

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นริศรา ประภาสโนบล*
ทิพย์รัตน์ ประเสริฐสังข์**

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม 3) เปรียบเทียบทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบำเหน็จณรงค์วิทยาคม จังหวัดชัยภูมิ ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินทักษะการควบคุมวอลเลย์บอล และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test Dependent Samples)

ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/76.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีทักษะการเล่นวอลเลย์บอลหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้, เครือข่ายสังคม, ทักษะการควบคุมวอลเลย์บอล, พลศึกษา

* นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาบัณฑิตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

** อาจารย์ประจำสาขา สาขาวิชาบัณฑิตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ติดต่อผู้พิมพ์ : นริศรา ประภาสโนบล E-mail: annnarit04@gmail.com มือถือ : 083-0657508

รับบทความ 4 มกราคม 2566 แก้ไขบทความ 6 กุมภาพันธ์ 2566 ตอรับ 8 ธันวาคม 2567

The Development of Learning Management for Physical Education (Volleyball) in Conjunction with Social Networks for Grade 9 Students

Naritsara Prapasanobon*

Thipharat Prasertsung**

Abstract

The objectives of this research were to 1) develop a learning management for physical education in conjunction with social networks based on the efficiency criterion of 75/75, 2) compare the learning effectiveness of grade 9 students before and after the instruction using physical education learning management in conjunction with social networks, 3) compare the volleyball skills of students after learning with the criterion of 70 using physical education learning management in conjunction with social networks, and 4) investigate grade 9 students' satisfaction with physical education through social networks. The samples were a class of grade 9 with 30 students in the second semester of the academic year 2021 at Bamnetnarong Wittayakom School, Chaiyaphum Province. The participants were derived by using the simple random sampling method. The research instruments were 1) the lesson plan, 2) an academic achievement test, 3) a volleyball control skill assessment form, and 4) a satisfaction questionnaire. The statistics used in the data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test dependent samples.

The research revealed four findings. Firstly, the lesson plan in physical education through social networks had an efficiency level of 75.11/76.17, which satisfied the criterion. Secondly, grade 9 students demonstrated greater academic achievement after learning than before learning physical education through social networks at a statistically significant level of .05. Thirdly, students acquired volleyball control skill. After learning, the score was higher than the 70% standard with a statistical significance level of .05. Lastly, grade 9 students demonstrated a high level of satisfaction with physical education through social networks.

Keywords: learning management, social network, volleyball control skills, physical education

* Master's degree student, Department of Innovation of Physical Education and Sport, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University

** Lecture of Department of Innovation of Physical Education & Sports, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University

Contract: Naritsara Prapasanobon E-mail: annnarit04@gmail.com Mobile: 0830657508

Received January, 4 2023 ; Revised February, 6 2023 ; Accepted December, 8 2024

บทนำ

เนื่องจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาทุกระดับทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ทำให้สถานศึกษาเกือบทุกแห่งทั่วโลกต้องปิดการเรียนการสอน เป็นผลกระทบต่อเรื่องอย่างกว้างขวางและเกิดการปรับเปลี่ยนระบบการจัดการศึกษา (เทื่อน ทองแก้ว, 2563) การเรียนการสอนแบบออนไลน์เป็นวิธีการถ่ายทอดเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ การใช้สื่อหลาย ๆ ประเภท (Multimedia) ร่วมกับการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลายทันสมัย สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตามความต้องการ ซึ่งการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีความจำเป็นมากในปัจจุบัน เนื่องจากการเรียนรู้ในทศวรรษที่ 21 ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะทางการสื่อสาร การใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Alibak M, Talebi H, Neshatdoost H, 2019 and Care E, 2018 อ้างใน ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ และคณะ, 2564) เครือข่ายสังคม (Social Networking) จึงเข้ามาเป็นช่องทางในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อนหรือรู้จักภายหลังทางออนไลน์ ในปัจจุบันเฟสบุ๊คเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด (พิชิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554) ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังต้องสอดคล้องกับนโยบายการศึกษา 4.0 เน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ทั่วโลก พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะศตวรรษที่ 21 เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง โดยมีการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนสามารถกำกับตนเองในการเรียนรู้ มีความสุข สนุกกับวิธีการหรือกระบวนการเรียนรู้ โดยการพัฒนาศึกษาเป้าหมายคือผู้เรียนจะต้องมีทักษะที่จำเป็นในโลกปัจจุบันและอนาคต (สมศักดิ์ เอี่ยมคงสี, 2561) และยังต้องมีความสอดคล้องกับการปฏิรูปการศึกษาในประเทศไทยที่เป็นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ นั้น วิชาพลศึกษาและพลศึกษา 2551 ให้อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะและเจตคติในการสร้างเสริมสุขภาพพลานามัยของตนเองและผู้อื่น การป้องกันและปฏิบัติต่อสิ่งต่างๆที่มีผลต่อสุขภาพอย่างถูกวิธีและทักษะในการดำรงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาของโรงเรียนบำเหน็จณรงค์วิทยาคม ส่งเสริมการเรียนรู้ทฤษฎี เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ ให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะและเจตคติในการสร้างเสริมสุขภาพพลานามัยของตนเองและผู้อื่น การป้องกันและปฏิบัติต่อสิ่งต่างๆที่มีผลต่อสุขภาพอย่างถูกวิธีและทักษะในการดำรงชีวิต และในปีการศึกษา 2563 ที่ผ่านมามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา คิดเป็นร้อยละ 72.80 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาพลศึกษา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 73.45 ของนักเรียนทั้งหมด เมื่อสังเกตและวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าผู้เรียนไม่มีทักษะในการเล่นกีฬาพลศึกษา จึงไม่มีความสนใจในการเรียน และเป็นวิชาเรียนยาก

ทั้งนี้อาจเพราะวิชาวอลเลย์บอลนั้น เป็นความถนัดของนักเรียนบางกลุ่มเท่านั้น รวมถึงการจัดการเรียนการสอนไม่น่าสนใจ ผู้เรียนขาดทักษะในการเล่นวอลเลย์บอล นำไปสู่การได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในรายวิชา (กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนบำเหน็จณรงค์วิทยาฯ, 2564) วอลเลย์บอลเป็นกีฬาสากลที่ได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก โดยมีการแข่งขันทั้งระดับอาชีพระดับชาติ และนานาชาติ รวมไปถึงการพัฒนาให้นักกีฬาให้มีศักยภาพโดยมีการแข่งขันในระดับอายุ 12 ถึง 18 ปี ซึ่งอยู่ในระดับโรงเรียน ระดับเยาวชน กระทรวงศึกษาธิการได้มีการบรรจุกีฬาวอลเลย์บอลไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ค.ศ. 2008 (Ministry of Education, 2008 อ้างใน จักรกฤษณ์พิเดช และคณะ, 2563)

การจัดการสอนทางพลศึกษา เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา และมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษา 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 การสอน ขั้นที่ 3 การฝึกหัด ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ ขั้นที่ 5 การสรุปและสรุปปฏิบัติ (กรมวิชาการ, 2545) ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของชัยพร ปรมาศิกุล (2556), ยศวัจน์ เชื้อจันอัด นพคุณ ภัทติณรงค์ และนฤมล เอนกวิทย์ (2558), นิศารัตน์ เงินพล (2559) และชุตติกาญจน์ พลไชย (2564) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจได้ดี

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่พัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบำเหน็จณรงค์วิทยาฯ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา และฝึกทักษะการควบคุมวอลเลย์บอล ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของผู้เรียนอย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการควบคุมวอลเลย์บอล หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มประชากร กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบำเหน็จณรงค์วิทยาคม ตำบลบ้านชวน อำเภอบำเหน็จณรงค์ จังหวัดชัยภูมิ จำนวน 7 ห้อง จำนวนทั้งหมด 254 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม จำนวน 2 แผน ประกอบด้วยเรื่อง การเล่นเกมมือล่างและการเล่นเกมมือบน ซึ่งผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 และผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.23-0.79 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.28-0.70 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.94

3. แบบประเมินทักษะการควบคุมวอลเลย์บอล กำหนดน้ำหนักคะแนนเต็ม 15 คะแนน ตามเกณฑ์รูบริก 3 ระดับ ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 และระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม แบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม โดยการคำนวณอัตราส่วนระหว่างค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนกับค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (E_1/E_2)

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการควบคุมวอลเลย์บอล หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติ t-test (One-Samples)

4. วิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม วิชาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตามลำดับต่อไปนี้

1. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (E_1/E_2)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม ตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพของแผน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E_1/E_2	ผลการเปรียบเทียบ 75/75
กระบวนการ	60	45.07	75.11	75.11/76.17	เป็นไปตามเกณฑ์
ผลลัพธ์	20	15.23	76.17		

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม มีคะแนนประสิทธิภาพ (E_1) ซึ่งเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยจากใบกิจกรรม แบบประเมินทักษะการเล่นวอลเลย์บอล และแบบประเมินพฤติกรรม เท่ากับ 45.07 คะแนน จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.11 และมีคะแนนประสิทธิผล (E_2) ซึ่งเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 15.23 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.17 ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/76.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลสัมฤทธิ์	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	30	20	8.03	2.67	7.20	34.09*	0.0000
หลังเรียน	30	20	15.23	2.67			

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 8.03 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.67 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 15.23 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.67 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการควบคุมวอลเลย์บอล หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม

ตารางที่ 3 ผลวิเคราะห์ทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ทักษะ	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	เกณฑ์	ผลการเปรียบเทียบ
หลังเรียน	30	30	23.27	1.34	77.56	70	สูงกว่าเกณฑ์

จากตารางที่ 3 ทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 23.27 คะแนน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 77.56 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลของ นักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ตั้งไว้ พบว่า คะแนน การทดสอบทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	นักเรียนมีความชอบต่อเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมมีทักษะ กระบวนการที่มีความหลากหลาย	4.50	0.51	มาก
2	นักเรียนชอบที่เนื้อหาที่มีความเหมาะสม ง่ายต่อการทำความเข้าใจ	4.43	0.50	มาก
3	นักเรียนมีความชอบต่อเนื้อหาที่มีการเรียงระดับง่ายไปยาก	4.63	0.49	มากที่สุด
4	นักเรียนมีความชอบเนื้อหาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.40	0.62	มาก

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
5	นักเรียนมีความชอบที่การจัดเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลาที่เรียน	4.47	0.63	มาก
6	นักเรียนพอใจกับการจัดกิจกรรมในชั้นการเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน	4.47	0.63	มาก
7	นักเรียนสนุกไปกับการจัดกิจกรรมในชั้นการสอน	4.53	0.51	มากที่สุด
8	นักเรียนสนุกไปกับการจัดกิจกรรมในชั้นการฝึกหัด	4.43	0.50	มาก
9	นักเรียนสนุกกับการจัดกิจกรรมในชั้นการนำไปใช้	4.50	0.51	มาก
10	นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมในชั้นการสรุปและสรุปปฏิบัติ	4.53	0.51	มากที่สุด
11	นักเรียนสนุกสนานกับการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมโดยรวม	4.30	0.60	มาก
12	นักเรียนชอบที่ใบความรู้ช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น	4.13	0.43	มาก
13	นักเรียนชอบที่ใบความรู้ก่อให้เกิดทักษะด้านการปฏิบัติมากยิ่งขึ้น	4.53	0.51	มากที่สุด
14	นักเรียนชอบที่ใบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและเวลา	3.50	0.51	ปานกลาง
15	นักเรียนชอบที่สามารถนำใบความรู้ กลับไปฝึกทักษะได้ด้วยตนเองที่บ้านหลังจากการเรียนการสอน	4.53	0.51	มากที่สุด
16	นักเรียนพอใจกับอุปกรณ์ที่มีในการจัดการเรียนรู้	4.50	0.51	มาก
17	นักเรียนพอใจที่มีวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้	4.60	0.50	มากที่สุด
18	นักเรียนพอใจกับการได้มีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล	4.40	0.77	มาก
19	นักเรียนพอใจกับการวัดและประเมินผลตามความสามารถของตนเอง	4.30	0.65	มาก
20	นักเรียนชอบเมื่อได้ทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง	4.43	0.68	มาก
	รวม	4.43	0.55	มาก

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$; S.D.= 0.55)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 พบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม มีค่าเท่ากับ 75.11/76.17 ซึ่งหมายความว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน มีคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินระหว่างเรียน (E_1) คิดเป็นร้อยละ 75.11 และมีคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หลังเรียน (E_2) คิดเป็นร้อยละ 76.17 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 75/75 นั้นแปลว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องมาจากวิธีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวๆ เป็นไปตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 การสอน ขั้นที่ 3 การฝึกหัด ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ และขั้นที่ 5 การสรุปและสุขปฏิบัติ ซึ่งผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านเฟสบุ๊คกรุ๊ปโดยมีการโต้ตอบสนทนาระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และผู้เรียนได้รับการส่งเสริมการทำกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัยที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ ยศวัฒน์ เชื้อจันอัด นพคุณ ภักดีณรงค์ และนฤมล เอนกวิทย์ (2558) ซึ่งศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้พลศึกษาด้านทักษะปฏิบัติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า รูปแบบการเรียนรู้พลศึกษาด้านทักษะปฏิบัติมีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.47/76.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.03 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.67 และมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.23 คะแนน ส่วนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.67 (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) สรุปได้ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ อย่างเป็นระบบ ตามวิธีการ หลักการในการสร้างข้อสอบจากการศึกษาเอกสาร ตำรา หนังสือที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับการวิเคราะห์หลักสูตร และเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก จึงส่งผลให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชัยพร ปรมานิกุล (2556) ซึ่งศึกษาการใช้แบบฝึกทักษะวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาบอลเลย์บอลสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ภาคพายัพ เชียงใหม่ พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลจากการเปรียบเทียบทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ มีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 23.27 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.56 (คะแนนเต็ม 30 คะแนน) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนมีทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้

ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวิธีการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง ฝึกฝนจนเกิดทักษะการควบคุมวอลเลย์บอล และอีกประการคือนักเรียนทราบถึงผลการวัดและประเมินจากการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชุตติกาญจน์ พลไชย (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกมือบนของกีฬาวอลเลย์บอลด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า 1) ทักษะการเสิร์ฟลูกมือบนของกีฬาวอลเลย์บอลด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.73 และมีจำนวน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 93.33 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่ตั้งไว้

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคม พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับเครือข่ายสังคมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นได้เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านช่องทางและกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ น่าสนใจ และทันสมัย จึงช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้และพฤติกรรมที่ดี เป็นผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ เกิดการจดจำจากการปฏิบัติจนเกิดทักษะ ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการควบคุมวอลเลย์บอลได้มากยิ่งขึ้น และในแต่ละครั้งที่ทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูได้แจ้งผลการประเมินให้นักเรียนได้ทราบหลังเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมท้ายชั่วโมงทันที เพื่อให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นในการพัฒนาตนเองและการทำกิจกรรมครั้งต่อไปให้ดีขึ้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนิศารัตน์ เงินพล (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาระบบสื่อออนไลน์ กรณีศึกษากีฬาวอลเลย์บอล พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจในการใช้สื่อออนไลน์ร่วมกับกีฬาวอลเลย์บอลอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ผู้เรียนจะต้องเอาใจใส่ มีความกระตือรือร้น เพื่อให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ ดังนั้นครูควรมีการกำหนดเวลาและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมให้เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้
2. ครูผู้สอนควรเป็นผู้คอยสนับสนุนช่วยเหลือผู้เรียนในทุกขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้
3. ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมในด้านสื่อประกอบการสอน และเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ ตั้งณกันนธ์. (2559). *การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนผู้ สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมวิชาการ (2545). *คู่มือการจัดการสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนบำเหน็จณรงค์วิทยาคม. (2564). *รายงานการประเมินตนเองประจำปีการศึกษา 2563*. ชัยภูมิ: โรงเรียนบำเหน็จณรงค์วิทยาคม.
- จักรกฤษณ์พิเศษ, อัจฉริยา กสิยะพัท และชจร ตรีโสภณากร. (2563). ผลของการฝึกพลัยโอเมตริกที่มีต่อความ แข็งแรงและพลังของกล้ามเนื้อส่วนบนในนักกีฬาโอลิมปิกชาย. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และ สันทนาการ*, 46(2), 35-45.
- ชัยพร ประมาธิกุล. (2556). *การใช้แบบฝึกทักษะวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาโอลิมปิก สำหรับ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ภาคพายัพ เชียงใหม่*. สาขาวิชาศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา.
- ชูดิกากัญจน์ พลไชย. (2564). การพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกมีอบนของกีฬาโอลิมปิกด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสาร มจร อุบลราชธานี*, 6(2), 617-626.
- เทื่อน ทองแก้ว. (2563). การออกแบบการศึกษาในชีวิตวิถีใหญ่: ผลกระทบจากการแพร่ระบาด COVID-19. *วารสารครุสภาวิทยากร*, 1(2), 1-10.
- นิศารัตน์ เงินพล. (2559). การพัฒนาระบบสื่อออนไลน์ กรณีศึกษา กีฬาโอลิมปิก. *การประชุมสัมมนา วิชาการราชภัฏนครสวรรค์วิจัย ครั้งที่ 1*, 693-704.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. *วารสารนักบริหาร*, 31(4), 99-103.
- ยศวัจน์ เชื้อจันออด, นพคุณ ภัคดิณรงค์ และนฤมล เอนกวิทย์. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้พลศึกษา ด้านทักษะปฏิบัติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารผลการศึกษา มหาวิทยาลัย มหาสารคาม*, 21(2), 235-249.

ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์, ธีรนนท์ ต้นพานิชย์, จุฑิภุมลสิริ ลาโพธิ์, วิชนนท์ พูลศรี และธนวัฒน์ ชลานนท์.

(2564). การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้ Google Classroom ในรายวิชาการกิจกรรมพลศึกษา สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และ สันทนาการ*, 47(2), 166-176.

สมศักดิ์ เอี่ยมคงสี. (2561). *การจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.