

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัย ภาพยนตร์สารคดี ประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา เพื่อใช้เป็นสื่อทางวัฒนธรรมสำหรับถ่ายทอดถึงปรัชญา ความเชื่อ และภูมิปัญญาในการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งได้มีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ให้แก่คนในท้องถิ่นและบุคคลทั่วไปได้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องของประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา และนำไปยึดถือปฏิบัติได้อย่างถูกต้องเพื่อรักษาซึ่งศิลปวัฒนธรรมอันดีงามให้คงอยู่สืบไปบนพื้นฐานความรู้ที่ถูกต้อง และเกิดความภาคภูมิใจในความเป็นตัวตนที่แท้จริงของคนไทยล้านนา มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตภาพยนตร์สารคดีที่มีประสิทธิภาพ มีประสิทธิผล และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมหลังการรับชมภาพยนตร์สารคดี โดยมีวิธีดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 2 คน ด้านเทคนิคการถ่ายภาพนิ่งจำนวน 1 คน ด้านเทคนิคการถ่ายภาพเคลื่อนไหวจำนวน 1 คน และเทคนิคด้านเสียงจำนวน 2 คน รวม 6 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. กลุ่มตัวอย่างเป็นประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตหมู่ 1 ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยกึ่งทดลองใช้รูปแบบการศึกษาแบบ One Group Pretest/Posttest Design (ส่วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2544 : 192 -193) ดังนี้

ตารางที่ 3.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย

ทดสอบก่อนชมสื่อ	การทดลอง	ทดสอบหลังชมสื่อ
O_1	X	O_2

X	แทน	การทดลอง
O_1	แทน	ผลการทดสอบก่อนชมสื่อ
O_2	แทน	ผลการทดสอบหลังชมสื่อ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้เป็นภาพยนตร์สารคดี แบบทดสอบหาค่าประสิทธิภาพแบบทดสอบหาค่าประสิทธิผล แบบสอบถามหาค่าความพึงพอใจ โดยแสดงรายละเอียดดังนี้

1. แบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของสารคดี แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่

ระดับดีมาก	5	คะแนน
ระดับดี	4	คะแนน
ระดับปานกลาง	3	คะแนน
ระดับน้อย	2	คะแนน
ระดับน้อยที่สุด	1	คะแนน

นำไปเทียบกับเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 72)

ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของสารคดี ดำเนินการหาค่าประสิทธิภาพกับผู้เชี่ยวชาญ

2. แบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิผลของสื่อสารคดีประเภทการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบ ถิ่นนา แบบปรนัยเลือกตอบ (Multiple Choices) 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมหลังชมสารคดีประเภทการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบ ถิ่นนาแก่ประชาชน จำนวน 30 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยใช้ เกณฑ์ระดับ ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	5	คะแนน
พึงพอใจมาก	4	คะแนน
พึงพอใจปานกลาง	3	คะแนน
พึงพอใจน้อย	2	คะแนน
พึงพอใจน้อยที่สุด	1	คะแนน

นำไปเทียบกับเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 72)

ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่กล่าวมา ในข้อ 2 และ 3 ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพก่อนและหลังรับชมภาพยนตร์สารคดีและหาความพึงพอใจภายหลังรับชมภาพยนตร์สารคดี จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ไปใช้คำนวณและวิเคราะห์ค่าทางสถิติ

การสร้างเครื่องมือ

1. การสร้างภาพยนตร์สารคดี ประเพณีการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา ได้จากการผู้วิจัย ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมงานวิจัยต่างๆ เกี่ยวกับงานวิจัย จากนั้นได้ทำการผลิตภาพยนตร์สารคดีประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนาเพื่อใช้สำหรับเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเพณีการฟ้อนผีมดผีเม็ง ความเชื่อเรื่องผี ประเพณีไทยภาคเหนือ นาฏล้านนา การทำสื่อสารคดี จากแหล่งข้อมูลต่างๆ

1.2 กรองข้อมูลและเนื้อหาของความเชื่อและประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็ง ที่จะนำมาสร้างภาพยนตร์สารคดี โดยคำนึงถึงเนื้อหาที่ให้ความรู้ ความเข้าใจเป็นสำคัญ

1.3 เขียนบทสารคดีในลักษณะการลำดับความเป็นมา

1.4 นำบทสารคดีมาจัดทำในรูปแบบ Storyboard

1.5 ให้อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยตรวจสอบบทสารคดีและ Storyboard เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสม

1.6 ดำเนินการถ่ายทำสารคดีตามรูปแบบที่ได้กำหนดไว้ใน Storyboard จากสถานการณ์จริงและสถานการณ์จำลอง

1.7 ตัดต่อภาพตามลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง โดยสอดคล้องกับสารคดีที่เขียนไว้

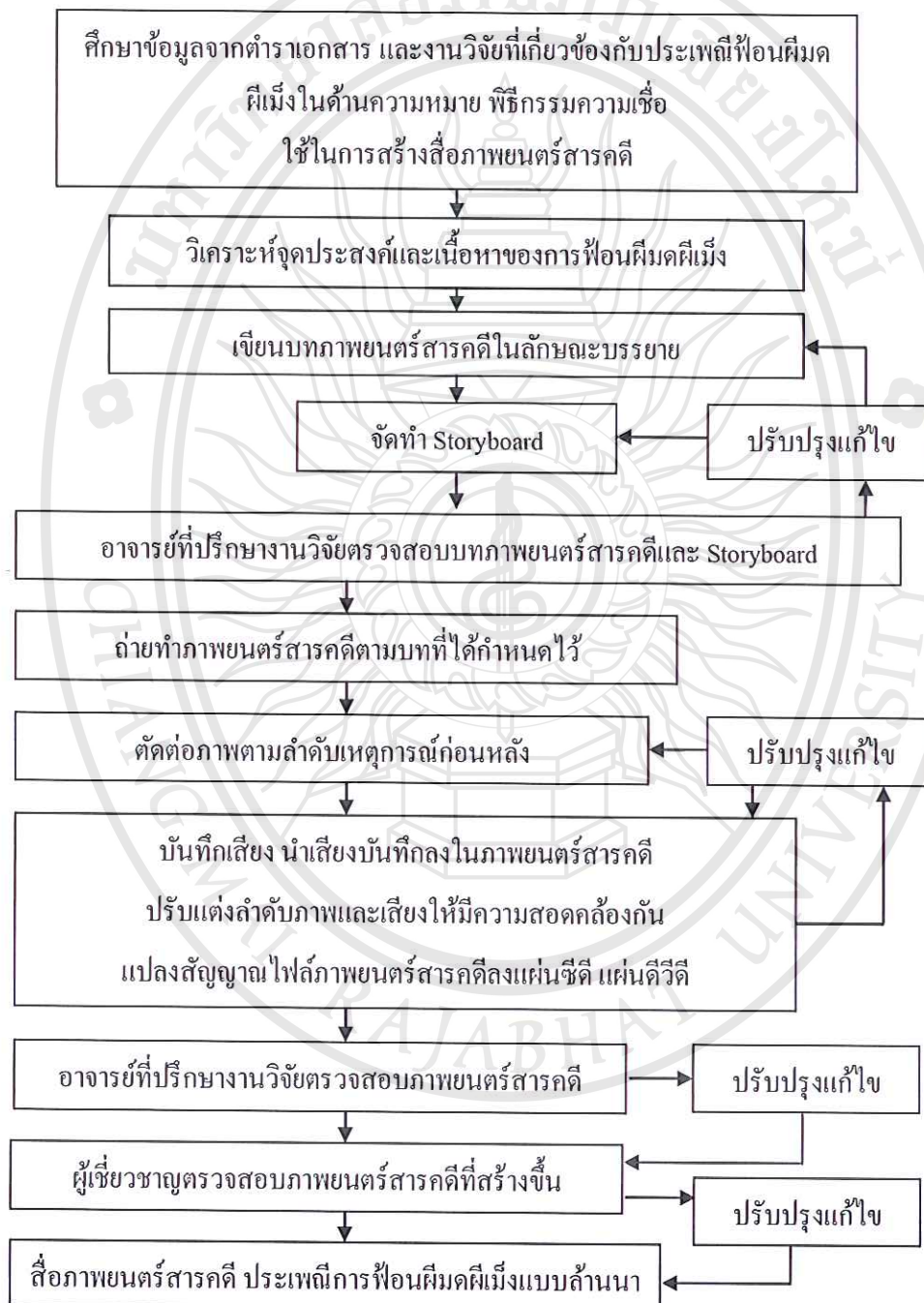
1.8 บันทึกเสียงและใส่เสียงบันทึกลงในสารคดี แล้วปรับแต่งลำดับภาพและเสียงให้มีความสอดคล้องกัน แล้วแปลงสัญญาณไฟล์เป็นไฟล์สารคดีแบบสำเร็จรูปไว้ในแผ่นซีดีหรือแผ่นดีวีดี สำหรับใช้งานกับเครื่องเล่นทั่วไปได้

1.9 ให้อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยตรวจสอบสารคดีที่สร้างขึ้น เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสม

1.10 ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสารคดีที่สร้างขึ้น เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสม

1.11 นำข้อมูลคะแนนดิบ ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินความสอดคล้องของสารคดีมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.12 นำสารคดีที่ได้ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์สารคดี

จากภาพแสดงขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์สารคดีคือกระบวนการที่จะทำให้เกิดภาพยนตร์สารคดีประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งเพื่อที่จะนำไปใช้ หาค่าประสิทธิภาพ ประสิทธิผลก่อน และหลังรับชมภาพยนตร์สารคดีและหาความพึงพอใจภายหลังรับชมภาพยนตร์สารคดี

2. การสร้างแบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิผลของสารคดีประเพณีการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร วิธีการสร้างแบบทดสอบ

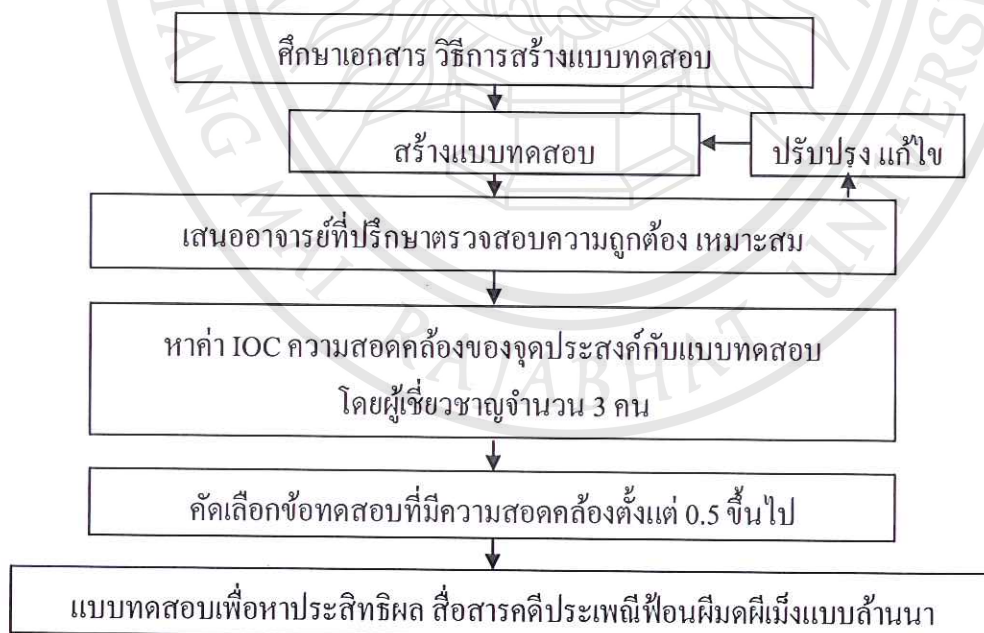
2.2 สร้างแบบทดสอบเพื่อใช้ในการหาประสิทธิผล สารคดีประเพณีการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนาแบบปรนัยเลือกตอบ (Multiple Choices) 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสม

2.4 นำแบบทดสอบไปหาค่า IOC เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของจุดประสงค์กับแบบทดสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 2 คน

2.5 นำแบบทดสอบมาคัดเลือกข้อทดสอบที่มีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2544 : 122) ให้เหลือ จำนวน 30 ข้อ

2.6 นำแบบทดสอบไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิผลสารคดีประเพณีการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิผลสื่อภาพยนตร์สารคดี

แผนผังข้างบนคือขั้นตอนการสร้างเครื่องมือตรวจสอบหา ประสิทธิภาพ ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และปรับปรุงแก้ไข

3. การสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสารคดีประเพณีการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร วิธีการสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสารคดีประเพณีการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

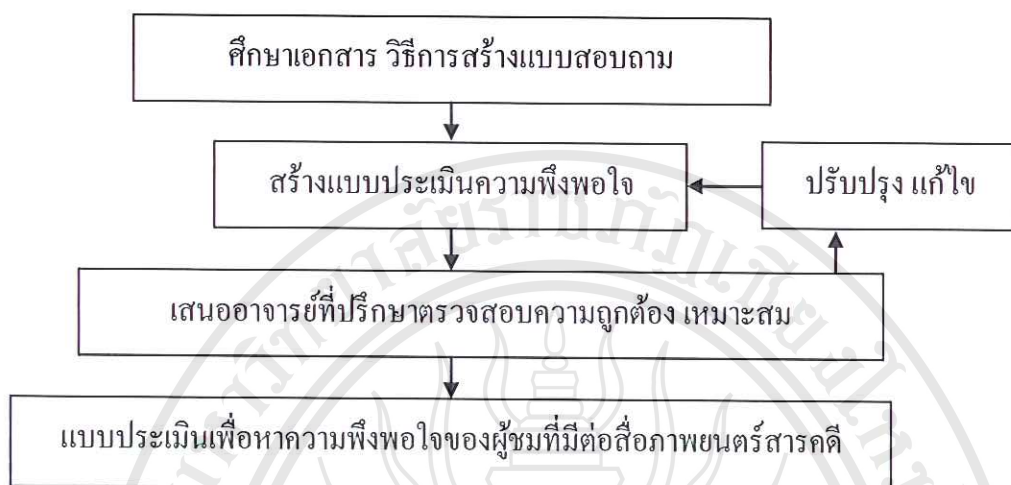
3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

3.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้ในการสอบถามความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสารคดีประเพณีการฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนาแก่ประชาชน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่

พึงพอใจมากที่สุด	5	คะแนน
พึงพอใจมาก	4	คะแนน
พึงพอใจปานกลาง	3	คะแนน
พึงพอใจน้อย	2	คะแนน
พึงพอใจน้อยที่สุด	1	คะแนน

นำไปเทียบกับเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 72)

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อสารคดีสามารถแสดงเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



ภาพที่ 3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามเพื่อหาความพึงพอใจต่อสื่อภาพยนตร์สารคดี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แผนผังข้างบนคือขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ แบบสอบถาม หาค่าความพึงพอใจของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และปรับปรุงแก้ไข

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 วางแผนติดต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านเทคนิค และด้านเสียง เพื่อขอประเมินประสิทธิภาพของภาพยนตร์สารคดี

1.2 ติดต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เพื่อขอออกหนังสือขออนุญาตให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประสิทธิภาพของภาพยนตร์สารคดี

1.3 นำแบบประเมินประสิทธิภาพของภาพยนตร์สารคดีไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านเทคนิค และด้านเสียง ประเมินเพื่อหาประสิทธิภาพของภาพยนตร์สารคดี

1.4 นำข้อมูลที่ได้ไปใช้คำนวณและวิเคราะห์ค่าทางสถิติ

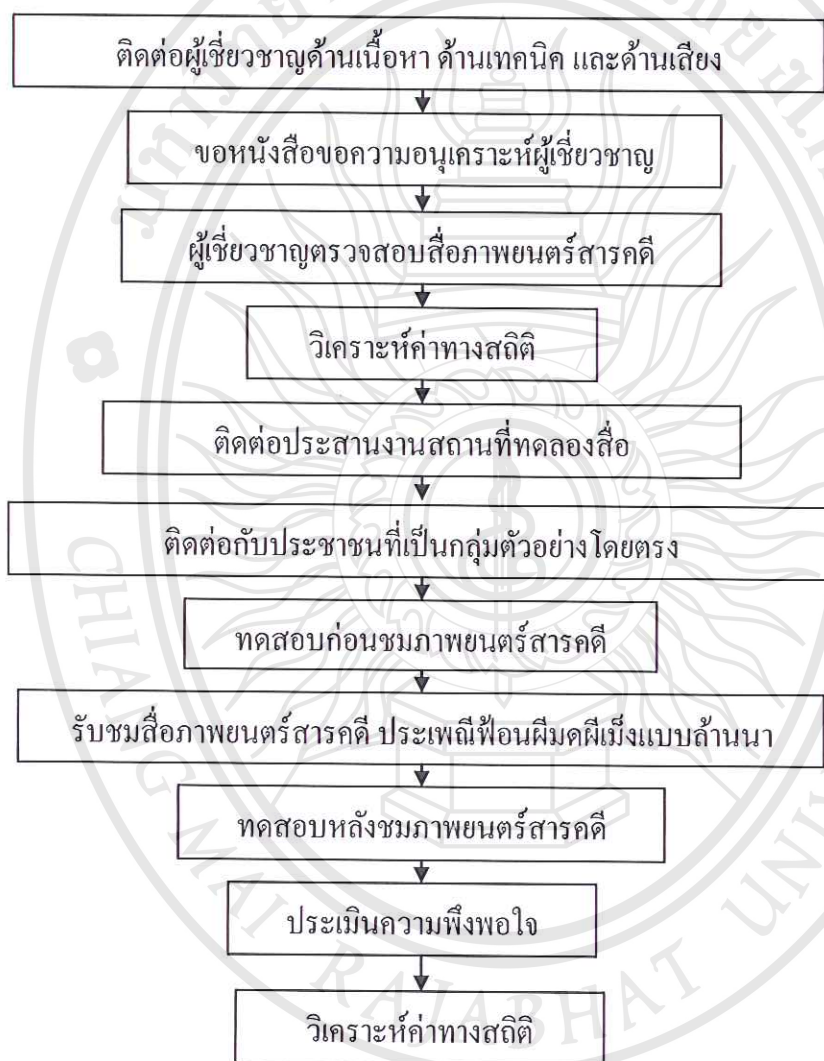
1.5 ติดต่อประสานงานสถานที่ นัดแนะ โดยเป็นแหล่งชุมชน ในพื้นที่ เขตตำบล ช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อใช้ทดลองสื่อ

1.6 ติดต่อกับประชาชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยตรง ในพื้นที่ เขตตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยเป็นกลุ่มขนาดเล็กไม่เกิน 10 คน และหาใช้สถานที่บริเวณใกล้เคียงเพื่อทดสอบสื่อภาพยนตร์สารคดี เป็นสำนักงาน และเป็นบ้านพักอาศัยทั่วไป

1.7 นำสื่อภาพยนตร์สารคดี ไปใช้กับประชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

1.8 เมื่อรับชมสื่อสารคดี ประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา จบลง ได้ให้ประชาชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังจากรับชมสื่อภาพยนตร์สารคดี และนำแบบประเมินความพึงพอใจสอบถามประชาชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

1.9 นำข้อมูลที่ได้ไปใช้คำนวณและวิเคราะห์ค่าทางสถิติ
ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลสามารถแสดงได้ดังนี้



ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

จากแผนผังแสดงขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล คือการดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพ ประสิทธิผลก่อนและหลังรับชมภาพยนตร์สารคดีและหาความพึงพอใจภายหลังรับชมภาพยนตร์สารคดี จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ไปใช้คำนวณและวิเคราะห์ค่าทางสถิติ

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของภาพยนตร์สารคดี ประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยก่อนนำไปใช้จะมีการหาคุณภาพของเครื่องมือ รวบรวมข้อมูล ด้วยการนำเครื่องมือรวบรวมข้อมูลกับวัตถุประสงค์ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 2 คน ด้านเทคนิคภาพ 2 คน ด้านเสียง 2 คน รวม 6 คน พิจารณาว่าเครื่องมือสอดคล้องจุดประสงค์หรือไม่ โดยกำหนดคะแนนความเห็นดังนี้

+1 แน่ใจว่าเครื่องมือนี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 ไม่แน่ว่าเครื่องมือนี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 แน่ใจว่าเครื่องมือนี้ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

การพิจารณาผลการประเมินค่า IOC คือ ค่า $IOC \geq 0.6$ แสดงว่าข้อคำถามข้อนั้นมี ความสอดคล้องของเนื้อหาตรงตามที่ต้องการ

2.2 การวิเคราะห์หาประสิทธิผลของภาพยนตร์สารคดี ประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา โดยหาค่าสถิติของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังรับชมสื่อภาพยนตร์สารคดี แล้วนำข้อมูลการทดสอบคะแนนก่อนรับชมสื่อและคะแนนการทดสอบหลังรับชมสื่อมาวิเคราะห์หาค่าประสิทธิผล (E.I)

2.3 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของภาพยนตร์สารคดี ประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา และความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่อสารคดี ประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าไปเทียบกับเกณฑ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของสื่อสารคดี ประเพณีฟ้อนผีมดผีเม็งแบบล้านนา และความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์สารคดี ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 160)

ค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) จากสูตรของการ์เรตต์ (Garrett, 1966)

สูตร
$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$\bar{X}$ คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ คือ ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) จากสูตรเฟอร์กูสัน (Ferguson, 1981)

สูตร
$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

X คือ คะแนนแต่ละตัว

$\sum$ คือ ผลรวม

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของสื่อภาพยนตร์สารคดีตามวิธีการของกู๊ดแมน และชไนเดอร์ (Goodman, Fletcher and Schneider, 1980 : 30 - 34)

สูตร การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

$$E.I = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังชมสื่อทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนชมสื่อทุกคน}}{(\text{จำนวนนักศึกษา} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนชมสื่อทุกคน}}$$

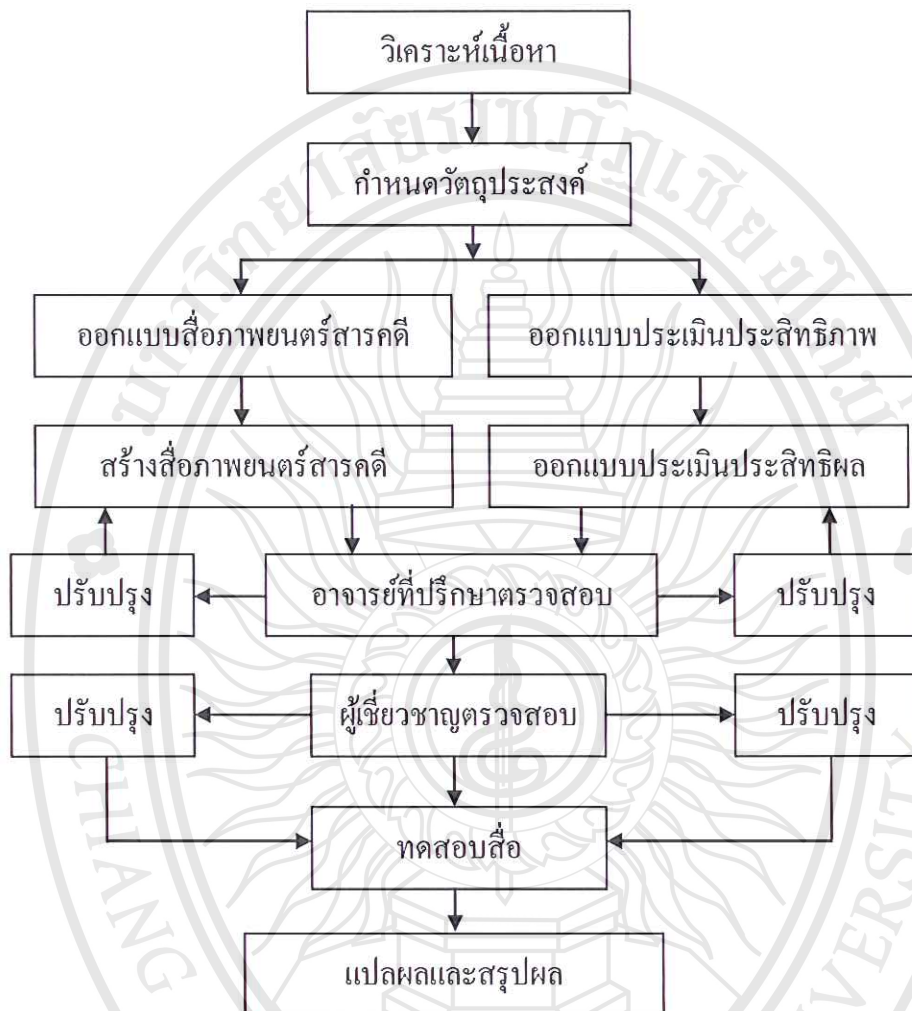
3. การประเมินหาค่าความสอดคล้องภายในของเครื่องมือในการวิจัย (Content Validity)
โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ Index of Item-Objective Congruence:
IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543 : 17)

สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

สรุปวิธีการดำเนินการวิจัย สามารถแสดงได้ดังนี้



ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินงานวิจัยรูปแบบแผนผังนี้ โดยแสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัยได้ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมความเชื่อในการฟ้อน ผีมดผีเม็ง จากนั้นกำหนดวัตถุประสงค์

2. วิเคราะห์เนื้อหาและเขียนบทภาพยนตร์สารคดี นำบทภาพยนตร์สารคดีมาเขียน Storyboard รวมทั้งออกแบบเครื่องมือโดยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย แบ่งเป็นแบบทดสอบหาค่าประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และแบบสอบถามความพึงพอใจ
3. สร้างเครื่องมือตรวจสอบหาประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และความพึงพอใจของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และปรับปรุงแก้ไข
4. ดำเนินการทดสอบหาประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งยังทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพก่อนและหลังรับชมภาพยนตร์สารคดีและหาความพึงพอใจภายหลังรับชมภาพยนตร์สารคดี
5. นำข้อมูลที่ได้ไปใช้คำนวณและวิเคราะห์ค่าทางสถิติ รวมทั้งเก็บข้อมูลแปลผลและสรุปผลงานวิจัย

