

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบสำรวจ (Survey Research) โดยทำการสำรวจความคิดเห็นของผู้ใช้บริการเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นผู้มาใช้บริการในสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครสองแห่งคือ แคนเนรมิต และสวนสยาม รวมทั้งสิ้น 320 คน โดยแบ่งกลุ่มตามเพศ และวัยดังนี้ รายละเอียดข้างล่าง

| ช่วงอายุ | แคนเนรมิต | | | สวนสยาม | | | รวมแต่ละช่วงอายุ 2 แห่ง |
|-----------------------------------|-----------|------|-----|---------|------|-----|-------------------------|
| | ชาย | หญิง | รวม | ชาย | หญิง | รวม | |
| กลุ่มที่ 1 อายุไม่เกิน 25 ปี | 20 | 20 | 40 | 20 | 20 | 40 | 80 |
| กลุ่มที่ 2 อายุ 26 - 40 ปี | 20 | 20 | 40 | 20 | 20 | 40 | 80 |
| กลุ่มที่ 3 อายุ 41 - 60 ปี | 20 | 20 | 40 | 20 | 20 | 40 | 80 |
| กลุ่มที่ 4 อายุสูงกว่า 60 ปี | 20 | 20 | 40 | 20 | 20 | 40 | 80 |
| รวม | 80 | 80 | 160 | 80 | 80 | 160 | 320 |
| รวมผู้ตอบแบบสอบถามชายทั้งสองแห่ง | 160 คน | | | | | | |
| รวมผู้ตอบแบบสอบถามหญิงทั้งสองแห่ง | 160 คน | | | | | | |
| รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น | 320 คน | | | | | | |

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้บริการในสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครเกี่ยวกับสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบ ลักษณะการมาใช้บริการ ความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการและคุณค่าโดยทั่วไป และคุณค่าทาง

นันทนาการของ เครื่อง เล่นประเภทต่างๆ ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะดังนี้คือ

1. แบบตรวจคำตอบ
2. แมมมาตราส่วนประเมินค่า 4 ระดับ
3. แบบปลายเปิด

แบบสอบถามจะแบ่ง เป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นคำถามที่เกี่ยวกับ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ สถานการสมรส จำนวนสมาชิกในครอบครัว และรายได้รวมต่อเดือนของครอบครัวรวม 7 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะการมาใช้บริการ การเดินทาง การเข้าใช้บริการ ความประทับใจ ความพึงพอใจ ความคาดหวังที่จะกลับมาอีก มีคำถามทั้งหมด 13 ข้อ

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการและคุณค่าโดยทั่วไปเป็นคำถามเกี่ยวกับ เครื่อง เล่นที่มีอยู่ การให้บริการของเจ้าหน้าที่ ความต้องการบริการอื่น ๆ มีคำถามทั้งหมด 53 ข้อ

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการ เป็นคำถามเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของ เครื่อง เล่นประเภทต่าง ๆ แบ่งตามลักษณะที่ให้ความสนุกสนาน หรือ จุดที่ใช่ซึ่งคุณความสนใจ 10 ประเภท คือ

1. ประเภททดสอบตนเอง ได้แก่ ปีนลม ซึ่งทดสอบสมาธิและความแม่นยำ คุ้ไฟฟ้ามหาสนุก ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างประสาทและกล้ามเนื้อ
2. ประเภทให้ความรู้ ได้แก่ สวนจรรยา ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎจรรยา และฝึกความมีระเบียบวินัย รู้จักการใช้รถจักรยานอย่างปลอดภัย สวนสัตว์และเกาะนก ให้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติของสัตว์ชนิดต่าง ๆ
3. ประเภทสวยงามให้ความเพลิดเพลินแบบเรียบง่าย ๆ มีเพลงไพเราะประกอบ ได้แก่ ราชรถเนรมิต

4. ประเภทต้นเค้นรุนแรง ไค้แก่ รถมหาสนุก
5. ประเภทต้นเค้น นากลัว ไค้แก่ บ้านผี โรงภาพยนตร์จอ 180°
6. ประเภทจินตนาการ ไค้แก่ จรวดอากาศ ล่องแก่ง รถห้องชาฟารี
7. ประเภทเปลี่ยนระดับความสูง ไค้แก่ เรือไวกิง รถไฟเหาะที่ลิ่งกา
สไลเดอร์
8. ประเภทสถานที่เล่นน้ำ ไค้แก่ สวนน้ำ
9. ประเภทหมุนกลับหัว ไค้แก่ ร็อคแอนคโรล กระเช้าหกเหิน
10. ประเภทผสม ไค้แก่ เรือบินประจัญบาน ซึ่งมีสิ่งดึงดูดใจ หรือให้ความ
สนุกสนานที่ไค้ฝึกความสัมพันธ์ของประสาท และกล้ามเนื้อกับต้นเค้นที่การเปลี่ยนความสูง
รวมกัน นอกจากนี้ยังมีการหมุนรอบแกน และรอบตัว เองอีกด้วย

ในตอนที 4 มีคำถาม 16 ข้อต่อเครื่องเล่น 1 ชนิด รวมทั้งหมด 144 ข้อ
โดยถามเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการดังต่อไปนี้

1. คุณค่าทางด้านการพัฒนาสุขภาพมีข้อย่อย 4 ข้อ คือ ช่วยผ่อนคลายความ
ตึงเครียดทางจิตใจ ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยให้ไค้ออกกำลังกาย ไค้ฝึกความ
สัมพันธ์ของประสาทและกล้ามเนื้อ

2. คุณค่าทางคานมนุษย์สัมพันธ์ มีข้อย่อย 4 ข้อ คือ ช่วยให้ไค้รู้จักผู้อื่นเพิ่ม
ขึ้น ช่วยให้ไค้รู้จักรวมเล่นกับผู้อื่น ไค้ฝึกการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และไค้ฝึกความร่วมมือ
รวมใจในการเล่นเป็นหมู่คณะ

3. คุณค่าในการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่ดี ประกอบด้วยคุณค่า 4 ประการ
คือ ช่วยไค้รู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้ ช่วยไค้รู้จักการปฏิบัติตามวัฒนธรรม
เกี่ยวกับลำดับในกลการเล่น ช่วยไค้รู้จักการเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่น และช่วย
ไค้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ

4. คุณค่าในการพัฒนาตัวบุคคล ประกอบด้วยคุณค่า 4 ประการ คือ ช่วยให้มีทักษะในการเล่น เครื่องเล่น ช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออก ช่วยให้อารมณ์ดีจิตใจสบาย รอบคอบ และช่วยเพิ่มความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย

แบบสอบถามที่เป็นอัตราส่วนประเมินค่าแบบ 4 ระดับ ซึ่งแต่ละขอกำหนดคะแนนเป็น 4, 3, 2, และ 1 ซึ่งแต่ละช่วงมีความหมายดังนี้

- 4 หมายความว่า ผู้ตอบต้องการตอบคำถามข้อนี้ว่า มากที่สุด หรือ ก็มาก
- 3 หมายความว่า ผู้ตอบต้องการตอบคำถามข้อนี้ว่า มาก หรือ ก็
- 2 หมายความว่า ผู้ตอบต้องการตอบคำถามข้อนี้ว่า น้อย หรือ พอใช้
- 1 หมายความว่า ผู้ตอบต้องการตอบคำถามข้อนี้ว่า น้อยที่สุด หรือ ยังต้อง

ปรับปรุง

การสร้างแบบสอบถาม

ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามมีดังนี้

1. ศึกษาตำรา รายงานการวิจัย เอกสาร สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ทำการวิจัย
2. สัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น เจ้าหน้าที่ของสถานบริการเหล่านั้น ผู้มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเรื่องนั้นหน้าการ ฯลฯ เพื่อศึกษาแนวทางที่จะสร้างแบบสอบถาม
3. นำความรู้จากการศึกษาค้นคว้าตามข้อ 1 และข้อ 2 มาสร้างแบบสอบถาม
4. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจแก้ไขและปรับปรุงให้เหมาะสม
5. นำแบบสอบถามไปให้ผู้ใช้บริการทดลองตอบ (Try out) เพื่อศึกษาปัญหาที่อาจมีขึ้นเมื่อจะเก็บรวบรวมข้อมูล
6. นำแบบสอบถามมาตรวจแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างประชากร

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยมาแนะนำให้ผู้ช่วยงานวิจัยรู้จัก และเข้าใจ เป็นอย่างดีเสียก่อน แล้วมอบให้ผู้ช่วยงานวิจัยดังกล่าวนำแบบสอบถามไปแจกแก่กลุ่มตัวอย่าง ประชากร โดยการสุ่มสัมภาษณ์แบบกำหนดโครงสร้าง ประกอบกับการใช้แบบสอบถาม โดย ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลแต่ละ 1 วัน รวมทั้งสิ้น 2 วัน คือ ที่แคนเนรมิต ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในวันที่ 23 ธันวาคม 2527 ใช้ผู้ช่วยงานวิจัย 7 คน และที่ สวนสยามทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในวันที่ 6 มกราคม 2528 ใช้ผู้ช่วยงานวิจัย 8 คน วันที่ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นวันอาทิตย์ ซึ่งมีผู้มาใช้บริการมากที่สุดของแต่ละสัปดาห์ ปรากฏว่าได้รับแบบสอบถามที่สมบูรณ์สามารถใช้ในการวิจัยได้ทั้งสิ้น 320 ชุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำแบบสอบถามตอนที่ 1 มาแจกแจงความถี่ หากค่าตอบเป็นร้อยละ แล้ว นำเสนอในรูปตารางและความเรียง
2. นำแบบสอบถามตอนที่ 2 และ 3 มาแจกแจงความถี่ คิดเป็นร้อยละและ หากค่าเฉลี่ย แล้วนำเสนอในรูปตารางและความเรียง
3. นำแบบสอบถามตอนที่ 4 มาแจกแจงความถี่ แล้วเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ความคิดเห็นระหว่างชายกับหญิง และระหว่างช่วงอายุแล้วนำเสนอในรูปตารางและความ เรียง คะแนนที่กำหนดแต่ละระดับมีดังนี้

| | | |
|-------------------------------|----------|---------|
| มากที่สุด หรือ คีมาก | เทียบกับ | คะแนน 4 |
| มาก หรือ คี | เทียบกับ | คะแนน 3 |
| น้อย หรือ พอใช้ | เทียบกับ | คะแนน 2 |
| น้อยที่สุดหรือยังต้องปรับปรุง | เทียบกับ | คะแนน 1 |

เมื่อได้ค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเทียบระดับโดยถือเกณฑ์ดังนี้

| |
|--|
| ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไปถือว่าอยู่ในระดับ มากที่สุด หรือ คีมาก |
| ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 ถือว่าอยู่ในระดับ มาก หรือ คี |
| ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 ถือว่าอยู่ในระดับ น้อย หรือ พอใช้ |
| ค่าเฉลี่ย 1.50 ลงมาถือว่าอยู่ในระดับ น้อยที่สุด หรือ ยังต้องปรับปรุง |

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. หาค่าร้อยละในการวิเคราะห์สถานภาพของผู้ตอบและลักษณะการใช้บริการ โดยใช้สูตร (ระครอง กรรณสูต 2525: 73)

$$\text{การร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนค่าตอบ}}{\text{จำนวนค่าตอบทั้งหมด}} \times 100$$

2. หาค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจเห็นของผู้ใช้บริการที่มีต่อการให้บริการและคุณค่าของสวนสนุกประเภทชุกิจิในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้สูตร (ระครอง กรรณสูต 2525: 80)

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

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum fX$ แทน ค่าผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้ให้บริการในกลุ่มตัวอย่าง

3. หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลโดยใช้สูตร (ระครอง กรรณสูต 2525:81)

$$S_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

เมื่อ S_x แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum fx$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้ให้บริการในกลุ่มตัวอย่าง

4. ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจเห็นชอบของผู้ใช้
บริการที่เป็นชายและหญิง เป็นรายข้อโดยอิสระ (ประกอบ กรรณสูต 2525: 94)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{6\bar{x}_1 - \bar{x}_2}}$$

| | | |
|-------|---------------------------------|--|
| เมื่อ | t | แทนค่าที่ใช้พิจารณา |
| | \bar{x}_1 | แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่ 1 |
| | \bar{x}_2 | แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่ 2 |
| | $\sqrt{6\bar{x}_1 - \bar{x}_2}$ | แทนค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของ ความแตกต่างระหว่างมัธยัมเลขคณิต |

5. หาความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความแตกต่างระหว่างมัธยัมเลข
คณิตโดยอิสระ (ประกอบ กรรณสูต 2525: 94)

$$\sqrt{6\bar{x}_1 - \bar{x}_2} = \sqrt{6\bar{x}_1^2 + 6\bar{x}_2^2}$$

| | | |
|-------|--------------|--|
| เมื่อ | $6\bar{x}_1$ | แทนค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน ของคะแนนกลุ่มที่ 1 |
| | $6\bar{x}_2$ | แทนค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน ของคะแนนกลุ่มที่ 2 |

$$s_x = \frac{s_x}{\sqrt{N-1}}$$

6. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคึกเห็นรายข้อของกลุ่มย่อย 4 กลุ่ม โดยใช้วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way Analysis of Variance) โดยใช้สูตร (ประคอง กรรณสุต 2525: 198)

$$SS_t = \sum x_1^2 + \sum x_2^2 + \sum x_3^2 + \sum x_4^2 - \frac{T^2}{N}$$

| | | |
|-------|--------------|---|
| เมื่อ | SS_t | แทนผลบวกของกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนของคะแนนแต่ละคน จากมีชดิมเลขคณิต |
| | $\sum x_1^2$ | แทนผลบวกของกำลังสองของคะแนนของแต่ละคนในกลุ่มที่ 1 |
| | $\sum x_2^2$ | แทนผลบวกของกำลังสองของคะแนนแต่ละคนในกลุ่มที่ 2 |
| | $\sum x_3^2$ | แทนผลบวกของกำลังสองของคะแนนของแต่ละคนในกลุ่มที่ 3 |
| | $\sum x_4^2$ | แทนผลบวกของกำลังสองของคะแนนของแต่ละคนในกลุ่มที่ 4 |
| | T | แทนผลบวกของคะแนนทั้งหมดจากทุกกลุ่ม |
| | N | แทนจำนวนของผู้ใช้บริการทั้งหมด |

$$SS_a = \frac{a^2}{n_1} + \frac{b^2}{n_2} + \frac{c^2}{n_3} + \frac{d^2}{n_4} - \frac{T^2}{N}$$

| | | |
|-------|--------|---|
| เมื่อ | SS_a | แทนผลบวกของกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนของคะแนนเฉลี่ยในทุกกลุ่มจากมีชดิมเลขคณิต |
| | a | แทนผลรวมของคะแนนในกลุ่มที่ 1 |
| | b | แทนผลรวมของคะแนนในกลุ่มที่ 2 |
| | c | แทนผลรวมของคะแนนในกลุ่มที่ 3 |
| | d | แทนผลรวมของคะแนนในกลุ่มที่ 4 |

$$SS_w = SS_t - SS_a$$

เมื่อ SS_w แทนผลบวกของกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนภายในกลุ่ม

$$MS_a = SS_a / k - 1$$

เมื่อ MS_a แทนความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม
 k แทนจำนวนกลุ่ม

$$MS_w = SS_w / N - k$$

เมื่อ MS_w แทนความแปรปรวนภายในกลุ่ม

$$F = \frac{MS_a}{MS_w}$$

เมื่อ F แทนค่าที่จะนำไปเปรียบเทียบกับค่าในตาราง

7. ถ้าทำการทดสอบด้วยค่า F พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ จะทำการทดสอบภายหลังด้วยวิธีของ เชฟเฟ (Scheffe' Test) เพื่อหาว่ากลุ่มใดแตกต่างจากกลุ่มใด โดยไชสูตร (ประคอง กรรณสุต 2525: 199)

$$F = \frac{(m_1 - m_2)^2}{MS_w \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right) (k-1)}$$

เมื่อ m แทนค่ามัธยฐานเลขคณิตของแต่ละกลุ่ม
 MS_w แทนค่าความแปรปรวนภายในกลุ่ม