

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏที่จัดกีฬาแบดมินตันเป็นสาระการเรียนรู้ทางพลศึกษา (รายวิชาแบดมินตัน) ของโรงเรียนปีการศึกษา 2549

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ปีการศึกษา 2549 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (sample random sampling) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จาก 2 ห้องเรียนมา 1 ห้องเรียน โดยการจับสลากเพื่อกำหนดให้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีนักเรียนจำนวน 30 คน เข้าร่วมกิจกรรมการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

2. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันซึ่ง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest - Posttest Design (บุญส่ง โกสะ, 2542 : 88) ดังแสดงในแผนภูมิ

O ₁ T O ₂

สัญลักษณ์ ใช้ในแบบแผนการวิจัย มีความหมาย ดังต่อไปนี้

T คือ การทดลองตามโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

O₁ คือ การทดสอบเพื่อประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันซึ่งได้แก่ทักษะการตีลูกโด่ง การตีลูกหยอด การส่งลูกยาว ก่อนการฝึก (Pre - test)

O₂ คือ การทดสอบเพื่อประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันซึ่งได้แก่ทักษะการตีลูกโด่ง การตีลูกหยอด การส่งลูกยาว หลังการฝึก (Post - test)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

3.1 โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

3.2 แบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ

3.1 โปรแกรมเกมทางพลศึกษา ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างโปรแกรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางพลศึกษาฝึกทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน โดยพิจารณาองค์ประกอบต่อไปนี้

1.1 ระยะเวลาที่ใช้ในการฝึกแต่ละครั้ง

1.2 จำนวนเกมที่ใช้ในการฝึกแต่ละครั้ง

1.3 จำนวนเกมที่ใช้พัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบดมินตันในโปรแกรมประกอบไปด้วยเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง จำนวน 16 เกม เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด จำนวน 16 เกม เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว จำนวน 16 เกม

1.4 ความบ่อยของการฝึกในแต่ละสัปดาห์ ใช้ 3 ครั้งต่อสัปดาห์

1.5 ระยะเวลาในการฝึกทั้งโปรแกรมเกมทางพลศึกษา ทั้งหมด 8 สัปดาห์

2. จัดทำร่างโปรแกรมเกมทางพลศึกษา เพื่อนำไปใช้ในพัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐาน

ในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ ซึ่งส่วนประกอบต่างๆ ในโปรแกรมเกมทางพลศึกษานี้ประกอบด้วยแนวคิดพื้นฐาน ลักษณะของโปรแกรม จุดประสงค์ เนื้อหาแบบฝึก วิธีการฝึก กระบวนการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา และการประเมินผลโปรแกรมซึ่งในการร่างโปรแกรมเกมทางพลศึกษานี้เพื่อเป็นแนวทางการสร้างและคัดเลือกเกม

3. สร้างเกมและคัดเลือกเกมที่เหมาะสมมาจัดทำแผนการจัดกิจกรรมฝึกในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา โดยกำหนดสร้างแผนการจัดกิจกรรม 24 แผน แผนละ 2 เกม รวมมีเกมทั้งหมด 48 เกมสำหรับกลุ่มตัวอย่างโดยปรึกษาคณะกรรมการที่ปรึกษาการทำวิทยานิพนธ์ดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตาราง 3 การร่างโปรแกรมเกมทางพลศึกษาเพื่อเป็นแนวทางการสร้างและคัดเลือกเกม

ทักษะการตีลูกพื้นฐาน ในกีฬาแบดมินตัน	เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน	แผนการ จัดกิจกรรม
ทักษะการตีลูกโด่ง	1. ตีลูกโด่ง 30 แด้ม	1
	2. ตีลูกโด่งข้ามเชือก	2
	3. ตีให้ไกลไปให้ถึง	3
	4. ตีโด่งเลือกแด้ม	4
	5. ระวังหลัง	5
	6. โด่งสวาท	6
	7. โด่งจับวาง	7
	8. โด่งจับวางข้ามเชือก	8
ทักษะการตีลูกหยอด	9. ตีให้ไกลใครตีใครอยู่	9
	10. โด่งมารารอน	10
	11. ตีคลีโด่ง	11
	12. ตีคลีเปลี่ยนทิศ	12
	13. ดล้วยวาท	13
	14. สงครามวัดดวง	14
	15. พร้อมชนคนแมน	15
	16. ป้องกันแดน	16
ทักษะการส่งลูกยาว	1. 30 ซิป แชนป์ แชนป์	17
	2. โป่ง 5 บัง 50	18
	3. ข้างขึ้นข้างลง	19
	4. หยอดเปลี่ยนมือ	20
	5. ตีหยอดหน้าตาข่าย	21
	6. หยอดจับวาง	22
	7. นกคืนหลัง	23
	8. นกแย่งหลัง	24
	9. รถไฟลับราง	25
	10. เครื่องบินร่อน	26
	11. หยอดเป้าขโมยแด้ม	27
	12. ลอดเป้าขโมยแด้ม	28
	13. หนุมานส่งหิน	29
	14. หนุมานร่อนจักร	30
	15. แย้งรู	31
	16. ต้อนหมูเข้าคอก	32
รวม	1. เสียดกถัง	33
	2. เสือข้ามห้วย	34
	3. โปะแดก	35
	4. ยาวปาโต๊ะ ปาโต๊ะ	36
	5. ยาว จ้อ เจียบ	37
	6. GO FOR GOAL	38
	7. ตีมะนาวเข้าบ้าน	39
	8. จุดพลุโด่ง	40
9. คอนเนอร์แบด	41	
10. SUPER DOWN	42	
11. ส่งลงรู	43	
12. งูตกบันได	44	
13. มัจฉาตะครุบเหยื่อ	45	
14. ข้ามเรือประจัญบาน	46	
15. ด่อหางหมู	47	
16. กระทั่งข้ามคอก	48	
รวม	48 เกม	24

4. นำโปรแกรมเกมทางพลศึกษา เสนอต่อดคณะกรรมการที่ปรึกษาการทำวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. นำโปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อบุคลากรจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมเชิงเนื้อหาของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาในด้านแนวคิด พื้นฐาน ด้านจุดประสงค์ ด้านองค์ประกอบของโปรแกรม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องอีกครั้งหนึ่งก่อนนำไปใช้ ผู้ทรงคุณวุฒิประกอบด้วย

5.1 รองศาสตราจารย์ นิธิเดชน์ เชิดพุด อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

5.2 รองศาสตราจารย์ วิราพร พงศ์อาจารย์ อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5.3 อาจารย์ บุญเลิศ เจริมปลั่ง อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5.4 อาจารย์ อำพล โกมะหิ อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5.5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มงคล อักษรดิษฐ์ อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาในด้านแนวคิดพื้นฐาน ด้านจุดประสงค์ ด้านองค์ประกอบของโปรแกรมที่เสนอต่อบุคลากรจำนวน 5 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน การวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา และอาจารย์ที่มีประสบการณ์ทางการสอนพลศึกษาดังรายละเอียด (ภาคผนวก ก) ได้ตรวจสอบความเหมาะสมเชิงเนื้อหา ในด้านแนวคิดพื้นฐาน ด้านจุดประสงค์ ด้านองค์ประกอบของโปรแกรม โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินลงในแบบประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมทางพลศึกษาดังรายละเอียด (ภาคผนวก ข) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scales) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 100) แล้วหาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อโดยใช้เกณฑ์ของประคอง กรรณสูตร (2538 : 77) แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่าเฉลี่ยรายข้อ 3.50 ขึ้นไป

จากการวิเคราะห์ค่าความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า โดยภาพรวมส่วนใหญ่ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่าโปรแกรมเกมทางพลศึกษามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ดังรายละเอียด (ภาคผนวก ค)

6. นำแผนการจัดกิจกรรมไปทดลองนำร่องกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.2 แล้วนำผลการทดลองนำร่องมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมในโปรแกรม

7. นำโปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

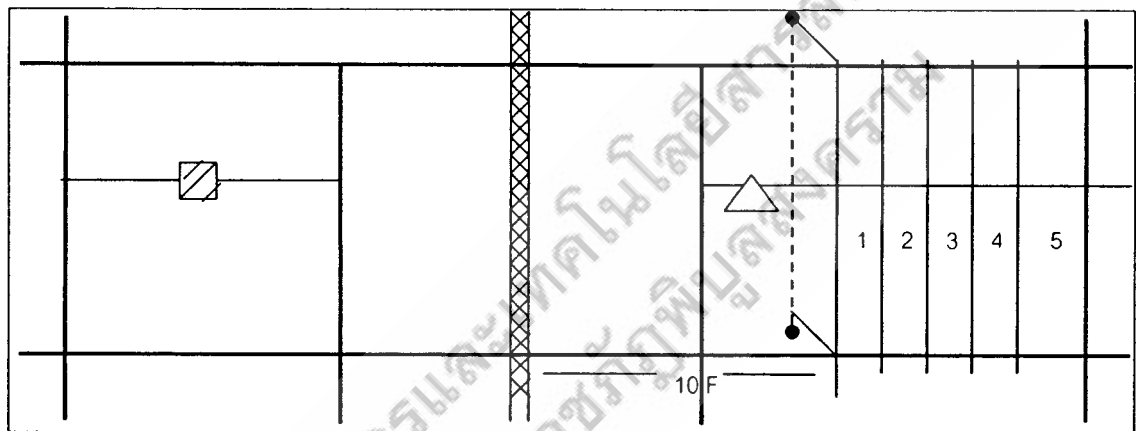
3.2 แบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ที่ใช้ในการวิจัยนี้มีจำนวน 3 แบบประเมินทักษะคือ 1. แบบประเมินทักษะการตีลูกโต่ง 2. แบบประเมินทักษะการตีลูกหยอด 3. แบบประเมินทักษะการส่งลูกยาว ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาโปรแกรมเกมทางพลศึกษาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ เนื้อหาแบบฝึกวิธีการฝึกและศึกษาเทคนิคการทดสอบและการประเมินผลทางพลศึกษา จากหนังสือวารสาร เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

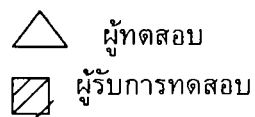
2. ศึกษาลักษณะสำคัญของแต่ละทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. ศึกษาแบบทดสอบทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันถึงวิธีการทดสอบและวิธีการให้คะแนนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

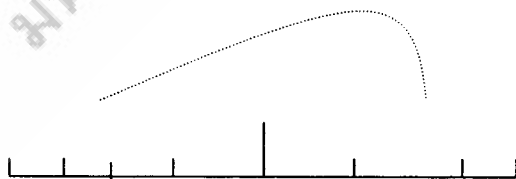
4. สร้างแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ทั้ง 3 แบบดังนี้
แบบที่ 1 แบบประเมินทักษะการตีลูกโต่งในกีฬาแบดมินตัน



ตาข่าย



วิถีของลูก



วัตถุประสงค์ เพื่อประเมินทักษะการตีลูกโต่งในกีฬาแบดมินตันของกลุ่มทดลอง
อุปกรณ์

1. ไม้แร็กเกตแบดมินตัน
2. ลูกขนไก่
3. สนามแบดมินตันพร้อมตาข่าย
4. กระดาษขาว
5. ใบบันทึกผลการทดสอบ

ลักษณะของสนาม

1. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นเขตหลังที่เป็นเส้นหลังของการส่งลูกยาว ประเภทคู่เข้าไปในสนาม 2 ฟุต 3 ฟุต 4 ฟุต และ 5 ฟุตแล้วลากเส้นขนานกับเส้นเขตหลังที่เป็นเส้นหลังของการส่งลูกยาวประเภทคู่โดยใช้กระดาษขาวกว้าง 1 นิ้ว ติดเข้ามาด้านในของเส้น
2. กำหนดบริเวณสำหรับการตีลูกโต่ง ซึ่งวัดจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไป 6 ฟุต
3. กำหนดระดับคะแนนจากช่องด้านหลังสุดจนถึงช่องหน้าสุดเป็นระดับคะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

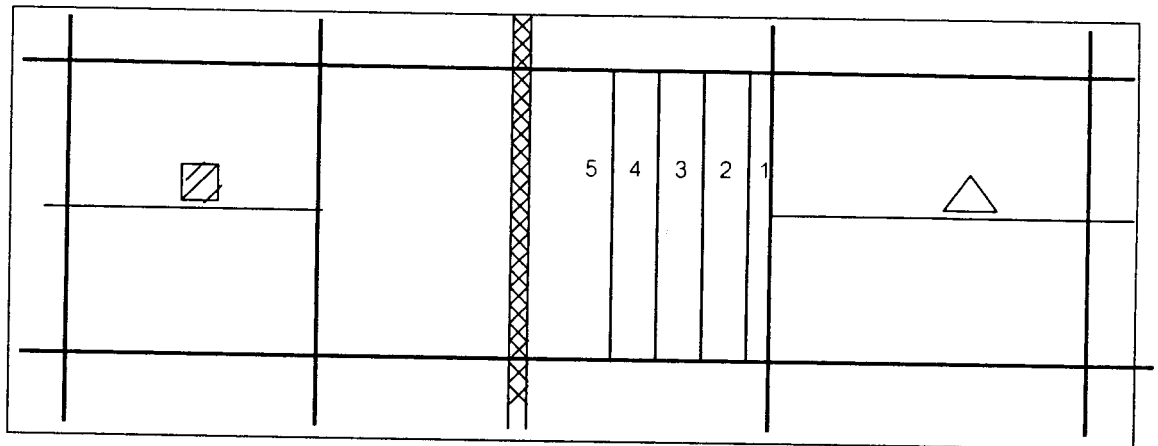
วิธีดำเนินการทดสอบ

1. เตรียมลูกขนไก่อย่างน้อย 4 โหล ไม้แร็กเกต และใบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ
2. ให้ผู้รับการทดสอบยืนในสนามอย่างถูกต้องเพื่อส่งลูกไปยังสนามที่เตรียมไว้
3. ผู้ช่วยผู้ทดสอบยืนอยู่บนจุดตัดระหว่างเส้นส่งลูกกับเส้นกลางแล้วตีลูกขนไก่ให้อยู่ในลักษณะลอยโต่งเหนือตาข่ายไปให้ผู้รับการทดสอบ
4. ในการตีลูกโต่งแต่ละครั้งผู้รับการทดสอบต้องพยายามตีลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกา โดยให้วิถีลูกขนไก่ลอยโต่งข้ามเชือกไปยังบริเวณเส้นหลัง
5. ผู้รับการทดสอบสามารถส่งลูกหน้ามือหรือส่งลูกแบบหลังมือก็ได้
6. ผู้รับการทดสอบทำการตีลูกโต่งทั้งหมด 20 ครั้ง
7. ผู้ทดสอบเป็นผู้ตรวจสอบวิถีของลูกในการตีลูกโต่งแต่ละลูกว่าถูกต้องหรือไม่ถ้าวิถีของลูก ขนไก่ไม่ถูกต้องถือว่าไม่ได้คะแนนในลูกนั้น
8. ผู้ทดสอบบันทึกคะแนนทุกครั้งแล้วนับคะแนนรวมกันทั้ง 20 ครั้ง
9. ถ้าลูกขนไก่ตกลงบนเส้นแบ่งคะแนนให้นับคะแนนที่มากกว่า

ตาราง 4 เกณฑ์การให้คะแนนทักษะการตีลูกโต่งในกีฬาแบดมินตัน

ระดับคะแนน	ทักษะการปฏิบัติ
5	ตีลูกโต่งได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลอยโต่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 5 คะแนน
4	ตีลูกโต่งได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลอยโต่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 4 คะแนน
3	ตีลูกโต่งได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลอยโต่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 3 คะแนน
2	ตีลูกโต่งได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลอยโต่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 2 คะแนน
1	ตีลูกโต่งได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลอยโต่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 1 คะแนน
0	<ul style="list-style-type: none"> - ตีลูกโต่งไม่ถูกต้องตามกติกา - ตีลูกโต่งได้ถูกต้องตามกติกา แต่ไม่ข้ามตาข่าย - ตีลูกโต่งได้ถูกต้องตามกติกา แต่ลูกออกนอกสนามไม่ลงจุดที่กำหนด - ตีลูกโต่งได้ถูกต้องตามกติกา แต่วิถีลูกชนไก่ ไม่ผ่านช่องระหว่างขอบบนของตาข่ายและเชือก

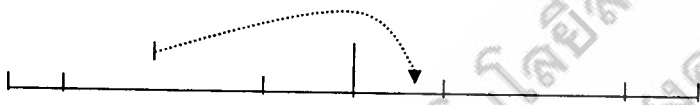
แบบที่ 2 แบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน



ตาข่าย



วิถีของลูก



วัตถุประสงค์ เพื่อประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันของกลุ่มทดลอง
อุปกรณ์

1. ไม่เร็วเกินไป
2. ลูกชนไก่
3. สนามแบดมินตันพร้อมตาข่าย
4. กระดาษขาว
5. ไบบนที่กั้นผลการทดสอบ

ลักษณะของสนาม

1. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นสมมติส่งลูกสั้นเข้าไปหาตาข่าย 6 นิ้ว 1 ฟุต 6 นิ้ว 2 ฟุต 6 นิ้ว 3 ฟุต 6 นิ้ว ทั้งสองด้านของสนาม แล้วลากเส้นขนานกับเส้นสมมติที่ใช้แบ่งแดน ได้ตาข่าย โดยใช้กระดาษขาวกว้าง 1 นิ้ว ติดเข้ามาด้านในของเส้น
2. กำหนดบริเวณสำหรับการตีลูกหยอด ซึ่งวัดจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไป 6 ฟุต

3. กำหนดระดับคะแนนจากช่องหน้าสุดจนถึงช่องหลังสุดเป็นระดับคะแนน 1, 2, 3, 4 และ 5 คะแนน ตามลำดับ

วิธีดำเนินการทดสอบ

1. เตรียมลูกขนไก่อย่างน้อย 4 โหล ไม่รีบเกิด และใบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ
2. ผู้ช่วยผู้ทดสอบยืนอยู่บนจุดตัดระหว่างเส้นส่งลูกสั้นกับเส้นกลางแล้วตีลูกขนไก่ให้อยู่ลักษณะลอยโด่ง
3. ให้ผู้รับการทดสอบยืนในสนามตามจุดที่กำหนดอย่างถูกต้องเพื่อตีลูกไปยังสนามที่เตรียมไว้
4. ในการตีลูกหยอดแต่ละครั้งผู้รับการทดสอบต้องพยายามตีลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกา โดยให้วิถีลูกขนไก่พุ่งย่อยข้ามตาข่ายไปตกที่บริเวณด้านหน้าของแดนตรงข้ามให้ใกล้ตาข่ายมากที่สุด
5. ผู้รับการทดสอบสามารถตีลูกหยอดหน้ามือ หรือตีลูกหยอดหลังมือก็ได้
6. ผู้รับการทดสอบทำการตีลูกหยอดทั้งหมด 20 ครั้ง
7. ผู้ทดสอบเป็นผู้ตรวจสอบวิถีของลูกในการตีลูกหยอดแต่ละลูกว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าวิถีของลูกขนไก่ไม่ถูกต้องถือว่าไม่ได้คะแนนในลูกนั้น
8. ผู้ทดสอบบันทึกคะแนนทุกครั้งแล้วนับคะแนนรวมกันทั้ง 20 ครั้ง
9. ถ้าลูกขนไก่ตกลงบนเส้นแบ่งคะแนนให้นับคะแนนที่มากกว่า

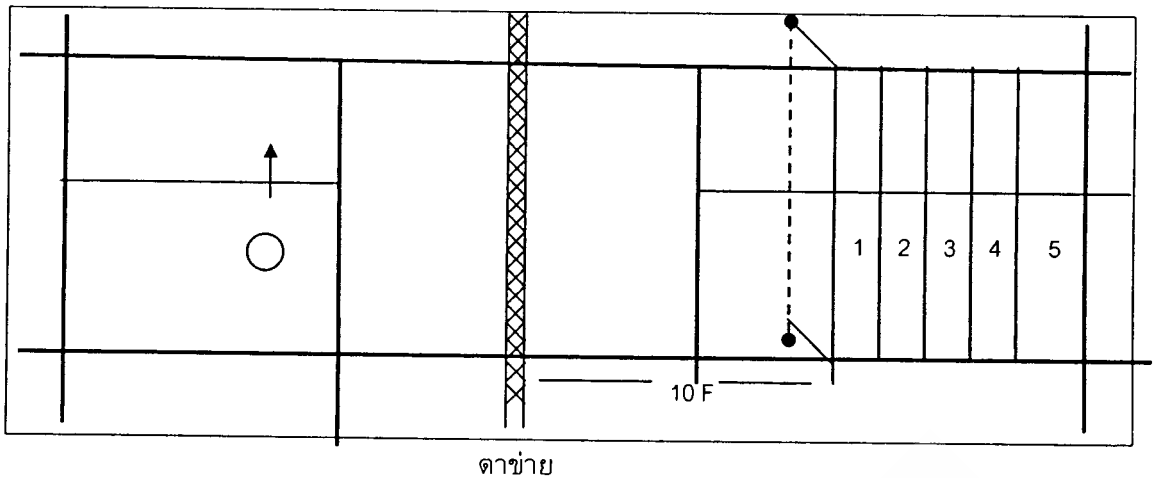
สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง 5 เกณฑ์การให้คะแนนทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

ระดับคะแนน	ทักษะการปฏิบัติ
5	ตีลูกหยอดได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 5 คะแนน
4	ตีลูกหยอดได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 4 คะแนน
3	ตีลูกหยอดได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 3 คะแนน
2	ตีลูกหยอดได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 2 คะแนน
1	ตีลูกหยอดได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไก่ข้ามตาข่ายลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 1 คะแนน
0	<ul style="list-style-type: none"> - ตีลูกหยอดไม่ถูกต้องตามกติกา - ตีลูกหยอดไม่ข้ามตาข่าย - ตีลูกหยอดได้ถูกต้องตามกติกา แต่ลูกออกนอกสนามไม่ลงจุดที่กำหนด - ตีลูกหยอดได้ถูกต้องตามกติกา แต่วิถีลูกชนไก่ ไม่ถูกต้อง

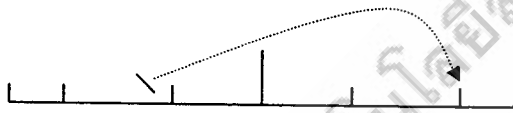
สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี

แบบที่ 3 แบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน



วิธีของลูก

○ แทนผู้เข้ารับการทดสอบ



วัตถุประสงค์ เพื่อประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันของกลุ่มทดลอง
อุปกรณ์

1. ไม้แร็กเกตแบดมินตัน
2. ลูกขนไก่
3. สนามแบดมินตันพร้อมดาข่าย
4. กระดาษกาว
5. ไบบ์นทีกผลการทดสอบ

ลักษณะของสนาม

1. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังของการส่งลูกยาว ประเภทคู่
เข้าไป ในสนาม 2 ฟุต 3 ฟุต 4 ฟุต และ 5 ฟุต ตามลำดับ แล้วลากเส้นขนานกับเส้นเขตหลังที่
เป็นเส้นหลังของการส่งลูกยาวประเภทคู่ โดยใช้กระดาษกาวกว้าง 1 นิ้ว ทำเป็นเส้นติดเข้ามา
ด้านในของเส้น

2. ชิงเชือกที่จุดห่างจากตาข่าย 10 ฟุต โดยที่เชือกขนานกับตาข่ายที่ระดับความสูง 7 ฟุต

3. กำหนดระดับคะแนนจากช่องหลังสุดจนถึงช่องหน้าสุดเป็นระดับคะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

วิธีดำเนินการทดสอบ

1. เตรียมลูกขนไก่อย่างน้อย 4 โหล ไม่เริ่มเกิด และไปบันทึกผลคะแนนการทดสอบ
2. ให้ผู้รับการทดสอบยืนในสนามอย่างถูกต้องเพื่อส่งลูกไปยังสนามที่เตรียมไว้
3. ในการส่งลูกแต่ละครั้งผู้รับการทดสอบต้องพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกาโดยให้วิถีลูกขนไก่ลอยโค้งข้ามเชือก
4. ผู้รับการทดสอบสามารถส่งลูกหน้ามือหรือส่งลูกหลังมือก็ได้
5. ผู้รับการทดสอบทำการส่งลูกทั้งคอร์ตซ้ายและคอร์ตขวา ดำเนินการส่งลูกคอร์ตละ 10 ครั้งรวมทั้งหมด 20 ครั้ง
6. ผู้ทดสอบบันทึกคะแนนทุกครั้ง แล้วนับคะแนนรวมกันทั้ง 20 ครั้ง
7. ถ้าลูกขนไก่ตกลงบนเส้นแบ่งคะแนนให้นับคะแนนที่มากกว่า

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง 6 เกณฑ์การให้คะแนนทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

ระดับคะแนน	ทักษะการปฏิบัติ
5	ส่งลูกยาวได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไม้ข้ามตาข่ายลอยโด่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่องคะแนน 5 คะแนน
4	ส่งลูกยาวได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไม้ข้ามตาข่ายลอยโด่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่อง 4 คะแนน
3	ส่งลูกยาวได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไม้ข้ามตาข่ายลอยโด่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่อง 3 คะแนน
2	ส่งลูกยาวได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไม้ข้ามตาข่ายลอยโด่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่อง 2 คะแนน
1	ส่งลูกยาวได้ถูกต้องตามกติกาโดยที่วิถีลูกชนไม้ข้ามตาข่ายลอยโด่งไปข้ามเชือก ลงจุดที่กำหนดช่อง 1 คะแนน
0	<ul style="list-style-type: none"> - ส่งลูกยาวไม่ถูกต้องตามกติกา - ส่งลูกยาวได้ถูกต้องตามกติกา แต่ไม่ข้ามตาข่าย - ส่งลูกยาวได้ถูกต้องตามกติกา แต่ลูกออกนอกสนามไม่ลงจุดที่กำหนด - ส่งลูกยาวได้ถูกต้องตามกติกา แต่วิถีลูกชนไม้ ไม่ลอยโด่งไปข้ามเชือกลง จุดที่กำหนด

ตาราง 7 เกณฑ์การประเมินผลทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันที่นิยมใช้ในการ
ทดสอบและประเมินผลในกีฬาแบดมินตัน (นภพร ทศน์ยงนา, 2548 : 64)

ระดับคะแนน (ร้อยละ)	เกณฑ์คุณภาพ	ระดับพัฒนาการ ทางการเรียนรู้ทักษะ
85-100	ดีเยี่ยม	อัตโนมัติ
81-84	ดีมาก	
76-80	ดี	
71-75	ค่อนข้างดี	การเชื่อมโยง
65-70	พอใช้	
51-64	ค่อนข้างต่ำ	ความรู้ความเข้าใจ
0-50	ต่ำ	

5. นำแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ทั้ง 3 แบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่านเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องอีกครั้งหนึ่งก่อนนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิประกอบด้วย

5.1 รองศาสตราจารย์ นิธิเตชณ์ เชิตพุด อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

5.2 รองศาสตราจารย์ วิราพร พงศ์อาจารย์ อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5.3 อาจารย์ บุญเลิศ เจิมปลั่ง อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5.4 อาจารย์ อำพล โกมะหิ อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

5.5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มงคล อักษรดิษฐ์ อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

จากการวิเคราะห์ค่าคะแนนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ซึ่งเป็นเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่านประเมินลงในแบบสอบถามความคิดเห็นในด้านต่างๆ ของแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scales) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 100) แล้วหาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อโดยใช้เกณฑ์ของประคอง กรรณสูตร (2538 : 77) โดยคัดเลือกข้อที่มีค่าเฉลี่ยรายข้อ 3.50 ขึ้นไป พบว่า โดยภาพรวมส่วนใหญ่มีระดับค่าคะแนนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ทั้ง 3 แบบ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน มีค่าคะแนนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเฉลี่ยอยู่ในระดับมากและมากที่สุดดังปรากฏรายละเอียดใน (ภาคผนวก จ) แบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน มีค่าคะแนนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเฉลี่ยอยู่ในระดับมากและมากที่สุดดังปรากฏรายละเอียดใน (ภาคผนวก ข) แบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน มีค่าคะแนนความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเฉลี่ยอยู่ในระดับมากและมากที่สุดดังปรากฏรายละเอียดใน (ภาคผนวก ฉ)

6. ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้เสนอแนะ

7. นำแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองนำร่องกับนักเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.2 แล้วนำผลการทดลองนำร่องมาปรับปรุงแก้ไข

4. วิธีดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลองทำตามลำดับดังนี้

4.1 ก่อนการทดลองให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบเพื่อประเมินทักษะการตีลูกโด่งการตีลูกหยอด การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันโดยแบบประเมินทักษะพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันบันทึกผลคะแนนการทดสอบ (Pre - test)

4.2 ทำการทดลองตามโปรแกรมเกมทางพลศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง ตามกำหนดการ ดังนี้

การทดลองตามโปรแกรม เกมทางพลศึกษา	เกมทางพลศึกษา	แผนการจัดกิจกรรมและ แผนการดำเนินกิจกรรม
แผนการจัดกิจกรรม ที่ 1 ถึง 8 เพื่อพัฒนา ทักษะการตีลูกโด่ง จัดใน เวลาเรียนปกติทุกวัน จันทร์ พุธ ศุกร์ เวลา 14.30 น. ถึง 15.30 น.	1. ตีลูกโด่ง 30 แด้ม 2. ตีลูกโด่งข้ามเชือก 3. ตีให้ไกลไปให้ถึง 4. ตีโด่งเลือกแด้ม 5. ระวังหลัง 6. โด่งสวาท 7. โด่งจับวาง 8. โด่งจับวางข้ามเชือก 9. ตีให้ไกลใครดีใครอยู่ 10. โด่งมาราธอน 11. ตีคลีโด่ง 12. ตีคลีเปลี่ยนทิศ 13. ดลยอวกาศ 14. สงครามวัดดวง 15. พร่อมชนคนแมน 16. ป้องกันแดน	แผนที่ 1 วันที่ 9ม.ค.51 แผนที่ 2 วันที่ 11ม.ค.51 แผนที่ 3 วันที่ 14ม.ค.51 แผนที่ 4 วันที่ 16ม.ค.51 แผนที่ 5 วันที่ 18ม.ค.51 แผนที่ 6 วันที่ 21ม.ค.51 แผนที่ 7 วันที่ 23ม.ค.51 แผนที่ 8 วันที่ 25ม.ค.51
แผนการจัดกิจกรรม ที่ 9 ถึง 16 เพื่อพัฒนา ทักษะการตีลูกหยอด จัด ในเวลาเรียนปกติทุกวัน จันทร์ พุธ ศุกร์ เวลา 14.30 น. ถึง 15.30 น.	1. 30 ชิป แชนป์ แชนป์ 2. โป่ง 5 ปัง 50 3. ข้างขึ้นข้างลง 4. หยอดเปลี่ยนมือ 5. ตีหยอดหน้าตาข่าย 6. หยอดจับวาง 7. นกคืนหลัง 8. นกแย่งหลัง 9. รถไฟสับราง 10. เครื่องบินร่อน 11. หยอดเป่าขโมยแด้ม 12. ลอดเป่าขโมยแด้ม 13. หนุมานสังหิ้น 14. หนุมานร่อนจักร 15. แย่งรู 16. ด้อนหมูเข้าคอก	แผนที่ 9 วันที่ 28ม.ค.51 แผนที่ 10 วันที่ 30ม.ค.51 แผนที่ 11 วันที่ 1ก.พ.51 แผนที่ 12 วันที่ 4ก.พ.51 แผนที่ 13 วันที่ 6ก.พ.51 แผนที่ 14 วันที่ 8ก.พ.51 แผนที่ 15 วันที่ 11ก.พ.51 แผนที่ 16 วันที่ 13ก.พ.51
แผนการจัดกิจกรรม ที่ 17 ถึง 24 เพื่อพัฒนา ทักษะการส่งลูกยาว จัดใน เวลาเรียนปกติทุกวัน จันทร์ พุธ ศุกร์ เวลา 14.30 น. ถึง 15.30 น.	1. เสียดกถัง 2. เสือข้ามห้วย 3. โป๊ะแตก 4. ยาวปาโต๊ะ ปาโต๊ะ 5. ยาว จ่อ เจียบ 6. GO FOR GOAL 7. ตีมะนาวเข้าบ้าน 8. จุดพลุโด่ง 9. คอนเนอร์แบด 10. SUPER DOWN 11. ส่งลงรู 12. งูดกบันได 13. มัจฉาตะครุบเหยื่อ 14. ข้ามเรือประจัญบาน 15. ต่อหางหมู 16. กระทั่งข้ามคอก	แผนที่ 17 วันที่ 15ก.พ.51 แผนที่ 18 วันที่ 18ก.พ.51 แผนที่ 19 วันที่ 20ก.พ.51 แผนที่ 20 วันที่ 22ก.พ.51 แผนที่ 21 วันที่ 25ก.พ.51 แผนที่ 22 วันที่ 27ก.พ.51 แผนที่ 23 วันที่ 29ก.พ.51 แผนที่ 24 วันที่ 3มี.ค.51
รวมระยะเวลา 8 สัปดาห์	เกมทางพลศึกษา 48 เกม	24 แผนการจัดกิจกรรม

ซึ่งในการทดลองตามโปรแกรมเกมทางพลศึกษาใช้เวลารวม 8 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 วัน คือวันจันทร์ พุธ ศุกร์วันละ 1 ชั่วโมงและต้องทดลองตามแผนการจัดกิจกรรม 24 แผนซึ่งบรรจุ เกมทางพลศึกษาในแผนการจัดกิจกรรม 2 เกม ต่อ 1 แผน รวมใช้เกมทางพลศึกษาทั้งหมด 48 เกมแยกเป็นเกมที่ใช้พัฒนาทักษะการตีลูกโค้งจำนวน 16 เกม เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการตีลูก หยอดจำนวน 16 เกมและเกมที่ใช้พัฒนาทักษะการส่งลูกยาวจำนวน 16 เกม

4.3 หลังจากทำการทดลองตามโปรแกรมเกมทางพลศึกษาเสร็จแล้วให้กลุ่มตัวอย่าง ทดสอบเพื่อประเมินทักษะการตีลูกโค้ง การตีลูกหยอด การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน โดย แบบประเมินทักษะพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันบันทึกผลคะแนนการทดสอบ (Post - test)

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

5.1 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และแปลความหมาย เกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาและเครื่องมือในการวิจัยตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิโดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาความหมายของ ประคอง กรรณสูต (2538 : 77) ดังนี้

4.50 – 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.50 – 4.49	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.50 – 3.49	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.50 – 2.49	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.49	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

5.2 วิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) คะแนนจากแบบประเมินทักษะการตีลูกโค้ง ทักษะการตีลูกหยอด ทักษะการส่งลูกยาวที่ได้จากแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนการฝึกและหลังการฝึกด้วยโปรแกรมเกมทางพลศึกษาโดยใช้สถิติในการทดสอบแบบที่ (dependent sample t – test)

5.3 วิเคราะห์ร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินผลทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของ นภพร ทัศนัยนา (2548 : 64)