

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### กลุ่มตัวอย่างประชากร

กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ลักษณะคือ

1. กลุ่มผู้เล่น กลุ่มตัวอย่างผู้เล่นเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอู่ทอง อําเภ่อู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ปีการศึกษา 2536 จำนวน 96 คน เป็นชาย 48 คน และหญิง 48 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการลุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)
2. กลุ่มผู้ชม กลุ่มตัวอย่างผู้ชมเป็นนักเรียนและครูอาจารย์ที่มาชมการแข่งขัน จัดขึ้น จำนวน 50 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการเลือกตามความสะดวก (Convenience Sampling)
3. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ และปฏิบัติหน้าที่หรือมีผลงานทางวิชาการเกี่ยวกับการเล่นเกมและกีฬา จำนวน 12 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกโดยจงใจ (Purposive Sampling)

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบและกติกากการแข่งขันกระต่ายขาเดียวที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
2. แบบประเมินการพัฒนารูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย (ฉบับประเมินโดยผู้เล่น)
3. แบบประเมินการพัฒนารูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย (ฉบับประเมินโดยผู้ชม)

4. แบบประเมินการพัฒนาารูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียวของเด็กไทย  
(ฉบับประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ)

**การดำเนินการวิจัย**

การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาลักษณะการเล่นกระต่ายขาเดียวในภูมิภาคต่าง ๆ ในปัจจุบัน

- ศึกษาจากเอกสารที่มีผู้รวบรวมไว้
- ศึกษาจากการสัมภาษณ์คนท้องถิ่น

ขั้นที่ 2 ร่างรูปแบบและกติกาการแข่งขันกระต่ายขาเดียว

- แบ่งการแข่งขันออกเป็นประเภทชายและประเภทหญิง
- ทั้งประเภทชายและประเภทหญิง กติกาที่ใช้จะเป็นกติกาเดียวกัน

ขั้นที่ 3 ทดลองใช้และปรับปรุงรูปแบบกติกาการแข่งขันกระต่ายขาเดียว

- แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นประเภทชาย 4 ทีม ทีมละ 12 คน

ประเภทหญิง 4 ทีม ทีมละ 12 คน

- อธิบายรูปแบบการเล่น และกติกาการแข่งขันให้กลุ่มตัวอย่างทุกคน

เข้าใจโดยละเอียด

- ทดลองให้ทำการแข่งขันแบบพบกันหมด 2 รอบ

(จะทำให้ได้การแข่งขันประเภทชาย 12 ครั้ง และประเภทหญิง 12 ครั้ง รวม 24 ครั้ง) โดยทำการทดลองแข่งขันวันละ 1 ครั้ง ในช่วงพักกลางวัน

- ภายหลังกการแข่งขันทุกครั้ง นำผลการทดลองและข้อบกพร่องต่าง ๆ

ที่พบไปปรับปรุงแบบและกติกาการแข่งขันให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

- ชี้แจงรูปแบบและกติกาการแข่งขันที่เปลี่ยนแปลงใหม่แก่กลุ่มตัวอย่าง

ล่วงหน้าก่อนการแข่งขันทุกครั้ง

- บันทึกผลการทดลองแข่งขันโดยละเอียดทุกครั้ง

- ขั้นที่ 4 ประเมินการพัฒนารูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียว
- จัดการแข่งขันชิงรางวัลเพื่อให้ได้บรรยากาศการแข่งขันจริง
  - ให้ผู้เล่นทุกคน (96 คน) ตอบแบบสอบถามภายหลังการแข่งขัน
  - ให้ผู้ชมตอบแบบประเมินภายหลังชมการแข่งขัน
  - สานิตการแข่งขันต่อผู้เชี่ยวชาญ 12 ท่าน โดยการให้ชมเทปบันทึกภาพการแข่งขัน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินการพัฒนารูปแบบเกมการเล่นกระต่ายขาเดียว
  - หาความตรงของแบบประเมินโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา
  - หาความเที่ยงของแบบประเมินโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา ( $\alpha$  - coefficient ) โดยวิธีของครอนบาช

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่มีผู้ทำการศึกษาไว้
2. รวบรวมข้อมูลจากการสังเกตการเล่นและสัมภาษณ์ผู้เล่นกระต่ายขาเดียว
3. รวบรวมข้อมูลจากบันทึกการทดลองแข่งขันกระต่ายขาเดียว
4. รวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบประเมินของผู้เล่นกีฬากระต่ายขาเดียว
5. รวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบประเมินของผู้ชมกีฬากระต่ายขาเดียว
6. รวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ
7. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทุกส่วนด้วยตนเอง

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบประเมินของผู้เล่น ผู้ชม และผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) นำผลการวิเคราะห์และข้อเสนอนะมาเสนอในรูปตารางและความเรียง