

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์การใช้ทักษะของนักกีฬาปันจักสีลัดที่ชนะเลิศในการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2550 – 2556 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 60 คน ทำการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักกีฬาปันจักสีลัดที่ชนะเลิศการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 -2556 ทั้ง 15 รุ่น เป็นนักกีฬายชาย 10 รุ่น (คือรุ่น A,B,C,D,E,F,G,H,I,J) และ นักกีฬาหญิง 5 รุ่น (คือรุ่น A,B,C,D,E) โดยผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากวิดีโอบันทึกการแข่งขันกีฬาปันจักสีลัดในการแข่งขันซีเกมส์ครั้งที่ 19 – 22 (พ.ศ. 2550 – 2556) และวิเคราะห์ข้อมูลการใช้ทักษะที่ทำคะแนนได้เฉพาะผู้ที่ชนะเลิศในแต่ละรุ่นเท่านั้น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 – 2556 จำนวนทั้งสิ้น 60 คน แยกเป็นชาย 40 คน หญิง 20 คน สามารถแบ่งได้ดังนี้

ซีเกมส์ ปีพ.ศ. 2550 นักกีฬาที่ชนะเลิศ 15 รุ่น นักกีฬา 15 คน แยกเป็นชาย 10 คน หญิง 5 คน
 ซีเกมส์ ปีพ.ศ. 2552 นักกีฬาที่ชนะเลิศ 15 รุ่น นักกีฬา 15 คน แยกเป็นชาย 10 คน หญิง 5 คน
 ซีเกมส์ ปีพ.ศ. 2554 นักกีฬาที่ชนะเลิศ 15 รุ่น นักกีฬา 15 คน แยกเป็นชาย 10 คน หญิง 5 คน
 ซีเกมส์ ปีพ.ศ. 2556 นักกีฬาที่ชนะเลิศ 15 รุ่น นักกีฬา 15 คน แยกเป็นชาย 10 คน หญิง 5 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. วิดีโอการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 19 – 22 (พ.ศ. 2550 – 2556) ซึ่งบันทึกโดยสมาคมปันจักสีลัดแห่งประเทศไทย
2. แบบบันทึกผลการใช้ทักษะการทำคะแนนของกีฬาปันจักสีลัด(ภาพผนวก ข)
3. โปรแกรมชุดอุปกรณ์สำหรับวิเคราะห์ทักษะกีฬาสปรอตโค้ด(Performance Analysis) รุ่น Sport Code Elite (ภาพผนวก ค)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ถึงนายกสมาคมปันจักสีลัดแห่งประเทศไทยเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการขอวีดิโอบันทึกการแข่งขันปันจักสีลัดในกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 19 – 22 (พ.ศ. 2550 – 2556) (ภาพผนวก ง)

2. ทำการวิเคราะห์ทักษะป็นจกสล็อตที่ทำคะแนนได้จากการดูวิดีโอในการแข่งขันกีฬาป็นจกสล็อตในแต่ละปี โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ทำการบันทึกทักษะต่างๆ ผ่านโปรแกรมสปอร์ตโค้ด หลังจากนั้นบันทึกข้อมูล(ภาพผนวก จ)
3. หลังจากการบันทึกข้อมูลทักษะที่ทำคะแนนได้จึงส่งผลการบันทึกข้อมูลพร้อมกับวิดีโอให้ผู้เชี่ยวชาญ (ภาพผนวก ฉ)ทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
4. นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์เชิงสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้มารวบรวมทำการวิเคราะห์และคำนวณด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป โดยหาค่าต่างๆ ดังนี้

คำนวณค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการใช้ทักษะกีฬาป็นจกสล็อตที่ทำคะแนนได้ โดยจำแนกตามรุ่นน้ำหนักและปีการแข่งขันในกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 19 – 22 (พ.ศ. 2550 – 2556)

Prince of Songkla University
Pattani Campus