

<b>ชื่องานวิจัย</b>	ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาวิชาแบดมินตัน โดยประยุกต์ใช้เกมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพและเจตคติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา
<b>ผู้วิจัย</b>	นายวริทธิ์ธร สมบัติทอง
<b>ปีการศึกษา</b>	2567
<b>อาจารย์ที่ปรึกษา</b>	อาจารย์ธำปนาวัฒน์ สุขपालะ

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้พลศึกษาวิชาแบดมินตันโดยประยุกต์ใช้เกมนันทนาการ 2) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาวิชาแบดมินตันโดยประยุกต์ใช้เกมนันทนาการ ประชากรในงานวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/11 จำนวน 28 คน โดยคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วย 1) ทดสอบสมรรถภาพทางกายก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบของกรมพลศึกษา 2) วัดเจตคติก่อนเรียนของผู้เรียนจำนวน 12 ข้อ ผ่านการหาคุณภาพด้านความตรงโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่า IOC ระหว่าง 0.5 - 1 และดำเนินการวิเคราะห์ด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้พลศึกษาวิชาแบดมินตันโดยประยุกต์ใช้เกมนันทนาการมีผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในทุกการทดสอบ
2. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้พลศึกษาวิชาแบดมินตันโดยประยุกต์ใช้เกมนันทนาการมีผลการวัดเจตคติหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 สูงกว่าก่อนเรียนที่เท่ากับ 4.07

**คำสำคัญ :** กิจกรรมนันทนาการ , การจัดการเรียนรู้พลศึกษาวิชาแบดมินตันโดยประยุกต์ใช้เกมนันทนาการ , สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ, เจตคติ

<b>Title</b>	Results of Physical Education Learning Management in Badminton by Applying Recreational Games to Develop Physical Fitness for Health and Attitudes for 12th Grade Students Mahavajiravudh Changwatsongkhla School
<b>Researcher</b>	Mr. Warittorn Sombutthong
<b>Academic Year</b>	2024
<b>Advisor</b>	Mr. Thapanawat Sukpala

### **Abstract**

The objectives of this research are 1) To compare the physical fitness for health of 12th grade students before and after learning badminton through physical education management with the application of recreational games. 2) To study the attitudes of 12<sup>th</sup> grade students at Mahavajiravudh Changwatsongkhla School, towards the physical education management in badminton with the application of recreational games. The population for this research consists of 12th grade students at Mahavajiravudh Changwatsongkhla School. The sample group is specifically selected and includes 28 students from class 6/11. Data collection methods include : 1) Testing physical fitness before learning using the physical fitness test of the Department of Physical Education 2) Measuring pre-learning attitudes with a 12-item questionnaire, evaluated for validity by experts with an IOC value between 0.5 - 1 Data analysis is performed using statistical methods, including mean and standard deviation.

### **Results of the research**

1. Students who learned badminton through physical education management with the application of recreational games had higher physical fitness test scores for health after the learning period compared to before in all test items.

2. Students who learned badminton through physical education management with the application of recreational games had an average attitude score of 4.68 after the learning period, which was higher than the pre-learning score of 4.07

**Keyword :** Recreational activities, Teaching physical education for badminton by applying recreational games, Physical fitness, Attitude

