



Development of a Flipped Classroom Learning Model Integrated with Role-Playing Activities in Health Education Class on the Topic of “First Aid” for Mattayomsuksa 1 Students

Santipap Kotirat and Thipharat Suriyanuwat*

Faculty of Education (Innovation of Physical Education and Sports), Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

E-mail: santipapkotirat2025@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-2361-9652>

Corresponding author e-mail: thipharatsuriyanuwat@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-4702-4028>

Received 12/07/2025

Revised 09/04/2026

Accepted 10/05/2026

Abstract

Background and Aims: The instructional methods employed by educators in organizing learning activities play a crucial role in enabling students to achieve predetermined learning objectives, enhance their knowledge and experiences, and develop essential skills that serve as a foundation for future life. This reflects a shift in instructional approaches from traditional teacher-centered methods, where knowledge is delivered directly by the teacher, to student-centered learning, in which learners are encouraged to explore and construct knowledge independently through activities and teacher-designed technological media, with the teacher serving as a facilitator and guide. This research aimed to 1) develop a flipped classroom learning model integrated with role-playing activities in Health Education class on the topic of “First Aid” for mattayomsuksa 1 students, with a target efficiency of 80/80, 2) compare the students’ academic achievement before and after the implementation of the developed flipped classroom learning model integrated with role-playing activities in Health Education class on the topic of “First Aid,” and 3) assess the students’ satisfaction with the implementation of the model.

Methodology: The research sample consisted of 35 Grade 1/1 students enrolled in the first semester of the 2023 academic year at Chiang Yuen Pittayakhom School, Chiang Yuen Sub-district, Chiang Yuen District, Maha Sarakham Province. The sample was selected through Simple Random Sampling using the classroom as the unit of sampling. The research instruments were 1) an instructional plan for a Health Education class on the topic of First Aid, 2) A 20-item multiple-choice achievement test with four answer options per item, and 3) a 20-item 5-point scale satisfaction questionnaire. Collected data were analyzed using percentages, mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

Results: 1) The developed flipped classroom learning model integrated with role-playing activities in Health Education class on the topic of “First Aid” for mattayomsuksa 1 students achieved an academic efficiency (E_1/E_2) of 97.89/88.43, meeting the 80/80 criterion, 2) The mattayomsuksa 1 students' post-instruction academic achievement scores were significantly higher than their pre-





instruction scores at the .05 level of statistical significance, and The students reported a high level of satisfaction with the developed model.

Conclusion: The researchers implemented learning activities designed to enhance the students' development across all three learning domains: cognitive, psychomotor, and affective—through the developed six-step flipped classroom model, consisting of 1) Preparation, 2) Presentation of the learned knowledge, 3) Knowledge exchange, 4) Hands-on practice, 5) Presentation of the created work, and 6) Lesson summarization. These were integrated with a seven-step role-playing framework: 1) Teacher and students introduce the scenario and assigned roles, 2) Selection of role players, 3) Preparation of observers by the teacher, 4) Role-playing and behavioral observation by the students, 5) Discussion of the knowledge, thoughts, feelings, and expressed behaviors, 6) Reflection and summary of the learning experience by both teacher and students, and 7) Assessment of the students' learning outcomes by the teacher. The integration enabled the achievement of this research's objectives.

Keywords: Instructional Plan; Flipped Classroom; Role-Playing; First Aid; Health Education

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ วิชาสุขศึกษา เรื่องการปฐมพยาบาล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สันติภาพ โกฏีรัตน์ และทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร

คณะครุศาสตร์ (สาขานวัตกรรมการสอนและการศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด ส่งเสริมความรู้และประสบการณ์ พัฒนาและฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่จะเป็นพื้นฐานต่อการใช้ชีวิตในอนาคต ซึ่งปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนจากครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียนหน้าชั้นเรียนมาเป็นนักเรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านกิจกรรมและสื่อเทคโนโลยีที่ครูเป็นผู้จัดทำขึ้น ครูมีหน้าที่คอยให้คำแนะนำ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2)เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนกับหลังเรียน และ 3)ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ระเบียบวิธีการวิจัย: กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 35 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1)แผนการจัดการเรียนรู้ 2)แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3)แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test Dependent Samples)

ผลการวิจัย: 1)การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 97.89/88.43 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2)นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3)นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.75$, S.D.= 0.09)

สรุปผล: ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้านแก่ผู้เรียน ได้แก่ พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ตามแนวคิดของห้องเรียนกลับด้าน 6 ขั้นตอน คือ 1)การเตรียมความพร้อม 2)ขั้นนำเสนอความรู้ที่ศึกษาเรียนรู้ 3)ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4)ขั้นลงมือปฏิบัติ 5)ขั้นนำเสนอผลงาน และ 6)ขั้นสรุปบทเรียน ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ 7 ขั้นตอน คือ 1)ผู้สอนและผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์และบทบาทสมมติ 2)ผู้สอน และผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาทสมมติ 3)ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์ 4)ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติและสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก 5)ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออก 6)ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ และ 7)ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน จึงทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้; ห้องเรียนกลับด้าน; บทบาทสมมติ; ปฐมพยาบาล; สุขศึกษา

บทนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อชีวิตประจำวันโดยมุ่งเน้นความสำคัญเกี่ยวกับสุขภาพของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณ สุขภาพหรือสุขภาพจะเป็นเรื่องสำคัญเพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิตซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสมรวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัยอันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ นอกจากนี้ยังเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพการสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งมั่นในการพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานให้เป็น “การศึกษาขั้นพื้นฐานวิถีใหม่ วิถีคุณภาพ” มุ่งเน้นความปลอดภัยในสถานศึกษา ส่งเสริมโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและบริหารจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการบริหารจัดการตามมาตรการ 3 ป ได้แก่ ป้องกัน ปลูกฝัง และปราบปรามให้เกิดความปลอดภัยให้มากที่สุดและไม่ให้เกิดเหตุการณ์นั้นซ้ำอีก เพื่อสร้างความมั่นใจและความเชื่อมั่นให้แก่นักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครอง และประชาชนทั่วไปในการที่จะได้เรียนรู้อย่างมีคุณภาพ และเกิดความปลอดภัยอย่างมั่นคงและยั่งยืน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564)

กระบวนการเรียนและการสอนจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องมีการสร้างและพัฒนาให้เหมาะสมกับสภาพความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยครูมีบทบาทที่ต้องทำให้บทเรียนมีความสอดคล้องกับชีวิตจริง เป็นโค้ชหรือพี่เลี้ยงและเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติ ออกแบบรูปแบบการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยให้บรรลุเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (จินตนา ศิริธัญญรัตน์, 2561) วิธีการสอนเพื่อให้เกิดทักษะสำคัญจึงต้องจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยการลงมือปฏิบัติเองซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการศึกษาในทุกระดับชั้น (อาทิตย์ ชาวคำ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย, 2566) การแสดงบทบาทสมมติจึงเป็นเทคนิคการสอนรูปแบบหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาท สภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้นผ่านการแสดงออกต่าง ๆ นับว่าเป็นการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้เรียนโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีทักษะในการแก้ไขปัญหาด้วยตัวเองและรู้จักที่จะทำงานทีม (นรรัตน์ ผืนเขียว, 2562) เมื่อมีการจัดการเรียนการสอนร่วมกันกับการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ไม่ได้จำกัดเฉพาะในห้องเรียนซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมยุคปัจจุบันทำให้มนุษย์เรียนรู้และปรับตัวจากสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้นในวิถีใหม่ ห้องเรียนกลับด้านจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยการออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกสถานที่ และทุกเวลา (วิจารณ์ พานิช, 2556)

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ วิชาสุขศึกษา เรื่องการปฐมพยาบาล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งได้จัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาที่บ้านหรือจากภายนอกห้องเรียนแล้วทำกิจกรรมในห้องเรียน มีผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ และให้ผู้เรียนสวมบทบาทสมมติในสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและแสดงออกในเรื่องของการสร้างความปลอดภัย ฝึกฝนทักษะการปฐมพยาบาล การใช้เครื่องมือปฐมพยาบาลเมื่อเกิดอุบัติเหตุขึ้นจริงผู้เรียนควรรับมือกับสถานการณ์อย่างไร เพื่อช่วยเหลือชีวิต ลดความรุนแรงของการบาดเจ็บ และบรรเทาความเจ็บปวดทรมานจากอุบัติเหตุที่เกิดขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ

การทบทวนวรรณกรรม

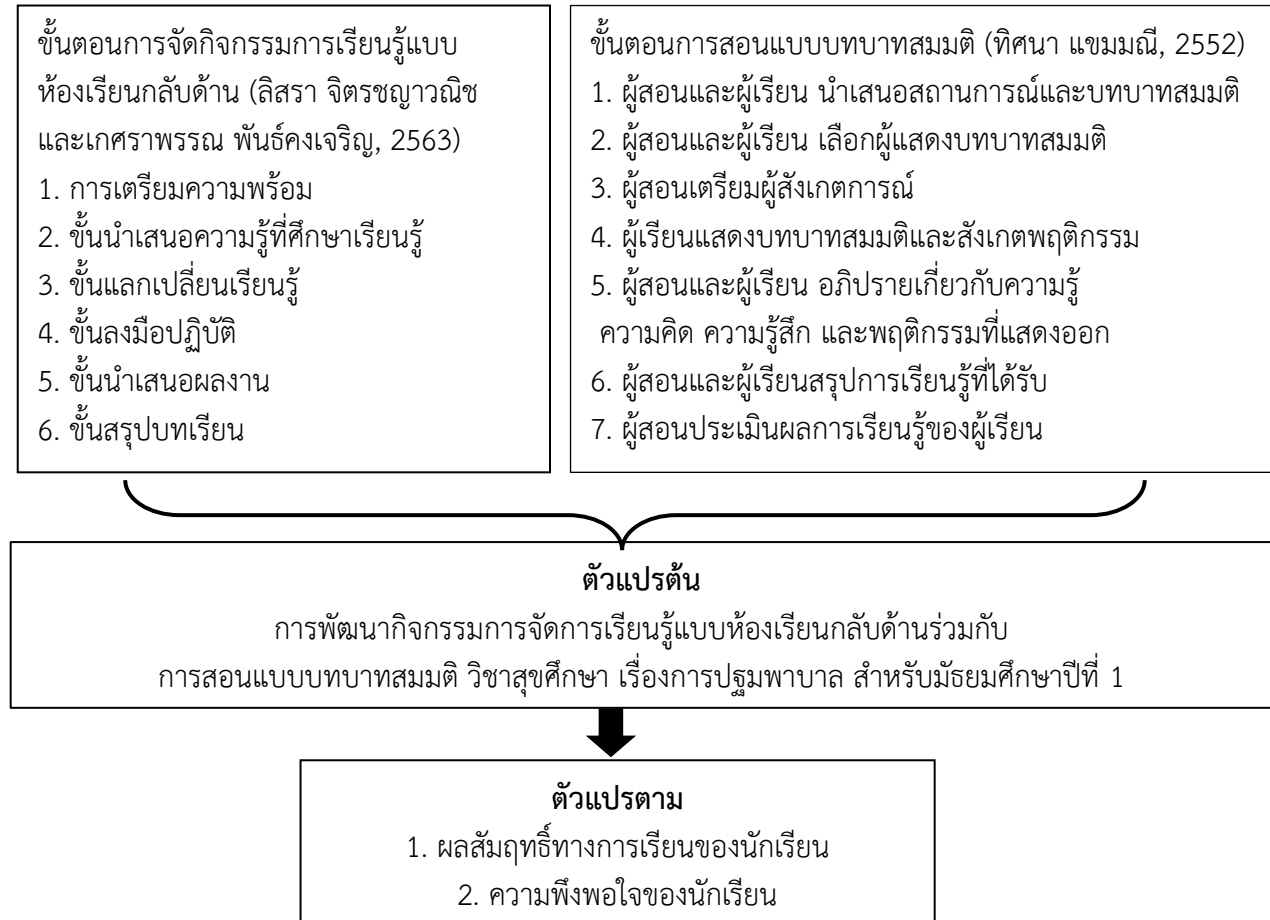
1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี โดยมุ่งเน้นการปรับรูปแบบการเรียนรู้จากการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียนไปสู่รูปแบบที่ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุกมากขึ้น ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาด้วยตนเองล่วงหน้าผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ผู้สอนเตรียมไว้จากนั้นจึงใช้เวลาในชั้นเรียนทำกิจกรรม อภิปราย และแก้ปัญหาาร่วมกัน ซึ่งบทบาทของผู้สอนได้เปลี่ยนแปลงจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่การเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ที่ทำหน้าที่วางแผนกิจกรรม สนับสนุนการเรียนรู้ ให้คำแนะนำ และประเมินผลอย่างต่อเนื่อง จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสนับสนุนดังกล่าวช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21

2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role play) เป็นกระบวนการสอนที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยอาศัยการจำลองสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงกับบริบทจริงเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทและแสดงออกตามความรู้ ความคิด และความรู้สึกของตนเองอย่างอิสระที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ที่ได้รับกับแนวคิดทางทฤษฎีจากการสังเกตพฤติกรรม การแสดงออกทางอารมณ์ และกระบวนการคิดของผู้แสดง ถูกนำมาใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้ในตนเองและความเข้าใจผู้อื่นมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ การเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล และการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและการจัดกิจกรรมการสอนแบบบทบาทสมมติ รายละเอียดดังนี้

แนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและการจัดกิจกรรมการสอนแบบบทบาทสมมติ

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 7 ห้อง รวม 235 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1)แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ 2)แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) ซึ่งเป็นแบบ

ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 3)แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฯ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย:

1) การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

- 1.1) ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- 1.2) ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและบทบาทสมมติ แล้วกำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.3) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวนทั้งหมด 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
- 1.4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับกลุ่มย่อย พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 97.89/88.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2) การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 2.1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ สมนึก ภัททิยธนี (2560)
- 2.2) ศึกษาสาระการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ
- 2.3) วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้น และจำนวนข้อสอบที่ต้องการโดยสร้างเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
- 2.4) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรง (IOC)
- 2.5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดสอบ (Try-Out) กับนักเรียนที่เคยเรียนผ่านมาแล้วและนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น แล้วคัดเลือก 20 ข้อเพื่อใช้เป็นฉบับจริง

3) การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

- 3.1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแล้วสร้างข้อคำถาม จำนวน 40 ข้อ ตามโครงสร้างของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
- 3.2) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรง (IOC) แล้วคัดเลือก 20 ข้อเพื่อใช้เป็นฉบับจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล:

- 1) ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เรื่องการปฐมพยาบาล ใช้เวลาในการทดสอบ 1 คาบเรียน
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ พร้อมประเมินผลการทำงานกิจกรรมระหว่าง
- 3) ทดสอบหลังเรียน (Post-test) เรื่องการปฐมพยาบาล โดยใช้เวลาในการทดสอบ 1 คาบเรียน
- 4) นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ฯ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย:

- 1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ฯ โดยการคำนวณอัตราส่วนระหว่างค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนกับค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (E_1/E_2)
- 2) วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

3) วิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนโดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ วิชาสุขศึกษา เรื่องการปฐมพยาบาล (E_1/E_2) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

ประสิทธิภาพของแผน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E_1/E_2	ผลการเปรียบเทียบ 80/80
กระบวนการ	80	78.31	97.89	97.89/88.43	เป็นไปตามเกณฑ์
ผลลัพธ์	20	17.69	88.43		

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ วิชาสุขศึกษา เรื่องการปฐมพยาบาล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 97.89/88.43 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	df	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	35	20	11.06	1.73	6.63	34	20.20	0.001
หลังเรียน	35	20	17.69	1.68				

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 11.06 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 17.69 คะแนน แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ



ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่เรียนช่วยเพิ่มความเข้าใจ	4.97	0.17	มากที่สุด
2	นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน	5.00	0.00	มากที่สุด
3	นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ	4.74	0.44	มากที่สุด
4	นักเรียนพึงพอใจต่อเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการ	4.09	0.37	มาก
5	นักเรียนชอบเนื้อหาเรียนแล้วสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ	5.00	0.00	มากที่สุด
6	นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิดีโอประกอบเนื้อหาเข้าใจง่าย ชัดเจน	4.89	0.32	มากที่สุด
7	นักเรียนพึงพอใจต่อสื่อการเรียนที่สามารถนำความรู้มาปฏิบัติกิจกรรมในห้องเรียนได้	4.43	0.50	มาก
8	นักเรียนชอบเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ	5.00	0.00	มากที่สุด
9	นักเรียนพึงพอใจต่อสื่อการสอนที่มีเนื้อหาไม่ซับซ้อน	4.91	0.28	มากที่สุด
10	นักเรียนพึงพอใจต่อสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
11	นักเรียนพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติที่ช่วยให้นักเรียนมีเข้าใจเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลได้ดีมากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
12	นักเรียนพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนแบบบทบาทสมมติที่ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่	5.00	0.00	มากที่สุด
13	นักเรียนพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่ช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลา	5.00	0.00	มากที่สุด
14	นักเรียนพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติที่ช่วยสร้างประสบการณ์การปฐมพยาบาลได้ดี	4.31	0.47	มาก
15	นักเรียนพึงพอใจที่สามารถแก้สถานการณ์เฉพาะหน้าได้ระหว่างปฐมพยาบาล	4.03	0.38	มาก
16	นักเรียนมีความพึงพอใจที่สามารถปฐมพยาบาลเบื้องต้นผู้ป่วยได้	4.57	0.56	มากที่สุด
17	นักเรียนสามารถปฐมพยาบาลเบื้องต้นตามหลักการปฐมพยาบาลเบื้องต้นได้	4.17	0.38	มาก
18	นักเรียนพึงพอใจต่อการมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล	4.94	0.24	มากที่สุด
19	นักเรียนพึงพอใจที่ได้รับการชมเชยในการตอบคำถาม	5.00	0.00	มากที่สุด

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
20	นักเรียนพึงพอใจที่ได้รับการแนะแนวทางของคำตอบ	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม	4.75	0.09	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.75$, S.D.= 0.09)

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ตามแนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้าน 6 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมความพร้อม 2) ช้้นนำเสนอความรู้ที่ศึกษาเรียนรู้ 3) ช้้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) ช้้นลงมือปฏิบัติ 5) ช้้นนำเสนอผลงาน 6) ช้้นสรุปบทเรียน ร่วมกับกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบบทบาทสมมติ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ผู้สอนและผู้เรียน นำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ 2) ผู้สอนและผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาทสมมติ 3) ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์ 4) ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติและสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก 5) ผู้สอนและผู้เรียน อภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออก 6) ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ 7) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุรเชษฐ์ วิศวิธีรานนท์ (2564) เรื่อง ผลของการใช้วิธีการสอนพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ พบว่าแบบประเมินทักษะฟุตบอลมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมจากสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงกับเหตุการณ์จริง ได้ฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าสำหรับการปฐมพยาบาลผู้ป่วย ได้สรุปและร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักเรียนด้วยกันและครู อีกทั้งยังสามารถทบทวนเนื้อหาบทเรียนได้อยู่ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิไลวรรณ ศิริอรธ (2562) เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และการคิดเชิงวิพากษ์หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากที่บ้าน สามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลาจนผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และทำกิจกรรมในชั้นเรียนด้วยการแสดงบทบาทสมมติกล่าวคือนักเรียนทำการบ้านที่โรงเรียนและเรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้านระหว่างที่

นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจะมีครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนคอยสังเกตการณ์ สำหรับการแสดงบทบาทสมมติ กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ น่าสนใจ จึงช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้และพฤติกรรม การเรียนรู้ที่ดี ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และในทุกครั้งที่ปฏิบัติกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้แจ้ง ผลการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบหลังเสร็จสิ้นกระบวนการท้ายคาบเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นในการพัฒนา ตนเองและการทำกิจกรรมครั้งต่อไปให้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเบญจพร สุคนธร (2561) เรื่องการใช้ ห้องเรียนกลับด้านในการเรียนการสอนวิชาเคมีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนต่ำ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้สอนควรมีการเตรียมเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนได้ศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาล่วงหน้า เพื่อให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน
2. ผู้สอนควรเป็นผู้ที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้
3. ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับสื่อการสอน ช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อดึงดูดความสนใจและไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติในรายวิชาอื่น ๆ
2. ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ
3. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยเน้นการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้ครบในทุก ๆ ด้าน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 2). https://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *คู่มือการดำเนินงานความปลอดภัยสถานศึกษา*. <https://lpnpeo.moe.go.th/wp-content/uploads/2023/07/คู่มือการดำเนินงานความปลอดภัยในสถานศึกษา-ศรจ.ลำพูน.pdf>
- จินตนา ศิริธัญญรัตน์. (2561). *การออกแบบระบบการเรียนการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 1). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร. <https://www.chulabook.com/education/58424>
- นรรัชต์ ฝันเชียร. (2562, 29 ตุลาคม). เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role playing). TruePlookpanya. <https://www.trueplookpanya.com/education/content/76456>



- เบญจพร สุคนธร. (2561). แนวทางการใช้ห้องเรียนกลับด้านในการเรียนการสอนวิชาเคมีสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD). <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/3577/>
- วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง (พิมพ์ครั้งที่ 2). บริษัท เอส.อาร์. พรินติ้ง แมสโปรดักส์ จำกัด.
- วิไลวรรณ ศิริอรณ. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD). <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/9810/>
- สุรเชษฐ์ วิศวธีรานนท์. (2564). ผลของการใช้วิธีการสอนพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR at Chulalongkorn University. <https://cuir2.car.chula.ac.th/xmlui/handle/123456789/81969>
- อาทิตย์ ชาวคำ, & ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย. (2566). วิธีการสอนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผู้เรียนในฐานะพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21. วารสารครุศาสตร์ ราชภัฏเชียงใหม่, 2(2), 1-18. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/cmredujo/article/view/2836>

