



ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
Effects of Game-Based Physical Education Activities on Rugby Passing Skills:
A Case Study of Primary School Students at Maha Sarakham University
Demonstration School

ARTICLE INFO

Article history

Received: February 28, 2025

Revised: October 31, 2025

Accepted: December 11, 2025

สุริยา สมาน¹, มณิธา นิตยสุข^{2,*}, เกียรติศักดิ์ เกียรติสงคราม³, จิรวัดน์ ศิลาเกษ⁴
เนตรนภา เรืองไชย⁵ และ รัชฎาพร เยาวะนิส⁶
Suriya Saman¹, Manitha Nittayasuk^{2,*}, Kriangsak Keattisongkram³
Jirawat Silaked⁴, Netnapa Ruangchai⁵ and Ratchadaporn Yaowanit⁶

ABSTRACT

The purposes of this research were: (1) to compare the rugby passing skills of primary school students before and after participating in game-based physical education activities, and (2) to investigate student satisfaction toward these activities. The sample consisted of 25 Grade 6 students from the Demonstration School of Rajabhat Mahasarakham University, selected through simple random sampling. The research instruments included: (1) eight lesson plans incorporating game-based learning for rugby passing skills (IOC values: 0.60-1.00); (2) a rugby passing skills test with a 3-item scoring criteria covering short, long, and moving passes (IOC=1.00 for all items); and (3) a 16-item satisfaction questionnaire (IOC values: 0.60-1.00; reliability coefficient: 0.98). Data were analyzed using mean, standard deviation, and a dependent t-test.

The findings revealed that: (1) students' rugby passing skills significantly improved after the intervention ($p < .001$); and (2) student satisfaction with the game-based physical education activities was at a high level ($\bar{X}=4.43$, S.D.=0.64).

Keywords: Game-based learning, Rugby Football, Passing Skills, Physical education

¹⁻⁵ อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย

Lecturer, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand.

⁶ หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย
M.Ed. (Innovation of Education and Sport), Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand.

*Corresponding author; e-Mail address: Manitha88@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาต่อ กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 จำนวน 25 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่มีสัมพันธ์กับทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล จำนวน 8 แผน (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 2) แบบทดสอบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล จำนวน 3 รายการ และเกณฑ์การให้คะแนน ประกอบด้วย ทักษะการรับส่งระยะสั้น ทักษะการรับส่งระยะไกล และทักษะการรับส่งในขณะเคลื่อนที่ (IOC) เท่ากับ 1 ทุกรายการ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม จำนวน 16 ข้อ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ SPSS หาข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test)

ผลการวิจัย พบว่า 1) คะแนนทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.43, S.D.=0.64)

คำสำคัญ: เกม, รักบี้ฟุตบอล, ทักษะการรับส่ง, พลศึกษา

บทนำ

ปัจจุบันสถานการณ์กิจกรรมทางกายของประชากรไทยยังคงเป็นประเด็นที่สำคัญด้านสุขภาพ สืบเนื่องจากผลการสำรวจเฝ้าระวังพฤติกรรมด้านกิจกรรมทางกายของคนไทย ปี 2565 โดยศูนย์พัฒนาองค์ความรู้ด้านกิจกรรมทางกายประเทศไทย สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล โดยการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่า สัดส่วนการมีกิจกรรมทางกายของคนไทยลดลงเล็กน้อยจากร้อยละ 63.0 ในปี 2564 เหลือเพียงร้อยละ 62.0 ในปี 2565 (กลุ่มงานวิจัยพฤติกรรมและปรากฏการณ์สังคม, 2566) ซึ่งแนวโน้มดังกล่าวสะท้อนถึงความจำเป็นในการส่งเสริม กิจกรรมทางกายในเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะผ่านการพัฒนาความรู้ทางกาย (Physical Literacy) ที่ประกอบด้วยสมรรถนะ ทางกาย ความมั่นใจและแรงจูงใจ ความรู้ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางกายอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างพื้นฐาน พฤติกรรมสุขภาพที่ดีในระยะยาว

ในระบบการศึกษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นกลุ่มวิชาสำคัญที่บรรจุอยู่ในหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล ตลอดจนปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพกติกา และมีน้ำใจนักกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การจัดการเรียนรู้พลศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างพฤติกรรมสุขภาพ และการพัฒนาสมรรถภาพทางกายของผู้เรียน หนึ่งในกีฬาที่มีศักยภาพในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา คือ กีฬารักบี้ฟุตบอล ซึ่งเป็นกีฬาสากลประเภททีมที่ผู้เล่นต้องอาศัยสมรรถภาพทางกาย ความแข็งแรง ความอดทน การเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง ตลอดจนทักษะการคิดและการตัดสินใจที่เฉียบคม ทักษะพื้นฐานที่สำคัญและควรได้รับการฝึกตั้งแต่ ระดับประถมศึกษา ได้แก่ ทักษะการถือบอล การรับ-ส่งลูกบอล การเคลื่อนที่พร้อมลูกบอล และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการเล่น (อำนาจ นาคแก้ว, 2561) การปลูกฝังทักษะเหล่านี้ตั้งแต่เด็กจึงเป็นรากฐานที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปสู่การเล่น เป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ถือเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นการเคลื่อนไหว ส่งเสริมความมีวินัย ความร่วมมือ และการเข้าสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้ ความสนุก และการพัฒนาทักษะทางกายไปพร้อมกัน (สิทธิพงษ์ ปานนาค, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับ มโนฐา นิตยสุข (2563) ที่ ยืนยันว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมสามารถต่อยอดความสามารถทางการเคลื่อนไหวและพัฒนาสมรรถภาพนักเรียน ประถมศึกษาให้เหมาะสมกับช่วงวัยได้เป็นอย่างดี



จากการทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมา พบว่า มีการศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะพลศึกษาและสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนในหลายระดับ ศุภชัย พรหมพลักษ์ (2562) พบว่า การใช้เกมการเคลื่อนไหวช่วยให้นักเรียนประถมศึกษาพัฒนาการ สมรรถภาพทางกายดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่ สิทธิพงษ์ ปานนาค (2563) รายงานว่าการประยุกต์เกมในคาบพลศึกษา ไม่เพียงช่วยเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหว แต่ยังช่วยปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการออกกำลังกายและกีฬา ส่วน อำนาจ นาคแก้ว (2561) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะพื้นฐานกีฬารักบี้ฟุตบอล โดยเฉพาะการรับ-ส่งลูกบอลที่เป็นรากฐานของการเล่น เป็นทีม นอกจากนี้ นพรัตน์ สังข์ทอง (2564) ศึกษาการจัดกิจกรรมรักบี้ฟุตบอลในชั้นเรียนพลศึกษา พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการ ด้านทักษะการเล่นเพิ่มขึ้น แต่ยังมีข้อจำกัดในด้านแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

อย่างไรก็ตาม แม้งานวิจัยที่ผ่านมาจะมีการใช้เกมเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายและการเคลื่อนไหว และบางงาน วิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนรักบี้ฟุตบอลในโรงเรียน แต่ยังไม่พบงานวิจัยที่มุ่งเน้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการรับส่งลูกรักบี้ ฟุตบอลของนักเรียนประถมศึกษาโดยตรง ซึ่งถือเป็นช่องว่างสำคัญขององค์ความรู้ และเป็นเหตุผลที่คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจ ที่จะศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการออกกำลังกายอย่างเหมาะสม ได้เรียนรู้เกี่ยวกับกีฬา รักบี้ฟุตบอลและพัฒนาสมรรถภาพทางกายและจิตใจให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาต่อกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะ การรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล

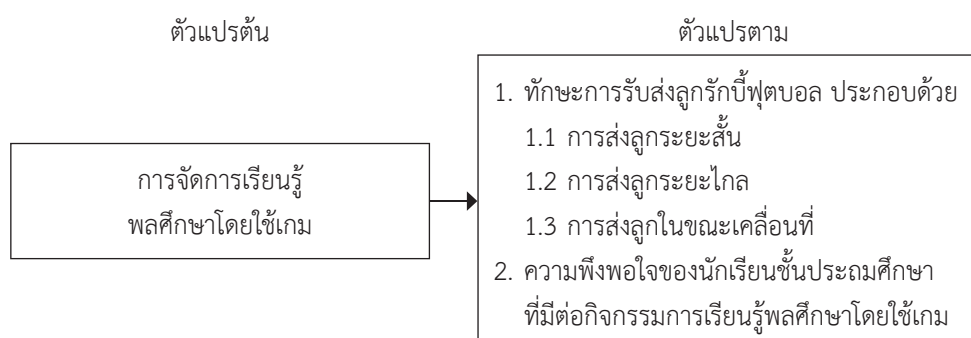
วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-ป.6) ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่เรียนวิชาพลศึกษาด้านกีฬารักบี้ฟุตบอลเบื้องต้น ทั้งหมด 136 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนคประถมศึกษาชั้นปีที่ 6/2 จำนวน 25 คน โดยจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับสลาก

กรอบแนวคิด



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม จำนวน 8 แผน โดยเกมที่นำมาปรับใช้ในการวิจัยพัฒนา มาจาก Rugby Coach Weekly (2024) ที่มีค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (IOC) เกณฑ์ตั้งแต่ 0.50-



1.00 มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้องและเหมาะสมจากผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญ ทั้งหมด 5 ท่าน โดยมีดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 ตามลำดับ สามารถนำไปใช้ได้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สัมพันธ์กับทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลที่นำไปใช้

ที่	หัวข้อแผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมเกมที่ใช้	ทักษะที่เกี่ยวข้องกับ การรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล	IOC	แปลผล
1	กฎ กติกา และการสร้าง ความคุ้นเคยกับลูกรักบี้ ฟุตบอล การถือบอล	เกมวิ่งแป๊ะเป้ายิงจุด (ถือบอลวิ่ง) เกมส่งบอลลอดอุโมงค์	การสัมผัสบอล และการรับส่ง มือต่อมือ	0.6	ใช้ได้
2	ทักษะการเชียบอล การเตะ	เกมส่งบอลลอดอุโมงค์ เกมลิงชิงบอล (มือ, เท้า)	การรับ-ส่งลูกระยะสั้น	0.8	ใช้ได้
3	การรับและส่ง ระยะสั้น	เกมวิ่งแป๊ะเป้ายิง (ถือบอลวิ่ง) เกมวิ่งแป๊ะตามเส้น (ส่งบอล)	การรับ-ส่งลูกระยะสั้น และ ระยะไกล	0.8	ใช้ได้
4	การรับและส่ง ระยะไกล	เกมลิงชิงบอล (มือ, เท้า) เกมวิ่งแข่งสั้ม (ส่งบอล)	การรับ-ส่งลูกระยะไกล	1	ใช้ได้
5	การรับและส่ง ขณะเคลื่อนที่ การหลบหลีก การป้องกัน	เกมวิ่งไล่จับ (ส่งบอล) เกมวิ่งผลัดรับ ส่งบอล	การรับ-ส่งลูกในขณะที่เคลื่อนที่	0.8	ใช้ได้
6	การหลบหลีก การป้องกัน และการฝึกทำคะแนน	เกมข้ามสิ่งกีดขวาง (ส่งบอล) เกมวิ่งผลัดวาง TRY (ถือบอลวิ่ง)	การรับ-ส่งลูกในขณะที่เคลื่อนที่	1	ใช้ได้
7	การยืนตำแหน่ง (แถว)	เกมส่งบอลเก็บสมบัติ (ถือบอล วิ่ง) (ส่งบอล) และมินิเกมแชร์ บอล	การรับ-ส่งลูกในขณะที่เคลื่อนที่ และในสถานการณ์มินิเกมที่ นำไปสู่กีฬา	0.6	ใช้ได้
8	การเล่นมินิเกมนำไปสู่กีฬา รักบี้ฟุตบอล	มินิเกมแท็กรักบี้ ผสม	การรับ-ส่งลูกในขณะที่เคลื่อนที่ และในสถานการณ์มินิเกมที่ นำไปสู่กีฬา	0.8	ใช้ได้

2. แบบทดสอบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล และเกณฑ์การให้คะแนนที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากข้อมูล ของ Rugby Football Union (2024), Rugby Coach Weekly (2024), International Tag Rugby Federation (2022), Pill. (2013) ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้องและเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 5 ท่าน โดยมีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1 ทุกรายการ สามารถนำไปใช้ได้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แบบทดสอบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลและเกณฑ์การให้คะแนนที่นำไปใช้

ประเภทการทดสอบทักษะ	รายละเอียดการทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน
การรับส่งลูกระยะสั้น (Short Passing Test)	นักเรียนรับส่งลูกไปยังเป้าหมาย ระยะ 5 เมตร 6 ครั้ง	ให้คะแนนตามความแม่นยำ 0.5 คะแนนต่อครั้ง
การรับส่งลูกระยะไกล (Long Passing Test)	นักเรียนรับส่งลูกไปยังเป้าหมาย ระยะ 10 เมตร 6 ครั้ง	ให้คะแนนตามความแม่นยำ 0.5 คะแนนต่อครั้ง

(ต่อ)



ตารางที่ 2 (ต่อ)

ประเภทการทดสอบทักษะ	รายละเอียดการทดสอบ	เกณฑ์การให้คะแนน
การรับส่งลูกในขณะเคลื่อนที่ (Moving Passing Test)	นักเรียนรับส่งลูกขณะวิ่ง ระยะ 5 เมตร 6 ครั้ง	ให้คะแนนตามความแม่นยำ 0.5 คะแนนต่อครั้ง

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม โดยกำหนดรูปแบบของแบบสอบถามโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Likert scale) ระดับคะแนนแต่ละระดับเทียบกับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยแบบทดสอบความพึงพอใจที่จะนำไปใช้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ในแต่ละข้ออยู่ระหว่าง 0.60-1.00 มีความเที่ยงตรง นำไปใช้ได้ และมีค่าความเชื่อมั่น Cronbach's alpha เท่ากับ 0.98 นำไปใช้ได้ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม

รายการประเมิน	IOC	แปลผล
1. กิจกรรมทางพลศึกษาสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา และความต้องการของผู้เรียน	0.80	ใช้ได้
2. เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาโดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน	1.00	ใช้ได้
3. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนได้ดี	1.00	ใช้ได้
4. การใช้กิจกรรมเกมเป็นสื่อการเรียนรู้พลศึกษาทำให้ผู้เรียนอยากเรียนพลศึกษามากขึ้น	1.00	ใช้ได้
5. ผู้เรียนรู้สึกที่ผู้สอนให้โอกาสทุกคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างเท่าเทียมกัน	1.00	ใช้ได้
6. กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจการรับและส่งลูกรักบี้ได้ง่ายขึ้น	0.80	ใช้ได้
7. การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการทำกิจกรรมทางกายมากขึ้น	1.00	ใช้ได้
8. ผู้เรียนสามารถนำทักษะปฏิบัติต่าง ๆ ในกิจกรรมไปประยุกต์และใช้ในชีวิตประจำวัน	0.60	ใช้ได้
9. ผู้เรียนมีโอกาสได้เล่นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้นเมื่อใช้เกมในการเรียน	1.00	ใช้ได้
10. สถานที่ อุปกรณ์ และสนามฝึกกิจกรรมพลศึกษา เหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุด	1.00	ใช้ได้
11. ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกรักบี้ ในระยะสั้นได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม	1.00	ใช้ได้
12. ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกรักบี้ ในระยะไกลได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม	1.00	ใช้ได้
13. ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกรักบี้ ในขณะเคลื่อนที่ได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม	1.00	ใช้ได้
14. ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะการรับส่งลูกรักบี้ไปใช้ในการเล่นกีฬาได้	1.00	ใช้ได้
15. ผู้เรียนรู้สึกที่ทักษะที่ได้เรียนรู้สามารถพัฒนาไปใช้ในการแข่งขันกีฬาได้	1.00	ใช้ได้
16. ผู้เรียนต้องการให้มีการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาต่อไป	1.00	ใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (The Single Group, Pretest-Posttest Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับผู้เรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ วิธีการเรียน การประเมินผล และ ข้อตกลงต่าง ๆ ในชั้นเรียน



2. ทดสอบการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลก่อนการทดลอง (Pre-test) ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งคณะผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try-out) ก่อนนำมาใช้จริง
3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม จำนวน 8 แผน ระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 50 นาที
4. เมื่อเรียนจบบทเรียนทั้งหมดจึงทำการทดสอบนักเรียนด้วยการทดสอบการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล หลังการทดลอง (Post-Test)
5. ทดสอบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม โดยกำหนดรูปแบบของแบบสอบถามโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Likert scale) ระดับคะแนนแต่ละระดับเทียบกับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนวัดระดับความพึงพอใจการแปลผลของช่วงคะแนนค่าเฉลี่ย 5 ระดับ ดังนี้
 - 4.50 - 5.00 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด
 - 3.50 - 4.49 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก
 - 2.50 - 3.49 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง
 - 1.50 - 2.49 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย
 - 1.00 - 1.49 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด
6. นำผลการทดสอบทักษะที่ได้มาวิเคราะห์ โดยวิธีการทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป สรุปรูป และอภิปรายผลการวิจัย และข้อคิดเห็นที่ได้จากการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที ดังนี้

1. ตรวจสอบสมมติฐานเบื้องต้นของข้อมูลก่อนการวิเคราะห์ ได้แก่ การตรวจสอบการแจกแจงปกติของคะแนนต่าง (post-pre) ด้วยสถิติ (Shapiro-Wilk)
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทักษะก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบที (Dependent Samples t-test) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Descriptive statistics) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

ผลการวิจัย

ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. เปรียบเทียบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลของการเปรียบเทียบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม (n=25)

ประเภทการทดสอบทักษะ	ก่อนเรียน (คะแนน)		หลังเรียน (คะแนน)		t	p
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD		
การรับส่งลูกระยะสั้น (Short Passing Test)	1.92	0.76	2.72	0.46	6.93	<.001
การรับส่งลูกระยะไกล (Long Passing Test)	1.00	0.71	2.04	0.68	8.51	<.001
การรับส่งลูกในขณะเคลื่อนที่ (Moving Passing Test)	1.16	0.47	2.36	0.57	12.0	<.001



จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังเรียน ด้วยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ในทุกทักษะที่ทำการ ทดสอบ ดังนี้ การรับส่งลูกระยะสั้น (Short Passing Test) ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนน 1.92 (SD=0.76) หลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 2.72 (SD=0.46) การรับส่งลูกระยะไกล (Long Passing Test) ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00 (SD=0.71) หลังเรียนเพิ่ม ขึ้นเป็น 2.04 (SD=0.68) การรับส่งลูกในขณะเคลื่อนที่ (Moving Passing Test) ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนน 1.16 (SD=0.47) หลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 2.36 (SD=0.57)

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาต่อกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะการรับส่ง ลูกรักบี้ฟุตบอล ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาต่อกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะ การรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล (n=25)

รายการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	$\bar{X}$	SD	การแปลผล
1. กิจกรรมทางพลศึกษาสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา และ ความต้องการของผู้เรียน	4.48	0.65	มากที่สุด
2. เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาโดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับ การเรียน	4.36	0.70	มาก
3. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนได้ดี	4.40	0.71	มาก
4. การใช้กิจกรรมเกมเป็นสื่อการเรียนรู้พลศึกษาทำให้ผู้เรียนอยากเรียนพลศึกษามากขึ้น	4.44	0.71	มาก
5. ผู้เรียนรู้สึกว่าผู้สอนให้ออกาสทุกคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างเท่าเทียมกัน	4.56	0.65	มากที่สุด
6. กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจการรับและส่งลูกรักบี้ได้ง่ายขึ้น	4.44	0.71	มาก
7. การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการทำกิจกรรมทางกายมากขึ้น	4.52	0.72	มากที่สุด
8. ผู้เรียนสามารถนำทักษะปฏิบัติต่าง ๆ ในกิจกรรมไปประยุกต์และใช้ในชีวิตประจำวัน	4.44	0.71	มาก
9. ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินและมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้นเมื่อใช้เกมในการเรียน	4.44	0.77	มาก
10. สถานที่ อุปกรณ์ และสนามฝึกกิจกรรมพลศึกษา เหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุด	4.40	0.76	มาก
11. ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกรักบี้ ในระยะสั้นได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม	4.36	0.76	มาก
12. ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกรักบี้ ในระยะไกลได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม	4.24	0.83	มาก
13. ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกรักบี้ ในขณะเคลื่อนที่ได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม	4.32	0.75	มาก
14. ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะการรับส่งลูกรักบี้ไปใช้ในการเล่นกีฬาได้	4.52	0.65	มากที่สุด
15. ผู้เรียนรู้สึกวาทักษะที่ได้เรียนรู้สามารถพัฒนาไปใช้ในการแข่งขันกีฬาได้	4.36	0.76	มาก
16. ผู้เรียนต้องการให้มีการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาต่อไป	4.52	0.77	มากที่สุด
ผลรวม	4.43	0.64	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 (SD=0.64) เมื่อพิจารณา รายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับความพึงพอใจสูงสุด 3 ข้อแรก ได้แก่ 1) ผู้เรียนรู้สึกว่าผู้สอนให้ออกาสทุกคนได้มีส่วนร่วมใน การปฏิบัติกิจกรรมอย่างเท่าเทียมกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 (SD=0.65) 2) ผู้เรียนต้องการให้มีการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ใน วิชาพลศึกษาต่อไป มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 (SD=0.77) 3) การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการทำกิจกรรมทาง กายมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 (SD=0.72) ข้อที่มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด 3 ข้อสุดท้าย ได้แก่ 1) ผู้เรียนสามารถ รับส่งลูกรักบี้ ในระยะไกลได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 (SD=0.83) 2) ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกรักบี้

ในขณะที่เคลื่อนที่ได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 (SD=0.75) 3) เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน พลศึกษาโดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 (SD=0.70)

อภิปรายผล

การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีประเด็นที่น่าสนใจอภิปรายการวิจัย ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่การประยุกต์ใช้เกมที่มีสัมพันธ์กับทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลที่คณะผู้วิจัยนำไปใช้ได้แก่ 1) เกมวิ่งเปี้ยวชิงลูก (ถือบอลวิ่ง) 2) เกมส่งบอลลอดอุโมงค์ 3) เกมชิงชิงบอล (มือ,เท้า) 4) เกมวิ่งเปี้ยวแข่ง (ถือบอลวิ่ง) 5) เกมวิ่งเปี้ยวตามเส้น (ส่งบอล) 6) เกมวิ่งแข่งสี่มุม (ส่งบอล) 7) เกมวิ่งไล่จับ (ส่งบอล) 8) เกมวิ่งผลัดรับ ส่งบอล 9) เกมข้ามสิ่งกีดขวาง (ส่งบอล) 10) เกมวิ่งผลัดวาง TRY (ถือบอลวิ่ง) 11) เกมส่งบอลเก็บสมบัติ (ถือบอลวิ่ง) (ส่งบอล) 12) มินิเกมแชร์บอล และ 13) มินิเกมแท็กรักบี้แบบผสม โดยการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของเกมที่สอดคล้องกับทักษะกีฬารักบี้ฟุตบอล และหลักสูตรและบริบทของโรงเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนั้นได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางกายที่หลากหลาย และแบบทดสอบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอล ซึ่งประกอบด้วย การรับส่งลูกระยะสั้น (Short Passing) การรับส่งลูกระยะไกล (Long Passing) การรับส่งลูกในขณะที่เคลื่อนที่ (Moving Passing) ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้นมีความสอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมที่ใช้ ดังที่ วารินทร์ มรรคประเสริฐ (2524) แบบทดสอบทักษะกีฬารักบี้ฟุตบอลสำหรับนิสิตนักศึกษาควรประกอบด้วย แบบทดสอบการถือลูกวิ่ง แบบทดสอบการวิ่งส่งลูก แบบทดสอบการรับลูก และแบบทดสอบการเตะลูกรักบี้ฟุตบอล ซึ่งคณะผู้วิจัยอาจเพิ่มเติมทักษะการจับบอลอย่างมั่นคง การเตะลูกรักบี้ฟุตบอล การรับส่งภายใต้แรงปะทะ ซึ่งในกีฬารักบี้ถือเป็นทักษะสำคัญ เช่น เกมจำลองแรงกดดัน โดยไม่ต้องแท็กเกิดจริง รวมถึงการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม เช่น เรียกบอล หรือสื่อสารกับเพื่อนร่วมทีม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทักษะการรับส่งที่ควรเสริมในชั้นประถมศึกษาในกติกการเล่นรักบี้ฟุตบอล

2. จากวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกม พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า ทักษะการรับส่งลูกรักบี้ฟุตบอลของนักเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากกิจกรรมที่ใช้เกมเป็นสื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุก ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นและได้ฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ ในสถานการณ์ใกล้เคียงจริง ส่งผลให้เกิดความชำนาญ ความแม่นยำ การควบคุมทิศทาง และการประสานงานระหว่างมือกับสายตาดีขึ้น อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการตัดสินใจและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์แข่งขันจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ สุทัตพงศ์ อภิมาโน และสมทรง สิทธิ (2564) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเล่นพื้นเมืองไทยมีสมรรถภาพทางกาย พบว่า ผ่านเกณฑ์ในระดับดี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่า ด้านความเร็วเพศชายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.85 ระดับการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดี เพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.39 ระดับการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ด้านความแข็งแรงเพศชาย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 44.67 ระดับการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก เพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.9 ระดับการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ด้านความคล่องแคล่วว่องไวเพศชายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.39 ระดับการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก เพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.81 ระดับการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก และสอดคล้องกับ จินดารัตน์ สารคน (2566) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพาวัฒนาวิทยาลัย มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ได้แก่ การตี การเขี่ย การรับ-ส่ง การขว้าง และการวิ่ง ก่อนเรียนมีคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานส่วนใหญ่อยู่ในระดับปรับปรุง หลังเรียนมีคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก และ 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ซึ่งประกอบไปด้วย การตี เขี่ย รับ-ส่งสิ่งของ การขว้าง และการวิ่ง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพาวัฒนาวิทยาลัย ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน พบว่า ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับ มณีนุชา นิตยสุข (2563) ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพพลกายหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพพลกายหลังการทดลองของ



กลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 จากงานวิจัยงานทั้ง 3 ท่านนั้นกล่าวไปในทิศทางเดียวกัน สอดคล้องกับ สิทธิพงษ์ ปานนาค (2563) ได้กล่าวว่า การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี รู้จักการเรียนรู้ด้วยวิธีลงมือปฏิบัติ สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีเรียนรู้ชีวิตจำกัดความสามารถของตนเองและสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้อยู่เสมอ

3. จากวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาต่อกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่มีต่อทักษะการรับส่งลูกกรักบี้ฟุตบอล พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าระดับความพึงพอใจสูงสุด 3 ข้อแรก ได้แก่ 1) ผู้เรียนรู้สึกที่ผู้สอนให้ออกาสทุกคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างเท่าเทียมกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 2) ผู้เรียนต้องการให้มีการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาต่อไป มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 3) การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการทำกิจกรรมทางกายมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.72 ข้อที่มีค่าระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด 3 ข้อสุดท้าย ได้แก่ 1) ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกกรักบี้ในระยะไกลได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.83 2) ผู้เรียนสามารถรับส่งลูกกรักบี้ ในขณะเคลื่อนไหวได้ดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ด้วยเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 3) เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาโดยใช้เกมทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 ทั้งนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมที่ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้มีลักษณะสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสร่วมกิจกรรมอย่างเท่าเทียมกัน อีกทั้งกิจกรรมยังสอดคล้องกับพัฒนาการทางกายและความสนใจของวัยประถม ส่งผลให้นักเรียนเกิดความมั่นใจกล้าแสดงออกและมีความสุขในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนพลศึกษาและอยากให้มีการใช้เกมในชั้นเรียนต่อไป สอดคล้องกับ สุทัตพงศ์ อัมปมาโน และสมทรง สิทธิ (2564) ที่ศึกษาผลการพัฒนาความสามารถทางด้านสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเล่นพื้นเมืองไทย ที่มีผลการวิจัยในด้านความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการฝึกสมรรถภาพทางกาย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเล่นพื้นเมืองไทย พบว่า มีค่าเฉลี่ย 4.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.11 นักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ เจนจิรา กัลพฤกษ์, เกษมสันต์ พานิชเจริญ และวิมลรัตน์ จตุรานนท์ (2562) ที่ศึกษาผลของการสร้างชุดการสอนการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลการวิจัยในด้านเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนที่มีต่อชุดการสอนการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายโดยใช้เกม ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องมาจากขั้นตอนการพัฒนาสมรรถภาพทางกายโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีจุดมุ่งที่จะทำให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ต้องการนอกเหนือจากความสุขสนุกสนาน สามารถนำเกมมาใช้ประกอบบทเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ได้เพราะจะทำให้ผ่อนคลายความตึงเครียด และนำไปใช้ในชั้นนำ ชั้นสอน หรือชั้นสรุป ทั้งนี้ต้องดูความเหมาะสมกับเนื้อหา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ผู้สอนควรบริหารเวลาในการทำกิจกรรมให้เหมาะสม ยืดหยุ่น และดูแลความปลอดภัยอย่างใกล้ชิด
2. ควรเสริมกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการส่งระยะไกลและการรับส่งขณะเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นจุดที่ผู้เรียนยังทำได้ไม่ด้นัก
3. ผู้สอนพลศึกษาสามารถนำกิจกรรมเกมไปประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกและเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้เกมในระดับอื่น ๆ เช่น มัธยมศึกษา หรืออุดมศึกษา และควรมีการเปรียบเทียบกับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย



2. การศึกษาโปรแกรมนอกเวลาเรียนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางกาย เพื่อเป็นแนวทางการฝึกฝนที่เข้มข้นนำไปสู่การแข่งขันกีฬา
3. ควรมีการศึกษาวิจัยตัวแปรอื่นที่อาจจะส่งผลต่อการทักษะอื่น ๆ หรือที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ในรายวิชาพลศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กลุ่มงานวิจัยพฤติกรรมและปรากฏการณ์สังคม. (2566, 20 มีนาคม). *บทวิเคราะห์: สถานการณ์กิจกรรมทางกายของประชากรไทย ปี 2565 และแนวทางส่งเสริมกิจกรรมทางกาย ปี 2566*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). <https://tpak.or.th/th/article/647>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551, 1 มกราคม). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. <http://academic.obec.go.th/web/mission/view/34>
- เจนจิรา กัลพฤกษ์, เกษมสันต์ พานิชเจริญ และ วิมลรัตน์ จตุรนนท์. (2562). การสร้างชุดการสอนการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยบูรพา*, 14(1), 391-404.
- จินดารัตน์ สารคน. (2566). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้านที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนบูรพัตนวิทยาคาร [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). สุวีริยาสาส์น.
- มณีนุชา นิตยสุข. (2563). *ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมนำไปสู่กีฬาที่มีต่อสมรรถภาพกลไกของนักเรียนประถมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วารินทร์ มรรคประเสริฐ. (2524). *การสร้างแบบสอบทักษะกีฬารักบี้ฟุตบอลสำหรับนิสิตนักศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิทธิพงษ์ ปานนาค. (2563). การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 14(1), 257-268.
- สุทัตพงศ์ อัมมาโน, และ สมทรง สิทธิ. (2564). การพัฒนาความสามารถทางด้านสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการเล่นพื้นเมืองไทย. *Journal of Roi Kaensam Academi*, 6(7), 250-261.
- อำนาจ นาคแก้ว. (2561, 25 พฤษภาคม). *คู่มือครูผู้สอนกีฬารักบี้ฟุตบอลขั้นต้น สำหรับโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองท้องถิ่น (ขั้นพื้นฐาน)*. <https://anyflip.com/gqgq/xbth/basic>
- International Tag Rugby Federation (ITF). (2022, August 2). *The International Tag Federation (ITF) Rules and Referees Committee*. https://www.trytagrugby.com/referee/rules/?srltid=AfmBOoqMCy9p7dy5ggxOj_go5TndtqtSa6zmBYBi9xm8Qb0_EYG1sLH8
- Pill, S. (2013, January 1). *Play with purpose: Game sense to sport literacy*. https://scholar.google.co.th/citations?view_op=view_citation&hl=th&user=6q3eCNcAAAAJ&cstart=200&pagesize=100&sortby=pubdate&citation_for_view=6q3eCNcAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC
- Rugby Coach Weekly. (2024, August 2). *Fun rugby games*. <https://www.rugbycoachweekly.net/fun-rugby-games>
- Rugby Football Union (RFU). (2024, August 2). *Coaching guidance*. <https://itagfed.com/>