

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดเนื้อหาของวิชาพลศึกษาไว้ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่อง การเล่นเกมเบ็ดเตล็ดต่าง ๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา ทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎ กติกา ระเบียบ ข้อตกลงในการเข้าร่วม กิจกรรมทางกายและกีฬา และความมีน้ำใจนักกีฬา โดยได้กำหนดไว้ในสาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มาตรฐานที่ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬา และมาตรฐานที่ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา โดยโรงเรียนหลักเมืองมหาสารคามได้จัดให้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้เรียนวิชาพลศึกษาเรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ตามหลักสูตรแกนกลาง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 174 - 176)

หลักสูตรกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษาของโรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ได้กำหนดให้การเล่นเกมเบ็ดเตล็ดจัดอยู่ในการเรียนรู้วิชาพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้และมีทักษะในการออกกำลังกาย สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 3 การเคลื่อนไหวการออกกำลังกายการเล่นเกมนักกีฬาไทยและกีฬาสากล มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจทักษะในการเคลื่อนไหวกิจกรรมทางกายการเล่นเกมนักกีฬา ตัวชี้วัดที่ 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกายการเล่นเกมนักกีฬาปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัยเคารพสิทธิกติกา มีน้ำใจนักกีฬามีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา ตัวชี้วัดที่ 1 ออกกำลังกาย และเล่นเกมตามคำแนะนำอย่างสนุกสนาน ตัวชี้วัดที่ 2 ปฏิบัติตนตามกฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่นเกมนักกีฬาตามคำแนะนำ (โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม, 2558:15)

จากการจัดทำโครงการทดสอบสมรรถภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ได้ทำการทดสอบสมรรถภาพ พบว่านักเรียนมีความคล่องแคล่วว่องไวอยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐาน ทั้งนี้ผู้สอนได้รับผิดชอบสอน ในวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา (การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด) ในภาคเรียนที่ 2 ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านความคล่องแคล่วว่องไวควบคู่ไปกับการเรียนการสอน จึงได้จัดทำแผนการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกความคล่องแคล่วว่องไวในการเรียนรายวิชาพลศึกษา กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา เป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมายหลัก เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัวและชุมชนให้ยั่งยืนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 164) การเรียนการสอนวิชาพลศึกษาของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคามสอนเรื่องการออกกำลังกายด้วยการเคลื่อนไหวเบื้องต้น เพื่อพัฒนาผู้เรียน ทั้ง 4 ด้าน

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีหุปัญญา ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นนำ ขั้นสอน (ดำเนินการสาธิต,ขั้นฝึก) และขั้นสรุป ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ซึ่งมีหน่วยการเรียนรู้ในการจัดทำแผน เพื่อพัฒนาผู้เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยผู้วิจัยใช้เวลาในการพัฒนาเป็นเวลา 8 สัปดาห์ เพื่อนำมาเปรียบเทียบและพัฒนาผู้เรียนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ให้ได้ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1

3. สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 เพื่อนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการสอนของครูผู้สอน และวิชาพลศึกษา

2. ได้แนวทางสำหรับครูและผู้สนใจในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม แนวคิด วิธีการรูปแบบ ฯลฯ ในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

5. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

5.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.1.1 ขอบเขตด้านประชากรที่ศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีทั้งหมด 6 ห้อง จำนวนนักเรียน 219 คน

5.1.2 ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้อง ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 37 คน โดยแยกเป็น ชาย 18 คน หญิง 19 คน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2553 : 49)

5.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาวิชาพลศึกษา (การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาในรายวิชาที่จัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ 8 สัปดาห์ 8 แผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ละ 60 นาที จาก 1 หน่วยการเรียนรู้ 1 บท และ 8 เรื่อง (รายละเอียดอยู่ในบทที่ 3 หน้า 13)

5.3 ขอบเขตด้านตัวแปร ตัวแปรต้น ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญาที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 8 แผน 8 สัปดาห์

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษาด้วยแผนการจัดการเรียนรู้การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

5.4 ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ระหว่างวันที่ 7 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ถึง 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 เป็นเวลา 8 สัปดาห์

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 แผนการจัดการเรียนรู้

การวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเป็นแนวดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้งโดยกำหนดสาระสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนสื่อ ตลอดจนการวัดผลและการประเมินผล

6.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา

แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา หมายถึง ความสามารถที่จะค้นหาปัญหาและหาทางแก้ไขปัญหารวมไปถึงความสามารถในการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ เพื่อตอบสนองหรือรับใช้สังคมของตนเองต้องการแสดงให้เห็นอย่างแจ่มแจ้ง และกระตุ้นเตือนผู้ใหญ่ โดยเฉพาะครูว่า เด็กแต่ละคนมีปัญหาหรือความฉลาดหลายด้าน ซึ่งเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องค้นหา เพื่อสามารถช่วยกระตุ้น หรือจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนให้เหมาะกับเด็กแต่ละคน

6.3 การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด หมายถึง การเล่นที่มีรูปแบบและวิธีการเล่นอย่างง่าย ๆ นิยมเล่นกันในกลุ่มเพื่อนเมื่อมีเวลาว่าง ทำให้ผู้เล่นมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน

6.4 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หมายถึง นักเรียนที่อยู่ในโรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม อ.เมืองมหาสารคาม จ.มหาสารคาม

6.5 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 โดยที่

1. 75 ตัวแรก เป็นประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) ซึ่งคำนวณได้จากร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้งหมดที่เก็บรวบรวมระหว่างการจัดการเรียนการสอน

2. 75 ตัวหลัง เป็นประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ซึ่งคำนวณได้จากร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่วัดด้วยแบบทดสอบ หลังเรียนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้

6.6 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนรวมที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

6.7 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดี ต่อแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด แสดงออกมาเป็น 5 ระดับ คือ ความพึงพอใจ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการศึกษาในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา พ.ศ. 2551
2. หลักสูตรวิชาพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม
3. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด
4. แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
6. ความพึงพอใจ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
8. กรอบแนวคิด

1. หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา พ.ศ. 2551

หลักสูตรแกนกลาง

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 174 - 176)

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกายการเล่น และกีฬา

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่น และกีฬา

ตารางที่ 1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. เคลื่อนไหวร่างกายขณะอยู่กับที่ เคลื่อนที่และใช้อุปกรณ์ประกอบ	<ul style="list-style-type: none">• ธรรมชาติของการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน- แบบอยู่กับที่ เช่น นั่ง ยืน ก้มเงย เอียง- แบบเคลื่อนที่ เช่น เดิน วิ่ง กระโดด กลิ้งตัว- แบบใช้อุปกรณ์ประกอบ เช่น จับ โยน เตะ

	2. เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	<ul style="list-style-type: none"> • กิจกรรมทางกายที่ใช้ในการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ - การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด
--	---	--

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชม ในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตารางที่ 2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. ออกกำลังกาย และเล่นเกมตามตามคำแนะนำอย่างสนุกสนาน	<ul style="list-style-type: none"> • การออกกำลังกาย และเล่นเกมเบ็ดเตล็ด • ประโยชน์ของการออกกำลังกายและการเล่นเกม
	2. ปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่นเกมตามคำแนะนำ	<ul style="list-style-type: none"> • กฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

2. หลักสูตรวิชาพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

ตารางที่ 3 กำหนดการสอนวิชาพลศึกษา 8 สัปดาห์

สัปดาห์	ส/พ/ช	หน่วย/บท	เรื่อง	รายละเอียดการสอน
2	ส 3 พ 3.1 ช 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สนุกกับเกมเบ็ดเตล็ด บทที่ 1 สนุกกับการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	- เกมคนขาเก	- การเล่นเกมคนขาเก - จุดมุ่งหมายการเล่นเกมคนขาเก
3	ส 3 พ 3.1 ช 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สนุกกับเกมเบ็ดเตล็ด บทที่ 1 สนุกกับการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	- เกมกาฟักไข่	- การเล่นเกมกาฟักไข่
4	ส 3 พ 3.1 ช 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สนุกกับเกมเบ็ดเตล็ด บทที่ 1 สนุกกับการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	- เกมขึ้นเขาลงน้ำ	- การเล่นเกมขึ้นเขาลงน้ำ
5	ส 3 พ 3.1 ช 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สนุกกับเกมเบ็ดเตล็ด บทที่ 1 สนุกกับการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	- เกมคนเก็บขยะ	- การเล่นเกมคนเก็บขยะ

6	ส 3 พ 3.1 ข 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สนุกกับเกมเบ็ดเตล็ด บทที่ 1 สนุกกับการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	- เกมชักเย่อ	- การเล่นเกมชักเย่อ
7	ส 3 พ 3.1 ข 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สนุกกับเกมเบ็ดเตล็ด บทที่ 1 สนุกกับการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	- เกมจับหมู่	- การเล่นเกมจับหมู่
8	ส 3 พ 3.1 ข 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สนุกกับเกมเบ็ดเตล็ด บทที่ 1 สนุกกับการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	- เกมลิงชิงบอล	- การเล่นเกมลิงชิงบอล
9	ส 3 พ 3.1 ข 2 เล่นเกมเบ็ดเตล็ดและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่ใช้การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 สนุกกับเกมเบ็ดเตล็ด บทที่ 1 สนุกกับการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด	- เกมวิ่งเก็บของ	- การเล่นเกมวิ่งเก็บของ

3. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

3.1 ความหมายของการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

วิวัฒน์ไชย วรบรร (2555: 7) ให้ความหมายของเกม หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่นอกจากทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน แล้วยังประกอบไปด้วยวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและอาศัยกฎ กติกาในการเล่นกับกิจกรรมนั้น ๆ ด้วย

3.2 ประเภทของเกมเบ็ดเตล็ด

มีอยู่ทั้งหมด 6 ประเภท ดังนี้ (สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ, 2550: 5)

- การเล่นเป็นนินยายและเรียนแบบ
- การเล่นที่มีจุดมุ่งหมายหรือสิ่งมุ่งหมาย
- การหนี ไล่ จับ
- การแข่งขันรายบุคคล
- การแข่งขันเป็นหมู่
- การแข่งขันผลัด

4. แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา

แผนการจัดการเรียนรู้หมายถึงการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเป็นแนวดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้งโดยกำหนดสาระสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ ตลอดจนการวัดผลและการประเมินผล (อัญญารัตน์ แสนสระดี, 2557)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีหุปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ เป็นขั้นที่ทำให้สภาพร่างกายของผู้เรียนให้เกิดความพร้อมก่อนที่จะเข้าสู่การเรียนการสอน
2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ผู้สอนดำเนินการให้ความรู้ความเข้าใจด้วยการอธิบายและสาธิตทำทางในแต่ละกิจกรรมที่จะสอน ประกอบด้วย

2.1 ขั้นดำเนินการสาธิต

บอกจุดประสงค์การสาธิต บอกกิจกรรมที่นักเรียนจะต้องปฏิบัติ ดำเนินการสาธิตตามตามลำดับขั้นตอนที่เตรียมไว้ ประกอบกับอธิบายตัวอย่างชัดเจน

2.2 ขั้นฝึก เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ลองปฏิบัติตามขั้นตอนที่ครูได้สอนไป เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และทักษะในกิจกรรมนั้น

3. ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ครูให้นักเรียนแสดงทักษะเนื้อหาที่เรียนในวันนี้เพื่อวัดหรือประเมินว่าผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้มากน้อยเพียงใด ครูให้ข้อเสนอแนะกับกิจกรรมของผู้เรียนที่ได้ทำไปรวมทั้งเสริมความรู้ความเข้าใจและแนวทางการนำเอากิจกรรมต่างๆ ที่สอนไปใช้ในชีวิตประจำวัน

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีผู้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2541 : 150) ได้กล่าวไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงพฤติกรรมหรือผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอันเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนของครูว่าผู้เรียนมีความสามารถหรือสัมฤทธิ์ผลในแต่ละรายวิชามากน้อยเพียงใด ผลการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน – ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน (จำนวนผู้เรียน x คะแนนเต็ม) – ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียนจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนหรือตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและการพัฒนาการเรียนการสอนของครูให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การที่จะทำให้ผลการทดสอบมีความถูกต้อง เทียบตรงเชื่อถือได้นั้นจะต้องใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่มีคุณภาพซึ่งผ่านการสร้างอย่างถูกต้องตามหลักวิชาสถิติ

การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2562) การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละเรื่องโดยพิจารณาผลการสอบหลังเรียน ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จะพิจารณาจากเกณฑ์ที่ผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จะได้กำหนดขึ้นว่า ผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับใด จึงจะเป็นที่ยอมรับได้ว่าอยู่ในระดับเป็นที่น่าพอใจโดยจะกำหนดไว้ 2 ส่วนคือ

ในส่วนของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์โดยกำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนการเรียนในแต่ละแผนระหว่างเรียน คะแนนแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมอื่นๆ ที่ผู้สอนกำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งหมด คือ ประสิทธิภาพ Efficiency: E1

ในส่วนของเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของผู้เรียนหรือประสิทธิผล Effectiveness: E2 นั้น คือ E1/E2 จะเท่ากับประสิทธิภาพของกระบวนการ / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

6. ความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรมไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรง แต่สามารถวัดได้โดยทางอ้อมจากการวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้นและการแสดงความคิดเห็นนั้นจะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงจึงจะสามารถวัดความพึงพอใจนั้นได้

ปิยาภรณ์ เสนา (2550 : 58) ได้กล่าวไว้ว่าความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกรักชอบ พอใจ ยินดีและมีเจตคติที่ดีของบุคคลต่อการทำงาน ต่อบุคคล ต่อองค์กรหรือต่อสิ่งอื่น ๆ ส่งผลให้มีการปฏิบัติต่อสิ่งนั้นเป็นไปในทางบวกจนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

กาญจนา อรุณสุขขุจี (2546 : 5) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่า บุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พัทสรุทธ์ ตี๋อิง (2561 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดที่มีต่อ ความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของ เด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด และ 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เกมเบ็ดเตล็ด ประชากรได้แก่ เด็กปฐมวัยชายและหญิง อายุ 3-4 ปี ซึ่งกำลังศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนชุมชนพระยาสุเรนทร์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 60 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชายและหญิงชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม จำนวน 20 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30-40 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด จำนวน 35 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง .67-1.00 แบบทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษ 1 ฉบับ จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .25-.75 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .30-.50 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .84 และแบบทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ 1 ฉบับ จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .25-.65 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .30-.70 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .90 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระจากกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดมีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และ 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเล่น เกมเบ็ดเตล็ด ส่งเสริมให้ความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยสูงขึ้น

วิจิตร เทียนสว่าง (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิกซอร์ ที่มีต่อความสามารถในการพัฒนาระดับสมรรถภาพทางกาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิกซอร์ ที่มีต่อความสามารถในการพัฒนาระดับสมรรถภาพทางกาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

ครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2/1(ภาคภาษาอังกฤษ)ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2557 จำนวน 31 คน โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ กรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค จิกซอว์ 2) แบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของกรมพลศึกษามีทั้งหมด 5 รายการ คือ วิ่งเก็บของ ,นั่งงอตัวไป ข้างหน้า ,ยืนกระโดดไกล ,ลูก-นั่ง 30 วินาที และ วิ่งเร็ว 50 เมตร วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่และค่าร้อยละของระดับสมรรถภาพทางกายก่อนและหลังได้รับ กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิกซอว์และนำเสนอในรูปแบบของตารางและความเรียง ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังได้รับโปรแกรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิกซอว์ นักเรียนมีความสามารถในการพัฒนาระดับสมรรถภาพทางกายเพิ่มมากขึ้นคิดเป็นร้อยละ 90.32 มีความสามารถในการพัฒนาระดับสมรรถภาพทางกายอยู่ในระดับเท่าเดิมคิดเป็นร้อยละ 3.87 และมีความสามารถในการพัฒนา ระดับสมรรถภาพทางกายน้อยลง คิดเป็นร้อยละ 5.81

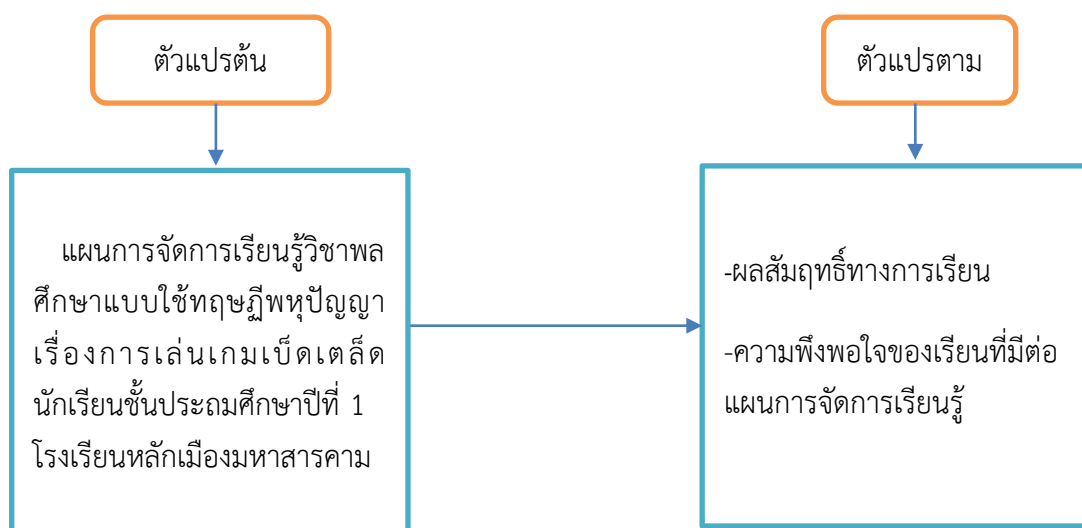
นันทนัช นรภักดิ์สุทร (2555 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามแนวคิดนีโอฮิวแมนนิสที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม 2) เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 109 คนโรงเรียนนวมินทราชินูทิศหอวัง นนทบุรีสังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกรมสามัญศึกษากระทรวงศึกษาธิการแบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดนีโอฮิวแมนนิส จำนวน 54 คนและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยวิธีปกติจำนวน 55 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิด The Human is จำนวน 8 แผนและแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยไว้ด้วยค่า T ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2)คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อุดม ศรีเจริญ. (2560 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวการออกกำลังกายและการเล่นเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 ผู้วิจัย ได้ใช้การเรียนการสอนทางตรงเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวการออกกำลังกายและการเล่นเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะเรื่องการเคลื่อนไหวการออกกำลังกายและการเล่นเกม ตามเกณฑ์ 80 / 80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเคลื่อนไหวการออกกำลังกายและการเล่นเกม ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ ร่วมกับรูปแบบการเรียนการสอนทางตรง 3) เพื่อศึกษาทักษะการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย และการเล่นเกม ด้วยแบบฝึกทักษะร่วมกับรูปแบบการเรียนการสอนทางตรง 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับการเรียนการสอนทางตรงกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนเทศบาล 5 จังหวัดยะลาจำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ แบบฝึกทักษะเรื่องการเคลื่อนไหวการออกกำลังกาย การเล่นเกม แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทางตรง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย และ

การเล่นเกม และแบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียน ด้วยแบบฝึกทักษะโดยใช้รูปแบบ การเรียนการสอนทางตรง ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะเรื่องการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย และ การเล่นเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพแต่ 17.98 /84.7 1 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80 /80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเคลื่อนไหวการออกกำลังกาย และการเล่นเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่๑หลังเรียนโดย ใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับแบบการเรียนการสอนทางตรงสูงกว่าก่อนเรียน 3) ทักษะการเคลื่อนไหวการออก กำลังกายและการเล่นเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะร่วมกับรูปแบบการ เรียนการสอนทางตรงโดยรวมแล้วอยู่ในระดับดีมาก 4) ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับรูปแบบการเรียนการสอนทางตรงโดยรวมแล้วอยู่ในระดับมากที่สุด

นิศารัตน์ อิศระมนโรส. (2560 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น งานวิจัย นี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเขต พื้นที่จังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นตลอดทั้ง การออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ในเขตพื้นที่จังหวัดภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นโดยใช้แบบสอบถามตัวแทนครู ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กจำนวน 263 คน พบว่า การจัดการเรียนรู้ทางด้านร่างกาย ครูใช้สื่อเพื่อ วัตถุประสงค์ในการเคลื่อนไหวและการทรง ตัวโดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ร้อยละ 88.97 การจัดการ เรียนรู้ด้านอารมณ์และจิตใจ ครูใช้สื่อเพื่อวัตถุประสงค์ ให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง ร้อยละ 85 การจัดการเรียนรู้ด้านสังคม ครูใช้สื่อเพื่อวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็ก ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้อง ร้อยละ 90.49 และการจัดการเรียนรู้ด้านสติปัญญา ครูมีหลักเกณฑ์ในการใช้ สื่อให้สอดคล้องกับหน่วยการ เรียนรู้ ร้อยละ 79.85 และ ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อในการจัดการ เรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการ เด็กโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ - จิตใจ และด้าน สติปัญญา มีปัญหาสื่อ ที่ผลิตมาไม่มีความคงทน ร้อยละ 40.30 ร้อยละ 35 และร้อยละ 33.84 ตามลำดับ จากการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ และทดลองใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในเขตพื้นที่จังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน ศูนย์ พบว่า หลังจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้ภูมิปัญญา ท้องถิ่น มีค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมกรเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ฯ

8. กรอบแนวคิด



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 มีทั้งหมด 6 ห้อง จำนวน 219 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 37 คน เป็นชาย 18 คน หญิง 19 คน โดยได้มาจากการเลือกวิธีการสุ่ม แบบเจาะจง (Purposive Sampling) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 44)

2. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลองกลุ่มเดียวแบบวัดซ้ำโดยวัดผลก่อนและหลังการทดลอง (The single group pre-test post-test design) (องอาจ นัยพัฒน์, 2551: 53-59) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แบบแผนการวิจัย

สอบก่อน	ตัวแปรต้น	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂

เมื่อ X แทน การจัดการกระทำตามการทดลอง (Treatment)
T₁ แทน การวัดผลก่อนการทดลอง (Pre test)
T₂ แทน การวัดผลหลังการทดลอง (Post test)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด จำนวน 8 แผน รวมเป็น 8 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ก่อนและหลังเรียน เป็นปรนัย ชนิด 3 ตัวเลือก 20 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) มี 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	ปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

การสรุปผลการประเมิน เมื่อได้ค่าเฉลี่ยของคะแนนแต่ละข้อแล้ว นำมาเทียบกับเกณฑ์การประเมินผล ซึ่งมีการแปลผลตามระดับค่าเฉลี่ยจากอันตรภาคชั้น ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยสูงกว่า 4.50 - 5.00	นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.50 - 4.49	นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 - 3.49	นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50 - 2.49	นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 1.00 - 1.49	นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวิธีการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา

1.2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา จุดประสงค์การเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และเนื้อหาเกี่ยวกับ เรื่อง การเล่นเกมเบ็ดเตล็ดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด วิชาพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ ดังนี้

- 1.3.1 ชื่อหน่วยการเรียนรู้
- 1.3.2 สาระสำคัญ
- 1.3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 1.3.4 สาระการเรียนรู้

1.3.5 กระบวนการจัดการเรียนรู้

- ชี้นำ
- สอน(ขั้นตอนการสาธิต,ขั้นฝึก)
- สรุป

1.3.6 สื่อและแหล่งเรียนรู้

1.3.7 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 8 แผน ประกอบด้วย

- | | |
|---------------------|-------------|
| 1. เกมคนขาเก | จำนวน 1 แผน |
| 2. เกมกาฟักไข่ | จำนวน 1 แผน |
| 3. เกมขึ้นเขา ลงน้ำ | จำนวน 1 แผน |
| 4. เกมคนเก็บขยะ | จำนวน 1 แผน |
| 5. เกมชักเย่อ | จำนวน 1 แผน |
| 6. เกมจับหมู | จำนวน 1 แผน |
| 7. เกมลิงชิงบอล | จำนวน 1 แผน |
| 8. เกมวิ่งเก็บของ | จำนวน 1 แผน |

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ที่สร้างขึ้นไปปรึกษาครูพี่เลี้ยง หัวหน้าหมวดและอาจารย์ที่นิเทศก์ เพื่อปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ที่ปรับปรุงแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) ได้แก่

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1.5.1 นางพรรณทิพย์ ม่วงดี | ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม |
| 1.5.2 นายไพจิตร มณี | ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม |
| 1.5.3 นายเรืองวัฒน์ ประทุมอ่อน | อาจารย์นิเทศก์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
วิทยาเขตมหาสารคาม |

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อนำผลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of item objective congruence) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดมีค่า IOC = 1.00 ซึ่งได้รายละเอียดแสดงไว้ในภาคผนวก ข

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 8 สัปดาห์ ในทุกวันอังคาร เวลา 09.30-10.30 น.

2. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา วิชาพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด 3 ตัวเลือก ซึ่งมีการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบและวิธีการตรวจสอบหาคุณภาพของแบบทดสอบของ บุญชม ศรีสะอาด, (2545 : 53-66)

2.2 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู สารที่ 3 และคู่มือการวัดผลประเมินผลตามหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.3 วิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาขั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก โดยให้ครอบคลุมเนื้อหา และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จำนวน 30 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนออาจารย์นิเทศ ครูพี่เลี้ยงพิจารณาความถูกต้อง และเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่ยังบกพร่อง (รายชื่อผู้เชี่ยวชาญอยู่ใน ภาคผนวก ก)

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อนำผลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of item objective congruence) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มีค่า $IOC = 1.00$ ได้ตัดข้อสอบข้อ 2,5,6,7,22,24,26,27,28,30 เนื่องจากข้อสอบมีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันและมีความยากเกินไปจำนวน 10 ข้อ ซึ่งได้รายละเอียดแสดงไว้ในภาคผนวก ข

2.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับสมบูรณ์เพื่อนำมาทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญแล้วจำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือการวิจัยต่อไป

3. การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ

การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 วิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนต่อแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ด้วยรูปแบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

3.2 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 70 – 72) จำนวน 10 ข้อ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปหาอาจารย์นิเทศ ครูพี่เลี้ยง เพื่อพิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข (รายชื่อผู้เชี่ยวชาญอยู่ใน ภาคผนวก ก)

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นนำผลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of item objective congruence) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าเฉลี่ย = 0.93 ซึ่งได้รายละเอียดแสดงไว้ในภาคผนวก ข

3.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ขอนหนังสือจากสาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคามเพื่อขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจ

2. ขอนหนังสือจากสาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคามเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยต่อผู้อำนวยการโรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

3. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยชี้แจงหลักการและเหตุผลให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายรับทราบ
4. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre test) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา
5. ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคามสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 37 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ระหว่างวันที่ 7 ธันวาคม พ.ศ. 2563 – 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564
6. ระหว่างเรียนในแต่ละแผนมีการทดสอบทักษะตามแผน บันทึกคะแนนเพื่อนำไปเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และนำไปหาประสิทธิภาพหลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post test) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน และสอบถามความพึงพอใจของเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา รายละเอียดดังตารางที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5 วิธีดำเนินการ

วัน เดือน ปี	แผนจัดการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลา	จำนวน (ชั่วโมง)
1 ธ.ค. 63	ชี้แจงวัตถุประสงค์ ทดสอบก่อนเรียน (Pre test)	09.30-10.30	1
8 ธ.ค. 63	เรื่องเกมคนขาเก	09.30-10.30	1
15 ธ.ค. 63	เรื่องเกมกาฟักไข่	09.30-10.30	1
22 ธ.ค. 63	เรื่องเกมขึ้นเขา ลงน้ำ	09.30-10.30	1
29 ธ.ค. 63	เรื่องเกมคนเก็บขยะ	09.30-10.30	1
12 ม.ค. 64	เรื่องเกมชกเย่อ	09.30-10.30	1
19 ม.ค. 64	เรื่องเกมจับหมู	09.30-10.30	1
26 ม.ค. 64	เรื่องเกมลิงชิงบอล	09.30-10.30	1
2 ก.พ. 64	เรื่องเกมวิ่งเก็บของ	09.30-10.30	1
9 ก.พ. 64	ทดสอบ หลังเรียน(Posttest) และตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ	09.30-10.30	1

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองดังในตารางโครงสร้างหลักสูตรรายวิชาที่อ้างในภาคผนวก ข

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ตามเกณฑ์ 75/75 โดยวิเคราะห์ตามสูตรการหาค่า E_1 / E_2 (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 155)
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ค่าที่ (t- test แบบDependent samples) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 112)
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 ต่อการพัฒนาการเรียนรู้อยู่ เรื่องการเล่นเกม

เบ็ดเตล็ด โดยใช้แบบทดสอบทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำค่าเฉลี่ยมาเทียบเกณฑ์

7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.1 วิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้องและเหมาะสม โดยประยุกต์จากแนวคิดของสุรพงษ์ คงสัตย์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 63) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสม (IOC : Index of Consistency) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ความสอดคล้องและความถูกต้องเหมาะสม
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา เรื่องการเล่นเบ็ดเตล็ด ตามสูตรการหาค่า E_1 / E_2 (บุญชม ศรีสะอาด, 2546 : 155)

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนนักเรียนระหว่างเรียนทุกคน
	A	แทน	คะแนนเต็มของชิ้นงานหรือกิจกรรมทุกกิจกรรมรวมกัน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\sum X}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนที่ได้หลังเรียนทุกคน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. สถิติพื้นฐาน

3.1 วิเคราะห์ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 104)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงเป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

3.2 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตรดังนี้(บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 105)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

3.3 วิเคราะห์ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) โดยใช้สูตรดังนี้

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	\sum	แทน	ผลรวม

4. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

4.1เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยก่อนเรียนกับหลังเรียนที่เรียน โดยใช้ค่าที (t - test แบบ Dependent Samples) ตามสูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 112)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
	D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
	\sum	แทน	ผลรวม

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับชั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการสื่อความหมายของข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
N	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
$S.D.$	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum D$	แทน	ผลรวมของผลต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของผลต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนยกกำลังสอง
t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (degree of freedom)
$\%$	แทน	ค่าร้อยละ
$*$	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ลำดับชั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่น เกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1 แสดงดัง ตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่น เกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน หลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1

จำนวนนักเรียน (n)	ประสิทธิภาพกระบวนการ (E ₁) คะแนนแบบฝึกหัดและทดสอบย่อย (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)		ประสิทธิภาพบทเรียน (E ₂) คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	
	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
37	30.51	76.28	15.24	76.22

จากตารางที่ 6 แสดงว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่น เกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีหุปัญญา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1 มีค่า เท่ากับ 76.28/76.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เล่นเกมเบ็ดเตล็ด ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน โดยรวมร้อยละ 76.28 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยรวมร้อยละ 76.22 อนึ่ง ในส่วนของรายละเอียดคะแนนที่ใช้วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการ เรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างแสดงอยู่ในภาคผนวก ฉ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1 แสดงดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t	Sig (one tailed)
ก่อนเรียน	37	20	10.22	1.601	186	988	25.21	0.05
หลังเรียน	37	20	15.24	1.606				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (df = 36 ค่า t วิกฤต มีค่าเท่ากับ 1.6883)

จากตารางที่ 7 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อนึ่ง ในส่วนของรายละเอียดคะแนนที่ใช้วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างแสดงอยู่ในภาคผนวก ญ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา วิชาพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคามเขต 1

รายการ	ระดับความพอใจ			
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย	ลำดับ
1. ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างชัดเจน	4.78	0.417	มากที่สุด	3
2. การจัดการเรียนการสอนนักเรียนเกิดความสุขสนาน	4.92	0.277	มากที่สุด	1
3. นักเรียนได้เรียนตามตัวชี้วัด	4.05	0.664	มาก	10

4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม	4.89	0.315	มากที่สุด	2
5. นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	4.51	0.559	มากที่สุด	8
6. การจัดกิจกรรมได้เรียนตามขั้นการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้น	4.70	0.463	มากที่สุด	5
7. นักเรียนมีความเข้าใจในการเรียนการสอน	4.43	0.502	มาก	9
8. นักเรียนได้ทดสอบทักษะและทราบผลการทดสอบ	4.59	0.498	มากที่สุด	7
9. นักเรียนกล้าแสดงออกเพิ่มมากขึ้น	4.73	0.450	มากที่สุด	4
10. นักเรียนมีทักษะการเล่นเกมที่เด็ดเดี่ยวเพิ่มขึ้นจากแผนการจัดการเรียนรู้	4.68	0.475	มากที่สุด	6
\bar{x}	4.62	0.462	มากที่สุด	

จากตารางที่ 8 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการเล่นเกมที่เด็ดเดี่ยว โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา วิชาพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมนักเรียนมีความพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$)

เมื่อพิจารณาเป็นข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ การจัดการเรียนการสอนนักเรียนเกิดความสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.92$) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ($\bar{X} = 4.89$) ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างชัดเจน ($\bar{X} = 4.78$) นักเรียนกล้าแสดงออกเพิ่มมากขึ้น ($\bar{X} = 4.73$) และกิจกรรมได้เรียนตามขั้นการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้น ($\bar{X} = 4.70$) ตามลำดับ ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก อนึ่ง ในส่วนของรายละเอียดคะแนนที่ใช้วิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างแสดงอยู่ในภาคผนวก ข

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ปีการศึกษา 2563 ครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอสรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามลำดับดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. สมมติฐานการวิจัย
3. วิธีการดำเนินวิจัย
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผล
6. ข้อเสนอแนะ

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ให้ได้ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1

2. สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุปัญญา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. วิธีการดำเนินวิจัย

1. ประชากร และ กลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6 ห้อง รวมทั้งสิ้น 219 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคามเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้อง

ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 จำนวน 37 คน โดยแยกเป็น ชาย 18 คน หญิง 19 คน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive..Sampling) (บุญเรียง ขจรศิลป์ 2553 : 49)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือตามลำดับ ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด จำนวน 8 แผน ซึ่งมีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ 1.00 ทุกข้อ

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพลเรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ 1.00 ทุกข้อ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ตามแบบใช้ทฤษฎีปัญหา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีค่าความสอดคล้อง (IOC) 0.67 ถึง 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยชี้แจงหลักการและเหตุผลให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างรับทราบ

3.2 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา

3.3 ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม จำนวน 37 คน ระหว่าง 7 ธันวาคม พ.ศ.2563 ถึง 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

3.4 หลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหาเรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดตามเกณฑ์ 75/75 โดยวิเคราะห์ตามสูตรการหาค่า E_1 / E_2

4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ค่าที่ (t- test แบบ Dependent samples) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 112)

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำค่าเฉลี่ยมาเทียบเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103,106)

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00 หมายถึงนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
 คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 หมายถึงนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก
 คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49 หมายถึงนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
 คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49 หมายถึงนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อย
 คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.49 หมายถึงนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

4. สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยข้างต้น สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด วิชาพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 1 มีค่าเท่ากับ 76.28/76.21 นั่นคือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน โดยรวมร้อยละ 76.28 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน โดยรวมร้อยละ 76.21 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา วิชาพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา วิชาพลศึกษาเรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โดยรวม นักเรียนมีความพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) โดยเมื่อพิจารณาเป็นข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ การจัดการเรียนการสอนนักเรียนเกิดความสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.92$) การจัดการกิจกรรมการเรียนมีการแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ($\bar{X} = 4.89$) ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างชัดเจน ($\bar{X} = 4.78$) นักเรียนกล้าแสดงออกเพิ่มมากขึ้น ($\bar{X} = 4.73$) และการจัดกิจกรรมได้เรียนตามขั้นการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้น ($\bar{X} = 4.70$) ตามลำดับ

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ผู้วิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาพลศึกษาด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 76.28/76.22 หมายความว่าค่าเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบย่อยหลังเรียนจากแผนทั้งหมด 8 แผน ของนักเรียนทั้งหมดร้อยละ 76.28 และค่าเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนเท่ากับร้อยละ 76.22 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด วิชาพลศึกษากลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่เป็นเช่นนี้ เนื่องมาจากการเรียนวิชาพลศึกษาโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหาทำให้เกิดเกิดความรู้และความเข้าใจ และมีความสุขสนุกสนาน จึงเกิดการพัฒนาขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ พงษ์สวัสดิ์ ดียิ่ง (2561: บทคัดย่อ) ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเบ็ดเตล็ดมีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และงานวิจัยของ วิจิตร เทียนสว่าง(2557: บทคัดย่อ) ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากได้รับโปรแกรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิกซอว์ นักเรียนมี

ความสามารถในการพัฒนาระดับสมรรถภาพทางกายเพิ่มมากขึ้นคิดเป็นร้อยละ 90.32 มีความสามารถในการพัฒนาระดับสมรรถภาพทางกายอยู่ในระดับเท่าเดิมคิดเป็นร้อยละ 3.87 และมีความสามารถในการพัฒนาระดับสมรรถภาพทางกายน้อยลง คิดเป็นร้อยละ 5.81

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา วิชาพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย เนื่องมาจากการเรียนวิชาพลศึกษาโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหาทำให้เด็กเกิดความรู้และความเข้าใจ และมีความสุขสนุกสนานจึงเกิดการพัฒนารูปร่าง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทนัช นรภักดิ์สุทร (2555: บทคัดย่อ) ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และงานวิจัยของ อุดม ศรีเจริญ (2560: บทคัดย่อ) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเคลื่อนไหวการออกกำลังกายและการเล่นเกม กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับแบบการเรียนการสอนทางตรงสูงกว่าก่อนเรียน

3. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา วิชาพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจาก การเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เรื่องการเล่น เกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา เพราะนักเรียนมีความเข้าใจในการสอน นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียน นักเรียนทราบจุดประสงค์ที่ครูแจ้งในการเรียนการสอนชัดเจน ซึ่งมีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของ อุดม ศรีเจริญ (2560: บทคัดย่อ) ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับรูปแบบการเรียนการสอนทางตรง โดยรวมแล้วอยู่ในระดับมากที่สุด

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ควรศึกษาสาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ให้เข้าใจก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการพัฒนาแผนการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เรื่องการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ในระดับช่วงชั้นและหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ ด้วยวิธีการสอนที่หลากหลาย