

# ผลสัมฤทธิ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มารยาทไทย : บทบาทสมมติ

## ACHIEVEMENT IN ORGANIZING THAI ETIQUETTE LEARNING

### ACTIVITIES: ROLE PLAY

พระมหากานนท์ อานนโท

Phramaha Arnon Arando

สัณญา สดประเสริฐ

Sanya Sodprasert

ผุสดี จิระวัฒนกิจ

Pusadee Jirawatanakit

พระมหาสงคราม จันทรทาศิริ

Phramaha Songkhram Chantakir

พระคทา สคารโว

Phra Khatha Sakarawo

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

E-mail : arnonarnanto@gmail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เพื่อศึกษากิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทย 2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวิวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวิวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร กลุ่มประชากร จำนวน 1 ห้องทั้งหมด 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย จำนวน 4 แผน 4 ชั่วโมง 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัยเลือกตอบ ก ข ค ง แบบ 4 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ

ผลการวิจัย พบว่า 1. การจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในสาระแบบแปลกใหม่เพราะนักเรียนมีส่วนร่วมและเป็นผู้ทำกิจกรรมโดยให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตัวเองในการแสดงบทบาทสมมติที่ตนเองมีความสนใจและเกิดทักษะในขั้นตอนในการปฏิบัติจริงทำให้ผู้เรียนเข้าใจสาระการเรียนรู้ เรื่องมารยาทไทย ได้แก่ มารยาทการแสดงความรัก มารยาทในการแต่งกาย มารยาทในการสนทนา และมารยาทในการมีสัมมาคารวะ ได้ถูกต้องและสามารถแสดงมารยาทให้เหมาะสมตามกาลเทศะ เกิดเป็นนิสัยติดตัวของนักเรียนทำให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการรักและชื่นชอบประเทศไทยและมารยาทไทย 2. ผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้บทบาทสมมติทำให้นักเรียนมี



ความเข้าใจมากยิ่งขึ้นส่งผลถึงการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนที่สูงกว่าก่อนเรียน โดยคิดเป็นค่าเฉลี่ยการทดสอบก่อนเรียนจำนวน 40 ข้อมีค่าเฉลี่ย 30.69 และหลังจากการจัดการเรียนรู้ครบ 4 แผนแล้วทำการทดสอบหลังเรียนจำนวน 40 ข้อมีค่าเฉลี่ย 34.77 สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทยทั้ง 4 แผน ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ 0.05

**คำสำคัญ:** การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ, มารยาทไทย, ผลสัมฤทธิ์

## Abstract

This research was done with the objectives 1) to study some learning activities by using role-plays, 2) to study the accomplishment on Thai tradition concerning with Thai manners of secondary school in first year from Taweewattana School Yannawa district Bangkok. Population sampling was one class for 13 persons. Its tools were 1) learning plan, activities on role-plays on the Thai manners with 4 papers of plan and 4 hours, 2) testing formation on the students' accomplishment before and after learning was kinds of choices a,b,c,d around 40 items. Its results were found that students had learnt the contents in the new method with role-plays. 1) They were interested in lessons and developed their skills on procedures of such that learning by the real action on Thai manner such as Thai greeting, dress, conversation meeting in various occasions. with reserving Thai tradition. 2) Analitical results had the compared score with learning achievement before and after. They felt happy and funny in learning with the role-plays because it made them understand better and it effected to testing after learning they have got higher marks than before learning in 40 items of test. The means had score at 30.69. After learning along with 4 plans completely, they had got the 40 items of test. The means had score at 34.77. The achievement after learning with some higher means before learning was significant at level 0.05.

**Keywords:** learning activities by role-play, Thai manners, achievement

## บทนำ

ในยุคสมัยปัจจุบันวิวัฒนาการด้านสังคมและเศรษฐกิจมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วสืบเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของวัฒนธรรมตะวันตก ส่งผลให้



เยาวชนไทยรับอิทธิพลต่าง ๆ เข้ามาโดยไม่ได้ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย และยังส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตผู้คนความรู้สึกนึกคิด ขนบธรรมเนียมประเพณี ทำให้เยาวชนไทยขาดความอ่อนน้อม นุ่มนวล ขาดความเรียบร้อย จนเกือบทำให้มารยาทอันดีงามซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของความไทยสูญหายไป (กรมวิชาการ, 2534) อาจนำมาสู่ปัญหาทางสังคมได้เยาวชนไม่มีความเกรงใจผู้ใหญ่มีความหยาบคายเพราะไม่เข้าใจถึงหลักมารยาทไทยที่ดีงาม มารยาทไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทยเป็นวัฒนธรรมที่ดีงามที่เราควรรักษาและอนุรักษ์ไว้สู่รุ่นลูกหลานหลายเราจะหลีกเลี่ยงไม่ได้ว่ามารยาทไทยกับวัฒนธรรมไทยนั้นเป็นสิ่งที่เชิดชูประเทศไทยไม่ว่าจะเป็น การไหว้ การทักทาย การยิ้ม การมีสัมมาคารวะ การแต่งกายที่เป็นพื้นฐานด้านประเพณีของไทยตามประเพณีของไทยซึ่งต้องแต่งกายให้เหมาะสมให้ถูกกาลเทศะ ถ้าไม่ช่วยการอนุรักษ์มารยาทไทยอาจจะสูญหายไปได้ โดยการช่วยกันส่งเสริมให้เยาวชนไม่คิดว่าวัฒนธรรมไทยนั้นเป็นสิ่งที่ล้าสมัย แต่เป็นสิ่งที่ทำให้คนทั่วโลกรู้จักประเทศไทยโดยวัฒนธรรมของไทยนี้เอง ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางให้นักเรียนได้ยึดเป็นแนวทางการดำเนินชีวิตและรู้คุณค่าวัฒนธรรมอันดีงามที่ทรงคุณค่าของประเทศไทยที่บรรพบุรุษได้สืบทอดมาจนถึงรุ่นปัจจุบัน

บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือเทคนิคที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนได้แสดงออกในบทบาทต่าง ๆ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและรู้จักสังเกต พฤติกรรมของผู้แสดงทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก มาเป็นข้อมูลในการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองทั้งพฤติกรรมความรู้สึก พฤติกรรมที่ดีขึ้น การเรียนรู้เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติตนในบทบาทต่าง ๆ เป็นการเรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา (วันวิสาข์ สกุลณี, 2550)

ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องมารยาทไทยโดยใช้บทบาทสมมติต่อหน้านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนาแขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ถือว่าเป็นการนำเอาเอกลักษณ์ของความเป็นไทยมาสืบทอดต่อยอดแก่เยาวชนซึ่งเป็นอนาคตของชาติในอนาคตได้เรียนรู้การใช้บทบาทสมมติอย่างสนุกสนานและถูกต้องตามขอบเขตของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาให้นักเรียนได้ศึกษาและเข้าใจสามารถนำไปใช้และปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพสืบต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร



## วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยใช้แบบการวิจัย one group Pre-test, Post-test Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2542) ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงแผนการวิจัย one - group Pre - test, Post - test Design

| กลุ่ม | Pre-test | Treatment | Post- test |
|-------|----------|-----------|------------|
| ทดลอง | $x_1$    | T         | $x_2$      |

## 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียน 13 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียน 13 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

## 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร จำนวน 4 แผน 4 ชั่วโมง

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย เลือกตอบ ก ข ค ง แบบ 4 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ

### ขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาจุดประสงค์ และมาตรฐาน
2. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้
3. วิเคราะห์กระบวนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
4. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม และแก้ไขให้เหมาะสมกับผู้เรียน
5. นำไปใช้ในการทดลองจัดกิจกรรมทดสอบจัดเก็บข้อมูลตามวัตถุประสงค์

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอน 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนสร้างแบบทดสอบ ประกอบด้วย 1. ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ เพื่อการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้เหมาะสม 2. กำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบให้ชัดเจนได้เขียนข้อสอบให้เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายนั้น 3. กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการ ขอบเขตเนื้อหา มาตรฐานการ



เรียนรู้ สาระการเรียนรู้ พฤติกรรมที่จะวัดในด้านพุทธิพิสัย ได้แก่ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า และ 4 กำหนดลักษณะของแบบทดสอบและส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลักษณะข้อสอบจะเป็นแบบปรนัย ทั้งนี้แบบทดสอบมีลักษณะข้อสอบ ดังนี้ 4.1 วัดจุดประสงค์ของการวัด 4.2 ระดับพฤติกรรมของการเรียนรู้ที่จะวัด 4.3 ลักษณะหรือคุณสมบัติผู้เข้าสอบ 4.4 จำนวนผู้เข้าสอบ 4.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างแบบทดสอบดำเนินการสอบและตรวจข้อสอบ 4.6 ความเป็นอิสระในการตอบส่วนการกำหนดส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสอบได้แก่ ความยาวของแบบทดสอบหรือจำนวนของข้อสอบและคะแนนระยะเวลาที่ใช้ทำแบบทดสอบ วิธีดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนน การแปลความหมายของคะแนน

**ขั้นตอนที่ 2** การสร้างข้อสอบ ดำเนินการโดย 1. การสร้างข้อสอบ ตามรายละเอียดในการวิเคราะห์ข้อสอบ คำนึงถึงความยากของข้อสอบ ระยะเวลาที่ใช้สอบ คะแนนและการตรวจให้คะแนน และ 2. ตรวจทานข้อสอบด้วยการทบทวน แบบทดสอบ เพื่อให้ข้อสอบที่สร้าง มีความถูกต้องครบถ้วน ตามรายละเอียดของหลักสูตร แล้วนำไปใช้ต่อไป

**ขั้นตอนที่ 3** การตรวจคุณภาพข้อสอบก่อนนำไปทดลองใช้ โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1. นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านการวัดผลการศึกษา จำนวน 5 ท่าน ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อที่สร้างถูกต้องและเหมาะสมเพียงใด โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้ +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น นำข้อสอบที่ได้หาค่าสอดคล้อง IOC และคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับใหม่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพนนังเชิง (ไตรรัตน์นายก) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 12 คน เพื่อทราบข้อบกพร่องแล้วปรับปรุงแก้ไข นำผลคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละฉบับมาหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ แล้วคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และ ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป จำนวน 40 ข้อ นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทสมมติเรื่อง มารยาทไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร จำนวน 40 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 แล้วจึงนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากทดลอง (Try Out)

**4. การวิเคราะห์ข้อมูล** เป็นการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาจุดประสงค์ และมาตรฐานวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์กระบวนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญตรวจความเหมาะสม และแก้ไขให้เหมาะสมกับผู้เรียน นำไปใช้ในการทดลองจัดกิจกรรมทดสอบจัดเก็บข้อมูลตามวัตถุประสงค์



## ผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องผลสัมฤทธิ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มารยาทไทย: บทบาทสมมติ มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

**ตอนที่ 1** การจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย การจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

**ขั้นนำ** ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับความรู้เดิมเรื่องมารยาทไทย และ ครูชี้แจงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง มารยาทไทย ให้นักเรียนทราบ **ขั้นสอน** ครูให้นักเรียนทบทวนฝึกหัดก่อนเรียนแล้วจึงชี้แจงถึงวัตถุประสงค์เรื่องมารยาทไทย โดยการแบ่งกลุ่มนักเรียน 4-7 คน ให้นักเรียนออกมาแสดงบทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทยตามหัวข้อที่กำหนดให้ เช่น การแสดงความเคารพ การสนทนา การแต่งกาย การมีสัมมาคารวะ ครูและนักเรียนรับชมการแสดงบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย ที่ได้รับมอบหมาย เมื่อเสร็จครูสุ่มให้นักเรียนแสดงมารยาทไทยเช่น การกราบ การไหว้ **ขั้นสรุป** ครูแจกใบความรู้ให้นักเรียนแล้วจึงสรุปเขียนใบความรู้เพื่อให้เป็นแนวทางที่ถูกต้องตามมารยาทไทย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี แต่พบปัญหาในกลุ่มที่ 1 นักเรียนไม่พร้อมและตื่นเต้นเพราะว่านักเรียนไม่ทราบว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะเหมาะสม การแสดงบทบาทสมมติของกลุ่มถัดไปมีความพัฒนาเนื่องจากได้รับชมการแสดงบทบาทสมมติของกลุ่มแรก ๆ รู้ข้อบกพร่อง ทำให้การแสดงบทบาทสมมตินั้นดูสมจริงมากขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวในการเรียนแบบใหม่ ๆ ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ มีความสุขในการเรียน ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนาน

การจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ ทำให้เกิดขบวนการเรียนรู้แบบใหม่ของนักเรียนทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนโดยครูผู้สอนเล็งเห็นถึงจุดสำคัญของการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่จะต้องให้ผู้เรียนเลือกการปฏิบัติโดยการคิดค้นด้วยตนเอง ซึ่งสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจตามที่ตนเองลงมือปฏิบัติสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระการเรียนรู้เกิดความจำที่แม่นยำในเนื้อหา จากการปฏิบัติในการเรียนรู้ บทบาทสมมติ

**ตอนที่ 2** เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องมารยาทไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร



**ตารางที่ 2** แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการแสดงความเคารพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวิวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร

| กลุ่มทดลอง | ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน |                           |
|------------|-----------------------|---------------------------|
|            | ค่าเฉลี่ย             | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) |
| ก่อนเรียน  | 7.08                  | 1.32                      |
| หลังเรียน  | 8.15                  | 1.03                      |

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องการแสดงความเคารพ ได้แก่ การไหว้ การกราบ ที่ถูกวิธี มีค่าเฉลี่ย หลังเรียน = 8.15 สูงกว่า ก่อนเรียน = 7.08

**ตารางที่ 3** แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลัง

| กลุ่มทดลอง | ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน |                           |
|------------|-----------------------|---------------------------|
|            | ค่าเฉลี่ย             | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) |
| ก่อนเรียน  | 6.69                  | 1.48                      |
| หลังเรียน  | 8.15                  | 1.17                      |

จากตารางที่ 3 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทในการสนทนา ได้แก่ การสนทนากับผู้ใหญ่ การสนทนากับเพื่อน ที่ถูกต้อง มีค่าเฉลี่ย หลังเรียน = 8.15 สูงกว่า ก่อนเรียน = 6.69

**ตารางที่ 4** แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องมารยาทในการแต่งกาย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวิวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร

| กลุ่มทดลอง | ค่าเฉลี่ย | ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน     |
|------------|-----------|---------------------------|
|            |           | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) |
| ก่อนเรียน  | 8.23      | 1.05                      |
| หลังเรียน  | 8.93      | 0.99                      |



จากตารางที่ 4 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทในการแต่งกาย ได้แก่ การแต่งกายไปโรงเรียน กายแต่งกายไปวัด ให้ถูกต้อง มีค่าเฉลี่ย หลังเรียน = 8.93 สูงกว่า ก่อนเรียน = 8.23

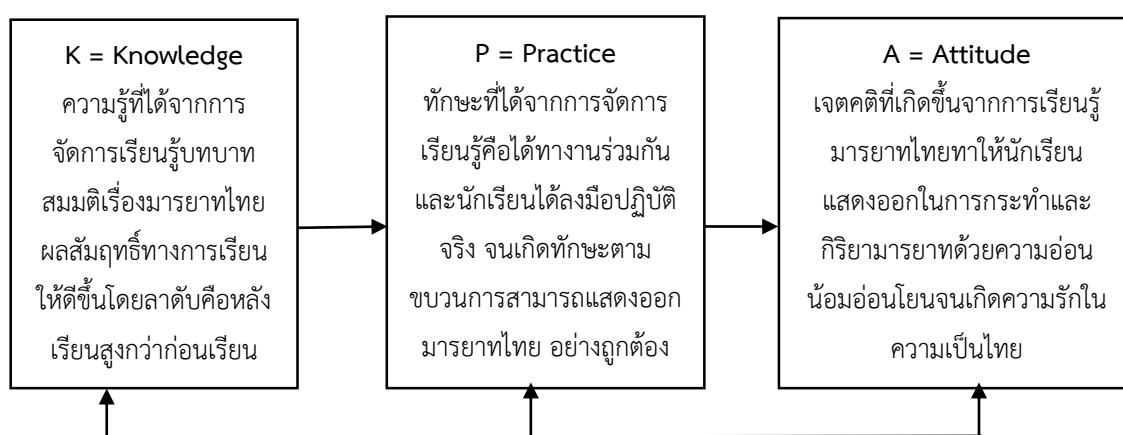
ตารางที่ 5 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการมีสัมมาคารวะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวิวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร

| กลุ่มทดลอง | ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน |                           |        |
|------------|-----------------------|---------------------------|--------|
|            | ค่าเฉลี่ย             | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) | t-test |
| ก่อนเรียน  | 30.69                 | 2.69                      | 4.19   |
| หลังเรียน  | 34.77                 | 2.28                      |        |

จากตารางที่ 5 พบว่า ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน จากการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวิวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร มีค่าเฉลี่ยหลังเรียน = 34.77 สูงกว่า ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน = 30.69 และเมื่อทดสอบค่าสถิติ t-test พบว่าค่า  $t = 4.19$  สูงกว่าค่า  $t (24, 0.05)$  อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ณ ระดับ 0.05

### องค์ความรู้จากงานวิจัย

กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวิวัฒนา แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร



แผนภาพที่ 1 แสดงองค์ความรู้จากงานวิจัย



## อภิปรายผล

กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติทำให้ผู้เรียนนั้นมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดทักษะในการเข้าใจเนื้อหาขณะที่ลงมือปฏิบัติการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับมอบหมาย ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น เพราะการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติมีการแสดงออกถึงความคิดที่หลากหลาย ทำให้ผู้ที่ได้รับชมเกิดความคิดแปลกใหม่ และอยากแสดงออกในความคิดของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกรมวิชาการ (2534) ที่ได้ให้ความหมายของการแสดงบทบาทสมมติไว้ว่า การแสดงบทบาทสมมติเป็นการให้เด็กเล่นสมมติตนเองเป็นตัวละครต่าง ๆ อาจใช้สิ่งประกอบการเล่นสมมติเพื่อสร้างความสนใจ และก่อให้เกิดความสนุกสนาน เช่น หุ่นสวมศีรษะรูปภาพ และสัตว์รูปแบบต่าง ๆ เครื่องแต่งกาย และรูปอุปกรณ์ของจริงต่าง ๆ และสอดคล้องกับผกา สัตยธรรม (2557) ที่กล่าวไว้ว่า การแสดงบทบาทสมมติเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงได้หลายทางทั้งพูดและการแสดงท่าทาง ทำให้ นักเรียนได้แสดงบทบาทสมติดกับบุคคลใกล้เคียง เช่น เป็นคุณพ่อคุณแม่ ครู อาจารย์ เพื่อน และบุคคลอื่น ๆ ในสังคม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทยของชั้นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทวีวัฒนา แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ก่อนและหลังการเรียนรู้ พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนโดยใช้การทดสอบก่อนเรียนจำนวน 40 ข้อ มีค่าเฉลี่ย 30.69 และหลังจากการจัดการเรียนรู้ครบ 4 แผนแล้ว ทำการทดสอบหลังเรียนจำนวน 40 ข้อ มีค่าเฉลี่ย 34.77 ซึ่งสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทยทั้ง 4 แผน ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับปัญญพร อะโนดาช (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติและการใช้กรณีตัวอย่างที่มีต่อพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสุนทรพิชิตาราม อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการทดลอง ABA Design ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการแสดงออกมากขึ้นหลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 ควรจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติโดยให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวการแสดงและเลือกหัวข้อที่ผู้เรียนเองมีความสนใจหรือถนัดในการแสดงบทบาทสมมติในเรื่องนั้น ๆ

1.2 ควรให้นักเรียนอภิปรายถึงข้อดีและข้อเสียในการแสดงบทบาทสมมติเพื่อเกิดการพัฒนาการเรียนรู้บทบาทสมมติครั้งต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



1.3 นักเรียนส่วนมากมีความรู้และความเข้าใจเรื่องมารยาทไทยน้อย เนื่องจากการเสพลีละคร หรือดนตรีจากต่างประเทศ ทำให้หลงลืมวัฒนธรรมของไทยจนอาจเกิดปัญหาทางด้านวัฒนธรรมของไทยอาจเลือนหาย หรือเปลี่ยนแปลงไปจนละเลยความเป็นไทยแบบดั้งเดิม

1.4 หน่วยงานทางราชการและองค์กรต่าง ๆ รวมถึงครอบครัว ควรมีกิจกรรมในการปลูกฝัง อนุรักษ์ และส่งเสริมวัฒนธรรมไทยให้มากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยให้คงอยู่สืบไป

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมควรมีจัดในพื้นที่จริง หรือใกล้เคียง โดยการจัดกิจกรรมควรมีระยะเวลามากกว่านี้

2.2 ควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้ในพื้นที่จริงก่อนการทำกิจกรรม และควรจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

2.3 ควรมีการศึกษารูปแบบของสื่อสมัยใหม่ที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนตามช่วงวัยอย่างเหมาะสม

## เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2534). เอกสารเพื่อการพัฒนาหนังสือ อันดับ 1 การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์กรมศาสนา.

ปัญญพร อะโนดาช. (2547). การเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติ และการใช้กรณีตัวอย่างที่มีต่อพฤติกรรมกลาแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสุนทรพิชิตาราม อำเภอดงคราย จังหวัดนครนายก. ใน ปริญญาธิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาการศึกษา, กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ผกา สัตยธรรม. (2557). การสอนจริยธรรมสำหรับเยาวชน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2542). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

วันวิสาข์ สกุลณี. (2550). การทดลองสอนโดยใช้บทบาทสมมติ เพื่อพัฒนา คุณธรรม จริยธรรม ด้านความเมตตา กรุณา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.