

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ และเพื่อเปรียบเทียบสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาก่อนและหลังการใช้การละเล่นพื้นบ้าน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านพัฒนาสุนทรียภาพเป็นเครื่องมือในการทดลอง ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือ
4. การดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้จากการสุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่ม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 39 คน ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2543 โรงเรียนวัดชะจาว กลุ่มโรงเรียนอุดรสันติ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ จำนวน 20 กิจกรรม ใช้เวลากิจกรรมละ 3 คาบ
2. แบบวัดสุนทรียภาพในการละเล่นพื้นบ้าน

การสร้างเครื่องมือ

1. การเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ

1.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของการเล่นเกมพื้นบ้าน เพื่อสร้างสุนทรียภาพ สำหรับนักเรียนจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือ

1.2 นำการเล่นเกมพื้นบ้านที่ได้จากการวิจัยของวิราภรณ์ ปนาทกุล (2530) ว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 ทั้งยังได้พิจารณาในเรื่องของ ไม่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรม ความเป็นสากล ไม่ใช่เป็นการแข่งขันเพื่อการพนันและ ไม่มีการล้อเลียนเหยียดหยามผู้อื่น นอกจากนี้ยังได้วิเคราะห์คุณค่าการละเล่นของเด็กไทย ด้านสมรรถภาพการเรียนรู้ ทั้ง 5 ประการของ กาเย่(Gagne') คือ

1. ข้อเท็จจริง (Verbal Information)
2. ทักษะทางเชาว์ปัญญา (Intellectual Skill)
3. ยุทธศาสตร์การคิด (Cognitive Strategy)
4. ทักษะการเคลื่อนไหว (Motor Skill)
5. เจตคติ (Attitude)

ทั้งหมดจำนวน 64 กิจกรรม ผู้วิจัยนำมาสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีจับสลากให้เหลือ 30 กิจกรรม

1.3 นำการเล่นเกมพื้นบ้านที่ได้จากการสุ่มทั้ง 30 กิจกรรมมาวิเคราะห์ให้มอดัประกอบ ความงามของสุนทรียศาสตร์ ได้แก่ ความสมบูรณ์ ความได้สัดส่วน ความเป็นเอกภาพ แล้วนำไปให้กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมอีกครั้ง

1.4 นำการเล่นเกมพื้นบ้านที่ได้จากการวิเคราะห์แล้วไปหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญตัดสิน โดยวิธีการของโรวินลลี และแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton) (อ้างใน บุญเว็ด ภิญโญอนันตพงษ์, 2527, หน้า 69-70) และทำการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีจับสลากให้เหลือจำนวน 20 กิจกรรมเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาสุนทรียภาพ

1.5 นำการเล่นเกมพื้นบ้านทั้ง 20 กิจกรรมไปให้นักเรียนจัดลำดับการเล่นตามความต้องการที่ต้องการเล่นจากลำดับที่ 1 ถึงลำดับที่ 20 จากนั้นจึงนำไปใช้จริง

2. การสร้างแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้าน

2.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้าน

2.2 ดำเนินการสร้างแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้านให้สอดคล้องกับความหมายของสุนทรียภาพในด้านความพึงพอใจ ความเพลิดเพลิน และคุณค่า ทั้งหมดจำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งได้ดังนี้ ความพึงพอใจ 7 ข้อ ความเพลิดเพลิน 6 ข้อและด้านคุณค่า 7 ข้อ ในแบบวัดนี้ให้ประมาณค่าแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่

มากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
มาก	ให้ 4 คะแนน
ปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
น้อย	ให้ 2 คะแนน
น้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

2.3 นำแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้าน ไปให้กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความสอดคล้องกับความพึงพอใจ ความเพลิดเพลิน และคุณค่าทางสุนทรีย มาปรับปรุงแก้ไข ตามที่ได้ให้ข้อเสนอแนะ

2.4 นำแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้าน ที่ได้ผ่านกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่านแล้ว ให้อาจารย์ที่ปรึกษา 2 ท่านได้ตรวจสอบอีกครั้งหนึ่งก่อนนำไปทดลองใช้

2.5 นำแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้าน ที่ผ่านการตรวจสอบแก้ไข ปรับปรุงแล้ว ไปทดสอบใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน โรงเรียนบ้านท่าเมืองล่าง ซึ่งเป็นโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียนอุดรสันติ แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยวิธีหาสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของ ครอนบาค (Cronbach) (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538, หน้า 200) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.7273

การดำเนินการทดลอง

เป็นการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง

1. ให้นักเรียนทำแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้าน
2. ให้นักเรียนเล่นกิจกรรมการเล่นเกมที่บ้านเป็นเวลาทั้งสิ้น 5 สัปดาห์

3. ให้นักเรียนทำแบบวัดสุนทรียภาพในการละเล่นพื้นบ้านหลังจากเล่นกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของการละเล่นพื้นบ้าน ซึ่งอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญตัดสิน โดยวิธีการของโรวินลลี และแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton)

จากสูตร

$$IOC = \sum R / N$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
 $\sum R$ คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาวิชาทั้งหมด
 N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาวิชา

(อ้างใน บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์, 2527, หน้า 69-70)

2. วิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบวัดสุนทรียภาพในการละเล่นพื้นบ้าน โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของ ครอนบัค (Cronbach) จากสูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right\}$$

เมื่อ α คือ ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
 n คือ จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
 S_i^2 คือ คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
 S^2 คือ คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

(อ้างใน ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538 หน้า 200)

3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสุนทรีย์ภาพของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) จากสูตร

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ t คือ อัตราส่วนวิกฤติ
 $\sum D$ คือ ผลรวมของผลต่างระหว่างคะแนน Pre-test และ Post-test
 $\sum D^2$ คือ ผลรวมกำลังสองของผลต่างระหว่าง Pre-test และ Post-test
 N คือ จำนวนนักเรียน
 $df = N - 1$

(อ้างใน ประคอง กรรณสูต, 2525, หน้า 120)