



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ
เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
The Development of Learning Activities by Role Playing on Rules
and Thai Etiquette for the Second Grade of Primary School
Students

สุภัทสร พินพงษ์^{1*} และ ทัชชวัฒน์ เหล่าสุวรรณ²

Supatsorn Pinpong^{1*} and Tatchawat Laosuwan²

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

* ผู้ประสานงาน: 607supatsornnuk@gmail.com

¹ M.Ed. Student in Social Studies Program, Faculty of Education,

Rajabhat Maha Sarakham University

² Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University

* Corresponding Author: 607supatsornnuk@gmail.com

(Received: 2023-12-19; Revised: 2024-02-05; Accepted: 2024-06-06)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ 3) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองต้น จำนวน 14 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3)

แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐานด้วย t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.40/83.21 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความพึงพอใจ

Abstract

This research aims to 1) develop role play learning activities on the topic of 'Rules and Thai Etiquette' to be effective according to the criteria of 80/80, 2) compare the learning outcomes between before and after participating in the role play learning activities for the second grade of primary school students, 3) compare the analytical thinking abilities before and after the learning activities, and 4) study the satisfaction of the second grade of primary school students towards the role play learning activities. The sample group in this research consists of 14 students in the second grade of primary school from Ban Nong Teun School, selected through cluster sampling technique. The research tools include 1) the plans for role play learning activities, 2) a test measuring learning outcomes, 3) a test measuring analytical thinking abilities, and 4) a satisfaction questionnaire. The statistical analysis involves percentages, averages, standard deviations, and t-test for dependent samples.

The research findings are as follows: 1) the learning activities using role playing learning on 'Rules and Thai Etiquette' for the second grade of primary school students are effective, with an efficiency rating of 85.40/83.21, 2) the achievement scores of the students significantly increase after participating in the activities compared to before, at the significance level of .05, 3) students demonstrate the improvement of analytical thinking abilities after the activities at the significance level of .05, and 4) students satisfy with the role play learning activities, at the highest level of excellence overall.

Keywords: Role Play Learning Activities, Learning Outcomes, analytical thinking abilities, Satisfaction

บทนำ

การศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้า และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในสังคมได้ เนื่องจากการศึกษาเป็นกระบวนการที่ช่วยให้คนได้พัฒนาตนเองด้านต่าง ๆ ตลอดช่วงชีวิตตั้งแต่การวางรากฐานพัฒนาการของชีวิตตั้งแต่แรกเกิด การพัฒนาศักยภาพ และวัดความสามารถด้านต่าง ๆ ที่จะดำรงชีพ และประกอบอาชีพได้อย่างมีความสุข รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง เพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ ดังนั้น การจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และ ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ เป็นกลยุทธ์ใหม่ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สามารถ ตอบสนองความต้องการของสังคมไทย และให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการแข่งขัน ร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ ในสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการจัดการศึกษาว่าเป็นการจัดการศึกษาเพื่อปวงชนทุกคนมีส่วนร่วม การศึกษามุ่งความเป็นเอกภาพของชาติ เน้นความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ความสามารถอย่างเต็มศักยภาพ และมี

คุณธรรม จริยธรรม จุดมุ่งหมายของหลักสูตรมุ่งหมายคนไทยให้มีคุณภาพและศักยภาพในการพัฒนาตนและพัฒนาสังคม และกำหนดสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรไว้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมควบคู่กับความรู้ เกิดทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ ในการจัดการเรียนรู้ได้แบ่งออกเป็น 5 สาระคือ 1) ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม 2) หน้าที่พลเมือง 3) เศรษฐศาสตร์ 4) ประวัติศาสตร์ และ 5) ภูมิศาสตร์ ซึ่งได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต เป็นสาระการเรียนรู้หนึ่งที่เกี่ยวข้องกับระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญการเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลุกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ปัญหาการเรียนการสอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม พบว่า การจัดการเรียนการสอนยังไม่หลากหลาย มีเนื้อหาวิชาที่เข้าใจยาก และเน้นการบรรยายมากกว่าการฝึกให้ผู้เรียนได้พูดหรือลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนขาดการคิดวิเคราะห์ และไม่สามารถนำเรื่องที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ รวมทั้งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนได้กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับรายงานการประเมินตนเอง (Self Assessment Report : SAR) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองต้น ปีการศึกษา 2564 มีคะแนนเฉลี่ย 57.15 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนได้กำหนดไว้คือร้อยละ 60 เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้ ความจำ ความเข้าใจ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (โรงเรียนบ้านหนองต้น, 2564)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เป็นกระบวนการที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่องปัญหาหรือสถานการณ์ขึ้นมาให้สอดคล้องและคล้ายกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด โดยผู้เรียนสวม

บทบาทในสถานการณ์นั้นตามความรู้สึกนึกคิดของตนเอง และนำเอาผลการแสดงของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตได้มาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการสอนแบบบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาทักษะในหลาย ๆ ด้านได้ เช่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สามารถนำเอากระบวนการต่าง ๆ หรือสิ่งที่เรียนมาไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ และยังเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในการจัดการศึกษาเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองแล้ว ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่ดี สามารถจำเนื้อหาในบทเรียนได้ดีกว่าการสอนแบบท่องจำ (ทศนา แคมมณี, 2564)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้สูงขึ้น และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ซึ่งนักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนมานั้นไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One group pretest posttest design) (อรัญ ชูยกระเดื่อง, 2557)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาเขา ท่าตูม ห้วยแอ่ง จำนวน 9 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 143 คน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหนองต้น ตำบลเขา อำเภอมือมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 จำนวน 14 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและหาความเหมาะสม พบว่า มีค่าเฉลี่ย 4.84-4.89 ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม แบบปรนัย ชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยผู้วิจัยเริ่มต้นสร้างข้อสอบจำนวน 40 ข้อ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดประเมินประเมินค่า IOC มีค่าระหว่าง 0.40-1.00 ซึ่งมีข้อที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 32 ข้อ จากนั้นนำไป try out กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในศูนย์พัฒนาการศึกษาเขา ท่าตูม ห้วยแอ่ง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว จำนวน 30 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนก ซึ่งพบว่ามีข้อที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.43-0.70 และค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.25-0.71 จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่

คัดเลือกแล้ว 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้วิธีของ โลเวทท์ (Lovett) มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.85

3.3 แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วัดความสามารถคิดวิเคราะห์ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความสำคัญ ด้านความสัมพันธ์ และด้านหลักการเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 12 ข้อ โดยผู้วิจัยเริ่มต้นสร้างข้อสอบจำนวน 18 ข้อ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมประเมินค่า IOC มีค่าระหว่าง 0.60-1.00 ซึ่งมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ 18 ข้อ จากนั้นนำไป try out กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในศูนย์พัฒนาการศึกษาเขวา ท่าตูม ห้วยแอ่ง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนก ซึ่งพบว่า มีข้อที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 12 ข้อ มีค่าความยาก (p) อยู่ระหว่าง 0.27-0.87 และค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.50-0.87 จากนั้นนำแบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่คัดเลือกแล้ว 12 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้วิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) สูตร KR-20 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.87

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกามารยาทอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย แบบมาตรประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมได้ตรวจสอบและหาคุณภาพ มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลในโรงเรียนบ้านหนองต้น ตำบลเขวา อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

4.2 ปฐมนิเทศนักเรียนและชี้แจงเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ และแจ้งเกณฑ์การวัดและประเมินผลให้นักเรียนทราบ

4.3 ทำการทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test) ที่สร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ และทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ จำนวน 12 ข้อ เก็บคะแนนผลสอบก่อนเรียน

4.4 ดำเนินการทดลองโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 10 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง ทั้งหมด 10 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมเวลาทดสอบก่อน

และหลังเรียน จากนั้นบันทึกผลพร้อมเก็บคะแนนใบงาน และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ จนครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้

4.5 เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามการทดลองแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งจากนั้นทำการตรวจให้คะแนนแล้วบันทึกคะแนนเก็บไว้ใช้วิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4.6 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ด้วยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากนั้นทำการตรวจให้คะแนนแล้วบันทึกคะแนนเก็บไว้ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

4.7 นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปดำเนินการวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อสรุปผลการทดลองตามวัตถุประสงค์การวิจัยต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยหาค่า E1/E2

5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งใช้สถิติทดสอบสมมติฐานด้วย t-test แบบ Dependent

5.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบสมมติฐานด้วย t-test แบบ Dependent

5.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

2.51-3.00 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

1.51-2.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.00-1.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80

ผลการพัฒนางิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้วิจัยจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นมาทั้งหมด 10 แผน สร้างตามจุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานและตัวชี้วัด พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.84-4.89

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกิดจากการให้คะแนนระหว่างที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ รวมเป็น 270 คะแนน และทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 20 คะแนน นำคะแนนที่ได้มาหาประสิทธิภาพ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 80/80

จำนวนนักเรียน	คะแนนระหว่างเรียน (270 คะแนน)		คะแนนเรียนหลังเรียน (20 คะแนน)	
	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E ₁)	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E ₂)
14	230.57	85.40	16.64	83.21
ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ (E ₁ /E ₂) เท่ากับ 85.40/83.21				

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ระหว่างเรียน (E₁) เท่ากับ 230.57 คิดเป็นร้อยละ 85.40 และคะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (E₂) เท่ากับ 16.64 คิดเป็นร้อยละ 83.21 ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ (E₁/E₂) เท่ากับ 85.40/83.21 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูล พบว่าข้อมูลมีการแจกแจงปกติ(ผลต่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียน(d)S.W.= .886, Sig.= 0.72) จึงทำการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (t-test dependent) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	จำนวน	$\bar{X}$	SD	df	t	sig
ก่อนเรียน	14	10.79	2.359	13	7.393*	.000
หลังเรียน	14	15.14	1.610			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย

การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูล พบว่า ข้อมูลมีการแจกแจงปกติ (ผลต่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียน(d)S.W.= .914, Sig.= 0.180) จึงทำการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (t-test dependent) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	จำนวน	$\bar{X}$	SD	df	t	sig
ก่อนเรียน	14	8.29	1.939	13	6.053*	.000
หลังเรียน	14	10.50	1.092			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกายการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนแบบบทบาทสมมติ

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1	นักเรียนชอบที่ครูอธิบายหัวข้อการแสดงให้เห็นเข้าใจก่อนเรียน	3.00	0.00	มาก
2	นักเรียนสนุกสนานที่ได้ซ้อมการแสดงร่วมกับเพื่อน	3.00	0.00	มาก
3	นักเรียนพอใจที่ครูเปิดคลิปการแสดงให้ดูก่อนซ้อมจริง	3.00	0.00	มาก
4	นักเรียนพอใจในกิจกรรมนี้เพราะทำให้กล้าแสดงออก	2.86	0.36	มาก
5	นักเรียนชอบที่ครูเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	3.00	0.00	มาก
6	นักเรียนชอบเนื้อหาที่เรียน	2.93	0.27	มาก
7	นักเรียนพอใจที่ครูให้ข้อเสนอแนะหลังการนำเสนอการแสดงเสร็จแล้ว	3.00	0.00	มาก
8	นักเรียนรู้สึกมีความสุขเมื่อได้ทำการแสดงร่วมกับเพื่อน ๆ	2.93	0.27	มาก
9	นักเรียนได้รับความรู้ในเรื่อง กฎกติกการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย	2.86	0.36	มาก
10	นักเรียนชอบการเรียนแบบบทบาทสมมติ	3.00	0.00	มาก
รวม		2.96	0.17	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนแบบบทบาทสมมติ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 2.96$, $SD = 0.17$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือข้อ 1 นักเรียนชอบที่ครูอธิบายหัวข้อการแสดงให้เห็นเข้าใจก่อนเรียน ข้อ 2 นักเรียนสนุกสนานที่ได้ซ้อมการแสดงร่วมกับเพื่อน ข้อ 3 นักเรียนพอใจที่ครูเปิดคลิปการแสดงให้ดูก่อนซ้อมจริง ข้อ 5 นักเรียนชอบที่ครูเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ข้อ 7 นักเรียนพอใจที่ครูให้ข้อเสนอแนะหลังการนำเสนอการแสดงเสร็จแล้ว และข้อ 10 นักเรียนชอบการเรียนแบบบทบาทสมมติ ($\bar{X} = 3.00$, $SD = 0.00$) ลำดับที่สองคือข้อ 6 นักเรียนชอบเนื้อหาที่เรียน และข้อ 8 นักเรียนรู้สึกมีความสุขเมื่อได้

ทำการแสดงร่วมกับเพื่อน ๆ ($\bar{X} = 2.93$, $SD = 0.27$) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือข้อ 4 นักเรียนพอใจในกิจกรรมนี้เพราะทำให้กล้าแสดงออก และข้อ 9 นักเรียนได้รับความรู้ในเรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย ($\bar{X} = 2.86$, $SD = 0.36$)

การอภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.40/83.21 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจาก แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ผ่านการสร้างอย่างมีระบบและวิธีการที่เหมาะสม ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้สอนได้กำหนดให้ในการแสดงบทบาทสมมติ มีการร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มซึ่งเป็นผลดีต่อการพัฒนาการทางอารมณ์ สังคมและการทำงานเป็นกลุ่ม อีกทั้งยังเป็นการสอนที่สนุกสนาน ส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้กับผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พันทิพา เวียงเพิ่ม (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบบทบาทสมมติเรื่อง เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบบทบาทสมมติ เรื่อง เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.51/83.00

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยได้ศึกษาและวางแผนบทเรียนได้ถูกต้อง โดยศึกษาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนของบทบาทสมมติ โดยจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติกับสถานการณ์จริง ได้ฝึกทักษะในการคิดและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาด้วยตัวเอง โดยมีการวัดและประเมินผลตามจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของรวีวรรณ ศรีคร้ามครัน (2543) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีการสอนแบบบทบาทสมมติที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความรู้สึกรู้สึกของตนเองได้อย่างเต็มที่ การสอนแบบบทบาทสมมติจะทำให้ผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้รับความรู้ ความสามารถ และทักษะในด้านพุทธิสัย จิตพิสัย ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนรวมทั้งการแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน

ได้ฝึกตนเอง ให้มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม และสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงฉัตร เสาแก้ว (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ผลวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ ในกระบวนการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติรวมกับการคิดวิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียน ได้ฝึกคิดด้วยตัวเอง เมื่อได้รับสถานการณ์มานักเรียนสามารถคิดและแสดงบทบาทสมตินั้นออกมาได้ โดยมีองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ 3 ด้าน คือ ความสำคัญ ความสัมพันธ์ และหลักการ ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของ มัญชุสว เลาณอก (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษา มี ความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ บทบาทสมมติ เรื่อง กฎกติกาการอยู่ร่วมกันและมารยาทไทย โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 2.96$, $SD = 0.17$) ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน นักเรียนมีความกล้าแสดงออกในระหว่างทำกิจกรรมในการเรียน การสอน ได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง และมีการอภิปรายหน้าชั้นเรียนในระหว่างที่เพื่อนได้ แสดงบทบาทสมมติในแต่ละสถานการณ์จบแล้ว นักเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการเสริมแรง หรือกล่าวชมเชยเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้กับนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลวษา ปิยะนฤพัทธ์ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ บทบาทสมมติ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 ผลวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การนำวิธีการสอนแบบบทบาทสมมติไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนในการจัดกิจกรรมให้ชัดเจน และมีการเตรียมสื่อการสอนให้พร้อมสำหรับเนื้อหาที่จะสอนทุกครั้ง

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงเวลาในการเรียนการสอน เพราะ แต่ละบทเรียนใช้เวลาในการแสดงบทบาทสมมติไม่เท่ากัน คุณครูจึงควรคำนึงถึงข้อนี้และเตรียมความพร้อมในเรื่องเนื้อหาให้ถูกต้องเหมาะสมกับเวลา

1.3 ในการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ครูต้องอธิบายเนื้อหาในแต่ละบทเรียนที่จะให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมตินั้นให้ชัดเจนและเข้าใจ โดยมีการเปิดคลิปการแสดงหรือทำให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างก่อนนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และครูต้องคอยให้คำปรึกษาหากนักเรียนเกิดข้อสงสัย

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติในระดับชั้นอื่น ๆ เนื้อหาอื่น หรือกลุ่มสาระอื่นเป็นต้น

2.2 ควรทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบตัวแปรอื่นโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเพิ่มเติม เช่น ความสามารถในการพูด การคิดแก้ปัญหา และการทำงานเป็นกลุ่ม

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ชวษา ปิยะนฤพัทธ์. (2561). *การศึกษาผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้น*

ประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย

ศิลปากร, นครปฐม.

ดวงฉัตร เสาก้าว. (2563). *ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มารยาทไทยของนักเรียน*

ประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ. วารสารคณะครุ

ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 3(1), 57.

- ทิตินา แคมมณี. (2564). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน.
- พันทิพา เวียงเพิ่ม. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่อง เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- มัณฑุส เลานอก. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- รวีวรรณ ศรีคร้ามครัน. (2543). เทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- โรงเรียนบ้านหนองต้น. (2564). รายงานการประเมินตนเอง SAR โรงเรียนบ้านหนองต้น ปีการศึกษา 2564. มหาสารคาม : โรงเรียนบ้านหนองต้น.
- อรัญ ชูกระเดื่อง. (2557). การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.