

ตารางที่ 10 วิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหาที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคามสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เขต 1

แผนการจัดการเรียนรู้	ประมาณค่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			Σ R	ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3			
1. แผนตรงกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2. แผนตรงกับมาตรฐานการเรียนรู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3. แผนตรงกับตัวชี้วัด	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4. แผนตรงกับสาระการเรียนรู้แกนกลาง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5. แผนมีสาระสำคัญ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6. แผนมีจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7. แผนมีลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
8. แผนมีสื่อการเรียนรู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9. แผนมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10. แผนมีการวัดและการประเมินผลทั้งด้านความรู้และด้านทักษะ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

สรุป วิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่า IOC = 1.00

ตารางที่ 11 วิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหาที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา เขต 1

ข้อสอบ ข้อที่	คะแนนความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	เกณฑ์
	คนที่1	คนที่2	คนที่3			
1	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
12	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
14	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
22*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อสอบ ข้อที่	คะแนนความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	เกณฑ์
	คนที่1	คนที่2	คนที่3			
23	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
24*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
26*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
27*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
28*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
29	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
30*	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ค่าเฉลี่ย	30	30	30	90	1.00	ใช้ได้

สรุป แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 30 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13, 14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29 และ 30

ตัดข้อ 2,5,6,7,22,24,26,27,28,30 เนื่องจากข้อสอบ มีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันและมีความยากเกินไป

ตารางที่ 12 วิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาของแผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

ความพึงพอใจ	ประมาณค่าความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			Σ R	ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3			
1. ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างชัดเจน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2. การจัดการเรียนการสอนนักเรียนเกิดความสนุกสนาน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3. นักเรียนได้เรียนตามตัวชี้วัด	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
4. การจัดกิจกรรมการเรียนมีการแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5. นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
6. การจัดกิจกรรมได้เรียนตามขั้นการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7. นักเรียนมีความเข้าใจในการเรียนการสอน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
8. นักเรียนได้ทดสอบทักษะและทราบผลการทดสอบ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9. นักเรียนกล้าแสดงออกเพิ่มมากขึ้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10. นักเรียนมีทักษะการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดเพิ่มขึ้นจากแผนการจัดการเรียนรู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
รวม				28	9.4	
ค่าเฉลี่ย				2.8	0.93	ใช้ได้

สรุป ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชา พลศึกษา มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ค่าเฉลี่ย = 0.93

ตารางที่ 13 แสดงข้อมูลวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาของแผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

ลำดับที่/ข้อที่	คะแนนแบบสอบถามความพึงพอใจ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4		
2	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5		
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5		
5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4		
6	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5		
7	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5		
8	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4		
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
10	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5		
11	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4		
12	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4		
13	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5		
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
15	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5		
16	5	5	3	5	4	5	4	4	4	4		
17	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5		
18	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5		
19	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4		
20	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5		
21	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5		
22	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4		
23	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5		
24	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4		
25	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5		
26	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5		
27	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4		
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
29	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5		
30	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5		
31	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4		
32	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5		
33	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4		
34	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5		
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
36	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5		
37	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5		
รวม	177	182	150	181	167	174	164	170	175	173		
ค่าเฉลี่ย	4.78	4.92	4.05	4.89	4.51	4.70	4.43	4.59	4.73	4.68	46.30	4.63
S.D	0.417	0.277	0.664	0.315	0.559	0.463	0.502	0.498	0.450	0.475	4.62	0.46
ร้อยละ	95.68	98.38	81.08	97.84	90.27	94.05	88.65	91.89	94.59	93.51		
แปลผล	มากที่สุด	มาก	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มาก	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด		

ตารางที่ 14 แสดงข้อมูลคะแนน ก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน ของแผนการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาการเล่นเบ็ดเตล็ดโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีฟุ่ปัญหา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

ลำดับที่	ก่อนเรียน(20)	คะแนนทดสอบระหว่างเรียน 8 แผน								รวม 8 แผน (40)	หลังเรียน (20)
		1(5)	2(5)	3(5)	4(5)	5(5)	6(5)	7(5)	8(5)		
1	8	3	3	4	3	4	4	4	4	29	14
2	12	5	4	3	3	4	3	4	4	30	15
3	13	3	3	5	4	5	4	4	5	33	18
4	10	3	4	4	3	4	4	3	4	29	16
5	11	4	4	5	4	4	4	4	4	33	14
6	9	3	4	5	4	4	4	3	5	32	13
7	10	3	4	4	3	4	4	3	5	30	13
8	11	5	4	5	4	5	5	4	5	37	16
9	9	4	4	2	3	5	3	3	4	28	15
10	11	4	3	2	4	4	3	4	4	28	15
11	13	3	3	4	4	5	4	3	4	30	18
12	7	4	3	4	3	4	4	4	5	31	14
13	10	5	4	4	3	4	4	4	4	32	15
14	9	3	3	2	3	5	3	3	5	27	14
15	10	3	4	4	3	4	4	4	4	30	14
16	10	3	4	4	4	4	5	4	5	33	15
17	12	5	3	4	4	5	4	4	5	34	17
18	13	3	4	2	3	4	4	3	3	26	18
19	11	4	3	4	3	4	4	5	4	31	14
20	10	5	4	5	3	4	4	4	5	34	16
21	10	2	4	3	4	4	3	4	3	27	14
22	10	3	4	4	4	4	4	3	5	31	13
23	13	3	4	4	3	4	4	4	4	30	16
24	9	4	3	3	4	4	4	4	5	31	14
25	11	2	4	3	4	4	3	3	4	27	18
26	10	3	4	4	3	4	4	4	3	29	17
27	9	3	3	4	3	4	4	4	5	30	14
28	8	4	4	3	4	4	4	4	5	32	13
29	10	3	4	4	3	4	4	5	3	30	16
30	10	3	3	4	3	4	4	4	4	29	15
31	12	4	4	5	4	4	4	4	5	34	18
32	11	2	3	3	4	4	3	3	5	27	16
33	7	5	4	4	3	4	4	4	5	33	14
34	8	3	3	3	4	4	4	4	5	30	14
35	10	4	4	5	3	4	4	4	4	32	15
36	12	3	4	4	4	4	4	5	4	32	18
37	9	4	3	3	3	4	4	4	3	28	15
รวม	378	130	134	139	128	154	143	141	160	1129	564
ค่าเฉลี่ย	10.22	3.51	3.62	3.76	3.46	4.16	3.86	3.81	4.32	30.51	15.24
S.D	1.601	0.870	0.492	0.895	0.505	0.374	0.481	0.569	0.709	2.445	1.606
ร้อยละ	51.08	70.27	72.43	75.14	69.19	83.24	77.30	76.22	86.49	76.28	76.22

ตารางที่ 15 แสดงข้อมูลและการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา ของแผนการจัดการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีพหุ ปัญญา ที่มีผลดีต่อสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

เลขที่	คะแนนก่อน เรียน Pre-test	คะแนนหลัง เรียน Post-test	D	D ²
1	8	14	6	36
2	12	15	3	9
3	13	18	5	25
4	10	16	6	36
5	11	14	3	9
6	9	13	4	16
7	10	13	3	9
8	11	16	5	25
9	9	15	6	36
10	11	15	4	16
11	13	18	5	25
12	7	14	7	49
13	10	15	5	25
14	9	14	5	25
15	10	14	4	16
16	10	15	5	25
17	12	17	5	25
18	13	18	5	25
19	11	14	3	9
20	10	16	6	36

เลขที่	คะแนนก่อน เรียน Pre-test	คะแนนหลัง เรียน Post-test	D	D ²
22	10	13	3	9
23	13	16	3	9
24	9	14	5	25
25	11	18	7	49
26	10	17	7	49
27	9	14	5	25
28	8	13	5	25
29	10	16	6	36
30	10	15	5	25
31	12	18	6	36
32	11	16	5	25
33	7	14	7	49
34	8	14	6	36
35	10	15	5	25
36	12	18	6	36
37	9	15	6	36
รวม	378	564	186	988
ค่าเฉลี่ย	10.22	15.24		
S.D	1.601	1.606		
ร้อยละ	51.08	76.22		

ตารางที่ 16 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				

จากตารางที่ 15 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ทฤษฎีปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำนวณค่าสถิติตามสูตร

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

$$\text{แทนค่า} \quad t = \frac{186}{\sqrt{\frac{37(988) - (186)^2}{37-1}}} = \frac{186}{\sqrt{\frac{36,556 - 34,596}{36}}}$$

$$t = \frac{186}{\sqrt{\frac{1960}{36}}} = \frac{186}{\sqrt{54.4}}$$

$$t = \frac{186}{7.38} = 25.21$$