

บทที่ 5

รูปการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการวิจัย การพัฒนากีฬาพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขันสามารถสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมการเล่นเคยของไทย ให้มีรูปแบบการเล่นสนามแข่งขัน กฎ กติกา และระเบียบวิธีการเล่นที่มาตราฐาน สามารถจัดการแข่งขันได้ มีคุณค่าต่อการออกกำลังกาย และมีโอกาสที่จะพัฒนาเป็นกีฬาต่อไป

5.2 และกลุ่มตัวอย่าง

5.2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกได้ 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มผู้เล่น เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 จำนวน 110 คน เป็นชาย 55 คน หญิง 55 คน
2. กลุ่มผู้ชม เป็นกลุ่มตัวอย่างได้จากประชากรที่เป็น นักเรียน ครู อาจารย์ และผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 50 คน
3. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เป็นกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญและปฏิบัติหน้าที่ หรือมีผลงานทางวิชาการเกี่ยวกับการเล่นเกมหรือกีฬา จำนวน 5 คน

5.3 วิธีดำเนินการวิจัย

5.3.1 ในการวิจัยนี้ ได้นำหลักการและรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มาใช้ดำเนินการวิจัย รูปแบบดังกล่าวประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ ขั้นวางแผน ขั้นปฏิบัติการ ขั้นสังเกตการณ์ และขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ เพื่อสรุปหาข้อบกพร่อง และแนวทางแก้ไขแล้วนำไปปรับปรุงการดำเนินการทดลองในครั้งต่อไป

5.3.2 การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขัน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขัน และสมุดบันทึกผลการทดลองแล้ว รวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบประเมินของผู้เล่น ผู้ชม และผู้เชี่ยวชาญ

5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

5.4.1 รูปแบบ และกติกาการแข่งขันเดช ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

5.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ มีดังนี้

1. แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เดช" เพื่อการแข่งขันสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยวิจัย และผู้เล่น ซึ่งผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

2. สมุดบันทึกผลการทดลอง

5.4.3 แบบประเมินการพัฒนา รูปแบบการแข่งขันเดชของไทย

1. ฉบับประเมินโดยผู้เล่น และผู้ชม

2. ฉบับประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

5.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.5.1 ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองพัฒนารูปแบบและกติกาการแข่งขันเดชและ ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขทุกระยะ เพื่อให้การพัฒนาสมบูรณ์ที่สุด โดยใช้ข้อมูลสะท้อนผลการปฏิบัติที่ผู้วิจัย และผู้ช่วยวิจัยร่วมกันสรุป วิเคราะห์จากข้อมูล จากแบบสอบถามเพื่อการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เดช" เพื่อการแข่งขัน และสมุดบันทึกผลการทดลอง

5.5.1 ภายหลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ได้ทำการจัดการแข่งขันชิงรางวัลในพิธีเปิดการแข่งขันกีฬาภายในโรงเรียนบุญเหลือวิทยานุสรณ์ เพื่อให้ได้บรรยากาศการแข่งขันจริง โดยใช้กฎ ระเบียบ และกติกาการแข่งขันที่ได้พัฒนารูปแบบการแข่งขันขึ้น โดยให้ผู้เล่น และผู้ชมตอบแบบประเมินการแข่งขันเดช ภายหลังจากการแข่งขัน ส่วนผู้เชี่ยวชาญให้ตอบแบบประเมิน โดยชมจากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน

5.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการรวบรวมมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/for windows PC+ (Statistical Package for the Social Science for windows) ดังต่อไปนี้

1. สถิติที่ใช้หาค่าเฉลี่ย (\bar{X})
2. สถิติที่ใช้หาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
3. สถิติที่ใช้หาค่าดัชนีความแม่นยำเชิงเนื้อหา (IOC)

4. สถิติที่ใช้หาความเชื่อมั่น (Reliability) ที่เกี่ยวข้องของแบบประเมิน โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α - Coefficient) ด้วยวิธีการของครอนบาค (Cronbach)
5. สถิติที่ใช้หาค่าร้อยละ

5.7 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเกมการเล่นเคยของไทย พบว่าการเล่นเคยนี้มีอยู่ในทุกภาคของประเทศไทย โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกันไปตามสภาพท้องถิ่น เช่น ภาคเหนือเรียกว่า ตาล่อง หรืออ่องกู่ ภาคกลางเรียกว่า เคย หรือปลัดถูน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือเรียกว่า เคย หรือหมากเคย ภาคใต้เรียกว่าเคย ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วตามจังหวัดต่าง ๆ ในประเทศไทยมักเรียกว่าเคย และนอกจากนี้ประเทศในกลุ่มเพื่อนบ้านของไทยก็มีการเล่นเกมชนิดนี้เหมือนกัน โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ เช่น ประเทศอินโดนีเซีย เรียกเกมชนิดนี้ว่า มะสะโล ประเทศมาเลเซียเรียกว่า เมนทูก และประเทศบังกลาเทศเรียกว่า คาริอาพันระ ซึ่งลักษณะและวิธีการเล่นส่วนใหญ่คล้ายกัน คือฝ่ายรุกพยายามวิ่งผ่านเส้นสกัดของฝ่ายรับลงไป แล้ววิ่งย้อนกลับขึ้นมาได้โดยที่ไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับแตะตัวได้ ก็จะได้คะแนน โดยผลัดกันรุกและรับเป็นรอบเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันทีมที่ทำคะแนนได้มากกว่าถือเป็นฝ่ายชนะ ทั้งนี้โดยมิได้มีข้อกำหนดว่าด้วยเวลา, จำนวนรอบที่ทำการแข่งขัน และจำนวนผู้เล่นเข้ามาเกี่ยวข้องแต่อย่างใด

จากผลการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขันผู้วิจัยได้มุ่งเน้นพัฒนาเพื่อให้เป็นการแข่งขันประเภททีม โดยมีรูปแบบการแข่งขันและสาระสำคัญ คือ

1. ลักษณะการแข่งขัน การแข่งขันเคย คือ การที่ผู้เล่นสองฝ่าย แบ่งเป็นผู้เล่นฝ่ายรับ และผู้เล่นฝ่ายรุก โดยผู้เล่นที่ได้เป็นฝ่ายรุกพยายามวิ่งผ่านเส้นสกัดจากหัวสนาม ตั้งแต่เส้นเริ่มจนกระทั่งผ่านเส้นสุดท้ายลงไป แล้ววิ่งย้อนกลับขึ้นมาจนผ่านเส้นเริ่มอีกครั้งหนึ่ง โดยที่ไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับ ซึ่งยืนป้องกันภายในบริเวณช่องสกัดแตะต้องตัวได้ ให้ถือว่าได้คะแนน
2. สนามแข่งขัน เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ากว้าง 10 เมตร ยาว 22.50 เมตร โดยมีช่องสกัดกว้างช่องละ 50 เซนติเมตร แบ่งครึ่งสนามตามแนวยาวออกเป็น 2 ด้าน กว้างด้านละ 4.75 เมตร เรียกว่า ช่องสกัดกลาง และแบ่งสนามตามแนวกว้างออกเป็น 5 ส่วน กว้างส่วนละ 3.50 เมตร เรียกว่า ช่องสกัดที่ 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 ตามลำดับ
3. จำนวนผู้เล่น แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น 6 คน และผู้เล่นสำรองอีกฝ่ายละ 4 คน รวม 10 คน
4. วิธีการแข่งขัน เริ่มต้นด้วยการเสียบหัวก้อย และทีมที่ชนะการเสียบมีสิทธิเลือกรุกหรือรับก่อน การแข่งขันแบ่งเป็น 2 ครั้ง ๆ ละ 6 รอบ ๆ ละ 2 นาที เมื่อครบกำหนดเวลาในการรุก

2 นาที หรือผู้เล่นฝ่ายรุกถูกผู้เล่นฝ่ายรับและต้องตัวได้ 1 คน ก็จะเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ เช่นนี้เรื่อยไปจนครบจำนวนรอบในการแข่งขัน

5. การได้คะแนน ผู้เล่นฝ่ายรุกที่สามารถวิ่งผ่านเส้นสกัดตั้งแต่ช่องสกัดที่ 1 จนผ่านเลยช่องสกัดสุดท้ายลงไป แล้ววิ่งย้อนกลับขึ้นมาจนผ่านช่องสกัดที่ 1 ได้อีกครั้งหนึ่งโดยที่ไม่ถูกผู้เล่นฝ่ายรับและต้องตัวได้จะได้คะแนนละ 1 คะแนน และถ้าผู้เล่นคนเดียวกันสามารถทำคะแนนได้เป็นครั้งที่ 2, 3... ในรอบเดียวกันจะได้ครั้งละ 2 คะแนน

6. เวลาในการแข่งขัน กำหนดให้ฝ่ายรุกมีเวลาในการรุกรอบละ 2 นาที และจะต้องรุกภายในเวลา 20 วินาทีนับตั้งแต่ผู้ตัดสินให้สัญญาณการเปลี่ยนจากฝ่ายรับเป็นฝ่ายรุก โดยมีการพักครึ่งการแข่งขัน 5 นาที

7. การตัดสินผลการแข่งขัน ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดเมื่อหมดเวลาการแข่งขัน ถือเป็นฝ่ายชนะ และหากหมดเวลาการแข่งขันแล้วยังเสมอกันอยู่ให้ต่อเวลาเพิ่มพิเศษออกไปอีกครั้งละ 1 รอบ จนกว่าจะแพ้ชนะกัน แต่ทั้งนี้รวมเวลาต่อพิเศษแล้วต้องไม่เกิน 3 รอบ ถ้าครบกำหนด 3 รอบ แล้ว

ยังเสมอกันอยู่ให้ดูผลคะแนนในแต่ละรอบ โดยทีมที่ทำคะแนนในรอบใดได้สูงสุดถือเป็นฝ่ายชนะ

5.8 ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยการพัฒนาเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย "เคย" เพื่อการแข่งขัน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะต่าง ๆ ดังนี้

5.8.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. กติกาการแข่งขันเคยที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ได้จากการทดลองกับนักเรียนที่มีอายุ 14-15 ปี ซึ่งอาจใช้ไม่ได้ผลดีกับกลุ่มบุคคลที่มีอายุแตกต่างกันมาก และหากมีการนำไปใช้จริงควรมีการปรับกติกาบางข้อให้เหมาะสมกับกลุ่มบุคคลนั้น เช่น ขนาดสนาม จำนวนผู้เล่น จำนวนรอบการแข่งขัน และระยะเวลาในการรุก เป็นต้น

2. ควรมีการส่งเสริมและเผยแพร่กีฬาชนิดนี้ให้เป็นที่รู้จักของประชาชน และสถานศึกษาโดยทั่วไป เช่น จัดพิมพ์กติกา จัดการแข่งขัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาการแข่งขันให้เป็นที่นิยมแพร่หลายมากยิ่งขึ้นเพื่อพัฒนาเป็นกีฬาสากลต่อไป ทั้งยังเป็นการสร้างจิตสำนึกแห่งความเป็นไทย นิยมไทย และอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทย

3. ควรมีการบรรจุกิจกรรมการเรียนการสอนเคยไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาทุกระดับชั้น ทั้งนี้ถ้าวิเคราะห์การเล่นและการแข่งขันเคยแล้ว จะเห็นได้ว่าทักษะการเล่นเคยเป็นทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานของกีฬาเกือบทุกชนิด ทั้งการวิ่ง การหยุด การหลบหลีก ความเร็ว ความแคล่วคล่องว่องไว เป็นต้น ทั้งยังเป็นกีฬาที่เล่นง่าย ประหยัดค่าใช้จ่าย และให้

คุณค่าทางพลศึกษาครบทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาวะที่ประเทศชาติกำลังประสบปัญหาทางเศรษฐกิจอย่างรุนแรงเช่นนี้ จึงควรสร้างจิตสำนึกของคนไทยให้ตระหนัก และเห็นคุณค่า ตลอดจนส่งเสริม และพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรมอันจะเป็นการช่วยชาติได้อีกทางหนึ่ง

4. หน่วยงานที่รับผิดชอบทางด้านการศึกษาและวัฒนธรรม ควรเห็นคุณค่าและความสำคัญของกีฬาพื้นเมืองไทย และช่วยกันอนุรักษ์ ส่งเสริม และพัฒนาเป็นกีฬาสากลต่อไป

5.8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทดลองใช้รูปแบบและกติกาการแข่งขันที่เคยได้พัฒนามานี้กับกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันทั้งระดับอายุ และรูปร่าง ทั้งนี้เพื่อบรรลุรูปแบบและกติกาการแข่งขันที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
2. ควรมีการนำกีฬาพื้นเมืองเคยของไทยที่ได้พัฒนาขึ้นมา ไปทดลองแข่งขันในภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย เพื่อศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างประชากรที่กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. ควรมีการศึกษาถึงผลของการออกกำลังกาย โดยใช้กีฬาเคยเป็นตัวแปรในการศึกษา
4. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย โดยใช้กีฬาเคยและกีฬานชนิดอื่น ๆ เป็นตัวแปรในการศึกษา