

การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

THE DEVELOPMENT OF ANALYTICAL THINKING AND LEARNING
ACHIEVEMENT IN THAI CULTURE AND MANNERS USING ROLE
PLAYING FOR GRADE 6 STUDENTS



¹ดวงฤทัย จันภักดี และ ²ดุจเดือน ไชยพิชิต

¹Duangluethai Junpukdee and ²Dudduan Chaipichit

มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, ประเทศไทย

Northeastern University, Thailand

¹Daungluthai1999@gmail.com, ²Dudduan.chi@neu.ac.th

Received : December 20, 2024; **Revised :** March 21, 2025; **Accepted :** April 29, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียน โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติให้มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมติ การคิดวิเคราะห์มีคะแนนเฉลี่ย 25.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.11 ซึ่งมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 15 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 2) ผลการพัฒนา

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

²อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.39 ซึ่งมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 13 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 3) ความพึงพอใจในการจัดการเรียนสอน โดยรวม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 มีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ , ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This research aimed to: 1) Develop analytical thinking skills of Grade 6 students after learning using role-playing, targeting an average score of 70% or higher. 2) Improve academic achievement in Thai culture and manners for Grade 6 students through role-playing, with an average score of at least 70% of the total score. 3) Examine the satisfaction of Grade 6 students with learning through role-playing. The research findings indicated that: 1) The development of analytical thinking among Grade 6 students who learned through role-playing showed an average score of 25.53 points, which is 85.11% , with a standard deviation of 2.06. All 15 students met the criteria, accounting for 100.00% . 2) The academic achievement in Thai culture and manners for Grade 6 students using role-playing resulted in an average score of 24 points, equating to 80% , with a standard deviation of 3.39. Thirteen students passed the criteria, representing 86.67 % , while 2 students did not meet the criteria, accounting for 13.33%. 3) Overall satisfaction with the teaching and learning process had an average score of 4.61 , indicating a very high level of satisfaction. When considered in specific areas, the average for the learning activity organization was 4.59, reflecting a high level of satisfaction; the learning atmosphere averaged 4.53 , also indicating a high level of satisfaction; the learning media averaged 4.59, demonstrating

high satisfaction; and the benefits received averaged 4.80, indicating a high level of satisfaction.

Keywords: Role-playing learning, analytical thinking ability, academic achievement

บทนำ

จากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของการพัฒนาเทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ทางการสื่อสารที่สามารถเชื่อมโยงสังคมต่างๆ ทุกมุมโลกให้เข้ามาใกล้ชิดกันมากขึ้นอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน และได้ผลักดันทุกสังคมโลกให้เข้าสู่ยุคใหม่ทาง วัฒนธรรม ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของโลกตามมาอย่างรวดเร็ว หรือที่รู้จักกัน ในคำว่า “โลกาภิวัตน์” (Globalization) การเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคนี้มีผลสำคัญที่ทำให้เกิดความสับสนทางความคิด (Chaos Thinking) มนุษย์จำต้องเผชิญกับสิ่งเปลี่ยนแปลงทาง วัฒนธรรมที่รวดเร็ว และรุนแรง อันเป็นการชี้นำความคิดเฉพาะบุคคลจนกลายเป็นการชี้นำ ทางวัฒนธรรม (Navigate Culture) และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norm) ในที่สุดสังคมจะมีสภาพไร้กฎเกณฑ์ ไปอย่างง่ายดาย ยากต่อการควบคุม ผลกระทบและการแก้ไขปัญหาก็จะตามมาในภายหลัง เด็กและเยาวชนคือบุคคลที่ล่อแหลม ต่อการรับเอาค่านิยมและวัฒนธรรมใหม่ ด้วยความเป็นผู้ที่อยู่ในวัยเรียนรู้ พร้อมทั้งจะรับการ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่เสมอ ประกอบกับความรู้หรือมโนทัศน์ความรู้ไม่เพียงพอ ย่อม ได้รับผลกระทบที่เร็วกว่าในวัยอื่นๆ การป้องกันและการแก้ไขใดๆ ที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องมุ่งไปที่การสร้างภูมิคุ้มกัน ในกระบวนการคิดของมนุษย์ ให้เกิดการคิดและวิเคราะห์อย่างมี ระบบ มีวิจารณญาณ ตระหนักได้ว่าสิ่งที่เขามากรทบนั้นมโนทัศน์ประกอบอย่างไร และแต่ละ องค์ประกอบนั้น เกี่ยวข้องกับเราในด้านใดบ้างจะส่งผลกระทบต่อตัวเราและสังคมอย่างไร ดังนั้น การสร้างกระบวนการคิด จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ดังจะเห็นได้จากนโยบายด้านการศึกษาของประเทศไทยปัจจุบัน ซึ่งได้มีการประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) โดยกำหนดตัวบ่งชี้มาตรฐาน การศึกษา ในสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตัวที่ 2 ที่กำหนดให้ผู้เรียนจะต้องเกิดทักษะทางความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่าง สร้างสรรค์ การคิดอย่างมี วิจารณญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ 2551 : 4) ประกอบด้วย ความสามารถจำแนกประเภทข้อมูล เปรียบเทียบ และมีความคิดรวบยอด ความสามารถประเมินค่าความน่าเชื่อถือของข้อมูลรู้จักพิจารณา ข้อดี-ข้อเสีย ความถูก-ผิด ระบุสาเหตุ-ผล ค้นหาคำตอบ เลือกวิธี และมีปฏิภาณ ใน การแก้ปัญหาและตัดสินใจได้อย่างสันติ ความถูกต้องเหมาะสมและมี

ความคิดริเริ่ม มี จินตนาการ สามารถคาดการณ์และกำหนดเป้าหมายได้ เพื่อให้สอดคล้องกับ วิสัยทัศน์ของ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ว่า มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีความรู้และ ทักษะ พื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต บนพื้นฐานที่เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ได้อย่างเต็มศักยภาพ ด้วยเหตุผลข้างต้นการคิดและกระบวนการคิด จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่าง หนึ่งใน การจัดการศึกษาตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) วงการศึกษาทั้งในประเทศไทยและ ต่างประเทศ ได้ค้นพบ ว่าการ พัฒนาสติปัญญาของผู้เรียนทำได้ในขอบเขตที่จำกัดยังไม่ กว้างขวางและยังไม่ถึงเป้าหมายที่ ต้องการ จากผลการวิจัยพบว่าในการสอนวิชาต่างๆ ผู้ เรียนสามารถทำได้ดีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ ทักษะพื้นฐาน แต่เมื่อใช้ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ ซึ่งถือเป็นทักษะที่จำเป็นและสำคัญใน สังคมยุคโลกาภิวัตน์อย่างมาก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม ทักษะกระบวนการ เจตคติและค่านิยม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและ เป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มี ความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและ การศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สภาพปัญหาการขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสาธิตดวงฤทัย หทัยกมลวิชาลัย พบว่า นักเรียนไม่สามารถจำแนกแยกแยะ ระบุเรื่อง หรือปัญหา เปรียบเทียบข้อมูลอื่นๆได้อย่างแม่นยำเพียงพอตรวจสอบได้ เพื่อให้ผู้เรียนนำ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์นี้ไปใช้ในการตัดสินใจอย่างถูกต้องเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในปีที่ผ่านมาอยู่ในระดับร้อยละ 40 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่ สถานศึกษากำหนด คือ ร้อยละ 70 โดยทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่ต้องผ่านกระบวนการ ทางความคิดหลายขั้นตอนตั้งแต่การรวบรวมความคิด จนสามารถระบุเรื่องหรือปัญหา การจำแนก แยกแยะ การเปรียบเทียบข้อมูลอื่นๆและตรวจสอบ ข้อมูลอย่างชำนาญได้ (แผนพัฒนาคุณภาพ การศึกษาโรงเรียนสาธิตดวงฤทัย หทัยกมลวิชาลัย, 2563) จากการศึกษาสภาพปัญหาการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมพบว่าการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ประสบปัญหาหลายประการ เช่น ครูผู้สอนเน้นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ มีการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ไม่เน้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดและครูไม่ค่อยนำเทคนิคการจัดการ เรียนรู้รูปแบบใหม่ๆมาใช้โดยส่วนใหญ่ ครูจะยึดหนังสือเรียนแทนหลักสูตรและเนื่องจากครูผู้สอนมี

คาบสอนมากมีภาระงานพิเศษอื่น ๆ มากทำให้ครูไม่มีโอกาสพัฒนารูปแบบวิธีการสอนใหม่ ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความใฝ่รู้ ใฝ่เรียนขาดการเรียนรู้ในเชิงตั้งคำถามการหาคำตอบอย่างเป็นเหตุและผล ระเบียบการวัดและประเมินผลการเรียนรู้และปัจจุบันการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ยังไม่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากมีลักษณะเนื้อหาที่ท่องจำมากกว่าปฏิบัติ จึงทำให้ผู้เรียนส่วนใหญ่วิเคราะห์ข้อมูลไม่เป็นซึ่ง

จากสภาพปัญหาเกี่ยวกับความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่กล่าวมาผู้ศึกษาค้นคว้าจึงเห็นควรที่จะมีการศึกษาหาวิธีสอนที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางเรียนใหม่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีสำคัญของนักวิชาการนักการศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการสอนการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เป็นวิธีหนึ่งที่น่าสนใจและคาดว่าจะพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติเป็นแนวคิดที่ลักษณะคล้ายคลึงกับการสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving) และการสอนแบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry) ซึ่งมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมตินี้ต้องอาศัยความสามารถกระบวนการคิดค่อนข้างมาก ทั้งของครูผู้สอนเองและของผู้เรียน ดังนั้นกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะนำมาใช้นี้จะเป็นกิจกรรมที่หลากหลายและแต่กิจกรรมต่างๆ ที่นำมาใช้นี้จะสร้างขึ้นเป็นสถานการณ์บทบาทสมมติเพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (ขวณี ทองโรจน์ , 2557)

การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เป็นวิธีสอนที่ใช้การแสดงบทบาทสมมติ โดยมีกระบวนการสอนต่างๆ ซึ่งผู้สอนมีหน้าที่ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ร่วมแสดงบทบาทของตัวละครเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับตัวละครนั้นๆ จนสามารถระบุปัญหาที่ตัวละครพบเจอได้ ตลอดจนจำแนกแยกแยะ เปรียบเทียบ ข้อมูลที่มีกับข้อมูลอื่นๆ และตรวจสอบข้อมูลที่มีอย่างชำนาญเพื่อให้มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดและแสดงออกมาตามความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียนเองและนำเอาการแสดงออกของผู้เรียน ทั้งทางด้านรู้ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่ผู้สอนสังเกตเห็นเป็นข้อมูลใน การอภิปราย (ทิศนา ขัมมณี, 2562) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริง มาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะให้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550)

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงสนใจที่จะทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อที่นักเรียนจะสามารถนำไปปฏิบัติใช้ในชีวิตประจำวันทั้งที่บ้านและโรงเรียน ได้อย่างดีและถูกต้องและเพื่อสร้างสรรค์เยาวชนยุคใหม่ที่ดำรงไว้ซึ่งความเป็นผู้มีเอกลักษณ์ไทยจากการแสดงออกด้วยมารยาทงามตามแบบไทย เพื่อเป็นการเสริมสร้างความรู้เห็นคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทยตลอดไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิด การตรวจสอบ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียน โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติให้มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้า เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการหัวข้อต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตดวงฤทัย ห้วยกมลวิซาลัย ตำบลกกโพธิ์ อำเภอนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน โดยการใช้แบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน รวมเวลาเรียน 12 ชั่วโมง ดังนี้

1) วัฒนธรรมไทย (1)

เวลา 2 ชั่วโมง

- | | |
|-------------------------|----------------|
| 2) วัฒนธรรมไทย (2) | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 3) มารยาทไทย (1) | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 4) มารยาทไทย (2) | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 5) วัฒนธรรมท้องถิ่น (1) | เวลา 2 ชั่วโมง |
| 6) วัฒนธรรมท้องถิ่น (2) | เวลา 2 ชั่วโมง |

2.2 แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ เรื่องวัฒนธรรมและมารยาทไทย ระดับชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องวัฒนธรรมและมารยาทไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

2.4 แบบวัดความพึงพอใจจำนวน 18 ข้อ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยรวม รายด้านเพื่อนำไปอธิบายข้อมูลในรูปแบบตารางต่อไป

ผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การสังเกตบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปผล ดังนี้

1. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการใช้บทบาทสมมติ ให้มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด แสดงดังตารางที่ 1 และ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาการคิดวิเคราะห์

จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	นักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียน ที่ไม่ผ่านเกณฑ์	
					คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
15 คน	30	25.53	85.11	2.06	15	100	0	0.00

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมติของนักเรียน ผลการพัฒนาคิดวิเคราะห์มีคะแนนเฉลี่ย 25.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.06 ซึ่งมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 15 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

จากผลการพัฒนาคิดวิเคราะห์เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านได้ ปรากฏตารางที่ 2 ดังนี้
ตารางที่ 2 ผลการพัฒนาคิดวิเคราะห์ รายด้าน

รายการ	คะแนนการคิดวิเคราะห์			คะแนนรวม (30)
	1.วิเคราะห์ ความสำคัญ (10)	2. วิเคราะห์ความ สัมพันธ์ (10)	3.วิเคราะห์หลักการ (10)	
คะแนนเฉลี่ย	8.07	8.73	8.73	25.53
ร้อยละ	80.67	87.33	87.33	
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	1.29	0.85	0.93	
ผลการประเมิน	ผ่าน	ผ่าน	ผ่าน	ผ่าน

จากตารางที่ 2 เมื่อพิจารณาผลการพัฒนาคิดวิเคราะห์ เป็นรายด้าน พบว่า

ด้านที่ 1 การวิเคราะห์ความสำคัญของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ย 8.07 คิดเป็นร้อยละ 80.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.29

ด้านที่ 2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ย 8.73 คิดเป็นร้อยละ 87.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.85

ด้านที่ 3 การวิเคราะห์หลักการของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ย 8.73 คิดเป็นร้อยละ 87.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45

2. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้บทบาทสมมติ ให้มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 คะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมและมารยาทไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวนนักเรียน ทั้งหมด	คะแนน เต็ม	คะแนนที่ ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70	คะแนน			จำนวนนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70		ร้อยละของนักเรียน ที่ผ่านเกณฑ์	
			$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D.	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
15	30	21	24	80	3.39	13	2	86.67	13.33

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการใช้บทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการประเมินคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมและมารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ย 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.39 ซึ่งมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 13 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ดังนี้

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับ ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ โดยรวมและรายด้าน ดังนี้

ความพึงพอใจในการจัดการเรียนสอน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ตอนที่ 1			
1.ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1.1 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนมีอิสระทางความคิด และจินตนาการ	4.47	0.83	มาก
1.2 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนและครูมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น	4.60	0.74	มากที่สุด
1.3 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น	4.53	0.52	มากที่สุด
1.4 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	4.80	0.41	มากที่สุด
1.5 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองมากขึ้น	4.53	0.52	มากที่สุด
2.ด้านบรรยากาศการเรียนรู้			
2.1 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สร้างบรรยากาศการเรียนรู้	4.20	0.94	มาก
2.2 บรรยากาศในชั้นเรียนทำให้เรียนอย่างมีความสุข	4.40	0.83	มาก
2.3 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะอยากเรียนมากขึ้น	4.67	0.49	มากที่สุด
2.4 บรรยากาศในชั้นเรียน มีครูคอยแนะนำและให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียน	4.87	0.35	มากที่สุด
2.5 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมทำให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ	4.53	0.52	มากที่สุด
3.ด้านสื่อการเรียนรู้			
3.1 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยตัวเอง	4.60	0.74	มากที่สุด
3.2 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำใ้	4.67	0.62	มาก

ความพึงพอใจในการจัดการเรียนสอน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ตอนที่ 1			
นักเรียนมีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง			ที่สุด
3.3 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ครูคอยแนะนำในการเลือกใช้สื่อ – อุปกรณ์การเรียนรู้	4.60	0.51	มากที่สุด
3.4 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนมีอิสระในการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้	4.67	0.72	มากที่สุด
3.5 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ครูคอยแนะนำวิธีการค้นคว้าหาวิธีการแก้ปัญหาจากแหล่งต่างๆ	4.40	0.83	มาก
4.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
4.1 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนเกิดทักษะที่จำเป็นหลากหลายด้าน	4.87	0.35	มากที่สุด
4.2 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด
4.3 การใช้แสดงบทบาทสมมติในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากบทเรียนเข้ากับปัญหาชีวิตประจำวันได้	4.73	0.46	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยทั้งหมด	4.61	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนสอน โดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้า การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสรุปผลการวิจัยครั้งนี้สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ย 25.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.06 ซึ่งมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 15 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากวิธีการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ

ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติโดยฝึกให้ผู้เรียนเข้าใจความคิด ความรู้สึก และการกระทำของผู้ที่อยู่ในบทบาทนั้น จากการได้สำรวจมุมมองของตนเองและได้สำรวจมุมมองของผู้อื่น ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติเทคนิคเฉพาะของแต่ละบทบาทในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงความเป็นจริง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง รู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้สอดคล้องกับบทบาทและค่านิยมของกลุ่ม รู้จักการแก้ไขปัญหาต่างๆ อย่างเหมาะสมกับบทบาทหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกความกล้าแสดงออกตามบทบาทสมมติที่ได้รับมอบหมาย กล้าตอบสนองต่อสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นตามความคิด ความรู้สึกของตนเอง ทำให้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของณัฐสุดา สุภารัตน์, วิโรจน์ ชมพูและวิจิตร์สรณ์ เรื่องชัย (2563) ทำการวิจัยเรื่องความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นและเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่กล่าวไว้ว่า การแสดงบทบาทสมมติจะ ช่วยให้นักเรียนมีผลคะแนนการพูดภาษาญี่ปุ่นหลังเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 79.49 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01และเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติภาพรวมอยู่ในระดับมากและสอดคล้องกับแนวคิดของอารีรัตน์ ไจหิหม และดวงณภัทร เสาแก้ว(2563) ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 0.04, S.D. = 4.89)

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้มีเอกสารใบความรู้ และแบบทดสอบให้นักเรียนได้ฝึกการเรียนรู้ และฝึกการคิดวิเคราะห์ นักเรียนทำกิจกรรมในแต่ละครั้งจะเกิดการคิดวิเคราะห์ ดังที่

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการประเมินคะแนนสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 24 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.39 ซึ่งมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 13 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ เนื่องจากการจัดกิจกรรมได้ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ ค้นหาคำตอบ กิจกรรมการส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่าย นอกจากนี้ยังให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ได้ฝึกอธิบายให้เพื่อนฟัง ทำให้นักเรียนสามารถจดจำความรู้และความเข้าใจชัดเจนมากยิ่งขึ้น สังเกตได้จากนักเรียนที่พูดหรืออธิบายให้เพื่อนฟังบ่อยๆ จะจดจำเนื้อหาได้ดีกว่านักเรียนที่นั่งฟังเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้กระบวนการอธิบายมีความสำคัญยิ่ง เพราะนักเรียนได้ฝึกการแสดงความคิดเห็น ฝึกการคิด และฝึกการให้เหตุผลในการอธิบาย ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทองแดง สุกเหลือง (2565) ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แนวจิตปัญญาศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการรู้แนวจิตปัญญาศึกษาของนักศึกษา มีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 31.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ $S.D = 1.72$ คะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 42.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ $S.D = 2.24$ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แนวจิตปัญญาศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาสังคมศึกษา ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนการรู้แนวจิตปัญญาศึกษาในรายวิชาสื่อและกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้สังคมศึกษา พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับแนวคิดของชวนพิศ สิงห์เย็น(2560) ทำวิจัยเรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเหตุและผล ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะ การทำงานเป็นกลุ่ม ในวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเหตุและผล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2)นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเหตุและผล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 4) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเหตุและผล มีทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 5) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเหตุและผล โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

3. ความพึงพอใจในการเรียนรู้ โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยรวมและรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 คิดเป็นร้อยละ 92.15 ของนักเรียนทั้งหมด ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.60 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนมีความพึงพอใจมากเพราะนักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ไม่น่าเบื่อหน่าย และสอดคล้องกับบุษรี คงมณี (2567) ทำวิจัยเรื่องความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการที่มีต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการมีความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.41 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.46 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจด้านสัมพันธภาพระหว่างผู้สอนและผู้เรียนมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.49 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.43 รองลงมา คือ ด้านการมีส่วนร่วมของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.49 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.48 และน้อยที่สุด คือ ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.34 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.54

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฒนธรรมและมารยาทไทย โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และ ด้านความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะว่านักเรียนมีความสุขจากการเรียนด้วยการแสดงบทบาทสมมติ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
- ขวณี ทองโรจน์. (2557). *การปฏิรูปการศึกษาและการปฏิรูปการเรียนรู้ของไทย*. วารสารการศึกษาไทย, 13(117), 12-15.
- ชวนพิศ สิงห์เย็น. (2560). *ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเหตุและผลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการทำงานเป็นกลุ่มในวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts), 10(1), 417-431.
- ณัฐสุดา สุภารัตน์ วิโรจน์ ชมพูและวิจิตสุรัตน์ เรืองชัย. (2563). *ความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นและเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. Journal of Graduate School Sakon Nakhon Rajabhat University, 17(76), 47-55.
- ทศนา แหมมณี. (2562). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทองแดง สุกเหลือง. (2565). *การจัดการเรียนรู้แนวจิตปัญญาศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*. วารสารวิจัยวิชาการ, 6(2), 169-182.
- นุชรี คงมณี. (2567). *ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการที่มีต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน*. วารสารวิชาการการพัฒนาท้องถิ่นวิทยาลัย ชุมชนพังงา, 1(1), 74-82.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 5)