

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างยิ่งจาก ท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัตนพร กองพลพรหม รองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ประจำมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำปรึกษาและข้อมูลต่าง ๆ ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัตนพร กองพลพรหม นายบรรพต รัตนจรัสโรจน์ อาจารย์นิเทศก์ ที่ได้ติดตาม ดูแลเอาใจใส่ตลอดระยะเวลาของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพและได้ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ นายไพจิตร มณี ตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา รวมถึงครูพี่เลี้ยง นางพรรณทิพย์ ม่วงดี ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ ที่ได้ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ นางอำพร โพธิ์สุวรรณ ตำแหน่งรองผู้อำนวยการ โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดามารดาและบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด เป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้การศึกษาวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ณัฐพงษ์ พิมจันทร์

ชื่อเรื่องวิจัย	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1
ชื่อผู้วิจัย	นายณัฐพงษ์ พิมจันทร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัตนาพร กองพลพรหม นายบรรพต รัตนจรัสโรจน์
ปริญญา	ศษ.บ. สาขาวิชา พลศึกษา
สถาบัน	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม ปีที่พิมพ์ 2564

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ให้ได้ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้อง ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 37 คน โดยวิธีการ สุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาพลศึกษาแบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญาจำนวน 8 แผน ซึ่งมีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ 1.00 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ 1.00 ทุกข้อ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00

ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 มีค่าเท่ากับ 76.28/76.22
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$) (S.D. = 0.462)

สารบัญ

บทที่	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
สมมติฐานการวิจัย	2
ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ	2
ขอบเขตของการวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา พ.ศ.2551	4
หลักสูตรวิชาพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม	5
การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	6
แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา	7
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	7
ความพึงพอใจ	8
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
กรอบแนวคิด	10
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	11
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	11
แบบแผนการวิจัย	11
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	12
การสร้างและหาคคุณภาพเครื่องมือ	12
การเก็บรวบรวมข้อมูล	14
การวิเคราะห์ข้อมูล	15
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	16
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
ลำดับขั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	19

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	22
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	22
สมมติฐานการวิจัย	22
วิธีดำเนินการวิจัย	22
สรุปผลการวิจัย	24
อภิปรายผลการวิจัย	24
ข้อเสนอแนะ	25
บรรณานุกรม	26
ภาคผนวก	28
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	29
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ	31
ภาคผนวก ค หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือ	35
ภาคผนวก ง แผนการจัดการเรียนรู้	37
ภาคผนวก จ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	102
ภาคผนวก ฉ แบบสอบถามความพึงพอใจ	105
ภาคผนวก ช กำหนดการสอน	107
ภาคผนวก ซ ผลการวิเคราะห์การหาคุณภาพของเครื่องมือ	112
ภาคผนวก ฌ ตารางแสดงข้อมูลก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน	118
ภาคผนวก ฎ ตารางเปรียบเทียบก่อนหลัง t – test	120
ภาคผนวก ฏ ภาพกิจกรรมการวิจัย	124
ภาคผนวก ฐ ประวัติผู้เขียน	129

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มาตรฐาน พ 3.1	4
2	สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มาตรฐาน พ 3.2	5
3	กำหนดการสอนวิชาพลศึกษา 8 สัปดาห์	5
4	แบบแผนการวิจัย	11
5	วิธีดำเนินการ	15
6	แสดงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้	19
7	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	20
8	ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	20
9	กำหนดการสอน	108
10	การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดการเรียนรู้	113
11	การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	114
12	การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อความพึงพอใจ	116
13	แสดงข้อมูลวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน	117
14	แสดงข้อมูลทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน	119
15	แสดงข้อมูลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน หลังเรียน t-test	121
16	แสดงข้อมูลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	123

สารบัญรูปภาพ

เรื่อง	หน้า
รูปภาพที่ 1 การเล่นเกม คนซาเก	124
รูปภาพที่ 2 การเล่นเกม กาฟักไข่	124
รูปภาพที่ 3 การเล่นเกม ขึ้นเขา-ลงน้ำ	125
รูปภาพที่ 4 การเล่นเกม ชักเย่อ	125
รูปภาพที่ 5 การเล่นเกม คนเก็บขยะ	126
รูปภาพที่ 6 การเล่นเกม จับหมู	126
รูปภาพที่ 7 การเล่นเกม ลิงชิงบอล	127
รูปภาพที่ 8 การเล่นเกม วิ่งเก็บของ	127