

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อบันเทิงและพฤติกรรมกาเลียนแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยกาใช้แบบสอบถามสำหรับเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างคือเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งรายละเอียดวิธีการศึกษาดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือเยาวชนที่มีอายุ 15 – 25 ปี และเป็นผูที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบไปด้วยพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อบันเทิงและพฤติกรรมกาเลียนแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 793,472 คน (รายงานสถิติจำนวนเยาวชนแยกตามอายุระหว่าง 15 – 25 ปี ประจำปี พ.ศ. 2561)

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

จากจำนวนประชากรทั้งหมดผู้วิจัยได้ทำการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยกาใช้สูตรของ Yamane ในการหาจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนได้ไม่เกิน $\pm 5\%$ โดยเลือกค่าความเชื่อมั่นที่ 95% หรือที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 พบว่าขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาในครั้งนี้มีจำนวน 400 คน

สูตร Yamane

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

โดย n = ขนาดตัวอย่างที่คำนวณได้ N = จำนวนประชากรที่ทราบค่า

e = ค่าความคลาดเคลื่อนที่จะยอมรับได้ (allowable error)

แทนค่า

$$n = \frac{493472}{1 + 493,472 (0.05)^2}$$

$$n = 399.798$$

$$n = 400$$

หลังจากผู้วิจัยได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง โดยการแบ่งสัดส่วนของประชากรในรูปแบบของการสุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Sampling)

เครื่องมือการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลโดยแบบสอบถามเป็นคำถามแบบปลายเปิด (Closed-ended Questionnaire) โดยแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ คือ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้ โดยใช้ระดับการวัดข้อมูลแบบนามบัญญัติ (Nominal Scale)

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับประเภทของสื่อบันเทิงและพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ระดับการวัดข้อมูลแบบนามบัญญัติ (Nominal Scale)

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยพฤติกรรมการเลียนแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ระดับการวัดข้อมูลแบบมาตราส่วน (Ratio Scale) โดยมีลำดับคะแนนต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ ดังนี้

- ให้คะแนน 5 คือ มากที่สุด
- ให้คะแนน 4 คือ มาก
- ให้คะแนน 3 คือ ปานกลาง
- ให้คะแนน 2 คือ น้อย
- ให้คะแนน 1 คือ น้อยที่สุด

โดยแปลผลคะแนนเฉลี่ยมีเกณฑ์ระดับคะแนน ดังต่อไปนี้

คะแนน 1.00 – 1.80 คือ มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร น้อยที่สุด

คะแนน 1.81 – 2.60 คือ มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร น้อย

คะแนน 2.61 – 3.40 คือ มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ปานกลาง

คะแนน 3.41 – 4.20 คือ มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร มาก

คะแนน 4.21-5.00 คือ มีผลต่อพฤติกรรมกาเปลี่ยนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร มากที่สุด

ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปลี่ยนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ระดับการวัดข้อมูลแบบมาตราส่วน (Ratio Scale) โดยมีลำดับคะแนนต่อพฤติกรรมกาเปลี่ยนแบบ ดังนี้

- ให้คะแนน 5 คือ มากที่สุด
- ให้คะแนน 4 คือ มาก
- ให้คะแนน 3 คือ ปานกลาง
- ให้คะแนน 2 คือ น้อย
- ให้คะแนน 1 คือ น้อยที่สุด

โดยแปลผลคะแนนเฉลี่ยมีเกณฑ์ระดับคะแนน ดังต่อไปนี้

คะแนน 1.00 – 1.80 คือ มีผลต่อพฤติกรรมกาเปลี่ยนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร น้อยที่สุด

คะแนน 1.81 – 2.60 คือ มีผลต่อพฤติกรรมกาเปลี่ยนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร น้อย

คะแนน 2.61 – 3.40 คือ มีผลต่อพฤติกรรมกาเปลี่ยนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ปานกลาง

คะแนน 3.41 – 4.20 คือ มีผลต่อพฤติกรรมกาเปลี่ยนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร มาก

คะแนน 4.21 – 5.00 คือ มีผลต่อพฤติกรรมกาเปลี่ยนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร มากที่สุด

การตรวจสอบเครื่องมือการรวบรวมข้อมูล

หลังจากทำแบบสอบถามเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมง่ายต่อความเข้าใจของภาษาที่ใช้ (Wording) ในแบบสอบถามหลังจากนั้นจึงแก้ไขตามคำชี้แนะและนำแบบสอบถามไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องและทำการตรวจสอบความถูกต้องและทำการตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) ของเครื่องมือด้วยวิธีการวัดความสอดคล้องภายในโดยวิธีการใช้สูตรหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient)

การรวบรวมข้อมูล

หลังจากตรวจสอบแบบสอบถามเรียบร้อยแล้วจึงนำแบบสอบถามทำแบบรูปแบบออนไลน์ ได้แก่ Google Form โดยเก็บข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ เป็นต้น จำนวนแบ่งตามที่กำหนดไว้ข้างต้น เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจนครบจึงเข้าสู่ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเก็บข้อมูลเรียบร้อยแล้วการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอน ดังนี้

1. นำแบบสอบถามที่ตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยแล้วมาลงรหัส (Coding) ตามที่กำหนดไว้ในแบบลงรหัสสำหรับประมวลข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์
2. นำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วไปบันทึกในคอมพิวเตอร์และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปโดยผู้วิจัยได้กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สถิติที่ใช้ในงานวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS) โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

1. สถิติพื้นฐานมีดังนี้
 - 1.1 ร้อยละ (percentage)
 - 1.2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
 - 1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)
2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ คือค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach)
3. สถิติที่ใช้เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับเพื่อทดสอบสมมติฐานโดยใช้การทดสอบแบบที (t-test) และการทดสอบความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way ANOVA)
4. สถิติที่ใช้ตรวจสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการเปิดรับ และปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ กับพฤติกรรมการเลียนแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร (Coefficient of Correlations)