



**การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา
และพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

**Development of Active Learning Management Combined with Miscellaneous Games in
Basic Health Education and Physical Education Class and Its Impact on Learning
Happiness Level of Pratomsuksa 1 Students**

สุดารัตน์ สุนันทะเที่ยง¹ และทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร²

Sudarat Sunnamthiang¹ 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, E-mail: sudarattoey121@gmail.com¹, Thipharatsuriyanuwat@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา 3) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 31 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยการเลือกเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ

ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.84/79.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีระดับความสุขต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก, เกมเบ็ดเตล็ด, สุขศึกษาและพลศึกษา, ความสุข



ABSTRACT

This research aimed to 1) develop an active learning management approach combined with miscellaneous games in Basic Health Education and Physical Education Class for Pratomsuksa 1 students to meet the effectiveness criteria of 75/75 2) compare the learning achievement of the Pratomsuksa 1 students before and after using the developed active learning management approach combined with miscellaneous games in Basic Health And Physical Education Class; and 3) study the learning happiness level of the Pratomsuksa 1 students towards the developed active learning approach combined with miscellaneous games in Basic Health And Physical Education Class. The target group consisted of 31 Pratomsuksa 1 students from Rajabhat Maha Sarakham University Demonstration School, selected through Purposive Sampling. The research instruments used were 1) a learning management plan, 2) learning achievement assessment test, and 3) a set of learning happiness level measurements. The statistics used in analyzing the collected data were percentage, mean, standard deviation, and a t-test for dependent samples.

The results showed that 1) the developed active learning management combined with miscellaneous games for the Pratomsuksa 1 students achieved an efficiency of 94.84/79.30, meeting the established criteria; 2) the post-learning achievement scores of the Pratomsuksa 1 students were higher than their pre-learning scores at the .05 level of statistical significance; and 3) the overall learning happiness level of the Pratomsuksa 1 students towards the developed active learning management combined with miscellaneous games was highest level.

Keywords: Adaptive Learning, Miscellaneous Games, Health and Physical Education, Happiness



บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนมาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนั้นมาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบเพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไรจะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การสร้างความสุขให้กับนักเรียนเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากเราสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ ได้หากทำทุกอย่างควบคู่ไปกับการความสุขก็จะสามารถทำสิ่งนั้นได้ดีขึ้น จึงกล่าวได้ว่าความสุขเป็นแรงจูงใจที่มีพลังมากที่สุด และการที่นักเรียนจะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขควรเริ่มจากการมีความสุขในการเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการดำรงชีวิตของนักเรียนส่วนใหญ่จะใช้เวลาอยู่ในสถานศึกษา (กานต์ฤทัย ชลวิทย์, 2553, อ้างถึงใน โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) นอกจากนี้ยังพบว่า ความสุขสามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ในโรงเรียน โดยโรงเรียนที่มีการเสริมสร้างความสุขในการเรียนจะเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างความมั่นใจที่ดีขึ้น มีสุขภาวะที่ดี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544) รวมไปถึงการที่ผู้เรียนรู้สึกเป็นอิสระและผ่อนคลาย มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้น ยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกัน (Gilman & Huebner, 2006, อ้างถึงใน สิริกุล กิตติมงคลชัย, 2562) และเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความสุข โดยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจากภายใน มีอารมณ์ทางบวก มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินโดยที่ไม่รู้ตัว ความสัมพันธ์ที่ดีประสบความสำเร็จในตนเอง ซึ่งอารมณ์ด้านบวกจะกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจอยากเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรม (พนม เกตุมาน, 2018, อ้างถึงใน สิริลักษณ์ มูลประดับ, 2563)

การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อชีวิตประจำวัน ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องมีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัยอันส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพสุขศึกษาและพลศึกษาเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมายเพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยวิชาพลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ และกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, อ้างถึงใน นริศรา ประภาสโนบล, 2567)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและสร้างความรู้ในระหว่างการเรียนรู้โดยเน้น การพัฒนาทักษะความสามารถที่ตรงกับพื้นฐานความรู้เดิมส่งผลให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมจากการปฏิบัติ และ ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียวต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถพัฒนาแก้ไขปัญหาค้นคว้าหาความรู้แบบเดิม นักเรียนไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับความรู้ข้อมูลจากผู้สอนถ่ายทอดมาให้เท่านั้นแต่นักเรียนจะต้องเป็นฝ่ายรุกที่จะต้องศึกษา จัดกระทำ และสร้างความเข้าใจในข้อมูลความรู้ที่ตนเองได้ เพื่อทำให้สิ่งที่เรียนรู้มีความหมายต่อตนเอง อันจะส่งผลให้สามารถนำความรู้ที่ได้นั้นไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งในกระบวนการสร้างความเข้าใจให้แก่ตนเองนี้ นักเรียนต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่อย่างตื่นตัวทั้งทางกายสติปัญญา สังคม และอารมณ์ (จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561)

เกมการเล่นเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาที่ช่วยให้ร่างกายได้เคลื่อนไหวตามความต้องการของสรีรศาสตร์ทำให้กล้ามเนื้อและกระดูกเจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วนเป็นสื่อกลางในการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา อีกทั้งยังช่วยผ่อนคลายความเครียด และสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี (ทิพกมล สงวนศักดิ์สกุล, คมกริช เชาว์พานิช, อิษฏา สกุลชัยโชติรส, 2559) ดังที่ สุมาลี บัวหลวง (2557) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมหลักที่สำคัญในการที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม



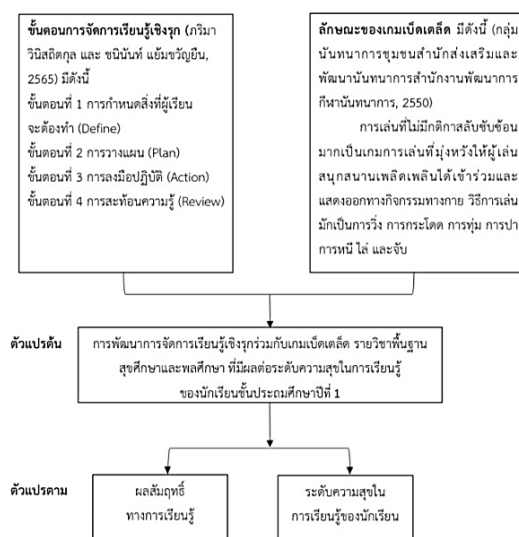
ให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อช่วยพัฒนาระดับกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน เพราะในขณะที่เด็กเล่นนั้นเด็กจะได้ใช้สมรรถภาพทางด้านร่างกายหลายๆ ส่วนควบคู่กับการใช้สติปัญญา (สรวงสุตา มุลมา, 2550, อ้างถึงใน ทิพกมล สงวนศักดิ์สกุล, คมกริช เซาว์พานิช, อธิภา สกฤษชัยโชติรส, 2559) เกมเบ็ดเตล็ด เป็นการเล่นที่ไม่มีกติกาซับซ้อนมากเป็นเกมการเล่นที่มุ่งหวังให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลินได้เข้าร่วมและแสดงออกทางกิจกรรมทางกาย ทำให้และทักษะเบื้องต้นนำไปสู่การเล่นกีฬาชนิดต่างๆ (สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ, 2550) ประเภทของเกมเบ็ดเตล็ด 1. การเล่นเป็นนิยายและเลียนแบบ (story plays and Mimetics) 2. การเล่นที่มีจุดมุ่งหมายหรือสิ่งมุ่งหมาย (Goal Games) 3. การหนีไล่จับ (Tag Games or Hunting games) 4. การแข่งขันรายบุคคล (Individual Contests) 5. การแข่งขันเป็นหมู่ (Mass Contests) 6. การแข่งขันผลัด (Relays) (สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ, 2550)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา และพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏมหาสารคาม เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ กิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ลดปัญหาความน่าเบื่อ ช่วยกระตุ้นผู้เรียน เพิ่มการมีส่วนร่วม ในการเรียนอย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด

แนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตำบลตลาดอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 1 ห้อง จำนวนทั้งหมด 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 การจัดการเรียนรู้ซึ่งร่วมนำเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา และพลศึกษา จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ 4 เรื่องย่อย ประกอบด้วย อวัยวะภายนอก การดูแลรักษาอวัยวะภายนอก อวัยวะในช่องปาก การดูแลรักษาและวิธีแปรงฟัน ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) แบบปรนัย ชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 3 แบบวัดความสุขในการเรียนรู้ โดยใช้แบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้ของ สิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ชนิดตัวเลือก 3 ระดับ จำนวน 45 ข้อ โดยวัดระดับความสุขในการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัยดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาหลักการและเครื่องมือเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ซึ่งร่วมนำเกมเบ็ดเตล็ด จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.5 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา รหัสวิชา พ 11121 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ตัวเรา มาตราฐาน พ 1.1 ร่างกายของเรา อวัยวะภายนอก การดูแลรักษา มาตราฐาน พ 1.1 ฟันของเรา อวัยวะในช่องปาก การดูแลรักษาและวิธีแปรงฟัน ใช้จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ ทั้งหมด 4 คาบ คาบละ 50 นาที

1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา จำนวน 4 แผนการเรียนรู้

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องรายการประเมินกับระดับความเหมาะสม (IOC) ผลที่ได้ค่า (IOC) ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย โดยปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดผลและเครื่องมือ

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยเลือกการสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบตามวิธีการสร้างของ สมนึก ภัททิยธนี (2560)



2.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ

2.3 วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน เพื่อให้ครอบคลุมสัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้นและข้อสอบที่ต้องการ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Object Congruence) (IOC) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ ซึ่งมีค่า (IOC) เท่ากับ 0.81 ผ่านเกณฑ์จำนวน 18 ข้อ ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ

2.5 นำผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้คิดวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC ของ สมนึก ภัททิยชนี (2565) เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป เพื่อใช้จริง จำนวน 12 ข้อ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการแก้ไขแล้วพิมพ์เป็นฉบับทดลองไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เคยเรียนวิชานี้มาวิเคราะห์หาคุณภาพ

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการทดลองใช้มาตรวจให้คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบเกิน 1 ตัวเลือกให้ 0 คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย อำนาจจำแนก และความเชื่อมั่นตามวิธีของ Lovet (อรุณ ชูกระเดื่อง, 2567) คัดไว้เฉพาะข้อที่มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป โดยได้ค่าอำนาจจำแนกที่ 0.81

2.8 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อย่างไรของเรา รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 12 ข้อ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย

3. การสร้างแบบวัดความสุขในการเรียนรู้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา โดยนำแบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้ ของสิริกุล กิตติมงคลชัย (2562)

3.3 นำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ที่ได้จากข้อ 3.2 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามหรือรายการประเมิน

3.4 นำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้มาวิเคราะห์หาความสอดคล้อง (IOC) ของรายการประเมิน โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป (อรุณ ชูกระเดื่อง, 2567) จำนวน 45 ข้อ เพื่อนำมาใช้จริง โดยความเหมาะสม (IOC) ของแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ เท่ากับ 0.67

3.5 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำแบบวัดระดับความสุขไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษารายละเอียดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด อุปกรณ์ สถานที่ และวิธีการทดสอบ
2. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ
3. เตรียมอุปกรณ์ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. เตรียมกลุ่มเป้าหมายโดยมีการดำเนินการดังนี้
 - 4.1 ชี้แจงบทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนในการเรียนรู้
 - 4.2 ชี้แจงและอธิบายขั้นตอน วิธีการทำกิจกรรมการเรียนรู้
5. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)



6. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 4 คาบ ครั้งละ 50 นาที
7. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัน เวลา ที่กำหนดไว้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย
8. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)
9. นำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติแล้วสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2)
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)
3. วิเคราะห์หาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความสุข แปลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล 3 ระดับ คือ มากที่สุด ปานกลาง น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพ ของแผนการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ (E_1/E_2)	ผลการเปรียบเทียบ 75/75
กระบวนการ	20	18.97	94.84	94.84/79.30	เป็นไปตามเกณฑ์
ผลลัพธ์	12	9.52	79.30		

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) ค่าเฉลี่ยจากคะแนนการปฏิบัติกิจกรรม เท่ากับ 18.97 จากคะแนนเต็ม 20 คิดเป็นร้อยละ 94.84 และมีคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนเท่ากับ 9.52 จากคะแนนเต็ม 12 คิดเป็นร้อยละ 79.30 ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.84/79.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผลสัมฤทธิ์	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	31	12	7.39	1.15	1.28	9.23	.000
หลังเรียน	31	12	9.52	1.50			



จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 7.39 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.15 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 9.52 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสุข ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความความสุข
1	ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	2.76	0.12	มากที่สุด
2	ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู	2.73	0.07	มากที่สุด
3	ด้านการมีสุขภาพทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์	2.69	0.08	มากที่สุด
4	ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง	2.66	0.04	มากที่สุด
5	ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้	2.71	0.03	มากที่สุด
6	ด้านมีเป้าหมายในการเรียนรู้	2.72	0.04	มากที่สุด
7	ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้	2.68	0.06	มากที่สุด
9	ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้	2.58	0.04	มากที่สุด
10	ด้านภาวะสิ้นไหวในการเรียนรู้	2.57	0.04	มากที่สุด
11	ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัดและสนใจ	2.67	0.05	มากที่สุด
	รวม	2.68	0.05	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า วัดระดับความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยรวมมีระดับความสุขในการเรียนรู้ทั้งหมด 10 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=2.68$, S.D.=0.05) โดยเรียงลำดับด้านที่มีระดับความสุขจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดดังนี้ ลำดับแรกคือ ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ($\bar{X}=2.76$, S.D.=0.12) รองลงมาคือ ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู ($\bar{X}=2.73$, S.D.=0.07) ถัดไปคือ ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้ ($\bar{X}=2.72$, S.D.=0.04) และลำดับที่มีความสุขน้อยที่สุดคือ ด้านภาวะสิ้นไหวในการเรียนรู้ ($\bar{X}=2.57$, S.D.= 0.04)

อภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด มีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.84/79.30 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีระดับความสุขในการเรียนรู้ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางเชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด



อภิปรายผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด ตามเกณฑ์ 75/75 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) และคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) จากคะแนนเต็ม 12 คะแนน มีค่าเท่ากับ 94.84/79.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากกิจกรรมจากเกมเบ็ดเตล็ดมีความหลากหลาย ทำให้เด็กมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำห้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกาย และเป็นการเสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาที่มีการลงมือปฏิบัติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุมาริ บัวหลวง (2557) เรื่องผลของการใช้เกมการเล่นกลางแจ้ง ที่มีต่อพฤติกรรมร่วมมือของเด็กปฐมวัย พบว่า การเล่นเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ ชอบเกมทำให้เด็กตื่นเกิดความเพลิดเพลินไม่รู้สึกลำบากหน่ายต่อการเรียน เพราะเกมมีกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีการเล่นร่วมกับเพื่อนได้ช่วยปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมีลักษณะการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน เด็กได้ร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน และในแต่ละเกมเด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเด็กได้รับความสนุกสนานไม่เครียดทำให้เด็กสนใจ และกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมอีกทั้งเกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อเล็กใหญ่ให้แข็งแรงพัฒนาทักษะทางสังคมในเรื่องการปฏิบัติตามกฎกติกา และข้อตกลงในการเล่นได้รู้จักการเล่น และทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรไท แสงลุน (2564) เรื่องการพัฒนา รูปแบบการส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโดยใช้การศึกษาชั้นเรียนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ พบว่า การเพิ่มเนื้อหา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเข้าไปในการจัดในการสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้และประสิทธิภาพในการทำงานดีขึ้นกว่าเดิม

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 7.39 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 9.52 คะแนน แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากกิจกรรมเกี่ยวกับเกมเป็นส่วนสำคัญจะช่วยให้เด็กเรียนมีการพัฒนา ด้านการจดจำสิ่งที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น เพราะเป็นการเรียนรู้ทั้งด้านความคิด ด้านการลงมือปฏิบัติ ช่วยให้กระตุ้นทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วยให้เด็กมีแรงจูงใจในการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อนันต์ นวลใหม่ (2562) เรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การทำงานเป็นทีมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องโครงสร้างและหน้าที่เซลล์ พบว่า การมีส่วนร่วม ในการทำงานการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และการแสวงหา ความรู้จากแหล่งความรู้ที่หลากหลายเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมของการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้เชิงรุก อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุราภรณ์ ปฐมวงษ์ (2565) เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนา ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมผู้เรียนจะจำเนื้อหาได้มากขึ้น หากกิจกรรมขนาดเล็ก ถูกนำไปบรรยายการแข่งขันและการทำงานแต่ละครั้ง ส่งเสริมความสำเร็จเป็นหลักฐานที่ดีที่สุดเพื่อส่งเสริมความร่วมมือและการทำงานร่วมกัน หลักสูตรทั้งหมดไม่จำเป็นต้องเป็นทีมตามที่เห็นแต่เน้นความรับผิดชอบของแต่ละคนในทีม

3. ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษาและพลศึกษา พบว่า ระดับความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยรวม มีระดับความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม รู้จักการทำงาน เป็นกระบวนการ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และอีกทั้งยังเพิ่มความสุข สนุกสนาน ทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับ งานวิจัยของ ชญาญ บุตรศรี (2563) เรื่อง การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า องค์ประกอบที่ช่วยให้การเรียนรู้อย่างมีความสุข คือ บทเรียนสนุก แปลก ใหม่ จูงใจให้ติดตามและเข้าใจ ให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ อีกทั้ง ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐชา ผิวมา (2563) เรื่อง การจัดการเรียนรู้



โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า บรรยากาศการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนาน จูงใจไม่น่าเบื่อ เป็นเทคนิคการสอน ที่ควรนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรชี้แจงนำขั้นตอนการเรียนรู้แก่นักเรียนก่อนเริ่มเรียน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. ครูควรศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างละเอียดเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
3. ครูควรเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์ สื่อการสอน กิจกรรม และสภาพแวดล้อมในการเรียนให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้ร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเบ็ดเตล็ดไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และอาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำชี้แนะแนวทางในการทำวิจัยครั้งนี้ให้สมบูรณ์

ขอขอบคุณผู้บริหารและอาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามที่เอื้อเฟื้อสถานที่อนุญาตให้ดำเนินการทำวิจัย และขอขอบคุณนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการวิจัยเป็นอย่างดี ทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กานต์ฤทัย ชลวิทย์. (2553). *การวิเคราะห์แบบการเรียนรู้ ความสุขในการเรียน และทักษะการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ. (2561). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านห้องเรียนอัจฉริยะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลไทรโยค*. [สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- จุราภรณ์ ปฐมวงษ์. (2565). *การพัฒนาแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วารสารการพัฒนาการเรียนรู้สมัยใหม่ (*Journal of Modern Learning Development*), 7(4), 143-159.
- ชญา บุตรศรี. (2563). *การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียน วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุรหัต. (2561). *ความสุขในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฏฐา ผิวมา. (2563). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์*. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏฯ ฉบับพิเศษครบรอบ 15 ปี, 7(ฉบับพิเศษ), 1-15.



- ทิพกมล สงวนศักดิ์สกุล, คมกริช เชาว์พานิช และอิษฎา สกุลชัยโชติรส. (2559). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อของเด็กพิเศษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหนองโพธิ์ (ศิลปวิทยาคม). ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ครั้งที่ 13 ตามรอยพระยุคลบาท เกษตรศาสตร์กำแพงแสน (น. 852-859). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต กำแพงแสน.
- นริศรา ประภาสโนบล. (2567). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทาง พลศึกษา ร่วมกับเครือข่ายสังคม วิชาการบอลล์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พนม เกตุมาน. (2550). พัฒนาการวัยรุ่น. http://www.psychlin.co.th/new_page_56.htm.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2565). การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3). ประสานการพิมพ์.
- สรวงสุตา มูลมา และคณะ. (2550). การศึกษาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของนักเรียนบกพร่องทางสติปัญญาระดับปฐมวัย. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 2(2), 143-150.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). แนวทางการประเมินคุณภาพภายในสถานศึกษา. วัฒนาพานิช.
- สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ. (2550). เกมเบ็ดเตล็ด. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สิริกุล กิตติมงคลชัย. (2562). การพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริลักษณ์ มูลประดับ. (2563). ความสุขในการเรียนช่วงสถานการณ์โควิด-19 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุมาลี บัวหลวง. (2557). ผลของการใช้เกมการเล่นกลางแจ้งที่มีต่อพฤติกรรมความร่วมมือของเด็กปฐมวัย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- อนันต์ นวลใหม่. (2562). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องโครงสร้างและหน้าที่เซลล์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- อรไท แสงสุน. (2564). การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโดยใช้การศึกษาชั้นเรียนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อรรณู ชูกระเดื่อง. (2567). สถิติสำหรับการวิจัย. ตักสิลาการพิมพ์.
- Gilman, R., & Huebner, E. S. (2006). Characteristics of adolescents who report very high life satisfaction. *Journal of Youth and Adolescence*, 35(3), 311-319.