

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการวิจัย สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์และใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ
2. เพื่อเปรียบเทียบสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้การละเล่น

พื้นบ้าน

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนวัดชะขาว สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 39 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพจำนวน 20 กิจกรรม ใช้เวลาในการทดลองกิจกรรมละ 3 คาบ (คาบละ 20 นาที)
2. แบบวัดสุนทรียภาพในการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 20 ข้อ

#### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนเล่นตามวิธีการเล่นในแต่ละกิจกรรมตามปกติ มีขั้นตอนการทดลองใช้ดังนี้

1. นักเรียนทำแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้านก่อนการเล่นการเล่นเกมที่บ้าน
2. ทดลองใช้การเล่นเกมที่บ้าน สัปดาห์ละ 4 วันๆละ 3 คาบ ทุกวันจันทร์ อังคาร พุธ และวันพฤหัสบดี รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง 60 คาบ
3. นักเรียนทำแบบวัดสุนทรียภาพในการเล่นเกมที่บ้าน หลังการเล่นการเล่นเกมที่บ้าน

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของการเล่นเกมที่บ้าน โดยวิธีการของโรวินELLIและแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton)
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสุนทรียภาพของนักเรียน ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test)

#### สรุปผลการวิจัย

1. การเล่นเกมที่บ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ จำนวน 20 กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่มีองค์ประกอบของความงามตามหลักการสุนทรียศาสตร์ คือ ความสมบูรณ์ ความได้สัดส่วนที่เหมาะสม และความเป็นเอกภาพ
2. คะแนนเฉลี่ยสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้การเล่นเกมที่บ้านสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยสุนทรียภาพก่อนใช้การเล่นเกมที่บ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เพื่อวิเคราะห์และใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ และเปรียบเทียบสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีก่อนและหลังการใช้การเล่นเกมที่บ้าน จากผลการวิจัยการที่คะแนนเฉลี่ยสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการใช้การเล่นเกมที่บ้านสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยสุนทรียภาพก่อนการใช้การเล่นเกมที่บ้าน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การเล่นเกมที่บ้านที่นำมาใช้นั้นเน้นการเล่นที่เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้งที่มีทั้งบทร้องและไม่มีบทร้องประกอบทั้งยังสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ อีกทั้งยังมีองค์ประกอบตามหลักสุนทรียศาสตร์คือ ความสมบูรณ์ ในการเล่นเกมที่บ้านนั้นจะตัดทอน หรือให้เล่นเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งไม่ได้ ต้องเล่นให้ครบตามวิธีการเล่น กิจกรรมจึงจะดำเนินไปด้วยดี ความได้สัดส่วน

ที่เหมาะสม ในการละเล่นพื้นบ้านที่วิเคราะห์ประกอบด้วย 3 ส่วนใหญ่ๆ คือ การเคลื่อนไหว ลีลา และจังหวะ จะเห็นได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านจะประกอบด้วย 3 ส่วนนี้เสมอ และจะมีความเป็นธรรมชาติ ตามความสามารถของแต่ละบุคคล และความเป็นเอกภาพ ในการละเล่นพื้นบ้านใดๆ ก็ตาม ไม่สามารถที่จะแยกเล่นเป็นส่วนๆ ได้ แม้กระทั่งการเคลื่อนไหวถ้าปราศจาก ลีลา และจังหวะที่ดี การเคลื่อนไหวนั้นก็อาจไม่งดงามหรือไม่เป็นธรรมชาติ เพราะส่วนต่างๆ เหล่านี้จะประกอบกันเข้าเป็น การละเล่นชนิดหนึ่งๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของการละเล่นนั้นๆ ตัวอย่างเช่น การละเล่นมอญ ช้อนผ้า จะมีการเคลื่อนไหวหรือเดินไปรอบๆ วง เพื่อวางผ้าและในขณะเดียวกันจะทำอย่างไรจึงจะไม่ให้เพื่อนรู้ว่ามี การวางผ้าไว้ข้างหลัง จึงต้องมีจังหวะและลูกเล่นหรือลีลาในการวางผ้าให้ได้ดีที่สุด และในการที่จะทำให้ได้ด้นั้น ผู้เล่นจะต้องทำให้กลมกลืนและสมบูรณ์ที่สุดด้วย และในการเล่นมอญ ช้อนผ้า นั้นยังแสดงถึงความเป็นเอกภาพคือการที่ต้องเดินรอบวงเพื่อวางผ้าและมีการร้องเพลง ประกอบนั่นเองที่เป็นการแสดงถึงลักษณะเฉพาะของการละเล่นชนิดนี้

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านมีองค์ประกอบของความงามตามหลักสุนทรียศาสตร์ และถือเป็นสื่ออย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีวัตถุวิสัยคือ ความงามเป็นคุณสมบัติของวัตถุ

## 2. เมื่อนำไปใช้กับนักเรียน

กระบวนการใช้ยังคงวิธีการเล่นที่ได้ศึกษามาในการนำการละเล่นพื้นบ้านไปให้นักเรียน เล่นเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เล่นหรือเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตัวเองทั้งหมด และในการนำการละเล่นพื้นบ้าน ไปให้นักเรียนได้เล่นนั้น นักเรียนเป็นผู้ลงความเห็นว่าการเล่นอะไรก่อนหลัง จึงเป็นความต้องการเบื้องต้นของนักเรียน ซึ่งสามารถทำให้เกิดความพึงพอใจได้ เมื่อนักเรียนได้เล่นแล้วได้เกิด ความเพลิดเพลินเพราะมีทั้งบทร้องประกอบ เล่นเดี่ยว เล่นเป็นกลุ่ม และทุกคนมีส่วนร่วมในการละเล่นนั้นด้วย ในกระบวนการเล่นนั้นต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจกัน ได้วิ่ง ได้เดิน แม้ใน บางครั้งที่ต้องเล่นเดี่ยวยังต้องมีความซื่อสัตย์ มีสมาธิในการเล่น กระบวนการเหล่านี้เองที่ทำให้ นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้าน นอกจากนั้นการละเล่นพื้นบ้านยังทำให้นักเรียน มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีการเปลี่ยนแปลงความรู้สึกและความคิดเห็น โดยอาศัยบรรยากาศ ที่เป็นธรรมชาติ มีอิสระ มีการยอมรับและรู้ถึงคุณค่าที่แฝงไว้ในการเล่นพื้นบ้าน ซึ่งสอดคล้องกับ ระดับพัฒนาการเด็กอายุ 6-9 ปี (พรวณีย์ ชูทัย, 2522, หน้า 104-109) คือ ต้องการพักผ่อน ปรับทักษะ ทางร่างกายให้สอดคล้องสัมพันธ์กับเกมส์ต่างๆ เข้าใจสิทธิของบุคคลอื่น ยอมรับปฏิบัติตามกติกา และระเบียบต่างๆ ยอมรับการอยู่ร่วมกันระหว่างกลุ่ม และมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ

ในการเล่นการละเล่นพื้นบ้านนักเรียนจะมีการปฏิสัมพันธ์มีการรับรู้และตีคุณค่าทางสุนทรีย์ คือ สิ่งที่เกิดขึ้นมาใหม่สำหรับนักเรียน และในการวิจัยครั้งนี้เรียกว่าสุนทรีย์ภาพและสุนทรีย์ภาพ ดังกล่าวเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้ ประการที่หนึ่ง การละเล่นพื้นบ้านเป็นสื่ออย่างหนึ่ง ที่ผ่านการวิเคราะห์แล้วว่ามี ความงาม และเมื่อมีความงามแล้วจึงเกิดความพึงพอใจเมื่อได้รับรู้ และยังมี ความสอดคล้องกับทฤษฎีวิัตถุวิสัยคือ ความงามเป็นคุณสมบัติของวัตถุ ประการที่สอง นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการละเล่นพื้นบ้านซึ่งเป็นผู้รับรู้ ทำให้เกิดความประทับใจและประเมินคุณค่าต่อ สิ่งนั้น และยังมี ความสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิสัยคือ ความงามมิได้เพระบุคคลคือตัวสำคัญในการตีคุณค่าทางความงาม ประการที่สาม ทั้งการละเล่นพื้นบ้านและนักเรียน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และเกิดสิ่งหนึ่งขึ้นคือสุนทรีย์ภาพนั่นเอง ทั้งยังมีความสอดคล้องกับทฤษฎีปฏิบัติการณ์ใหม่คือ ความงาม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาใหม่ โดยมีตัวประกอบคือ วัตถุและบุคคลและผลแห่งการตีคุณค่าทางสุนทรีย์ นั้นเองที่เป็นความงาม ซึ่งก่อให้เกิดความพึงพอใจในแง่สุนทรีย์แก่บุคคล ประการที่สี่ จากทฤษฎี การเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรีย์ภาพและลักษณะนิสัย : ศิลปะ ดนตรี กีฬา ที่ กวิน คเชนทร์เดชา (2540, หน้า 116-119) กล่าวว่า การสอนที่จะพัฒนาให้นักเรียนมีสุนทรีย์ภาพ กิจกรรมนั้นต้องปฏิบัติ ด้วยองค์ประกอบสามประการคือ มีการเคลื่อนไหว มีลีลา และมีจังหวะ และการละเล่นพื้นบ้าน ก็ได้วิเคราะห์แล้วว่ามียุทธศาสตร์ประกอบครบทั้งสามประการ และประการที่ห้า ในการนำการละเล่นพื้นบ้าน ให้นักเรียนได้เล่น นักเรียนเป็นผู้ลงความเห็นว่าต้องการเล่นอะไรก่อนหลัง จึงเป็นความต้องการเบื้องต้น ของนักเรียน

นอกจากนี้แล้วผู้วิจัยยังให้นักเรียนเขียนความรู้สึกที่ได้เล่นการละเล่นพื้นบ้าน สรุปได้ดังนี้ นักเรียนตื่นเต้น สนุกสนานเพลิดเพลิน ชื่นชอบ ดีใจที่ได้เล่นการละเล่นพื้นบ้าน และนักเรียนก็มี ความสุข ไม่เพียงแต่เท่านั้น นักเรียนยังเห็นคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านในด้าน ทำให้เกิดความกล้า ที่จะแสดงออก สามัคคี มีวินัย ออกกำลังกาย ฝึกความจำและความคิดนักเรียนยังได้เรียนรู้วิธีการเล่น รู้ถึงวัฒนธรรม และจะสืบทอดและอนุรักษ์ไว้ต่อไป จากความรู้สึกดังกล่าวยังได้สอดคล้องกับแบบ วัตถุประสงค์ในการละเล่นพื้นบ้านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

#### ข้อเสนอแนะ

##### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเรียนรู้เองโดยที่ครูไม่มีการสอนหรือชี้แนะใดๆ ทั้งสิ้น ผลที่ได้จึงมีค่าไม่สูงนัก ดังนั้นเพื่อให้ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ควรสอดแทรกความรู้ทางสุนทรีย์ศาสตร์ให้ กับนักเรียน

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ควรมีการศึกษาสุนทรียภาพในสาขาอื่นๆ เช่น สุนทรียภาพในด้านวรรณคดี สุนทรียภาพในด้านการละคร สุนทรียภาพในด้านดนตรี เป็นต้น