



การศึกษาการให้ผลย้อนกลับที่มีผลต่อความสามารถในทักษะกีฬาแบดมินตัน สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

Effects of Feedback on Badminton Skills in Grade 10 Students

วีระศักดิ์ สุทธิประภา^{1*} และ โรจพล บุรณารักษ์²

Weerasak Suthiprapha^{1*} and Rotjapon Buranaruk²

¹ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Khon kaen University.

² สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Department of Physical Education, Faculty of Education, Khon Kaen University.

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาการให้ผลย้อนกลับ 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มให้ผลย้อนกลับระหว่างเรียนและกลุ่มให้ผลย้อนกลับหลังเรียน ที่มีผลต่อความสามารถในทักษะของผู้เรียนกีฬาแบดมินตัน กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนที่เรียนวิชาแบดมินตันในโรงเรียนปทุมเทววิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 21 จำนวนทั้งสิ้น 120 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ให้ผลย้อนกลับขณะเรียน จำนวน 40 คน กลุ่มที่ให้ผลย้อนกลับหลังเรียน จำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ผลย้อนกลับกีฬาแบดมินตัน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง แบบทดสอบทักษะกีฬาแบดมินตันทั้ง 7 ทักษะ ของอัครฤทธิ์ อุทุมทอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ E_1 , E_2 ดัชนีประสิทธิผล $E.I$ และการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า การศึกษาการให้ผลย้อนกลับที่มีผลต่อความสามารถในทักษะกีฬาแบดมินตัน สำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม มีการพัฒนาขึ้นหลังการศึกษาดังต่อไปนี้ กลุ่มการให้ผลย้อนกลับขณะเรียน นักเรียนมีคะแนนทักษะเฉลี่ย ก่อนเรียน 6.70 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 67 และคะแนนทักษะเฉลี่ยหลังเรียน 7.58 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.8 ซึ่งมีการพัฒนาจากเดิมร้อยละ 8.8 กลุ่มการให้ผลย้อนกลับหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนทักษะเฉลี่ย ก่อนเรียน 6.47 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 64.7 และคะแนนทักษะเฉลี่ย หลังเรียน 7.02 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70.2 ซึ่งมีการพัฒนาจากเดิม ร้อยละ 5.5 กลุ่มควบคุม นักเรียนมีคะแนนทักษะเฉลี่ย ก่อนเรียน 6.34 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 63.4 และคะแนน ทักษะเฉลี่ย หลังเรียน 6.76 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 67.6 ซึ่งมีการพัฒนาจากเดิม ร้อยละ 4.2 การให้ผลย้อนกลับขณะเรียนและการให้ผลย้อนกลับหลังเรียนในวิชาแบดมินตันสามารถพัฒนาทักษะกีฬา แบดมินตันของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกที่ผู้เรียนได้รับผลย้อนกลับในกีฬาแบดมินตันขณะเรียน จะมีการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากที่สุดและการฝึกที่ผู้เรียนได้รับผลย้อนกลับหลังเรียนในกีฬาแบดมินตัน เป็นช่วงระยะเวลาที่ผู้เรียนได้พัก หยุดฝึกทักษะแล้ว การเรียนรู้ การปรับปรุงแก้ไขในทักษะจะยังคงมีอยู่แต่ความสนใจ การเรียนรู้ในส่วนนี้จะน้อยลง ซึ่งอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้การพัฒนาทักษะจากการให้ผลย้อนกลับในขณะเรียนและการให้ผลย้อนกลับหลังเรียนนั้นแตกต่างกัน

คำสำคัญ: การให้ผลย้อนกลับ

* Corresponding author. Tel: Mobile+66 (0)8 5850 6203

E-mail address: mungaow.lai@gmail.com

Abstract

The study was aimed to study effects of feedback for 2 groups, which were the group of effects of feedback while learning and the group of effects of feedback in post learning, affecting competence in skills of badminton learners. The target group was 120 students who participated in badminton course, Prathumthep Wittayakarn School, under Secondary Educational Service Area Office 21, dividing students into 3 groups, which were; 40 students for the group of effects of feedback while learning, 40 students for the group of effects of feedback in post learning, and 40 students for the control group. Research instruments used in this study consisted of 5 lesson plans by effects of feedback; 1 hour for each lesson plan, badminton skill test accordingly to Akkarawit Uthumthong. Analyzing data by finding efficiency value of the lesson plans, E_1 , E_2 , Effectiveness Index (E.I), and finding the mean, standard deviation.

The findings found that:

The study of effects of feedback affecting competence in badminton skill for Grade 10 students in all 3 target groups has improved in post learning as following; the students in the group of effects of feedback while learning had pre-learning average skill score for 6.70 scores accounted for 67 percent and post learning average skill score for 7.02 scores accounted for 70.2 percent, which has improved for 5.5 percent. The students in control group had pre-learning average skill score for 6.34 scores accounted for 63.4 percent and post learning average skill score for 6.76 scores accounted for 67.7 percent, which has improved for 4.2 percent. Effects of feedback while learning and effects of feedback in post learning in badminton course could efficiently improve skill of Grade 10 students. Training that the learners were trained the feedback in badminton skill while learning would be most efficient, and training that learners were trained the feedback in post learning in badminton skill would be the period that the learners could take a break, quit practicing, and their learning and improvement were still available but their interest would decrease, which might be the cause that makes skill improvement of effects of feedback while learning and in post learning were different.

Keyword: Feedback

บทนำ

กีฬา เป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญเป็นอย่างมาก สำหรับมวลมนุษยชาติทุกประเทศเพราะกีฬาเป็นสิ่งที่สร้างระเบียบวินัยแก่คนในสังคม ทำให้ร่างกายแข็งแรง อายุยืนยาว อีกทั้งกีฬายังนำพาสังคมที่ดีมาสู่ทุกคน การเล่นกีฬานอกจากจะได้เรียนรู้ด้านกฎ กติกาแล้ว กีฬายังสอนให้ทุกคนรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัยในทุกด้านเพื่อทำให้มนุษย์เป็นบุคคลที่สมบูรณ์ ประเทศไทยเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับกีฬา ส่งเสริมและสนับสนุนกีฬามาโดยตลอดและกีฬาที่ประสบความสำเร็จส่วนมากเป็นกีฬาประเภทบุคคล เช่น มวยสากล เทนนิส เทควันโด ยกน้ำหนัก และแบดมินตัน ซึ่งกีฬาดังกล่าวจะมีเทคนิควิธีการซ้อมแบบเป็นระบบใช้ความสามารถของตนเอง ซึ่งประเทศต่าง พยายามที่จะพัฒนาการกีฬาในประเทศของตนให้มีความก้าวหน้าไปสู่ความเป็นเลิศ โดยมีการนำเอาศาสตร์ ทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาในสาขาต่าง ๆ เข้ามา

ช่วยมาส่งเสริมพัฒนาการกีฬา ได้แก่ ชีวกลศาสตร์การกีฬา สรีรวิทยาการกีฬา โภชนาการศาสตร์

เวชศาสตร์การกีฬาและจิตวิทยาการกีฬา เป็นต้น ซึ่งการพัฒนาการกีฬาในแต่ละระดับไม่ว่าจะเป็นกีฬาเพื่อสุขภาพ กีฬาเพื่อการแข่งขันและความเป็นเลิศทางกีฬาที่สำคัญ ดังนั้นจึงได้มีการนำเอาหลักการและวิธีการของศาสตร์ทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาประยุกต์ใช้เพื่อจะพัฒนาศักยภาพ ชีตความสามารถของผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น [3]

จิตวิทยาการกีฬา เป็นสาขาหนึ่งของวิทยาศาสตร์การกีฬา ที่มีลักษณะเป็นศาสตร์ประยุกต์ระหว่างจิตวิทยากับวิทยาศาสตร์การกีฬาเป็นวิทยาการแขนงหนึ่งซึ่งมีผู้สนใจศึกษาค้นคว้า นำไปใช้ในวงการกีฬาในสถาบันการศึกษาอย่างแพร่หลาย ก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านการกีฬาและการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาทั้งทางทฤษฎีและทาง

ปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง [1] จึงนับได้ว่าจิตวิทยาการกีฬาเป็นวิทยาการใหม่ที่มีบทบาทและความสำคัญมากในปัจจุบัน ในสถานการณ์ การแข่งขันกีฬาในระดับที่สูงจะมีการนำเอาหลักจิตวิทยาการกีฬาเข้ามาใช้มากขึ้น เพราะการแสดงความสามารถของผู้เรียนที่ทำการฝึกซ้อมและการแข่งขันจะมีองค์ประกอบเป็นปัจจัยสำคัญ 2 ประการ ด้วยกันได้แก่ทักษะสมรรถภาพทางกายและทักษะสมรรถภาพทางจิตใจของผู้เรียน

จิตวิทยา (psychology) คือ การศึกษาเรื่องของจิต ใจ พฤติกรรมและสภาพแวดล้อมของคน และสัตว์โดยวิธีการทดลอง สังเกตสำรวจอย่างเป็นวิทยาศาสตร์มักเน้นการศึกษาแต่ละคนหรือกลุ่มเล็ก ๆ มากกว่าแบ่งเป็นแขนงต่าง เช่น จิตวิทยาการทดลอง (experimental psychology) เน้นวิธีการศึกษาระบวนการทางจิตและพฤติกรรมอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ จิตวิทยาสังคม จิตวิทยาการศึกษา จิตวิทยาอาชีพ จิตวิทยาการกีฬาสามารถแบ่งจำแนกได้หลายแขนง ได้แก่ แรงจูงใจ ความวิตกกังวล ความก้าวร้าว ความอึดเหนี่ยวจิตใจและผลย้อนกลับ เป็นต้น [3]

ผลย้อนกลับ หมายถึง ข้อมูลหรือข่าวสาร ที่นักเรียนได้รับในระหว่างแสดงทักษะหรือภายหลังการแสดงทักษะ เพื่อเป็นการบ่งบอกถึงการแสดงทักษะของนักเรียน สามารถทำให้นักเรียนแสดงทักษะได้อย่างถูกต้อง แก้ไขข้อผิดพลาดของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการสร้างกำลังใจและกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ สามารถแสดงศักยภาพของตนออกมาได้อย่างเต็มที่และผู้นักวิจัยได้จัดการเรียนการสอนในกีฬาแบดมินตัน ซึ่งผลย้อนกลับจะมีส่วนช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยทำหน้าที่แก้ไขข้อผิดพลาด กระตุ้นให้ผู้เรียนรักษาความสามารถให้สูงอยู่เสมอ และกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามปฏิบัติให้บรรลุจุดหมายปลายทางที่วางไว้ ด้วยเหตุนี้การให้ผลย้อนกลับจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวโดยตรงทำให้ผู้เรียนเกิดการปรับปรุง แก้ไข ทักษะกีฬาแบดมินตันของตนเอง เพื่อนำไปใช้พัฒนาไป ต่อยอดทักษะให้มีความถูกต้องมากขึ้น ผู้นักวิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญของการให้ผลย้อนกลับและนำผลย้อนกลับมาใช้ควบคู่กับกีฬาที่ผู้นักวิจัยได้จัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากการให้ผลย้อนกลับในการฝึกทักษะ มีพัฒนาการที่ดี และมีประสิทธิภาพมากที่สุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการให้ผลย้อนกลับของนักเรียนในขณะเรียนทักษะกีฬาแบดมินตัน
2. เพื่อศึกษาการให้ผลย้อนกลับของนักเรียนหลังการเรียนทักษะกีฬาแบดมินตัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย ประจำปีการศึกษา 2557 จำนวน 120 คน โดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive random sampling) จำนวน 3 กลุ่ม 3 ห้อง ห้องละ 40 คนโดยกำหนดวิธีการทดลอง ให้แต่ละกลุ่มดังนี้ กลุ่มทดลองที่ 1 ฝึกทักษะกีฬาแบดมินตันโดยให้ผลย้อนกลับขณะทำการฝึกทักษะกีฬา กลุ่มทดลองที่ 2 ฝึกทักษะกีฬาแบดมินตันโดยให้ผลย้อนกลับหลังการฝึกทักษะกีฬา กลุ่มที่ 3 กลุ่มควบคุม ฝึกทักษะกีฬาแบดมินตันโดยไม่ได้รับผลย้อนกลับ

2. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง (Sample Research) เพื่อศึกษาการให้ผลย้อนกลับที่มีผลต่อความสามารถในทักษะกีฬาแบดมินตันสำหรับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่

- 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาแบดมินตัน
- 3.2 แผน การจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง
- 3.3 แบบทดสอบทักษะกีฬาแบดมินตันทั้ง 7 ทักษะ ของ อัครฤทธิ์ อุทุมทอง [4]
- 3.4 สนามแบดมินตัน
- 3.5 ลูกแบดมินตัน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 4.1 จัดเตรียมแบบทดสอบทักษะกีฬาแบดมินตันของ อัครฤทธิ์ อุทุมทอง [4] และดำเนินการจัดเก็บรวบรวมข้อมูล
- 4.2 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และแปลผล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS* for windows 8 เพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลการฝึกทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows การหาค่าประสิทธิภาพ E_1 / E_2 โดยค่า E_1 หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ ค่า E_2 หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เมื่อได้ค่าทั้งสองแล้วนำมาหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) หมายถึง ตัวเลขแสดงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียนโดยเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนทดสอบทักษะก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะหลังเรียนและคะแนนเต็ม วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของคะแนน

และร้อยละคะแนนของนักเรียนทั้งสามกลุ่ม นำค่าเฉลี่ยของคะแนนนักเรียนทั้งสามห้องมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบผลต่างระหว่างคะแนนทดสอบทักษะก่อนเรียนและคะแนนทดสอบทักษะหลังเรียน

สรุปและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 แผนการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นคือแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะกีฬาแบดมินตัน โดยการให้ผลย้อนกลับที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70 / 70 มีดัชนีประสิทธิผล 0.5 ขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 92.25 และผลจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 87.50 มีค่ามากกว่าเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ 70/70 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะกีฬาแบดมินตัน โดยการให้ผลย้อนกลับขณะเรียน เท่ากับ 0.267 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องทักษะกีฬาแบดมินตันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.267 หรือคิดเป็นร้อยละ 26.70

1.2 แบบทดสอบทักษะกีฬาแบดมินตันของ อัครฤทธิ์ อุทุมทอง [4] มาใช้ในการทดสอบทักษะจากการจัดการเรียนการสอน 3 กลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย กลุ่มการให้ผลย้อนกลับขณะเรียนทักษะกีฬาแบดมินตัน คะแนนทักษะก่อนเรียน 6.70 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 67 และคะแนนเฉลี่ยทักษะหลังเรียน 7.58 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 75.8 ซึ่งมีการพัฒนาจากเดิมร้อยละ 8.8 กลุ่มการให้ผลย้อนกลับหลังเรียน คะแนนทักษะก่อนเรียน 6.47 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 64.7 และคะแนนเฉลี่ยทักษะหลังเรียน 7.02 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 70.2 ซึ่งมีการพัฒนาจากเดิม ร้อยละ 5.5 กลุ่มควบคุม คะแนนทักษะก่อนเรียน 6.34 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 63.4 และคะแนนเฉลี่ยทักษะหลังเรียน 6.76 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 67.6 ซึ่งมีการพัฒนาจากเดิม ร้อยละ 4.2

2. อภิปราย

การที่กลุ่มให้ผลย้อนกลับกลุ่มขณะเรียนมีคะแนนการทดสอบทักษะกีฬาแบดมินตันมากกว่ากลุ่มให้ผลย้อนกลับหลังเรียนและกลุ่มควบคุมนั้นเป็นเพราะการให้ผลย้อนกลับในขณะที่เรียนเป็นการให้ผลย้อนกลับที่ผู้เรียนกำลัง

ฝึกทักษะ ผู้เรียนกำลังให้ความสนใจเพื่อเกิดข้อผิดพลาดในการฝึก ผู้ฝึกได้เข้าไปเพิ่มเติมในรายละเอียดทำให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงแก้ไขได้ทันทีทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นในขณะที่กลุ่มการให้ผลย้อนกลับหลังเรียนจะเป็นการให้ผลย้อนกลับในช่วงระยะเวลาที่ผู้เรียนปฏิบัติภารกิจเสร็จสิ้นลง ผู้ฝึกจึงได้ให้ผลย้อนกลับหลังการฝึก ผู้เรียนจะไม่กระตือรือร้นเท่าที่ควร ผู้เรียนจะได้รับรายละเอียดเพิ่มเติมแต่ไม่ได้แก้ไขปรับปรุงทักษะให้ดีขึ้นในส่วนนี้ เมื่อการให้ผลย้อนกลับในช่วงระยะเวลาที่แตกต่างกัน จึงมีผลต่อการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เชิดพันธุ์ ร่วมสนิท [2] ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของการให้ผลย้อนกลับที่มีต่อความสามารถในการเสิร์ฟลูกสั้นและลูกยาว ของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน ได้กล่าวไว้ว่า การให้ผลย้อนกลับในช่วงระยะเวลาที่ต่างกัน จะมีผลต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางกีฬา โดยการฝึกฝนและการแก้ไขข้อผิดพลาดในการปรับปรุงทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การศึกษากการให้ผลย้อนกลับที่มีผลต่อทักษะกีฬาแบดมินตันสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า การให้ผลย้อนกลับที่มีผลต่อทักษะกีฬาแบดมินตันสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาเพิ่มขึ้นจากการฝึก เนื่องจากผู้รับการฝึกได้รับผลย้อนกลับจากผู้ฝึกทำให้ผู้ฝึกเกิดการเรียนรู้ เกิดการพัฒนา และสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดในทักษะกีฬาแบดมินตันของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการให้ผลย้อนกลับจากผู้ฝึกจะเป็นข้อมูลที่บอกให้ผู้รับการฝึกเรียนรู้ว่าการแสดงทักษะกีฬาแบดมินตันของตนเองอยู่ห่างจากเกณฑ์มาตรฐานหรือเป็นการแสดงทักษะที่ถูกต้องมากน้อยเพียงใด ผู้รับการฝึกจะนำผลย้อนกลับที่ได้รับจากผู้ฝึกมาแก้ไขในการเรียนทักษะต่อไป ซึ่งการให้ผลย้อนกลับจากผู้ฝึกจะกระตุ้นให้ผู้เข้ารับการฝึกรักษาการแสดงทักษะที่ถูกต้องให้มีความคงเส้นคงวาอยู่เสมอ และเป็นการเปลี่ยนแปลงทักษะแต่ละทักษะที่ค่อนข้างถาวร ผู้ที่รับการฝึกโดยได้รับผลย้อนกลับในกีฬาแบดมินตันทันที จะเกิดการรับรู้ การเรียนรู้ การปรับปรุงแก้ไขทักษะอย่างทันที และสามารถสอบถามทักษะที่เรียนจากครูผู้สอนในขณะเวลาเรียน ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากที่สุด และการสอนที่ให้ผลย้อนกลับหลังเรียนในกีฬาแบดมินตันทำให้ช่วงระยะเวลาดังกล่าวผู้เรียนได้พัก หยุดฝึกทักษะแล้วการเรียนรู้ การปรับปรุงแก้ไขในทักษะ จะยังคงมีอยู่แต่ความสนใจ การเรียนรู้ในส่วนนี้จะน้อยลง จึงอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้การพัฒนาทักษะแตกต่างกันกับการให้ผลย้อนกลับในขณะที่เรียน

ข้อเสนอแนะ

1. การฝึกทักษะกีฬาโดยการให้ผลย้อนกลับจะส่งผลต่อการแสดงความสามารถในทักษะกีฬาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงควรนำวิธีการให้ผลย้อนกลับจากผู้ฝึกไปใช้ในการสอนทักษะไปฝึกเพราะจะช่วยพัฒนาความสามารถในแต่ละทักษะกีฬาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. การให้ผลย้อนกลับในระหว่างการฝึกทักษะกีฬาแต่ละทักษะโดยการฝึกซ้ำๆจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความแม่นยำในทักษะต่าง ๆ ดังนั้นในการสอนและการฝึกช่วงแรกสำหรับผู้ฝึกใหม่หรือผู้ที่ไม่มีทักษะมาก่อนครูและผู้ฝึกสอนควรให้ผลย้อนกลับอย่างละเอียดและต่อเนื่องเนื่องจากในผู้ที่เริ่มฝึกใหม่หรือผู้ที่ไม่มีทักษะมาก่อน จะไม่สามารถแสดงทักษะที่ถูกต้องออกมาได้ถ้าไม่ได้รับผลย้อนกลับที่ถูกต้องจากครูหรือผู้ฝึกสอน และผู้เรียนอาจเกิดการเรียนรู้ทักษะ ที่ผิดๆได้ และในขณะที่มีการฝึกหัดเป็นกลุ่มใหญ่ ครูและผู้ฝึกสอนจะไม่สามารถให้ผลย้อนกลับแก่นักเรียนหรือนักกีฬาทุกคนได้ตลอดเวลาการให้ผลย้อนกลับเป็นครั้งคราวก็จะช่วยแก้ไขข้อบกพร่องได้เช่นกัน

เอกสารอ้างอิง

- [1] กุลชาติ จำจด. แรงจูงใจและการปรับตัวเพื่อสู่ความเป็นเลิศของนักกีฬาแบดมินตันและผู้ที่ไม่ใช่ นักกีฬา. วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2546.
- [2] เชิดพันธุ์ ร่วมสนิท. ผลของการให้ผลย้อนกลับที่มีต่อความสามารถในการเสิร์ฟลูกสั้นและลูกยาว ของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2550.
- [3] ศิลปะชัย สุวรรณธาดา. การเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2532.
- [4] อัครฤทธิ์ อุทุมทอง. การสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาแบดมินตันขั้นพื้นฐานแบบอิงเกณฑ์เน้นกระบวนการสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 2543.