

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยโดยใช้
บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
The Development of Learning Achievement on Good Citizenship in
a Democratic Society Using Role-Playing Combined with Inquiry-
Based Learning for Grade 8 Students

วีรวิษณุ บุญส่ง¹ ธีรภัทร เขตนิมิตร²

* Veeravit Boonsong¹Teerapat Katnimit²

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

²ผู้ช่วยนักวิจัยประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

* ผู้ประสานงาน วีรวิษณุ บุญส่ง: Veeravit.b@lawasri.tru.ac.th

¹ Assistant Professor Dr., Department of Social Studies, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

² Research Assistant, Department of Social Studies, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

*Corresponding Author: Veeravit.b@lawasri.tru.ac.th

(Received:2025-08-28, Revised:2025-12-01, Accepted: 2026-01-29)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกชลบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 33 คน ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 13 แผน ๆ ละ 1 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ และ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test แบบ dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.57) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ กิจกรรมที่มีความสนุกและน่าสนใจ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเทคนิคบทบาทสมมติและการสืบเสาะหาความรู้สามารถส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติเชิงบวกของผู้เรียนต่อรายวิชาหน้าที่พลเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย, บทบาทสมมติ, การสืบเสาะหาความรู้, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The objectives of this study were 1) to compare the learning achievement in the Democratic Way before and after instruction through the integration of role play and inquiry-based learning, and 2) to examine students' satisfaction with the instructional approach. The sample consisted of 33 students in Grade 8/2 (Matthayomsuksa 2/2) at Anuban Changwat Thahanbok Lopburi School in the first semester of the 2025 academic year, selected by cluster random sampling using the classroom as a sampling unit. The research instruments included 13 lesson plans (one hour per plan), a 30-item multiple-choice achievement test, and a 12-item student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The results revealed that 1) students who received instruction through the integration of role play and inquiry-based learning had significantly higher post-test scores than pre-test scores at the .001 level, and 2) students' overall satisfaction with the instructional approach was at the highest level ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.57), with the highest-rated item being the enjoyment and interest of the activities. The findings indicate that integrating role play with inquiry-based learning can effectively enhance both learning achievement and students' positive attitudes toward the Civics subject.

Keywords: Good citizenship in a democratic way, Role play, Inquiry-based learning, Learning Achievement

บทนำ

ความเป็นพลเมือง (Citizenship) เป็นแนวคิดที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาระบบประชาธิปไตยซึ่งจะประสบความสำเร็จได้ ไม่ใช่เพียงแต่มีรัฐธรรมนูญเท่านั้น แต่ประชาชนต้องเป็น “พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย” การปฏิบัติตามหลักการในการปฏิบัติตามกฎระเบียบ สมาชิกสังคมที่ใช้สิทธิและการปฏิบัติตามอย่างเคารพสิทธิของผู้อื่นยอมรับความหลากหลาย และปฏิบัติตามมติของสังคมอย่างเคร่งครัด (ไพฑูริย์ โปธิสว่าง และวิเชียร ตันศิริมงคล, 2559) ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม นับเป็นสาระสำคัญภายใต้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2560 ซึ่งมุ่งหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่ดีภายใต้ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข การศึกษาวิชานี้มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ของตนเองตามที่บัญญัติไว้ในกฎหมาย ตลอดจนตระหนักถึงบทบาทของตนในฐานะสมาชิกที่มีคุณค่าต่อประเทศชาติ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560)

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ในเรื่อง “พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย” มีรากฐานมาจากการกำหนดแนวทางในหลักสูตรการศึกษาของไทยก่อนปี พ.ศ. 2560 ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจหน้าที่ของตนในระบบสังคมที่มีกฎระเบียบควบคุมโดยเนื้อหาส่วนใหญ่มุ่งเน้นองค์ประกอบของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และวัตถุประสงค์ของการปฏิบัติตนตามกฎเกณฑ์ในสังคม ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีวินัยและเคารพกฎหมายอย่างไรก็ตามวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ส่วนใหญ่ยังคงเน้นเนื้อหาเชิงทฤษฎี และการท่องจำจากตำรา มากกว่าการส่งเสริมให้เกิดทักษะจากการปฏิบัติจริง (อภิชา กริมมาบุตร และเพียรพิทย์ โรจนปัญญา, 2568) จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม พบว่า แนวการสอนส่วนใหญ่ยังคงเน้นการบรรยายและการท่องจำ ซึ่งไม่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยมีประสิทธิภาพในเชิงลึก ทั้งนี้ในบริบทยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดเนื้อหาจากตำรา โดยเฉพาะในรายวิชาหน้าที่พลเมือง ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกความเป็นพลเมืองที่ดีตามวิถีประชาธิปไตย การบูรณาการเทคนิคการสอนแบบบทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ จึงนับเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ โดยสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางความคิดและพฤติกรรมอย่างมีความหมาย โดยมีงานวิจัยร่วมสมัยสนับสนุนว่าการสอนด้วยบทบาทสมมติช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ทางสังคม และการเข้าใจประเด็นพลเมืองได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น งานของ Lin et al.

(2021) ซึ่งศึกษาการสวมบทบาทในรายวิชาสังคมศึกษาและพบว่าช่วยพัฒนาทักษะการให้เหตุผลเชิงประชาธิปไตยของผู้เรียน นอกจากนี้ งานของ Chou & Chen (2020) ยังรายงานว่าการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (IBL) สามารถพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม การวิเคราะห์หลักฐาน และการแก้ปัญหาในบริบทชีวิตจริงของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนว่าทั้งบทบาทสมมติและการสืบเสาะมีศักยภาพสูงต่อการยกระดับการเรียนรู้สังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21

จากการที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบปัญหาในการจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ในเรื่อง “พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย” สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกชลบุรี โดยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำ(โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกชลบุรี, 2568)ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ชี้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงบรรยายและการท่องจำทำให้ผู้เรียนขาดความเข้าใจเชิงลึก และมีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่ามาตรฐานที่หลักสูตรคาดหวัง (อภิชา กรีมาบุตร และเพ็ญพิทย์ โรจนปัญญา, 2568) สาเหตุหลักมาจากวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายและการท่องจำจากหนังสือและตำราที่ผ่านมา ซึ่งไม่สามารถส่งเสริมทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้ อันประกอบด้วยทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงเหตุผล การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นสมรรถนะพื้นฐานในการพัฒนาความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ได้อย่างเหมาะสม(สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560; Lin et al., 2021) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความมุ่งหมายในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ เพื่อยกระดับกระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกชลบุรี
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกชลบุรี

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติของทิสนา
 แชนณี (2564) ร่วมกับ การจัดการเรียนรู้แบบ
 สืบเสาะหาความรู้ ของ Bybee (1997)
 ประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอนดังนี้
 ขั้นที่ 1 สร้างสถานการณ์และกระตุ้นคำถาม
 (Engage ร่วมกับ Role Preparation)
 ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหาแนวคิดบทบาท
 (Explore ร่วมกับ Role Analysis)
 ขั้นที่ 3 แสดงบทบาทสมมติและอธิบายข้อ
 ค้นพบ (Explain ร่วมกับ Role Performance)
 ขั้นที่ 4 ขยายความคิดและอภิปรายผล
 (Elaborate ร่วมกับ Reflective Role
 Discussion)
 ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินผลการเรียนรู้
 (Evaluate)

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง
 พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
2. ความพึงพอใจหลังการใช้
 บทบาทสมมติร่วมกับการสืบ
 เสาะหาความรู้

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้การออกแบบวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Design) แบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว โดยวัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) ดังนี้

1. ประชากรและตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกชลบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 88 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกชลบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 33 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย จำนวน 13 แผน การเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 13 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมตามรูปแบบบทบาทสมมติของ ทิศนา ขแมณี (2564) และรูปแบบสืบเสาะหาความรู้ของ Bybee (1997) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 สร้างสถานการณ์และกระตุ้นคำถาม ขั้นตอนที่ 2 สำรวจและค้นหาแนวคิดบทบาท ขั้นตอนที่ 3 แสดงบทบาทสมมติและอธิบายข้อค้นพบ ขั้นตอนที่ 4 ขยายความคิดและอภิปรายผล และขั้นตอนที่ 5 สรุปและประเมินผลการเรียนรู้ หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านการวัดและประเมินผล ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลที่ใช้ในแต่ละชั่วโมง แล้วนำมาคำนวณค่าความเหมาะสม ได้ค่าตั้งแต่ 4.67 – 5.00 และแก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 พบว่า บางกิจกรรมต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นจึงลดขั้นตอนในบางขั้นตอนผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ มี 2 ชุด แบ่งเป็นก่อนเรียน 1 ชุด และหลังเรียน 1 ชุด โดยข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีข้อคำถามเหมือนกัน แต่มีการสลับข้อคำถามและตัวเลือก หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องแล้วนำมาคำนวณหาค่า IOC ได้ค่าตั้งแต่ 0.67 – 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 30 คน แล้วนำมาคำนวณหาค่าความยากง่ายได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.40 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง

0.40 - 0.59 แล้วนำมาหาความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้สูตรของ Carver (1978) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 หลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบสมมติพร้อมกับการสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านกิจกรรม ด้านวัดและประเมินผล และด้านภาระงาน จำนวน 12 ข้อ หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมิน แล้วนำมาคำนวณหาค่า IOC ได้ค่าตั้งแต่ 0.67 - 1.00 แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 30 คน แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient, 1951) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขออนุญาตดำเนินการวิจัยจากผู้บริหารโรงเรียน ชี้นำงวัตฤประสงค์แก่นักเรียน และให้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 30 ข้อ

3.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย โดยบูรณาการ การแสดงบทบาทสมมติและการสืบเสาะหาความรู้ รวมทั้งสิ้น 13 ครั้ง รวม 13 ชั่วโมง ผู้วิจัย แสดงตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติพร้อมกับการสืบเสาะหาความรู้ที่ 1 เรื่อง เข้าใจ “พลเมืองดี” ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างสถานการณ์และกระตุ้นคำถาม

1. ครูเริ่มต้นด้วยการนำเสนอคลิปวิดีโอสั้นที่สะท้อนถึงพฤติกรรมของบุคคลผู้มีความรับผิดชอบต่อสังคมและแสดงออกถึงความเป็นพลเมืองดี เช่น การช่วยเหลือผู้อื่นในสถานการณ์จริง ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและตระหนักถึงความสำคัญของบทบาทหน้าที่พลเมืองในชีวิตประจำวัน หลังการรับชม ครูตั้งคำถามเชิงกระตุ้นความคิดเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนมุมมองและเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตนกับเนื้อหาที่กำลังจะเรียนรู้

2. เมื่อนักเรียนเริ่มเกิดการมีส่วนร่วมทางความคิดแล้ว ครูจึงอธิบายวัตถุประสงค์ของบทเรียน แนวทางการดำเนินกิจกรรม และบทบาทที่จะต้องรับผิดชอบในการแสดงสถานการณ์จำลอง โดยเน้นย้ำว่ากิจกรรมดังกล่าวมิได้เป็นเพียงการแสดงเท่านั้น แต่เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนจะได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน อันเป็นทักษะสำคัญของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

ขั้นตอนที่ 2 สำรวจและค้นหาแนวคิดบทบาท

3. ครูแจกสถานการณ์สมมติที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของนักเรียนในสังคม เพื่อให้ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ใกล้ตัว โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แต่ละกลุ่มได้รับโจทย์สถานการณ์ที่สะท้อนปัญหาหรือความท้าทายของการเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย นักเรียนทำหน้าที่ร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์ กำหนดบทบาท และวางแนวทางการแสดง โดยเน้นการใช้เหตุผล การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รายละเอียดของสถานการณ์ที่ใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้

กลุ่ม	สถานการณ์	บทบาท	คำอธิบายกิจกรรม
1	โรงอาหารร่วนวาย	นักเรียน, ครูเวร, เพื่อน	เด็กชายเอชว่างขวดลงพื้น นักเรียนต้องร่วมกันตัดสินใจ และหาวิธีแก้ไขสถานการณ์
2	ขยะเต็มสวน	เยาวยุวชน, ผู้ใหญ่บ้าน, คนในชุมชน	ชาวบ้านโต้เถียงกันเรื่อง การเก็บขยะ นักเรียนต้อง ประสานความร่วมมือ เพื่อหาทางออกที่เหมาะสม
3	เพื่อนถูกกลั่นแกล้ง	นักเรียน, คนแกล้ง, ครู, เพื่อน	เพื่อนถูกล้อเลียนหน้า ห้องเรียน นักเรียนต้องแสดง บทบาทในการปกป้องสิทธิ และหาวิธีแก้ไขอย่าง สร้างสรรค์
4	ช่วยกันสร้างสนามกีฬา	เยาวยุวชน, เจ้าหน้าที่ อบต., ชาวบ้าน	นักเรียนต้องร่วมวางแผน ระดมทุนและประสาน ความร่วมมือกับชุมชน เพื่อสร้างสนามกีฬา

กิจกรรมในขั้นตอนนี้มีเป้าหมายให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกการคิดวิเคราะห์ปัญหาในบริบทจริง และตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะสมาชิกที่มีคุณค่าของสังคม

ขั้นตอนที่ 3 แสดงบทบาทสมมติและอธิบายข้อค้นพบ

4. เมื่อแต่ละกลุ่มวิเคราะห์และวางแผนการแสดงแล้ว นักเรียนจะออกมาแสดงบทบาทสมมติที่ได้รับมอบหมายต่อหน้าชั้นเรียน โดยใช้เวลาเฉลี่ยกลุ่มละ 5 – 7 นาที การแสดงต้องสะท้อนถึงพฤติกรรมของพลเมืองดี เช่น การเคารพกติกา การแก้ปัญหาอย่างสันติ และการร่วมมือกัน เพื่อประโยชน์ส่วนรวม ครูทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการเรียนรู้ คอยตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะ ขณะเดียวกันเพื่อนนักเรียนที่รับชมก็มีส่วนร่วมในการอภิปราย เพื่อสะท้อนมุมมองและเพิ่มพูนความเข้าใจร่วมกัน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงโครงสร้างการดำเนินกิจกรรมและคำถามสะท้อนคิดที่ใช้ในขั้นตอนนี้

ลำดับกิจกรรม	รายละเอียดการดำเนินงาน	คำถามสะท้อนคิดจากครูและเพื่อน
1	กลุ่มนักเรียนแนะนำสถานการณ์และบริบทของการแสดง	“สถานการณ์นี้สะท้อนปัญหาใดในสังคม”
2	แสดงบทบาทตามที่กำหนด โดยเน้นพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี	“ใครในกลุ่มมีพฤติกรรมที่ควรนำไปเป็นแบบอย่าง”
3	ปิดการแสดงด้วยการสรุปแนวทางแก้ไขหรือพฤติกรรมที่ถูกต้อง	“หากคุณอยู่ในสถานการณ์นี้จริง คุณจะจัดการอย่างไร”
4	ครูและนักเรียนร่วมอภิปรายและสรุปคุณลักษณะของพลเมืองดีจากการแสดง	“ข้อคิดสำคัญที่ได้จากการแสดงนี้คืออะไร”

การจัดกิจกรรมในขั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้เชิงปฏิบัติจริง ผ่านการสวมบทบาทในสถานการณ์จำลอง ซึ่งไม่เพียงช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดี แต่ยังพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ อันเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ขั้นตอนที่ 4 ขยายความคิดและอภิปรายผล

5. หลังจากนักเรียนได้แสดงบทบาทสมมติและร่วมกันสรุปบทเรียนในชั้นเรียนแล้ว ครูมอบหมายใบงานรายบุคคล โดยให้นักเรียนเขียนแนวทางการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีในสามบริบท ได้แก่ ที่บ้าน ที่โรงเรียน และในชุมชน การทำใบงานนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้สะท้อนคิด

และเชื่อมโยงเนื้อหาที่เรียนกับประสบการณ์ชีวิตจริง พร้อมทั้งกำหนดพฤติกรรมที่ตนเองสามารถปฏิบัติได้จริงในชีวิตประจำวัน

6. จากนั้นนักเรียนกลับเข้าสู่กลุ่มย่อยเดิมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่แต่ละคนเขียนลงในใบงาน กระบวนการนี้ช่วยเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้อภิปราย แสดงความคิดเห็น และเปรียบเทียบแนวคิดระหว่างกันอย่างสร้างสรรค์ ครูทำหน้าที่รวบรวมข้อคิดเห็นของแต่ละกลุ่มขึ้นกระดาน เพื่อสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ร่วมกัน และย้ำถึงหลักการสำคัญของการเป็นพลเมืองดี เช่น การเคารพสิทธิผู้อื่น การรับผิดชอบต่อส่วนรวม และการปฏิบัติตามกติกาสังคม

7. การดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนนี้ไม่เพียงส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของพลเมืองเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงอย่างมีระบบ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างเจตคติและพฤติกรรมพลเมืองดีที่สามารถนำไปใช้ได้อย่างยั่งยืนในชีวิตประจำวัน

ขั้นตอนที่ 5 สรุปและประเมินผลการเรียนรู้

8. เมื่อสิ้นสุดการทำกิจกรรม ครูให้นักเรียนตอบคำถามในแบบฝึก Exit Ticket เพื่อสะท้อนความเข้าใจและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม ตัวอย่างคำถาม เช่น “พลเมืองดีในความเข้าใจของคุณคืออะไร” “จากสถานการณ์ที่แสดงคุณได้เรียนรู้อะไร” และ “สิ่งใดที่คุณจะปรับเปลี่ยนเพื่อเป็นพลเมืองดีมากขึ้น” การใช้ Exit Ticket ช่วยให้คุณสามารถประเมินผลการเรียนรู้รายบุคคลได้อย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสะท้อนตนเองและตั้งเป้าหมายในการพัฒนา นอกจากนี้ ครูประเมินผลจากกรมีส่วนร่วมนักเรียนในกระบวนการแสดงบทบาทสมมติ ความถูกต้องและความสร้างสรรค์ของใบงาน รวมถึงการตอบคำถามเชิงสะท้อนคิด ทั้งนี้เพื่อให้การประเมินครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

9. เมื่อประเมินผลเสร็จสิ้น ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนบทเรียน โดยเน้นว่าการเป็นพลเมืองดีมิใช่เพียงทฤษฎีในห้องเรียน แต่เป็นพฤติกรรมที่สามารถฝึกฝนและปฏิบัติได้จริงในชีวิตประจำวัน การปฏิบัติตนอย่างมีวินัย เคารพสิทธิของผู้อื่น และรับผิดชอบต่อส่วนรวมคือรากฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย การสรุปเช่นนี้ช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมของสิ่งที่ได้เรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจในการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน

3.3 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 30 ข้อ และตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ 12 ข้อ เพื่อใช้วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกิจกรรม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่า t-test แบบ Dependent Samples

4.2 คะแนนที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ นำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยปรับใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกชลบุรี ปรากฏผลดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียนหลังการใช้บทบาทสมมติกับการสืบเสาะหาความรู้ ปรากฏผลดังนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ทั้งหมด 13 แผน ประกอบด้วย 1. เรื่อง เข้าใจ “พลเมืองดี” 2. เรื่อง วิถีประชาธิปไตยคืออะไร 3. เรื่อง หลักการประชาธิปไตย 5 ประการ 4. เรื่อง สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ของพลเมืองไทย 5. เรื่อง เคารพกฎหมาย เคารพผู้อื่น 6. เรื่อง พลเมืองดีในครอบครัว 7. เรื่อง พลเมืองดีในโรงเรียน 8. เรื่อง พลเมืองดีในชุมชน 9. เรื่อง การเลือกตั้งและความหมาย 10. เรื่อง การมีส่วนร่วมทางสังคมของเยาวชน 11. เรื่อง การใช้เหตุผลและเคารพเสียงข้างมาก 12. เรื่อง ปัญหาที่เกิดจากการไม่เป็นพลเมืองดี และ 13. เรื่อง สรุปบทเรียนพลเมืองดีในชีวิต ปรากฏผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียนหลังการใช้บทบาทสมมติ
รวมกับการสืบเสาะหาความรู้

n = 33

การทดสอบ	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ผลต่าง (D)	S.D.d	t	Sig.
ก่อนเรียน	30	17.50	0.55			12.47	.001*
หลังเรียน	30	20.55	0.67				
ผลต่าง (Post-Pre)	-	-	-	3.05	0.72		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียนหลังการใช้บทบาทสมมติรวมกับการสืบเสาะหาความรู้ พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (\bar{X} = 20.55, S.D. = 0.67) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (\bar{X} = 17.50, S.D. = 0.55) โดยมีค่าผลต่างเฉลี่ย (D) เท่ากับ 3.05 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่าง (S.D.d) เท่ากับ 0.72 ผลการทดสอบ Dependent Samples t-test พบว่า $t = 12.47$, Sig. = .001 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติรวมกับการสืบเสาะหาความรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้บทบาทสมมติรวมกับการสืบเสาะหาความรู้
ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้บทบาทสมมติรวมกับการสืบเสาะหาความรู้

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านการจัดกิจกรรม			
1. กิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสอน	4.65	0.48	มากที่สุด
2. กิจกรรมตรงตามความต้องการของนักเรียน	4.55	0.50	มากที่สุด
3. กิจกรรมมีความสนุกสนานสนใจ	4.70	0.46	มากที่สุด
4. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระยะเวลาเรียน	4.50	0.58	มาก
รวมด้านกิจกรรม	4.60	0.51	มากที่สุด

รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านวัดและประเมินผล			
1. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.55	0.52	มากที่สุด
2. มีการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย	4.40	0.66	มาก
3. มีการวัดและประเมินผลก่อนและหลังการเรียนรู้	4.60	0.49	มากที่สุด
4. มีการกำหนดเกณฑ์วัดและประเมินผลที่ชัดเจน	4.50	0.57	มาก
รวมด้านวัดและประเมินผล	4.51	0.56	มากที่สุด
ด้านภาระงาน			
1. ภาระงานมีความทันสมัยและเหมาะสม	4.58	0.54	มากที่สุด
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบภาระงาน	4.35	0.68	มาก
3. ภาระงานหลากหลายรูปแบบไม่ซ้ำกัน	4.42	0.61	มาก
4. ภาระงานส่งเสริมให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์	4.63	0.55	มากที่สุด
รวมด้านภาระงาน	4.50	0.60	มาก
รวมทุกด้าน	4.54	0.57	มากที่สุด

จากตาราง 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณารายการรายด้านพบว่า กิจกรรมมีความสนุกสนานสนใจ ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.46) มีความพึงพอใจสูงสุด รองลงมาคือ กิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสอน ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.48) และ นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบภาระงาน ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.68) มีความพึงพอใจน้อยที่สุดซึ่งอยู่ในระดับมากแต่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกพลบุรี จังหวัดลพบุรี มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียนหลังการใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมตาม แนวคิดและขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมของ ทิศนา ขัมมณี (2564) และ Bybee (1997) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และเสริมประสิทธิภาพการเชื่อมโยง ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 สร้างแรงจูงใจและเตรียมบทบาทสมมติ ขั้นตอนที่ 2 อธิบายสถานการณ์และสำรวจผู้เล่น ขั้นตอนที่ 3 การแสดงบทบาทสมมติและลงข้อสรุป ขั้นตอนที่ 4 ขยายความคิดและอภิปรายผล และขั้นตอนที่ 5 สรุปบทเรียนและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งในขั้นตอนการทำการกิจกรรมจริง นักเรียนได้เริ่มจากการรับรู้สถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา จากนั้นจึงร่วมกันอภิปรายและแบ่งบทบาทในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนต้องคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์บทบาท และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เมื่อเข้าสู่การแสดงบทบาทสมมติ ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการสื่อสาร การร่วมมือ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการประเมินสถานการณ์อย่างเป็นระบบ หลังจบการแสดง นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการสะท้อนความคิด แสดงความคิดเห็น และเชื่อมโยงเนื้อหาต่อบทเรียนซึ่งช่วยทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ทั้งยังช่วยให้นักเรียนรู้สึก มีความมั่นใจ และกล้าคิด กล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น กิจกรรมนี้จึงไม่ได้พัฒนานักเรียนเพียงในด้านความรู้เท่านั้น แต่มีการเสริมสร้างทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ทั้งด้านการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่เน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการพัฒนาการคิด และสอดคล้องกับ Kolb (2015) ที่เชื่อว่าการลงมือปฏิบัติและการสะท้อนคิดช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก รวมถึงแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ Johnson & Johnson (2009) ที่ระบุว่าการทำงานเป็นกลุ่มช่วยเพิ่มความมั่นใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนจึงสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ มีความเหมาะสมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันอย่างรอบด้าน ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งให้ความสำคัญต่อการเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์อย่างรอบด้าน ไม่เพียงแต่ความรู้เชิงวิชาการเท่านั้น หากยังรวมถึงทักษะการคิดขั้นสูงและการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล ความสามารถในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนทักษะดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในโลกข้อมูลข่าวสารปัจจุบัน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังต้องมีความยืดหยุ่น รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง และพัฒนาทัศนคติที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต คุณลักษณะเหล่านี้ล้วนเป็นฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนปรับตัวและเติบโตในสังคมยุคใหม่ได้อย่างมีคุณภาพ โดยผลการวิจัยสอดคล้องกับการวิจัยของ วีรวิชัย บุญส่ง และสุนทร อ่อนฤทธิ์ (2565) ทำการวิจัยเรื่องการใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนพัฒนา นิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะทางสังคม จำนวน 9 คน หลังเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทศนีพร กลิ่นแก้ว และคณะ (2568) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนา

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมความสามารถให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์และการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ ปณิตดา พาณิชยพันธ์ และคณะ (2568) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทชาวพุทธโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพระนารายณ์ ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติ หลังเรียน ($\bar{x} = 21.55$, S.D. = 0.80) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x} = 12.50$, S.D. = .50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้บทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย สามารถตอบสนองต่อความต้องการ ความถนัด และความสนใจที่แตกต่างกันของนักเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งกิจกรรมยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกถึงศักยภาพภายใน ทั้งในด้านความกล้าแสดงออก ความมั่นใจในตนเอง การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ และเกิดความพึงพอใจในกระบวนการเรียน อันสะท้อนถึงความปรารถนาที่จะใฝ่รู้ด้วยตนเอง และต้องการเข้าใจเนื้อหาในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น ผลที่ปรากฏดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดด้านความแตกต่างระหว่างผู้เรียนของ Tomlinson (2001) และทฤษฎีปัญหาของ Gardner (1999) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายและยืดหยุ่นช่วยตอบสนองความสามารถ ความถนัด และความสนใจที่แตกต่างกันของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการศึกษามีความหมายต่อตนเอง อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีการกำกับตนเอง (Self-Determination Theory) ของ Deci & Ryan (2000) ที่อธิบายว่าผู้เรียนจะเกิดความพึงพอใจ แรงจูงใจภายใน และความใฝ่รู้เมื่อกิจกรรมเปิดโอกาสให้พวกเขาได้แสดงความสามารถ มีส่วนร่วม และเชื่อมโยงกับผู้อื่นอย่างมีความหมาย จึงไม่น่าแปลกที่ผู้เรียนจะแสดงความสุขในการเรียนรู้และต้องการศึกษาประเด็นต่างๆ ในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น สำหรับการประเมินความพึงพอใจนั้น ประกอบด้วย 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรม ด้านวัดและประเมินผล และด้านภาระงาน โดยในภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่ได้รับค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ กิจกรรมส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ซึ่งอาจเป็นเพราะกิจกรรมที่จัดขึ้นมีลักษณะกระตุ้นการคิดเป็นขั้นเป็นตอน ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และสร้างความเข้าใจที่เป็นระบบ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการ

พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเป้าหมายหลักของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในขณะที่ข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบภาระงาน ซึ่งอาจเป็นผลมาจากลักษณะเฉพาะของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ และสืบเสาะหาความรู้ ที่มีกระบวนการเรียนรู้ค่อนข้างเป็นระบบ และเพื่อให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ รวมถึงครอบคลุมทักษะที่ต้องการพัฒนา ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องเป็นผู้ออกแบบภาระงานให้สอดคล้องกับโครงสร้างของการเรียนรู้โดยรวม โดยเฉพาะในลักษณะที่ต้องประยุกต์ใช้ทั้งความรู้ ทักษะ และการแสดงบทบาทร่วมกันอย่างสมดุล ผลการวิจัยที่ได้รับสนับสนุนจากการศึกษาก่อนหน้าในบริบทที่คล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประยุกต์ใช้วิธีการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จากการศึกษาของ จิรัชย์ แสนคำภา (2565) ซึ่งพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบทบาทสมมติในเรื่องมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนแสดงความพึงพอใจในระดับที่มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 2.80, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.96) นอกจากนี้ การศึกษาของ อนุรักษ์ สวัสดิ์ (2562) ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ยังคงสะท้อนแนวโน้มเดียวกันของความยอมรับจากผู้เรียน โดยมีระดับความพึงพอใจที่สูง (ค่าเฉลี่ย = 4.39, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.68)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลการวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เพิ่มสูงขึ้นหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองหรือกลุ่มสาระสังคมศึกษาอื่นๆ โดยเฉพาะประเด็นที่ต้องการเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทั้งนี้ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวไปปรับให้เหมาะสมกับระดับชั้น เนื้อหา และบริบทของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและยั่งยืน

2. โรงเรียนควรใช้รูปแบบการสอนที่ได้จากงานวิจัยนี้เป็นต้นแบบในการพัฒนาครูผู้สอน โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง การตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ และการประเมินผลหลากหลายรูปแบบ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะพลเมืองที่ดีของผู้เรียน เช่น รายวิชาประวัติศาสตร์ (เช่น การจำลองบทบาทผู้นำในเหตุการณ์สำคัญ) รายวิชาเศรษฐศาสตร์ (เช่น การตั้งสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลและอภิปรายแนวทางแก้ไข) หรือรายวิชาหน้าที่พลเมืองในประเด็นการมีส่วนร่วมทางสังคม (เช่น การจำลองประชุมสภานักเรียนเพื่อแก้ปัญหาในโรงเรียน) การ

ประยุกต์ดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ฝึกคิดแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

3. ควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นในการออกแบบภาระงานและกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มแรงจูงใจ ความรับผิดชอบ และความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งด้านความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมพลเมืองในชีวิตจริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยที่เปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่มีความน่าเชื่อถือสูงขึ้น และสามารถยืนยันประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ได้อย่างชัดเจน

2. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังโรงเรียนหลายแห่งหรือหลายระดับชั้น เพื่อทดสอบความสอดคล้องของผลลัพธ์ในบริบทที่แตกต่างกัน และเพื่อเพิ่มความสามารถในการอธิบายผลการวิจัยให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

3. ควรศึกษาผลลัพธ์ในระยะยาว ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนของเจตคติ และพฤติกรรมพลเมืองดีในชีวิตจริง รวมถึงศึกษาปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ เช่น บทบาทของครอบครัวหรือชุมชน ที่อาจส่งผลต่อการพัฒนาพลเมืองของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- จิรัศย์ แสนคำภา. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ทัศนีย์พร กลิ่นแก้ว, สุภัสสรา เย็นอก, สุธาสินี ขาวสำอาง, และอุบลวรรณ ส่งเสริม. (2568). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมความสามารถการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์และการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 16(1), 199–214.
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/article/view/276840>

- ทศนา แคมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปนัดดา พาณิชนพันธ์, จิตาภา สนจุมพะ, และศุภิสรา งามเลิศ. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทชาวพุทธโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพระนารายณ์. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 16(2), 199–216.
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/truhusocjo/article/view/277924>
- ไพฑูริย์ โพธิสว่าง, และวิเชียร ตันศิริมงคล. (2559). *ปัจจัยที่มีผลต่อการได้รับคะแนนเสียงเลือกตั้งของผู้นำทางการเมืองในประเทศไทย* [รายงานวิจัย]. คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- โรงเรียนอนุบาลจังหวัดทหารบกพลบุรี. (2568). รายงานสรุปครึ่งปีแรก ปีการศึกษา 2568 [เอกสารไม่ตีพิมพ์]. งานฝ่ายวิชาการ.
- วีรวิษณุ บุญส่ง, และสุนทร อ่อนฤทธิ์. (2565). การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม*, 12(3), 328–337. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/npuj/article/download/247693/175535/1007800>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อนรรักษ์ สวัสดิ์. (2562). *การพัฒนาการคิดวิเคราะห์การเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะหาความรู้ในวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, กรุงเทพฯ.
- อภิชา กรีมาบุตร และเพียรพิทย์ โรจนบุญยา. (2568). แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาที่เสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในสังคมประชาธิปไตย. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 1(1), 119–134.
<https://so10.tci-thaijo.org/index.php/HSEdutrjuo/article/view/2032>
- Bybee, R. W. (1997). *Achieving scientific literacy: From purposes to practices*. Heinemann.

- Carver, R. P. (1978). The case against statistical significance testing. *Harvard Educational Review*, 48(3), 378–399.
<https://doi.org/10.17763/haer.48.3.t490261645281841>
- Chou, M., & Chen, M. (2020). The impact of inquiry-based learning on students' critical thinking and problem-solving in social studies education. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(3), 45–67.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Basic Books.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Lin, T. J., Wang, Y., & Chiu, Y. (2021). Enhancing civic reasoning through role-play simulation: An experimental study in middle school social studies. *International Journal of Educational Research*, 109, 101830.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101830>
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms* (2nd ed.). ASCD.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.