

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

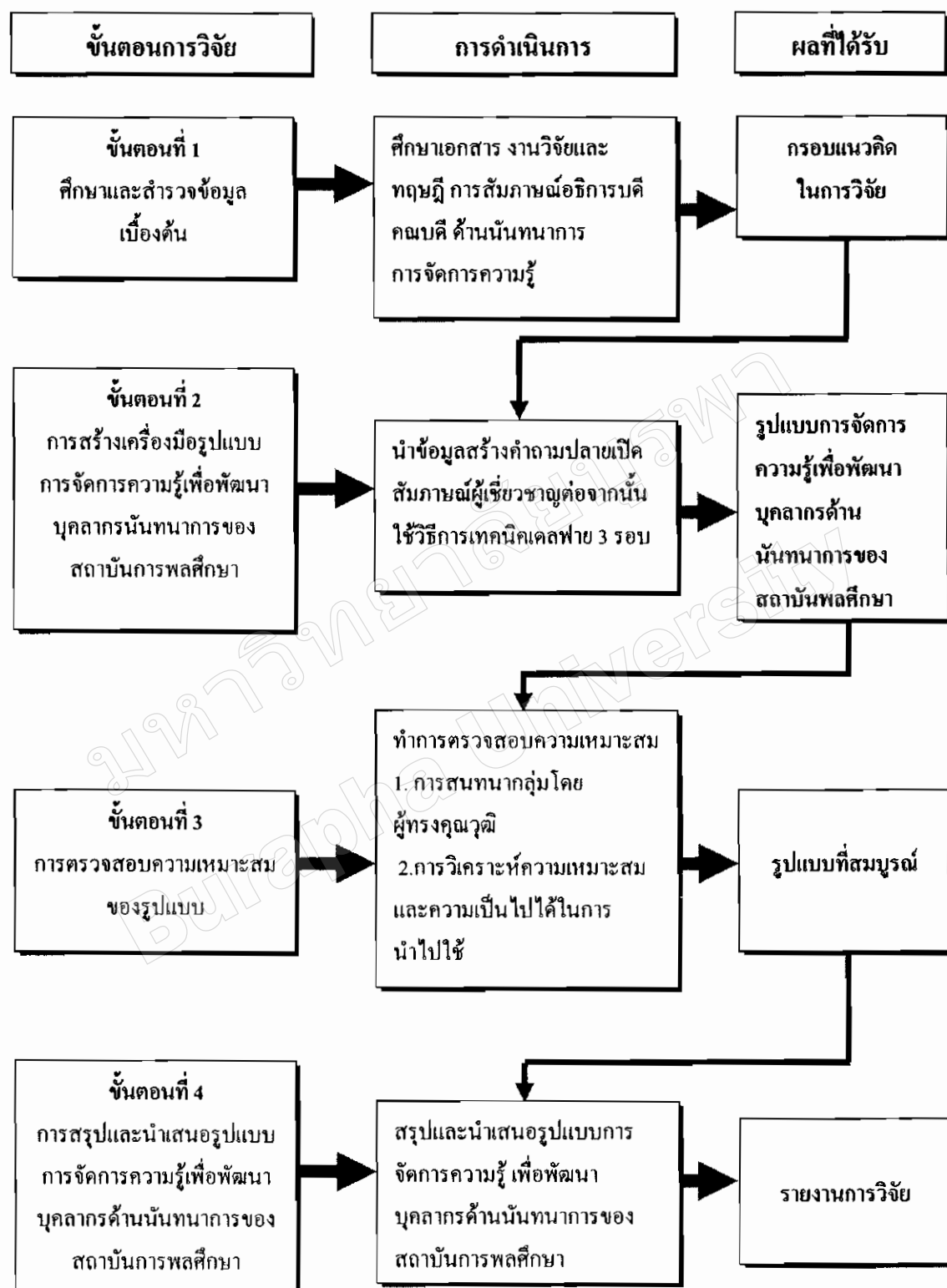
การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและสำรวจข้อมูลเบื้องต้น โดยศึกษาค้นคว้า หลักการ แนวคิด ทฤษฎี การบริหารจัดการความรู้ และนันทนาการ นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังกล่าวเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวคิดการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 สร้างรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา โดยใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) 3 รอบ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารนันทนาการ ด้านการปฏิบัตินันทนาการ และด้านการจัดการความรู้ จำนวน 19 คน เพื่อให้ได้รูปแบบที่มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติและความสมบูรณ์ของรูปแบบ

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบการจัดการความรู้ด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา ตามความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องด้านนันทนาการจากสถาบันการพลศึกษา 17 วิทยาเขต จำนวน 126 คน และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการบริหารนันทนาการ ด้านการปฏิบัตินันทนาการและด้านการจัดการความรู้ จำนวน 8 คน

ขั้นตอนที่ 4 สรุปและนำเสนอรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา ดังภาพที่ 15



ภาพที่ 15 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและผลที่ได้รับ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

1. ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านนันทนาการและการจัดการความรู้ที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับ จำนวน 19 คน
2. ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ทางด้านนันทนาการและการจัดการความรู้ซึ่งมีผลงานเป็นที่ยอมรับ จำนวน 8 คน
3. บุคลากรด้านนันทนาการ คณะศิลปศาสตร์ ของสถาบันการพลศึกษา 17 วิทยาเขต จำนวน 188 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านนันทนาการและการจัดการความรู้ จำนวน 19 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบสโนว์บอล (Snow Ball)
2. บุคลากรด้านนันทนาการ คณะศิลปศาสตร์ ของสถาบันการพลศึกษา 17 วิทยาเขต จำนวน 126 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) จากตารางกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากประชากรของเครชชีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) ตามกลุ่มผู้บริหาร ผู้จัดการเรียนการสอน ผู้ปฏิบัติการสอน และฝ่ายกิจการนักศึกษา
3. ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ทางด้านนันทนาการและการจัดการความรู้ซึ่งมีผลงานเป็นที่ยอมรับ จำนวน 8 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ในการทำวิจัยโดยใช้เทคนิคเดลฟาย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการและการจัดการความรู้ จำนวน 19 คนในรอบที่ 1 และแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับเพื่อสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญ ในรอบที่ 2 และรอบที่ 3
2. แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เพื่อสอบถามความคิดเห็นของบุคลากรด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา ในการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบการจัดการความรู้ด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา

3. แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิค่านันทนาการ ของสถาบันการพลศึกษา เพื่อขึ้นย่นรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรค่านันทนาการของสถาบันการพลศึกษา

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 19 คน จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และรายงานที่เกี่ยวกับหลักการแนวคิดกระบวนการจัดการความรู้ และหน้าที่การบริหารจัดการ มาทำการสังเคราะห์ (Content Synthesis) และนำมาสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview)

2. แบบสอบถามมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ เกี่ยวกับการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรค่านันทนาการของสถาบันการพลศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 สร้างข้อคำถามจากการศึกษา หลักการ แนวคิด เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ภายได้กรอบแนวคิดทฤษฎีการจัดการความรู้ และหน้าที่การบริหารจัดการ ในแต่ละองค์ประกอบของทฤษฎีการจัดการความรู้ ได้แก่ การค้นหาความรู้และการดึงความรู้ การจัดการกลั่นกรองความรู้ การจัดเก็บและการนำไปใช้ การเผยแพร่และการแลกเปลี่ยนความรู้ และการนำความรู้ใหม่ไปใช้และหน้าที่การบริหารจัดการ ได้แก่ ด้านการวางแผน ด้านการจัดองค์การ ด้านการปฏิบัติ และด้านการควบคุม ดังนั้นข้อคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจะประกอบด้วย ดังนี้

2.1.1 องค์ประกอบด้านการค้นหาความรู้และการดึงความรู้ จำนวน 16 ข้อ

2.1.2 องค์ประกอบด้านการจัดการกลั่นกรองความรู้ จำนวน 16 ข้อ

2.1.3 องค์ประกอบด้านการจัดเก็บและการนำไปใช้ จำนวน 16 ข้อ

2.1.4 องค์ประกอบด้านการเผยแพร่และการแลกเปลี่ยนความรู้ จำนวน 16 ข้อ

2.1.5 องค์ประกอบด้านการนำความรู้ใหม่ไปใช้ จำนวน 16 ข้อ

2.2 แสดงความคิดเห็นโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 19 คน โดยส่งแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องในรอบที่ 2 ของรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรค่านันทนาการของสถาบันการพลศึกษา แล้วนำมาหาค่ามัธยฐานและค่าพิสัยระหว่างควอไทล์

3. แบบสอบถามมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ เกี่ยวกับการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรค่านันทนาการ ของสถาบันการพลศึกษา เพื่อแสดงความคิดเห็นของรูปแบบการจัดการ

ความรู้ด้านนันทนาการ ของสถาบันการพลศึกษา โดยส่งแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ ในรอบที่ 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาขึ้นต้นรูปแบบการจัดการความรู้ด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา นำมาหาค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยวิธีการดังนี้

1. ขอนหนังสือจากคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา เพื่อขอความร่วมมือในการสัมภาษณ์และการตอบแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญและนำส่งแบบสอบถามถึงกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บรวบรวมด้วยตนเองและทางไปรษณีย์
2. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 19 คน โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเอง นำข้อมูลมาสร้างเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 80 ข้อ
3. ส่งแบบสอบถามรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อพัฒนานุเคราะห์ด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา ทางไปรษณีย์ให้กับผู้เชี่ยวชาญ และบุคลากรด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบการจัดการความรู้ด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา
4. จัดสนทนากลุ่ม โดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 8 คน เพื่อแสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อพัฒนานุเคราะห์ด้านนันทนาการของสถาบันการพลศึกษา ในการหาฉันทามติ (Consensus)

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการความรู้ด้านนันทนาการ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม รอบที่ 2 นำมาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้ค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range: IR)
3. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม รอบที่ 3 นำมาวิเคราะห์ทางสถิติโดยหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติของรูปแบบการจัดการความรู้ด้านนันทนาการ

4. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม พิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาบุคลากรด้านนันทนาการ ของสถาบันการพลศึกษา โดยใช้ฉันทามติ (Consensus) ของผู้ทรงคุณวุฒิด้านนันทนาการ

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University