

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่องการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพนอกจากนี้ยังต้องการเปรียบเทียบสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีก่อนและหลังการใช้การละเล่นพื้นบ้าน

สำหรับกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์และใช้พัฒนาสุนทรียภาพในครั้งนี้ ได้มาจากการศึกษาของ วิราภรณ์ ปนาทกุล(2530) ซึ่งศึกษาการละเล่นพื้นบ้านที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 ทั้งยังได้พิจารณาในเรื่องของไม่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรม มีความเป็นสากล ไม่ใช่การแข่งขันเพื่อการพนันและไม่ล้อเลียนเหยียดหยามผู้อื่น นอกจากนี้ยังได้วิเคราะห์คุณค่า การละเล่นของเด็กไทยด้านสมรรถภาพการเรียนรู้ ทั้ง 5 ประการของ กาเย่ (Gagne') ดังนี้

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

ในการวิเคราะห์การละเล่นครั้งนี้ ผู้สมมาวิเคราะห์ทั้งหมด 30 กิจกรรมเพื่อนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบความงามของสุนทรียศาสตร์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ความสมบูรณ์ หมายถึง ชิดความสามารถที่ก่อให้เกิดการรวมกันเข้าของส่วนต่างๆ ของเนื้อสาร เป็นการรวมกันที่มีความสมบูรณ์ เพราะไม่มีส่วนใดขาดหรือเกิน เป็นการรวมที่ลงตัวพอดี

2. ความได้สัดส่วนที่เหมาะสม หมายถึง ความเหมาะสมกลมกลืนซึ่งกันและกันของส่วนต่างๆ และความเหมาะสมกลมกลืน ที่แต่ละส่วนมีต่อส่วนรวมหรือขีดความสามารถที่จะอยู่ร่วมกันกับส่วนอื่นๆและส่วนรวมทั้งหมด ในที่นี้ส่วนต่างๆ ได้แก่ ลีลา (Action) การเคลื่อนไหว (Movement) และจังหวะ (Rhythm)

การเคลื่อนไหว (Movement) หมายถึง การเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกายที่ต่อเนื่องกัน ทั้งที่จากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่ง และร่างกายอยู่กับที่ แต่มีการแสดงกิริยาอวัยวะ เช่น แขน ลำตัว เป็นต้น

ลีลา (Action) หมายถึง ท่าทางของการเคลื่อนไหว

จังหวะ (Rhythm) หมายถึง จังหวะที่เกิดขึ้นระหว่างความสัมพันธ์กันของลีลาและการเคลื่อนไหว

3. ความเป็นเอกภาพ หมายถึง ความเป็นหนึ่งเดียวของส่วนต่างๆ ที่เข้ามาอยู่รวมกัน อย่างมีสัดส่วนที่พอเหมาะ ทำให้ส่วนต่างๆ นั้นประกอบกันเข้าเป็นส่วนรวมส่วนหนึ่ง

จากรายละเอียดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำมาวิเคราะห์ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลได้จัดนำเสนอข้อมูลโดยแบ่งดังนี้

1. วิเคราะห์และใช้การละเล่นพื้นบ้านพัฒนาสุนทรียภาพ
2. เปรียบเทียบสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาก่อนและหลังการใช้การละเล่น

พื้นบ้าน

1. วิเคราะห์และใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ

ตาราง 1 รายละเอียดองค์ประกอบความงามของสุนทรียศาสตร์

ชื่อการละเล่น	ความได้สัดส่วน	ความสมบูรณ์	ความเป็นเอกภาพ
1. กระจ่ายขาเดียว	/	/	/
2. ขายแตงโม	/	/	/
3. ข้าวหลามตัด	/	/	/
4. ชีม้าส่งเมือง	/	/	/
5. ชีม้าโยนบอล	/	/	/
6. ชีตุ๊กกลางนา	/	/	/
7. เขยงแก๊งกอย	/	/	/
8. งูกินหาง	/	/	/
9. จริงจ้ง/หมากกัก	/	/	/
10. ลุงนางเข้าห้อง	/	/	/
11. ชวงรำ	/	/	/
12. ชักส้าว	/	/	/
13. ดินน้ำอากาศ	/	/	/
14. ดาเขย่ง	/	/	/
15. ตีจับ	/	/	/
16. เตย/ตาล่อง	/	/	/
17. แตะหุ่น	/	/	/
18. น้ำขึ้นน้ำลง	/	/	/
19. ปิดตาตีหม้อ	/	/	/
20. ปลาหมอตกกระทะ	/	/	/

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อการละเล่น	ความได้สัดส่วน	ความสมบูรณ์	ความเป็นเอกภาพ
21. โปลิศจับขโมย	/	/	/
22. โพงพาง	/	/	/
23. มะล้อยกถือแก๊ก	/	/	/
24. มอญซ่อนผ้า	/	/	/
25. แม่นาคพระโขนง	/	/	/
26. วีรซ่าวสาร	/	/	/
27. ลิงชิงหลัก	/	/	/
28. เสือกินวัว	/	/	/
29. หมากเก็บ	/	/	/
30. อีตัก	/	/	/

จากการวิเคราะห์ทั้ง 30 กิจกรรม มีองค์ประกอบความงามของสุนทรียศาสตร์ จากนั้น  
จึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอีกครั้งดังต่อไปนี้

ตาราง 2 รายละเอียดการวิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้านตามองค์ประกอบความงามของสุนทรียศาสตร์  
ของผู้เชี่ยวชาญ

กิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น			ΣR	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. กระท่ายขาเดียว	+1	+1	+1	+3	+1
2. ขายแดงโม	+1	0	0	+1	0.33
3. ข้าวหลามตัด	+1	+1	+1	+3	+1
4. ซี่ม้าโยนบอล	+1	+1	0	+2	0.67
5. ซี่ม้าส่งเมือง	+1	0	+1	+2	0.67
6. ซี่ตุ๊กกลางนา	+1	0	+1	+2	0.67
7. เขย่งแก๊งกอย	+1	+1	+1	+3	+1
8. งูกินหาง	+1	+1	+1	+3	+1
9. จริงจ้ง/หมากกัก	+1	+1	+1	+3	+1
10. จู๋นางเข้าห้อง	+1	0	+1	+2	0.67
11. ช้วงรำ	+1	+1	+1	+3	+1
12. ซักผ้า	+1	+1	+1	+3	+1
13. ดินน้ำอากาศ	+1	+1	+1	+3	+1
14. ตาเขย่ง	+1	+1	+1	+3	+1
15. ตีจับ	+1	+1	+1	+3	+1
16. เตย/ตาล่อง	+1	+1	+1	+3	+1
17. ตะหูน	+1	+1	+1	+3	+1
18. น้ำขึ้นน้ำลง	+1	+1	+1	+3	+1
19. ปิดตาตีหม้อ	+1	+1	0	+2	0.67
20. ปลาหมอตกกระทะ	+1	+1	+1	+3	+1

ตาราง 2 (ต่อ)

กิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น			ΣR	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
21. ไปลีดจับขโมย	+1	0	+1	+2	0.67
22. โพงพาง	+1	+1	+1	+3	+1
23. มะลือกกอกแก็ก	+1	0	+1	+2	0.67
24. มอญช้อนผ้า	+1	+1	+1	+3	+1
27. ลิงชิงหลัก	+1	+1	+1	+3	+1
28. เสือกินวัว	+1	+1	+1	+3	+1
29. หมากเก็บ	+1	+1	+1	+3	+1
30. อีตัก	+1	+1	+1	+3	+1

จากรายละเอียดการวิเคราะห์การเล่นพื้นบ้านของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 30 กิจกรรม สรุปได้ดังนี้

กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านกิจกรรมที่ 2 (ชายแดงโม) ได้ค่า IOC = 0.33 เมื่อนำไปเทียบกับค่าจุดตัดซึ่งเท่ากับ 0.5 จะมีค่าน้อยกว่า จึงแปลผลได้ว่าไม่มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบดังกล่าว ส่วนที่เหลือทั้ง 29 กิจกรรมมีค่ามากกว่า 0.5 ซึ่งความสอดคล้องกับองค์ประกอบดังกล่าว

จากการแปลผลของการเล่นพื้นบ้าน ทั้ง 30 กิจกรรม มีการเล่นพื้นบ้านที่ผ่านการวิเคราะห์ทั้งหมด 29 กิจกรรม ผู้วิจัยจึงนำมาสุ่มแบบง่ายด้วยการจับสลากให้เหลือ 20 กิจกรรม จากนั้นจึงนำกิจกรรมไปให้นักเรียนจัดลำดับการเล่นตามความต้องการที่ต้องการเล่นจากลำดับที่ 1 ถึงลำดับที่ 20 จึงนำไปใช้จริงดังต่อไปนี้

ลำดับที่ 1	แม่น้ำคพระโขง
ลำดับที่ 2	หมากเก็บ
ลำดับที่ 3	รีข้าวสาร
ลำดับที่ 4	กระต่ายขาเดียว
ลำดับที่ 5	น้ำขึ้นน้ำลง
ลำดับที่ 6	งูกินหาง
ลำดับที่ 7	ตีจับ
ลำดับที่ 8	ลิงชิงหลัก
ลำดับที่ 9	ตะเห่เห่
ลำดับที่ 10	ตาเขย่ง
ลำดับที่ 11	โพงพาง
ลำดับที่ 12	มอญซ่อนผ้า
ลำดับที่ 13	ปลาหมอตกกระทะ
ลำดับที่ 14	ขี้ตู่กลางนา
ลำดับที่ 15	มะลือก๊กก๊กแก๊ก
ลำดับที่ 16	จริงจัง/หมากกัก
ลำดับที่ 17	เตย/ตาล่อง
ลำดับที่ 18	ข้าวหลามตัด
ลำดับที่ 19	ช่วงรี
ลำดับที่ 20	เสือกินวัว

## 2. เปรียบเทียบสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาก่อนและหลังการใช้การละเล่นพื้นบ้าน

ตาราง 3 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาก่อนและหลังการใช้การละเล่นพื้นบ้าน

ประเภทของการวัด	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนการทดลอง	79.4615	10.1976	2.210*
หลังการทดลอง	82.415	10.0596	

$$t_{.05} (df 38) = 1.684$$

จากตาราง 4 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยสุนทรียภาพหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05