียนทั้งหมด 21 โรงเรียน
2. กลุ่มตัวอย่างประชากรครูภาษาไทยที่สอนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) มาโรงเรียนละ 5 คน จากกลุ่มตัวอย่างประชากรโรงเรียน 21 โรงเรียน ได้ตัวอย่างประชากรครูภาษาไทยทั้งสิ้น 105 คน
3. กลุ่มตัวอย่างประชากรนักเรียน จากนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครทั้งหมด

165,423 คน นำมาเปิดตารางหาขนาดของตัวอย่างประชากร ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 คิดขนาดความคลาดเคลื่อนเป็น ± 5 ได้ตัวอย่างประชากรนักเรียน 400 คน (Taro Yamane 1970: 887) ผู้วิจัยจึงสุ่มตัวอย่างประชากรนักเรียนแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) จากกลุ่มประชากรโรงเรียนในข้อ 1 โดยสุ่มจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2, 3 มาชั้นละ 8 คน ได้โรงเรียนละ 24 คน รวมสุ่มตัวอย่างประชากรทั้งสิ้น 504 คน

ตารางที่ 1 แสดงการเลือกกลุ่มตัวอย่างประชากรโรงเรียน ครูภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

กลุ่มโรงเรียน ในกรุงเทพมหานคร	จำนวน โรงเรียน	ตัวอย่างประชากร โรงเรียน	ตัวอย่างประชากร ครูภาษาไทย ม.ต้น	ตัวอย่างประชากร นักเรียน ม.ต้น
กลุ่มที่ 1 ห้องที่ กศ.1	16	3	15	72
กลุ่มที่ 2 ห้องที่ กศ.2	15	3	15	72
กลุ่มที่ 3 ห้องที่ กศ.3	18	4	20	96
กลุ่มที่ 4 ห้องที่ กศ.4	9	2	10	48
กลุ่มที่ 5 ห้องที่ กศ.5	7	1	5	24
กลุ่มที่ 6 ห้องที่ กศ.6	15	3	15	72
กลุ่มที่ 7 ห้องที่ กศ.7	14	3	15	72
กลุ่มที่ 8 ห้องที่ กศ.8	10	2	10	48
รวม	104	21	105	504

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. สอบถาม สัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ครูภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม เพื่อศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
3. นำแนวคิดที่ได้จากข้อ 1 และ 2 มาสร้างแบบสอบถาม 1 ชุด สำหรับครูภาษาไทยและนักเรียน โดยขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับรายละเอียดทั่วไป แบบสอบถามเป็นแบบตรวจคำตอบ (Check List)

ตอนที่ 2 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นของครู และนักเรียน เกี่ยวกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 4 ระดับ ครอบคลุมในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
2. วิธีดำเนินการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
3. การเข้าร่วมในเกมและบทบาทสมมุติ
4. เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติ
5. กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติและความเหมาะสมในการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
6. การวัดและประเมินผล

ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยเป็นแบบ (open end) ตอบโดยเสรีตามหัวข้อที่กำหนด

4. นำแบบสอบถามที่ได้ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความครอบคลุมของเนื้อหา ภาษาที่ใช้ ความเหมาะสม ตลอดจนข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในภาคผนวก ก. หน้า 279)

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try - Out) กับครูภาษาไทยและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน เพื่อปัญหาในการตอบ และนำมาปรับปรุงแก้ไขเป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์
6. นำแบบสอบถามที่ตอบเรียบร้อยแล้วมาตรวจแก้ไข ปรับปรุงให้สมบูรณ์เพื่อสร้างเป็นแบบสอบถามฉบับจริง
7. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มประชากร

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ติดต่อขอหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ถึงอธิบดีกรมสามัญ กระทรวงศึกษาธิการ และหนังสือจากอธิบดีกรมสามัญถึงหัวหน้าสถานศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 21 โรงเรียน เพื่อขอความร่วมมือจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และครูภาษาไทยในการตอบแบบสอบถาม
2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปส่งให้โรงเรียนที่เป็นกลุ่มประชากร และรวบรวมกลับคืนด้วยตนเองทั้งหมด เริ่มส่งแบบสอบถามตั้งแต่วันที่ 20 มกราคม 2532 และเก็บแบบสอบถามเสร็จสิ้น วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2532
3. แบบสอบถามที่ส่งไปจำนวน 609 ฉบับ เป็นแบบสอบถามนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 504 ฉบับ ได้รับกลับคืน 483 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 95.83 แบบสอบถามครูภาษาไทย 105 ฉบับ ได้รับคืน 97 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 92.38

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาไปวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์ มีรายละเอียดดังนี้

1. นำแบบสอบถามตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามมาแจกแจงความถี่และวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ (Percentage) แล้วนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง โดยใช้สูตร

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนคำตอบทั้งหมด}}{\text{จำนวนผู้ตอบทั้งหมด}} \times 100$$

2. นำแบบสอบถามตอนที่ 2 ความคิดเห็นของครูภาษาไทยและนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่ามัธยเลขคณิต (\bar{X}) ของแบบสอบถามแต่ละข้อโดยใช้สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{N}$$

$$\bar{X} = \text{แทนค่ามัธยเลขคณิตของคะแนน}$$

$$\sum fx = \text{แทนผลรวมของผลคูณระหว่างคะแนนกับความถี่}$$

$$N = \text{แทนตัวอย่างประชากร}$$

(John E. Freund 1981: 61)

การกำหนดค่าคะแนนของคำตอบ กำหนดเป็น 4 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยว่าเหมาะสมมากที่สุด หรือปฏิบัติมากที่สุด	ให้ระดับคะแนน 4
เห็นด้วยว่าเหมาะสมมาก หรือปฏิบัติมาก	ให้ระดับคะแนน 3
เห็นด้วยว่าเหมาะสมน้อย หรือปฏิบัติน้อย	ให้ระดับคะแนน 2
เห็นด้วยว่าเหมาะสมน้อยที่สุด หรือปฏิบัติน้อยที่สุด	ให้ระดับคะแนน 1

การแปลความหมายของมัธยเลขคณิตที่คำนวณได้ คือเกณฑ์ดังนี้

3.50 - 4.00	หมายถึง เห็นด้วยว่า เหมาะสม หรือปฏิบัติมากที่สุด
2.50 - 3.49	หมายถึง เห็นด้วยว่า เหมาะสม หรือปฏิบัติมาก
1.50 - 2.49	หมายถึง เห็นด้วยว่า เหมาะสม หรือปฏิบัติน้อย
1.00 - 1.49	หมายถึง เห็นด้วยว่า เหมาะสม หรือปฏิบัติน้อยที่สุด

3. นำค่ามัธยเลขคณิตแต่ละข้อมาวัดการกระจายของคะแนนจากแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลางโดยการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของแต่ละข้อโดยใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{n(\sum fx^2) - (\sum fx)^2}{n(n-1)}}$$

S.D.	=	แทนค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum fx$	=	แทนผลรวมของผลคูณระหว่างคะแนนกับความถี่
$\sum fx^2$	=	แทนผลรวมของผลคูณระหว่างความถี่กับกำลังสองของคะแนน
n	=	แทนจำนวนกลุ่มตัวอย่างประชากร

(John E. Freund 1981: 61)

4. นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเสนอในรูปตารางประกอบความเรียงส่วนแบบสอบถามปลายเปิด (open end) นำเสนอในรูปความเรียง

การสร้างโครงการ

1. ศึกษาเอกสาร วารสาร และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

2. นำข้อมูลที่ได้จากการวิจัย และข้อมูลที่ได้จากการศึกษางานวิจัย หนังสือวารสาร และเอกสารที่เกี่ยวข้องมาประกอบเป็นเกณฑ์ในการสร้างโครงการ

3. สร้างโครงการนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

3.1 หลักการและเหตุผล

3.2 วัตถุประสงค์

3.3 เนื้อหา

3.4 กิจกรรมการสอน

3.5 การประเมินผล

3.6 แนวทางในการจัดกิจกรรม

3.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

4. นำโครงการที่สร้างเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณา และประเมินผลว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด แล้วนำโครงการมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในภาคผนวก ก. หน้า 279)