

การพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคม โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6\*

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL AWARENESS THROUGH ROLE-PLAYING  
APPROACH FOR SIXTH-GRADE STUDENTS

พัชรพงศ์ อุดมกัน<sup>1</sup>, วัชรีย์ แซงบุญเรือง<sup>2</sup>, พิจิตรา ธงพานิช<sup>3</sup>

Patcharapong Audomgun<sup>1</sup>, Watcharee Sangboonraung<sup>2</sup>, Phichitra Thongpanit<sup>3</sup>

มหาวิทยาลัยนครพนม<sup>1,2,3</sup>

Nakhon Phanom University<sup>1,2,3</sup>

Email : 656150710118@npu.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคม โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ซึ่งนำบทบาทสมมติเข้ามาเสริมการเรียนรู้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ 2) เปรียบเทียบการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนบ้านนาขามโนนสวนปอ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. การตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3. ความพึงพอใจของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การพัฒนา; การตระหนักรู้ทางสังคม; บทบาทสมมติ

## ABSTRACT

Social awareness is an important skill in the 21st century for people to live happily in society. Role-playing activities can be used to develop such a skill. The purposes of this research were: 1) Comparing student learning outcomes between before class and after class using role-playing activities 2) Comparing students' social awareness before class and after class using role-play activities and 3) Study student satisfaction with learning activities using role-play activities. The sample used in the research was 30 students in Grade 6, Ban Na Kham Non Suan Po School Group, Semester 2, Academic Year 2023, under the Bueng Kan Primary Educational Service Area Office. The tools used in the research are as follows: 1) learning plans using role play activities, 4 plans, 3 hours per plan, total 12 hours. 2) Academic achievement test. 3) Student Social Awareness Scale and 4) Student satisfaction questionnaire. The statistics for data analysis were mean, standard deviation and dependent samples t-test.

The findings were as follows: 1. Student learning outcomes after studying is higher than before studying. Statistically significant at the .01 level. 2. Students' social awareness was higher after studying than before. Statistically significant at the .01 level. And 3. Overall student satisfaction is at a high level.

**Keywords :** Development; Social Awareness; Role-Playing

### 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

เมื่อโลกก้าวอย่างเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 กระแสเรียกร้องให้มีการปรับเปลี่ยนวิถีคิด - วิธีการพัฒนา “พลเมืองโลก” รุ่นใหม่ ถูกจุดประกายขึ้น และได้รับการขานรับจากนักคิด นักการศึกษาทุกภูมิภาคของโลกอย่างกว้างขวาง ภายใต้กรอบคิดที่เรียกว่า 21<sup>st</sup> Century Skills ซึ่งเป็นแนวคิดในการพัฒนาคนรุ่นใหม่ให้มีคุณลักษณะที่พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตและรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เพราะโลกที่ไร้พรมแดนและแคบลง ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และการสื่อสารตลอดจนนโยบายความร่วมมือระหว่างประเทศ ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตของผู้คนในสังคมไทย และสังคมโลก ทั้งด้านบวก และด้านลบ สังคมปัจจุบันไม่ได้ต้องการเพียงคนเก่งหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านหากแต่ต้องการผู้ที่มีทักษะหลากหลายด้านประกอบกัน ได้แก่ การมีความรู้รอบในศาสตร์พื้นฐานและมีความรู้เกี่ยวกับโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม มีทักษะชีวิตและอาชีพเข้าใจความแตกต่างหลากหลายของผู้คนในสังคมของเรา และสามารถอยู่ร่วมกันบนความต่างนี้ได้ โดยมีมุมมองเชิงบวก มีทักษะในการเรียนรู้และสามารถสร้างนวัตกรรม เพื่อพัฒนางานของตนเองได้เป็นการรู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตัวเอง พัฒนางาน ให้มีประสิทธิภาพ และที่สำคัญมากที่สุด คือ การมีสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม ภายใต้การขับเคลื่อนแนวคิดดังกล่าว หน่วยงาน องค์กร รวมทั้งบุคลากรด้านการศึกษาโดยเฉพาะ “ครู” ย่อม

ถูกคาดหวังให้เป็น ผู้มีบทบาทสำคัญในการเป็นหัวขบวนในการสร้างความเปลี่ยนแปลง อันยิ่งใหญ่นี้ “ครู” ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “เปลี่ยน” ทั้งบทบาทและวิธีการสอน ครูต้องสอนให้น้อยลง และสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้มากขึ้น โดยไม่เน้นการสอนสาระวิชา แต่เน้นสร้างแรงบันดาลใจ และอำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (วิจารณ์ พานิช, 2556)

การตระหนักรู้ทางสังคมคือการเข้าไปเกี่ยวข้องกับความรู้สึกของผู้อื่น ที่จะทำให้เกิดความเข้าใจตนเองที่เกิดจากความรู้หรือเอกลักษณ์ของตนเอง สิ่งสำคัญของการตระหนักรู้ทางสังคมคือการไว้ใจซึ่งกันและกัน (Ossimitz, 2005) การพัฒนาบุคคลให้เกิดการตระหนักรู้ทางสังคม สามารถพัฒนาได้ตลอดช่วงวัยคือตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นที่เริ่มการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม วัยรุ่นจะเปรียบเทียบกับตนเองกับสังคมภายนอก เพื่อพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของตนเอง นอกจากนี้ช่วงวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมที่เด่นชัด เพราะเป็นวัยที่มีความพยายามจะเข้าใจผู้อื่นโดยการเปรียบเทียบกับระบบของสังคมก่อนการแสดงพฤติกรรม หากวัยรุ่นมีการตระหนักรู้ทางสังคมก็จะมีความรู้สึกไวต่อสังคม มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีการติดต่อสื่อสารที่เหมาะสม และอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมได้ (Shaffer, 2000 อ้างถึงใน จันทร์สม คังคา, 2552) ส่วนบุคคลที่มีการตระหนักรู้ทางสังคมจะเป็นผู้ที่มีกระบวนการในการรับรู้ บุคคลอื่นในสังคม มีความสามารถในการรับรู้อารมณ์ และความรู้สึกของบุคคลอื่น เข้าใจ สถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในขณะที่อยู่กับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างถูกต้อง บุคคลที่ขาดทักษะ ด้านการตระหนักรู้ทางสังคมนั้น จะขาดการรับรู้และการเข้าใจทางสังคม และขาดความเห็นอก เห็นใจบุคคลอื่น ทำให้บุคคลไม่สามารถแสดงพฤติกรรมต่อบุคคลอื่นได้อย่างเหมาะสม

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ดังนี้ “การอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข การเป็นพลเมืองดีศรีราชาในหลักธรรมของศาสนา การเห็นคุณค่าของทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ความรักชาติ และภูมิใจในความเป็นไทย” และในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวถึงเหตุผลที่ต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมว่า สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากร ที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึง การพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลาตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิต การปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคม การอยู่ร่วมกันของคนในสังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กันและมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดีมีความรับผิดชอบ มีความรู้ทักษะคุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม ปัญหาการเรียนการสอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ครูส่วนใหญ่จะใช้วิธีสอนแบบบรรยายอย่างเดียว ไม่เห็นความสำคัญของการใช้สื่อ และผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการ

เรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมน้อยมาก เพราะคิดว่าเป็นเรื่องที่ไม่สำคัญ นำไปหน่าย และต้องท่องจำ เน้นครูเป็นศูนย์กลางมากกว่าการฝึกให้ผู้เรียนได้พูดและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนไม่กล้าแสดงออก หรือไม่กล้านำเสนอผลงาน ขาดทักษะการสื่อสาร และไม่สามารถนำเรื่องที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

รูปแบบของการวิจัยครั้งนี้เน้นไปที่เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role playing) ที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ซึ่งวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกมาตามความรู้สึกริเริ่มคิดของตน และนำเอาทักษะการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบว่าเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ (ทิตนา แคมมณี, 2564) โดยประโยชน์ของวิธีการสอนแบบบทบาทสมมติ คือ ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น หรือความสำคัญของสิ่งของในเรื่อง สามารถปรับความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนฝูงได้ ผู้เรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจจากบทบาทสมมติ ซึ่งมีสถานการณ์ของความขัดแย้งแฝงอยู่ ผู้แสดงได้รู้จักใช้ไหวพริบในการแก้ปัญหาและตัดสินใจ และรู้จักวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาเพื่อแก้ไขปัญหานั้นได้ตรงจุด ผู้เรียนเห็นแนวทางการนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงเป็นการสร้างความสามัคคีระหว่างกลุ่ม การทำงานร่วมกันจะทำให้ทุกคนมีความเข้าใจกันและรู้จักปรับปรุงตนเองให้เข้ากับผู้อื่น ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในการปฏิบัติให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ทำให้บทเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้รับความสนใจ และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หลาย ๆ ด้าน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผู้สอน ได้เรียนรู้ความต้องการของผู้เรียนที่ได้เปิดเผยความต้องการของตนเองออกมาอย่างไม่มีตัว ผู้สอนได้รู้ความสามารถ อุปนิสัยการทำงาน การปรับตัวเข้ากับผู้อื่นของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงความสามารถ ความเข้าใจของตนต่อชุมชน (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2550)

ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการตระหนักรู้ทางสังคมที่ส่งผลโดยตรงต่อการดำเนินชีวิตของผู้เรียนและยังส่งผลกระทบต่อสังคมและประเทศชาติต่อไป โดยในวัยเด็กตอนปลายซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงก่อนเข้าสู่วัยรุ่น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคม โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อพัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และเคารพผู้อื่นอย่างเหมาะสมตามวัย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข และเป็นแนวทางในการพัฒนาด้านอื่น ๆ ให้แก่ผู้เรียนต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 เพื่อเปรียบเทียบการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### 3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้นหลังการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2 นักเรียนมีพฤติกรรมการตระหนักรู้ทางสังคมสูงขึ้นหลังการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.3 เป็นข้อมูลเพื่อพัฒนาด้านกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หรือกลุ่มสาระอื่นที่มีความสนใจต่อไป

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาการพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคม โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยการวิจัยครั้งนี้มีองค์ประกอบ ดังนี้

#### 4.1 ประชากรและตัวอย่าง

4.1.1 ประชากรในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนบึงโขงหลง อำเภอบึงโขงหลง จังหวัดบึงกาฬ สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 มี 9 โรงเรียน จำนวน 271 คน

4.1.2 ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียนบ้านนาขามโนนสวนปอ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

#### 4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 4 แผน

4.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

4.2.3 แบบวัดการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

4.2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

#### 4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.1 แบบแผนการวิจัย แบบแผนการทดลองใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว และมีการวัดก่อนการทดลอง 1 ครั้ง และหลังการทดลอง 1 ครั้ง (One Group Pretest Posttest Design)

4.3.2 ขั้นตอนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านนาขามโนนสวนปอ จำนวน 30 คน

#### 4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t - test แบบ dependent samples

4.4.2 วิเคราะห์การตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบการตระหนักรู้ทางสังคม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t - test แบบ dependent samples

4.4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การแปลความหมาย 5 ระดับ

### 5. ผลการวิจัย

5.1 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังเรียนนักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

**ตารางที่ 1** การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\Sigma D$	$\Sigma D^2$	t	Sig. (1 - tailed)
ก่อนเรียน	30	30	15.40	1.04	275	2,543	57.43**	.00
หลังเรียน	30	30	24.57	1.10				

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 15.40 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.57 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยที่การกระจายของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน คือ 1.04 และ 1.10 ตามลำดับ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนนักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.2 เปรียบเทียบผลการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังเรียนนักเรียนมีการตระหนักรู้ทางสังคมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน พบว่า หลังการเรียนนักเรียนมีการตระหนักรู้ทางสังคมสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**ตารางที่ 2** การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้				t	Sig. (1 - tailed)
	ก่อนเรียน		หลังเรียน			
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. การรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น	2.73	0.46	3.69	0.80	9.32**	.00
2. การให้ความสนใจผู้อื่น	2.81	0.56	3.66	0.88	8.65**	.00
3. การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	2.42	0.36	3.79	1.03	9.17**	.00
4. การรู้จักคิดทางสังคม	2.35	0.38	3.67	0.96	10.04**	.00
รวม	2.57	0.37	3.70	0.92	10.17**	.00

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังการเรียนนักเรียนมีการตระหนักรู้ทางสังคมสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน พบว่า หลังการเรียนนักเรียนมีการตระหนักรู้ทางสังคมสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก

**ตารางที่ 3** ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ฉันชอบที่ครูอธิบายเนื้อหาและใบงานให้ฉันเข้าใจก่อนเรียน	4.20	0.48	มาก
2. ฉันพอใจที่ครูจัดกลุ่มให้แสดงร่วมกับเพื่อน	4.20	0.48	มาก

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3. ฉันสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน	4.37	0.49	มาก
4. ฉันพอใจที่ครูคอยให้คำปรึกษาเวลาทำกิจกรรมภายในกลุ่ม	4.23	0.43	มาก
5. ฉันชอบที่ได้มีส่วนร่วมในการสังเกตการแสดงของเพื่อน	4.33	0.48	มาก
6. ฉันพอใจในกิจกรรมนี้เพราะทำให้ฉันกล้าแสดงออก	4.27	0.52	มาก
7. ฉันสนุกที่ได้มีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงานร่วมกันในกลุ่ม	4.20	0.41	มาก
8. เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ฉันสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามได้ดี	4.40	0.50	มาก
9. ฉันประทับใจกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ฉันได้ลงมือปฏิบัติและเข้าใจในเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมากขึ้น	4.37	0.43	มาก
10. ฉันชอบการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเพราะทำให้เข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้มากขึ้น	4.33	0.48	มาก
รวม	4.29	0.35	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.29$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกข้อเรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ฉันสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามได้ดี ( $\bar{X} = 4.40$ ) ฉันประทับใจกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ฉันได้ลงมือปฏิบัติและเข้าใจในเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมากขึ้น ( $\bar{X} = 4.37$ ) และฉันสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ( $\bar{X} = 4.37$ ) ตามลำดับ

## 6. อภิปรายผลการวิจัย

6.1 จากผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังเรียนนักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติมีองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียน และมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พัชรกมล เต็มใจ (2560) ได้ทำการวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบบทบาทสมมติกับการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบบทบาทสมมติกับการสอนแบบปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 2) นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบบทบาทสมมติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง



สถิติที่ .01 ผลการวิจัยของ ชัญญชิตา น้อยวิเศษ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการวิจัยของ จิรัชย์ แสนคำภา (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

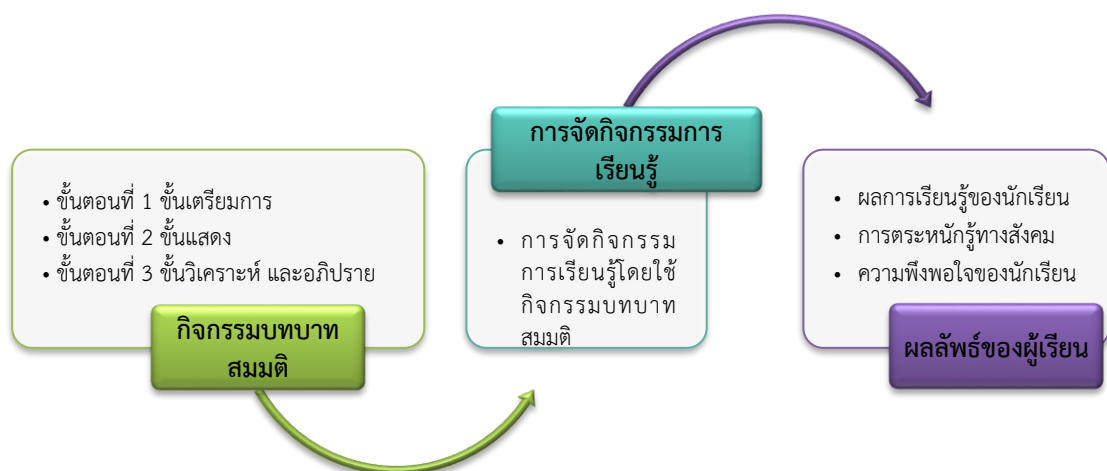
6.2 เปรียบเทียบผลการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า หลังเรียนนักเรียนมีการตระหนักรู้ทางสังคมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน พบว่า หลังการเรียนนักเรียนมีการตระหนักรู้ทางสังคมสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากหลังการเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมประชาธิปไตยโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติแล้วทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกและเกิดความตระหนักรู้ทางสังคมในเรื่องการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้ทางสังคม ดังที่ Ossimitz (2005) กล่าวว่า การตระหนักรู้ทางสังคมว่า หมายถึง การเข้าไปเกี่ยวข้องกับความรู้สึกของผู้อื่น ที่จะทำให้เกิดความเข้าใจตนเองที่เกิดจากความรู้หรือเอกลักษณ์ของตนเอง สิ่งสำคัญของการตระหนักรู้ทางสังคมคือการใส่ใจซึ่งกันและกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เสกข์ วงศ์พิพันธ์ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยการให้คำปรึกษากลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า 1) การตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนโดยรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับสูง ยกเว้นด้านการให้ความสนใจผู้อื่นที่อยู่ในระดับปานกลาง 2) หลังการให้คำปรึกษากลุ่ม นักเรียนกลุ่มทดลองมีการตระหนักรู้ทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) หลังการให้คำปรึกษากลุ่ม นักเรียนกลุ่มทดลองมีการตระหนักรู้ทางสังคมสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

6.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนที่ได้เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กิจกรรมประชาธิปไตย โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเกิดการพัฒนาตนเองเพราะเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามได้ดี นักเรียนมีความประทับใจกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ได้ลงมือปฏิบัติและเข้าใจในเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมากขึ้น และสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ดังที่ Rogers (1974 อ้างถึงใน บุญยงค์ ตาลวิลาส, 2562) ที่กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจของนักเรียนในการศึกษาเล่าเรียนจะเกิดจากองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ คือ คุณสมบัติของครู เนื้อหา วิธีสอน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อและ

แหล่งเรียนรู้การวัดและประเมินผลของครู จึงจะประสบความสำเร็จในการเรียนการสอน ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้บริหารและครูในโรงเรียนที่จะสรรค์สร้างความสุขในการเรียนให้กับนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนเกิดความพึงพอใจ มีความรักและความกระตือรือร้นในการเล่าเรียน โดยการปรับปรุง องค์ประกอบต่าง ๆ ของครูมีการยกย่องให้กำลังใจแก่นักเรียนที่กระทำความดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับ เพื่อนนักเรียนส่งเสริมให้นักเรียนมีความเจริญก้าวหน้า การสร้างสภาพแวดล้อมเกี่ยวกับอาคาร สถานที่ที่เหมาะสม น่าอยู่ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น รวมทั้งรับฟังและให้ความ ช่วยเหลือ เมื่อนักเรียนมีปัญหาทุกซักร้อน ปัจจัยความพึงพอใจนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะส่งผล ให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการศึกษาเล่าเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชนัญชิตา น้อยวิเศษ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับการแสดง บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยเทคนิค การสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการ จัดการเรียนรู้ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นด้านพบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือด้านบทบาทผู้เรียนอยู่ในระดับมาก และ ด้านการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือด้านบทบาทผู้สอนอยู่ในระดับ มาก และผลการวิจัยของ จิรัสย์ แสนคำภา (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ แบบบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก

### 7. องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัย เรื่องการพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคม โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้เกิดองค์ความรู้ที่สามารถเกิดขึ้นได้จริงเป็นไปตามสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ พอสรุปได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวทางการพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคม โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 ผู้บริหารและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคมของผู้เรียนและกำหนดนโยบายการพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคมของผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติให้เกิดผลเป็นรูปธรรมชัดเจน

8.1.2 ผู้บริหารโรงเรียนควรมีนโยบายในการพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคมของผู้เรียนโดยมอบนโยบาย แนวทางการปฏิบัติให้กับครูผู้สอนและมีการจัดอบรมให้ความรู้เพื่อให้เกิดการพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคมของผู้เรียนได้อย่างเต็มตามศักยภาพของผู้เรียน

### 8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติผู้สอนต้องมีการสร้างความเข้าใจในการใช้แสดงบทบาทสมมติของผู้เรียนให้ชัดเจนและผู้สอนควรทำความเข้าใจกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเป็นอย่างมาก เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถวางแผนการสอนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมไปถึงการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการดังกล่าวในทุก ๆ ด้าน

8.2.2 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติพบว่าผู้เรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนานและอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามบทบาทสมมติ ทำให้เกิดการสร้างองค์ความรู้และการสรุปองค์ความรู้ด้วยตัวเอง และการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียนซึ่งสามารถทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงได้มากยิ่งขึ้นกว่าการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายเนื้อหาในชั้นเรียน ดังนั้น ครูควรเตรียมความพร้อมมากยิ่งขึ้นในเรื่องต่าง ๆ เช่น ใบกิจกรรม หรือใบความรู้เพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและเกิดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนมากขึ้น

### 8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

8.3.1 ควรมีการศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ทำการเปรียบเทียบคะแนนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนตามรูปแบบดังกล่าวกับกลุ่มควบคุมที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

8.3.2 ควรมีการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ยุทธวิธีเมตาคอกนิชัน เป็นต้น

8.3.3 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ไปใช้กับระดับชั้นอื่น ๆ หรือนำไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น ภาษาไทย การงานอาชีพ และอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

## 9. บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

- จันทร์สม คังคา. (2552). ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ต่อการตระหนักรู้ทางสังคมของนิสิต  
ชั้นปีที่ 1 ที่พักในหอพักมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จิรัสย์ แสนคำภา. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทชาวพุทธ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา.  
บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชญ์ชิตา น้อยวิเศษ. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับการ  
แสดงบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์  
รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัย  
หาดใหญ่.
- ทีศนา แคมมณี. (2564). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้ เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี  
ประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 25. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญยงค์ ตาลวิลาส. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดห้องเรียนกลับ  
ด้านโดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือแบบ TAI เรื่อง เรขาคณิตวิเคราะห์ ชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน.  
บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- พัชรกมล เต็มใจ. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา และความสามารถในการ  
คิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนแบบบทบาทสมมติกับ  
การสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา.  
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เอส.อาร์.  
พรีนติ้ง แมสโปรดักส์.
- สุคนธ์ สีนธพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.  
กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- เสกข์ วงศ์พิพันธ์. (2564). การเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ตอนปลาย โดยการให้คำปรึกษากลุ่ม. วารสารศึกษาศาสตร์ มจร. 9(2). 107–118.
- Ossimitz, G. (2005). Information, Communication and Social Awareness. Hawai :  
Hawai University.