

**ชื่อวิจัย** : ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสะบาย้อยวิทยาอำเภอบ้านฝาง จังหวัดสงขลา

**ผู้วิจัย** : นางสาวมาลีชา ยาลอ

**อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย** : ผศ.อิบรอฮิม ยี่สุนทร

**ปริญญา** : ครุศาสตรบัณฑิต สาขาพลศึกษา

**ปีการศึกษา** : 2567

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมตามเกณฑ์มาตรฐานที่ 80/80 2. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย 3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนสะบาย้อยวิทยา จำนวนนักเรียน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย

ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 ที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 86.67/96.67 แสดงว่าประสิทธิภาพของ นวัตกรรมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละคะแนนการสร้างสัมพัทธ์ของนักเรียนอยู่ที่ 33.33-54.55 โดยนักเรียนคนที่ 2 และ 3 ได้ร้อยละ 30 ของปริมาณที่ควรพัฒนาได้ การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.5 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( ค่าเฉลี่ย = 2.44, s.d. = 0.79 )