



## วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt

จัดทำโดย

นายปรัชญา

อุบลจินดา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

## กิตติกรรมประกาศ

ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรายวิชาวอลเลย์บอล เพราะการปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลเป็นพื้นฐานให้แก่การปฏิบัติทักษะอื่นๆ ของกีฬาวอลเลย์บอลได้ หากผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลก็สามารถจะต่อยอดสู่ทักษะอื่นๆ และสามารถใช้ในการออกกำลังกายได้ในชีวิตประจำวัน จนนำไปสู่ทักษะการเล่นเป็นทีมและสามารถประยุกต์ใช้ได้ในการเล่นกีฬา วอลเลย์บอล

ผู้วิจัยหวังว่ารายงานวิจัยเล่มนี้จะเป็นประโยชน์และสามารถนำผลในการศึกษาเป็นแนวทางในการสร้างความรู้ความเข้าใจ ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดหากพบข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณ อาจารย์นิเทศรวมไปถึงคุณครูภายในโรงเรียนตะโหมคและผู้เชี่ยวชาญที่ได้ให้คำแนะนำชี้แนะและให้การตรวจสอบด้วยดีเสมอ ขอบใจเพื่อนสมาชิกในกลุ่มวิจัยที่ให้ความร่วมมือในการทำเค้าโครงวิจัยนี้ และขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยจนเสร็จสิ้นคุณค่าและประโยชน์ใด ๆ ที่เกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่นักเรียนและครูอาจารย์ทุก ๆ ท่านที่ได้มีส่วนร่วมในการสนับสนุนการทำวิจัย

คณะผู้จัดทำวิจัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt
ผู้วิจัย	นายปรัชญา อุบลจินดา
ชื่อสถานศึกษา	โรงเรียนตะโหนด
ปีที่ทำการวิจัย	2565
กลุ่มสาระการเรียนรู้	สุขศึกษาและพลศึกษา

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขและลดปัญหาทางด้านทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โดยใช้โปรแกรม Homecourt กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 30 คน

ผลการศึกษา การพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 30 คน ผ่านการประเมินและมีการพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอลไปในทางที่ดี

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ _____	2
บทคัดย่อ _____	3
สารบัญ _____	4-5
สารบัญภาพ _____	6
สารบัญตาราง _____	7
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
ความเป็นมาและความสำคัญ _____	8
คำถามการวิจัย _____	8
วัตถุประสงค์ของการวิจัย _____	8
สมมุติฐานของการวิจัย _____	8
ขอบเขตของการวิจัย _____	9
นิยามศัพท์เฉพาะ _____	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ _____	10
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานที่เกี่ยวข้อง</b>	
หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐานสาระการเรียนรู้ภาษาไทย _____	11-12
เกม _____	12-16
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง _____	17
กรอบแนวคิดในการวิจัย _____	17
<b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินวิจัย</b>	
กลุ่มเป้าหมาย _____	18
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย _____	18
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย _____	18
การเก็บรวบรวมข้อมูล _____	18-20
การวิเคราะห์ข้อมูล _____	21
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ _____	21-22
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	23
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียน _____	23

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย _____	24
อภิปรายผลการวิจัย _____	24
ข้อเสนอแนะ _____	24
บรรณานุกรม _____	25
ภาคผนวก _____	26

## สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

1 กรอบแนวคิดการวิจัย \_\_\_\_\_

2 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ \_\_\_\_\_

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 ระเบียบแบบแผนของการวิจัย _____	
2 แสดงผลการพัฒนาการปฏิบัติทักษะ ก่อนและหลังใช้แบบฝึก _____	

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ที่มาและความสำคัญ

วอลเลย์บอลเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ที่ช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางด้านร่างกายให้มีความสมบูรณ์แข็งแรง เพราะผู้เล่นจะต้องฝึกให้ร่างกายแข็งแรง มีความอดทน มีความคล่องแคล่วว่องไว มีพลังและความเร็ว เมื่อร่างกายได้ออกกำลังกายแล้วยังช่วยให้ระบบต่างๆ ภายในร่างกายได้ทำงานประสานสัมพันธ์กันเป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เมื่อร่างกายแข็งแรงก็จะช่วยเพิ่มความสามารถของร่างกายให้มีความต้านทานได้ดีด้วยรวมไปถึงมีสุขภาพร่างกายที่ดีอีกด้วย

จากการเรียนวิชาวอลเลย์บอล มีนักเรียนจำนวนหนึ่งยังมีทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลในด้านนี้ต่ำอยู่ จึงทำให้ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลได้ และ ไม่สามารถนำทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลไปใช้ในการเรียนทักษะการเล่นทีมได้และไม่สามารถใช้ออกกำลังกายได้อย่างถูกต้องจึงเป็นปัญหาที่สังเกตเห็นว่าสำคัญเป็นอย่างมากในรายวิชาวอลเลย์บอล

ในสถานการณ์ปัจจุบันเป็นการเรียนการสอนกลับมาเรียนแบบปกติเป็นส่วนใหญ่ วิชาทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลเป็นวิชาพลศึกษาเป็นวิชาหนึ่งที่เป็นปัญหาซึ่งเป็นวิชาที่ต้องปฏิบัติตั้งนั้นทางด้านผู้วิจัยจึงตัดสินใจเลือกใช้โปรแกรม Hrtomecour เพื่อให้ผู้เรียนสนใจเนื้อหาในการเรียนมากยิ่งขึ้นและเป็นการวิจัยเพื่อลดหรือแก้ปัญหาแก่ผู้เรียนที่ขาดทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล

#### 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอลรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังใช้โปรแกรม Homecourt

#### 3. สมมติฐานการวิจัย

ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้โปรแกรม Homecourt สูงกว่าก่อนใช้

#### 4. ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย

กิจกรรมเป็นการปฏิบัติต่างๆ ของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมี ประสิทธิภาพ ตามเป้าหมายวัตถุประสงค์ ผลการเรียนรู้หรือมาตรฐานตัวชี้วัด ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งเป็นรายวิชาวอลเลย์บอลและผู้เรียนไม่ได้ให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงทำให้ผู้วิจัยได้สร้างเกมและกิจกรรมมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีความร่วมมือในการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น



## 5. ขอบเขตของการวิจัย

### 5.1 เนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ใช้เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนตะโหนด รายวิชาสุขศึกษา และพลศึกษารหัสวิชา (พ23103) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 โดยนำเนื้อหาเรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน ใช้เวลาในการดำเนินการกิจกรรมการเรียนรู้ 3 สัปดาห์ และใช้โปรแกรม Homecourt

### 5.2 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนตะโหนด ที่ขาดทักษะในการอันเดอร์วอลเลย์บอล จำนวน 4 คน

### 5.3 ตัวแปร

#### 5.3.1 ตัวแปรต้น

โปรแกรม Homecourt ในการจัดการเรียนการสอนเรื่องอันเดอร์วอลเลย์บอล

#### 5.3.2 ตัวแปรตาม

ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล

### 5.4 เครื่องมือวิจัย

#### 5.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล จำนวน 3 แผน ใช้เวลา 3 สัปดาห์
- 2) โปรแกรม Homecourt

#### 5.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

แบบทดสอบการปฏิบัติเรื่องการอันเดอร์วอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### 5.5 ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

## 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

**1.Game (เกม)** เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ซึ่งเกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ และเกมที่นำมาใช้ในการสอนเป็นเกมที่ใช้พัฒนาทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลของผู้เรียนเพื่อลดปัญหาผู้เรียนปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลไม่ได้

**1.2 Powered Homecourt** คือ เป็นแอปพลิเคชัน การออกกำลังกายโดยการเคลื่อนไหว เหมาะสำหรับการออกกำลังกายอยู่บ้านในช่วงสถานการณ์โควิด และสามารถนำมาใช้เป็นเกมในการใช้สอนได้อีกด้วย

**2. แผนการจัดการเรียนรู้** คือ แผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับวอลเลย์บอล เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวอลเลย์บอล

## 7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของวอลเลย์บอลและปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลได้

2. ครูได้แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและวิดีโอในการจัดการเรียนการสอนซึ่งจะได้ประโยชน์เป็นอย่างมากสำหรับการเรียนรู้ของนักเรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้

4. ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะและเป็นการออกกำลังกาย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล เพื่อแก้ไขปัญหาผู้เรียนที่ไม่ผ่านการประเมินการพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
2. เกม (ความหมาย, ความสำคัญ, การสร้าง)
3. Homecourt (ความหมาย)
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมายเพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน

**สุขศึกษา** มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน

**พลศึกษา** มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา

สาระที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายของความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาประกอบด้วย

#### สาระที่ 1 : การเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 : เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโต และการพัฒนาการของมนุษย์

#### สาระที่ 2 : ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 : เข้าใจและเห็นคุณค่าของชีวิต ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต

#### สาระที่ 3 : การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 : เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐาน พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

#### สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่า และมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

#### สาระที่ 5 : ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 : ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

#### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหวกิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬาจากการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต

ตัวชี้วัด ม.1/2 เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลประเภทบุคคลและทีม โดยใช้ทักษะพื้นฐานตามชนิดกีฬาอย่างละ 1 ชนิด

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด ม.1/1 อธิบายความสำคัญของการออกกำลังกายและเล่นกีฬาจนเป็นวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี

ม.1/2 ออกกำลังกายและเลือกเข้าร่วมเล่นกีฬาตามความถนัด ความสนใจอย่างเต็มความสามารถ พร้อมทั้งมีการประเมินการเล่นของตนและผู้อื่น

ม.1/3 ปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงตามชนิดกีฬาที่เลือกเล่น

ม.1/4 วางแผนการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือกและนำไปใช้ในการเล่นอย่างเป็นระบบ

ม.1/5 ร่วมมือในการเล่นกีฬา และการทำงานเป็นทีมอย่างสนุกสนาน

## 2. รูปแบบเกม

### ความหมายของเกมในการสอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกม คือ เกมการศึกษา เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ด้วยความหมาย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ช่วยให้นักเรียน นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน (Games Based Learning หรือ GBL) คืออะไร

เกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมอีกด้วย

### การนำ(Game-Based Learning หรือ GBL) ไปใช้ในการเรียนการสอน

ปัจจุบันการเรียนการสอนที่นำเทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) มาใช้ในการเรียนการสอนในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่สำหรับในเมืองไทย การนำเทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) มาใช้ในการเรียนการสอน กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง เช่นเดียวกับแนวคิดของ (รศ.ดร.อนอมพร เลหาจรัสแสง) ได้กล่าวในบทความ 10 ปี มข. มุ่งพัฒนาระบบการเรียนจาก E-Learning ผู้ U-Learning ว่าควรมีการใช้นวัตกรรมด้านวิธีการสอน (pedagogy) เช่น การเรียนผ่านเกม (Game-Based Learning) ที่ไปด้วยกันกับอุปกรณ์ และเทคโนโลยีการสอนใหม่ รวมทั้ง การใช้สื่อใหม่รูปแบบต่างๆ เพื่อให้การพัฒนาการในด้าน e-Learning เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ทันสมัย แปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เกมออนไลน์ที่ทางสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้พัฒนา ชื่อว่า “Eternal Story เรื่องเล่าขานนิรันดร์” ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ Game-Based Learning ต้นแบบสำหรับการจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา โดยบูรณาการเทคโนโลยีประเภทเกม 3 มิติ ลักษณะ MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) กับเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษเบื้องต้นสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา มาพัฒนาเป็นงานประดิษฐ์ต้นแบบที่ได้รับการนำไปถ่ายทอดให้กับคณาจารย์ ครูผู้สอน นักวิจัย นักพัฒนาเกม และผู้สนใจในการใช้เทคโนโลยีเกมในชั้นเรียน ให้ได้รับแนวคิดในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น สามารถนำองค์ความรู้เกี่ยวกับ Engine ไปใช้ต่อยอดในการสร้างเกมในลักษณะเดียวกันในรายวิชาเดียวกันหรือรายวิชาอื่นๆ นอกจากนี้ คณาจารย์ ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานระดับอุดมศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนต่อไปได้

### ขั้นตอนในการใช้เกม

- 1.ขั้นเลือก ควรคำนึงถึงภาษาที่ใช้ ควรเหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียนและขนาดของชั้นเรียนด้วย
- 2.ขั้นเตรียมการ เตรียมการใช้เกมก่อนล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่จะใช้ในการเล่นเกม
- 3.ขั้นการใช้เกม อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการเล่น พร้อมทั้งกำหนดกติกาอย่างชัดเจน เพื่อให้เกมเป็นไปอย่างมีระเบียบ จากนั้นลงมือเล่นเกม โดยแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม
- 4.ขั้นประเมินผล ถ้าหากการเล่นเกมเป็นแบบลักษณะการแข่งขัน ควรให้คะแนนสำหรับกลุ่มที่ทำได้ดีถูกต้องโดยการเขียนคะแนนบนกระดาน กลุ่มใดที่ทำผิดพลาดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

### 3.Homecourt

**Homecourt** เป็นแอปพลิเคชันออกกำลังกายบนสมาร์ตโฟน โดยใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI เป็นการออกกำลังกายที่บ้านเพื่อใช้ในการเล่นเกมและออกกำลังกาย ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งระบบ IOS และระบบ Androind

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล

#### มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหวกิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา จากการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต

ตัวชี้วัด ม.1/2 เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลประเภทบุคคลและทีม โดยใช้ทักษะพื้นฐานตามชนิดกีฬา อย่างละ 1 ชนิด

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด ม.1/1 อธิบายความสำคัญของการออกกำลังกายและเล่นกีฬาจนเป็นวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี

#### การอันเดอร์วอลเลย์บอล

การอันเดอร์วอลเลย์บอล/การรับหรือการส่งลูกวอลเลย์บอล หมายถึง การตีลูกบอลโดยใช้มือจับลูกบอลประสานกันให้มือและแขนท่อนล่างชิดขนานกัน ใช้มือหรือแขนเป็นส่วนที่ใช้ตีลูกบอล ประกอบด้วยการเล่น 2 ลักษณะได้แก่ การรับบอลหรือการส่งบอล (การเล่นลูกขนาน) และ การอันเดอร์วอลเลย์บอล (การเล่นลูกโค้ง)

#### การเล่นลูกสองมือล่าง

เป็นการเล่นลูกด้วยสองมือล่าง โดยใช้แขนท่อนล่างตีลูกวอลเลย์บอลไปยังตำแหน่งที่ต้องการ การเล่นลูกสองมือล่างเป็นปัจจัยสำคัญของการเล่นวอลเลย์บอลอีกอย่างหนึ่ง เพราะพื้นฐานการเล่นทีมที่ดึนั้น ผู้เล่นจะต้องเล่นลูกสองมือล่าง ได้ดีก่อน

#### การเล่นลูกสองมือล่างที่ได้ผลดี

การเล่นลูกสองมือล่างที่ได้ผลดี คือ ผู้เล่นจะต้องสามารถส่งลูกบอลหรือควบคุมลูกบอลให้ไปในจุดและระยะ รวมถึงทิศทางที่ตนกำหนดไว้ให้ได้ ซึ่งจะเป็นจุดที่เพื่อนร่วมทีมสามารถเล่นลูกต่อได้ โดยการเล่นลูกด้วยสองมือล่างจะถูกใช้มากในกรณีการรับลูกเสิร์ฟ รองลงมาเป็นการอันเดอร์ (ลูกอยู่ไกลจากจุดหมายไม่สามารถเซทได้ผล) เพราะลูกแรกของการเล่นวอลเลย์ คือ การรับลูกเสิร์ฟนั่นเอง ทั้งนี้ ลูกเสิร์ฟของทีม

ต่างๆหรือชาติต่างๆ มีการพัฒนาให้มีความเร็ว และรุนแรงมาก หากการรับลูกเสิร์ฟครั้งแรกไม่ดี ก็จะลดโอกาสในการตีบุกตามมาด้วยเช่นกัน

### **การอันเดอร์วอลเลย์บอล**

การอันเดอร์วอลเลย์บอล หรือ การเคาะบอล เป็นการ เล่นลูกสองมือล่างในลักษณะการเล่นลูกโด่ง ด้วยการรับลูกด้วยสองมือล่างเพื่อกำหนดระยะ และทิศทางที่ให้ลูกบอลพุ่งสูงขึ้นในแนวตั้ง การอันเดอร์ลูกบอลจะต้องขึ้นด้วยปลายเท้าทั้งสองข้าง งอเข่า ย่อลำตัว สายตามองที่ลูกบอลตลอดเวลา โดยแขนทั้งสองประสานกันให้แน่นเหยียดตึง ท่ามุมประมาณ 45 องศา กับลำตัว เมื่อลูกบอลลอยมา ให้เคลื่อนที่เข้าไปหยุดในตำแหน่งใกล้เคียงบริเวณที่ลูกจะตก พร้อมยื่นแขนรองรับลูกบอลในระยะที่ทำให้ลูกบอลตกกระทบระหว่างข้อมือ และกึ่งกลางแขนท่อนล่าง ทั้งนี้ ขณะอันเดอร์ลูกบอลให้เหยียดเข่า ยกไหล่ขึ้น แขนทั้งสองต้องเคลื่อนที่ไปตามทิศทางหรือตำแหน่งที่ลูกบอลเคลื่อนที่เพื่อให้แขนสามารถยื่นออกรองรับลูกบอลได้ทัน และเท้าต้องเคลื่อนที่หากระยะลูกบอลตกไม่อยู่ในระยะแขนเพื่อให้ลูกบอลตกอยู่ในระยะที่แขนจะยื่นเพื่อรองรับได้

### **ลำดับวิธีการเล่นลูกสองมือล่าง**

1. การย่อเข่าลงท่าเตรียมพร้อม แยกเท้าออกให้มากกว่าช่วงไหล่เล็กน้อย เท้าขวาอยู่หน้า ยกส้นเท้าเล็กน้อย
2. ตามองที่เป้าหมาย พยายามให้ลูกบอลอยู่หน้าลำตัวระหว่างเท้าทั้งสอง ตามองที่เป้าหมายที่จะส่งไป ถ้าเป้าหมายอยู่ทางขวาของสนาม ผู้รับต้องพยายามก้าวเท้าซ้ายก่อน เพื่อเป็นการถ่วงน้ำหนักตัว ไปสู่เท้าขวาในทิศทางเดียวกับเป้าหมาย
3. การแยกเท้าออกให้กว้างขณะเตรียมจะส่งลูกเท้าทั้งสองต้องแยกออกให้กว้างและมีความมั่นคงยกส้นเท้าซ้ายขึ้นเล็กน้อย และพร้อมจะเคลื่อนที่ไปข้างหน้าตามทิศทางของลูกบอล
4. การก้าวเท้าไปหน้าลูก ถ้าจำเป็นต้องใช้การส่งลูกจากด้านข้าง จะต้องพยายามรับลูกบอลก่อนที่ลูกจะเคลื่อนที่เลยไปทางด้านข้างหรือด้านหลัง เท้าจะต้องก้าวไปอยู่ในตำแหน่งหน้าลูกบอลเพื่อให้แขนสามารถรับและควบคุมลูกให้ไปยังเป้าหมายได้
5. การอยู่ด้านหลังลูกบอล ผู้รับจะต้องเคลื่อนที่ไปรับลูกบอลก่อน ก้มตัว ย่อเข่า เท้าทั้งสองพร้อมที่จะเหยียดขึ้นตามลูกบอล แขนอยู่ห่างจากลำตัวประมาณ 45 องศา กับพื้น และยกแขนขึ้นท่ามุม 60 องศาขณะถูกลูก
6. แขนทั้งสองชิดกัน ขณะที่ถูกลูกบอลแขนต้องชิดติดกัน โดยจับมือทั้งสองเข้าด้วยกันบีบบริเวณข้อศอกเข้าหากัน ห่อไหล่เข้าหากันเล็กน้อย ใช้บริเวณแขนด้านในถูกลูกบอลเพื่อการกระดอนที่ดี
7. การยกไหล่ขึ้น ขณะส่งลูกไหล่ต้องยกขึ้นเหยียดเท้าหลังขึ้น ถ่วงน้ำหนักตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลกระดอนออกไป

### ลักษณะของมือสำหรับการเล่นลูกสองมือล่าง

1. การซ่อนมือ การเล่นลูกสองมือล่างด้วยการแอนเดอร์แบบซ่อนมือ จะต้องใช้มือทั้งสองข้างวางซ้อนกัน โดยใช้มือที่ถนัดซ่อนอยู่บนมือที่ไม่ถนัด แล้วกำมือทั้งสองให้นิ้วหัวแม่มือชิดติดกัน โดยแขนทั้งสองต้องเหยียดตึง พร้อมประกบคู่ขนานกันด้วยการหันหน้าแขนเข้าหากัน และบีบแนบให้ชิดติดกัน

2. การโอบหมัด การเล่นลูกสองมือล่างด้วยการแอนเดอร์แบบ โอบหมัด คือ การใช้มือข้างใดข้างหนึ่งกำหมัดรวมกับอีกข้าง พร้อมโอบหมัดนิ้วหัวแม่มือทั้งสองข้างให้ชิดติดกัน และแขนทั้งสองต้องเหยียดตึง

3. การประสานนิ้วมือการเล่นลูกสองมือล่างด้วยการแอนเดอร์แบบนิ้วมือประสาน โดยใช้มือทั้งสองข้างประกบชิดกัน พร้อมใช้นิ้วทั้งหมดสอดทับกันและกัน และให้นิ้วหัวแม่มือทั้งสองข้างวางขนานบนสันนิ้วชี้

### การรับบอลหรือการส่งบอล

การรับบอลหรือการส่งบอล เป็นการ เล่นลูกสองมือล่างในลักษณะการเล่นลูกขนาน ด้วยการรับลูกด้วยสองมือล่างเพื่อกำหนดระยะ และทิศทางที่ให้ลูกพุ่งออกในแนวเฉียงไปด้านหน้าตนเอง

การรับบอลหรือการส่งบอลด้วยการ เล่นลูกสองมือล่าง เป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญมากของการเล่นวอลเลย์บอล การเล่นลูกสองมือล่างได้ดี และแม่นยำยังเป็นปัจจัยสำคัญของการเซตอีกด้วย เนื่องจากลักษณะทิศทาง ความเร็ว และวิถีของลูกวอลเลย์บอลที่พุ่งมาไม่เหมือนกัน การเล่นลูกสองมือล่าง จึงมีหลายวิธี เช่น การเล่นลูกสองมือล่างด้านหน้า ด้านข้าง กลับหลัง การเล่นลูกด้วยมือเดียว การพุ่งเล่นลูก

### เทคนิคการรับบอลหรือการส่งบอล

1. การเล่นลูกสองมือล่าง ใช้ในการเล่นทั่วไป ซึ่งผู้เล่นสามารถส่งลูกวอลเลย์บอลไปยังทิศทางที่ต้องการได้ง่าย

2. การเล่นลูกสองมือล่างไปข้างหลัง ในขณะที่ผู้เล่นต้องการเล่นลูก เพื่อส่งกลับไปด้านหลังนั้น จะต้องเคลื่อนที่ไปให้เร็ว และย่อเข่าลงให้ต่ำพร้อมกับยกแขนให้สูงขึ้น

3. การเล่นลูกสองมือล่าง ในกรณีลูกอยู่ห่างตัวทางด้านข้าง ผู้เล่นต้องพยายามก้าวเท้าไปทางด้านข้างที่ลูกวอลเลย์บอลจะตก เพื่อรับลูกวอลเลย์บอล

4. การเล่นลูกสองมือล่าง หากด้านข้างที่ลูกวอลเลย์บอลอยู่ห่างมาก ต้องก้าวเท้าด้านที่ลูกวอลเลย์บอลจะตกออกไปให้กว้าง ย่อเข่าให้ต่ำ เมื่อรับลูกวอลเลย์บอล แล้วทิ้งน้ำหนักตัวลงที่เท้าด้านข้างพร้อมกับกลิ้งตัวตามทิศทางของแรง

5. การพุ่งเล่นลูกสองมือล่าง หากด้านหน้าที่ลูกวอลเลย์บอลอยู่ห่างตัวมากด้านหน้า ผู้เล่นจะต้องสามารถพุ่งไปรับก่อนที่ลูกวอลเลย์บอลจะตกพื้น

6. การพุ่งเล่นลูกมือเดียว ใช้ในขณะที่ลูกวอลเลย์บอลที่อยู่ไกลมาก ผู้เล่นสามารถพุ่งรับด้านมือเดียว



#### 4. วิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านเดอรัวอเล่ย์บอล

อวยชัย นุ่มประไพ (2551) ศึกษาและพัฒนาทักษะการอ่านเดอรัวอเล่ย์บอล และสร้างระดับทักษะเดอรัวอเล่ย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองอ่างทอง ซึ่งได้เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบทดสอบทักษะเดอรัวอเล่ย์บอลของเฮลเมน ประกอบด้วยรายการทดสอบ 3 รายการ คือ การดัก การเซ้ท และการตบวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสูงสุด ค่าต่ำสุด ค่ามัชฌยฐาน และคะแนนที่

#### 5. กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาทักษะการอ่านเดอรัวอเล่ย์บอล รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังแสดงในภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 1. ระเบียบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบทดลอง ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง การทดลอง (One Group Pre - test Pro – test Design) ซึ่งมีรายละเอียดแบบแผน ดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย	การทดสอบ	การทดลอง	การทดสอบ
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

E แทน นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย

O<sub>1</sub> แทน การทดสอบวัดทักษะในการปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลก่อนใช้เกมและวิดีโอ

X แทน การทดลองใช้โปรแกรม Homecourt ฝึกทักษะการเลี้ยงฟุตบอล

O<sub>2</sub> แทน การทดสอบวัดทักษะในการปฏิบัติทักษะการเลี้ยงฟุตบอลหลังใช้โปรแกรม Homecourt

#### 2. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนตะโหนด ที่ขาดทักษะในการอันเดอร์วอลเลย์บอล จำนวน 5 คน

#### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

##### 3.1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1) แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล จำนวน 3 แผน ใช้เวลา 3 สัปดาห์

2) โปรแกรม Homecourt

##### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

แบบทดสอบการปฏิบัติเรื่องการอันเดอร์วอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

#### 4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุงปี 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนตะโหนด ปีการศึกษา 2565 และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้โปรแกรม Homecourt

- 2) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องวอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 แผน  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 วิธีการจับมือในการเล่นและการแอนเดอร์แบบง่าย  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะการแอนเดอร์วอลเลย์บอลด้วยการจับมือทั้ง 3 แบบ  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ทักษะการแอนเดอร์วอลเลย์บอลเป็นคู่และต่อเนื่อง

3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ประจำวิชา และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

4) เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมเชิงเนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ตลอดจนวิธีการและเครื่องมือวัดและประเมินผล โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) แล้ววิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยนำไปเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ความหมาย

8.51 – 10.00 เหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

6.51 – 7.50 เหมาะสมอยู่ในระดับมาก

4.51 – 5.50 เหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

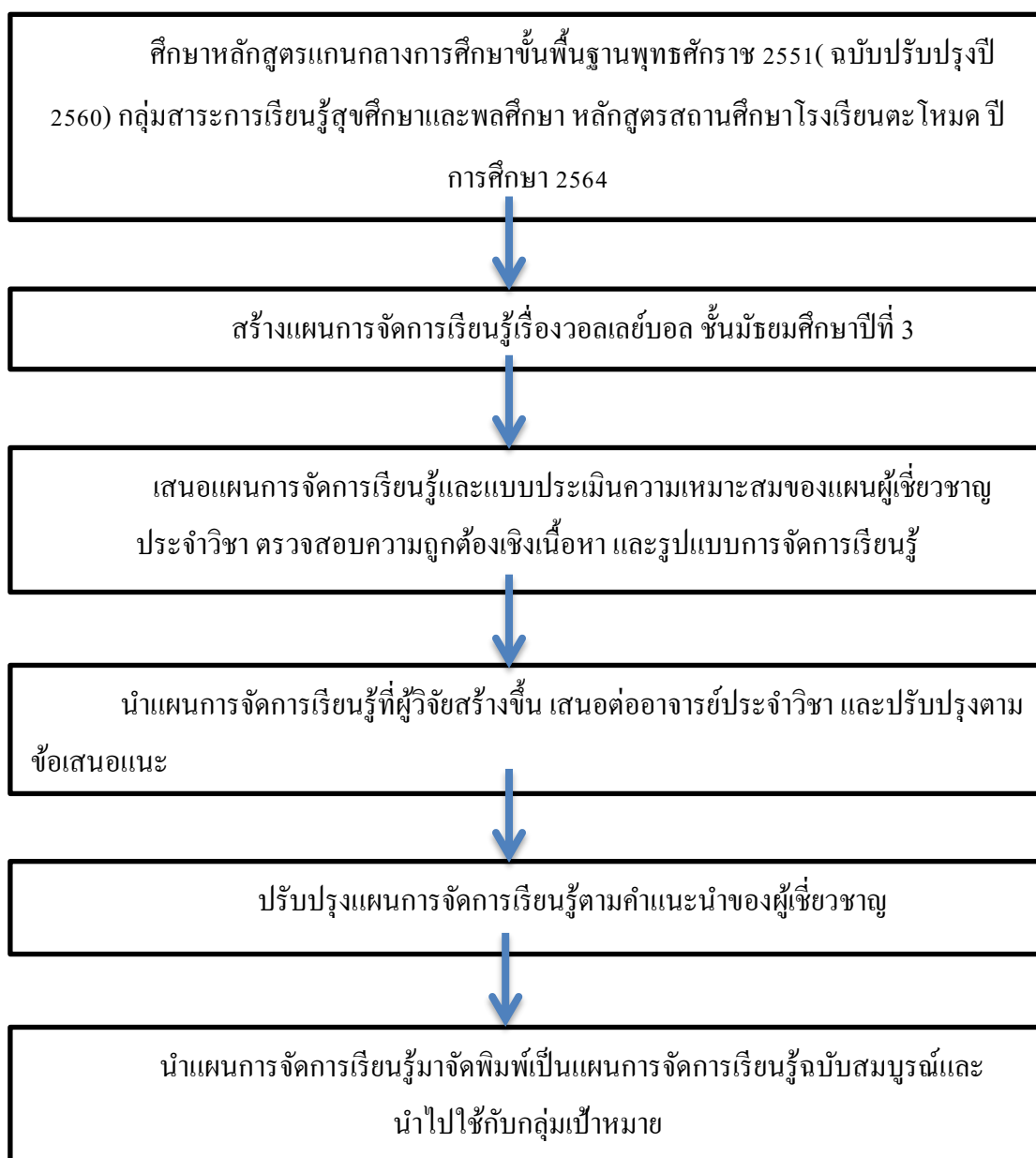
2.51 – 3.50 เหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 เหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้มาแก้ไข ปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้เกิดความถูกต้อง และสมบูรณ์มากขึ้น โดยการปรับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้มีความชัดเจน ปรับปรุง กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ของแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้รวมถึงการปรับปรุงเกณฑ์การวัดและประเมินผลก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้มาจัดพิมพ์เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ จำนวน 3 แผน แล้วนำไปสอนจริงกับกลุ่มเป้าหมาย

วิธีการดำเนินการการสร้างและหาคุณภาพ ของแผนการจัดการเรียนรู้สามารถสรุปเป็นแผนภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

## 5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ทำการทดสอบปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นก่อนใช้โปรแกรม Homecourt

2) ผู้วิจัยดำเนินการสอนเพิ่มเติมวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ตามแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล โดยการใช้โปรแกรม โดยใช้เวลา 3 สัปดาห์ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 วิธีการจับมือในการเล่นและการอันเดอร์แบบง่าย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลด้วยการจับมือทั้ง 3 แบบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลเป็นคู่และต่อเนือง

3) ทำการทดสอบปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นหลังใช้เกมและวิดีโอฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบทักษะก่อนเรียน คะแนนที่ได้เป็นคะแนนการทดสอบทักษะหลังเรียน (Posttest)

4) นำผลคะแนนที่ได้จากการวัด โดยใช้แบบทดสอบทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาวิเคราะห์ทางสถิติ

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

วิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบทดสอบทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ภายหลังจากการทำแบบทดสอบทักษะ นำแบบทดสอบทักษะมาตรวจให้คะแนน จำนวน 4 ข้อ 12 คะแนน แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าร้อยละ แล้วเปรียบเทียบก่อนและหลังใช้วิดีโอและเกม

## 7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### 7.1 สูตรการหาร้อยละ

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ	p	แทน เปอร์เซนต์
	f	แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	n	แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

## 7.2 สูตรการหาค่าเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	$\bar{x}$	แทน ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
	$N$	แทน ผลรวมทั้งหมดของความถี่ซึ่งมีค่าเท่ากับจำนวน

### 3.7.3 สูตรการหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \frac{\sqrt{\sum(x - \bar{x})^2}}{n-1}$$

เมื่อ	S.D.	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$X$	แทน คะแนนแต่ละคน
	$\bar{x}$	แทน ค่าเฉลี่ย
	$n$	แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาสุศึกษาและพลศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล รายวิชาสุศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt ดังนี้

ตารางแสดงผลการพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาสุศึกษาและพลศึกษา เรื่อง ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน โดยใช้โปรแกรม Homecourt

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนสอบ ก่อนเรียน (20 คะแนน)	ร้อยละ	คะแนนสอบ หลังเรียน (20 คะแนน)	ร้อยละ	เทียบเกณฑ์ ร้อยละ 60	
						ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	ด.ช.ปฐพล กิ่งซ้าย	9	45	20	100	✓	
2	ด.ช.ยศพัทธ์ สุขสวัสดิ์	12	60	19	95	✓	
3	ด.ช.ธาวิณ ทองปี่	12	60	18	90	✓	
4	ด.ช.ปวีต สุวรรณรัตน์	12	60	18	90	✓	
5	ด.ช.พัศกร แก้วหมูน	10	50	19	95	✓	
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )		11	55	18.8	94		
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)		1.41421	7.07107	0.83666	4.1833		

ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลการพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาสุศึกษาและพลศึกษา เรื่อง ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน โดยใช้โปรแกรม Homecourt

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียน 5 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 55 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 18.8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 94 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาสุศึกษาและพลศึกษา เรื่อง ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอลรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังใช้โปรแกรม Homecourt กลุ่มเป้าหมายในการทำวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตะโหมค ต.แม่ขรี อ.ตะโหมค จ.พัทลุง ปีการศึกษา 2565 จำนวน 5 คน ที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ ตัวแปรในการวิจัย ประกอบด้วย ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรม Homecourt ในการจัดการเรียนการสอนเรื่องอันเดอร์วอลเลย์บอล ตัวแปรตาม คือ ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล จำนวน 3 แผน ใช้เวลา 3 สัปดาห์ 2) โปรแกรม Homecourt สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือแบบทดสอบการปฏิบัติเรื่องการอันเดอร์วอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ทำการทดสอบปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นก่อนใช้โปรแกรม Homecourt 2) ผู้วิจัยดำเนินการสอนเพิ่มเติมวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ตามแผนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล โดยการใช้โปรแกรม Homecourt ใช้เวลาในการสอน 3 ชั่วโมง ดังนี้ แผนที่ 1 การจับมือในการเล่นและการอันเดอร์แบบง่าย แผนที่ 2 ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลด้วยการจับมือทั้ง 3 แบบ แผนที่ 3 ทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลเป็นคู่และต่อเนื่อง 3) ทำการทดสอบปฏิบัติทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นหลังใช้โปรแกรม Homecourt ฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบทักษะก่อนเรียน คะแนนที่ได้เป็นคะแนนการทดสอบทักษะหลังเรียน (Posttest) 4) นำผลคะแนนที่ได้จากการวัด โดยใช้แบบทดสอบทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาวิเคราะห์ทางสถิติ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลการพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่องทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอล โดยพบว่าหลังจากการใช้โปรแกรม Homecourt นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะที่ดีขึ้น ซึ่งวัดจากทดสอบทักษะหลังเรียน



2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 11 คิดเป็นร้อยละ 55 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 18.8 คิดเป็นร้อยละ 94 ซึ่งสรุปได้ว่าผลการพัฒนาทักษะของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้เกมโปรแกรม Homecourt สูงกว่าก่อนการเรียนโดยปกติ

## 5.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัย การพัฒนาทักษะอันเดอร์วอลเลย์บอล รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Homecourt สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมร่วมกับวิดีโอมีคะแนนการทดสอบสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม Homecourt ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจาก โปรแกรม Homecourt ที่ได้นำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เรียนยังมีส่วนร่วม โดยการเล่นเกมที่ช่วยให้ผู้เรียนการความสนุกสนานและได้ความรู้ควบคู่กัน และเมื่อผู้เรียนเกิดข้อสงสัยหรือการปฏิบัติในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งของทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลก็จะมีวิดีโอที่ผู้เรียนสามารถดูย้อนหลังตามจุดที่ผู้เรียนสงสัยได้ตรงจุด จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญจากการฝึกฝน ความถูกต้อง ความคล่องแคล่วและความสนุกควบคู่กัน จนสามารถทำให้ผู้เรียนมีผลการพัฒนาทักษะการอันเดอร์วอลเลย์บอลที่ดีขึ้นได้

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

1) ควรเพิ่มเวลาในการทำแบบฝึกเสริมทักษะให้มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกและพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ

2) ควรปรับระยะเวลาให้เหมาะสมกับการทำวิจัย เพื่อให้การทำวิจัยในชั้นเรียนมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

### รายงานวิจัย

นายสีทัฬหะ สุวรรณ.(2561).การพัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โดยใช้กิจกรรมออกกำลังกาย(รายงานผลวิจัย):กรุงเทพฯ: โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี

นายชาติรี พรหมพุทธร.(2560).การพัฒนาทักษะการเล่นวอลเลย์บอล(การเล่นลูกสองมือล่างการันเตอร์)วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.1) สาขาวิชาตลาด(รายงานผลการวิจัย).กรุงเทพฯ:วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พาณิชย์การ

อวยชัย นุ่มประไพ.(2550).ระดับทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองอ่างทองปีการศึกษา 2550(รายงานผลวิจัย):อ่างทอง: โรงเรียนอ่างทอง

### Website

นายพลากร นันทเสน.(2551).คำอธิบายรายวิชาวอลเลย์บอล.สืบค้น11 ตุลาคม 2564,จาก <https://sites.google.com/a/mwk.ac.th/gg-gg-pe-mwk-krubank/prawati-khru-phu-sxn/kha-xthibay-raywicha>

สน ตึก.(2562).ความหมายของเกม/การจัดการเรียน โดยใช้เกม.สืบค้น 2 ตุลาคม 2564จาก <https://sites.google.com/a/pbn3.go.th/sn-tik/-kar-cadkar-reiyn-ru-doy-chi-kem-pen-than-gbl>

Siamroommate.(2550).ความหมายของการันเตอร์วอลเลย์บอล.สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2564 จาก <https://siamroommate.com>

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.(2560).หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน.สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2564จาก <http://academic.obec.go.th/newsdetail.php?id>

# ภาคผนวก



