

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถ  
ด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้วิจัย อมร ทองมูล

ปีการศึกษา 2559

### บทคัดย่อ

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อศึกษาความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนเทศบาล 2 หนองบัว สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครอุบลราชธานี จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในเก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดทักษะในการเล่นกีฬาฟุตบอล และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เอกสาร

### ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต้องทำให้ผู้เรียนมีคุณภาพ มีทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตร มีความรู้ คุณธรรม และมีจริยธรรมในการดำรงชีวิต ทุกคนต้องมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เนื้อหาที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรน่าสนใจ กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการปฏิบัติ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน สิ่งแวดล้อม สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และนำทักษะที่มีไปใช้ประกอบอาชีพได้ในอนาคต

2. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ได้รูปแบบการเรียนการสอน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีชื่อเรียกว่า AEMPR Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชั้นวิเคราะห์ทักษะ (Analyze : A) 2) ชั้นอธิบายและสาธิตทักษะ (Explain and Demonstrate : E) 3) ชั้นการฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง (Manipulation : M) 4) ชั้นการ

ปฏิบัติให้ถูกต้องอย่างอิสระ (Precision : P) และ 5) ชั้นการเสริมแรง (Reinforcement : R) และเมื่อนำไปหาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ได้ค่าประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 82.72/86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

3. ความสามารถด้านทักษะในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 15 แผน จำนวน 15 ชั่วโมง ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่เรียกว่า AEMPR Model โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงทดลองกลุ่มเดียว วัตถุประสงค์ทดลองเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านทักษะในการเล่นกีฬาฟุตบอล ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม 40 คะแนน จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 93.54 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ตรงกับสมมติฐานข้อที่ 1

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ตรงกับสมมติฐานข้อที่ 2