

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึง สภาพปัจจุบันของการจัดโปรแกรมการเล่นสำหรับเด็กป่วยในโรงพยาบาล เกี่ยวกับการจัดการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการตามวัยของผู้ป่วยเด็ก การแก้ไขปัญหาคำร่างกายและพฤติกรรมในผู้ป่วยเด็ก นอกจากนี้ยังได้ศึกษาถึงปัญหาในการจัดโปรแกรมการเล่นสำหรับเด็กป่วยในคำานบุคคลากร วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ และการจัดการว่ามีปัญหาในคำานเหล่านี้หรือไม่บ้าง โดยมีขั้นตอนของการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ประเภท คือ โรงพยาบาลของรัฐที่มีแผนกกุมารเวชศาสตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีจำนวนเตียงตั้งแต่ 500 เตียงขึ้นไป จำนวน 9 แห่ง เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลในคำานการสังเกต และจำนวนพยาบาลในแผนกกุมารเวชศาสตร์ของโรงพยาบาลทั้ง 9 แห่ง ซึ่งมีจำนวน 829 คน เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลคำานปัญหาการจัดการเล่นด้วยการแจกแบบสอบถาม ซึ่งมีรายชื่อโรงพยาบาลดังนี้ (กระทรวงสาธารณสุข, 2527)

1. โรงพยาบาลภูมิพล
2. โรงพยาบาลสมเด็จพระปิ่นเกล้า
3. โรงพยาบาลพระมงกุฎเกล้า
4. โรงพยาบาลตำรวจ
5. โรงพยาบาลรามธิบดี
6. โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์
7. โรงพยาบาลศิริราช
8. โรงพยาบาลเด็ก
9. วชิรพยาบาล

กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแยกประเภท (stratified random sampling) โดยการแยกโรงพยาบาลออกตามสังกัดซึ่งมีทั้งหมด 5 สังกัด คือ กรุงเทพมหานคร กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงกลาโหม กระทรวงมหาดไทย และทบวงมหาวิทยาลัย ต่อจากนั้นสุ่มตัวอย่างโรงพยาบาลสังกัดละ 1 แห่ง ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 แห่งทั้งนี้คือ วชิรพยาบาล โรงพยาบาลเท็กซัส โรงพยาบาลตำรวจ โรงพยาบาลพระมงกุฎเกล้า และโรงพยาบาลศิริราช เมื่อได้จำนวนโรงพยาบาล ทั้ง 5 แห่ง ดังกล่าวซึ่งก็คือกลุ่มตัวอย่างที่เข้าไปทำการสังเกต เฉพาะในหน่วยงานของแผนกกุมารเวชศาสตร์ที่มีการจัดโปรแกรมการเล่น ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการแจกแบบสอบถามคือ จำนวนพยาบาลในหน่วยงานที่เข้าไปสังเกตจากโรงพยาบาลทั้ง 5 แห่ง ซึ่งมีจำนวน 160 คน โดยแจกแบบสอบถามเฉพาะผู้ที่เป็นพยาบาลระดับวิชาเท่านั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยดำเนินการศึกษาจากหนังสือ เอกสาร วารสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการเล่นให้กับผู้ป่วยเด็กเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือ ซึ่งประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ

แบบสังเกต เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดโปรแกรมการเล่นสำหรับเด็กป่วย ซึ่งประกอบด้วย

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสภาพการจัดการเล่นมีทั้งหมด 7 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบเติมข้อความและแบบตรวจคำตอบ (check list)

2. สภาพการจัดการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการตามวัย โดยแยกระดับอายุของผู้ป่วยออกเป็น 6 ระดับอายุ คือ 2-6 เดือน 6-12 เดือน 1-2 ปี 2-5 ปี 5-7 ปี และ 7-13 ปี โดยแต่ละระดับอายุได้แบ่งการจัดการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และจริยธรรม สำหรับระดับอายุที่คาบเกี่ยวระหว่างช่วงนั้น เวลาสังเกตได้ยึดหลักระดับอายุที่สูงสุดและต่ำสุดของแต่ละช่วงอายุเช่น เด็กอายุ 6 เดือน ลงมาจัดอยู่ในช่วง 2-6 เดือน แต่ถ้า 6 เดือน

ขึ้นไปจัดอยู่ในช่วง 6-12 เดือน ในแต่ละช่วงอายุที่แบ่งจะมีกิจกรรมการเล่นหลายอย่างในช่วงอายุนั้น ๆ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบตรวจคำตอบ (check list)

3. การจัดการเล่นเพื่อแก้ไขปัญหาคำร่างกายและพฤติกรรมให้ผู้ป่วย เด็กแต่ละรายมีลักษณะเป็นแบบตรวจคำตอบ

แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาปัญหาในการจัดโปรแกรมการเล่นสำหรับเด็กป่วย ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจคำตอบ

ส่วนที่ 2 ปัญหาการจัดการโปรแกรมการเล่นสำหรับเด็กป่วย ตำบลบุคลากร วัตถุประสงค์ งบประมาณ และการจัดการ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

การหาความตรงตามเนื้อหา (content validity)

เมื่อสร้างเครื่องมือตามที่กล่าวข้างต้นแล้ว ได้ขอให้อาจารย์ผู้ควบคุมการวิจัยตรวจสอบและแก้ไข ก่อนที่จะนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งมีประสบการณ์ในการจัดการเล่นสำหรับเด็กจำนวน 10 ท่าน ช่วยพิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหาความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและความสอดคล้องกับสภาพการจัดการเล่นในการปฏิบัติ และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผลของการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิได้นำมาพิจารณาแก้ไขโดยถือเกณฑ์ 8 ใน 10 ท่านของผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นตรงกันในข้อนั้น ๆ มาแก้ไข แล้วนำไปให้อาจารย์ผู้ควบคุมการวิจัยพิจารณาอีกครั้งหนึ่ง จึงถือว่ามีความตรงตามเนื้อหา

เกณฑ์ที่ผู้วิจัยใช้เลือกผู้ทรงคุณวุฒิ

1. เป็นอาจารย์พยาบาลในแผนกกุมารเวชศาสตร์ มีประสบการณ์ในการสอนมาแล้วไม่ต่ำกว่า 5 ปี และมีประสบการณ์ในการสอนด้านการจัดการเล่นให้กับเด็กป่วยในโรงพยาบาล

2. เป็นพยาบาลในแผนกกุมารเวชศาสตร์ ที่มีประสบการณ์การทำงานในแผนกกุมารเวชศาสตร์มาแล้วไม่ต่ำกว่า 5 ปี และต้องเป็นพยาบาลในหน่วยงานที่มีการจัดกิจกรรมการจัดการเล่นสำหรับเด็กป่วยอย่างสม่ำเสมอ

การหาความเที่ยง (reliability)

การหาความเที่ยงของเครื่องมือในแบบสังเกต เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตด้วยตนเอง จึงหาความเที่ยงของแบบสังเกต โดยผู้วิจัยและพยาบาลแผนกกุมารเวชศาสตร์อีก 2 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ขอให้เป็นผู้ช่วยในการหาความเที่ยงของแบบสังเกต ทำการสังเกตการจกการเล่นในหน่วยงานที่มีการจัดการเล่นพร้อมกัน แล้วนำผลที่ได้จากผู้วิจัยและผู้ช่วยอีก 2 คน มาตรวจดูความชัดเจนในข้อความในแบบสังเกตในแต่ละข้อ ของกิจกรรมการเล่นที่สังเกตได้ ถ้าพบว่าข้อความใดหรือการตรวจคำตอบในข้อใดมีความเข้าใจไม่ตรงกัน ก็ได้นำมาปรับปรุงด้านความชัดเจนของข้อความและการกำหนดกิจกรรมอีกครั้งหนึ่ง แล้วจึงนำแบบสังเกตที่ปรับปรุงแล้วไปสังเกตสภาพการจกการเล่นอีกครั้งหนึ่งด้วยตัวผู้วิจัยเองเพื่อหาข้อบกพร่องของแบบสังเกต จึงถือว่าแบบสังเกตที่ได้มีความเที่ยงที่นำไปวิจัยได้

การหาความเที่ยงของแบบสอบถาม ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่หาความคามเนื้อหาแล้ว ไปทดลองใช้กับพยาบาลในแผนกกุมารเวชศาสตร์ ของโรงพยาบาลตากสิน จำนวน 20 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 2 มาหาค่าความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (∞) ของครอนบาค (Cronbach's Coefficiency) (ประคอง กรรมสุต 2525:52) ได้ค่าความเที่ยง .87 นับว่าอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างสูง แสดงว่าเครื่องมือมีความเที่ยงอยู่ในเกณฑ์ที่จะนำไปใช้เป็นเครื่องมือวิจัยได้

สูตรหาความเที่ยง

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_x^2} \right]$$

เมื่อ

r_{tt} = ความเที่ยงของแบบสอบถาม

n = จำนวนข้อของแบบสอบถาม

$\sum s_i^2$ = ผลรวมของความแปรปรวนของแบบสอบถามแต่ละข้อ

s_x^2 = ความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งฉบับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสอบถาม ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามบุคลากรในหน่วยงานที่จัดการเล่นเฉพาะที่เป็นพยาบาลเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยนำไปยังกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง เป็นจำนวนทั้งสิ้น 160 ชุด ซึ่งได้รับคืนทั้งหมดแต่ที่มีข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์นำมาวิเคราะห์ได้ จำนวน 154 ชุด คิดเป็นร้อยละ 96.25

2. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลโดยวิธีสังเกตและส่งแบบสอบถามด้วยตัวเอง ดังนี้

การสังเกต ผู้วิจัยได้ชี้แจงถึงวัตถุประสงค์ของการเก็บข้อมูลแก่เจ้าหน้าที่ที่จัดการเล่นในแต่ละโรงพยาบาล โดยขอเก็บข้อมูลแบบการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมเพื่อให้สภาพการจัดการเล่นเป็นไปตามปกติที่เคยจัดอยู่ และไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กเพื่อให้ได้ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่เกิดจากเจ้าหน้าที่จัดเล่นหรือการโต้เล่นเท่านั้น ผู้วิจัยได้สังเกตการจัดกิจกรรมการเล่นรวมทั้งการเล่นของเด็กตลอดระยะเวลาที่มีเจ้าหน้าที่จัดเล่นดำเนินการอยู่ในแต่ละวันซึ่งก็คือช่วงเวลา 9.00 น. - 11.00 น. และ 13.00 น. - 15.00 น. การเข้าไปสังเกตในแต่ละโรงพยาบาลโรงพยาบาลละ 1 สัปดาห์ เนื่องจากโรงพยาบาลที่มีโปรแกรมการจัดการเล่นจะมีการกำหนดกิจกรรมการเล่นแตกต่างกันในแต่ละวันในช่วงหนึ่งของสัปดาห์ ส่วนในโรงพยาบาลที่ไม่มีการกำหนดโปรแกรมการเล่นก็จะถือว่าข้อมูลที่ได้ใน 1 สัปดาห์ครอบคลุมเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์ได้ การสังเกตสภาพการจัดการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการความไว้นั้นมุ่งสังเกตที่ผู้ช่วยเด็กเป็นรายบุคคลโดยขอข้อมูลด้านเพศ วัยของเด็กจากเจ้าหน้าที่ก่อนเพื่อวางแผนในการสังเกตและบันทึกข้อมูล (check list) ความไวให้ถูกต้อง ในผู้ช่วยเด็ก 1 คนถ้ามีการเล่นมากกว่า 1 อย่างก็จะให้คะแนนตามกิจกรรมแต่ละอย่างของผู้ช่วยนั้น ๆ เล่น ส่วนการสังเกตการจัดการเล่นเพื่อแก้ไขปัญหาด้านร่างกายและพฤติกรรมให้แก่ผู้ช่วยเด็กแต่ละรายมุ่งการสังเกตที่พฤติกรรมของพยาบาลที่จัดการเล่น ซึ่งถือว่าการพบพฤติกรรมนั้น ๆ ในพยาบาลแต่ละคนเป็น 1 ครั้งใน 1 วัน ถ้ามีพฤติกรรมซ้ำภายในวันเดียวที่สังเกตจะไม่นำมานับรวมอีก

แบบสังเกต จะเป็นแบบตรวจคำตอบที่กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน
เป็นร้อยละ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

- | | |
|--------|--|
| 75-100 | มีสภาพการจักโพรแกรมการเล่นในค่านั้นอยู่ในชั้นมากที่สุด |
| 50-74 | มีสภาพการจักโพรแกรมการเล่นในค่านั้นอยู่ในชั้น มาก |
| 25-49 | มีสภาพการจักโพรแกรมการเล่นในค่านั้นอยู่ในชั้น ปานกลาง |
| 0-24 | มีสภาพการจักโพรแกรมการเล่นในค่านั้นอยู่ในชั้น น้อย |

แบบสอบถามประกอบด้วย

ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนตัว นำมาคิดเป็นร้อยละ

ตอนที่ 2 ปัญหาการจักโพรแกรมการเล่น ตำบลบุคลากร วัสดุอุปกรณ์

งบประมาณ และการจัดการ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ

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

การพิจารณาความหมายคะแนนในแบบสอบถามตอนที่ 2 นำมาหาค่าเฉลี่ยดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.49 มีปัญหาระดับ น้อยที่สุด

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50-2.49 มีปัญหาระดับ น้อย

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50-3.49 มีปัญหาระดับ ปานกลาง

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.50-4.49 มีปัญหาระดับ มาก

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.50-5.00 มีปัญหาระดับ มากที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตคำนวณเป็นร้อยละ

2. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ซึ่งมี 2 ส่วนวิเคราะห์ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลจากสถานภาพส่วนตัวคำนวณเป็นค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 ข้อมูลจากปัญหาในการจักโพรแกรมการเล่นคำนวณเป็น

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การวิเคราะห์ค่ามัธยิมเลขคณิต

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

$$\bar{X} = \text{มัธยิมเลขคณิต}$$

$$\sum X = \text{ผลรวมของคะแนนทั้งหมด}$$

$$N = \text{จำนวนคะแนนทั้งหมด}$$

2. การวิเคราะห์ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

$$S.D = \text{ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน}$$

$$X = \text{คะแนนดิบ}$$

$$N = \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่าง}$$