

## ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาในรายวิชากระบี่กระบองที่มีต่อความ สนุกสนาน ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร

สายรุ้ง เหมือดชัยภูมิ\*

จุฑามาศ บัตรเจริญ\*\* อัจฉรา เสาร์เฉลิม\*\*\*

วันที่รับ 24 กรกฎาคม 2563

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พลศึกษาในรายวิชา  
กระบี่กระบองที่มีต่อความสนุกสนานของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ประชากรเป็น  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพญาไท ทั้งหมด 7 ห้องเรียน จานวน 205 คน กลุ่มตัวอย่าง  
จานวน 68 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองจานวน 36 คน และกลุ่มควบคุมจานวน 32 คน ได้มาจากการสุ่ม  
อย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาใน  
รายวิชากระบี่กระบอง และแบบวัดความสนุกสนานในการเรียนรู้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ - test  
Independent

ผลการวิจัยพบว่า :

- 1) หลังเรียน กลุ่มทดลองนักเรียนที่เรียนรายวิชากระบี่กระบองมีค่าเฉลี่ยความสนุกสนานสูงกว่า  
นักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนรายวิชากระบี่กระบองแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
- 2) ผลการประเมินความสนุกสนานในการเรียนของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา  
โดยรวม นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และมีความสนุกสนานในการเรียนรู้วิชากระบี่กระบอง

**คำสำคัญ:** กิจกรรมการเรียนรู้กระบี่กระบอง ความสนุกสนาน

---

\* นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

\*\*, \*\*\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ติดต่อผู้พิมพ์: สายรุ้ง เหมือดชัยภูมิ\* E-mail.: [ma.Pe.13@hotmail.com](mailto:ma.Pe.13@hotmail.com) มือถือ 081-7946999

## Effects of Physical Education Activity Learning on Sword and Pole Subject on Enhancing Enjoyment of Primary School Students in Bangkok

Sairung Muadchaiyapum\*

Juthamas Butcharoen\*\* Achara Soachalerm\*\*\*

Receive 24 July, 2020

### Abstract

The purpose of this research was to study the effects of Physical Education Activity Learning on Sword and Pole Subject on Enhancing Enjoyment of primary students in primary Schools under the authority of the Bangkok Primary Educational Service Area Office, classified by the experimental group and control group. The sample consisted of 205 primary sixth- students of Phyathai School from seven classes. 68 students in the sample group. This was followed by simple random sampling. They divided into 36 students in experimental group and 32 students in control group. The instrument used for Physical Education Activity Learning on Sword and Pole lesson plan and measurement of fun in learning. Data collection was a questionnaire with a five point rating scale. The data analysis. The hypothesis testing was performed by t-test independent.

The results of the research results were as follows

1) After the lesson, the enjoyment in contest with sword and pole average in each round of experimental group was higher statistically with significant at .01

2) The result of learning with enjoyment, most of the students was higher eager to learn and have enjoyment with this subject

**Keywords:** activity Learning sword and pole Enjoyment

---

\* Master's degree student, Department of Physical Education, Kasetsart University

\*\* Assistant Professor, Ph.D., Department of Physical Education, Kasetsart University

\*\*\* Lecturer, Ph.D., Department of Physical Education, Kasetsart University

Corresponding author: E-mail: [ma.Pe.13@hotmail.com](mailto:ma.Pe.13@hotmail.com) Mobile: 081-7946999

## บทนำ

การศึกษาของประเทศไทย เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นในเรื่องของการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพในการเรียน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้นั้น ขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจหรือท าให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนต้องมีการพัฒนารูปแบบการสอนอยู่เสมอโดยวิชาพลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาร่างกาย จิตใจอารมณ์สติปัญญาและสังคม รวมทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนวิชาพลศึกษา (พรฤดี ฮวดเฮง, ไพบุลย์ ศรีชัยสวัสดิ์, 2552 และวัฒนา สุทธิพันธุ์, 2552) ซึ่งการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนนั้น วิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่พัฒนาผู้เรียนในทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับ (Tillman et al., 1996) ได้กล่าวถึงพลศึกษาว่า เป็นกระบวนการทางการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาผลงานมนุษย์และยกระดับการพัฒนาของมนุษย์ผ่านกิจกรรมทางพลศึกษา พลศึกษาไม่เพียงแต่ตระหนักถึงผลลัพธ์ทางด้านร่างกายเท่านั้น แต่ยังมีประโยชน์ในด้านต่างๆซึ่งรวมถึงความรู้และเจตคติในการเรียนรู้ชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับ (Wuest and Bucher, 1999) ได้กล่าวถึง พลศึกษาว่า เป็นกระบวนการที่เป็นโอกาสที่ดีของทุกคน โดยผ่านประสบการณ์ต่างๆ พลศึกษานั้นไม่ได้พัฒนาทางด้านร่างกายเพียงอย่างเดียวแต่เป็นการศึกษาทั้งมวลของบุคคลนั้นๆ และเป็นความเชื่อที่ไม่ถูกต้องว่าพลศึกษาเกี่ยวข้องเฉพาะทางด้านร่างกายเท่านั้น ระบบทั้งหมดในร่างกายจะมีการตอบสนองต่อกันและกันในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งทางด้านจิตใจ อารมณ์สังคม พอๆ กันกับด้านร่างกาย ดังนั้นพฤติกรรมที่แสดงออกมาของผู้สอนจะเป็นตัวชี้้นำทางการตอบสนองของนักเรียนในด้านต่าง ๆ และการพัฒนาทางด้านร่างกาย ประสิทธิภาพของนักเรียนจึงขึ้นอยู่กับผู้สอน วิชาพลศึกษาควรเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาของทุกคน กิจกรรมทางพลศึกษาที่มีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับกระบวนการทางด้านร่างกาย สังคม และอารมณ์นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาตนเอง และเปิดโอกาสให้รู้จักตนเองมากขึ้น

วิชาพลศึกษาจึงเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรทางการศึกษาทุกหลักสูตร ดังจะเห็นได้จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดวิชาพลศึกษาไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยเป้าหมายที่ว่า “ พลศึกษา ” มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายการเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา ” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และจากบทบาทและความสำคัญของพลศึกษาที่สามารถพัฒนาผู้เรียนในทุกด้าน สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ในมาตรา 6 “ เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่ สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนัก นายกรัฐมนตรี, 2545)

กีฬากระบี่กระบองเป็นศิลปะการต่อสู้และการป้องกันตัวประจำชาติไทยตามที่บรรพบุรุษของไทย เราได้คิดดัดแปลงมาจากการใช้อาวุธต่างที่ใช้ในการสู้รบทำสงครามสมัยโบราณมาเป็นกีฬา เพื่อช่วยในการฝึกเพื่อให้เกิดความกล้ามีความอดทน เพื่อให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ตลอดทั้งเกิดความเชื่อมั่นใน

ตนเอง เพื่อให้รู้จักตัดสินใจในทางที่ดี กีฬากระป๋องจึงเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวประจำชาติที่มีส่วนช่วยใน การปกป้องรักษาแผ่นดินไทยให้สืบมาจนถึงทุกวันนี้ (อัจฉรา เสาหัวเฉลิม, 2558 และ จุฑามาศ บัตรเจริญ, 2558) ซึ่งกีฬากระป๋อง เป็นวิชาพลศึกษาที่ดีอย่างหนึ่งเนื่องจาก เป็นการออกกำลังกายได้ทั่วทุกส่วน ของร่างกาย นับว่าเป็นการบริหารร่างกายประกอบเครื่องมือประเภทหนึ่ง

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูพลศึกษา เป็นผู้สอนวิชากระป๋องโดยตรงนั้นพบปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนวิชากระป๋องตามสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ในการเรียนวิชากระป๋อง ระดับชั้นประถมศึกษาคือกิจกรรมไม่น่าสนใจ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้นักเรียนไม่อยากจะเรียนเพราะต้องจดจำท่าไม้รำต่างๆ นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชากระป๋องเนื่องจาก เป็นวิชาที่นักเรียนไม่ชอบเพราะไม่มีความท้าทาย ไม่สนุกสนานนักเรียนจึงไม่ให้ความสนใจ และมักจะขาดเรียนในช่วงโมงเรียนวิชากระป๋องอยู่บ่อยๆ สอดคล้องกับ (พรฤดี ฮวดเฮงและคณะ, 2552) ได้ ทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนวิชากระป๋อง ตามสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ในการเรียนการสอน เนื่องจากปัญหาที่พบในปัจจุบัน คือผู้เรียนมักขาดเรียนหรือลาในวันที่มีการเรียน วิชากระป๋องเป็นจำนวนมาก จึงได้ทำการวิจัยเรื่องดังกล่าว เพื่อที่จะนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ทักษะและเจตคติที่ดี บรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรวิชาอีกทั้งเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในโอกาสต่อไป

ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอน จะต้องจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน และบรรลุจุดประสงค์ในการเรียนพลศึกษา สอดคล้องกับ (จุฑามาศ บัตรเจริญ, 2556) ได้กล่าวว่า ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาทุกคน นอกจากจะเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในวิชาพลศึกษา และมีทักษะในกิจกรรมพลศึกษาและกีฬาต่างๆอย่างดีแล้ว ยังจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในหลักการและกลวิธีการสอนต่างๆตลอดจนสามารถนำวิธีต่างๆ เหล่านั้นมาใช้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและปฏิบัติจริงในกิจกรรมพลศึกษาต่างๆ ด้วยตนเองเป็นอย่างดีสอดคล้องกับ (ศุภชาติ พงษ์ขาว, 2552) ได้กล่าวว่า ในช่วงโมงเรียนพลศึกษาถ้าผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียน การเรียนก็จะเกิดผลดีต่อผู้เรียน เพราะผู้เรียนสามารถได้รับความรู้ที่เรียนอย่างเต็มที่ มีร่างกายที่แข็งแรงจากการทำ กิจกรรมทั้งยังเป็นการฝึกความมีน้ำใจนักกีฬา คุณธรรม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เป็นการฝึกการอยู่ร่วมกันในสังคม ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสนุกสนานมีความสุขสำคัญทางด้านจิตใจ ทำให้เกิดความพึงพอใจในการออกกำลังกาย และการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา โดยมีความสำคัญต่อมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย แต่จะทำอย่างไรให้มีความสุขสนุกสนานในการเรียนการสอนพลศึกษาคงอยู่และมีการสื่อสารเชื่อมโยงกันโดยมีกิจกรรมพลศึกษาเป็นสื่อกลางทำให้การจัดกิจกรรมบรรลุตามจุดประสงค์ในการเรียน และผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาจนไปถึงการลงมือปฏิบัติจริงได้ (ธนาวรรณ รัมภภาพ, 2558)

จากความเป็นมา และความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอน วิชากระบี่กระบอง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงสนใจที่จะศึกษา ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พลศึกษาในรายวิชากระบี่กระบองที่มีต่อความสนุกสนาน ทั้งนี้เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานของครูผู้สอนพลศึกษาและตระหนักถึงผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา เพื่อสร้างเสริมความสนุกสนานของ นักเรียนระดับประถมศึกษาและนำไปใช้ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไป

### วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาในรายวิชา กระบี่กระบองที่มีต่อความสนุกสนานของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### กลุ่มประชากร กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท ที่ กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 205 คน

กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 2 ห้องเรียน คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/7 เป็นห้องทดลอง จำนวน 36 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/5 เป็น ห้องควบคุม จำนวน 32 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในรายวิชากระบี่กระบองที่มีต่อความสนุกสนาน หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 2)
2. แบบวัดความสนุกสนาน ที่มีค่าความเชื่อมั่น 0.94

กลุ่มทดลอง ใช้ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในรายวิชากระบี่กระบองที่มีต่อความสนุกสนาน  
กลุ่มควบคุม ใช้ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในรายวิชากระบี่กระบอง ปกติ

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสนุกสนานของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้แบบวัดความสนุกสนาน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ t – test Independent

## สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสนุกสนานของนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนพญาไท ในกรุงเทพมหานครของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเรียน เพื่อจะดูว่าคะแนนเฉลี่ยความสนุกสนานในการเรียนรู้ของนักเรียนมีความแตกต่างกันหรือไม่ หากคะแนนเฉลี่ยมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยอาจตั้งมาเป็นตัวแปรร่วม ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติ Independent t-test ดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสนุกสนานของนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนพญาไท ในกรุงเทพมหานครของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเรียน

| ตัวแปรตาม    | กลุ่ม  | $\bar{X}$ | S.D. | Levene's Test |      | t     | df | Sig  |
|--------------|--------|-----------|------|---------------|------|-------|----|------|
|              |        |           |      | F             | Sig  |       |    |      |
| ความสนุกสนาน | ทดลอง  | 3.62      | 1.01 | 2.788         | .100 | 1.764 | 62 | 0.83 |
|              | ควบคุม | 3.22      | 0.69 |               |      |       |    |      |

\*\*p < .01

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับความแปรปรวนของตัวแปรระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีของ Levene's Test พบว่า ความแปรปรวนของความสนุกสนานในการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเรียน ไม่แตกต่างกัน จึงใช้ t – test Independent แบบ Pooled Variances t – test ในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความสนุกสนานในการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน

2. การทดสอบการแจกแจงปกติของตัวแปรตาม ในการทดสอบครั้งนี้ผู้วิจัยทดสอบด้วยค่า Kolmogorov-Smirnov one-sample test และ Shapiro-Wilk ดังแสดงในตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** การทดสอบการแจกแจงของตัวแปรตาม

| ตัวแปรตาม    | กลุ่ม  | Kolmogorov-Smirnov |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|--------------|--------|--------------------|----|------|--------------|----|------|
|              |        | Statistic          | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| ความสนุกสนาน | ทดลอง  | .077               | 36 | .200 | .945         | 36 | .997 |
|              | ควบคุม | .145               | 27 | .171 | .938         | 27 | .120 |

\*\*p < .01

จากตารางที่ 2 พบว่า ความสนุกสนานของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีการแจกแจงแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสนุกสนานของนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนพญาไท ในกรุงเทพมหานครของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังเรียน โดยใช้สถิติ Independent t-test ดังแสดงในตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสนุกสนานของนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนพญาไท ในกรุงเทพมหานครของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังเรียน

| ตัวแปรตาม    | กลุ่ม  | $\bar{X}$ | S.D. | Levene's Test |      | t     | df    | Sig  |
|--------------|--------|-----------|------|---------------|------|-------|-------|------|
|              |        |           |      | F             | Sig  |       |       |      |
| ความสนุกสนาน | ทดลอง  | 5.91      | 0.86 | 4.498         | .038 | 8.324 | 59.74 | 0.00 |
|              | ควบคุม | 4.48      | 0.50 |               |      |       |       |      |

\*\*p < .0

จากตารางที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับความแปรปรวนของตัวแปรระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีของ Levene's Test พบว่า ความแปรปรวนของความสนุกสนานระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จึงใช้ t – test independent แบบ separate variances t – test ในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความสนุกสนานระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาในรายวิชากระบี่กระบองที่มีต่อความสนุกสนานของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ผลที่ได้จากการวิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์ และอภิปรายผลเป็นข้อวิจารณ์ ดังนี้

1. ระดับความสนุกสนานในการเรียนรายวิชากระบี่กระบองของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มทดลองที่เรียนรายวิชากระบี่กระบองจะมีความสนุกสนานในการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ธนาวรรณ ร่มมะภาพ, 2558) ที่ศึกษาเรื่องความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษากับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษามีความสัมพันธ์กันในทิศทางเดียวกัน ( $r = 0.663$ ,  $p = 0.000$ ) อย่างมีนัยสำคัญทาง



สถิติ ที่ระดับ .01 อีกทั้งยังสอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายของการศึกษาคือ การทำให้ชีวิตของบุคคลครบถ้วน เพียงพอ ทั้งทางด้านความรู้ จิตใจ และคุณธรรมความประพฤติ เพื่อที่จะทำให้ตนเองมีความสุขอย่าง แท้จริง ความสุขเป็นรากฐานของความเก่งและความดี (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552) ดังนั้น ในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงออกแบบกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากภายในตนเอง ผู้เรียน เชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการเรียนกับความจริงในโลกปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ พิจารณาสืบค้นแสวงหาการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมาย ซึ่งสอดคล้องกับ (Jonathan Reams, 2007) กล่าวว่าการจัดการศึกษาบนรากฐานทางศาสนา ศรัทธา ปัญญา และจิตวิทยา เพื่อให้ นักเรียนเจริญเติบโตตามศักยภาพของแต่ละบุคคล คำนึงถึงธรรมชาติ และความต้องการของผู้เรียนแต่ละ ช่วงวัย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในการออกกำลังกาย และการเรียนรู้เนื้อหาวิชาไปพร้อมๆ กัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Attilio (2008 อ้างใน ธนาวรรณ รัมมะภาพ, 2558)

2. ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาการกระบี่กระบองสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัยที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพโดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์มีค่ามากกว่า 0.5 สามารถ นำไปใช้ได้ ซึ่งผลปรากฏว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.71 – 1.00 จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน ดังนั้นแผนการ จัดการเรียนรู้จึงมีความสำคัญในด้านการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เพื่อจะให้เหมาะสมกับผู้เรียน และ กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่ง สอดคล้องกับ (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2550) ได้กล่าวถึงแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ 1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2) ประสบการณ์การเรียนรู้ 3) และนอกจากนั้นแล้ว ผลการสัมภาษณ์นักเรียนหลัง การเรียนในแต่ละครั้ง พบว่า นักเรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนุกสนานในการวิชา การกระบี่กระบอง โดยในการเรียนครั้งแรกๆ นักเรียนยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ไม่ให้ความ ร่วมมือในการทำกิจกรรม ทำงานโดยขาดความตั้งใจ ขาดสมาธิ ซักชวนเพื่อนคุย โดยนักเรียนเหล่านี้จาก การสอบถามครูประจำชั้นพบว่า เป็นผู้ที่มีความต้องการการดูแล และความสนใจเป็นพิเศษ แต่ขาดการได้ เรียนวิชากระบี่กระบองในครั้งต่อไป นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพเต็มความสามารถ และได้มีส่วนร่วมในการ เรียนรู้มากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความประทับใจในรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เนื่องจากได้ทำ กิจกรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะขั้นตอนการเล่นเกมกระบี่กระบอง นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่

3. ผลการบันทึกอนุทินที่สะท้อนความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาในรายวิชาการกระบี่ กระบอง จากการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็น ผลจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายตอบสนองความต้องการของผู้เรียนตามการ เรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนโดยผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับลักษณะวิธีการเรียนรู้ของ ผู้เรียนจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์เชิงรูปธรรม การสังเกตอย่างไตร่ตรอง การสร้างมโน ทัศน์เชิงนามธรรม ประกอบกับเรียนรู้จากเรื่องราวในชีวิตจริง และทดลองปฏิบัติจริง จนเกิดความ



สนุกสนานในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ (Canfield, 2007) จากการสะท้อนความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้น และมีการเตรียมตัวพร้อมก่อนการเรียน ทำให้นักเรียนสร้างนิสัยรักการเรียนรู้ และบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้แม้จะเป็นนักเรียนที่เคยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำก็สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายตามศักยภาพของตน ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเอง มีความพยายามที่จะปรับปรุงตนเองทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน นอกจากนี้ยังพบข้อมูลที่สะท้อนจากอนุทินของนักเรียนจากการเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาที่มีต่อความสนุกสนานของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ตามตัวอย่างดังนี้

3.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ไม้รำที่ 2 (ควงตัดหู) พบว่า นักเรียนร่วมสะท้อนและแสดงความคิดเห็นต่อการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้วิชาการกระบี่กระบองเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องจากกิจกรรมที่แล้ว และทำให้นักเรียนมีการกระตุ้นตนเองและอยากที่จะฝึกปฏิบัติมากขึ้น รวมทั้งผู้วิจัยยังได้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมที่ใช้ในชีวิตให้กับนักเรียนด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน ดังที่ดอกแก้ว ได้กล่าวว่าฉันได้รับความสนุกสนานที่แฝงความรู้ในกิจกรรม นำไปสืบทอดภูมิปัญญาให้กับคนรุ่นหลัง เช่นเดียวกับกุหลาบยังได้อธิบายว่า รู้สึกสนุกสนาน และมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อน ทำให้เราสามารถนำวิชาการกระบี่กระบองไปประยุกต์ใช้ในการป้องกันตัว

4. ผลการสัมภาษณ์นักเรียนหลังการเรียนในแต่ละครั้ง พบว่า นักเรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนุกสนานในการวิชาการกระบี่กระบอง โดยในการเรียนครั้งแรกๆ นักเรียนยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ทำงานโดยขาดความตั้งใจ ขาดสมาธิ ซักชวนเพื่อนคุย สอดคล้องกับที่มะลิ ได้อธิบายว่า

“ฉันรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนวิชานี้เลย รู้สึกว่าง่วงนอนมาก” เช่นเดียวกับต้นไทร ได้อธิบายว่า “ผมรู้สึกเฉื่อยชาเมื่อถึงชั่วโมงเรียนวิชาการกระบี่กระบอง ผมไม่สนใจ และไม่ตั้งใจเรียนในขณะที่ครูสอน” ในครั้งต่อไปนักเรียนได้พัฒนาศักยภาพเต็มความสามารถและได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความประทับใจในรูปแบบการเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เนื่องจากได้ทำกิจกรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะขั้นตอนการเล่นเกมกระบี่กระบอง นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ และไม่ต้องกังวลถึงผลการเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองในการเรียนรู้ และกล้าแสดงออกมากขึ้น และรู้สึกว่าคุณเองมีความสามารถจะพัฒนาตนให้เป็นคนเก่ง ดี และมีความสุขในการเรียนได้ เช่นเดียวกับนักเรียนคนอื่นๆ สอดคล้องกับที่บ้านชื่นได้อธิบายว่า

“ฉันรู้สึกอยากเรียนวิชานี้ เพราะมีกิจกรรมเกมในแต่ละขั้นการสอนที่หลากหลาย ผมรู้สึกตื่นเต้นมากๆ” เช่นเดียวกับเถาว์วัลย์ ได้อธิบายว่า “ผมรู้สึกอยากเรียนกระบี่กระบอง เพราะผมมีกำลังใจจากครูผู้สอนที่บอกว่าทุกคนทำได้ และกิจกรรมสนุกมากๆ”

## ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าความสนุกสนาน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในรายวิชากระบี่กระบอง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการสอนตามลำดับ เป็นขั้นตอน ตามแผนที่ได้วางไว้ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษา ดังนั้นครูพลศึกษาจึงควรให้ความสำคัญกับการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เขียนไว้ในทุกขั้นตอน
2. ครูผู้สอนพลศึกษาสามารถนำมาเป็นแนวทางพัฒนาความสนุกสนานในการเรียนในรายวิชากระบี่กระบอง ได้ตรงกับจุดมุ่งหมายของการศึกษา เพื่อที่จะทำให้นักเรียนมีความสุขอย่างแท้จริง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยใช้ควบคู่กับแบบบันทึกอนุทิน และแบบวัดความสนุกสนานในการเรียนเพื่อประเมินความสนุกสนานของนักเรียนหลังการเรียน นอกจากนี้ครูยังสามารถนำผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาพัฒนา ปรับปรุง การเรียนการสอนได้

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- จุฑามาศ บัตรเจริญ. (2556). เอกสารประกอบการสอน. **วิชาหลักและวิธีการสอนพลศึกษา**. ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธนาวรรณ ร่มมะภาพ. (2558). **ความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ**. ปริญญานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2550). **ทักษะ 5C เพื่อการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรฤดี ฮวดเฮง และคณะ. (2552). **ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนวิชากระบี่กระบอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาชลบุรี ปีการศึกษา 2552** วารสารคณะพลศึกษา, 14 (2).138.
- ศุภชาติ พงขาว. (2552). **ความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สาระพลศึกษา ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2551**. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา เสาวเฉลิม, จุฑามาศบัตรเจริญ. (2559). **หลักและวิธีการสอนกระบี่กระบอง**. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- Attilio, C. 2008. "A Contribution to the Validation of the Physical Activity Enjoyment Scale in an Italian sample." **Society for Personality Research** 36(7): 911-918.

- Clemente, Rocha, Korgaokar. (2012). **Journal of Physical Education and Sport.**  
(Online). [www.efsupit.ro](http://www.efsupit.ro), November 22, 2014.
- Tillman, K. G. E. F. Voltmer, A. A. Esslinger and B.F. McCue. 1996. **The Administrative of Physical Education, Sport and Leisure programs.** Massachusetts: A Simon & Schuster Company.
- Wuest, D. A. and C. A. Bucher. 1999. **Foundations of Physical Education and Sport.** New York: McGraw-Hill.