



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการ เกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

Development of Physical Education Learning Management Using Recreational Games

Related to Sports and Games in Volleyball Class for Mattayomsuksa 5 Students

ภูษณ วรชิน¹ และทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร²

Phusana Vorachin¹ and Thipharat Suriyanuwat²

สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2}

Innovation of Physical Education and Sports, Faculty of Education, Rajabhat Maha-Sarakham University^{1,2}

Corresponding author: Thipharat Suriyanuwat Email: Thipharatsuriyanuwat@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาวอลเลย์บอล ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน 3) เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาวอลเลย์บอล ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ทั้งหมด 10 ห้อง จำนวน 373 คน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 จำนวน 43 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มนักเรียนยกห้อง จะเป็นการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test Dependent Samples)

ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.87/81.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา โดยรวมมีอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้, พลศึกษา, ทักษะ, เกมนันทนาการ, วอลเลย์บอล



ABSTRACT

This research aimed to 1) develop an effective physical education learning management approach using recreational games related to sports and games in a Volleyball Class, to meet the efficiency criteria of 75/75; 2) compare the learning achievement of mattayomsuksa 5 students between before and after the using the approach in class, 3) compare the students' basic volleyball skills after using the approach to the 75-percent standard, and 4) study the satisfaction of the mattayomsuksa 5 students towards the developed physical education learning management using recreational games related to sports and games in the Volleyball Class. The research population was a group of 373 students from 10 mattayomsuksa 5 classes in the first semester of the academic year 2024 at Rajabhat Maha Sarakham University Demonstration School (Secondary Level). 43 mattayomsuksa 5 students from one of classes—Class 5/3—in the first semester of the academic year 2024 were selected as the sample group using Simple Cluster Random Sampling, with Classroom as the unit of sampling. The instruments used in this research were 1) a learning management plan, 2) a learning achievement test, 3) an evaluation form for basic volleyball skills, and 4) a satisfaction questionnaire. The statistics used to analyze the collected data were percentage, mean, standard deviation, and the t-test for dependent samples.

The research results revealed that 1) the physical education learning management using recreational games related to sports and games showed an efficiency of 75.87/81.05, which met the set criteria; 2) the learning achievement of mattayomsuksa 5 students improved after the class at a statistical significance level of .05; 3) the mattayomsuksa 5 students' basic volleyball skills exceeded the 75% standard without any statistical significance at a level of .05; and 4) the mattayomsuksa 5 students' satisfaction towards the developed physical education learning management using recreational games related to sports and games was overall at a high level.

Keywords: Learning management, Physical education, Skills, Recreational games, volleyball

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการด้านต่าง ๆ ของยุคโลกาภิวัตน์ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจของทุกประเทศ รวมทั้งประเทศไทยด้วย จึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาชาติ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ได้กำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านร่างกาย ความรู้และคุณธรรม มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มีบทบาทสำคัญในการศึกษาด้านสุขภาพเพื่อการเสริมสร้างสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลรอบครัวและชุมชนให้ยั่งยืน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, อ้างถึงใน รัตมี ทองดี, 2562) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลให้วัยรุ่นเรียนและวัยรุ่นมีพฤติกรรมเนือยนิ่งอยู่กับที่มากขึ้น ผลจากการสำรวจ (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2560, อ้างถึงใน มณีนุชา นิตยสุข, 2563) พบว่า เด็กไทยใช้เวลาอยู่หน้าจอโทรศัพท์มือถือ เฉลี่ยวันละ 3 ชั่วโมง นิ่งอยู่กับที่เป็นเวลานานและมีพฤติกรรมเนือยนิ่งที่ไม่รวมเวลานอน หลับมากกว่า 13 ชั่วโมงต่อวัน ส่งผลโดยตรงต่อสุขภาพทางกาย ทั้งโรคอ้วน เบาหวาน ความดันโลหิตสูง ไขมันในเลือดสูง และขาดความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวเพื่อนฝูงและสังคม ในขณะที่องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ให้คำแนะนำว่าเด็กและเยาวชน อายุ 5-17 ปี เป็นกลุ่มที่มีเวลาสำหรับการมีกิจกรรมทางกายมากที่สุดเมื่อเทียบกับช่วงวัยอื่น ๆ โดยมีเกณฑ์กำหนดว่าควรเคลื่อนไหวร่างกายระดับปานกลางถึงระดับหนักอย่างน้อย 60 นาทีต่อวัน เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์สติปัญญา และการเข้าสังคมให้เป็นไปได้อย่างเหมาะสม แต่เมื่อศึกษาผลการวิจัยของหน่วยงานต่าง ๆ กลับพบว่า เด็กไทยมีกิจกรรมทางกายไม่ถึงครึ่งตามที่องค์การอนามัยโลกกำหนดเกณฑ์ไว้ในรูปแบบของกิจกรรมทางกายที่หลากหลาย (Thai Health Promotion Foundation, 2016; World Health Organization (WHO), 2017, อ้างถึงใน มณีนุชา นิตยสุข, 2563)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นเรื่องการ

ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรคการส่งเสริมการพัฒนาร่างกายและการบริหารจัดการชีวิตเพื่อดำรงสุขภาพที่ดีอันเป็นรากฐานสำคัญยิ่งในการดำเนินชีวิตที่สมดุลทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์สังคมและจิตวิญญาณอันเป็นองค์ประกอบของการมีสภาวะสุขภาพที่สมบูรณ์กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา จึงจัดเป็นสาระการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนจำเป็นต้องเรียนรู้ เพราะการมีสุขภาพดีเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ประการแรกของคนไทยที่รัฐบาลได้กำหนดไว้เป็นนโยบายและมาตรการในการจัดการศึกษาของประเทศ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้สามารถยืนหยัดอย่างไทยในประชาสังคมโลกทั้งปัจจุบันและอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, อ้างถึงใน วิชัย ประมูลจักโกม, 2561) การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อชีวิตประจำวัน ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพ จนเป็นกิจนิสัย อันส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมายเพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยวิชาพลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ และกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, อ้างถึงใน นริศรา ประภาสโนบล, 2565)

พลศึกษา เป็นรายวิชาที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนทั้งสมรรถภาพทางกาย ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายคุณธรรมจริยธรรม ทักษะชีวิตที่ดีต่อกิจกรรมทางกาย และความรู้เกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ โดยใช้กิจกรรมทางกาย เกม กีฬา และการออกกำลังกาย เป็นสื่อกลางการเรียนรู้ซึ่งมีเป้าหมายระยะสั้น คือ ต้องการให้ผู้เรียนรักการออกกำลังกายและเล่นกีฬา เป้าหมายระยะยาวนั้นคือการที่ผู้เรียนเป็นพลเมืองดีในสังคม (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548, อ้างถึงใน สานาพิย์ ยี่สุนทร, อิบรอฮิม ยี่สุนทร และเคน คิมตะ, 2566) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาจำเป็นต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ดีเพื่อสร้างความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนเกิดความรัก



ในกีฬาหรือกิจกรรมพลศึกษานั้น ๆ นำไปสู่การใช้ทักษะการเคลื่อนไหวที่ได้เรียนในวิชาพลศึกษาไปใช้พัฒนาตนเองภายหลังในเวลาว่างได้ การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษานั้นถือได้ว่าเป็นวิชาที่อาศัยกิจกรรมการเล่นและการออกกำลังกายมีเป้าหมายสำคัญในการส่งเสริมให้มนุษย์เกิดความรู้สึกสนุกสนานทั้งด้านร่างกายจิตใจ อารมณ์สังคมและสติปัญญาเพื่อจะได้เป็นบุคคลที่มีคุณค่าต่อสังคมและประเทศชาติการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษาต้องเน้นกระบวนการจัดการศึกษาที่สำคัญคือมุ่งฝึกหัดให้มีความรู้ที่พัฒนาที่เหมาะสมของแต่ละคนยอมรับการเปลี่ยนแปลงความสามารถไปสู่การมีประสบการณ์ในการเคลื่อนไหวมีสมรรถภาพทางกายและมีพัฒนาการระดับของทักษะและขนาดของร่างกายที่เจริญเติบโตเหมาะสมและใช้ความรู้เป็นฐานให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้ คิดเป็นและมีความคิดสร้างสรรค์ (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548, อ้างถึงใน วิชัย ประมุขจักษ์โกม, 2561)

กีฬาบาสเกตบอลได้ถูกบรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนในรายวิชาพลศึกษาซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่จะส่งเสริมคุณภาพชีวิตให้มีความสุขร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ทำให้พัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น มีความสมัครสมานสามัคคีทำให้ผู้เล่นมีระเบียบวินัย เคารพกฎระเบียบของสังคมอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขเป็นกีฬาประเภททีมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากสามารถเล่นได้ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงอุดมศึกษา (รัศมี ทองดี, 2562) บาสเกตบอลเป็นกิจกรรมพลศึกษาที่ใช้ทักษะการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีสุขภาพที่ดี และทักษะด้านกีฬาเปรียบเสมือนหัวใจของวิชาพลศึกษา ถ้าผู้เรียนมีความสัมพันธ์ผลในทักษะใดแล้วก็มักจะเป็นแรงจูงใจให้มีความสัมพันธ์ผลในการเรียน การฝึกทักษะทางกีฬาอื่น ๆ บาสเกตบอลมีทักษะพื้นฐานที่สำคัญอยู่ดังนี้การเล่นลูกมือล่าง การเล่นลูกมือบน (การเซต) การเลิฟ การตบ (Chaistri, 1992, อ้างถึงใน นริศรา ประภาสโนบล, 2565)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาบาสเกตบอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(ฝ่ายมัธยม) เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ และฝึกทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพอย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาบาสเกตบอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อมุ่งศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาบาสเกตบอล โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 10 ห้องเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลอง(Experimental Research) ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบเชิงปริมาณ (Data) รายละเอียดการดำเนินการวิจัยมี ดังนี้

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ทั้งหมด 10 ห้อง จำนวน 373 คน อ้างอิงข้อมูลจาก eschool โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)



กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 จำนวน 43 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มนักเรียนยกห้อง จะเป็นการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

เครื่องมือการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ ประกอบด้วยเรื่องการเล่นสองมือล่าง (อันเดอร์) การเล่นสองมือบน (เซต) การเสิร์ฟวอลเลย์บอล และตบวอลเลย์บอล มีทั้งหมด 4 แผนการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 50 นาที

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3. แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล 4 ทักษะ เป็นการให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubrics) 3 ระดับ โดยประเมินผลการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

4.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

4.1.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในหลักสูตรสถานศึกษา ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

4.1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

4.1.3 ศึกษาหลักการและเครื่องมือเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาและการใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1.4 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.1.5 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาวอลเลย์บอล รหัสวิชา พ32201 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตามหลักสูตรสถานศึกษา การเรียนรู้ สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

4.1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา จำนวน 4 แผนการเรียนรู้

4.1.7 แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องรายการประเมินกับระดับความเหมาะสม (IOC) 1.00

4.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.1 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยเลือกการสร้างข้อสอบตามวิธีการสร้างของ สมนึก ภัททิยธนี (2560)

4.2.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาเรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

4.2.3 วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน เพื่อให้ครอบคลุมสัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้น และข้อสอบที่ต้องการ

4.2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Object Congruence : IOC)

4.2.5 นำผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปเพื่อใช้จริง จำนวน 20 ข้อ

4.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนโรงเรียน



สาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์

4.2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการทดลองใช้มาตรวจให้คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย อำนาจจำแนกและความเชื่อมั่นตามวิธีของ Lovett คัดไว้เฉพาะข้อที่มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป Lovett มีค่าเท่ากับ 0.71

4.2.8 จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

4.3 การสร้างแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล

4.3.1 ศึกษาหลักสูตร วิธีการของการวัดและประเมินผลทักษะปฏิบัติ วัดดูประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชา วอลเลย์บอล

4.3.2 ศึกษาธรรมชาติของงานที่ให้ปฏิบัติในวิชา วอลเลย์บอล

4.3.3 คุณลักษณะทางพฤติกรรมที่ต้องการวัดและประเมินผล กำหนดน้ำหนักคะแนนเต็ม 12 คะแนน ที่มีการกำหนดคะแนนตามเกณฑ์รูบริก 3 (Scoring Rubric) รายการที่ประเมินมีดังนี้ การเล่นสองมือล่าง (อันเดอร์) การเล่นสองมือบน (เซต) การเสิร์ฟวอลเลย์บอล และการตบวอลเลย์บอล

4.3.4 นำแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล ที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมอยู่ที่ 1.00 ใช้ได้และให้ข้อเสนอแนะ

4.3.5 นำผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) มาวิเคราะห์แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ แล้วนำแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.4 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ จากหนังสือเอกสารวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา จำนวน 40 ข้อ เพื่อคัดเลือกไว้ใช้จริง 20 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert

4.4.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามหรือรายการประเมินกับนิยามของความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา

4.4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง (IOC) 1.00 ของรายการประเมินกับนิยามของความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป แล้วเลือกใช้จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำเป็นเครื่องมือใช้จริง

4.4.5 จัดพิมพ์และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงผู้เรียน บทบาทของครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อธิบายรายละเอียดการทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจ จากนั้นทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 4 คาบ เวลาในแต่ละคาบครั้งละ 50 นาที ขั้นตอนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1) การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2) การสอนและสาธิต ขั้นที่ 3) การฝึกหัด ขั้นที่ 4) ขั้นตอนเน้นกิจกรรมและขั้นตอน ขั้นที่ 5) ขั้นสรุป จำนวน 4 คาบ

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)



การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา (E_1/E_2)
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)
3. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาบอลเลย์บอลหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติ t-test (One-Samples)
4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจ แปลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาบอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพของแผนฯ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E_1/E_2	ประสิทธิภาพ 75/75
กระบวนการ	48	36.42	2.92	75.87	75.87/81.05	เป็นไปตามเกณฑ์
ผลลัพธ์	20	16.21	1.30	81.05		

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาบอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) ค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำใบกิจกรรม แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาบอลเลย์บอล เท่ากับ 36.42 คะแนน จากคะแนนเต็ม 48 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.92 คิดเป็นร้อยละ 75.87 และมีคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 16.21 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.30 คิดเป็นร้อยละ 81.05 ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬาที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.87/81.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	43	20	10.47	2.69	5.74	14.69*	0.000
หลังเรียน	43	20	16.21	1.32			

จากตารางที่ 4.2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 10.47 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.69 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 16.21 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.32 ค่าเฉลี่ยความต่างเท่ากับ 5.74 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลวิเคราะห์ทักษะพื้นฐานกีฬาบอลเลย์บอลหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาบอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ทักษะ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75	$\bar{X}$	S.D.	%	t	Sig. (1-tailed)
ทักษะอันเดอร์	43	12	9	9.14	1.37	76.16	0.66	.254
ทักษะเซต	43	12	9	9.05	0.21	75.39	1.43	.080
ทักษะเลิฟ	43	12	9	9.12	1.76	75.97	0.43	.333
ทักษะตบ	43	12	9	9.12	0.70	75.97	1.10	.140
รวม	43	48	36	36.42	2.95	75.88	0.93	.179

จากตารางที่ 3 พบว่า ทักษะพื้นฐานกีฬาบอลเลย์บอลหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 36.42 คะแนน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 75.88 นำเสนอแต่ละทักษะได้ ดังนี้ 1) ทักษะอันเดอร์ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.14 คิดเป็นร้อยละ 76.16 2) ทักษะเซต มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.05



คิดเป็นร้อยละ 75.39 3) ทักษะเลิร์ฟ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.12 คิดเป็นร้อยละ 75.97 4) ทักษะตบ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.12 คิดเป็นร้อยละ 75.97 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอลของนักเรียนที่เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา โดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา กับเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ แสดงว่า คะแนนทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล หลังเรียน ไม่แตกต่าง

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วอลเลย์บอล

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	นักเรียนพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในชั้นการเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน	4.49	0.73	มาก
2	นักเรียนพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในชั้นการสอน	4.53	0.63	มากที่สุด
3	นักเรียนพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในชั้นการฝึกหัด	4.44	0.66	มาก
4	นักเรียนพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในการนำไปใช้	4.23	0.80	มาก
5	นักเรียนพึงพอใจกับการจัดกิจกรรมในชั้นการสรุปและสรุปปฏิบัติ	4.46	0.69	มาก
6	นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล	4.49	0.82	มาก
7	นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดทักษะด้านการปฏิบัติมากยิ่งขึ้น	4.51	0.76	มากที่สุด

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
8	นักเรียนพึงพอใจขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นอย่างมีระบบ	4.40	0.75	มาก
9	นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้เกิดเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง	4.60	0.69	มากที่สุด
10	นักเรียนพึงพอใจต่อการจัดลำดับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องเข้าใจง่าย	4.53	0.54	มากที่สุด
11	นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย	4.63	0.61	มากที่สุด
12	นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างประสบการณ์เรียนรู้แปลกใหม่	4.47	0.76	มาก
13	นักเรียนพึงพอใจต่อขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่ซับซ้อน	4.58	0.66	มากที่สุด
14	นักเรียนพึงพอใจกับการมีส่วนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	4.56	0.69	มากที่สุด
15	นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจ	4.49	0.73	มาก
16	นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่มีการเรียงระดับง่ายไปยาก	4.47	0.79	มาก
17	นักเรียนพึงพอใจต่อความรู้ที่สามารถนำมาปฏิบัติกิจกรรมในห้องเรียนได้	4.42	0.72	มาก
18	นักเรียนพึงพอใจต่อวิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้	4.35	0.74	มาก

(ต่อ)

(ต่อ)

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
19	นักเรียนพึงพอใจกับการ วัดและประเมินผลตาม ความสามารถของตนเอง	4.21	0.09	มาก
20	นักเรียนพึงพอใจต่อ ระยะเวลาในการเรียนรู้	4.19	1.08	มาก
รวม		4.45	0.11	มาก

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.11) ซึ่งพิจารณารายข้อคำถามเรียงลำดับ รายการที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากที่สุด 3 อันดับดังนี้ อันดับแรก คือ นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.61) รองลงมา คือ นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้เกิดเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.69) ถัดมาคือ นักเรียนพึงพอใจต่อขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่ซับซ้อน ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.66)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_p) และคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_r) มีค่าเท่ากับ 75.87/81.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อาจเนื่องมาจากกิจกรรมเกี่ยวกับเกมและกีฬาที่มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ตื่นเต้น ทำลายความสามารถและยังใช้เวลาว่างเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมอง และเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาที่มีการลงมือปฏิบัติ เกมเป็นส่วนสำคัญจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐภูมิ รมฤทธา (2563) เรื่อง

ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาควบคู่กับการถ่ายโยงการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในการเรียงแก้วของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า การมีประสบการณ์เมื่อในอดีตสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์นั้นนำมาต่อยอด หรือนำมาประยุกต์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ทักษะกีฬาสามารถมีการถ่ายโยงการเรียนรู้จากทักษะที่คล้ายกันทักษะหนึ่งไปยังอีกทักษะหนึ่งซึ่งจะทำให้เกิดทักษะที่หลากหลายสามารถนำไปต่อยอดให้เกิดประโยชน์สูงสุด อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สิทธิพงษ์ ปานนาค (2563) เรื่อง การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา พบว่า ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา การนำเกมมาประยุกต์ใช้เป็นเทคนิคที่สำคัญรูปแบบหนึ่ง โดยเกมคือกิจกรรมที่ครูหรือผู้นำเกมกำหนดเงื่อนไขและวิธีการเล่นเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีเป้าหมาย เช่น เพื่อความสนุกสนาน กระตุ้นการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกาย สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก ส่งเสริมความสามัคคี ปลูกฝังการเคารพกฎและกติกา มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมเกมมาสอดแทรกในกระบวนการเรียนรู้ของคาบเรียน เช่น เกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย เกมที่พัฒนากล้ามเนื้อ เกมผลัด เกมการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมผู้นำ และเกมนันทนาการ โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาและมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรง มีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ สามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขด้วยการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี รู้ขีดจำกัดของตนเอง และเปิดรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของวิชรธรณ์ สีชื่น (2567) เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามหลักการทรงงานของในหลวงรัชกาลที่ 9 และการใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถนำไปจัดการเรียนรู้ได้จริงในปัจจุบัน และสามารถ



พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษาด้านความรู้ ทักษะกีฬา คุณธรรม จริยธรรม เจตคติและสมรรถภาพทางกาย อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชยุต จุฬารัตน์ (2565) เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก่วมกับกรณีศึกษาที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้เพิ่มขึ้น สืบเนื่องจากการจัดการเรียนรู้พลศึกษา เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเห็นภาพวิดีโอกรณีตัวอย่างจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและนำความรู้มาปรับใช้ในการฝึกหรือออกกกำลังกาย

3. การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า คะแนนที่ตั้งไว้ทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องจากระยะเวลาในการเรียนการสอนน้อยเกินไป ทำให้ทักษะยังไม่เกิดขึ้น การทำให้ทักษะเกิดขึ้นควรเรียนมากกว่า 6-8 สัปดาห์ขึ้นไป ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิวัช ชัยธรณ์ และสมเกียรติ เนตรประเสริฐ (2562) เรื่อง ผลการฝึกทักษะการเล่นลูกสองมือล่างวอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1 พบว่า หลักการฝึกที่ทำให้ทักษะพัฒนาได้ คือ รูปแบบของกิจกรรมการฝึก ความเฉพาะเจาะจงของการฝึก และชนิดของกิจกรรมการฝึกนั้นต้องมีความเหมาะสมกับประเภท กีฬาจึงจะทำให้เกิดการพัฒนาทักษะและสมรรถภาพทางกายในแต่ละด้าน ความเข้มข้นและระยะเวลาการฝึกซ้อมแต่ละครั้งก็เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เกิดการพัฒนาทักษะโดยทั่วไป อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุตติกาญจน์ พลไชย และดุจดเดือน ไชยพิชิต (2564) เรื่อง การพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกมือบนของกีฬา วอลเลย์บอล ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น จดจำความรู้ได้นาน ตลอดจนพัฒนาความรู้ทักษะ และเจตคติต่าง ๆ ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

4. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา รายวิชาวอลเลย์บอล พบว่า ความพึงพอใจของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬา โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45, S.D. = 0.11$) ซึ่งพิจารณาจากข้อคำถาม พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากที่สุด คือ นักเรียนพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย อาจเนื่องจากกิจกรรมเกมเกี่ยวกับเกมและกีฬาที่มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ตื่นเต้น ทำความเข้าใจเหมาะสมกับวัย สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดาภรณ์ สมัครพล และสมบัติ กาญจนกิจ (2558) เรื่อง ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการในสถาบันการพลศึกษา พบว่าความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างงานวิจัยที่มีต่อการจัดการกิจกรรมในสถาบันพลศึกษา โดยรวมทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านบุคลากร ด้านอุปกรณ์ ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านกิจกรรม นันทนาการ และด้านการจัดการ อยู่ในระดับมากทุกด้าน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เตชภณ ทองเดิม และคณะ (2567) เรื่อง การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทย “จิกเส้น” สู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน พบว่า กีฬานันทนาการจิกเส้นเป็นกีฬาที่มีกฎกติกาและวิธีการเล่นที่ได้มาตรฐาน อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นมีน้ำหนักเบา สามารถดึงดูดให้เยาวชน โดยเฉพาะเยาวชนเพศหญิงให้หันมาสนใจเข้าร่วมกีฬาประเภทนี้ได้โดยง่าย ประเด็นเหล่านี้เองที่อาจส่งผลทำให้ผลการประเมินความพึงพอใจของทั้งนักกีฬาและผู้ชมการแข่งขันที่มีต่อกีฬานันทนาการจิกเส้นอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมนันทนาการเกี่ยวกับเกมและกีฬาให้ครูผู้สอนมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาระดับชั้นอื่น ๆ

1.2 ควรมีการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถและความถนัดของนักเรียน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่หลากหลาย



1.3 ควรจัดให้มีการพัฒนาทักษะการสอนเกี่ยวกับเกม นันทนาการแก่ครูพลศึกษา เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้อย่างเต็มที่

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบระหว่างการใช้เกมนันทนาการ ในวิชาพลศึกษา กับวิธีการสอนรูปแบบอื่น ๆ เพื่อผลลัพธ์ทางการเรียนรู้และทักษะที่แตกต่างกัน

2.2 ควรมีการศึกษาผลที่เกิดขึ้นของเกมนันทนาการในการ พัฒนาทักษะกีฬาชนิดอื่น หรือกีฬาที่ใช้ทักษะทางกายภาพอื่น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณา อย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.สมเจตน์ ภูศรี, รองศาสตราจารย์ ดร.อรุณ ชูยกระเดื่อง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรัญ เบญจมาตย์ และผู้เชี่ยวชาญที่ได้สละเวลาอันมีค่าแก่คณะผู้วิจัยเพื่อให้คำปรึกษา และแนะนำด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง คณะผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

- ชยุต จุฬารักษ์. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ทฤษฎี พัฒนาการทางจริยธรรมของโคเลเบร์ร่วมกับกรณีศึกษาที่มี ต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุดิกาญจน์ พลไชย และดุจดเดือน ไชยพิชิต. (2564). การพัฒนาทักษะ การเลี้ยวลูกมีอบนของกีฬา วอลเลย์บอลด้วยการจัดการ เรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4. วารสาร มจร อุบลราชธานี, 6(2), 617-628.
- ณัฐภูมิ รมฤทธา. (2563). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาควบคู่ กับการถ่ายโยงในการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในการเรียน แก้วของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ ปริญญาโท). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เดชภณ ทองเติม และคณะ. (2567). การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทย “จิกเส้น” สู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน. วารสารการ พยาบาล สุขภาพและการศึกษา, 7(2), 14-28.

นริศรา ประภาสโนบล. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพล ศึกษา ร่วมกับเครือข่ายสังคมวิชาวอลเลย์บอล สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

มณิศา นิตยสุข. (2563). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดย ใช้เกมนำไปสู่กีฬาที่มีต่อสมรรถภาพกลไกของนักเรียน ประถมศึกษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัศมี ทองดี. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ ที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอลของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิชัย ประมูลจักโกม. (2561). การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการ จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษาสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วิชรพรรณ สีชื่น. (2567). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตาม หลักการทรงงานของในหลวงรัชกาลที่ 9 และการใช้เกมเป็น ฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร, 26(1), 125-138.

ศิวัช ชัยธรรณ และสมเกียรติ เนตรประเสริฐ. (2562). ผลการฝึก ทักษะการเล่นลูกสองมือล่างวอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1. วารสารรัชต์ภาคย์, 13(30), 142-150.



สมนึก ภัททิยธนี. (2560). การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 11). กทม.: โรงพิมพ์ประสานการพิมพ์.

สิทธิพงษ์ ปานนาค. (2563). การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทาง พลศึกษา. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 14(1), 257-268.

สุดาภรณ์ สัมครพล และสมบัติ กาญจนกิจ. (2558). ความพึงพอใจ ของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการใน สถาบันการพลศึกษา. วารสารวิชาการสถาบันการพลศึกษา, 7(3), 35-50.

ฮานาฟียะ ยี่สุนทร, อิบรอฮิม ยี่สุนทร และเคน คิมตะ. (2566). การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับ วิชาพลศึกษา. วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ, 42(2), 10-19.