

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล:  
กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย  
Affecting Factors on The Fun in Basketball Learning:  
Case Study in High School Class

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี\*  
เกษมสันต์ พานิชเจริญ\*

**บทคัดย่อ**

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมปลายของโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งจำนวน 35 คน (นักเรียนชาย 17 คน และนักเรียนหญิง 18 คน) ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โดยที่กลุ่มตัวอย่างทุกคนพร้อมผู้ปกครอง สมัครใจลงนามในหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การสังเกต สัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง บรรยายเหตุการณ์สำคัญ และการวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า ผลการวิจัยสรุปได้ 2 หัวเรื่อง โดยหัวเรื่องแรกคือ ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสนุกมากขึ้น ได้แก่ (1) มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี (2) กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่ (3) ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม (4) ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขันทีม (5) มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล และ (6) ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี ส่วนหัวเรื่องที่ 2 คือ ปัจจัยที่ส่งผลให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง ได้แก่ (1) สถานที่เรียนมีอากาศร้อน (2) อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ (3) มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อยเกินไป (4) รู้สึกกดดันกับการสอบวัดทักษะ (5) ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย) และ (6) ได้รับความเจ็บจากการเรียน

**คำสำคัญ:** ความสนุกสนานในการเรียน/ วิชาบาสเกตบอล/ นักเรียนมัธยมปลาย

**Abstract**

This qualitative study aimed to determine affecting factors on the fun in basketball learning. Participants were 35 high school students from a public school (17 males and 18 females) who were enrolling Basketball course in 2018 academic year. All participants with parents voluntarily signed consent forms to participate in this study. Data were collected by observation, semi-structured interview, critical incidence, and document analysis. Data were inductively analyzed using a constant comparison method and data triangulation. Findings indicated 2 themes; first, factors that help learning basketball more fun, there were (1) good classmates, (2) new and varieties of activity, (3) playing or competing as a team, (4) training before the team competition, (5) positive attitudes toward basketball and (6) well taught and friendly teacher; second theme, factors that reduce the fun in learning basketball, there were (1) hot weather in class, (2) lack of learning equipment, (3) less engagement in learning activities, (4) pressure from the skill test, (5) students' unreadiness (sickness), and (6) injury from learning.

**Keywords :** fun to learning/ basketball course/ high school student

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสอนพลศึกษาที่ประสบความสำเร็จนั้น หมายถึงการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีสามารถปฏิบัติทักษะต่างๆ ที่เรียนได้ตามจุดมุ่งหมายของการสอน รวมถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เช่น แบบฝึกทักษะ เกม หรือกีฬาชนิดต่างๆ ด้วยตนเองได้อย่างมีความสุขและสนุกไปกับการเรียนรู้ (จิรกรณ์ศิริประเสริฐ, 2543; วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) ในขณะที่การสอนพลศึกษาที่ล้มเหลวหรือไม่ประสบความสำเร็จนั้น หมายถึงการสอนที่ผู้เรียนปฏิบัติทักษะไม่ได้ รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียนหรือการเข้าร่วมกิจกรรม ขาดความสนใจ หรือไม่สนุกกับการเรียน จึงไม่ให้ความร่วมมือหรือไม่สนใจกับการเรียน (สาลี สุภาภรณ์, 2543)

ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสอนพลศึกษานั้นมีอยู่หลายประการ ตัวอย่างเช่น วิธีการสอนของครู สภาพแวดล้อมในการเรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเรียน รวมทั้งความพร้อมของผู้เรียนเอง เป็นต้น (ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี, ปณิตดา จูเกอาร์ท และเกษมสันต์ พานิชเจริญ, 2560) นอกจากนี้ปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญอีกประการหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จในการสอนพลศึกษา ก็คือความสนุกสนานในการเรียน ทั้งนี้เพราะที่เมื่อใดก็ตามที่การเรียนวิชาพลศึกษามีบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสนุก จะมีส่วนอย่างมากที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ก็จะเป็นไปด้วยความรวดเร็วและได้รับความร่วมมืออย่างดีจากผู้เรียน แต่ในตรงกันข้าม หากการเรียนการสอนพลศึกษาที่ขาดความสนุกสนานไป ก็อาจส่งผลให้ผู้เรียนไม่สนใจเท่าที่ควรหรือไม่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่างๆ อย่างเต็มที่ และอาจส่งผลให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ รวมถึงอาจทำให้เกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ต่างๆ ที่สร้างปัญหาให้กับชั้นเรียนตามมาได้ (ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี, สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช, 2559)

ความสนุกสนาน (Fun or Enjoyment) นับเป็นแรงจูงใจสำคัญที่มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากเข้าร่วมกิจกรรมหรือฝึกซ้อมตามแบบฝึกที่ครูให้ทำด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจ จนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดี คือชื่นชอบกิจกรรมพลศึกษาหรือรักการออกกำลังกายมากกว่าเดิม (วิศิรา พงสูงเนิน และสาลี สุภาภรณ์, 2557, Cothran & Kulinna, 2006) ในขณะเดียวกัน ผู้เรียนส่วนใหญ่ต่างคาดหวังว่าจะได้รับความสนุกสนานจากการได้เข้าร่วมในกิจกรรมพลศึกษาหรือเล่นกีฬาในแต่ละครั้ง ดังนั้น การสอนพลศึกษาในแต่ละระดับชั้นให้มีโอกาสประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูพลศึกษาจะต้องสอดแทรกความสนุกสนานเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ด้วยทุกครั้ง (Garn & Cothran, 2006)

การนำเสนอกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียนพลศึกษานั้น แม้ว่าไม่ใช่เรื่องยาก แต่ก็เป็นเรื่องที่ท้าทายความสามารถของครูพลศึกษาไม่น้อย การศึกษาที่ผ่านมาพบว่าปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษามีอยู่หลายประการ เช่น เรื่องของความสามารถหรือความเก่งในการทำกิจกรรม (สาลี สุภาภรณ์, 2559) ความท้าทายหรือความยากง่ายของกิจกรรม (สาลี สุภาภรณ์, 2556, Garn & Cothran, 2006) รูปแบบของกิจกรรมหรือแบบฝึกที่มีความแปลกใหม่และหลากหลาย (เจริญ กระบวนรัตน์ และสาลี สุภาภรณ์, 2557) รวมไปถึงเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมวิชาพลศึกษา (มหาลาภ ป้อมสุข, สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช, 2559) เป็นต้น และแม้ว่าโดยธรรมชาติของวิชาพลศึกษาหรือการสอนกีฬาชนิดต่างๆ นั้น กิจกรรมส่วนใหญ่จะมีความสนุกในตัวเองอยู่แล้ว (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) แต่การสอนพลศึกษาหรือการสอนกีฬาในแต่ละชนิดนั้น ต่างก็มีรูปแบบและลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันไป ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในแต่ละกิจกรรมนั้นก็ย่อมมีความแตกต่างกันไปด้วย จึงเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูพลศึกษาจะต้องพิจารณาและทำความเข้าใจว่า ในบริบทของรายวิชาพลศึกษาหรือกิจกรรมกีฬาชนิดที่ตนเองสอนนั้น มีปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในการเรียน

สำหรับการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาในรายวิชาบาสเกตบอล เนื่องจากเพราะเป็นกีฬาสากลที่ในปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ และยังเป็นกีฬาที่โรงเรียนส่วนใหญ่นิยมเปิด

สอนให้แก่ผู้เรียนในระดับต่างๆ รวมทั้งที่ผ่านมาก็มีงานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลก็อยู่มากพอสมควร แต่อย่างไรก็ตาม การศึกษาค้นคว้าที่มุ่งเน้นในประเด็นเกี่ยวกับความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอลนั้น กลับพบว่ายังมีอยู่ค่อนข้างน้อย ทำให้ข้อมูลองค์ความรู้ที่มีอยู่นั้น อาจไม่ทันสมัยและไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ประกอบกับทิศทางการศึกษาของไทยในยุคปัจจุบันที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น จึงเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำการศึกษาในประเด็นดังกล่าวนี้ เพื่อให้เพียงพอต่อการนำไปใช้สำหรับพัฒนาการจัดการเรียนการสอนกีฬาบาสเกตบอลหรือกีฬาชนิดอื่นๆ ในรายวิชาพลศึกษา ให้มีความสอดคล้องกับยุคสมัยและตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้นได้

จากเหตุผลที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษา โดยได้เลือกชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของสถานศึกษาแห่งหนึ่งมาเป็นกรณีศึกษา อีกทั้งยังได้เลือกใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ มาเป็นวิธีการหลักในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในเชิงลึกมากขึ้น โดยคาดหวังว่าผลจากการศึกษานี้ น่าจะเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์สำหรับครูพลศึกษา หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลหรือการสอนพลศึกษาที่ใช้กีฬาชนิดอื่นๆ ได้ต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล

## คำถามการวิจัย

1. ปัจจัยเกี่ยวข้องใดบ้างที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียนวิชาบาสเกตบอล
2. เพราะเหตุใดความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอลจึงน้อยลง

## วิธีดำเนินการวิจัย

**กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง** กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 35 คน (นักเรียนชาย 17 คน และนักเรียนหญิง 18 คน) ซึ่งได้มาด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือเป็นนักเรียนมัธยมปลายที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ที่ได้เข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอหรือเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 (ขาดเรียนไม่เกิน 3 ครั้งจากเวลาเรียนทั้งหมด 16 ครั้ง) และต้องเป็นผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยการลงลายมือชื่อในใบยินยอมพร้อมผู้ปกครอง ภายใต้เงื่อนไขว่า การเข้าร่วมในการวิจัยนี้จะไม่มีผลกระทบใดๆ กับกลุ่มตัวอย่าง และสามารถถอนตัวจากการเป็นกลุ่มตัวอย่างได้ แม้ว่าจะงานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม (การศึกษานี้ผ่านการพิจารณาและได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เลขรหัสที่ HU 020/2562) และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้ชื่อสมมุติ M1 – M17 แทนกลุ่มตัวอย่างเพศชาย และ W1 – W18 แทนกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง

**สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา** สนามศึกษาในการวิจัยนี้ เป็นชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลระดับมัธยมปลายของโรงเรียนแห่งหนึ่ง จากสถานศึกษาทั้งหมด 4 โรงเรียนที่อยู่ในเขตจังหวัดชลบุรี ซึ่งทุกแห่งมีลักษณะบริบทของชั้นเรียนที่คล้ายคลึงกันคือ เป็นชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลระดับมัธยมปลายที่มีจำนวนนักเรียนชายและหญิงในปริมาณที่ใกล้เคียงกันรวม 35-40 คน ดำเนินการสอนโดยครูประจำการและมีกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปอย่างต่อเนื่องตลอด 1 ภาคการศึกษา รวมทั้งเป็นชั้นเรียนที่ครูผู้สอนอนุญาตให้เก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงผู้เรียนให้ความร่วมมือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยด้วยความสมัครใจ

สำหรับการดำเนินการคัดเลือกสนามศึกษา ผู้วิจัยเริ่มโดยการเข้าสังเกตการณ์เรียนการสอนและพูดคุยข้อมูลเบื้องต้นกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องของสถานศึกษาทั้ง 4 แห่ง เพื่อพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ ทั้งกระบวนการเรียนการสอน ระยะเวลาในการเดินทาง และการให้ความร่วมมือของผู้ที่เกี่ยวข้อง สุดท้ายจึงคัดเลือกชั้นเรียนที่เหมาะสมที่สุดจากสถานศึกษาแห่งหนึ่งเป็นสนามศึกษา

**ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย** การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย (1) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) โดยผู้วิจัยได้เข้าสังเกตการณ์เรียนการสอนวิชาบาสเกตบอล ตลอดภาคการศึกษา (16 สัปดาห์) การสังเกตจะเน้นไปที่การมีส่วนร่วมในการทำแบบฝึกหัดหรือการทำกิจกรรมต่างๆ ที่ครูสอน รวมถึงความสามารถการปฏิบัติทักษะ พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนแสดงออกในช่วงเวลาระหว่างการเรียนการสอน (2) การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยเน้นประเด็นข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนบาสเกตบอล (3) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) เป็นเทคนิควิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำการเขียนหรือพูดบรรยายถึงเหตุการณ์ในวันที่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนบาสเกตบอลมากกว่าวันอื่นๆ และบรรยายหรือเขียนถึงวันที่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกไม่สนุกหรือมีความสนุกกับการเรียนบาสเกตบอลน้อยกว่าวันอื่นๆ และ (4) การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) เป็นวิธีที่ผู้วิจัยขอเอกสารประกอบการสอนหรือเอกสารที่เกี่ยวข้องจากครูผู้สอนมาทำการวิเคราะห์ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ของครู แบบบันทึกการประเมินผล แบบบันทึกการสอน เป็นต้น

สำหรับเครื่องมือวิจัยที่เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ ผู้วิจัยได้ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบ และได้นำไปทดลองใช้ในการศึกษานำร่อง (Field Test) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือวิจัยให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

ส่วนในขั้นตอนกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการทำหนังสือขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนรายวิชาบาสเกตบอล เพื่อขอเข้าเก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นได้ทำการนัดหมายกับนักเรียนที่ยินยอมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในช่วงเดือนสุดท้ายของภาคเรียน เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคล ซึ่งการนัดหมายจะใช้ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนสะดวกและไม่เป็นการรบกวนเวลาเรียนปกติ

### การวิเคราะห์ข้อมูลและการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ มาทำการพิมพ์บันทึกลงในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมเวิร์ด (Word) จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Inductive) ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparison) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนสำคัญ คือ การอ่านข้อมูลเพื่อหาหัวข้อ (Scanning Data for Common Category) การจัดกลุ่มหัวเรื่อง (Classifying Common Theme) การนำข้อมูลมาจัดเข้าหัวข้อที่เหมาะสม (Placing Data into Common Category) และการอธิบายหัวข้อ (Explaining of Category) เพื่อหาหัวเรื่องและหัวข้อเกี่ยวกับปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล จากนั้นทำการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า (Triangulation) ของข้อมูลที่ได้มาจากการสังเกต การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง บรรยายเหตุการณ์สำคัญ และวิเคราะห์เอกสาร เพื่อสรุปและอภิปรายผลการวิจัย (สาลี สุภาภรณ์, 2550)

### ผลการวิจัย

ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต (Observation) แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) การสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) และการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) เมื่อนำมาวิเคราะห์

แบบอุปนัย (Inductive) ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparison) แล้ว สามารถสรุปผลการวิจัยได้เป็น 2 หัวเรื่อง ได้แก่ ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสนุกสนานมากขึ้น และปัจจัยที่ส่งผลให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง โดยมีรายละเอียดดังนี้

### ตารางที่ 1 สรุปผลการวิจัย

|  |  |
|--|--|
| 1. ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสนุกสนานขึ้น             | 2. ปัจจัยที่ส่งผลให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง  |
| 1.1 มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี                                | 2.1 สถานที่เรียนมีอากาศร้อน                              |
| 1.2 กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่                               | 2.2 อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ                            |
| 1.3 ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม                                      | 2.3 มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย                      |
| 1.4 ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขันทีม                                   | 2.4 รู้สึกกดดันกับการสอบวัดทักษะ                         |
| 1.5 มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล                                  | 2.5 ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย) |
| 1.6 ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี (สนุกสนาน มุ่งมั่นตั้งใจกับการสอน) | 2.6 ได้รับความเจ็บจากการเรียน                            |

### สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

#### 1. ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสนุกสนานมากขึ้น

**1.1 มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี** บรรยากาศการสื่อสารและสังคมในชั้นเรียน นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสนุกสนาน จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การเรียนบาสเกตบอลร่วมกับเพื่อนที่รู้จักหรือสนิทสนมกันดี จะช่วยให้การเรียนมีความสนุกสนานมากกว่าการเรียนกับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังให้ข้อมูลสำคัญที่ว่า กลุ่มเพื่อนมีผลต่อการพิจารณาและตัดสินใจลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล ด้วยเพราะเพื่อนที่สนิทสนมหรือรู้จักกันดี จะเลือกลงทะเบียนเรียนวิชาเดียวกันเพื่อจะได้เรียนด้วยกัน ดังเช่นที่ M2 อธิบายว่า “ถ้าได้เรียนได้เล่นกับเพื่อนที่รู้จักกันดี มันก็จะสนุกดีครับ อย่างถ้าคนที่เราไม่ค่อยคุ้นหรือไม่รู้จัก เราก็จะเกรงๆ เล่นไม่เต็มที่เท่าไร” ขณะที่ M1 ก็ได้อธิบายไว้ว่า “คือที่เรียนแล้วสนุกเพราะว่าส่วนใหญ่รู้จักกันดี สนิทกันเลยชวนกันมาเรียน เราก็จะรู้สึกสบายใจอยู่แล้ว เวลาทำอะไรเรียนอะไรก็จะเล่นกันเต็มที่ มันทำให้สนุกดีครับ” ส่วน W9 ก็กล่าวในประเด็นนี้ว่า “หนูชอบตรงที่เราได้เรียนกับเพื่อนที่เราสนิทกัน ทำให้เวลาที่เรียนมันสนุก คือแบบเราใส่กันได้เต็มที่ เจ็บก็ไม่โกรธ อะไรประมาณนี้คะ” ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า เพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลหรือพลศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของสาส์ สุภาภรณ์ และเอกลักษณ์ พุฒินนสมบัติ (2550) และการศึกษาของ มหาลาภ ป้อมสุข และคณะ (2559) ที่พบว่า การได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนที่รู้จักกันดีหรือมีความสนิทสนมกัน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วและสนุกสนานไปกับการเรียนมากขึ้น เพราะนอกจากได้สังคมกับเพื่อนแล้วยังได้ฝึกทักษะไปพร้อมๆ กันด้วย

**1.2 กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่** ไม่ว่าจะเป็นการเรียนบาสเกตบอลหรือการเรียนกีฬาชนิดอื่นๆ ครูผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมกิจกรรมหรือแบบฝึกทักษะที่มีความแปลกใหม่หลากหลายและท้าทายความสามารถของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนเพิ่มมากขึ้น เช่นที่ W2 บรรยายว่า “ช่วงโหมงที่อาจารย์ให้เล่นเกมหรือให้แข่งกัน มันทำให้เล่นสนุกขึ้น เพราะได้เล่นเยอะมากขึ้น” หรือที่ W13 กล่าวไว้ว่า “ช่วงโหมงที่สนุกมากๆ คือวันที่อาจารย์เอาเกมมาให้เล่น เหมือนจำได้ว่าลิงชิงบอลนะ เขาก็ให้ใช้ทักษะแบบที่เรียน (ทักษะบาสเกตบอล) แล้วก็ให้ไปเล่นลิง มันสนุกมาก เหนื่อยมากด้วยแต่สนุก ชอบคะ” ส่วน W15 เล่นในทำนองเดียวกันว่า “อาจเป็นเพราะกิจกรรมด้วยคะ คือถ้าแบบกิจกรรมบางอาทิตย์ไม่ซ้ำกันเลย ก็จะชอบตรงที่ได้ลุ้นว่าอาทิตย์นี้จะได้อา

อะไรกับเพื่อนคนไหน มันก็เลยสนุกดี” ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การสอนบาสเกตบอลหรือพลศึกษานั้น ครูผู้สอนความจัดกิจกรรมให้หลากหลายและให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะต่างๆ ที่เรียนผ่านเกมการเล่น เพราะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานไปพร้อมกับการทำงานมากกว่าการฝึกด้วยรูปแบบเดิมๆ สอดคล้องกับที่ อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ได้อธิบายไว้ว่า ครูพลศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการสอนต้องมีความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย คำนี้จึงมีความแตกต่างระหว่างบุคคล สอนจากพื้นฐานไปสู่กิจกรรมที่สลับซับซ้อนขึ้น จัดกิจกรรมให้ผู้มีความสนุกสนานและทำลายความสามารถของผู้เรียน

**1.3 ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม** ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบและรู้สึกสนุกสนานเมื่อมีการเล่นเป็นทีม เพราะเป็นช่วงเวลาที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมและแสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ดังเช่นที่ W1 กล่าวว่า “สนุกที่สุดน่าจะเล่นเป็นทีมแข่งอะไรอย่างนี้คะ คือแข่งทีมแข่งรวมกันทั้งหญิงชายเลย มันก็สนุกดีคะ เพราะมันได้คุยได้เล่นกับเพื่อนต่างห้องด้วย เขาก็สอนหนูอย่างนี้ถึงหนูจะเล่นไม่ค่อยเก่งแต่เขาก็ช่วยสอนอะไรแบบนี้ก็สนุกดี” ขณะที่ M14 อธิบายว่า “ชอบตอนได้เล่นทีมครับ สนุกที่สุดแล้ว ทุกชั่วโมงเลย เวลาเล่นกันเราก็ช่วยกันในทีม เพราะต้องมีทั้งผู้ชายและผู้หญิง ต้องคอยช่วยๆ กัน มันสนุกมาก” ส่วน M5 ก็กล่าวเสริมว่า “สนุกที่สุดก็แข่งเป็นทีมครับ เพราะว่าเราได้ลงไปเล่นกับเพื่อน ต้องลงไปเล่นด้วยกัน แอ้มมันทำให้เราได้รู้ว่าคนไหนเล่นตำแหน่งอะไร คนนี้เล่นได้ไหม เพื่อนคนนี้เก่งหรือเปล่า อะไรอย่างนี้” ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนชอบและสนุกเมื่อได้มีส่วนร่วมในการเล่นหรือแข่งขัน โดยเฉพาะกีฬาประเภททีมเช่น บาสเกตบอล ฟุตบอล หรือวอลเลย์บอล ดังนั้น ครูพลศึกษาจึงควรจัดกระบวนการเรียนการสอนให้มีช่วงที่เป็นโอกาสให้ผู้เรียนได้นำทักษะที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริง เช่น ลงแข่งขันกันเองภายในชั้นเรียน เป็นต้น สอดคล้องกับที่ วรรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) อธิบายหลักการสอนพลศึกษาในโรงเรียนว่า ควรจัดให้มีการแข่งขันหรือมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเล่นหรือนำทักษะที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

**1.4 ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขันทีม** ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานต่างๆ ในกีฬาบาสเกตบอลก่อนเป็นเบื้องต้น เพราะการมีทักษะที่ดีจะช่วยให้การทำงานกิจกรรมต่างๆ ในการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ดังเช่นที่ W1 กล่าวว่า “สำหรับหนู หนูคิดว่ากิจกรรมต่างๆ มันสนุกอยู่แล้ว แต่มันจะได้รู้สึกสนุกมากขึ้นถ้าเรามีทักษะที่ดี อย่างเช่นเวลาลงทีมกันมันก็ต้องมีทักษะลงไปใช้ในสนามบ้าง ไม่อย่างนั้นก็เล่นไม่ได้เลย” ส่วน M5 ก็อธิบายไว้ว่า “ผมว่าพื้นฐานเลยคือแต่ละคนต้องพอได้ทักษะพื้นฐาน บ้าง แบบส่งบอลรับบอล หรือชู้ต เพราะเวลาลงทีมมันก็จะเล่นด้วยกันได้ ถ้าไม่มีทักษะพื้นฐานเลยลงไปเล่นมันไม่สนุก” ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า ครูผู้สอนบาสเกตบอลหรือกีฬาอื่นๆ ควรสอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปใช้ในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นทีมหรือลงแข่งขัน เป็นต้น

**1.5 มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล** กลุ่มตัวอย่างที่ลงทะเบียนเรียนบาสเกตบอล ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่สนใจและมีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลเป็นพื้นฐานมาก่อนแล้ว ซึ่งทำให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสนุกสนานมากขึ้น โดยในประเด็นนี้ M13 กล่าวว่า “ผมชอบกีฬานี้ตั้งแต่แล้วครับ แล้วผมก็เป็นนักบาสเกตบอลด้วย ก็เลยเลือกลงวิชานี้ เวลาเรียนหรือทำกิจกรรมอะไรมันก็จะง่าย เพราะว่าเราทำได้” ขณะที่ W7 กล่าวว่า “ตั้งใจจะเลือกลงบาสเกตบอลอยู่แล้วคะ เพราะว่าชอบกีฬานี้มาก่อนแล้ว คือหนูคิดว่าถ้าได้เรียนอะไรที่เราชอบมันก็จะไม่ยากมาก แล้วพอตอนที่ได้เรียนมันก็เป็นแบบนี้จริงๆ มันจะเรียนง่ายเรียนสนุกกว่าอะไรที่เราไม่ชอบเรียน” ส่วน M2 กล่าวเสริมว่า “ที่เลือกลงเรียนวิชานี้เพราะชอบเล่นบาสเกตบอลอยู่แล้วครับ อยากเล่นมากกว่าต้องไปเรียนวิชาอื่น แล้วเพื่อนอีกหลายคนก็ชอบเล่นเหมือนกันครับ ก็ชวนๆ กันมาเรียน มันจะได้สนุกๆ” ผลการศึกษานี้ สอดคล้องกับที่ วันวิสาข์ สายสนั่น ณ ออยุธยา และคณะ (2559) ได้ศึกษาพบว่า การที่บุคคลจะให้ความสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาประเภทใดอย่างมุ่งมั่นตั้งใจนั้น ปัจจัยสำคัญคือ บุคคลนั้นมีเจตคติที่ดีต่อแต่ละกิจกรรมที่เข้าร่วม

**1.6 ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี (สนุกสนาน มุ่งมั่นตั้งใจกับการสอน)** ตัวครูผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญและส่งผลโดยตรงต่อความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษา ครูที่มีบุคลิกเป็นกันเอง เตรียมการสอนเป็นอย่างดี รวมทั้งมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนาการเรียนการสอนของตนเองเสมอ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนและสนุกไปกับการเรียนรู้ กรณีนี้ W1 อธิบายว่า “ส่วนหนึ่งที่ทำให้การเรียนวิชานี้สนุกก็เพราะว่าอาจารย์เขาสอนดี แล้วก็ก็เป็นกันเองกับนักเรียน เข้าใจธรรมชาติของเราว่าเด็กต้องการแบบไหน คืออาจารย์จะคอยถามอยู่บ่อยๆ ว่าแบบนี้ดีไหม อยากให้ปรับตรงไหนหรือเปล่า มันทำให้เราไม่เครียดค่ะ แล้วก็สนุกด้วย” หรืออย่างเช่นที่ W14 กล่าวเสริมว่า “หนูว่ามันขึ้นอยู่กับอาจารย์แต่ละวิชาด้วยค่ะ หนูชอบเรียนกับอาจารย์ที่ตลกๆ ง่ายๆ ไม่เรื่องมาก ยืดหยุ่นสูง อย่างวิชานี้ (บาสเกตบอล) นี่ใช่เลย เรียนกับอาจารย์คนนี้แล้วสนุก ที่ผ่านมาก็พานี้ถึงกับเครียดด้วยซ้ำ” ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับที่ อูซากร พันธุ์วานิช (2558) ศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อะไรและมีประสบการณ์ที่ดีจากการเรียน ส่วนหนึ่งมาจากตัวอาจารย์ผู้สอนที่สอนดี มีความรู้และมีประสบการณ์สูง สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย ไม่ซ้ำซาก สอนจากง่ายไปยาก รวมทั้งบุคลิกภาพของอาจารย์ที่มีส่วนช่วยกระตุ้นให้การเรียนการสอนเป็นไปในแนวทางที่สนุกสนานมากยิ่งขึ้น

## 2. ปัจจัยที่ส่งผลให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง

**2.1 สถานที่เรียนอากาศร้อน ร้อน** ช่วงเวลาเรียนวิชาบาสเกตบอล ตรงกับช่วงเวลาที่มียุคอากาศค่อนข้างร้อน (11.20-12.20 น.) แม้จะเรียนกันในอาคารพลศึกษาที่มีหลังคา แต่ด้วยเป็นอาคารที่มีผนังปิดทุกด้าน ทำให้อากาศไม่ค่อยถ่ายเทและอบอ้าวเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ความสนุกสนานในการเรียนลดลง ดังเช่นที่ M6 กล่าวว่า “ข้อเสียตรงที่อากาศมันร้อนมาก มันทำให้เล่นได้ไม่นานเท่าไร เหงื่อออกเยอะมาก ก็เลยเล่นได้แปบเดียว ถ้ามันไม่ค่อยร้อนหรือมีลมพัดผ่านในอาคารสักหน่อยมันคงสนุกกว่านี้ครับ” ส่วน W11 ก็กล่าวเสริมว่า “มันไม่ค่อยดีตรงที่มันร้อนมากๆ เล่นแล้วเหงื่อออกเยอะมากคะ เล่นไปสักพักมันก็จะล้าๆ เบื่อๆ เหงื่อก็ออกเยอะมาก เหม็นด้วยคะ” หรือ W2 ก็กล่าวในทำนองเดียวกันว่า “หนูว่าไม่ดีตรงที่มันร้อนคะ ร้อนแบบอบๆ มันเรียนสนุกก็จริงแต่มันร้อนจนไม่ไหว เหงื่อหนูออกเยอะมาก ถ้ามันไม่ร้อนหรือมีลมพัดเข้ามาหน่อยมันก็จะดีกว่า” ผลการศึกษานี้ไปสอดคล้องกับที่ อูซากร พันธุ์วานิช (2558) และ ประสิทธิ์ ปิปปทุม (2558) ซึ่งศึกษาพบว่า สภาพอากาศที่ไม่เหมาะสม เป็นอุปสรรคสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนพลศึกษาหรือกีฬา เพราะสภาพอากาศที่ร้อน จะส่งผลทำให้ผู้เรียนรู้สึกเหนื่อยล้าเร็วและมากกว่าปกติ ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ก็จะลดลงและไม่อยากเรียน

**2.2 อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ** ความพร้อมของอุปกรณ์การเรียนมีส่วนสำคัญประการหนึ่งซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนพลศึกษา การศึกษานี้พบว่า จำนวนอุปกรณ์ที่ไม่เพียงพอหรือบางส่วนชำรุดทรุดโทรมจนใช้งานไม่ได้ไม่เต็มที่ ส่งผลให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดลงได้ ประเด็นนี้ M14 อธิบายว่า “ผมอยากให้เปลี่ยนหรือไม่ก็ซ่อมแป้นบาสเกตบอลครับ คือมันหลวมๆ เวลาที่ลูกไปโดนมันก็จะโยกๆ แล้วลูกมันก็จะไม่ลง แล้วมันก็มีแค่ไม่กี่แป้น อันอื่นก็ตาข่ายขาดบ้าง มันจะสนุกกว่านี้ถ้ามันพร้อม” ส่วน W18 กล่าวว่า “หนูว่าโดยรวมมันดีอยู่นะ สนามก็ได้มาตรฐานที่เล่นได้ แต่ว่ามีเรื่องเส้นสนามที่เขาใช้เทปกาวสีแปะไว้ คือมันหลุดแล้วตอนที่ลงที่มันก็เห็นไม่ชัดว่าเส้นออกคือตรงไหน มันดูกลางๆ ถ้ามันชัดมันก็จะเล่นได้เต็มที่แล้วก็มันมากกว่านี้แน่คะ” ขณะที่ M6 อธิบายไว้ว่า “ผมว่าลูกบาสเกตบอลมันไม่ค่อยดีแล้วครับ มันไม่ค่อยดีเลย ที่พอตีๆ ใช้ได้จริงก็มีไม่กี่ลูก มันจับยากควบคุมก็ยากเพราะมันลื่นด้วย ทำให้เวลาเราได้ลูกที่ไม่ค่อยดีมันก็จะไม่สนุก” ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ สาลี สุภภรณ์ (2553) ที่ศึกษาพบว่า อุปกรณ์การเรียนการสอนมีไม่เพียงพอ ชำรุด และมีเสียงดังรบกวน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย เรียนรู้ได้ไม่เต็มที่และไม่สนุกกับการเรียนแบดมินตัน

**2.3 มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย** การศึกษานี้พบว่า ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลจะลดลงเมื่อผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมหรือมีส่วนร่วมน้อยมากในแต่ละกิจกรรม ดังเช่นที่ W10 กล่าวว่า “ก็ตอนแข่งคะเพื่อนผู้ชายเขา

ไม่ส่งลูกให้หนูเลย อยู่ทีมเดียวกันแต่ทำเหมือนหนูเป็นวิญญูณไม่มีตัวตน เขาก็สนุกกันอยู่ไม่กี่คน ส่วนหนูเบื่อมาก เดินไปเดินมา” เช่นเดียวกับที่ W13 ก็อธิบายว่า “บางทีก็ไม่สนุกนะ อย่างตอนที่ต้องเล่นกับเพื่อนหลายๆ คน โดยเฉพาะผู้ชาย ส่วนมากเขาก็จะไม่ค่อยสนใจพวกหนูเท่าไร ไม่ค่อยส่งบอลให้ นานๆ จะให้ที แล้วเขาก็เล่นแบบจริงจังมากจนบางก็ไม่กล้าเล่นด้วย” ขณะที่ M1 กล่าวว่า “ผมว่าการเรียนแบบนี้มันไม่ควรจริงจังมาก อย่างเพื่อนบางคนก็เอาจริงจังมากๆ แล้วก็ชอบโชว์เดี่ยว เลี้ยงอย่างเดียวไม่ส่งให้เพื่อน คนอื่นในทีมเขาก็ไม่สนุกเพราะเขาไม่ได้บอล ทีมชนะก็จริงแต่มันไม่สนุกหรือครับ ต้องให้เขาได้มีส่วนร่วมบ้างมันถึงจะสนุกทุกคน” ผลการศึกษาชี้ให้เห็นได้ว่า ความสนุกสนานในการเรียนจะลดน้อยลงเมื่อผู้เรียนไม่ได้ทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ น้อยกว่าที่ควรจะเป็น สอดคล้องกับที่ ริงค์ (Rink, 2006) ได้อธิบายเกี่ยวกับหลักการสอนพลศึกษาไว้ว่า การที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดั่งนั้น ครูจำเป็นต้องเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม คือ ทำท่ายความสามารถ เน้นความสนุกสนาน และมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันอย่างต่อเนื่อง

**2.4 รู้สึกกดดันกับการสอบวัดทักษะ** การสอบวัดผลการเรียนรู้ด้านทักษะต่างๆ ของกีฬาบาสเกตบอล เป็นช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกกดดัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทำให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง โดยในประเด็นนี้ W1 อธิบายว่า “ช่วงที่รู้สึกไม่สนุกหรือคะ ก็น่าจะเป็นตอนที่ต้องสอบทักษะ โดยเฉพาะอย่างเช่นที่อาจารย์ให้สอบชู้ต หนูคิดว่ามันค่อนข้างกดดันเรื่องคะแนนด้วย เพราะถ้าพลาดก็จะได้คะแนนลुकนั้น มันเลยกดดันด้วยเครียดด้วยอะไรอย่างนี้คะ” ขณะที่ W8 ก็อธิบายว่า “ช่วงที่ต้องสอบหรือเก็บคะแนน อารมณ์พวกหนูก็จะเปลี่ยนไปอีกแบบหนึ่ง (หัวเราะ) คือมันต้องจริงจังมากขึ้น พอต้องตั้งใจมากๆ ความรู้สึกมันก็จะไม่ค่อยสนุกเหมือนกับตอนที่เล่นแบบสบายๆ สนุกๆ ไม่ต้องคิดอะไรมาก” สอดคล้องกับ W1 ที่กล่าวว่า “ตอนช่วงเก็บคะแนน เพื่อนอีกทีมเขาจริงจังมาก ตอนที่เล่นพวกเขาก็เล่นแบบเต็มที่มาก พวกหนูนี่ปกติก็สู้ไม่ได้อยู่แล้วเพราะเขาเก่งกว่า ยิ่งต้องมีเก็บคะแนนทุกคนก็จะจริงจังมาก มันก็จะไม่สนุกเหมือนตอนที่เล่นปกติ” ผลจากการศึกษานี้จึงสรุปได้ว่า ความสนุกสนานในการเรียนบาสเกตบอลจะลดลงในช่วงของการสอบเก็บคะแนนหรือสอบทักษะ เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่จะรู้สึกกดดันและมีความวิตกกังวลมากกว่าเดิม สอดคล้องกับที่ สาลี สุภาภรณ์ (2559ก) ได้อธิบายไว้ว่า การวัดและประเมินผลในวิชาพลศึกษาส่วนใหญ่ยังคงมีปัญหา เพราะเน้นวัดทักษะมากเกินไป ส่งผลให้ต้องใช้เวลาสอบนาน หรือสอบได้เพียงครั้งละ 1-2 คน รวมทั้งไม่มีกิจกรรมให้กับผู้เรียนที่รอสอบ ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา

**2.5 ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย)** พลศึกษาเป็นวิชาที่กิจกรรมส่วนใหญ่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ผู้เรียนที่สภาพร่างกายไม่พร้อมกับการเรียน เช่น มีอาการเจ็บป่วยหรือไม่สบาย ย่อมส่งผลให้เสียโอกาสหรือไม่สามารถเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ และส่งผลให้ไม่สนุกกับการเรียนด้วยเช่นกัน ประเด็นนี้ W11 ได้กล่าวว่า “ช่วงที่ไม่สนุกคงน่าจะเป็นตอนที่หนูป่วย ถ้าจำไม่ได้ตอนนั้นน่าจะปวดท้องประจำเดือนคะ แล้วก็ต้องมีวิ่งเป็นปกติของบาสเกตบอล แต่หนูเล่นได้ไม่เต็มที่ ต้องแบบประคองๆ ไป ได้แค่เหนื่อยเดียวก็ขออาจารย์มาพักดีกว่า” ส่วน W2 ก็กล่าวในทำนองเดียวกันว่า “จำได้ว่าตอนที่อาจารย์ให้แข่งกันแล้วนี้หนูโดนลูกบอล มันเจ็บมากคะ ตอนนั้นพอโดนก็แบบไม่ไหวแล้วพอก่อน น้ำตาไหลเลย แล้วหลังจากนั้นมันก็บวม เวลาเล่นมันก็ต้องคอยระวัง คือมันทำอะไรก็ได้ไม่เต็มที่เท่าไร มันก็จะไม่สนุกเหมือนตอนปกติคะ” ในขณะที่ M9 ก็อธิบายว่า “ผมนี่คือเจ็บเข่าอยู่แล้วครับ มาจากที่เล่นบาสเกตบอลนี่แหละ มีจังหวะที่กำลังขึ้นชู้ตแล้วตอนที่ลงพื้นมันก็เจ็บที่เดิมขึ้นมาอีก ทีนี้เวลาเล่นมันก็จะไม่เต็มที่ครับ เพราะมันกลัวจะเป็นมากกว่าเดิม อยากเล่นให้สนุกๆแหละ แต่ว่ากลัวเจ็บมากกว่า” ผลจากการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า ความพร้อมทางร่างกายและจิตใจของผู้เรียน มีผลต่อความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลด้วย สอดคล้องกับที่ ประสิทธิ์ ปิปทุม (2558) และสาลี สุภาภรณ์ (2559ข) ได้ศึกษาพบว่า ความพร้อมของตัวผู้เรียน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ ผู้เรียนที่มีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ จะเรียนรู้ได้ดีและเร็วกว่าผู้ที่ขาดความพร้อมในการเรียน



**2.6 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน** บาสเกตบอลเป็นกีฬาปะทะที่มีโอกาสทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับบาดเจ็บ ซึ่งเมื่อเกิดการบาดเจ็บก็จะส่งผลให้ความสนุกในการเรียนมีน้อยลง ประเด็นนี้ M17 เล่าว่า “ช่วงท้ายๆ เทอมมานี้ผมจะเล่นไม่เต็มที่เท่าไรครับ เพราะว่าผมดันเจ็บที่หัวเข่า มันเคยเป็นมาก่อนนี้แต่นานมาแล้ว แล้วมาเจ็บซ้ำตอนที่แข่งกับอีกทีมหนึ่ง มันก็เลยเล่นได้ไม่ค่อยเต็มที่เท่าไรครับ มันก็เลยไม่ค่อยสนุกเท่าไร” ในขณะที่ W5 ก็เล่าว่า “ที่ลงเรียนวิชานี้ส่วนใหญ่เป็นเพื่อนผู้ชาย แต่ละคนก็เล่นกันแรง เวลาที่เล่นด้วยหนูเจ็บตัวทุกอย่างทีเดียว (หัวเราะ) มันก็สนุกดีนะ แต่ถ้าเล่นกันแรงมากหรือหนูเจ็บมากมันก็ไม่สนุกอย่างสองอาทิตย์ที่แล้ว หนูโดนแย่งบอลแล้วมือกระแทกปากแตก เคยโดนทั้งลูกมากระแทกหัว แขน คือก็หยุดเล่นเดี๋ยวหนึ่งแล้วมาเล่นต่อ ถ้าเจ็บมากๆ ก็หยุด” ส่วน W4 ก็บรรยายว่า “หนูไม่ชอบอย่างหนึ่งตรงที่เพื่อนบางคนเขาเล่นแรง เขาอาจคิดว่าต้องเล่นเต็มที่ แล้วเขาเป็นผู้ชายแต่เราผู้หญิง เราสู้เขาไม่ได้หรอก เขาก็จะแย่งเรา คนเรา คือหนูอยากบอกเขาว่าเบาๆ หน่อย หนูเจ็บ หนูไม่สนุกกับที่เขาเล่น” ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า เมื่อเกิดการบาดเจ็บจากการเรียนบาสเกตบอล ความสนุกในการเรียนก็จะลดน้อยลงด้วย สอดคล้องกับที่ อูษากร พันธุ์วานิช (2558) ศึกษาพบว่า การบาดเจ็บหรือการเจ็บป่วย ส่งผลให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่างๆ ได้ไม่เต็มที่ ไม่สามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ได้ เช่นเดียวกับที่ มหาลาภ ป้อมสุข, สาลี สุภภรณ์ และอูษากร พันธุ์วานิช (2559) ได้ศึกษาพบว่า การบาดเจ็บที่เกิดขึ้นจากการเรียนพลศึกษา เป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ความสนุกสนานเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการสอนพลศึกษา ความสนุกก่อให้เกิดความสุขและช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีและเร็วมากขึ้น ผลจากการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าครูพลศึกษาควรให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและได้แข่งขันภายในชั้นเรียน รวมถึงควรต้องวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจความต้องการของผู้เรียน และเตรียมกิจกรรมการสอนหลากหลายและแปลกใหม่อยู่เสมอ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนมากขึ้น ในขณะเดียวกันก็ควรหาทางแก้ไขในเรื่องอุปกรณ์ที่มีจำกัด สภาพอากาศที่ไม่เหมาะสม กิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมน้อย รวมถึงการสอบที่สร้างความกดดันให้กับผู้เรียน เพราะปัจจัยเหล่านี้ทำให้ความสนุกในการเรียนลดลง นอกจากนี้ ควรที่จะต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมต่อไปว่า การสอนพลศึกษาที่มีกิจกรรมหรือชนิดกีฬาที่แตกต่างกันนั้น มีปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้องต่อความสนุกสนาน เพื่อเป็นการทำความเข้าใจและช่วยให้จัดการเรียนการสอนได้ตรงกับความต้องการและเกิดผลสัมฤทธิ์แก่ผู้เรียนได้มากที่สุด

### ประกาศขอบคุณ

การศึกษานี้ได้รับงบประมาณอุดหนุนการทำวิจัย จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา (ทุนงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2562) ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

### เอกสารอ้างอิง

- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2543). *ทักษะและเทคนิคการสอนพลศึกษา ในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจริญ กระบวนรัตน์ และสาลี สุภภรณ์. (2557). ผลการออกกำลังกายด้วยยางยืด ตารางเก้าช่องและการยืดเหยียดกล้ามเนื้อที่มีต่อสุขภาพ. *วารสารคณะพลศึกษา*, 17(2), 45-62.
- ประสิทธิ์ ปิปทุม. (2558). สภาพปัญหาและประสบการณ์ในการเรียนวิชาว่ายน้ำของนิสิตปริญญาตรี. *วารสารคณะพลศึกษา*, 18(2), 69-78.

- มหาลาภ ป้อมสุข, สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. (2559). เจตคติที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาตามการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารคณะพลศึกษา*, 19(1), 167-182.
- วริศรา พงษ์สูงเนิน และสาลี สุภาภรณ์. (2557). เจตคติและปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติในการเข้าร่วมเดินแอโรบิกตามการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง. *วารสารคณะพลศึกษา*, 17(2), 126-134.
- วันวิสาข์ สายสนั่น ณ อยุธยา, ศิริวรรณ สุขดี, ธิติพงษ์ สุขดี และธงชาติ ภู่เจริญ. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมลีลาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารคณะพลศึกษา*, 189(2), 112-121.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). *รวบบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธสอนและการวัดเพื่อประเมินผลทางพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี, ปณิตดา จูเกล้า และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. (2560). การวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการเรียนวิชาโปโลน้ำของนักเรียนมัธยมปลาย: กรณีศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่ง. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*, 13(1), 46-56.
- ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี, สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. (2559). พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของนักเรียนในชั้นเรียนพลศึกษา ตามการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง: กรณีศึกษา. *วารสารคณะพลศึกษา*, 19(1), 183-193.
- สาลี สุภาภรณ์ และเอกลักษณ์ พุฒินสมบัติ. (2550). *การเรียนคุณดาลัยีโยคะด้วยวิธีสอนโดยตรงและสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน: งานวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สาลี สุภาภรณ์. (2543). ชีวกลศาสตร์การกีฬากับการสอน. *วารสารคณะพลศึกษา*, 2, 43-52.
- \_\_\_\_\_. (2550). *วิจัยเชิงคุณภาพทางพลศึกษาและกีฬา*. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- \_\_\_\_\_. (2553). การสอนพลศึกษาด้วยวิธีแทคติคอลตามการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารคณะพลศึกษา*, 13(1), 246-253.
- \_\_\_\_\_. (2555). *วิจัยเชิงคุณภาพทางพลศึกษาและกีฬา*. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- \_\_\_\_\_. (2559ก). *การสอนพลศึกษา กีฬาและการออกกำลังกายแนวใหม่*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- \_\_\_\_\_. (2559ข). *คอร์สโยคะที่นิสิตปริญญาตรีต้องการ*. *วารสารคณะพลศึกษา*, 19(2), 37-52.
- อุษากร พันธุ์วานิช. (2558). การเรียนวิชาโยมนาสติกตามการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารคณะพลศึกษา*, 18(1), 27-41.
- Cothran, D. J., & Kulinna, P. H. (2006). Students' Perspectives on Direct, Peer, and Inquiry Teaching Strategies. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25, 166-181.
- Garn, A. C., & Cothran, D. (2006). The Fun Factor in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25, 281-297.
- Rink, J. (2006). *Teaching Physical Education for Learning* (5<sup>th</sup> ed.). Boston, MA: McGraw-Hill.