

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมเกมทาง พลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ ซึ่งสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

#### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันที่ฝึกโดยการใช้โปรแกรมเกมทาง พลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการ ฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ

#### สมมติฐานการวิจัย

หลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสูงกว่าก่อนเข้าร่วม โปรแกรม

#### วิธีดำเนินการวิจัย

##### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

###### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเฉพาะที่จัดกีฬาแบดมินตันเป็นหลักสูตรพลศึกษาในโรงเรียน ปีการศึกษา 2549

###### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.1 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ปีการศึกษา 2549 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (sample random sampling) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จาก 2 ห้องเรียนมา 1 ห้องเรียน โดยการจับสลากเพื่อกำหนดให้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีนักเรียนจำนวน 30 คน เข้าร่วมกิจกรรม การฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

### 2.1 โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

2.2 แบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันประกอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่ง แบบประเมินทักษะการตีลูกหยอด แบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ก่อนการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบเพื่อประเมินทักษะการตีลูกโด่ง การตีลูกหยอด การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน โดยใช้แบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แล้วบันทึกผลคะแนนการทดสอบก่อนการฝึก

2. ทำการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษากับกลุ่มตัวอย่างซึ่งในโปรแกรมประกอบด้วยเกมทางพลศึกษา 48 เกม โดยแยกเป็นเกมที่ใช้พัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง 16 เกม เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการตีลูกหยอด 16 เกม เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการส่งลูกยาว 16 เกม โดยนำเกมมาบรรจุไว้ 2 เกมใน 1 แผนการจัดกิจกรรม ใช้ฝึก 3 แผนการจัดกิจกรรมต่อสัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ รวมเป็นเวลา 8 สัปดาห์

3. หลังจากทำการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาเป็นเวลา 8 สัปดาห์แล้วให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบเพื่อประเมินทักษะการตีลูกโด่ง การตีลูกหยอด การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน โดยใช้แบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ชุดเดิมที่ใช้ในการทดสอบก่อนการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา แล้วบันทึกผลคะแนนการทดสอบหลังการฝึก

4. ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการตีลูกโด่ง การตีลูกหยอด การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันโดยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษามาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาและเปรียบเทียบทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะการตีลูกโด่ง ทักษะการตีลูกหยอด ทักษะการส่งลูกยาวที่ได้จากแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา วิเคราะห์ร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วนำมาเปรียบเทียบ

กับเกณฑ์การประเมินผลทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน และวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาด้วยสถิติในการทดสอบแบบที่ (dependent sample t – test)

### สรุปผลการวิจัย

1. หลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอยู่ในเกณฑ์ดีและมีระดับพัฒนาการทางการเรียนรู้ทักษะอยู่ในขั้นอัตโนมัติ

2. หลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสูงกว่าก่อนการฝึกโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาข้อมูลเบื้องต้นโดยละเอียดสรุปผลได้ว่าหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสูงกว่าก่อนการฝึกโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาอยู่ในเกณฑ์ดีและมีระดับพัฒนาการทางการเรียนรู้ทักษะอยู่ในขั้นอัตโนมัติ

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ จากผลการวิจัยผู้วิจัยอภิปรายผลตามลำดับ ดังนี้

จากการศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันก่อนฝึกและหลังการฝึกโดยการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ จากผลการวิจัยปรากฏว่า ทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 48 คะแนน และ 83.73 คะแนน ทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 37 คะแนน และ 76.73 คะแนน ทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 40.50 คะแนน และ 72.06 คะแนนตามลำดับ และเมื่อศึกษาข้อมูลในภาพรวมพบว่าคะแนนเฉลี่ยของทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏก่อนการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาเมื่อนำมารวมกันแล้วคิดเป็นร้อยละมีค่าเท่ากับ ร้อยละ 41.83 และหลังการฝึกมีค่าเท่ากับ ร้อยละ 77.50 โดยมีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาอยู่ในเกณฑ์ดีและมีระดับพัฒนาการทางการเรียนรู้ทักษะอยู่ในขั้นอัตโนมัติ

เมื่อเปรียบเทียบทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ พบว่าหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐาน จากข้อมูลที่พบสรุปได้ว่าทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันภายหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเพิ่มสูงขึ้นมากกว่าก่อนการฝึกนั้นเพราะว่ากลุ่มตัวอย่างได้ทำการฝึกตามโปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่กำหนดจัดขึ้นซึ่งประกอบด้วยเกมทางพลศึกษาที่เป็นกิจกรรมการเล่นทางการเคลื่อนไหวของร่างกายง่าย ๆ มิกติกาเล็กน้อย จำนวน 48 เกม มีเป้าหมายใช้เป็นแบบฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดกิจกรรมเพื่อใช้ฝึกความสามารถในการเล่นกีฬาแบดมินตันซึ่งมีความหนักของงานเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ อย่างสม่ำเสมอจนพัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน โดยแยกเป็นเกมที่ใช้พัฒนาทักษะการตีลูกโด่งจำนวน 16 เกม เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการตีลูกหยอดจำนวน 16 เกม เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการส่งลูกยาวจำนวน 16 เกม โดยนำมาบรรจุเกมไว้ 2 เกม ใน 1 แผนการจัดกิจกรรม ใช้ฝึก 3 กิจกรรมต่อสัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์จึงเป็นผลทำให้ทักษะการตีลูกโด่งทักษะการตีลูกหยอด และทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันสูงขึ้นมากกว่าก่อนการฝึก และเมื่อพิจารณาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีพัฒนาการอยู่ในเกณฑ์ดี และมีระดับพัฒนาการทางการเรียนรู้ทักษะอยู่ในขั้นอัตโนมัติ เพราะกิจกรรมเกมในโปรแกรมเกมทางพลศึกษานั้นถูกจัดเป็นกลุ่มเกมอย่างหลากหลายซึ่งแต่ละเกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบดมินตันโดยเฉพาะ เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีรูปแบบ มีจำนวนเพียงพอ เมื่อฝึกปฏิบัติกิจกรรมเกมในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์การเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ครูม (Croom, 1993 : DAI - A 53/09) ที่ทำการศึกษาเรื่อง ผลของวิธีที่ครูเป็นผู้สอนโดยตรงกับโปรแกรมการเรียนรู้ด้วยตนเองในการสอนทักษะปฏิบัติของนักศึกษาวิทยาลัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลของวิธีที่ครูเป็นผู้สอน

โดยตรงกับโปรแกรมการเรียนรู้ด้วยตนเองในการสอนทักษะกีฬาแบดมินตันขั้นพื้นฐานของ นักศึกษาวิทยาลัย จากผลของการศึกษาค้นคว้าพบว่านักศึกษาวิทยาลัยทั้งสองกลุ่มมีพัฒนาการ ที่ดีในทักษะกีฬาแบดมินตันและวิธีสอนทั้งสองวิธีมีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนเพื่อพัฒนา ทักษะกีฬาแบดมินตันไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษา วิทยาลัยทั้งสองกลุ่มประสบความสำเร็จในการเรียนการสอนทักษะกีฬาแบดมินตันขั้นพื้นฐาน ด้วยวิธีการสอนทั้ง 2 วิธี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ด้วยเหตุผลดังกล่าว หลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐาน ในกีฬาแบดมินตัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ จิงสูง กว่าก่อนการฝึกโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดการเรียนการสอน โดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาเป็นการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนวิธีหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดเป็นทางเลือกหนึ่งในการจัดการเรียนการ สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังจะเห็นได้ จากคะแนนเฉลี่ย ที่พบว่าทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏก่อนการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาเท่ากับ 48 คะแนนหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาเท่ากับ 83.73 คะแนนทักษะการตีลูกหยอด ในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏก่อน การฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาเท่ากับ 37 คะแนนหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทาง พลศึกษาเท่ากับ 76.73 คะแนนทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏก่อนการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทาง พลศึกษาเท่ากับ 40.50 คะแนนหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาเท่ากับ 72.06 คะแนนดังนั้นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาสามารถเลือกเป็นแนวทางไป ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญให้สอดคล้องกับสภาพบริบท ของ สถานศึกษา และผู้เรียนต่อไป

1.2 จากการสังเกตด้านความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี นักเรียนมีพัฒนาการในด้านนี้ดี ขึ้น เพราะกิจกรรมเกมในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออก เพราะต้องทำกิจกรรมด้วยตนเอง โปรแกรมเกมทางพลศึกษาจึงเป็นสื่อกิจกรรมที่ทุกคนต้อง กระทำร่วมกัน จึงช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงวิธีทำงานและเล่นร่วมกับผู้อื่น

1.3 จากการสังเกตด้านความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา นักเรียนมีพัฒนาการในด้านนี้ดีขึ้น เพราะกิจกรรมเกมในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา มีกิจกรรมอย่างหลากหลายให้นักเรียนได้ร่วมกันปฏิบัติ ซึ่งบางครั้งก็ประสบความสำเร็จ คือ ชนะก็ดีใจบางครั้งแพ้ก็ไม่โศกเศร้าเสียใจ พร้อมกับแสดงความยินดีกับผู้ที่ชนะที่สำคัญในระหว่างการทำกิจกรรม ก็รู้จักให้อภัย เมื่อเกิดการกระทบกระทั่งหรือมีข้อผิดพลาดของเพื่อนร่วมทีม เช่น เพื่อนร่วมทีมส่งลูกเสียก็ให้อภัยไม่ถือโทษโกรธเพื่อน เป็นต้น

1.4 จากการสังเกตด้านการนำโปรแกรมเกมทางพลศึกษานี้ไปใช้ฝึกนักกีฬา แบดมินตันเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโค้ง ทักษะการตีลูกหยอด ทักษะการส่งลูกยาว เนื่องจากโปรแกรมเกมพลศึกษานี้มีกิจกรรมฝึกที่ถูกจัดเป็นกลุ่มเกมอย่างหลากหลายซึ่งแต่ละเกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบดมินตันโดยเฉพาะ เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีรูปแบบ มีจำนวนเพียงพอ ดังนั้นควรฝึกปฏิบัติกิจกรรมเกมในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาทุกเกมตามลำดับตามระยะเวลาที่กำหนด จึงจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์การเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันและสามารถพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาให้กับนักกีฬาแบดมินตันได้

## 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาการสอนตามแนวคิดตามหลักและวิธีการสอนทางพลศึกษาและการพัฒนาโปรแกรมเกมทางพลศึกษาเพื่อสร้างโปรแกรมเกมทางพลศึกษาพัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะการส่งลูกสั้น ทักษะการตบ ทักษะการตีลูกคาด

2.2 ควรศึกษาและเปรียบเทียบผลของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาโดยเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นอื่นเช่นชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หรือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

2.3 ควรนำผลจากการวิเคราะห์ของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างโปรแกรมเกมทางพลศึกษาใหม่ ๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น