



**การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
วิชาวอลเลย์บอล ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**

**Development of Physical Education Learning Management Integrated with Game-Based
Learning in Volleyball Class Effecting the Learning Happiness
of Mattayomsuksa 5 Students**

ยุทธนา ปาระภา¹ และทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร²

Yutthana Parapha¹ 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: 668010370106@rmu.ac.th¹, Thipharatsuriyanuwat@gmail.com²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาวอลเลย์บอล ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียน 3) เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาของวอลเลย์บอลของนักเรียน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 4) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 10 ห้อง รวมทั้งสิ้น 373 คน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 จำนวน 42 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาของวอลเลย์บอล 4) แบบวัดความสุขในการเรียนรู้ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.98/77.26 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 15.45, S.D. = 1.55$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะพื้นฐานกีฬาของวอลเลย์บอลหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 75 ($\bar{X} = 36.95, S.D. = 2.95$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 4) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีระดับความสุขในการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81, S.D. = 0.02$)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, เกมเป็นฐาน, วอลเลย์บอล, พลศึกษา, ความสุข



ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop a physical education learning management approach integrated with game-based learning for a Volleyball Class to meet the 75/75 efficiency criteria, 2) to compare the learning achievement of mattayomsuksa 5 students' before and after learning through the developed physical education management integrated with game-based learning, 3) to compare the students' basic volleyball skills after learning through physical education management integrated with game-based learning with the 75% standard, and 4) to study the levels of learning happiness of the students towards the developed physical education learning management integrated with game-based learning. The research population consisted of 373 mattayomsuksa 5 students from 10 classrooms in the first semester of the academic year 2024 at Rajabhat Maha Sarakham University Demonstration School (Secondary Level). The sample group were 42 students from Class 5/8, selected by Simple Random Sampling, using Classroom as the unit of sampling. The research tools were 1) the developed physical education learning management integrated with game-based learning, 2) a learning achievement evaluation test, 3) a basic volleyball skills assessment form, 4) a learning happiness measurement tool developed by Sirikul Kittimongkolchai (2019). The collected data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test for dependent samples

Research Results revealed that 1) the developed physical education learning management integrated with game-based learning had an efficiency of 76.98/77.26, meeting the set criteria; 2) the learning achievement of the mattayomsuksa 5 students improved after learning through the developed physical education management at a ($\bar{X} = 15.45, S.D. = 1.55$) statistical significance level of .05; 3) the mattayomsuksa 5 students' basic volleyball skills after learning through the developed physical education management significantly exceeded the 75% ($\bar{X} = 36.95, S.D. = 2.95$) standard, with a statistical significance level of .05; and 4) the mattayomsuksa 5 students' overall learning happiness was at a high level. ($\bar{X} = 3.81, S.D. = 0.02$)

Keywords: Learning management, Game-based, Volleyball, Physical education, Happiness.



บทนำ

การเรียนการสอนในยุคสมัยใหม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากการเน้นหนักที่ทางวิชาการการสอนสมัยใหม่ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานจากการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียนได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมส์มาใช้กับการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน จึงเป็นที่มาของการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning: GBL (ชนกันท์ ช่วยประคอง, 2565) ลักษณะเด่นของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายและไม่เบื่อหน่ายในการจัดการเรียนรู้นั้น ทำให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาและลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริงและนำการเรียนรู้ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพจนเกิดประสิทธิผล (ธนัญญ์ ศรีเนยวาทิน, 2564) ทั้งนี้การเรียนการสอนโดยใช้เกมมีบทบาทหน้าที่ในการเรียนการสอนมากขึ้น เป็นทั้งการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ ทำให้ผู้เรียนมีความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงผู้เรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (ศิริพร ศรีจันทร์ และจิรพัฒน์ พวงจำปา, 2562, อ้างถึงใน ปาริชาติ ชื่นเจริญ, 2564) การใช้เกมที่มีลักษณะการเล่นเน้นการเคลื่อนไหวร่างกาย นักเรียนจะได้ใช้ทักษะทางกายเป็นการฝึกทักษะทางกายให้พร้อมสำหรับการเล่นกีฬา (ศรีวิทย์ ศรีมณี, 2556, อ้างถึงใน วิชัย ประมุขจักษ์โก, 2561)

การสอนพลศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้เรียนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม กิจกรรมทางพลศึกษาจะประสบความสำเร็จ และนักเรียนจะได้รับผลประโยชน์มากมายเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถและประสิทธิภาพในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในรายวิชาการเรียนรู้พลศึกษา ผู้เรียนจะได้รับโอกาสในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางกายและกีฬาที่หลากหลาย ซึ่งกิจกรรมทางกายและกีฬาช่วยให้ผู้เรียน พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนาการทางด้านร่างกาย ได้ปรับปรุงสุขภาพและสมรรถภาพทางกายให้ดีขึ้น การพัฒนาทักษะกลไกได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นเครื่องมือในการพัฒนา

ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และสมรรถภาพทางกาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 อ้างถึงใน วิชัย ประมุขจักษ์โก, 2561) ในการสอนพลศึกษาควรสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นสนุกสนาน จะทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย สอนแนวคิดความรู้เกี่ยวกับระเบียบกติกาและหลักการต่าง ๆ ทางวิชาพลศึกษาด้วยการสอดแทรกไปกับการสอนทักษะกีฬา ควรสอนให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการออกกำลังกายและนำทักษะกีฬาไปใช้เล่นเพื่อสุขภาพเพื่อความสุขสนุกสนาน และการพักผ่อนหย่อนใจ การสอนเน้นการปฏิบัติ การเล่นเป็นหมู่คณะ และการเล่นเป็นทีมให้มาก (กรมวิชาการ, 2545, อ้างถึงใน สุทิน ศรีทองหา, 2547)

การจัดการเรียนการสอนในวิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่เน้นการลงมือปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ เป็นหลักสูตรที่เข้มงวด บังคับให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างหลากหลายต้องแสดงสมรรถนะต่าง ๆ มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาเพราะนักเรียนบางคนอาจจะไม่มีความสามารถทางด้านกีฬาหรือไม่มีความถนัดในการเล่นกีฬาและป้องกันตัวเองจากนักกีฬาที่เก่งกว่าหรือมีการแข่งขันสูง สิ่งนี้สามารถนำไปสู่ความรู้สึกไม่ดีต่อตนเอง ไม่สนุกสนานและอาจเป็นปมด้อย แล้วเกิดความเบื่อหน่าย ไม่มั่นใจในตนเอง แล้วช่วงเรียนครั้งต่อไปนักเรียนจะไม่อยากเข้าเรียนในวิชาพลศึกษาอีก ซึ่งการที่จะทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้นั้นเด็กจะต้องได้เรียนรู้และยอมรับในความสามารถอยู่เสมอ เป็นการแสดงออกถึงพฤติกรรมหรือคุณลักษณะทางบวก ได้รับการชมเชยความรู้ความสามารถและความถนัดของตนเอง จนเกิดความมั่นใจและภาคภูมิใจในตนเอง รู้สึกเป็นอิสระและผ่อนคลาย มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้น ยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกัน (วิเศษ ชินวงศ์, 2544) ซึ่งสอดคล้องกับ กานต์ฤทัย ชลวิทย์ (2553) ที่กล่าวไว้ว่า ความสุขในการเรียนเป็นแรงจูงใจที่มีพลังมากที่สุด การที่นักเรียนจะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขควรเริ่มจากการมีความสุขในการเรียน จากการดำรงชีวิตของนักเรียนส่วนใหญ่ จะใช้เวลาอยู่ภายในสถานศึกษา

ปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่ชอบหลีกเลี่ยงการออกกำลังกายหรือกิจกรรมกีฬาที่ใช้สมรรถภาพทางกายลงมือปฏิบัติ โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนในวิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่เน้นการลงมือปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ เป็นหลักสูตรที่เข้มงวด บังคับให้ผู้เรียนที่มี



ความแตกต่างหลากหลายต้องแสดงสมรรถนะต่าง ๆ มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาเพราะนักเรียนบางคนอาจจะไม่มีความสามารถทางด้านกีฬาหรือไม่ทักษะที่จำเป็นในการแข่งขันและป้องกันตัวเองจากนักกีฬาที่เก่งกว่าหรือมีการแข่งขันสูง สิ่งนี้สามารถนำไปสู่ความรู้สึกไม่ดีต่อตนเอง ไม่สนุกसानและอาจเป็นปมด้อย แล้วเกิดความเบื่อหน่าย ไม่มั่นใจในตนเอง แล้วซ้ำโงเรียนครั้งต่อไปนักเรียนจะไม่อยากเข้าเรียนในวิชาพลศึกษาอีก ซึ่งการที่จะทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้นั้นเด็กจะต้องได้เรียนรู้และยอมรับในความสามารถอยู่เสมอ เป็นการแสดงออกถึงพฤติกรรมหรือคุณลักษณะทางบวก ได้รับการชมเชยความรู้ความสามารถและความถนัดของตนเอง จนเกิดความมั่นใจและภาคภูมิใจในตนเอง รู้สึกเป็นอิสระและผ่อนคลาย มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้น ยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกัน (วิเศษชินวงศ์, 2544) ซึ่งสอดคล้องกับ กานต์ฤทัย ชลวิทย์ (2553) ที่กล่าวไว้ว่า ความสุขในการเรียนเป็นแรงจูงใจที่มีพลังมากที่สุดที่นักเรียนจะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขควรเริ่มจากการมีความสุขในการเรียน จากการดำรงชีวิตของนักเรียนส่วนใหญ่จะใช้เวลาอยู่ภายในสถานศึกษา

วอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมพลศึกษาที่ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และใช้ทักษะที่ลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา ให้ผู้เล่นรักการออกกำลังกายฝึกการเล่นกีฬาเป็นทีม จะก่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะจนนำไปสู่ความสำเร็จของทีม สอดคล้องกับ สัตยาพร แฝงลาม และณรงค์ฤทธิ์ อินทนาม, 2560) กล่าวว่า วอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่สนุกสนานสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัยไม่ต้องใช้แรงปะทะหรือกระทบกระทั่งกัน สร้างความสัมพันธ์ ให้ผู้เล่นเกิดความสามัคคี สนุกสนานใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และยังใช้พัฒนาการทางด้านร่างกาย และจิตใจ มีปฏิภาณไหวพริบดี ส่งเสริมการตัดสินใจที่รวดเร็ว เป็นกีฬาที่ปลูกฝังทำให้นักเรียนวอลเลย์บอลหรือผู้เล่นกีฬาเพิ่มพูนคุณภาพความเป็นคน ได้แก่ การมีน้ำใจนักกีฬา อุดหนุน อดทน อดกลั้น ความเสียสละ ความรับผิดชอบและมีความเป็นเหตุผลผล (สัตยาพร แฝงลาม และณรงค์ฤทธิ์ อินทนาม, 2560)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกม

เป็นฐาน วอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเกิดทักษะและได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่แปลกใหม่หลากหลาย ซึ่งจะสามารถดึงศักยภาพและทักษะของผู้เรียนออกมาได้อย่างเต็มที่และมีความสุข

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75
4. เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อมุ่งศึกษาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วอลเลย์บอล โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 10 ห้องเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) รายละเอียดการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

ประชากร

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 10 ห้อง รวมทั้งสิ้น 373 คน



กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 จำนวน 42 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาวอลเลย์บอล จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ 4 เรื่องย่อย ประกอบด้วย การเล่นสองมือล่าง (อันเดอร์) การเล่นสองมือบน (เซต) การตบวอลเลย์บอล และการเสิร์ฟวอลเลย์บอล ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-Test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-Test) แบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ตอนที่ 3 แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล 4 ทักษะ เป็นการให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubrics) 3 ระดับ โดยประเมินผลการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้ ตอนที่ 4 แบบวัดความสุขในการเรียนรู้ โดยใช้แบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้ ของ สิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิดตัวเลือก 5 ระดับ จำนวน 45 ข้อ โดยวัดระดับความสุขในการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ในหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาหลักการและเครื่องมือเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาและการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.5 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาวอลเลย์บอล รหัสวิชา พ32201 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตามหลักสูตรสถานศึกษา สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา จำนวน 4 แผนการเรียนรู้

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องรายการประเมินกับระดับความเหมาะสม (IOC)

1.8 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่ได้จากข้อ 1.7 มาวิเคราะห์

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยเลือกการสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบตามวิธีการสร้างของ สมนึก ภัททิยธนี (2560)

2.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล วิชาวอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.3 วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน เพื่อให้ครอบคลุมสัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้น และข้อสอบที่ต้องการ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Object Congruence) (IOC) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ



2.5 นำผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร IOC ของสมนึก ภัททิยธนี (2565) โดยข้อสอบที่ใช้จริงจำนวน 20 ข้อ มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์หาคุณภาพ

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการทดลองใช้มาตรวจให้คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายอำนาจจำแนกและความเชื่อมั่นตามวิธีของ Lovett (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2567) โดยค่าความยากง่าย เท่ากับ 0.3 ค่าอำนาจจำแนก เท่ากับ 0.4 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.8 คัดไว้เฉพาะข้อที่มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

2.8 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อิงเรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

3. การสร้างแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล

3.1 ศึกษาแนวคิด วิธีการของการวัดและประเมินผลทักษะปฏิบัติ วัดดูประสงค์เชิงพฤติกรรมของรายวิชาวอลเลย์บอล

3.2 ศึกษาธรรมชาติของงานที่ปฏิบัติในวิชาวอลเลย์บอล

3.3 วิเคราะห์คุณลักษณะทางพฤติกรรมที่ต้องการวัดและประเมินผล กำหนดน้ำหนักคะแนนเต็ม 12 คะแนน ที่มีการกำหนดคะแนนตามเกณฑ์รูปริก (Scoring Rubric) 3 ระดับ ซึ่งประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ การเล่นสองมือล่าง การเล่นสองมือบน การตบวอลเลย์บอล และการเสิร์ฟ

3.4 นำแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ที่ได้จากข้อ 3.3. ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ โดยความเหมาะสม (IOC) ของแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล เท่ากับ 1.00

3.5 นำผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) มาวิเคราะห์แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ แล้วนำแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. การสร้างแบบวัดความสุขในการเรียนรู้

4.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 สร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ตามมาตรฐานความสุขในการเรียนของ สิริกุล กิตติมงคลชัย (2562)

4.3 นำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ที่ได้จากข้อ 4.2 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามหรือรายการประเมิน

4.4 นำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้มาวิเคราะห์หาความสอดคล้อง (IOC) ของรายการประเมิน โดยคัดเลือกข้อความที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2567) จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำมาใช้จริง โดยความเหมาะสม (IOC) ของแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ เท่ากับ 0.67

4.5 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษารายละเอียดของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานและวิธีการทดสอบ

2. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ

3. เตรียมอุปกรณ์ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. เตรียมกลุ่มตัวอย่างโดยมีการดำเนินการ ดังนี้

4.1 ชี้แจงผู้เรียน บทบาทของครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 อธิบายรายละเอียดการทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจ

5. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

6. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 4 คาบ เวลาแต่ละคาบครั้งละ 50 นาที



7. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัน เวลา ที่กำหนดไว้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

8. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

9. นำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ แล้วสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

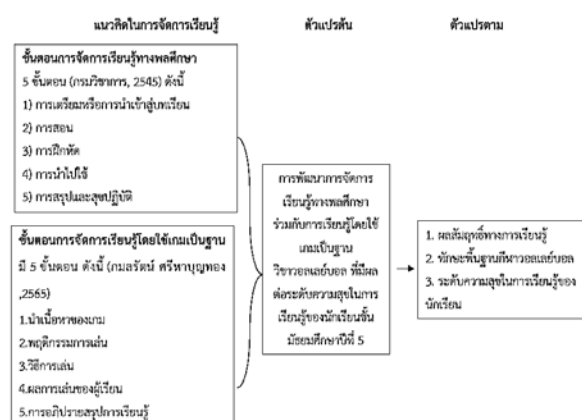
1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยคำนวณอัตราส่วนระหว่างค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนกับค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (E_1/E_2)

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติ t-test (One-Samples)

4. วิเคราะห์หาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาวอลเลย์บอล ด้วยการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

กรอบแนวคิดการวิจัย



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ (E_1/E_2)	ผลการเปรียบเทียบ
กระบวนการ	48	36.95	76.98	76.98/77.26	เป็นไปตามเกณฑ์
ผลลัพธ์	20	15.45	77.26		

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) ค่าเฉลี่ยจากแบบประเมินทักษะการเล่นวอลเลย์บอล เท่ากับ 36.95 คะแนน จากคะแนนเต็ม 48 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.98 และมีคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 15.45 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.26 ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.98/77.26 ซึ่งเป็นเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ผลสัมฤทธิ์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	42	20	11.67	2.69	3.78	9.08	.000
หลังเรียน	42	20	15.45	1.54			

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 11.67 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.69 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 15.45 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐานเท่ากับ 1.54 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลวิเคราะห์ทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล หลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ทักษะ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75	$\bar{X}$	S.D.	%	t	Sig. (2tailed)
การเล่นสองมือล่าง	42	12	9	9.47	0.97	78.97	3.18	.003
การเล่นสองมือบน	42	12	9	9.21	1.16	76.79	1.19	.238
การเสิร์ฟ	42	12	9	9.23	1.16	76.98	1.32	.193
การตบ	42	12	9	9.02	1.11	75.20	0.13	.891
พื้นฐาน 4 ทักษะ	42	48	36	36.95	2.95	76.97	2.09	.042

จากตารางที่ 3 การทดสอบทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 4 ทักษะมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 36.97 คะแนน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 76.97 นำเสนอแต่ละทักษะได้ดังนี้ 1) ทักษะการเล่นสองมือล่าง มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.47 คิดเป็นร้อยละ 78.97 2) ทักษะการเล่นสองมือบน มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.21 3) ทักษะการเสิร์ฟ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.23 คิดเป็นร้อยละ 76.98 4) ทักษะการตบ มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.02 คิดเป็นร้อยละ 75.20 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนที่เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ พบว่า คะแนนการทดสอบทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสุขในการเรียนรู้ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาวอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ ความสุข
1	ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	3.83	0.04	มาก
2	ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู	3.86	0.08	มาก
3	ด้านกรมีสุขภาพทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์	3.99	0.02	มาก
4	ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง	3.85	0.03	มาก
5	ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้	3.95	0.09	มาก
6	ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้	3.49	0.05	ปานกลาง
7	ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้	3.69	0.08	มาก
8	ด้านภาวะสั่นไหวในการเรียนรู้	3.68	0.06	มาก
9	ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัดและสนใจ	3.86	0.05	มาก
รวม		3.81	0.02	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยรวมมีระดับความสุขในการเรียนรู้ทั้งหมด 10 องค์ประกอบ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81, S.D. = 0.02$) โดยองค์ประกอบแต่ละด้านมีค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ($\bar{X} = 3.83, S.D. = 0.04$) อยู่ในระดับปานกลาง องค์ประกอบที่ 2 ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู ($\bar{X} = 3.86, S.D. = 0.08$) องค์ประกอบที่ 3 ด้านการมีสุขภาพทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ ($\bar{X} = 3.99, S.D. = 0.02$) องค์ประกอบที่ 4 ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\bar{X} = 3.85, S.D. = 0.03$) องค์ประกอบที่ 5 ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.95, S.D. = 0.09$) องค์ประกอบที่ 6 ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.92, S.D. = 0.00$) องค์ประกอบที่ 7 ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.49, S.D. = 0.05$) องค์ประกอบที่ 8 ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.69, S.D. = 0.08$) องค์ประกอบที่ 9 ด้านภาวะสั่นไหวในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.68, S.D. = 0.06$) องค์ประกอบที่ 10 ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัดและสนใจ ($\bar{X} = 3.86, S.D. = 0.05$)



สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.98/77.26 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีระดับความสุข ในการเรียนรู้โดยภาพรวม มีระดับความสุขอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เทียบกับเกณฑ์ 75/75 พบว่า มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) และคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน มีค่าเท่ากับ 76.98/77.26 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อาจเนื่องด้วยการจัดการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยดึงดูดความสนใจผู้เรียนช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ เพิ่มความกระตือรือร้นของผู้เรียน สนุกสนานและท้าทาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาที่มีการลงมือปฏิบัติ เกมเป็นส่วนสำคัญจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนและวิธีการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นได้ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ นภาพรพร ปิ่นทอง และนัยนา บุญพงษ์ (2565) เรื่อง การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของครูในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 4 พบว่า กิจกรรมการเรียนการสอน วิชาพลศึกษาสอนให้ผู้เรียนมีความสามัคคีและมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ อาจเป็นเพราะครูพลศึกษาให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมพลศึกษาที่ปลูกฝังให้ผู้เรียนมีน้ำใจทางทากีฬา และสามารถทำงานร่วมกันได้ และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑารัตน์ จันทร์จิว (2566) เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro: bit เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 1 พบว่า การเรียนรู้โดยที่นำเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนเป็นอีกทางเลือกเพื่อให้เกิดแนวทางใหม่ ๆ เพื่อสร้างความสนุกสนานและบรรยากาศในชั้นเรียนที่น่าตื่นตาตื่นใจให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนิษา ทองมาก และพนัสสิริ คำทูล (2566) เรื่อง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา วอลเลย์บอลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยกันลงมือปฏิบัติและตามความต้องการของผู้เรียน ทำให้มีความมุ่งมั่นตั้งใจ จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงและมีพัฒนาการทางด้านความรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัย พรชูลี ลังกา (2566) เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชาการศึกษาศาสตร์ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมทำให้นักศึกษาเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น อีกทั้งยังช่วยให้มีแรงจูงใจให้ผู้เรียนพยายามทำให้สำเร็จ

3. การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า มีทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะศิริ อินทะประสงค์ (2565) เรื่อง การฝึกกรีฑาตามการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการฝึกแบบสถานีเพื่อเสริมสร้าง ความสนุกสนาน และสมรรถภาพทางกายของนักกรีฑา พบว่า เมื่อนำเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการฝึกซ้อม มีกิจกรรมการฝึกที่หลากหลายให้นักกรีฑา ช่วยให้มีสมาธิความกล้าแสดงออก ไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ในระหว่างฝึกซ้อม และยังช่วยสร้างความท้าทายพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องทำให้การฝึกซ้อมสนุกและน่าตื่นตาตื่นใจ และงานวิจัยของ นุชนาถ โสภาคเลิศ, ประยงค์ หัตถพรหม, สุรกานต์ จันทารและสิริณิ ดิระคมี (2566) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะปฏิบัติพื้นฐาน กีฬาวอลเลย์บอล ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ของ



นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิสช่วยพัฒนาทักษะกีฬาบอลเลย์บอล ให้นักเรียนได้เรียนรู้แต่ละทักษะกีฬาได้ถูกต้อง รวมถึงการวิเคราะห์ ตัดสินใจในสถานการณ์เมื่อพบเจอ ทาวิธีกแก้ปัญหาที่มีคุณภาพที่ดีมีประสิทธิภาพมากที่สุด

4. ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนในห้องเรียน ที่นำมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นและมีความสุขสนุกสนาน อีกทั้งยังมีแรงกระตุ้นจากเพื่อนให้มีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิษฐา บุญมาวงษา (2561) เรื่อง ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา จังหวัดชลบุรี พบว่า การจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อน มีส่วนร่วม กล้าคิด แสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ดีขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาทิตย์ ชาวคำ, มรณชิต อภัยวาทีน, วิชา กรพิพัฒน์ และนิพัฏฐพันธ์ นันทะวงศ์ (2566) เรื่องแนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ พบว่า การเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ใช้กิจกรรมแบบลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้ผู้สอนมีบทบาทในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูควรมีการกำหนดเวลาและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมให้เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 ครูควรเป็นผู้คอยสนับสนุนช่วยเหลือผู้เรียนในทุกขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเข้าใจได้ง่าย

1.3 ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ครูควรจัดเตรียมเกมให้มีความหลากหลาย เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาอื่น ๆ

2.2 ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการสอนในรูปแบบอื่นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.สมเจตน์ ภูศรี รองศาสตราจารย์ ดร.อรัญ ชูกระเดื่อง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุภูมิ เบญจมาตย์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าแก่คณะผู้วิจัยเพื่อให้คำปรึกษาและแนะนำด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ.(2545). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานคร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กานต์ฤทัย ชลวิทย์. (2553). กานต์ฤทัย การวิเคราะห์แบบเรียนความสุขในการเรียนและทักษะการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิษฐา บุญมาวงษา. (2561). ความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา จังหวัดชลบุรี (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.



- จุฬารัตน์ จันทน์รังวิ. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro: bit เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (การศึกษามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชนกันนท์ ช่วยประคอง. (2565). การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องนโยบายการเงินและการคลังของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดงตาลวิทยา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- เด่น ครองคัมภีร์, พงษ์เอก สุกใส และภูฟ้า เสวกพันธ์. (2563). สมรรถนะด้านการวิจัยในชั้นเรียนกับการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วมสำหรับครูพลศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*.
- ธัญญ์สร ศรีเนียรวาทิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษา. *วารสาร มจร บัณฑิตศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์*, 7(3), 40-55.
- ณาพรณ ปิ่นทอง และนัยนา บุญพงษ์. (2565). การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของครูในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 4. *วารสารสังคมศาสตร์วิจัย* 13(1).
- นุชนาถ โสภณเลิศและคณะ. (2566). การพัฒนาทักษะปฏิบัติพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*.
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปิยะศิริ อินทะประสงค์. (2565). โปรแกรมการฝึกกรีฑาอยู่ตามการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการฝึกแบบสถานีเพื่อเสริมสร้าง ความสนุกสนาน และสมรรถภาพทางกายของนักกรีฑาโรงเรียนกีฬา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรชูลี ลังกา. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสายวิชาการศึกษาปฐมวัย. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 16(1).
- วิชัย ประมูลจกโก. (2561). การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครู ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิเศษ ชินวงศ์. (2544). เสนอหลักการเรียนรู้ ผู้เรียน เป็นสำคัญ. *วารสารวิชาการ*, 4(2), 31-41.
- สิริกุล กิตติมงคลชัย. (2562). การพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). *เรียนอย่างมีความสุข : บันทึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา*. พิมพ์ดี.
- สตัยาพร แฝงลาม และณรงค์ฤทธิ์ อินทนาม. (2560). การปฏิบัติการพัฒนาผลการเรียนรู้วิชา กีฬาวอลเลย์บอล โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองไผ่ (พุทธเพิ่มพูนราษฎร์). *การวิจัยและประเมินผล*. อุบลราชธานี: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1.
- สุนิษา ทองมาก และพันธ์สิริ คำมูล. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวอลเลย์บอลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารรัชต์ภาคย์*, 17(54).
- สุทิน ศรีทองหา. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ TAI กับโปรแกรมการเรียนรู้แบบปกติ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). พระนครศรีอยุธยา: สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2560). *การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์



- ศรีวิชัย ศรีมณี. (2556). *เกมและเกมนำ*. กรุงเทพฯ: อาร์ ที พี พรินติ้ง.
- ศิริพร ศรีจันทร์. (2562). *การสร้างและใช้เกมเพื่อการเรียนรู้แบบ Active Learning* ผู้ชั้นเรียน : สร้างห้องเรียน ยุคใหม่ให้เปี่ยมไปด้วยความสุข.
- อรุณ ชูกระเดื่อง. (2567). *สถิติสำหรับการวิจัย*. มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- อาทิตย์ ชาวคำและคณะ. (2566). *แนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้*. วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 3(1).
- Bookwalter, K. W. (1969). *Physical Education in the Secondary School*. New York : Library of Education Series
- Mellander, K. (1993). *The power of learning*. United States of America: RR Donnelley & Sons Company
- Roungrong, P., et al. (2014). Educational technology VS Thai teachers in 21stcentury. *Panyapiwat Journal*, 5 (Special Issue), 195-207. [in Thai]