



วารสารอิเล็กทรอนิกส์
ทางการศึกษา

OJED, Vol. 13, No. 2, 2018, pp. 374-385

OJED

An Online Journal
of Education

<http://www.edu.chula.ac.th/ojed>

**ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี THINK- PAIR - SHARE ที่มีต่อ
ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย**

**Effects of Physical Education Activities Management in Petanque Sport using THINK-
PAIR-SHARE on Problem-Solving Ability of upper Secondary School Students**

นายภัทร อัญชลีกุล *

Phat Anchaleenukoon

ผศ.ดร.สุธนะ ติงศภัทิย์**

Asst. Prof. Suthana Tingsabhat, Ph.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนแห่งหนึ่งในเขตลาดกระบัง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 40 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think – Pair – Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตอง จำนวน 20 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยวิธีปกติ จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think – Pair – Share จำนวน 8 แผน แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตอง แบบประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ด้าน ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่า “ที”

ผลการวิจัยพบว่า : 1) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองในการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

* หน่วยงานสังกัด นิติบัญญัติมหาวิทยาลัยสุโขทัย สาขาสุศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address: phat140242@gmail.com

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail Address: suthana.t@chula.ac.th

ISSN1905-4491

Abstract

The objectives of this research were to study the effects of physical education activities management in petanque sport using Think – Pair – Share on the problem-solving ability of upper secondary school students. The participants were 40 students in Protpittayapayat School in Latkrabang. Twenty students were assigned to an experimental group that used the Think-Pair-Share approach for learning management in physical education while twenty students were assigned to a control group that followed conventional teaching methods. The research instruments were composed of learning activity plans consisting of eight physical education lesson plans in accordance with the Think-Pair-Share on problem-solving ability in playing petanque approach. The measurement of observing the behavior of five desirable characteristics and the data were analysed by mean, standard deviation, and t-test.

The research findings were as follows: 1) For both the experimental and the control groups, after following the lesson plans, the mean scores in learning achievement in physical education were significantly higher than their initial scores at the .05 level. 2) The mean score in learning achievement in physical education of the experimental group was significantly higher than that of the control group after following the lesson plans at the .05 level.

คำสำคัญ: กิจกรรมพลศึกษา กีฬาเปตอง/ กลวิธี Think-Pair-share/ ความสามารถในการแก้ปัญหา การเล่นเกมกีฬาเปตอง

KEYWORDS: PHYSICAL EDUCATION ACTIVITIES IN PETANQUE SPORT / THINK-PAIR-SHARE / PROBLEM – SOLVING ABILITY IN PLAYING PETANQUE

บทนำ

กีฬาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์เพราะกีฬาทำให้เกิดการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม กีฬาทุกประเภทมีความสำคัญในการพัฒนาคนของชาติให้มีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์ มีจิตใจที่ดี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย มีความสามัคคี และมีระเบียบวินัย ตลอดจนทำให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข กีฬายังเป็นสื่อสร้างความผูกพันทางมิตรภาพระหว่างหมู่คณะ และเป็นเสมือนที่ทำการเผยแพร่ชื่อเสียงของประเทศให้เป็นที่รู้จักแก่ชาวโลก

วิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ออกกำลังกายด้วยกิจกรรมการเคลื่อนไหว หรือการเล่นกีฬาชนิดต่างๆอย่างถูกวิธีและรู้กฎกติกาที่เป็นมาตรฐานเพื่อนำไปสู่การพัฒนาทั้งด้านการกีฬาและด้านสุขภาพที่ดี ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การมีสุขภาพดีทุกด้านเป็นพื้นฐานสำคัญของการมีคุณภาพชีวิตที่ดีเมื่อคนในสังคมมีคุณภาพชีวิตที่ดีย่อมทำให้ประเทศชาติมีคุณภาพดีด้วย (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2527)

การมีสุขภาพดีและคุณภาพชีวิตที่ดีดังกล่าวข้างต้นเป็นผลสืบเนื่องจากการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนกีฬาชนิดต่างๆของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

กีฬาเปตองเป็นที่รู้จักในประเทศไทยตั้งแต่ปี พุทธศักราช 2518 และได้รับการสนับสนุนจาก สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ในรัชกาลที่ 9 พระองค์โปรดกีฬาเปตองตั้งแต่ทรงประทับอยู่ใน ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ พระองค์ทรงรับเป็นองค์อุปถัมภ์ และทรงสนับสนุนให้มีการเล่นกีฬาเปตองใน ประเทศไทย

กีฬาเปตองเป็นกีฬาพื้นฐานของกีฬาประเภทอื่น เพราะมีลักษณะการออกกำลังแบบค่อยเป็น ค่อยไป ไม่หักโหม ไม่ต้องใช้กำลังมากหรือเกิดการปะทะ เป็นกีฬาที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ไม่มีความ ได้เปรียบเสียเปรียบในเรื่องรูปร่างเพียงแต่ต้องใช้ไหวพริบฝึกฝนเรื่องความมีสมาธิ คิดหาวิธีการเล่น เกมรุก เกมรับ หรือวางแผนแก้ปัญหา เพื่อพลิกเกมการเล่นให้เป็นฝ่ายได้เปรียบในการทำคะแนน นอกจากนี้กีฬาเปตองยังเป็นกีฬาที่ผู้เล่นต้องเข้าถึงจิตใจผู้ร่วมทีมให้เกิดความสามัคคีเพราะหากเกิด การขัดแย้งจะทำให้เล่นเปตองไม่มีประสิทธิภาพ การเล่นเปตองจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้าน สุขภาพและกระบวนการคิด การแก้ปัญหา เพื่อให้การเล่นกีฬาเปตองประสบความสำเร็จตามกติกา ของกีฬา และช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนเป็นคนมีเหตุผลมีวิธีคิดเป็นระบบ มีทักษะการแก้ปัญหา วิเคราะห์ปัญหา ได้อย่างรอบคอบ กระบวนการเหล่านี้เป็นกระบวนการฝึกที่สำคัญในการศึกษาวิชา พลศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่น สามารถทำได้ หลาย วิธี เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การใช้กลวิธีแม่แบบ การใช้สถานการณ์จำลอง การใช้กลวิธี Think – Pair – Share เป็นต้น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาการใช้กลวิธี Think – Pair – Share เนื่องจากเป็นกลวิธีการเรียนแบบร่วมมือแบบหนึ่งที่ทำให้ให้นักเรียนได้คิด อภิปราย แก้ปัญหาหรือค้นหา คำตอบร่วมกัน กลวิธี Think – Pair – Share ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอน (Lyman, 1987) คือ

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการคิด (Think) เป็นขั้นตอนแรกที่ครูจะกระตุ้นด้วยปัญหาเพื่อให้ผู้เรียน หาคำตอบ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการจับคู่ (Pair) เป็นขั้นตอนที่จะให้ผู้เรียนจับคู่ หรืออาจจับกลุ่ม ๆ ละ 2-3 คน เพื่ออภิปรายปัญหา และวิธีหาคำตอบของปัญหา

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Share) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่จะให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยน และนำเสนอความรู้ที่ได้จากการค้นหาคำตอบ

การเรียนรู้ด้วยกลวิธี Think – Pair – Share ดังกล่าวย่อมเกิดผลดีแก่นักเรียนในการส่งเสริม ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์จากการทำกิจกรรมร่วมกัน และทำให้ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยน อธิบาย ความคิด หรือความรู้ที่เชื่อมโยงมาใช้ในการแก้ปัญหาให้เพื่อนฟัง (วิภาวดี วงศ์เลิศ, 2544) (Krulik & Rudnick, 1993) กลวิธีดังกล่าวจะทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น และกล้าที่จะ สื่อสารความคิดในการเรียนได้อย่างมั่นใจ เพื่อให้ผู้เล่นมีความสุขในการเรียน และบรรลุเป้าหมาย ร่วมกัน (Levin, 2008)

Think – Pair – Share จึงเป็นกลวิธีที่นำมาใช้ในเกมนกีฬาเปตองได้อย่างดี เพราะเกมนกีฬา เปตองเป็นเกมที่จะต้องรู้จักการวางแผน การคัดเลือกแนวทางที่เหมาะสม การตัดสินใจเล่น เป็นการ ฝึกการเล่นเป็นทีม (3 คน) เป็นคู่ (2 คน) ซึ่งการเล่นเป็นทีม หรือ เป็นคู่จะต้องอาศัยความสามัคคี

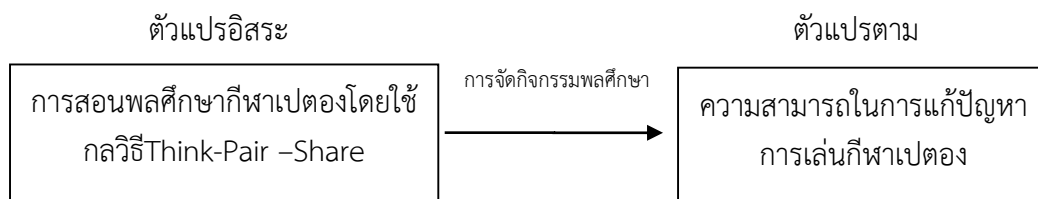
การคิดร่วมกันเพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหาหรือแก้เกมการเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นเปิดต้องไม่มีกติกากำหนดเวลาการเล่นแต่ละเกม ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการแก้ปัญหาจึงถือได้ว่าการใช้กลวิธีกลวิธี Think – Pair – Share เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้เล่นกีฬาเปิดต้องได้ (ศักดิ์ อินพิรุต์, 2532, ทินวัฒน์ นาคศรี อารณ, 2546)

นอกจากความสำคัญของการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปิดต้อง ด้วยกลวิธี Think – Pair - Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” และเหตุผลสนับสนุนข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่าไม่มีงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปิดต้องเล่มใดวิจัยแนวการเรียนรู้ด้วยกลวิธี Think – Pair – Share ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่องนี้เพราะเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาในการเล่นกีฬาเปิดต้องของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายให้ดีขึ้นได้และเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปิดต้องของนักเรียนในระดับที่สูงขึ้นและสามารถนำไปใช้เป็นทักษะการแก้ปัญหาที่ดีได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปิดต้องด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปิดต้องของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาลูกเล่นกีฬาเปิดต้องของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปิดต้องแบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาลูกเล่นกีฬาเปิดต้องของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปิดต้องด้วยกลวิธี Think – Pair – Share ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มาจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนแห่งหนึ่งในเขตลาดกระบัง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 470 คน อายุระหว่าง 17-19 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนแห่งหนึ่งในเขตลาดกระบัง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน จากนั้นผู้วิจัยเลือกกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยนำผลแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองมาเรียงลำดับจากน้อยไปหามากกลุ่มละ 20 คน รวม 40 คน ด้วยวิธีการจับคู่ (Matching)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ การสร้างและพัฒนาแผนการจัดการจัดการกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think – Pair – Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence: IOC) เท่ากับ 0.97 ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.67 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตอง และแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตอง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) การดำเนินการก่อนทดลองสอน โดย นำผลการทดสอบก่อนการทดลอง (pre-test) มาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันหรือไม่ 2) การดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยการแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง จัดการเรียนรู้การจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 8 แผน และจัดการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 1 คาบ คาบเรียนละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มควบคุม จัดการเรียนรู้การจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬา เปตองด้วยวิธีปกติและจัดการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์ 3) การดำเนินงานหลังการทดลองจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง (post-test) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับที่ใช้วัดผลก่อนเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการทดสอบค่าที (t-test)

3.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.3 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ และ อายุ ข้อมูลทั่วไปด้านเพศของกลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียนทั้งหมดเป็นเพศชาย แบ่งเป็น นักเรียนกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน และข้อมูลทั่วไปด้านอายุของกลุ่มตัวอย่างโดยนักเรียนอายุ 15 ปี มีทั้งหมด 4 คนแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 คน และกลุ่มควบคุม 3 คน อายุ 16 ปี มีทั้งหมด 16 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 คน และกลุ่มควบคุม 8 คน อายุ 17 ปี มีทั้งหมด 16 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 คน และกลุ่มควบคุม 8 คน อายุ 18 ปี แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 2 คน และกลุ่มควบคุม 2 คน

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุม

การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุม พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 4.75 คะแนน คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองก่อนการทดลองของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 4.40 คะแนน ส่วนคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 10 คะแนน คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 7.05 คะแนน

การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 10 คะแนน คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 7.05 คะแนน

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองโดยวิธีปกติจำแนกตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองโดยวิธีปกติจำแนกตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านการแก้ปัญหาในสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 19 คะแนน และกลุ่มควบคุม เท่ากับ 12 คะแนน, คะแนนเฉลี่ยด้านการสื่อสารและนำเสนอของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 17 คะแนน และกลุ่มควบคุม เท่ากับ 14.75 คะแนน, คะแนนเฉลี่ยด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 17.25 คะแนน และกลุ่มควบคุม เท่ากับ 15.50 คะแนน, คะแนนเฉลี่ยด้านรับฟังความคิดเห็นของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 18.50 คะแนน และกลุ่มควบคุม เท่ากับ

16.25 คะแนน, คะแนนเฉลี่ยด้านความรับผิดชอบการทำงานของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 19.75 คะแนน และกลุ่มควบคุม เท่ากับ 19.50 คะแนน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think – Pair – Share ของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนด้วยวิธีปกติ

1.1 คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 5 ด้าน สัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

2.1 คะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตอง , ด้านการสื่อสารและการนำเสนอ , ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น , ด้านการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น , ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน ของกลุ่มทดลองสัปดาห์ที่ 8 สูงกว่าสัปดาห์ที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 คะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตอง , ด้านการสื่อสารและการนำเสนอ , ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น , ด้านการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ของกลุ่มทดลองสัปดาห์ที่ 8 สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงานของกลุ่มทดลองสัปดาห์ที่ 8 ไม่แตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think – Pair – Share ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think – Pair – Share มีผลทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการแก้ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ว่า นักเรียนได้รับการฝึกฝนให้รู้จัก

ใช้กระบวนการคิดรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬาเปตองที่ได้เรียนรู้มาและนำไปใช้ในวิเคราะห์การแก้ปัญหาแต่ละขั้นตอนคือคิดรวบรวมความรู้เกี่ยวกับการเล่นเปตอง คัดเลือกข้อมูลที่สอดคล้องกับประเด็นปัญหา วิเคราะห์ข้อมูลที่เลือกนั้นเพื่อตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ได้รับมอบหมายแต่ละสัปดาห์ร่วมกับคู่ของตนและเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ตามประเด็นปัญหา 3 ประเด็น ที่ผู้วิจัยได้ตั้งขึ้น คือ ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองที่เกิดจากสภาพพื้นสนาม ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองที่เกิดจากจำนวนลูกเปตอง ปัญหาการเล่นกีฬาเปตองที่เกิดจากระยะทางของลูกเปตองกับลูกเป้า นักเรียนจะต้องวิเคราะห์มองให้เห็นประเด็นในการแก้ปัญหาโดยอาจมองเห็นประเด็นการแก้ปัญหาด้วยตนเองในขั้นตอนที่ 1 จากเพื่อนคู่คิดในขั้นตอนที่ 2 หรือจากการอภิปรายกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนในขั้นตอนที่ 3 นักเรียนจึงสนใจเรื่องการแก้ปัญหาที่กำลังเรียนรู้จากคำถามที่ครูตั้งขึ้นตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2548) กล่าวถึงกระบวนการแก้ปัญหาว่า การแก้ปัญหาประกอบด้วยขั้นตอนในการคิดและดำเนินการแก้ปัญหาซึ่งสามารถช่วยให้บุคคลดำเนินการได้อย่างเป็นระเบียบ ไม่สับสนและสามารถแก้ปัญหาได้ผล สอดคล้องกับสมบัติ กาญจนารักษ์พงศ์ (2547) ที่กล่าวว่า การได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นตอบคำถามร่วมกันในชั้นเรียนทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับ Krulik and Rudnik (1993) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจกับปัญหา หาความสัมพันธ์ของปัญหานั้น วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่ในปัญหาแล้วนำมาวางแผนเลือกวิธีการที่เป็นไปได้มากที่สุดเพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหา รวมทั้งต้องตรวจสอบผลสะท้อนกลับและขยายผลว่าวิธีที่ใช้สามารถแก้ปัญหาให้ลุล่วงได้หรือไม่ และสอดคล้องกับ โซเฟียตัน (Sofiatun, 2009 : Online) ที่ได้ศึกษาผลการเรียนแบบร่วมมือด้วยกลวิธี กลวิธี Think-Pair-Share ที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษในการปรับปรุงความสามารถในทักษะการฟังของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือด้วยกลวิธี Think-Pair-Share มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาการของความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการแก้ปัญหการเล่นกีฬาเปตอง , ด้านการสื่อสารและการนำเสนอ , ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น , ด้านการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น , ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน พบว่าคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการแก้ปัญหการเล่นกีฬาเปตอง , ด้านการสื่อสารและการนำเสนอ , ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น , ด้านการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ของกลุ่มทดลองสัปดาห์ที่ 8 สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงานของกลุ่มทดลองสัปดาห์ที่ 8 ไม่แตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ว่า ผลการจัดกิจกรรมพลศึกษากีฬาเปตองด้วยกลวิธี Think-Pair-Share ทำให้นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหการเล่นกีฬาเปตอง การสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์การประเมินผลทางคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 4 ด้านดังกล่าวของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ผลสัมฤทธิ์ทางคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงานของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบของ

กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในคาบกิจกรรมพลศึกษานั้นจะเกี่ยวกับการประเมินผลพฤติกรรมด้านการจัดเตรียมอุปกรณ์และเก็บอุปกรณ์ จึงทำให้ผลการประเมินของทั้งสองกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก สอดคล้องกับ วรศักดิ์ เพียรชอบ (2527) และฟอง เกิดแก้ว (2526) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมพลศึกษามักจะมีการเกี่ยวข้องและมีความจำเป็นที่จะต้องใช้อุปกรณ์และวัสดุหลายชนิดที่แตกต่างกันมาใช้ประกอบการเรียนการสอนอย่างพร้อมมูล มีการจัดการและการดูแลรักษาอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อยให้มีความคงทนถาวร เพื่อให้นักเรียนสามารถนำอุปกรณ์หรือวัสดุเหล่านี้ไปใช้ในกิจกรรมกีฬาต่างๆได้ตามความต้องการและความสนใจทั้งในระหว่างเวลาเรียนและเวลาว่างหลังจากเลิกเรียนแล้ว และเพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกหัดความรับผิดชอบในการเตรียมและเก็บอุปกรณ์ และสอดคล้องกับคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2554) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมต่าง ๆ จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์รู้จักวางแผน แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ สามารถประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเองและนำไปปรับปรุง มีเหตุผล รอบคอบ ระมัดระวัง อยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความรับผิดชอบ ไม่เบียดเบียนผู้อื่น เห็นคุณค่าของทรัพยากรต่างๆ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย

1.1 ในการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพลศึกษาด้วยกลวิธี Think – Pair – Share มีผลให้นักเรียนมีระบบวิธีคิดเป็นขั้นตอน จึงควรใช้เป็นกิจกรรมการสอนทุกครั้ง

1.2 ในการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพลศึกษาด้วยกลวิธี Think – Pair – Share ผู้สอนควรชี้แจงการนำหลักวิชามาใช้ในการแก้ปัญหาที่ได้รับมอบหมายเป็นประจำเพื่อให้นักเรียนคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล สามารถอธิบายได้

1.3 ครูผู้สอนควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตามแบบอย่างเพื่อให้นักเรียนรู้จักฝึกคิดวิเคราะห์ กล้าแสดงความคิดเห็น และกล้าแสดงออก

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาค้นคว้าผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาด้วยกลวิธี Think – Pair – Share เพื่อพัฒนาการแก้ปัญหา ในกีฬาสินค้าอื่น

2.2 ควรมีการศึกษาค้นคว้าผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธี Think – Pair – Share เพื่อพัฒนาการแก้ปัญหา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

2.3 ควรมีการศึกษาค้นคว้าผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธี Think – Pair – Share กับนักเรียนทุกช่วงชั้น เพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการระบบการคิดวิเคราะห์ในการแก้ปัญหาทั่วไป และมีความรู้เท่าทันปัญหาในสังคม

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). *แนวทางการพัฒนาการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- ทินวัฒน์ นาคศรีอาภรณ์. (2546). *ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาเบตองที่มีต่อความสามารถในการเล่นกีฬาเบตอง สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ทิศนา แคมมณี. (2548). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฟอง เกิดแก้ว (2526). *การพลศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ (2523). *หลักและวิธีสอนพลศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ (2527). *หลักและวิธีสอนพลศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548). *รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการสอน วิธีการสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางพลศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภาวดี วงศ์เลิศ. (2544). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียเรื่องเซตชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบคู่คิดอภิปราย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- ศักดิ์ อินพิรุต์. (2532). *ผลของการฝึกยกน้ำหนักที่มีต่อความแม่นยำในการโยนลูกในกีฬาเบตอง (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สมบัติ กาญจนารักษ์. (2547). *29 เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย: การเรียนรู้แบบร่วมมือ*. กรุงเทพมหานคร: ธารอักษร.

ภาษาอังกฤษ

- Krulik, S. & Rudnick, J. A. (1993). *Reasoning and problem solving. A handbook for elementary school teacher*. Boston: Allyn and Bacon.
- Levin, R. (2008). *Inside Jennifer's 1st grade classroom Think-pair-share*. Retrieved from <http://clte.asu.edu/active/usingtps.pdf>
- Lyman, F T. (1987). Think-pair-share : An expanding teaching technique. *MAA-CIE Cooperative News*, 1, 1-2.

Sofiatun, S. (2009). Teaching English using Think Pair Share (TPS) to improve the students speaking competence (An action research at the fifth Year of SD Negeri 2 Kemiri, Tulung) (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). Retrieved from <http://www.etd.eprints.ums.ac.id/6453>