



การจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อวิชาเซปักตะกร้อเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Physical Education Instruction Integrated with Game-Based Activities Based on
McClelland's Concept of Fundamental Sepak Takraw Skills in Sepak Takraw
Class to Enhance Achievement Motivation of Mattayomsuksa 2 Students

ศตวรรษ ศรีไชย^{1*} และทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร²

Sattawat Sonchai^{1*} and Thipharat Suriyanuwat²

¹นักศึกษาปริญญาโท คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

²อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

^{1*}Master Student the Faculty of Education Rajabhat Mahasarakham University

²Lecturer from the Faculty of Education Rajabhat Mahasarakham University

*Corresponding Author Email: 678210370103@rmu.ac.th

Received: 27 September 2025 Revised: 23 October 2025 Accepted: 30 October 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland กับเกณฑ์ร้อยละ 75 3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 4. เพื่อศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ และแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียน โดยมีประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 คน คือเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีสมเด็จพิทยพัฒนาวิทยา ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อมีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.25/84.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีทักษะพื้นฐานกีฬา

เซปักตะกร้อหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษา ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ โดยเรียงจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้แก่ (1) ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมทุกอย่างด้วยตนเอง ไม่ชอบให้ผู้อื่นทำให้ ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.66) (2) ข้าพเจ้าเชื่อว่าความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.81) (3) ข้าพเจ้าคิดเสมอว่าอนาคตของตนเองจะขึ้นอยู่กับความสำเร็จในการเรียน ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.69) และ (4) เมื่อทำกิจกรรมใด ข้าพเจ้าทำอย่างเต็มความสามารถ ($\bar{x} = 3.97$, S.D. = 0.92) ตามลำดับ

คำสำคัญ: พลศึกษา, กิจกรรมเกม, เซปักตะกร้อ

Abstract

This research consists purposes were 1. to develop a physical education instructional management plan integrated with game-based activities following McClelland's concept for teaching basic Sepak Takraw skills in the Sepak Takraw subject for Mattayomsuksa 2 Students, ensuring the effectiveness meets the 75/75 criterion 2. to compare the learning achievement of Mattayomsuksa 2 Students after learning through the physical education instructional management integrated with game-based activities based on McClelland's concept with the criterion of 75 percent 3. to compare the basic Sepak Takraw skills of Mattayomsuksa 2 Students with the criterion of 75 percent and 4. to examine the achievement motivation of Mattayomsuksa 2 Students resulting from the physical education instructional management integrated with game-based activities based on McClelland's concept. This was a quantitative research study. The research instruments consisted of a learning management plan, an achievement test, a basic Sepak Takraw skills assessment form and an achievement motivation questionnaire. The sample consisted of 35 Mattayomsuksa 2 Students from Srisomdet Phimphatthana Withthaya School, selected using cluster sampling. The collected data were analyzed using descriptive statistics, including percentage, mean and standard deviation and were compared using the t-test. The research findings revealed that 1) The physical education instructional management integrated with game based activities based on McClelland's concept for basic Sepak Takraw skills in the Sepak Takraw subject showed an effectiveness of 90.25/84.30, which was higher than the specified criterion 2) The students' post-learning achievement scores were significantly higher than the 75 percent criterion at the .05 level of statistical significance 3) The students' basic Sepak Takraw skills after learning were significantly higher than the 75 percent criterion at the .05 level of statistical significance and 4) The achievement motivation level of the Mattayomsuksa 2 Students who learned through the physical education instructional management integrated with game-based activities based on McClelland's concept for basic Sepak Takraw skills, arranged from the

highest to the lowest mean scores, was as follows (1) I prefer to do every activity by myself and do not like others to do things for me ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.66) (2) I believe that where there is effort, there is success ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.81) (3) I always think that my future depends on my success in learning. ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.69) and (4) When I do any activity, I do it to the best of my ability ($\bar{x} = 3.97$, S.D. = 0.92), respectively.

Keywords: Physical Education, Game-Based Activities, Sepak Takraw

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาในปัจจุบัน พบว่าครูผู้สอนพลศึกษาส่วนใหญ่ มุ่งเน้นการสอนทักษะทางด้านกีฬาให้แก่ผู้เรียน เน้นการพัฒนาความเป็นเลิศทางด้านกีฬานิตต่าง ๆ ครูผู้สอนมักละเลยความสนใจในกลุ่มนักเรียนที่มีทักษะทางด้านกีฬาน้อย ทำให้รายวิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่น่าเบื่อสำหรับนักเรียนบางกลุ่มและการจัดการเรียนการสอนพลศึกษามักไม่ประสบความสำเร็จ ดังที่ จตุพร สุทธิรัตน์ (2550) กล่าวว่า ปัญหาหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาที่ผ่านมา คือ นักเรียนไม่สามารถนำทักษะพลศึกษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ทำให้ไม่เห็นประโยชน์และคุณค่าของวิชาพลศึกษา (ไฉน รัตนภักดี, 2544)

และการสอนพลศึกษา มุ่งเน้นการส่งเสริมแรงจูงใจในการบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการสร้างกิจกรรมที่ยากและเหมาะสมกับระดับทักษะของนักเรียนแต่ละคน และเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งเป้าหมายเฉพาะเจาะจงเพื่อพัฒนาตนเอง ดังนั้น การสอนทักษะเซปักตะกร้อขั้นพื้นฐานจึงไม่ใช่แค่กิจกรรมทางกายเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการที่สร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ และมุ่งมั่นพัฒนาประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งครูมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์เกมการศึกษาที่หลากหลายโดยใช้แนวคิดของการเสริมแรงเชิงบวก และนำเสนอแบบฝึกหัดที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีโอกาสประสบความสำเร็จมากขึ้น พร้อมกับเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเองและความมั่นใจ

อีกทั้ง การสอนพลศึกษา ด้วยการเรียนการสอนเซปักตะกร้อ โดยการใช้เกมเพื่อฝึกฝนทักษะพื้นฐาน เช่น การเตะ การโหม่ง การเซฟ และการควบคุมบอล ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความสนุกสนานในการเรียนรู้ของนักเรียนในการสอนเซปักตะกร้อให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นอกจากนี้ การแข่งขันแบบทีมยังส่งเสริมความสามัคคี น้ำใจนักกีฬา และความร่วมมือเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน เมื่อนักเรียนได้เห็นพัฒนาการของตนเองผ่านกิจกรรมเกมที่ยากแต่เหมาะสม พวกเขาจะมีแรงจูงใจที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่ทัศนคติที่ดีต่อพลศึกษาและความพร้อมในการพัฒนาทักษะของตนเอง เป็นต้น

เพื่อสร้างการเรียนการสอนเซปักตะกร้อ การวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนพลศึกษาควบคู่ไปกับกิจกรรมที่ใช้เกมตามแนวทางของแมคเคลแลนด์ถือเป็นสิ่งสำคัญ ทฤษฎีของแมคเคลแลนด์ (1961) ระบุว่าแรงจูงใจหลักที่ทำให้นักเรียนฝึกฝนและพัฒนาทักษะคือความต้องการความสำเร็จ การนำกิจกรรมที่ใช้เกมเข้ามาใช้ในห้องเรียนไม่เพียงแต่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและดึงดูดความสนใจของนักเรียนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมความมุ่งมั่นในการพัฒนาทักษะกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย (NATIONALGEOGRAPHIC, 2023)

นอกจากนี้ การรวมเกมต่าง ๆ เข้าไปในการศึกษาเซปักตะกร้อยังช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะพื้นฐานต่าง ๆ เช่น การโหม่ง การส่ง การเตะ และการควบคุมลูกบอล ซึ่งล้วนเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับกีฬาชนิดนี้ การเล่นตะกร้อในรูปแบบต่าง ๆ ส่งเสริมให้เกิดการทำซ้ำอย่างสร้างสรรค์ แนวคิดการเรียนรู้แบบแอคทีฟ ซึ่งให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของนักเรียน สอดคล้องกับการสอนประเภทนี้ ส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจมากขึ้นที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเองให้เต็มที่ และได้รับประสบการณ์ความสุขและการแสดงออกที่มากขึ้น (สุชาติ ประสิทธิ์รัตนสิน, 2560)

ดังนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษา ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากเป็นการนำกิจกรรมเกมมาผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แก่ผู้เรียนและเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland กับเกณฑ์ร้อยละ 75
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75
4. เพื่อศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland

การบททวนวรรณกรรม

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถบททวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแนวคิดสำหรับการใช้เกมเพื่อจัดโครงสร้างชั้นเรียนพลศึกษา การใช้กิจกรรมที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนพลศึกษาเป็นวิธีสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนควบคู่ไปกับความสนุกสนาน การเล่นเกมหelpพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน เช่น การประสานงาน ความอดทน และความคล่องแคล่ว นอกจากนี้ยังช่วยสร้างบรรยากาศที่ปราศจากความตึงเครียด ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Phayaw Yindeesuk, 2016) นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมายังส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางสังคม ความร่วมมือ และการแก้ปัญหาของนักเรียน ซึ่งทั้งหมดนี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนพลศึกษาในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาทักษะเซปักตะกร้อขั้นพื้นฐานและแนวคิดของแมคเคลแลนด์แนวคิดเรื่องแรงจูงใจในการบรรลุผลสำเร็จ (ความต้องการความสำเร็จ) ซึ่งเป็นองค์ประกอบทางจิตวิทยาที่ส่งผลต่อความพยายามและผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ได้รับการเสนอครั้งแรกโดยแมคเคลแลนด์ในปี พ.ศ. 2504 นักเรียนจะสามารถกำหนดเป้าหมายการฝึกซ้อมที่ชัดเจน รู้สึกภาคภูมิใจในความสำเร็จของตนเอง และได้รับการสนับสนุนให้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง หากนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้กับการสอนกีฬา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะเซปักตะกร้อขั้นพื้นฐาน ได้แก่ การ

เสริม การโหม่ง การเตะ และการรับ (แมคเคลแลนด์, 2504; สมพงษ์ จิตลาภ, 2561) ดังนั้น ดังที่อธิบายไว้ในแนวทางของแมคเคลแลนด์ การผสมผสานกิจกรรมการเล่นเกมเข้ากับการสอนพลศึกษาจะช่วยเพิ่มแรงผลักดันในการบรรลุผลสำเร็จของนักเรียนได้

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

- 1.1 ประชากร ได้แก่ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีสมเด็จพิทยพัฒนาวิทยา 4 ห้องเรียน จำนวน 137 คน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 จำนวน 35 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนศรีสมเด็จพิทยพัฒนาวิทยาที่เรียนในรายวิชาเซปักตะกร้อ ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้
- 2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) แบบปรนัย 4 ตัวเลือก
- 2.3 แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ 4 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการเตะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน ทักษะการเตะลูกตะกร้อด้วยหลังเท้า ทักษะการเตะลูกตะกร้อด้วยศีรษะ ทักษะการเตะลูกตะกร้อด้วยเข่า เป็นการให้คะแนนแบบแบบรูบริก (Scoring Rubrics) 5 ระดับ โดยใช้แบบประเมินทักษะของ ชมพูนุช ผุดผ่อง (2560)
- 2.4 แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ชนิดตัวเลือก 5 ระดับ โดยใช้แบบวัดการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนภาพร บุญศรี (2565)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ เป็นข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือการวิจัยจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 จำนวน 35 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนศรีสมเด็จพิทยพัฒนาวิทยาที่เรียนในรายวิชาเซปักตะกร้อ ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ 2) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติ t-test (One Samples) 3) วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติ t-test (One Samples) และ 4) วิเคราะห์หาระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตาม

แนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แปรคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (t-test Dependent Samples)

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยสามารถจำแนกตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E_1 / E_2	ผลการเปรียบเทียบ 75/75
กระบวนการ	80	72.20	2.23	90.25	90.25/84.3	เป็นไปตามเกณฑ์
ผลลัพธ์	20	16.86	1.48	84.30		

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ มี คะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) ค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำใบกิจกรรม แบบประเมินใบกิจกรรม และชิ้นงาน เท่ากับ 72.20 คะแนน จากคะแนนเต็ม 80 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.23 คิดเป็นร้อยละ 90.25 และมีคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 16.86 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.48 คิดเป็นร้อยละ 84.30 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.25/84.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนของของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยสามารถจำแนกตามตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนของของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์	$\bar{x}$	S.D.	df	t	Sig. (2-tailed)
หลังเรียน	20	15	16.86	1.48	34	7.43	.000

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 16.86 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.48 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 ผู้วิจัยสามารถจำแนกตามตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์	$\bar{x}$	S.D.	df	t	Sig. (2-tailed)
หลังเรียน	80	60	72.20	2.23	34	32.31	.000

จากตารางที่3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียน เท่ากับ 72.20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.23 แสดงว่า ทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. การศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ Mcclelland

ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ Mcclelland ผู้วิจัยสามารถจำแนกตามตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาด้วยรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ

ข้อที่	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
1	ข้าพเจ้าคิดเสมอว่าอนาคตของตนเองจะขึ้นอยู่กับความสำเร็จในการเรียน	4.37	0.69	มาก
2	ข้าพเจ้าเชื่อว่า “ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น”	4.43	0.81	มาก

3	เมื่อทำกิจกรรมใด ข้าพเจ้าทำอย่างเต็ม ความสามารถ	3.97	0.92	มาก
4	ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมทุกอย่างด้วยตนเอง ไม่ชอบให้ผู้อื่นทำให้	4.51	0.66	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ โดยเรียงจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้แก่ 1) ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมทุกอย่างด้วยตนเอง ไม่ชอบให้ผู้อื่นทำให้ ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.66) 2) ข้าพเจ้าเชื่อว่าความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.81) 3) ข้าพเจ้าคิดเสมอว่าอนาคตของตนเองจะขึ้นอยู่กับความสำเร็จในการเรียน ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.69) และ 4) เมื่อทำกิจกรรมใด ข้าพเจ้าทำอย่างเต็ม ความสามารถ ($\bar{x} = 3.97$, S.D. = 0.92) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 พบว่า การจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อมีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.25/84.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland กับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิด ของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ มีคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

4. เพื่อศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland พบว่า ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ โดยเรียงจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้แก่ 1) ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมทุกอย่างด้วยตนเอง ไม่ชอบให้ผู้อื่นทำให้ ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.66) 2) ข้าพเจ้าเชื่อว่าความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.81) 3) ข้าพเจ้าคิดเสมอว่าอนาคตของตนเองจะขึ้นอยู่กับความสำเร็จในการเรียน ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.69) และ 4) เมื่อทำกิจกรรมใด ข้าพเจ้าทำอย่างเต็ม ความสามารถ ($\bar{x} = 3.97$, S.D. = 0.92) ตามลำดับ

การอภิปรายผล

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษา ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิด ของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ ตามเกณฑ์ 75/75 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษา ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิด ของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E1) และคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E2) มีค่าเท่ากับ 90.25/84.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียนการสอนทางพลศึกษา ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland มีการออกแบบเป็นโดยในแต่ละขั้นตอนสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ออกแบบการจัดการสอนครบองค์ประกอบตามแนวคิดทฤษฎีของ McClelland ที่ส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด สอดคล้องกับอินทราวุธ สีหาราช (2561) เรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะพื้นฐานกีฬาตะกร้อโดยประยุกต์หลักการของรูปแบบชิปปาร่วมกับทฤษฎีแรงจูงใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษา ร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 16.86 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบกิจกรรมเกมจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยผ่านกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนอีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและการทำงานเป็นทีม ทำให้ประสิทธิภาพด้านความรู้ของผู้เรียนพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับปรมิตร อินทจำปาและญดา ธาตณัฐภักดิ์ (2565) เรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ทักษะปฏิบัติเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3) ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

3. คะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เท่ากับ 72.20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอนช่วยพัฒนาทักษะทางกายภาพซึ่งนักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับพัฒนาการของตนเองโดยผ่านการเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ผู้เรียนจะเกิดแรงผลักดันให้เกิดความพยายามฝึกฝนอย่างตนเองต่อเนื่อง อีกทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการด้านทักษะกีฬาของนักเรียนไปในตัวส่งผลให้เกิดทักษะพื้นฐานในด้านกีฬาได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับปิยชาติ พร้อมใจ (2561) เรื่องการพัฒนาแบบฝึกเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า 1) แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นหลังจากการเรียน 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) ทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับสาคร เทียมดาว (2561) เรื่องรายงานผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา พบว่า 1) แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง

เรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้น 4) ความสามารถพื้นฐานกีฬาอยู่ในระดับดี 5) ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

4. ระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนทางพลศึกษาร่วมกับรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland เรื่องทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ วิชาเซปักตะกร้อ โดยรวมมีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.55$, S.D. = 1.15) ซึ่งรายการที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมทุกอย่างด้วยตนเอง ไม่ชอบให้ผู้อื่นทำให้ ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.66) เนื่องจากแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียนมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะในรายวิชาที่ต้องใช้ทักษะทางกายภาพ เช่น วิชาพลศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นปัจจัยทางจิตวิทยาที่ส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมของผู้เรียน ความพยายาม ความรับผิดชอบ การเอาชนะต่ออุปสรรคซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน รวมทั้งทั้งการศึกษาครั้งนี้ยังช่วยให้พัฒนาผู้เรียนด้านเจตคติที่ดียิ่งขึ้นสอดคล้องกับธีรภพ หอมดอก (2562) ศึกษาเรื่องปัจจัยแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวังของนักกีฬาว่ายน้ำ พบว่า ปัจจัยแรงจูงใจ ได้แก่ ความถนัด/ความสนใจ ความก้าวหน้า ในอนาคต และสุขภาพอนามัยที่ดี ผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวัง ได้แก่ ความผูกพันและความสำเร็จ อีกทั้งยังสอดคล้องกับปิยรส ปุยชุมพล, วิไลพิน แก้วเพ็ง และชัยลิขิต สร้อยเพชรเกษม (2562) เรื่องการศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเล่นกีฬาของนักเรียนโรงเรียนกีฬาเขตภาคใต้ พบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และนักเรียนเพศชาย มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าเพศหญิง

ข้อค้นพบ หรือองค์ความรู้ใหม่

1. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาที่ผสมผสานรูปแบบเกมตามแนวคิดของ McClelland สามารถยกระดับประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้เกินกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 อย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนาน แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อได้อย่างเป็นระบบและมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น การเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติจริงจึงถือเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่แสดงให้เห็นแนวทางการยกระดับการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีเป้าหมายชัดเจนร่วมกับการสร้างแรงจูงใจภายใน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แต่ยังมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นด้วย แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่บูรณาการทั้งด้านทักษะกีฬาและด้านจิตพฤติกรรมสามารถส่งผลเชิงบวกต่อผู้เรียนในมิติที่หลากหลาย ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้กีฬา องค์ความรู้นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่นที่เน้นการปฏิบัติ เพื่อสร้างทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจของผู้เรียนไปพร้อมกัน



ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ควรออกแบบแผนการใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

1.2 ควรนำรูปแบบกิจกรรมเกมตามแนวคิดของ McClelland ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา หรือวิชาอื่น ๆ ที่เน้นทักษะปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของกิจกรรมเกมตามแนวคิด McClelland กับกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นหรือช่วงวัยอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในแต่ละช่วงวัย

2.2 ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ กิจกรรม ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนในแต่ละพื้นที่ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

- จตุพร สุทธิรัตน์. (2550). การพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา (พลศึกษา) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนเทศบาล บ้านเขานิวศน์ จังหวัดระนอง. *Silpakorn Educational Research Journal*, 6(2). 233-245.
- ไฉน รตนภักดี. (2544). เจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาพลศึกษา กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธีรภพ หอมดอก. (2562). ปัจจัยแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวังของนักกีฬาว่ายน้ำ. (บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- ปรมินทร์ อินทจำปา และญดา ธาตานุรักษ์. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 20(1), 173-187.
- ปิยชาติ พร้อมใจ. (2561). การพัฒนาแบบฝึกเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 1(3), 17-29.
- ปิโยรส ปุยชุมพล, วิไลพิน แก้วเพ็ง และชัยสิทธิ์ สร้อยเพชรเกษม. (2562). การศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเล่นกีฬาของนักเรียนโรงเรียนกีฬาเขตภาคใต้. *วารสารวิชาการ สถาบันการพลศึกษา*, 11(2), 275-289.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2542). จริยธรรมทางวิชาการ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เฟื่องฟ้า.
- สาคร เทียมดาว. (2561). รายงานผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะ*



- ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 1(2), 43-52.
- อินทราวุธ สีหาราช. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะพื้นฐานกีฬาสเกตบอร์ดโดยประยุกต์หลักการของรูปแบบชิปาร่วมกับทฤษฎีแรงจูงใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 1(3), 30-39.
- NATIONALGEOGRAPHIC. (2023). ทฤษฎีของแมคเคลแลนด์ : ทฤษฎีแห่งแรงจูงใจที่มุ่งแสวงหาการประสบความสำเร็จ. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2568, จาก <https://ngthai.com/science/52049/mcclelland-theory/>