



“ผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ ในการจัดการเรียนการสอนหน่วยที่ 5
วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา
ตำบลนบปริง อำเภอเมือง จังหวัดพังงา

“The results of the role-playing activity on the legend of Khao Nang Hong in teaching
Unit 5, Asian Culture, Thai Culture, for Mathayom 2 students at Muang Phang Nga
School, Noppring Subdistrict, Muang District, Phang Nga Province.”

สุวัฒน์ ทวีกุล, สุชาดา พูลสวัสดิ์, พรณวดี ขำจริง และอนุวัฒน์ นาควิจิตร
Suwat Thaveekul, Suchada Poolsawat, Panwadee Khamjing and Anuwat Nakvjit

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

E-mail: s6611149123@pkru.ac.th

บทคัดย่อ

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการ
เรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา พบว่า ผลการจัดการ
เรียนรู้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย
เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ขั้นตอนที่ 1 กำหนดผู้แสดงบทบาทสมมติ เรื่อง ตำนานเขานางหงส์
นักเรียนกำหนดบทบาทให้กับสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ประกอบด้วย บทผู้แสดง และบทผู้สังเกตการณ์ นักเรียนใช้วิธีการเลือก
บทบาทด้วยตนเอง สะท้อนให้เห็นถึงสมรรถนะจัดการตนเอง ขั้นตอนที่ 2 การแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนเริ่มแสดงบทบาท
สมมติตามที่ได้เตรียมการไว้ นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาและบทบาทที่นักเรียนแสดง นักเรียนมีความกล้าแสดงในการแสดง
บทบาทสมมติ ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์และอภิปรายการแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนเลือกบทบาทตัวละครที่นักเรียนแสดง
เพราะนักเรียนต้องการเป็นคนแสดงหลัก นักเรียนเลือกจากการที่นักเรียนได้เห็นจาก TikTok เป็นบทบาทที่ตรงกับบุคลิกของ
นักเรียน นักเรียนได้ฟังจากปราชญ์ชาวบ้านและจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในตัวละคร บางบทบาท
การแสดงมีบทในการแสดงน้อยตรงกับความสามารถของตัวนักเรียนเอง ทำให้นักเรียนแสดงออกมาด้วยความมั่นใจในตนเอง

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนโดยกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ทางการเรียน
การสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา
พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05

คำสำคัญ : การแสดงบทบาทสมมติ, ตำนานเขานางหงส์

Abstract

1. To study the impact of the reenactment of the lunar-themed Khao Nang Hong legend in Unit 5, Asian Culture, specifically Thai Culture, for Grade 8 students at Muang Phang Nga School, a report on the learning management of the reenactment activity of the Khao Nang Hong legend in Unit 5, Asian Culture, specifically Thai Culture, for Grade 8 students, was found. The report on the learning management of the reenactment activity of the Khao Nang Hong legend in Unit 5, Asian Culture, specifically Thai Culture, for Grade 8 students, found that: 1. Students were assigned roles to perform the Khao Nang Hong legend as leaders, guiding group members in India. The roles of the performers and the supervisors could only be partially verified. 2. The supervisors of the reenactment began performing the reenactment, which was prepared in advance. Students understood the content and roles they performed. Students were able to control 3 reenactments of the reenactment and discuss the reenactment. Students chose the roles they performed because they wanted to portray them. Students chose roles based on what they learned from



TikTok. Students learned from local sages and from their own learning, which made them proud of their characters. Some reenactments had minor roles. 1. The students' own performance enabled them to express themselves with self-confidence. 2. To compare the learning achievement of students through the performance of the Khao Nang Hong legend in Unit 5, Asian Culture, specifically Thai culture, among Grade 8 students at Muang Phang Nga School, the research found a statistically significant difference ($p < 0.05$) in learning achievement after and before the intervention.

Keyword : Role-playing, The Legend of Khao Nang Hong

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม การดำเนินชีวิตรวมถึงศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม วิชาสังคมศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร และเข้าใจถึงการพัฒนากการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ตามกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและเข้าใจผู้อื่น ยอมรับในความแตกต่าง มีความอดทน อดกลั้น สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต มีคุณภาพชีวิตที่ดี อยู่ในสังคมอย่างเป็นสุข เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก อันเป็นเป้าหมายที่แท้จริงของการเรียนวิชาสังคมศึกษา ความสำเร็จของการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม คือ การที่ผู้เรียนเข้าใจ และนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต ประจำวันได้ ให้เป็นชีวิตที่ดีงามและช่วยสร้างสรรค์สังคม ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนสังคมจึงเชื่อมโยงให้เด็กเรียนรู้การใช้ชีวิตที่ถูกต้อง อยู่อย่างมีความสุข โดยเรียนผ่านสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในห้องหรือในโรงเรียน หรือวิเคราะห์จากตัวอย่างสถานการณ์ที่เป็นจริงในสังคม เพื่อให้เด็กฝึกคิดวิเคราะห์ รู้ทันการเปลี่ยนแปลง รู้จักตัวเอง สามารถจัดการชีวิตของตนเอง และมีวิถีชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต (พิชิตชัย เทียงท่า, 2566) การจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีความสำคัญต่อการปลูกฝังความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติที่ดีต่อวัฒนธรรมของชาติ รวมทั้งการตระหนักถึงความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชีย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สาระเกี่ยวกับวัฒนธรรม ไทยในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง “วัฒนธรรมเอเชีย” โดยมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของชาติ และสามารถ นำไปเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของประเทศอื่น ๆ ได้อย่างมีเหตุผล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

พื้นที่จังหวัดพังงาเป็นแหล่งที่มีตำนานและเรื่องเล่าท้องถิ่นที่สะท้อนภูมิปัญญาและความเชื่อของชุมชน หนึ่งในนั้นคือตำนาน “เขานางหงส์” ที่เป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น การนำตำนานดังกล่าวมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนเกิดความใกล้ชิดกับเนื้อหาและเข้าใจวัฒนธรรมไทยผ่านเรื่องราวท้องถิ่นที่มีอยู่จริง ทั้งยังเป็นการสืบสานและอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมพื้นบ้านที่กำลังถูกลดทอนความสำคัญลงในสังคมปัจจุบัน

การจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติเป็นวิธีการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ฝึกการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการกล้าแสดงออก งานวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความหมายและส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมของผู้เรียน (ทิศนา แคมมณี, 2550) วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นมาที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาทสมมติเหล่านั้น ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความรู้ความคิด ที่คิดว่าตนควรจะแสดงออก ซึ่งการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือมุ่งฝึกการทำงานร่วมกัน กล้าคิด กล้าแสดงออกในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น ลดความตึงเครียด เพราะเป็นการสอนที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด (ชนาธิป พรกุล, 2544) ดังนั้น การบูรณาการตำนานเขานางหงส์เข้ากับกิจกรรมบทบาทสมมติ จึงเป็นแนวทางที่จะทำให้การเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมไทยมีความน่าสนใจและเกิดประสิทธิผลมากขึ้น

ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรวิจัยเรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ ในการจัดการเรียนการสอนหน่วยที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา ตำบลนบปริง อำเภอเมือง จังหวัดพังงา” จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับบทเรียนในหลักสูตร ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังกา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนโดยกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนาน เขานางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังกา

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1. การแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นมา จากความเป็นจริง โดยให้นักเรียนสวมบทบาทในสถานการณ์และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน โดยผู้วิจัยจะใช้การแสดงออก ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่นักเรียน ออกแบบโดย ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังกา ได้สวมบทบาทการจำลองสถานการณ์ตำนานเขานางหงส์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องวัฒนธรรมไทยในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย โดยมีขั้นตอนการสอน 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดผู้แสดงบทบาทสมมติ (คาบเรียนที่ 1)

1. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนนรายบุคคล/รายกลุ่ม และซักถามความ เข้าใจของนักเรียน และครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 20 ข้อ (ตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน)

2. ครูเล่าสถานการณ์สมมติเกี่ยวกับเนื้อหาที่กำลังเรียนรู้ จากนั้นชวนให้ผู้เรียนสังเกตวิกฤตที่เกิดขึ้น และให้นักเรียนลองคิดตามว่า หากนักเรียนอยู่ในสถานการณ์นี้ นักเรียนจะตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างไร

3. ครูเปิดห้อง Breakout Room เพื่อให้นักเรียนแต่ละคนละเข้ากลุ่มของตน จากนั้นสมาชิกกลุ่มร่วมพูดคุยทำความเข้าใจสถานการณ์สมมติให้ชัดเจน และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

4. ครูให้นักเรียนกำหนดบทบาทให้กับสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ประกอบด้วย บทผู้แสดง และบทผู้สังเกตการณ์ โดย อาจใช้วิธีการสุ่มเลือก หรือการให้นักเรียนจับฉลาก หรือการกำหนดเงื่อนไขให้นักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับบทบาทที่ กำหนดไว้เป็นผู้แสดงบทบาทนั้น

5. ครูให้นักเรียนศึกษาบทบาทที่ได้รับมอบหมาย และคิดบทแสดงของตน โดยผู้สอนแจ้งกำหนดเวลาแก่นักเรียน อย่างชัดเจน

ขั้นตอนที่ 2 การแสดงบทบาทสมมติ (คาบเรียนที่ 2)

6. ครูให้นักเรียนเริ่มแสดงบทบาทสมมติตามที่ได้เตรียมการไว้

7. ในระหว่างการแสดงบทบาทสมมติ ครูไม่ควรขัดการแสดงกลางคัน เว้นแต่การแสดงเริ่มออกนอกทางหรือสร้าง ความสะเทือนใจ หรือเกินเวลาที่กำหนดไปมาก หรือการแสดงนั้นได้ข้อมูลเพียงพอแล้ว ครูควรตัดบทหรือหยุดการแสดง

8. ครูสังเกตการณ์แสดงบทบาทสมมติ เพื่อสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์และอภิปรายการแสดงบทบาทสมมติ(คาบเรียนที่ 3)

9. ครูให้นักเรียนที่รับบทผู้แสดงบอกความรู้สึกและความคิดของตนเองในการสวมบทบาทสมตินั้น จากนั้นครูให้ นักเรียนที่รับบทผู้สังเกตการณ์บอกข้อมูลที่สังเกตได้

10. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างการแสดงบทบาทสมมติกับเนื้อหาที่กำลังเรียนรู้และ โดยครู จำเป็นต้องกำกับกับนักเรียนว่า การวิเคราะห์นี้ต้องเกิดจากการอภิปรายร่วมกันโดยตรงไปตรงมา เน้นที่เหตุผลของการแสดง ไม่ใช่การตำหนิใครแสดงดีหรือไม่ดี

11. ครูให้นักเรียนนำเสนอผลการอภิปราย และให้สรุปเกี่ยวกับการตอบสนองต่อสถานการณ์สมมติที่กำหนดให้ โดย อาจเป็นการยืนยันตามบทบาทที่แสดงไป



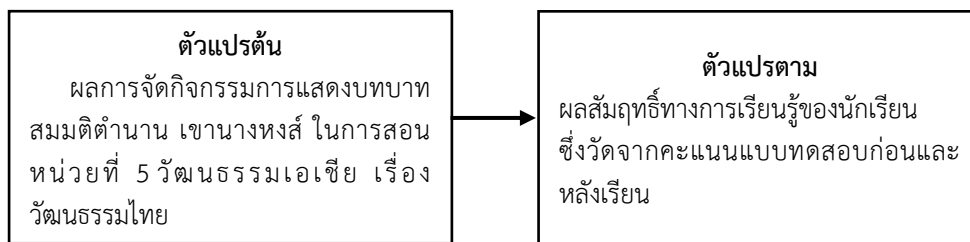
12. ครูเน้นย้ำวัตถุประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติ โดยเชื่อมโยงการแสดงบทบาทสมมติกับเนื้อหา และ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นใช้บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือในการฝึกความคิดความรู้สึก มุมมอง หรือคติต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ใน สถานการณ์สมมติมาเป็นข้อมูลในการเรียนรู้

13. ครูสรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจ

14. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 20 ข้อ (ตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน) และเมื่อ นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้ว ครูเก็บแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อกลับมาประเมิน

2. ตำนานเชา นางหงส์ หมายถึง เรื่องเล่าพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับภูมิประเทศ “เชา นางหงส์” ในจังหวัดพังงา ซึ่ง สะท้อนคติความเชื่อ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่ผู้วิจัยนำมาบูรณาการเป็นสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัยและวรรณกรรมสนับสนุนกรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวทางของ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและเชื่อมโยงบริบทจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การทำงานกลุ่ม การสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สอดคล้องกับแนวคิด CATS และหลักการจัดการเรียนรู้เชิงกระบวนการ (ชนาธิป พรกุล, 2544; ทิศนา แคมมณี, 2550) ด้าน การเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role-playing) งานศึกษาหลายชิ้นชี้ว่าการใช้บทบาทสมมติช่วยเพิ่มความเข้าใจเนื้อหา กระตุ้นความกล้าแสดงออก ทักษะการสื่อสาร และเจตคติที่ดีต่อการเรียน โดยเฉพาะเมื่อผสมผสานกับการเรียนแบบร่วมมือ/เพื่อน ช่วยเพื่อน พบผลต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น รวมถึงพัฒนาทักษะการสื่อสารและทัศนคติของผู้เรียน (ณิชา โสภณ, 2565; ณิชา โสภณ และคณะ, 2566) นอกจากนี้ยังมีหลักฐานในรายวิชาประวัติศาสตร์ที่สนับสนุนว่าเทคนิคบทบาท สมมติช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์และการมีส่วนร่วมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (ดวงกมล อุณาตติ และกรวิภา สรรพกิจจานง, 2565)

ในมิติเนื้อหาเชิง มารยาท/คุณธรรม/หน้าที่พลเมืองและวัฒนธรรม งานวิจัยที่ใช้บทบาทสมมติในกลุ่มสาระสังคมศึกษาและสาระใกล้เคียง พบว่าสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงพฤติกรรม เห็นคุณค่า และแสดงออกอย่างเหมาะสม พร้อมทั้งมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น (พระคทา สคารโว และคณะ, 2561; พระมหาอาณนัท และคณะ, 2562; สุดารัตน์ สังสมานันท์ และ คณะ, 2567) อีกทั้งงานที่ผสมบทบาทสมมติกับ เกมมิฟิเคชัน ยังสนับสนุนว่ากิจกรรมเชิงสถานการณ์ช่วยส่งเสริมทักษะทาง สังคมและผลสัมฤทธิ์ได้ในระดับประถมศึกษา ซึ่งสะท้อนศักยภาพของกิจกรรมบทบาทสมมติในการพัฒนาทักษะผู้เรียนหลาย ด้าน (พิชิตชัย เทียงท่า, 2566) ด้านการวัดและวิเคราะห์ผล งานด้าน การวัดผลการศึกษา และ สถิติสำหรับการวิจัยเป็นฐานใน การออกแบบเครื่องมือ ประเมินผลสัมฤทธิ์ และตรวจสอบความแตกต่างก่อน-หลังเรียนให้มีความน่าเชื่อถือ (สมนึก ภัททิยธนี, 2544; บุญชม ศรีสะอาด, 2547)

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนโรงเรียนเมืองพังงา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบทดสอบของนักเรียนโรงเรียนเมืองพังงา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 และตารางแสดงผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหน่วยที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่อง วัฒนธรรมไทย ของนักเรียนโรงเรียนเมืองพังงา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยการแสดงบทบาท สมมติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นดังนี้

1.1 แบบทดสอบ ดำเนินงานนางหงส์ ในการจัดการเรียนการสอนหน่วยที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่อง วัฒนธรรมไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

1.2 ออกแบบการจัดกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนหน่วยที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา

2. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

2.1 สร้างแบบทดสอบลักษณะผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติดำเนินงานนางหงส์ ในการจัดการเรียนการสอนหน่วยที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา มีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

2.1.1 จัดกิจกรรม 3 คาบเรียน

2.2.2 ก่อนเรียน-ดำเนินกิจกรรม-หลังเรียน

2.2.3 ใช้บทบาทสมมติจากดำเนินงานนางหงส์

2.2.4 วัดผลก่อนและหลังเรียน

3.กลุ่มเป้าหมาย 19 คน

4.เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรม, ใบความรู้, แบบทดสอบก่อน-หลัง

ผลการวิจัย

ซึ่งงานวิจัยผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติดำเนินงานนางหงส์ ในการจัดการเรียนการสอนหน่วยที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา ตำบลนบปริง อำเภอเมือง จังหวัดพังงา จะ เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากการทดลอง เป็นตารางเพื่อแสดงผลด้วยค่าสถิติ คือ ความถี่, ร้อยละ และ t-test การเรียงเรียงพรรณนาอธิบายผลโดยจำแนกผลการวิจัยออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลเบื้องต้น จำนวนและร้อยละของนักเรียนโรงเรียนเมืองพังงา

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หญิง	13	68.00
ชาย	6	32.00
รวม	19	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่า ข้อมูลเบื้องต้นส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 68.00 รองลงมาคือ นักเรียน ชาย จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0

ตารางที่ 3 แสดงผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติดำเนินงานนางหงส์ เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติดำเนินงานนางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการ เรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า



ภาพที่ 2 : กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ

ผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ขั้นตอนที่ 1 กำหนดผู้แสดงบทบาทสมมติ เรื่องตำนานเขานางหงส์ นักเรียนกำหนดบทบาทให้กับสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ประกอบด้วย บทผู้แสดง และบทผู้สังเกตการณ์ นักเรียนใช้วิธีการเลือกบทบาทด้วยตนเอง สะท้อนให้เห็นถึงสมรรถนะจัดการตนเอง ขั้นตอนที่ 2 การแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนเริ่มแสดงบทบาทสมมติตามที่ได้เตรียมการไว้ นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาและบทบาทที่นักเรียนแสดง นักเรียนมีความกล้าแสดงในการแสดงบทบาทสมมติ ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์และอภิปรายการแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนเลือกบทบาทตัวละครที่นักเรียนแสดง เพราะนักเรียนต้องการเป็นคนแสดงหลัก นักเรียนเลือกจากการที่นักเรียนได้เห็นจาก TikTok เป็นบทบาทที่ตรงกับบุคลิกของนักเรียน นักเรียนได้ฟังจากปราชญ์ชาวบ้านและจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในตัวละคร บางบทบาทการแสดงมีบทในการแสดงน้อยตรงกับความสามารถของตัวเอง ทำให้นักเรียนแสดงออกมาด้วยความมั่นใจในตนเอง

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ
1	8	40.00	19	95.00
2	6	30.00	15	75.00
3	9	45.00	14	70.00
4	11	55.00	17	85.00
5	4	20.00	19	95.00
6	6	30.00	18	90.00
7	11	55.00	19	95.00
8	7	35.00	20	100.00
9	7	35.00	13	65.00
10	5	25.00	15	75.00
11	9	45.00	20	100.00
12	5	25.00	16	80.00
13	10	50.00	17	85.00
14	6	30.00	16	80.00
15	11	55.00	19	95.00
16	6	30.00	19	95.00
17	6	30.00	10	50.00



ตารางที่ 2 แสดงจำนวนร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	ร้อยละ	คะแนนหลังเรียน	ร้อยละ
18	7	35.00	16	80.00
19	3	15.00	11	55.00

จากตารางที่ 2 พบว่า ข้อมูลของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีนักเรียนที่คะแนนได้สูงสุด คือ นักเรียนเลขที่ 4 , 7 , 15 ได้คะแนน 11 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 55.00 รองลงมา คือ นักเรียนเลขที่ 13 ได้คะแนน 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50.00 นักเรียนเลขที่ 3 , 11 ได้คะแนน 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 45.00 นักเรียนเลขที่ 1 ได้คะแนน 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 40.00 นักเรียนเลขที่ 8 , 9 , 18 , 12 ได้คะแนน 7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 35.00 นักเรียนเลขที่ 2 , 6 , 14 , 16 , 17 ได้คะแนน 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 30.00 นักเรียนเลขที่ 10 , 12 ได้คะแนน 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 25.00 นักเรียนเลขที่ 5 ได้คะแนน 4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ นักเรียนเลขที่ 19 ได้คะแนน 3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 15.00

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีนักเรียนที่คะแนนได้สูงสุด คือ นักเรียนเลขที่ 8 , 11 ได้คะแนน 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมา คือ นักเรียนเลขที่ 1 , 5 , 7 , 15 , 16 ได้คะแนน 19 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.00 นักเรียนเลขที่ 6 ได้คะแนน 18 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.00 นักเรียนเลขที่ 4 ได้คะแนน 17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.00 นักเรียนเลขที่ 12 , 14 , 18 ได้คะแนน 16 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.00 นักเรียนเลขที่ 2 , 10 ได้คะแนน 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.00 นักเรียนเลขที่ 3 ได้คะแนน 14 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60.00 นักเรียนเลขที่ 9 ได้คะแนน 13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 65.00 นักเรียนเลขที่ 19 ได้คะแนน 11 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 55.00 และนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ นักเรียนเลขที่ 17 ได้คะแนน 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50.00

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ออกของนักเรียน

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std.Deviation	Std.Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	upper			
Pair 1	หลังเรียน - ก่อนเรียน	9.263	2.941	0.675	7.846	10.681	13.729	18	0.000

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ออกของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05

การอภิปรายผล

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเมืองพังงา จัดการเรียนรู้เป็นเวลา 3 คาบเรียน เวลา 3 ชั่วโมง โดยมีการดำเนินการจัดการเรียนรู้ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดผู้แสดงบทบาทสมมติ (คาบเรียนที่ 1) 1. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนนรายบุคคล/รายกลุ่ม และซักถาม ความเข้าใจของนักเรียน และครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 20 ข้อ (ตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน)



2. ครูเล่าสถานการณ์สมมติที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่กำลังเรียนรู้ จากนั้นชวนให้ผู้เรียนสังเกตวิกฤตที่เกิดขึ้น และให้นักเรียนลองคิดตามว่า หากนักเรียนอยู่ในสถานการณ์นี้ นักเรียนจะตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างไร

3. ครูเปิดห้อง Breakout Room เพื่อให้นักเรียนแต่ละคนละเข้ากลุ่มของตน จากนั้นสมาชิกกลุ่มร่วมพูดคุย ทำความเข้าใจสถานการณ์สมมติให้ชัดเจน และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

4. ครูให้นักเรียนกำหนดบทบาทให้กับสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ประกอบด้วย บทผู้แสดง และบทผู้สังเกตการณ์ โดยอาจใช้วิธีการสุ่มเลือก หรือการให้นักเรียนจับฉลาก หรือการกำหนดเงื่อนไขให้นักเรียนที่มีลักษณะตรงกัน ชำมกับบทบาทที่กำหนดไว้เป็นผู้แสดงบทบาทนั้น

5. ครูให้นักเรียนศึกษาบทบาทที่ได้รับมอบหมาย และคิดบทแสดงของตน โดยผู้สอนแจ้งกำหนดเวลาแก่ นักเรียนอย่างชัดเจน ขั้นตอนที่ 2 การแสดงบทบาทสมมติ (คาบเรียนที่ 2)

6. ครูให้นักเรียนเริ่มแสดงบทบาทสมมติตามที่ได้เตรียมการไว้

7. ในระหว่างการแสดงบทบาทสมมติ ครูไม่ควรขัดการแสดงกลางคัน เว้นแต่การแสดงเริ่มออกนอกทาง หรือสร้างความสะเทือนใจ หรือเกินเวลาที่กำหนดไปมาก หรือการแสดงนั้นได้ข้อมูลเพียงพอแล้ว ครูควรตัดบทหรือหยุดการแสดง

8. ครูสังเกตการณ์แสดงบทบาทสมมติ เพื่อสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้น ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์และอภิปรายการแสดงบทบาทสมมติ (คาบเรียนที่ 3)

9. ครูให้นักเรียนที่รับบทผู้แสดงบอกความรู้สึกและความคิดของตนเองในการสวมบทบาทสมมตินั้น จากนั้นครูให้นักเรียนที่รับบทผู้สังเกตการณ์บอกข้อมูลที่สังเกตได้

10. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างการแสดงบทบาทสมมติกับเนื้อหาที่กำลังเรียนรู้และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยครูจำเป็นต้องกำกับกับนักเรียนว่า การวิเคราะห์นี้ต้องเกิดจากการอภิปรายร่วมกันอย่างตรงไปตรงมา เน้นที่เหตุผลของการแสดง ไม่ใช่การตำหนิใครแสดงดีหรือไม่ดี

11. ครูให้นักเรียนนำเสนอผลการอภิปราย และให้สรุปเกี่ยวกับการตอบสนองต่อสถานการณ์สมมติที่กำหนดให้ โดยอาจเป็นการยืนยันตามบทบาทที่แสดงไป

12. ครูเน้นย้ำวัตถุประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติ โดยเชื่อมโยงการแสดงบทบาทสมมติกับเนื้อหา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เน้นใช้บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือในการริ่ความคิดความรู้สึก มุมมอง หรืออคติต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ในสถานการณ์สมมติมาเป็นข้อมูลในการเรียนรู้

13. ผู้สอนสรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจ

14. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 20 ข้อ (ตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน) และเมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้ว ครูเก็บแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อกลับมา ประเมิน

จากการจัดกิจกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีโอกาสเรียนรู้เนื้อหาทางวัฒนธรรมไทย ผ่านประสบการณ์ตรง ได้ฝึกทักษะการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความกล้าแสดงออก ซึ่งเอื้อต่อความเข้าใจ เนื้อหาเรื่องตำนานนางหงส์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอนอย่างมี ประสิทธิภาพ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนโดยกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานนางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 ผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานนางหงส์ ในการจัดการเรียนการสอนหน่วยที่ 5 วัฒนธรรม เอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีนักเรียนที่คะแนนได้สูงสุด คือ นักเรียนเลขที่ 4 , 7 , 15 ได้คะแนน 11 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 55.00 รองลงมา คือ นักเรียนเลขที่ 13 ได้คะแนน 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50.00 นักเรียนเลขที่ 3 , 11 ได้คะแนน 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 45.00 นักเรียนเลขที่ 1 ได้คะแนน 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 40.00 นักเรียนเลขที่ 8 , 9 , 18 , 12 ได้คะแนน 7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 35.00 นักเรียนเลขที่ 2 , 6 , 14 , 16 , 17 ได้คะแนน 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 30.00 นักเรียนเลขที่ 10 , 12 ได้คะแนน 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 25.00 นักเรียนเลขที่ 5 ได้คะแนน 4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ นักเรียนเลขที่ 19 ได้คะแนน 3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 15.00

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีนักเรียนที่คะแนนได้สูงสุด คือ นักเรียนเลขที่ 8 , 11 ได้คะแนน 20 คะแนน คิดเป็น ร้อยละ 100.00 รองลงมา คือ นักเรียนเลขที่ 1 , 5 , 7 , 15 , 16 ได้คะแนน 19 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.00 นักเรียนเลขที่ 6 ได้ คะแนน 18 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.00 นักเรียนเลขที่ 4 ได้คะแนน 17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.00 นักเรียน



เลขที่ 12 , 14 , 18 ได้คะแนน 16 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.00 นักเรียนเลขที่ 2 , 10 ได้คะแนน 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.00 นักเรียนเลขที่ 3 ได้คะแนน 14 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60.00 นักเรียนเลขที่ 9 ได้คะแนน 13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 65.00 นักเรียนเลขที่ 19 ได้ คะแนน 11 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 55.00 และนักเรียนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ นักเรียนเลขที่ 17 ได้คะแนน 10 คะแนน คิดเป็น ร้อยละ 50.00

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า



ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดผู้แสดง
บทบาทสมมติ (คาบเรียนที่ 1)



ขั้นตอนที่ 2 การแสดงบทบาท
สมมติ (คาบเรียนที่ 2)



ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์และ
อภิปรายการแสดงบทบาทสมมติ
(คาบเรียนที่ 3)

ภาพที่ 3 : กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ

ผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนานเขานางหงส์ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยดำเนินไปอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีด้วยการทักทายและแนะนำบทเรียน การประเมินความรู้พื้นฐานของนักเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน การให้ความรู้เกี่ยวกับตำนานเขานางหงส์ผ่านการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม และการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีโอกาสเรียนรู้เนื้อหาทางวัฒนธรรมไทยผ่านประสบการณ์ตรง ได้ฝึกทักษะการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความกล้าแสดงออก ซึ่งเอื้อต่อความเข้าใจเนื้อหาเรื่องตำนานเขานางหงส์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงกลม อุ้นตาดีและกรวิภา สรรพกิจจำนง (2565) ผลการใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่า 1.ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 มีคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 3.9 คะแนนหลังเรียนเท่ากับ 24.35 ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ความพึงพอใจต่อการใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 / 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระคทา สคารโว (เรื่อนเงิน), พระวิเทศพรหมคุณ, และบุญเลิศ จีรภัทร์(2561) กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทิววัฒนาเขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร พบว่า การจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในสาระแบบแปลกใหม่ เพราะนักเรียนมีส่วนร่วมและเป็นผู้ทำกิจกรรมโดยให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองในการแสดงบทบาทสมมติที่ตนเองมีความสนใจและเกิดทักษะในขั้นตอนในการปฏิบัติจริงทำให้ผู้เรียนเข้าใจสาระการเรียนรู้ เรื่องมารยาทไทย ได้แก่ มารยาทการแสดงความคิดเห็น มารยาทในการแต่งกาย กาย มารยาทในการสนทนา และมารยาทในการมีสัมมาคารวะ ได้ถูกต้องและสามารถแสดงมารยาทให้เหมาะสมตามกาลเทศะ เกิดเป็นนิสัยติดตัวของนักเรียนทำให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ในการรักและชื่นชอบประเพณีไทยและมารยาทไทย สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิราพร เขียวเคือ, นพมาศ ชัชวาลย์, ณชนนท์ ภูซัง, ณัฐวัตร นนธ์อุบล และอนุสิษฐ์ พันธุ์กล้า (2568) การส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า 1. ประสิทธิภาพของแผนการ จัดการเรียนรู้



เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีร่วมกับบทบาทสมมติ เท่ากับ 87.48 (E1) และ 72.56 (E2) ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระมหาอานนท์ อานนโท, สัญญา สดประเสริฐ, ผุสดี จิระวัฒนกิจ, พระมหา สงคราม จันทรทาศิริ และพระคทา สคารโว (2562) ผลสัมฤทธิ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มารยาทไทย :บทบาทสมมติพบว่า 1. การจัดการเรียนรู้ บทบาทสมมติ นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในสาระแบบแปลกใหม่เพราะนักเรียนมีส่วนร่วมและเป็นผู้ทำ กิจกรรมโดยให้นักเรียน สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองในการแสดงบทบาทสมมติที่ตนเองมีความสนใจและเกิดทักษะใน ขั้นตอนในการปฏิบัติจริงทำให้ผู้เรียนเข้าใจสาระการเรียนรู้ เรื่องมารยาทไทย ได้แก่ มารยาทการแสดงความรัก มารยาทในการแต่งกาย มารยาทในการสนทนา และมารยาทในการมีสัมมาคารวะ ได้ถูกต้องและสามารถแสดงมารยาทให้เหมาะสมตาม กาลเทศะ เกิด เป็นนิสัยติดตัวของนักเรียนทำให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการรักและชื่นชอบประเพณีไทยและมารยาท ไทย 2. ผลการ วิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการ เรียนรู้บทบาท สมมติทำให้นักเรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้นส่งผลถึงการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนที่สูงกว่าก่อนเรียนโดยคิดเป็น ค่าเฉลี่ยการ ทดสอบก่อนเรียนจำนวน 40 ข้อมีค่าเฉลี่ย 30.69 และหลังจากการจัดการเรียนรู้ครบ 4 แผนแล้วทำการทดสอบ หลังเรียน จำนวน 40 ข้อมีค่าเฉลี่ย 34.77 สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาท สมมติเรื่อง มารยาทไทยทั้ง 4 แผน ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ 0.05 สอดคล้อง กับงานวิจัย ของ ณิชชา โสภณ, ปริญญา ทองสอน และปานเพชร ร่มไทร (2566) ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาท สมมติ ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการสื่อสารและเจตคติต่อการ เรียน ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2. ทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3. เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการ จัดการ เรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน ภาพรวมคะแนนเฉลี่ย อยู่ใน ระดับดี

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อของนักเรียนโดยกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตำนาน เขานางหงส์ ทางการเรียนการสอน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 วัฒนธรรมเอเชีย เรื่องวัฒนธรรมไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 สอดคล้อง กับงานวิจัยของ วีริชญ์ บุญส่ง และสุนทร อ่อนฤทธิ์ (2565) การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี พบว่า นักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะทาง สังคม มี คะแนนทักษะทางสังคมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 8 คน และนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะทางสังคม จำนวน 9 คน หลังเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของสุรัตน์ สัง สมานันท์, อัคราพร สุขทอง และธงชัย สุขแสง (2567) การจัดการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ กลุ่มสาระ การ เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติพบว่า นักเรียนมี คะแนน การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.38 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 51.91 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 16.32 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.62 ซึ่งมีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้อง กับงานวิจัยของ ณิชชา โสภณ (2565) ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ เทคนิค เพื่อนช่วยเพื่อนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการสื่อสาร และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการ เรียนรู้ โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนช่วย เพื่อนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงกมล อุ่นตาดี, กรวิภา สรรพกิจจำนง (2565) ผลการใช้ เทคนิค การสอนบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่า ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 / 2 มี คะแนนก่อน เรียนเท่ากับ 3.9 คะแนนหลังเรียนเท่ากับ 24.35 ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระคทา สคารโว (เรือนเงิน), พระวิเทศพรหมคุณ และบุญเลิศ จิรภัทร (2561) กิจกรรมการ เรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทิววัฒนา เขตนานาวา



กรุงเทพมหานคร พบว่า ผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทวีวัฒนา แขวง ชองนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร เนื่องจากนักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้บทบาทสมมติทำให้นักเรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้นส่งผลถึงการทดสอบหลัง เรียนมีคะแนนที่สูงกว่าก่อนเรียนโดยคิดเป็นค่าเฉลี่ยการทดสอบก่อนเรียนจำนวน 40 ข้อ มีค่าเฉลี่ย 30.69 และหลังจากการ จัดการเรียนรู้อบรม 4 แผนแล้วทำการทดสอบหลังเรียนจำนวน 40 ข้อ มีค่าเฉลี่ย 34.77 ซึ่งสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทยทั้ง 4 แผน ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ณ ระดับ 0.05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้ที่สนใจงานวิจัยสามารถนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ประโยชน์ในการวางแผนการดำเนินการ

2. หน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องด้านวิจัยสามารถนำผลการวิจัยนี้ไปพัฒนาและประยุกต์ใช้เพื่อจัด กระบวนการบริการจัดการงานวิจัยต่อไปให้มีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำสื่อเทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัล เช่น วิดีทัศน์ แอนิเมชัน หรือสื่อเสมือนจริง มาบูรณาการร่วมกับ กิจกรรมการ แสดงบทบาทสมมติ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน

2. ควรศึกษาเทคนิคการสอนอื่นๆ ที่มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ชนาธิป พรกุล. (2544). *แคลส: รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

นิชา โสภณ, ปริญญา ทองสอน และปานเพชร ร่มไทร. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ร่วมกับการ เรียนแบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการสื่อสารและเจตคติต่อการเรียน ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมหาจุฬาริชาการ*, 10(2),156.

นิชา โสภณ. (2565). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการสื่อสาร และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.

ดวงกมล อุ่นตาดี และกรวิภา สรรพกิจจำนง. (2565). ผลการใช้เทคนิคการสอนบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, 23(2), 190 - 201.

ทิตนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2547). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 2*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

พระคทา สคารโว (เรือนเงิน), พระวิเทศพรหมคุณ, บุญเลิศ จีรภัทช. (2561). กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาท ไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร. *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์* ๗ - 139 - ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม 2561 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระมหาอานนท์ อานนโท, สัญญา สดประเสริฐ, ผุสดี จิระวัฒนกิจ, พระมหาสงคราม จันทร์ทาศิริ และพระคทา สคารโว. (2562). ผลสัมฤทธิ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มารยาทไทย :บทบาทสมมติ. *วารสารศิลปศาสตร์ราชมงคลสุวรรณภูมิ*, 1(3),1-15.



- พิชิตชัย เทียงท่า. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 7(4), 88-97.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2544). *การวัดผลการศึกษา*. มหาสารคาม: ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุดารัตน์ สังสมานันท์, อัคราพร สุขทอง และธงชัย สุขแสง. (2567). การจัดการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธ และมารยาทชาวพุทธ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ. *วารสารมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*, 15(2)