

ชื่อผลงานวิจัย	การพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกชนไก่ ลูกชนไก่ โดยใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่ว วิชาพลศึกษา เพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2567
ผู้วิจัย	ฤทธิรงค์ ช่อฮวด
ตำแหน่ง	ครูหมวดวิชาสามัญ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี
สถานศึกษาที่สังกัด	วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ/โทร.083-440-5269 e-mail : 2305minigolf@gmail.com
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2567
ประเภทงานวิจัย	ประเภท 1 วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่ว วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกชนไก่ ลูกชนไก่ โดยใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่ว วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2567 จำนวน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกชนไก่ ลูกชนไก่ โดยใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่วสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย

1. เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 81.50/85.55 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกชนไก่ โดยใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่ว รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ผลคะแนนทดสอบหลังการใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่ว มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลคะแนนทดสอบ ก่อนการใช้อยู่ 4.16 คะแนน
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกชนไก่ โดยใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่ว รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ อยู่ในระดับ มาก

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แบดมินตันเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยม เพราะเล่นง่าย อุปกรณ์ไม่เยอะ สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบคู่ นอกจากการตีโต้กันเพื่อทำแต้มแล้ว การเสิร์ฟแบดมินตันเป็นอีกสิ่งที่มีความสำคัญในการแข่งขัน เพราะ

การเสิร์ฟลูกที่ตื้นนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเสริมให้ผู้เล่นได้เปรียบมากยิ่งขึ้น ที่สำคัญผู้เล่นจะต้องรู้วิธีการจับลูกแบดมินตันที่ถูกต้อง เพื่อส่งเสริมให้การส่งลูกมีประสิทธิภาพมากขึ้นได้

การเสิร์ฟแบดมินตันเปรียบเหมือนการเริ่มต้นเกม ที่สามารถช่วยให้คุณได้เปรียบคู่ต่อสู้ได้ หากการเสิร์ฟมีประสิทธิภาพ จะช่วยเพิ่มโอกาสในการทำคะแนนได้ในระหว่างการแข่งขันอีกด้วย ดังนั้น การให้ความสำคัญกับการเสิร์ฟจึงถือเป็นเรื่องที่นักเล่นทุกคนควรใส่ใจ นอกจากวิธีการเสิร์ฟที่ถูกต้องแล้ว เทคนิคการเสิร์ฟแบดมินตันดีๆ ยังช่วยส่งเสริมการเล่นได้อีกด้วย 1. รู้จักแหล่งที่มาของแรงตีลูก แม้การเล่นแบดมินตันจะมีความคล้ายคลึงกับการตีเทนนิสและสควอช (Squash) แต่ด้วยน้ำหนักของลูกขนไก่ที่มีความเบามาก แม้จะออกแรงหวดลูกเต็มแรง ลูกขนไก่ก็ไม่สามารถไปถึงเขตหลังได้ ซึ่งปัญหานี้อาจเกิดจากการที่หลายๆ คนยังไม่รู้จักแหล่งที่มาของแรงตีลูกอย่างถูกต้อง หากมีการใช้แรงที่ต้อยอย่างถูกต้อง พร้อมทั้งอาศัยจังหวะในการตีที่ดี ก็จะสามารถส่งลูกได้ไกลและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งแหล่งที่มาของแรงตีลูกสามารถแบ่งออกไป 3 แหล่งใหญ่ๆ คือ 1. แรงที่เกิดจากการถ่ายน้ำหนักตัวจากเท้าหลังไปสู่เท้าหน้า 2. แรงที่เกิดจากการเหวี่ยงแขน 3. แรงที่เกิดจากการกวัด และสะบัดข้อมือ สำหรับการเสิร์ฟแบดมินตันให้แรงจะต้องมีจังหวะที่พอเหมาะพอดี เมื่อออกแรงเหวี่ยงตีลูก จะต้องเสริมด้วยการกวัดข้อมือ เพื่อให้ลูกไปได้ไกลขึ้น และหนุนด้วยการถ่ายน้ำหนักจากเท้าหลังไปสู่เท้าหน้า ให้ได้จังหวะที่ผสมผสาน และกลมกลืนกันอย่างลงตัว 2. วางเท้าให้หนึ่ง ผู้เล่นควรเรียนรู้การเสิร์ฟแบดมินตันทุกรูปแบบ เพื่อเพิ่มความเชี่ยวชาญในการเสิร์ฟ และสามารถปรับใช้ได้ตามสถานการณ์ที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ อีกหนึ่งเทคนิคที่น่าสนใจ คือ การวางเท้าให้หนึ่งขณะทำการเสิร์ฟลูก เพื่อให้มีฐานที่มั่นคง และสามารถส่งแรงไปยังการตีได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. สังเกตตำแหน่งของฟุ้งตรงข้าม นอกจากความสามารถในการเล่นแล้ว ผู้เล่นกีฬาแบดมินตันยังต้องมีไหวพริบ และหมั่นสังเกตคู่ต่อสู้อยู่เสมอ โดยจะต้องสังเกตตำแหน่งของฟุ้งตรงข้าม ว่าอยู่ส่วนใดของสนาม เพื่อที่จะได้เลือกตำแหน่งในการส่งลูกให้คู่ต่อสู้ได้ตอบโต้ยาก เช่น ฟุ้งตรงข้ามเอนตัวไปด้านหลัง ควรเลือกวิธีการเสิร์ฟต่ำ เพื่อที่เขาจะได้ไม่ทันระวังตัว และมายังตำแหน่งด้านหน้าได้ช้า ซึ่งอาจพลาดลูกที่ส่งไปได้ 4. ฝึกเสิร์ฟอย่างสม่ำเสมอ เมื่อได้เทคนิคในการเสิร์ฟแบดมินตันต่างๆ ไปแล้ว ไม่ว่าจะเป็นจังหวะในการใช้แรงตีลูก การวางเท้าให้หนึ่ง รวมถึง การสังเกตตำแหน่งของฟุ้งตรงข้าม แต่หากไม่มีการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ ฝีมือในการเสิร์ฟลูกก็อาจจะพัฒนาได้ ดังนั้น การฝึกเสิร์ฟอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้เรามีความชำนาญมากขึ้น ที่สำคัญการฝึกเป็นประจำจะช่วยให้เรารู้จังหวะ และการใช้แรงของตัวเอง ทำให้มีการเสิร์ฟแบดมินตันที่แม่นยำมากขึ้น

ผู้วิจัยได้จัดทำเกมในการพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกขนไก่ โดยใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่ว วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2567 จากการสอนพบว่านักเรียนมีทักษะในการเสิร์ฟ เช่น การเสิร์ฟแบ็คแฮนด์-ฟอร์แฮนด์ ยังไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ซึ่งผู้สอนมีได้นิ่งนอนใจและตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนในภายหน้า ดังนั้น ผู้วิจัยจึงศึกษาเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนโดยพัฒนาการสอนการพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกขนไก่ โดยใช้เกมเสิร์ฟลง มงมาแน่ว วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2567 เพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้นักเรียนได้ฝึกทักษะ

ทางด้านการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซนโก่ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน และเป็นแนวทางให้นักเรียนพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น

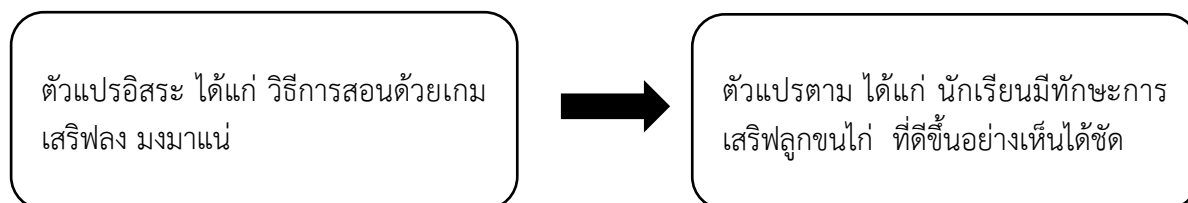
วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน วิชาวพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซนโก่ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 120 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 จำนวน 16 คน วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิด



นิยามศัพท์

1. การเสริมฟลูกซนโก่ หมายถึง การเสริมฟเบตมินตันเปรียบเสมือนการเริ่มต้นเกม โดยผู้ส่งจะต้องส่งให้ถูกต้องตามกติกาที่ตั้งไว้ ซึ่งมีวิธีการส่งดังนี้ ยืนในพื้นที่การเสริมฟ โดยที่เท้าทั้งสองต้องติดพื้น และไม่เหยียบเส้นเขตแดนใดๆ เสริมฟในแนวทแยงมุม โดยที่ผู้รับจะต้องอยู่ในแนวทแยงมุมกับผู้เสริมฟเช่นกัน
2. การพัฒนา” หมายถึง ความเจริญก้าวหน้าโดยทั่ว ๆ ไป เช่น การพัฒนาชุมชน พัฒนาประเทศ คือ การทำสิ่งเหล่านั้นให้ดีขึ้น เจริญขึ้นสนองความต้องการของประชาชนส่วนใหญ่ให้ได้ดียิ่งขึ้น

แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจตั้งอยู่ที่ 73 หมู่ 9 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 เดิมชื่อมีชื่อว่า “โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา” ตั้งขึ้นเพื่อสนองความประสงค์ของบรรดาผู้ปกครองที่ต้องการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาทางศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับควบคู่กันไป

กับการศึกษาภาคบังคับด้วยเหตุนี้ ท่านอาจารย์สมาน มาลีพันธุ์ ประธานบริหาร จึงตกลงสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 3 ชั้นบนเนื้อที่ 2 ไร่ 1.3 งาน หรือ 3,720 ตารางเมตร พร้อมทั้งดำเนินการขออนุญาตจัดตั้งเป็นโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามศึกษาและภาษาอาหรับ ได้รับใบอนุญาตจัดตั้งจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนกระทรวงศึกษาธิการใบอนุญาตเลขที่ กน. 001/2537 ออกให้ ณ วันที่ 17 พฤษภาคม 2537 ให้จัดการศึกษาหลักสูตรโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามและภาษาอาหรับ ระดับอิสลามศึกษาตอนกลาง (มุตะวัชชีฎะฮ์) 3 ปี และอิสลามศึกษาตอนปลาย (ชานาวิยะฮ์) ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2523 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้ง นายสมศักดิ์ มุฮำหมัด เป็นครูใหญ่ โดยมีศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ได้ใช้สถานที่เป็นศูนย์ให้การศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายไปพร้อมกันด้วย ในปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสตรีศาสนวิทยา ได้สร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น ห้องเรียนอีก 12 ห้อง และขออนุญาตจัดการเรียนการสอน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชา พาณิชยกรรม สาขาวิชา พาณิชยกรรม และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี คอมพิวเตอร์ธุรกิจ และการตลาด ได้รับอนุญาตจัดตั้งเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2550 โดยมีนายมนตรี มาลีพันธุ์ เป็นผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและเปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ” มีนักเรียน ปวช. และ ปวส. ในปีการศึกษาแรก 259 คน ปัจจุบันมีนักศึกษารวม 724 คน

แบดมินตัน

กีฬาแบดมินตันมีความเป็นมาที่ไม่ชัดเจนมากนัก ซึ่งจากหลักฐานต่าง ๆ จะสามารถบ่งบอกที่มาของกีฬาประเภทนี้ไว้ที่หลายยุค เช่น ในจีนช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 7 มีภาพวาดเก่า ๆ ซึ่งบ่งบอกว่ามีการใช้ขนไก่มาทำเป็นลูกขนไก่ใช้ในการเล่น ซึ่งตอนนั้นจะใช้เท้าเตะกัน 2 คนหรือจะตั้งวงกัน 3-4 คน คริสต์ศตวรรษที่ 13 ชาวอินเดียแดงในอเมริกาตอนใต้ ใช้ขนนกหรือขนไก่ผูกติดกับลูกกลมโดยลูกบอลกลมนั้นใช้หญ้าฟางพันขมวดเข้าด้วยกัน และให้ชนไก่ขึ้นไปทางเดียวกันและเวลาเล่นใช้มือจับลูกขนไก่นั้นปาใส่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ให้ช่วยกันจับตลอดช่วงเวลาที่กล่าวมานี้ ยังไม่มีการใช้แร็กเกต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ตีปะทะลูกขนไก่ แต่ใช้มือ หรืออวัยวะอื่น ๆ แทน คริสต์ศตวรรษที่ 14 ชาวญี่ปุ่นได้มีการใช้ขนไก่ หรือขนนกเสียบผูกติดกับหัวไม้ และใช้ไม้ตีลูกขนไก่นั้นโดยไม้ที่ใช้ตีทำมาจากไม้กระดาน ตีลูกขนไก่ไปมานับว่าเป็นวิวัฒนาการในรูปลักษณะของการเล่นแบดมินตันที่ใกล้เคียงกับยุคปัจจุบันมากที่สุด โดยมีการใช้แร็กเกตตีลูกขนไก่แทนการใช้อวัยวะของร่างกายปลาย คริสต์ศตวรรษที่ 17 ในแถบยุโรปมีการเขียนภาพสีน้ำมันถึงการเล่นกีฬาแบดมินตันในราชสำนักต่าง ๆ พระราชินีคริสตินาแห่งสวีเดนทรงจำลองไม้แบดมินตันมาจากแร็กเกตในกีฬาเทนนิส และใช้ขนไก่หรือขนนกเสียบติดกับหัวไม้ก๊อก เจ้าฟ้าชายเฟรเดอริก มกุฎราชกุมารแห่งเดนมาร์ก ทรงแบดมินตันในลักษณะเดียวกัน แต่ในตอนนั้นเรียกแบดมินตันว่า "แบดเทิลดอร์กับลูกขนไก่" คริสต์ศตวรรษที่ 18 ในเยอรมนีกษัตริย์ของปรัสเซียเฟรเดอริคมหาราช และพระเจ้าหลุยส์เฟรเดอริก วิลเลียมที่สอง ทรงแบดมินตันในลักษณะเดียวกัน และในประเทศอังกฤษมีเรื่องเล่าว่าในปี ค.ศ. 1870 นายทหารคนหนึ่งไปประจำการอยู่ในเมืองปูนา ประเทศอินเดีย ได้เห็นกีฬาตีลูกขนไก่จึงนำกลับไปเล่นในอังกฤษ และในอังกฤษ ณ คุกหาสน์ “แบดมินตัน” ของยุคแห่งปี

วอร์ด ที่ตำบลกลี้อสเตอร์เซอร์ ในปี ค.ศ. 1873 เกมกีฬาตีลูกขนไก่จึงถูกเรียกว่า “แบดมินตัน” ตามชื่อของสถานที่นับตั้งแต่นั้นมา

วิธีการเล่น

กีฬาแบดมินตันจะแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย และแบ่งการเล่นออกเป็น 2 ประเภท คือ "ประเภทเดี่ยว" แบ่งผู้เล่นออกเป็นฝ่ายละ 1 คน "ประเภททีม" แบ่งผู้เล่นออกเป็นฝ่ายละ 2 คน

วิธีการนับคะแนน

1. ต้องชนะให้ได้มากที่สุด 3 เกม
2. ทุกประเภทของการแข่งขัน ฝ่ายที่ได้ 21 คะแนนก่อนเป็นฝ่ายชนะในเกมนั้น ยกเว้นเมื่อได้ 20 คะแนนเท่ากันต้องนับต่อให้มีคะแนนห่างกัน 2 คะแนน ฝ่ายใดได้คะแนนนำ 2 คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะ แต่ไม่เกิน 30 คะแนน หมายความว่าหากการเล่นดำเนินมาจนถึง 29 คะแนนเท่ากัน ฝ่ายใดได้ 30 คะแนนก่อน เป็นผู้ชนะ
3. ฝ่ายชนะเป็นฝ่ายเสิร์ฟในเกม นัดต่อไป
4. ฝ่ายชนะเป็นฝ่ายส่งลูกได้ก่อน หากฝ่ายตรงข้ามทำลูก "เสีย" หรือลูกไม่ได้อยู่ในการเล่น ผู้เลือกส่งลูกก่อนจะได้คะแนนนำ 1-0 และได้ส่งลูกต่อ แต่หากผู้ส่งลูกทำลูก "เสีย" หรือลูกไม่อยู่ในการเล่น ฝ่ายตรงข้ามจะได้คะแนนตามมาทันทีเป็น 1-1 และฝ่ายตรงข้ามจะได้สิทธิ์ส่งลูกแทน ดำเนินเช่นนี้ต่อไปจนจบเกม
5. ประเภทคู่ให้ส่งลูกฝ่ายละ 1 ครั้ง ตามคะแนนที่ได้ ขณะที่เปลี่ยนฝ่ายส่งลูก หากคะแนนเป็นจำนวนคี่ ผู้อยู่คอร์ทด้านซ้ายเป็นผู้ส่งลูก หากคะแนนเป็นจำนวนคู่ผู้อยู่คอร์ทด้านขวาเป็นผู้ส่งลูก

การเสิร์ฟลูก

1. เมื่อเริ่มเกมให้ฝ่ายที่เสิร์ฟและฝ่ายตรงข้าม ให้ยืนสนามส่งลูกด้านขวา และเมื่อคะแนนของฝ่ายเสิร์ฟเป็นเลขคู่ให้เสิร์ฟด้านซ้าย ถ้าคะแนนของฝ่ายเสิร์ฟเป็นเลขคี่ให้เสิร์ฟขวา
 2. ทุกเส้นนอกแตกต่างกันในส่วนของลูก จะต้องอยู่ต่ำกว่าเอวของผู้ส่งขณะที่แร็กเกตสัมผัสลูก ส่วนเอวนั้นจะพิจารณาโดยการจินตนาการจากเส้นรอบลำตัวที่ระดับซี่โครงซี่สุดท้ายของผู้ส่งลูก
 3. สำหรับการทดลองความสูงคงที่ ทุกส่วนของลูกขนไก่ขณะที่แร็กเกตสัมผัสลูกจะต้องสูงไม่เกิน 1.15 เมตร โดยนับจากพื้นสนามขึ้นมา
 4. ผู้เล่นต้องไม่ถ่วงเวลา หรือเสิร์ฟซ้ำ หรือเสิร์ฟ 2 จังหวะ การเสิร์ฟ ต้องเสิร์ฟไปด้วยจังหวะเดียว
 5. ขณะเสิร์ฟ ส่วนใดส่วนหนึ่งของเท้าทั้ง 2 ข้างต้องสัมผัสพื้นตลอดเวลา
 6. การเสิร์ฟลูกที่ถูกต้อง ต้องให้แร็กเกตสัมผัสกับหัวลูกก่อน หากโดนขนก่อนถือว่าผิดกติกา
- ขณะตีลูกได้กัน ห้ามนำส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายหรือไม้แบดไปสัมผัสกับเน็ต
 - ห้ามตีลูกที่ฝั่งตรงข้ามได้กลับมาในขณะที่ลูกยังไม่ข้ามเน็ตมายังแดนเรา (Over net)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วันชัย กอง พลพรหม (บทคัดย่อ : 2565) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน ออกแบบและพัฒนาโปรแกรมทดลองใช้โปรแกรมและประเมินโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบ่งตามระยะได้แก่ 1) ผู้ฝึกสอนและผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน จำนวน 325 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน นักศึกษากลุ่มทดลอง (try out) จำนวน 20 คน 3) นักศึกษากลุ่มทดลอง 30 คน 4) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน และนักศึกษากลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบและแบบประเมินการใช้โปรแกรม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่า ที (t-test) และการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างด้วย Oneway MANOVA ผลการวิจัย พบว่า สมรรถนะของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน มี 3 องค์ประกอบ จากกลุ่มตัวอย่าง 325 คนเรียงลำดับความสำคัญจากมากไปหาน้อย คือ ความสามารถทางทักษะกีฬา 9 ทักษะ สมรรถภาพทางจิตใจ 7 ด้าน และด้านสมรรถภาพทางกาย 7 ด้าน ตามลำดับองค์ประกอบของโปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน สรุปประเด็นจากการสนทนากลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญ เรียงลำดับความสำคัญจากมากไปหาน้อยขององค์ประกอบย่อยใน 3 องค์ประกอบ คือ ความสามารถทางทักษะกีฬา 9 ทักษะ ได้แก่ ลูกโด่งหลัง การส่งลูก ลูกตัดหยอด ลูกตบ ลูกหยอดหน้าตาข่าย ลูกตาด ลูกจัด ลูกแย็บ และการรับลูก สมรรถภาพทางจิตใจ 4 ด้าน ได้แก่ ความเชื่อมั่น แรงจูงใจ การควบคุมตนเอง สมาธิ และด้านสมรรถภาพทางกาย 4 ด้าน ได้แก่ ความคล่องแคล่ว ความอดทน ความแข็งแรง ความเร็ว ผลการทดลอง (try out) หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยดีกว่าก่อนการทดลองทุกองค์ประกอบผล การทดลองใช้โปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน ด้านความสามารถทางทักษะกีฬา สมรรถภาพทางจิตใจ สมรรถภาพทางกายด้านความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง และความอดทนหลังการทดลองกับก่อนการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกด้าน ส่วนองค์ประกอบด้านสมรรถภาพทางกาย ด้านความเร็ว แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินโปรแกรมการสร้างเสริมสมรรถนะของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน ด้วยรูปแบบCIPP Model การประเมินภาพรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด แยกเป็นรายด้านอยู่ในระดับมากและมากที่สุด สำคัญ : สมรรถนะของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน, โปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะ, ผู้เล่นแบดมินตัน

นายชาติ พรมพุท (บทคัดย่อ : 2564) การศึกษาทักษะการเสิร์ฟลูกขนไก่ หลังมือกีฬาแบดมินตัน วิชาพลศึกษาโดยใช้การสอนแบบสาธิต วิชาซีพนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช) ชั้นปีที่ 1วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถ วิทย์พัฒนการ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นแบดมินตัน ในการเสิร์ฟลูกหลัง มือของนักของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ประจ าปี การศึกษา 2561จำนวน 46คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า เกณฑ์การประเมินที่ได้จากการพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกขนไก่ ลูกหลังมือกีฬาแบดมินตัน ทดสอบครั้งที่ 1จำนวน46 คน ผ่านเกณฑ์จำนวน 24คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 22คน คิดเป็นร้อยละ 52.17 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 47.83 ไม่ผ่าน การทดสอบครั้งที่ 2จำนวน 46 คนผ่านเกณฑ์ จำนวน

40 คนและไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 86.96 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 13.04 ไม่ผ่านแสดงว่า นักศึกษามีการพัฒนาทักษะ การการเสริมฟลูกหลังมือ ที่ดีขึ้นในกีฬาแบดมินตัน ผลการวิจัยพบว่า เกณฑ์การ ประเมินที่ได้จากการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกชนไก่ ลูกมือบน ใต้คู่ระยะห่าง 3 เมตร ของนักศึกษา การ ทดสอบครั้งที่ 1 จำนวน 46 คน ผ่านเกณฑ์จำนวน 32คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 69.57ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 30.43ไม่ผ่าน การทดสอบครั้งที่ 2 จำนวน 46 คน ผ่านเกณฑ์ จำนวน42 คน และไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 4คนคิดเป็นร้อยละ 91.30 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 8.70 ไม่ผ่าน แสดงว่านักศึกษามีการพัฒนาทักษะ เสริมการเล่นลูกมือบน ดีได้คู่ ที่ดีขึ้นในกีฬาแบดมินตัน

เทพวณีย์ หอมสนธิ (บทคัดย่อ : 2564) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะสร้างแบบฝึกเพื่อพัฒนา ทักษะกีฬาแบดมินตันและสมรรถภาพทางกาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตชายชั้นปีที่1 ระดับอุดมศึกษาจำนวน 25 คน ซึ่งมีทักษะกีฬาแบดมินตันอยู่ในระดับเบื้องต้น ในการดำเนินการวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างฝึกเป็นเวลา 6 สัปดาห์ๆ ละ 5 วัน แบบฝึกประกอบด้วย 6 ข้อย่อย ซึ่งต้องฝึกติดต่อกันโดยลำดับดังนี้ ก. การวิ่งในสนามรูปตัว เอ็กซ์ (x) ในเวลา 1 นาที ข. การตีลูกหน้ามือกระทบผนังในเวลา 30 วินาที ค. การตีลูกหลังมือกระทบผนังใน เวลา 30 วินาที ง. การเสริมฟลูกสั้น 15 ลูก จ. การเสริมฟลูกยาว 15 ลูก ฉ. การตีลูกโด่ง 15 ลูก พิจารณา พัฒนาการของผู้เข้ารับการฝึกจากคะแนนของแบบฝึกในแต่ละวัน เปรียบเทียบทักษะแบดมินตันและ สมรรถภาพทางกายก่อนและหลังการฝึกทำแบบฝึกซ้ำๆ หลังจากหยุดฝึกไปแล้ว 1 สัปดาห์ นำผลการฝึกที่ได้ ทั้งหมดไปหาค่าสถิติดังต่อไปนี้คือ วิเคราะห์ความแปรปรวน, วิเคราะห์แนวโน้ม, ทดสอบค่าที, ทดสอบรายคู่ แบบนิวแมน-คูลส์ ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกนี้สามารถสร้างเสริมทักษะแบดมินตันได้เป็นอย่างดีและ สมรรถภาพทางกายในเชิงของความอดทน และความอ่อนตัวได้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 สมรรถภาพทาง กายในความคล่องแคล่วว่องไว ความเร็ว และกำลังมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ส่วน สมรรถภาพทางกายในเชิงของความแข็งแรงไม่มีความแตกต่างกันที่ระดับ .05 หลังจากได้หยุดทำการฝึกไปแล้ว เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ทักษะการเล่นแบดมินตันของผู้เข้ารับการฝึกยังคงอยู่ในระดับเดียวกับครั้งสุดท้ายของการ ฝึกโดยไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ระเบียบวิธีวิจัย

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกชนไก่ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน่ว วิชาพลศึกษาเพื่อ พัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ภาค เรียนที่ 2/2567 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) วิธีการสร้างเครื่องมือ 4) รูปแบบการวิจัย 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร : ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัย อาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ทั้งหมดจำนวน 120 คน

เครื่องมือ : การฝึกทักษะการเสริมฟลูกชนไก่ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน่ว ซึ่งลักษณะของการเสริมฟ จะเสริมฟ แบบแบ็คแฮนด์กับโฟร์แฮนด์

วิธีการสร้างเครื่องมือ : สำหรับวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

การจัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะเสริม โดยใช้เกมเสริม มงมาแน่ว วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2/2567 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 คู่มือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิชา พลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ

1.2 ศึกษาวิธีการจัดทำเกมเสริม มงมาแน่ว จากอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดขอบเขตของเนื้อหา

1.4 กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการเน้น

1.5 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.6 ดำเนินการจัดทำเกมเสริม มงมาแน่ว ตามลำดับของจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาและโครงสร้างที่กำหนดไว้

1.7 นำเกมการส่งสาร สานสัมพันธ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 1 คน พิจารณา

- ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. นางสาวกฤติมา มะลิวัลย์ ตำแหน่ง หัวหน้าหมวดสามัญ

- ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

1. นางสาววิศัลยา ทองทับ ตำแหน่ง หัวหน้าสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

1.8 ปรับปรุงเกมเสริม มงมาแน่ว ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำเกมเสริม มงมาแน่ว ทดลองใช้

1.10 จัดทำเกมเสริม มงมาแน่ว สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

รูปแบบการวิจัย : ผู้วิจัยได้วางแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design โดยใช้กลุ่มเดียว มีลักษณะของการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน (Treatment) ทดสอบนักเรียนหลังเรียน (Posttest) (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และสุภาพ ฉัตรภรณ์, 2549 : 55)

การเก็บรวบรวมข้อมูล : 1. นำเข้าสู่บทเรียน วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre test)

3. ทำการสอนทักษะการเสริมลูกขงไก่ โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทย

พื้นฐาน

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 4 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยนำเกมเสริม มงมาแน่ว มาให้นักเรียนได้เล่น

4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน

วิเคราะห์ข้อมูล : ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของการเสริมฟ เกมเสริมฟลง มงมาแน่ รายวิชา พลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ
2. การหาค่าสถิติพื้นฐาน คือร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 102-103)

1.1 ค่าร้อยละ

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ
F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย

$$\mu = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ μ แทนค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\sigma = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ σ แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัว
N แทนจำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. การเปรียบเทียบผลของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องหลักปฏิบัติ 5 ประการ โดยการหาผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย (พรณี ลี กิจวัฒน์, 2551 : 145-146)

$$D = \sum \mu Y - \sum \mu X$$

เมื่อ D แทนผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ย
 μY แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียน
 μX แทนค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบก่อนเรียน
 $\sum$ แทนผลรวม

ผลการดำเนินการวิจัย

การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชา พลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสน บริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 ในการดำเนินการเพื่อหาประสิทธิภาพของการฝึกทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชา พลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80 /80 นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. นำการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนา สุขภาพ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มาแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสน บริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งนักเรียนยังไม่เคยมีทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ และสอบถาม ความคิดเห็นปัญหาหรือข้อสงสัยในระหว่างที่เรียน การพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ผลการทดสอบปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนฝึก ซึ่งมี คะแนนเต็ม 10 คะแนน นักเรียนดังกล่าว สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 50.00 และเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัย สร้างขึ้น ซึ่งมีคะแนนเต็มเท่ากับ 10 คะแนน ปรากฏว่า นักเรียนทำแบบทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.50 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 85.00 ดังนั้นประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ที่ใช้สำหรับทดสอบในขั้นตอนนี้จึงเท่ากับ 50.00/85.00 ซึ่งถือว่ายังไม่ผ่านมาตรฐานตามเกณฑ์ 80/80 แสดงว่าการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ที่นำมาทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 3 คนนี้ ยังมีประสิทธิภาพ ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมอีก คะแนนผลการทดสอบดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนจากการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพล ศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียน 3 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	5.00	50.00	50.00/85.00
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.50	85.00	

2. ผู้วิจัยนำสิ่งที่ค้นพบจากการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชา พลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 3 คน มาทำการปรับปรุง แก้ไข โดยเฉพาะในเรื่องของเนื้อหา ได้จัดทำใหม่ ให้เหมาะสม ให้มีความง่ายขึ้นจากเดิม

3. ผู้วิจัยนำการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนา สุขภาพ ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากขั้นตอนที่ผ่านมา ไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่ง แต่ครั้งนี้ ได้เพิ่มจำนวนนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสน

บริหารธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองให้มากขึ้นแต่ยังเป็นกลุ่มขนาดเล็กอยู่ คือมีจำนวน 9 คน โดยดำเนินการเช่นเดียวกันกับที่ทำในครั้งแรก ผลปรากฏว่านักเรียนทั้ง 9 คน ทำคะแนนระหว่างเรียน ได้เฉลี่ยเท่ากับ 8.15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.50 และทำคะแนนจากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 8.55 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 85.55 ผลการทดลองครั้งนี้ถือว่าดีกว่า ในครั้งแรก ประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน ร่ายวิชาพลศึกษา เพื่อพัฒนาสุขภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานเท่ากับ 81.50/85.55 จึงกล่าวได้ว่า การพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน ร่ายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ที่สร้างขึ้นในการทดลองครั้งนี้ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่สามารถนำไปใช้สอนในวิชานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนจากการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน ร่ายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ของนักเรียน 9 คน

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	ประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน	10	8.15	81.50	81.50/85.55
คะแนนจากแบบทดสอบ	10	8.55	85.55	

จากการดำเนินการเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาของ วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ เพื่อนำมาจัดทำและพัฒนาออกมาเป็นเกมเสริมฟลง มงมาแน ประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยผ่านการปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งจากผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจนสามารถนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 โดยในครั้งแรกทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 3 คน หลังมีการปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองกับนักเรียน กลุ่มเล็ก จำนวน 9 คน ซึ่งได้เกมเสริมฟลง มงมาแน ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้แล้ว แต่เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นสูงสุด ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง อีกเล็กน้อย และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่จำนวน 16 คน ซึ่งได้ผลที่สอดคล้องกัน จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน ร่ายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาเพื่อนำมาใช้ฝึกทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน ร่ายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง 1 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การทดลองใช้การพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกซไนท์ โดยใช้เกมเสริมฟลง มงมาแน ร่ายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบก่อนทดสอบและหลังทดสอบโดยใช้เกมส่งเสริม สานสัมพันธ์

คะแนน	ร้อยละ	μ	σ
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	41.60	4.16	1.28
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	83.20	8.32	1.14

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ย 4.16 ($\sigma = 1.28$) คิดเป็นร้อยละ 41.60 ส่วนคะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ย 8.32 ($\sigma = 1.14$) คิดเป็นร้อยละ 83.20

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการเสริมปลูกขนไก่ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ

คะแนน	μ	D
คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ	4.16	
		4.16
คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ	8.32	

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนทดสอบหลังการพัฒนาทักษะการเสริมปลูกขนไก่ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะอยู่ 4.16 คะแนน นั่นคือคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังพัฒนาทักษะสูงกว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนพัฒนาทักษะซึ่งเป็นจริงตามคำถามการวิจัยที่ตั้งไว้

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมส่งสาร สานสัมพันธ์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

ผู้วิจัยได้สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเสริมปลูกขนไก่ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ ในด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบเกมเสริมฟลาง มงมาแน และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเสริมปลูกขนไก่ โดยใช้เกมเสริมฟลาง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	σ	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.11	0.63	มาก

1.2 เนื้อหามีความเข้าใจง่าย	4.13	0.53	มาก
2. ด้านการออกแบบเกมเสริมฟอง มงมาแน			
2.1 สีสันมีความน่าสนใจ	3.83	0.68	มาก
2.2 ขนาดของเกม มีความเหมาะสม	3.89	0.73	มาก
2.3 มีรูปแบบการเล่นที่น่าสนใจ	3.95	0.63	มาก
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
3.1 เพิ่มความเข้าใจให้กับนักเรียน	4.76	0.81	มากที่สุด
3.2 นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.81	0.59	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.21	0.65	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกชนไก้ โดยใช้เกมเสริมฟอง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ จำนวน 16 คน ในด้านต่าง ๆ ดังกล่าว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.21 ($\sigma = 0.65$)

สรุปผลการวิจัย

สรุปผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกชนไก้ โดยใช้เกมเสริมฟอง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80
2. การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกชนไก้ โดยใช้เกมเสริมฟอง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกชนไก้ โดยใช้เกมเสริมฟอง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมเสริมฟอง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ 1.ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะการเสริมฟลูกชนไก้ โดยใช้เกมเสริมฟอง มงมาแน รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ พบว่า มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า เกมเสริมฟอง มงมาแน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ และได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำมาทดลองใช้จริง มีความถูกต้องทันสมัย มีเนื้อหาสาระครบถ้วน มีความต่อเนื่อง มีความกระชับรัดกุม และชัดเจนอีกทั้งนักเรียนยังได้รับคำแนะนำ วิธีการเรียนรู้จากครูผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ถูกต้องตามขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับ นายชาติรี พรหมพุทธ (บทคัดย่อ : 2564) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นแบดมินตัน ในการเสริมฟลูกหลัง มือของนักของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพนิชย การ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่

1 ประจำปี การศึกษา 2561จำนวน 46คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า เกณฑ์การประเมินที่ได้จากการพัฒนาทักษะการเสริมลูกชนไก่ ลูกหลังมือกีฬาแบดมินตัน ทดสอบครั้งที่ 1จำนวน46 คน ผ่านเกณฑ์จำนวน 24คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 22คน คิดเป็นร้อยละ 52.17 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 47.83 ไม่ผ่าน การทดสอบครั้งที่ 2จำนวน 46 คนผ่านเกณฑ์ จำนวน 40 คนและไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 86.96 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 13.04 ไม่ผ่านแสดงว่านักศึกษา มีการพัฒนาทักษะ การการเสริมลูกหลังมือ ที่ดีขึ้นในกีฬาแบดมินตัน ผลการวิจัยพบว่า เกณฑ์การประเมินที่ได้จากการพัฒนาทักษะการเสริมลูกชนไก่ ลูกมือบน โต๊ะระยะห่าง 3 เมตร ของนักศึกษา การทดสอบครั้งที่ 1จำนวน 46 คน ผ่านเกณฑ์จำนวน 32คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 69.57ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 30.43ไม่ผ่าน การทดสอบครั้งที่ 2 จำนวน 46 คน ผ่านเกณฑ์จำนวน42 คนและไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 4คนคิดเป็นร้อยละ 91.30 ผ่าน และคิดเป็นร้อยละ 8.70 ไม่ผ่าน แสดงว่านักศึกษา มีการพัฒนาทักษะ เสริมการเล่นลูกมือบน โต๊ะคู่ ที่ดีขึ้นในกีฬาแบดมินตัน

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะและหลังฝึกทักษะการเสริมลูกชนไก่ โดยใช้เกมเสริมพล มงมาแน่ว รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ พบว่า คะแนนทดสอบหลังฝึกทักษะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนฝึกทักษะอยู่ 4.16 คะแนน ทั้งนี้เนื่องจากเกมเสริมพล มงมาแน่ว ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้มีการศึกษาค้นคว้า และผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความสอดคล้องในการนำเกมวงล้อเสี่ยงทาย ไปใช้เป็นการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายมีเนื้อหาที่ทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทดสอบสูงขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยใช้เกมเสริมพล มงมาแน่ว รายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำเกมเสริมพล มงมาแน่ว ไปใช้
 - 1.1 เพิ่มช่องรับคะแนน
 - 1.2 สามารถนำไปพัฒนาการเรียนกับนักเรียน ในรายวิชาอื่น ๆ ได้
2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป
 - 2.1 สามารถเพิ่มช่องคะแนนให้มากขึ้น
 - 2.2. ปรับขนาดให้มีหลากหลาย

บรรณานุกรม

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2556. ประวัติวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ.

สืบค้นเมื่อวันที่ 16 ตุลาคม 2567, จาก <http://www.sasana.ac.th>

การสื่อสาร

<https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/27719>

เทพวณีย์ หอมสนิท (บทคัดย่อ : 2564) เรื่องสร้างแบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะกีฬาแบดมินตันและสมรรถภาพทางกาย

<https://shorturl.asia/wgd5Z>

นายชาติรี พรหมพุทธ (บทคัดย่อ : 2564) เรื่องการศึกษาทักษะการเสิร์ฟลูกขนไก่ หลังมือกีฬาแบดมินตันวิชาพลศึกษาโดยใช้การสอนแบบสาธิต วิชาซีพนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถ วิทยพัฒน์วิชาการ

วันชัย กอง พลพรหม (บทคัดย่อ : 2565) เรื่องการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะของผู้เล่นกีฬาแบดมินตัน

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%94%E0%B8%A1%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%99>

กีฬาแบดมินตัน วิธีการเล่น วิธีการนับคะแนน เสนเสิร์ฟลูก