

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตี ในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

The Development of Blended Physical Education Lesson Plans on Hitting Skills in Krabi Krabong Course of Lower Secondary School Students

กัญญารัตน์ คำวิชัย^{1,*}, สุนันทา ศรีศิริ² และ พิมพา ม่วงศิริธรรม³

Kanyarat Khamwichai^{1,*}, Sununta Srisiri² and Pimpa Moungsirithum³

(วันรับบทความ : 27 ตุลาคม 2565/วันแก้ไขบทความ : 30 มกราคม 2565 /วันตอบรับบทความ : 2 กุมภาพันธ์ 2566)

(Received Date : Oct 27th 2022, Revised Date : Jan 30th 2023, Accepted Date : Feb 2nd 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอนรายวิชาพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 30 คน และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 10 คน ได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจงโดยมีเกณฑ์การคัดเลือกและคัดออก เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสาน ค่าความตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.81 บทเรียนออนไลน์และสื่อการสอนประเภทวีดิทัศน์ ค่าความตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.96 และแบบทดสอบทักษะไม้ตีกระบี่ ค่าความตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า (1)แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีจำนวน 8 แผน 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะการตีไม้ ทักษะการรับไม้ ทักษะการเคลื่อนที่ 8 ทิศ ทักษะไม้ตี ท่าที่ 1 ไม้ 8 ทักษะไม้ตี ท่าที่ 2 ไม้ 7 ทักษะไม้ตี ท่าที่ 3 ไม้ 9 และการคิดเชิงไม้และกรรมกรต่อสู้ (2)แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานมีคุณภาพ อยู่ในระดับดี (\bar{X} = 2.74, SD =0.44) มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ของแผนอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.50, SD=0.65) และ (3) ผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานกับนักเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.25, SD=0.78)

คำสำคัญ : แผนการจัดการเรียนรู้, พลศึกษา, การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน, ทักษะไม้ตีกระบี่

^{1,2,3} คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

^{1,2,3} Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University

¹ Email: kanyarat.khamwichai@g.swu.ac.th

² Email: sununts@g.swu.ac.th

³ Email: pimpa@g.swu.ac.th

* ผู้ติดต่อหลักEmail: kanyarat.khamwichai@g.swu.ac.th

* Corresponding author Email: kanyarat.khamwichai@g.swu.ac.th

Abstract

The purpose of this research is to develop and determine the quality of blended physical education lesson plans on hitting skills in the Krabi-krabong course in lower secondary school. The sample consisted of 30 physical education teachers at the secondary level and ten lower secondary school students at Phetchaburi Rajabhat University Demonstration School. They were selected by purposive sampling, with exclusive and inclusive criteria. The research instrument included physical education lesson plans with a content validity of 0.81, online lessons and video teaching materials with a content validity of 0.96, and the Krabi-krabong hitting skills test with a content validity of 1.00. The statistics used in this study were mean, percentage, and standard deviation. The results of the research revealed the following: (1) blended physical education lesson plan on hitting skills in the Krabi-krabong course for lower secondary school had eight plans and three units, such as hitting skills, defense skills, eight directions of movement skills, hitting skills for the first of eight targets, hitting skills for the second of seven targets, and hitting skills for the third of nine targets, tactical celebration and grappling; (2) the quality of the blended physical education lesson plans was at a good level ($\bar{X}= 2.74$, $SD =0.44$), the appropriateness and feasibility of lesson plans were the highest levels ($\bar{X}= 4.50$, $SD=0.65$); and (3) after try-out of lesson plans with students, it found that the students had a mean score of knowledge, hitting skills, and the desirable characteristics at pass level, and they were satisfied with these lesson plans at a high level ($\bar{X}= 4.25$, $SD=0.78$)

Keyword: Lesson plan; Physical education; Blended Learning; Krabi-Krabong hitting skills

บทนำ

ในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง รวดเร็วและมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของทุกช่วงวัย เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของมนุษย์ให้สมบูรณ์ เพราะปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการจำเป็นต้องอาศัยปัจจัยอยู่ 3 ประการ อันได้แก่ การเจริญเติบโต (Growth), วุฒิภาวะ (Maturation) และการเรียนรู้ (Learning) (Katawanich, 2003) ดังนั้นการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันจึงจำเป็นต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนกับแผนการเรียนการสอนให้มีการบูรณาการเข้ากับเทคโนโลยี เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ดังที่ Panich (2013) ได้กล่าวว่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จึงเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาคนรุ่นใหม่ให้มีคุณลักษณะที่พร้อมที่จะดำรงชีวิตและรับมือกับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีการเรียนรู้ซึ่งในปัจจุบัน จะต้องได้รับการปรับเปลี่ยนให้เข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ ภายใต้กระแสสังคมโลกในยุคดิจิทัล (Digital age) ทำให้ส่งผลต่อการคิดหรือแสวงหาแนวทาง รูปแบบ และการปรับกระบวนการวิธีในการดำเนินงานที่มีความหลากหลาย ให้มีความเหมาะสมกับบริบท สิ่งแวดล้อมรอบข้าง และก้าวทัน ต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกยุค “Digital Disruption” คือ การที่นวัตกรรมมีผลกระทบ ส่งผลผลักดันหรือก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยการเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผัน (Disruptive) ทางนวัตกรรมจะสร้างตลาดใหม่และการเติบโตใหม่เสมอ ซึ่งองค์กรต่างๆ ควรมีการตั้งรับและมองหาลูกค้าใหม่ๆ (Gilbert, 2003) ดังนั้น การก้าวทันต่อสถานการณ์ในโลกยุคปัจจุบันจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการยกระดับกระบวนการจัดการ

เรียนรู้ของผู้สอนให้มีแนวทางที่หลากหลาย เป็นที่สนใจของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เพิ่มมากขึ้น ให้เกิดองค์ความรู้ที่แปลกใหม่ในเชิงสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้และสร้างบรรยากาศในห้องเรียนแบบเก่า ที่เน้นครู อาจารย์เป็นศูนย์กลาง เป็นบรรยากาศที่ครูยืนบรรยายหน้าห้องเรียนและมีผู้เรียนนั่งฟังอย่างเงียบๆ เป็นระเบียบ ซึ่งไม่สอดคล้องกับสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด เป็นยุคของการสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยี ห้องเรียนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนที่ควรเป็นพื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เช่น การอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนา ท่อยอดความคิดให้รู้จักรู้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เพราะในสังคมแห่งศตวรรษที่ 21 ข้อมูลและสารสนเทศมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทำให้ต้องแสวงหาความรู้เพื่อนำมาพัฒนาความคิด วิสัยทัศน์ การรู้จักแก้ปัญหาและก้าวทันโลก ดังที่ Panich (2012) อธิบายว่า วิธีการที่จะใช้เวลาเรียนในห้องเรียนให้เกิดคุณค่าสูงสุดแก่ผู้เรียน คือ ใช้ฝึกประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนแบบ “รู้จริง” (Mastery learning) และเป็นวิถีจัดการเรียนรู้ที่ยกระดับคุณค่าของความเป็นครู คือ ครูไม่สอนแบบถ่ายทอดความรู้ให้แก่ศิษย์โดยตรงอีกต่อไป แต่ถ่ายทอดผ่านเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์และง่ายต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเองได้ทุกที่ตลอดเวลาตามความสนใจด้วยอิทธิพลของเทคโนโลยีที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน และทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา ระยะเวลา เหมาะสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต เทคโนโลยีจึงมีคุณประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนเพื่อลดปัญหาในด้านต่างๆ อาทิเช่น ด้านเวลาที่สอนไม่เพียงพอเนื่องจากโรงเรียนจัดกิจกรรมพิเศษที่เยอะเกินไป หรือวันหยุดตามระเบียบของหน่วยงานรัฐ รวมถึงระยะเวลาในคาบเรียนที่มีน้อย เช่น 1 คาบเรียน ใช้เวลาสอน 1 ชั่วโมง รวมตลอดทั้ง 1 ภาคการศึกษาต้องมีการจัดการเรียนการสอนขั้นต่ำ 40 ชั่วโมง ซึ่งไม่เพียงพอสำหรับการจัดการเรียนรู้ที่เป็นทักษะฝึกปฏิบัติ โดยเฉพาะในรายวิชาพลศึกษา เพราะครูผู้สอนไม่สามารถดูแลผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง เนื่องจากมีผู้เรียนจำนวนมากและทักษะของผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนในรายวิชาพลศึกษา เวลาที่ใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถช่วยพัฒนาทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ ดังที่ Bangplanak School (2018) ที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และใช้นวัตกรรมเป็นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมจัดการเรียนการสอนและการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน ทำให้ทราบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอยู่ในระดับไม่เป็นที่น่าพอใจ ซึ่งจากการสังเกตและสัมภาษณ์ผู้เรียนอย่างไม่เป็นทางการ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ในบางหัวข้อมีขั้นตอนการปฏิบัติหลายขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน และเวลาที่ใช้ในการเรียนแต่ละครั้งไม่เพียงพอสำหรับการฝึกปฏิบัติเพราะบางหัวข้อจำเป็นต้องใช้เวลาในการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งความสามารถพื้นฐานในการใช้ และจากการศึกษา พบว่าแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเรียนรู้และการใช้ประโยชน์ด้านสารสนเทศ การสื่อสารและเทคโนโลยี มาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะสมบูรณ์ขึ้น อีกทั้งยังแก้ไขปัญหาที่เกิดจากกิจกรรมของโรงเรียน ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในชั้นเรียนปกติได้อีกด้วย อันจะเป็นประโยชน์กับการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนในยุคสังคมไทยปัจจุบัน

จากประสบการณ์ตรงของผู้สอนรายวิชาพลศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี เกี่ยวกับประเด็นปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอน ระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ไม่มีความสนใจ และไม่ตั้งใจเรียนในกีฬาไทย โดยเฉพาะ ศาสตร์วิชาการที่กระบอง เนื่องจากนักเรียนมีทัศนคติว่าในยุคปัจจุบันไม่ได้มีการสู้รบกันด้วยการใช้ศาสตราวุธโบราณกันแล้ว รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนเน้นทักษะการรำ เป็นส่วนใหญ่ และกระบวนการทำความเข้าใจ ไม่สามารถทบทวนบทเรียนได้ภายหลังได้ และเนื่องในสถานการณ์ปัจจุบัน การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ส่งผลให้สถานศึกษาไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ตามปกติ นอกจากนี้ยังสนับสนุนการพัฒนาการเรียนการสอนของครูให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยจะเพราะรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์เพื่อลดการเผชิญหน้ากัน และต้องคำนึงถึงการพัฒนาผู้เรียนเป็นหลัก รายวิชาพลศึกษาเป็นศาสตร์ที่เน้นการเคลื่อนไหว จำเป็นต้องใช้ทักษะการปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้พัฒนาผู้เรียนดำเนินได้มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์เพียงอย่างเดียวสำหรับรายวิชาการที่กระบอง จะยิ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน ความไม่เข้าใจ ไม่สนใจรายวิชาการที่กระบองเพิ่มขึ้น และข้อจำกัดด้านของเวลาจากที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้สอนวิชาการที่กระบองไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ครบองค์ประกอบของกระบวนการจัดการที่กระบองที่มีทั้งทักษะด้านการรำและการตีไม้ให้มีประสิทธิภาพได้

จากประเด็นปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาและการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ขึ้น โดยผู้สอนจะจัดการเรียนด้วยเทคโนโลยีแบบผสมผสาน เพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียน พร้อมทั้งคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายาม ในการเรียน การแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน สอดคล้องกับที่ Chau et.,al (2020) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนรู้แบบผสมผสานในการฝึกแบดมินตันสำหรับมืออาชีพ : การรับรู้ของนักเรียน ผลการสอบถาม และสัมภาษณ์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการเรียนดี การสอนแบบผสมผสานนี้เป็นวิธีการออกแบบงานที่น่าสนใจสร้างสภาพแวดล้อมพัฒนาการรับรู้ต่อการเรียนรู้

ผู้วิจัยหวังว่าการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานนี้จะช่วยยกระดับวิชาการที่กระบองซึ่งเป็นภูมิปัญญาของบรรพบุรุษชนชาติไทยให้เห็นคุณค่า คุณประโยชน์และความสำคัญ สามารถนำวิชาความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการที่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการที่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชาพลศึกษาระดับมัธยมศึกษาที่ให้ข้อมูล จำนวน 30 คน ได้มาจากรีวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selected) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้ 1) เป็นครูพลศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 3 ปีขึ้นไป

2) สมัครใจ และมีเกณฑ์การคัดออกจากการวิจัย ดังนี้ ตอบแบบสอบถามไม่ครบถ้วน

2. ประชากร นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ปีที่ 3 จำนวน 141 คน และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ปีที่ 3 จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selected) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้ 1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เคยศึกษาในรายวิชาการปีกระบองโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีมาแล้วไม่เกิน 1 ปีการศึกษา 2) สมัครใจ 3) ไม่มีโรคประจำตัว 4) เป็นเพศชายหรือเพศหญิง อายุระหว่าง 13-15 ปี 5) ไม่ติด 0 ติด ร หรือ มส ในรายวิชาการปีกระบอง และมีเกณฑ์การคัดออกจากการวิจัย ดังนี้ 1) ไม่สมัครใจเข้าร่วมการทดลองต่อหรือเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดที่ทำให้ไม่สามารถเข้าร่วมการทดลองต่อได้ เช่น เกิดอุบัติเหตุทำให้ได้รับบาดเจ็บ หรือมีอาการเจ็บป่วยกะทันหัน เป็นต้น 2) ขาดการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนมากกว่า 3 ครั้ง ที่พบกันในชั้นเรียน 3) ในระหว่างการทำวิจัยถ้าผู้เข้าร่วม ไม่สมัครใจ ไม่เต็มใจ หรือรู้สึกไม่สบายใจ สามารถออกจากการวิจัยในครั้งนี้ได้

ด้านเนื้อหาที่นำมาพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. ทักษะพื้นฐานไม่ตีกระบี ได้แก่ ทักษะการตีไม้, ทักษะการรับไม้, ทักษะการเคลื่อนที่
 2. ทักษะไม่ตีกระบี ได้แก่ ทักษะไม้ตีทำที่ 1ไม้8, ทักษะไม้ตีทำที่ 2ไม้7, ทักษะไม้ตีทำที่ 3ไม้9
 3. การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น ได้แก่ การคิดเชิงไม้, กรมการต่อสู้อ
- ด้านระยะเวลาในการทดลอง ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาดำเนินงานทั้งหมด 8 สัปดาห์

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอน 1 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอน 2 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสมที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการปีกระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
2. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสมที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการปีกระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
3. แบบประเมินความเหมาะสมและเป็นไปได้ของแผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสมที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการปีกระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับครูพลศึกษา
4. แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสมที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการปีกระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย

1. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1.1 การสำรวจรูปแบบการประเมิน โดยขั้นตอนนี้เป็นการสืบค้นสำรวจรูปแบบการประเมิน เพื่อศึกษาองค์ประกอบ ขั้นตอนและลักษณะที่สำคัญของแบบประเมิน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์หาองค์ประกอบ ขั้นตอนและลักษณะที่สำคัญของแบบประเมินเพื่อนำผลไปสร้างและพัฒนาแบบประเมิน

1.2 การพัฒนาแบบประเมินและตรวจสอบคุณภาพ นำแบบประเมินที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อปรับปรุงและแก้ไขข้อมูลให้ถูกต้องสมบูรณ์ จากนั้นนำผลที่ได้มาสร้างแบบประเมินและส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (Index of Congruence : IOC) คัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พิจารณาจากเกณฑ์สอดคล้องตั้งแต่ 0.05 ถึง 1.00

1.3 การวิเคราะห์ผลและการนำไปใช้ หลังจากดำเนินการตรวจสอบและปรับปรุงคุณภาพของแบบประเมินรายการเรียบร้อยแล้ว

2. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 แผนการจัดการเรียนพลศึกษาแบบผสมผสาน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร วารสาร งานวิจัยและศึกษาค้นคว้าจากฐานข้อมูลต่างๆ แล้วนำมาวิเคราะห์และกลั่นกรอง พัฒนาจนได้รูปแบบที่จะนำไปใช้งาน โดยการให้ตรวจและพิจารณารับรองรูปแบบดังกล่าวจากท่านผู้เชี่ยวชาญ โดยมี จำนวน 8 แผนการเรียนรู้ ได้แก่ 1) หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการตีไม้ Onsite 2) หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการรับไม้ Onsite 3) หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการเคลื่อนที่ 8 ทิศ Onsite 4) หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 1 ไม้ 8 Online 5) หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 2 ไม้ 7 6) หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 3 ไม้ 9 Online 7) หน่วยการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น เรื่อง การคิดเชิงไม้ Onsite และ 8) หน่วยการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น เรื่อง กรมการต่อสู้ Onsite

ส่วนที่ 2 บทเรียนออนไลน์

ผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง ทักษะไม้ตีของกระบี่ โดยการวิเคราะห์ออกแบบตามรูปแบบแนวคิด ADDIE Model โดยมีรายละเอียดดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนรายวิชากระบี่กระบอง และวิเคราะห์บทเรียน เนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้

2. ขั้นการออกแบบ (Design) ผู้วิจัยกำหนดองค์ประกอบของการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการสอนเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการสอนเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้น แบ่งการเรียนรู้เป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ 1) การเรียนรู้จากบทเรียนออนไลน์ การจัดการสอนเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เรื่อง ทักษะไม้ตีของกระบี่ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยตนเองของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนความรู้ด้วยตนเองจากที่บ้าน หรือที่ใด ก็ได้นอกห้องเรียน และ 2) เป็นลักษณะของการร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน โดยออกแบบและพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเป็นสื่อเสียง สื่อวีดิทัศน์ สื่อ ภาพและเว็บไซต์

3. ขั้นการพัฒนา (Development) ผู้วิจัยดำเนินการสร้างบทเรียนออนไลน์ตามแนวคิดการจัดการสอนเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เรื่อง ทักษะไมตรีของกระบี่ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จากนั้นจึงนำบทเรียนดังกล่าวตรวจสอบ หาคคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินคุณภาพ

4. ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) ผู้วิจัยนำบทเรียนออนไลน์ตามแนวคิดการจัดการสอนเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เรื่อง ทักษะไมตรีของกระบี่ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ไปทดลองใช้ จำนวน 10 คน ซึ่งใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selected)

5. ขั้นการประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยได้ข้อมูลที่รวบรวมจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ส่วนที่ 3 แบบทดสอบทักษะไมตรีของกระบี่

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบทักษะไมตรีกระบี่ โดยรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารการสอน และเนื้อหาวิชากระบี่กระบองเรื่องทักษะไมตรีของกระบี่

2. จัดทำแบบทดสอบทักษะไมตรีของกระบี่ในรูปแบบการให้คะแนนแบบรูบริค ประกอบด้วยแบบทดสอบ 8 รายการ ได้แก่

1) ทักษะการตีไม้ของกระบี่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ ได้แก่ 1-5

2) ทักษะการรับไม้ของกระบี่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน 2 ระดับ ได้แก่ 0-1

3) ทักษะการเคลื่อนที่ 8 ทิศ โดยมีเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ ได้แก่ 1-5

4) ทักษะไมตรีท่าที่ 1 ไมตรี 8 (เป้าหมาย 8 จุด) โดยมีเกณฑ์การประเมิน 2 ระดับ ได้แก่ 0-1

5) ทักษะไมตรีท่าที่ 2 ไมตรี 7 (เป้าหมาย 7 จุด) โดยมีเกณฑ์การประเมิน 2 ระดับ ได้แก่ 0-1

6) ทักษะไมตรีท่าที่ 3 ไมตรี 9 (เป้าหมาย 9 จุด) โดยมีเกณฑ์การประเมิน 2 ระดับ ได้แก่ 0-1

7) ทักษะการคิดเชิงไม้ โดยมีเกณฑ์การประเมิน 4 ระดับ ได้แก่ 0-3

8) ทักษะกรมการต่อสู้ โดยมีเกณฑ์การประเมิน 2 ระดับ ได้แก่ 0-1

3. นำแบบทดสอบทักษะไมตรีของกระบี่ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ อย่างน้อย 3 ท่าน ที่มีคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญจะต้องเป็นผู้จบการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาบัณฑิตสาขาพลศึกษา หรือผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนสอนวิชาพลศึกษามาแล้วไม่ต่ำกว่า 5 ปี เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและนำมาหาความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ คัดเลือกแบบประเมินที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

5. แก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบทักษะไมตรีของกระบี่ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำกลับไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อความสมบูรณ์ของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้

ขั้นตอน 3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลแบบประเมินของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้น แบ่งออกเป็น 2 ระยะดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Consistency) คัดเลือกแบบประเมินที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ประกอบด้วยแบบประเมิน 6 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 แบบประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีค่า IOC เท่ากับ 0.81 ส่วนที่ 2 แบบประเมินบทเรียนออนไลน์และสื่อการสอนประเภทวีดิทัศน์ มีค่า IOC เท่ากับ 0.96 ส่วนที่ 3 แบบประเมินแบบทดสอบทักษะไม้ตีกระบี่มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ส่วนที่ 4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่า IOC เท่ากับ 0.72 ส่วนที่ 5 แบบประเมินความเหมาะสมและเป็นไปได้ของแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับครูพลศึกษา มีค่า IOC เท่ากับ 0.80 ส่วนที่ 6 แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีค่าเฉลี่ยคะแนนคุณภาพแผนอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.74$, $SD = 0.44$)

ระยะที่ 2 เมื่อแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากอาสาสมัครครูพลศึกษา จำนวน 30 ท่าน โดยทำแบบประเมินความเหมาะสมและเป็นไปได้ของแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับครูพลศึกษา

ตอนที่ 2 การนำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่ได้พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ (Try out)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขอบหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี อำเภอเมืองเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล

2. จัดประชุมนิเทศนักเรียน เพื่อชี้แจงและทำความเข้าใจถึงวิธีการเรียนการสอน วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ หลังเลิกเรียน ณ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี อำเภอเมืองเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี

3. ใช้เวลาในการดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสาน ทั้งหมด 8 สัปดาห์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

ช่วงที่ 1) ใช้เวลาดำเนินงาน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน คาบละ 50 นาที ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Site ของหน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการตีไม้ ทักษะการรับไม้ และทักษะการเคลื่อนที่ 8 ทิศ โดยการจัดการเรียนรู้นอกตารางเรียนหลังเลิกเรียน จัดกิจกรรมตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ขั้นตอน ผู้วิจัยมอบหมายให้นักเรียนไปทบทวนและฝึกปฏิบัติภายนอกชั้นเรียน โดยแต่ละทักษะ ต้องฝึก 8 รอบต่อวัน ฝึก 3 วันต่อสัปดาห์ โดยให้นักเรียนแบบบันทึกพฤติกรรมของตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และทำแบบทดสอบหลังเรียนในแต่ละสัปดาห์

ช่วงที่ 2) ใช้เวลาดำเนินงาน 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คาบละ 40 นาที ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Line ผ่านโปรแกรม Google Meeting โดยการจัดการเรียนรู้นอกตารางเรียน จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 3 ขั้นตอนของหน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 1 ไม้ 8 เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 2 ไม้ 7 เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 3 ไม้ 9 โดยให้นักเรียนศึกษาจากบทเรียนออนไลน์ ผ่านทาง <https://sites.google.com/g.swu.ac.th/classroom-online/home> ผู้วิจัยมอบหมายให้นักเรียนไปทบทวนและฝึกปฏิบัติภายนอกชั้นเรียน โดยแต่ละทักษะ ต้องฝึก 8 รอบต่อวัน ฝึก 3 วันต่อสัปดาห์ โดยให้นักเรียนแบบบันทึกพฤติกรรมของตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และทำแบบทดสอบหลังเรียนในสัปดาห์ต่อไป

ช่วงที่ 3) ใช้เวลาดำเนินงาน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน คาบละ 50 นาที ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Site ของหน่วยการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น เรื่องการคิดเชิงไม้ และเรื่อง

กรมการต่อสู้ โดยการจัดการเรียนรู้นอกตารางเรียนหลังเลิกเรียน จัดกิจกรรมตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้
พลศึกษา 5 ขั้นตอน ผู้วิจัยมอบหมายให้นักเรียนไปทบทวนและฝึกปฏิบัติภายนอกชั้นเรียน โดยต้องฝึก 5 รอบ
ต่อวัน ฝึก 3 วันต่อสัปดาห์ โดยให้นักเรียนจับคู่ฝึกซ้อมและถ่ายคลิปวีดีโอการฝึกลงในกลุ่มไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
และทำแบบทดสอบหลังเรียนในสัปดาห์ต่อไป

4. ทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม่ดีใน
รายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ขั้นตอน 4 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์หาค่าดัชนีความ
สอดคล้อง

2. วิเคราะห์ความเป็นไปได้ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อ
ทักษะไม่ดีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นของครูพลศึกษา โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean)
และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. วิเคราะห์ผลการทดลองใช้ (Try out) ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อ
ทักษะไม่ดีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง โดยหา
ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งประกอบด้วย ด้านความรู้ ด้านทักษะ
และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะ
ไม่ดีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย
(Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม่ดีในรายวิชา
กระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม่ดีในรายวิชาการ
กระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม่
ดีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีจำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย
1)หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการตีไม้ 2)หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่
เรื่อง ทักษะการรับไม้ 3)หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการเคลื่อนที่ 8 ทิศ 4)หน่วยการ
เรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 1 ไม้ 8 5)หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 2
ไม้ 7 6)หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 3 ไม้ 9 7)หน่วยการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตี
ประกอบการเล่น เรื่อง การคิดเชิงไม้ และ8)หน่วยการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น เรื่อง กรมการ
ต่อสู้ ซึ่งหน่วยการเรียนรู้ที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Site ใช้เวลา 50 นาทีต่อคาบเรียน มี
กระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (ขั้นเตรียม ขั้นสอน ขั้นฝึกปฏิบัติ ขั้นน าไปใช้ ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ)
จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1)หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการตีไม้ 2)หน่วยการ
เรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการรับไม้ 3)หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะ
การเคลื่อนที่ 8 ทิศ 4)หน่วยการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น เรื่อง การคิดเชิงไม้ และ5)หน่วยการ

เรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น เรื่อง กรมการต่อสู้ รวมเวลาเรียนทั้งหมด 250 นาที คิดเป็นร้อยละ 67.57 และหน่วยการเรียนรู้ที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Line ใช้เวลา 40 นาทีต่อคาบเรียน มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน (ขั้นเตรียม+ขั้นสอน ขั้นฝึกปฏิบัติ ขั้นนำไปใช้+ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ) จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1)หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 1 ไม้ 8 2)หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 2 ไม้ 7 และ3)หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 3 ไม้ 9 รวมเวลาเรียนทั้งหมด 120 นาที คิดเป็นร้อยละ 32.43

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ได้รับคะแนนผ่านเกณฑ์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดให้ค่า IOC เท่ากับ 0.81 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

1.2 บทเรียนออนไลน์และสื่อการสอนประเภทวีดิทัศน์ ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ทั้ง 8 คลิปวีดิโอ ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดให้ค่า IOC เท่ากับ 0.96 แสดงว่าสื่อการสอนนี้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

1.3 แบบทดสอบทักษะไม้ตีกระบี่ จำนวน 8 แบบทดสอบ ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดให้ค่า IOC ของแต่ละทักษะ เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแบบทดสอบทักษะไม้ตีกระบี่ทั้งหมดมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

2. ผลหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยพิจารณาจาก 5 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 สารสำคัญและสาระการเรียนรู้ องค์ประกอบที่ 2 จุดประสงค์ องค์ประกอบที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ องค์ประกอบที่ 4 สื่อแหล่งการเรียนรู้ และองค์ประกอบที่ 5 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ของแผนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 จากผู้ครูพลศึกษา จำนวน 30 ท่าน โดยพิจารณาจาก 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านวิธีวัดและประเมินผล และ4) ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้

2.3 ผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กับนักเรียนจำนวน 10 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนน ด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78

สรุป

จากผลการวิจัย สามารถสรุปได้ว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีจำนวน 8 แผน ประกอบด้วย การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Site จำนวน 5 แผน ได้แก่ ทักษะการตีไม้ ทักษะการรับไม้ ทักษะการเคลื่อนที่ 8 ทิศ ทักษะการคิดเชิงไม้และทักษะการต่อสู้ การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Line จำนวน 3 แผน ได้แก่ ทักษะไม้ตีท่าที่ 1 ไม้ 8 ทักษะไม้ตีท่าที่ 2 ไม้ และทักษะไม้ตีท่าที่ 3 ไม้ 9

2. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ของแผนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65

3. ผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียน พบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนน ด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย การพัฒนาและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 8 แผน มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.81 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 อยู่ในระดับ ดี จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด และมีความเหมาะสมและเป็นไปได้ของแผนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 จากครูพลศึกษาทั้งหมด

แสดงให้เห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชากระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีคุณสมบัติของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถวัดได้ตรงตามเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์) ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาหน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ จากหลักการของ Kerdkaew (1984) เรื่องทักษะการตีกระบี่ และ Chawavisuttikul (2002) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการต่อสู้ป้องกันตัว 6 ประการ ได้แก่ 1)การบำรุงขวัญ 2)การสร้างเส้ายืน 3) การทำความพร้อม 4)การทอนกำลัง 5)การวัดส่วนส่วน และ6)กลยุทธ์นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็นความสำคัญของกระบี่กระบองที่มีต้นแบบมาจากสำนักดาบพุทโธสุวรรณีย์ ที่เป็นรากฐานสืบทอดศาสตร์วิชากระบี่กระบองของครูนาถ เทพหัสดิน ณ อยุธยา ซึ่งเป็นปราชญ์บุคคลที่มีแนวคิดกว้างไกล เห็นคุณค่าความสำคัญของวิชากระบี่กระบอง มีพัฒนาการด้านการถ่ายทอดให้เป็นกระบวนการที่สมบูรณ์ของวิชาทักษะ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาวิชาเป็นวิชาสากล กล่าวคือประกอบด้วยภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ และการอบรมด้านจิตใจให้สุภาพ รู้กตัญญู สามารถใช้เป็นแบบอย่างของการสอนในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี และผู้วิจัยยังอาศัยจากประสบการณ์

จากการเรียนทักษะไม้ตีกระบี่จากสำนักดาบเพชรพุทไธษ โดยมีครูใหญ่สำนักดาบเพชรพุทไธษ เป็นลูกศิษย์ของพ่อครูสมัย เมฆะมานซึ่งพ่อครูสมัย เมฆะมาน เป็นผู้ก่อตั้งโรงเรียนสำนักดาบพุทไธษวรรย์ เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ในฐานะผู้ฝึกสอนศิลปะการต่อสู้กระบี่กระบอง และได้สืบทอดศาสตร์วิชากระบี่กระบองมาจากครูนาคน เทพหัสดิน ณ อยุธยา และผู้วิจัยนำประสบการณ์ที่ได้จากเรียนรู้ในสำนักดาบเพชรพุทไธษ มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษารายวิชากระบี่กระบองสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ต่อจากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำองค์ความรู้มาพัฒนารายวิชากระบี่กระบองโดยเน้นไปที่ทักษะไม้ตีกระบี่ ได้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษารายวิชากระบี่กระบอง จำนวน 8 แผน รวมกับแผนการจัดการเรียนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชากระบี่กระบอง อีก 8 แผน จึงสรุปได้ว่า ได้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1)หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการตีไม้ 2)หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการรับไม้ 3)หน่วยการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะการเคลื่อนที่ 8 ทิศ 4)หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 1 ไม้ 8 (8 เป้าหมาย ได้แก่ คอ-คอ เอว-เอว ขา-ขา หัว-หัว 5)หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 2 ไม้ 7 (7 เป้าหมาย ได้แก่ คอ-คอ-หัว เอว-เอว-เอว หัวครึ่งก้าว 6)หน่วยการเรียนรู้ทักษะไม้ตีกระบี่ เรื่อง ทักษะไม้ตีท่าที่ 3 ไม้ 9 (9 เป้าหมาย ได้แก่ คอ-คอ-หัว-เสย คอ-คอ-เสย-เสย-หัวครึ่งก้าว 7)หน่วยการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น เรื่อง การคิดเชิงไม้ และ 8)หน่วยการเรียนรู้การประยุกต์ใช้ไม้ตีประกอบการเล่น เรื่อง กรมการต่อสู้

2. บทเรียนออนไลน์และสื่อการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามรูปแบบแนวคิด ADDIE Model จำนวน 8 คลิปวีดีโอ มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.96 จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

แสดงให้เห็นว่า บทเรียนออนไลน์และสื่อการสอนมีคุณสมบัติที่สามารถวัดได้ตรงตามเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์) ADDIE Model เป็นกระบวนการพัฒนารูปแบบการสอนที่นำออกแบบการเรียนการสอนและนักพัฒนาการฝึกอบรมนิยมใช้กัน ซึ่ง ADDIE Model มีลำดับการพัฒนาเป็น 5 ขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งแต่ละขั้นตอนเป็นแนวทางที่มีลักษณะที่ยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถนำไปสร้างเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Laohajaratsaeng, 2002) โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างบทเรียนออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด ADDIE Model 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้ 1)ขั้นการวิเคราะห์(Analysis) เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนรายวิชากระบี่กระบองสำหรับการเรียนรู้ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและวิเคราะห์ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านสื่อประกอบการเรียนรู้ และบทเรียน 2)ขั้นการออกแบบ(Design) เพื่อศึกษาคุณลักษณะ วิธีการออกแบบและการสร้างสื่อออนไลน์ และการกำหนดผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ รวมถึงการดำเนินการสร้างบทเรียนออนไลน์เพื่อให้ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน 3)ขั้นการพัฒนา(Development) เพื่อนำบทเรียนออนไลน์ที่ได้ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา และนำไปหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน 4)ขั้นการนำไปใช้(Implementation) เพื่อนำบทเรียนออนไลน์ไปทดลองใช้ โดยนักเรียนจำนวน 10 คน และ5)ขั้นการประเมินผล(Evaluation) เพื่อนำข้อมูลที่รวบรวมจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งขั้นตอนการสร้างบทเรียนออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สอดคล้องกับ Laohajaratsaeng (2002), Mahakanok (2019) & Plachai and Pengpinyo (2019) ที่ใช้ขั้นตอนการสร้างบทเรียนออนไลน์ตามแนวคิด ADDIE Model เป็นสื่อประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนออนไลน์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาอย่างมีคุณภาพ สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการช่วยสอนทั้งในและนอกชั้นเรียนได้

บทเรียนออนไลน์นี้อาจเป็นสิ่งที่ช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพ ช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับนักเรียน ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ช่วยสร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในระหว่างนักเรียนและกับผู้สอนด้วยเช่นกัน และช่วยแก้ปัญหาเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยจัดให้มีการใช้สื่อในการศึกษารายบุคคล (Malithong, 2005) ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ Somjai and Chinthaisong (2018) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ระบบไหลเวียนโลหิต สารการเรียนรู้สุขศึกษา สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องระบบไหลเวียนโลหิต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองกะทิง มาใช้ในการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพเพราะนอกจากจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ด้านวิชาสุขศึกษาแล้ว ยังสร้างความน่าสนใจ และยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้มากขึ้นอีกด้วย 2) ความพึงพอใจจากการ ใช้งานในส่วนของผู้เรียนที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อยู่ในระดับที่พึงพอใจ จึงสรุปผลได้ว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรียน และเกมเสริมทักษะ เพื่อให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่ากระบวนการออกแบบและพัฒนาบทเรียนออนไลน์นี้มีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนมีความพึงพอใจของต่อการเรียน บทเรียนออนไลน์ยังมีผลช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น ช่วยให้สะดวกเรียนรู้ที่ไหนก็ได้ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรียน และเกมเสริมทักษะ เพื่อให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสร้างความน่าสนใจ และยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้มากขึ้น

3. แบบทดสอบทักษะไม้ตีกระบี่ จำนวน 8 แบบทดสอบ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด ให้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแต่ละทักษะ เท่ากับ 1.00

แสดงว่าแบบทดสอบทักษะไม้ตีกระบี่ทั้งหมดมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ประกอบด้วย แบบทดสอบทักษะการตีไม้ แบบทดสอบทักษะการรับไม้ แบบทดสอบทักษะการเคลื่อนที่ 8 ทิศ แบบทดสอบทักษะไม้ตีท่าที่ 1 ไม้ 8 แบบทดสอบทักษะไม้ตีท่าที่ 2 ไม้ 7 แบบทดสอบทักษะไม้ตีท่าที่ 3 ไม้ 9 แบบทดสอบทักษะการคิดเชิงไม้ และแบบทดสอบทักษะกรรมการต่อสู้ ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบประเมินมาจาก (Sridaoruang, 1996) ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาพัฒนาต่อเฉพาะทักษะการตีไม้เพียงเท่านั้น เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยได้พัฒนาแบบทดสอบทักษะไม้ตีกระบี่ เป็นการประเมินตามสภาพจริง คือเป็นการประเมินพฤติกรรมหรือกิจกรรมที่นักเรียนแสดงออก หรือใช้ในชีวิตประจำวัน หรือเป็นการประเมินในสถานการณ์จริง แต่หากการปฏิบัติงานในสถานการณ์จริงมีความเสี่ยงหรือต้องใช้ระยะเวลาในการประเมินมาก ครูผู้สอนอาจต้องเลือกใช้สถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์เสมือนจริงแทนได้ (Wiggins, 1998) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kaewgamthong and Butcharoen (2019) ที่ได้ศึกษาเรื่องการสร้างแบบประเมินตามสภาพจริงทักษะกีฬาเทควันโดสำหรับนักเรียนโรงเรียนเบญจมราชานุสรณ์ที่สรุปได้ว่าแบบประเมินตามสภาพจริงทักษะกีฬาเทควันโดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเชื่อถือได้ จึงมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการประเมินทักษะกีฬาเทควันโดสำหรับนักเรียนได้

4. การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสาน เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด 370 นาที โดยผู้วิจัยได้แบ่งสัดส่วนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Site เวลา 50 นาทีต่อคาบเรียน จำนวน 5 แผน

รวมเวลาทั้งหมด 250 นาที คิดเป็นร้อยละ 67.57 และการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ On-Line เวลา 40 นาทีต่อคาบเรียน จำนวน 3 แผน รวมเวลาทั้งหมด 120 นาที คิดเป็นร้อยละ 32.43 แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น สอดคล้องกับ Sukkasem (2017) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบเผชิญหน้ากับการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยต้องมีสัดส่วนในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในสัดส่วนอย่างน้อยร้อยละ 25 แต่ไม่เกินร้อยละ 80 และสอดคล้องกับ Charmonman (2006) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบผสมผสานแบบลูกผสมหรือแบบผสมผสาน (Blended /Hybrid) คือ การสอนที่นำเสนอเนื้อหาผ่านทางอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 30-80 จากข้อมูลข้างต้นพอสรุปได้ว่าสัดส่วนในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ต้องมีการนำเสนอเนื้อหาส่วนหนึ่งในระบบออนไลน์ซึ่งมีสัดส่วนอย่างน้อยร้อยละ 25 แต่ไม่เกินร้อยละ 80 บุรณาการกับการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้ามีการพบปะซึ่งกันและกันในห้องเรียน ตามที่ Pianchob (2005) ได้กล่าวว่า ลำดับขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอนของวิชาพลศึกษา ประกอบไปด้วยหลักการที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

- 1.กระบวนการสร้างความพร้อมทางด้านร่างกายและจิตใจ คือ กระบวนการของการเตรียมร่างกายและจิตใจของนักเรียนทุกครั้ง ก่อนที่จะมีการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา
- 2.กระบวนการสร้างความเข้าใจและความสามารถในการปฏิบัติในสิ่งที่เรียนได้เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนทำความเข้าใจและเห็นความสำคัญในสิ่งที่จะเรียน เช่น วิธีการเห็นคุณค่าและประโยชน์กิจกรรมที่จะสอน สามารถปฏิบัติและลงเล่นได้ด้วยความปลอดภัยพร้อมความสนุกสนาน ทั้งนี้รวมทั้งระเบียบกติกาการเล่นหรือข้อตกลงอื่นๆ
- 3.กระบวนการปฏิบัติจริงเพื่อความสนุกสนานนับว่าเป็นหัวใจสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา เพราะเป็นกระบวนการที่จะทำให้นักเรียนได้มีโอกาสนำสิ่งที่เคยเรียนรู้แล้วในกระบวนการก่อน มาใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานในสภาพการจริง ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ได้จริง ได้มีประสบการณ์จริง และได้พัฒนาในด้านต่างๆ ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้
- 4.กระบวนการสรุป การประเมินผล และสรุปปฏิบัติเป็นกระบวนการเรียนการสอนสุดท้ายที่ครูจะได้สรุป และประเมินผลการเรียนการสอนที่ผ่านมาให้นักเรียนได้ทราบเพื่อปรับปรุงสิ่งที่ยังไม่ดีให้ดีขึ้นหรือสิ่งที่ดีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไปอีก ผู้วิจัยจึงพัฒนาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในรูปแบบ On-Line เป็น 3 ขั้นตอน แต่ยังคง

5. ผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียน พบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนน ด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม้ตีในรายวิชาการกระบี่กระบองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78

ทั้งนี้เนื่องมาจากแผนการเรียนการสอนและสื่อการเรียนการสอน รวมทั้งแบบทดสอบทักษะผ่านผู้เชี่ยวชาญทำให้มีคุณภาพ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้สอนแบบผสมผสานโดยมีปัญหาและอุปสรรคระหว่างการจัดการเรียนการสอนคือ 1)สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียรเวลาที่จัดการเรียนการสอนผ่านโปรแกรม Google Meeting 2)เวลาของนักเรียนที่เข้าเรียน On-Line ไม่พร้อมเพียงกัน ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการแก้ปัญหาโดยการเพิ่มระยะเวลามากขึ้น เพื่อรอให้นักเรียนกลับเข้าห้องเรียน และแจ้งนักเรียนล่วงหน้าเป็นระยะๆ เพื่อเตือนความจำของนักเรียนในการเข้าเรียนครั้งต่อไป ผลจากวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ

3. ควรจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานที่มีต่อทักษะไม่ซ้ำเพิ่มเติมเพื่อความครบถ้วนของการเรียนการสอนในรายวิชากระบี่กระบอง

4. ควรมีการศึกษาผลการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานไปปรับประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นๆ ของพลศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Aupet, A. (2017). *Effects Of Collaborative Blended Learning in Group Work Ability Career and Technology 4 Subject for Mathayomsuksa 5 Students* [Master of Education (Educational Technology), Silpakorn University]. [translated]
- Bangplanak School. (2018). *Student learning results report, Academic year 2017*. Chachoengsao: Bangplanak School. [translated]
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2003). *The handbook of blended learning: global perspectives local designs*. San Francisco: Pfeiffer.
- Bunmerod, P. (2018). *The Development of Blended Learning Activity with Creative Problem Solving for Developing Creatively Photography Project of Bachelor Student of Silpakorn University* [Master of Education (Educational Technology), Silpakorn University]. [translated]
- Charmonman, S. (2006). *Degree-level e-learning has popped up a lot ; online education in the United States, 2005*. Bangkok: Assumption University Press. [translated]
- Chau, V.H., Nguyen, T.L., & Nguyen, N.V. (2020). Blended learning in Badminton training for professionals: student' perceptions and performance impacts. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 6(6), 28-36.
- Chawavisuttikul, A. (2002). *Batting skills of Krabi: document number 2 art and science of Krabi Krabong*. Chiang Mai: Institute of Physical Education. [translated]
- Fernandez, R., & Waldi, E. P. (2020). Development of Online Learning Video for Blended Learning in Teletraffic Course. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 506, 215 - 218.
- Gilbert, C. (2003). The disruption opportunity. *MIT Sloan Management Review*, 44(4), 27.
- Kaewkaemthong, T. & Butcharoen, J. (2019). The Rubric Assessment of Taekwondo Skills for Students of Benjamarachanusorn School. *Journal of Learning Innovations*, 5(2), 1–26. [translated]
- Katawanich, T. (2003). *General Psychology*. Bangkok: SE-education. [translated]
- Kerdkaew, F. (1984). *A Complete Guidance to Practice Thai Traditional Fencing of Krabi Krabong*. Bangkok: Odeon Store. [translated]
- Laohajaratsaeng, T. (2002). *Designing e-Learning: principles of web design and construction for teaching*. Bangkok: Arunkampim. [translated]

- Mahakanok, J. (2019). *Effect of physical education learning management using flipped classroom approach on desirable characteristics of learning avidity and learning achievement among lower* [Master of Education Degree in Physical Education, Srinakharinwirot University].
[translated]
- Malithong, K. (2005). *Technology and Communication for Education*. Bangkok: Arunkampim.
[translated]
- Panich, V. (2012). *Learning Instructional Approach for Student in 21st Century*. Bangkok: Tathakata Publication. [translated]
- Panich, V. (2013). *Teacher for Student: Build a Flip Classroom*. Bangkok: SR Printing mass products.
[translated]
- Phalachai, W. & Pengpinyo, W. (2019). The development online lessons mobile learning using problembased learning with cooperative learning techniques on the subject of website programming for grade 12 students of Sriprachan "Methipramuk" School. *The journal of Social Science Research*, 10(1), 186-200. [translated]
- Pianchob, W. (2005). *Suggestions for making a physical education lesson plan in various activities (document for improving academic works)*. Bangkok: Department of Education Ministry of Education. [translated]
- Somjai, K. & Chinthaisong, K. (2018). *Computer-assisted Lessons Animation 2D in the Learning Substance Group of Health Education Circulatory system us for Primary School Grade 6* [Bachelor of Science department of Information Technology degree, Buriram Rajabhat University]. [translated]
- Sridaoruang, A. (1996). *The development of the process-oriented criterion-referenced test of basic Krabi skills for lower secondary school students* [Master of Education degree in Physical Education, Chulalongkorn University]. [translated]
- Sukkasem, S. (2017). *Development of a blended learning model in introductory computer information science courses for undergraduate students* [Doctoral of degree in Education Technology and communication, Naresuan University]. [translated]
- Tanathani, P. (2007). *Teaching Publication "Educational Measurement and Evaluation"*. Department of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University.
- Wiggins, G. (1998). *Educative Assessment: Designing Assessments to Inform and Improve Student Performance*. San Francisco: Jossey-Bass.