

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA
โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
Developing Social Studies Learning Achievement Using CIPPA Model
Integrated with Simulation for Grade 7 Students

จุฬาลักษณ์ รักพงษ์¹ กชกร นาคสุขมูล² พรพัฒน์ ฤทธิชัย³

Chularak Rakpong, Kachakorn Naksukmoon, Pornpat Rittichai

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบสองขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง จำนวน 14 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระ (Dependent Samples t-test) ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ (Keywords) : การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดล; สถานการณ์จำลอง; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The objectives of this research article were: 1) to compare social studies learning achievement of Grade 7 students before and after learning through the CIPPA model integrated with simulation, and 2) to study students' satisfaction toward the learning management. This study was quasi-experimental research. The sample consisted of 30 Grade 7 students at Uttaradit Rajabhat University Demonstration School in the second semester of the 2025 academic year, obtained through two-stage random sampling. The research instruments included 14 lesson plans based on the CIPPA model integrated with simulation, a social studies achievement test, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples t-test. The results revealed that: 1)

Received: 2026-06-24 Revised: 2026-09-08 Accepted: 2026-09-12

¹ อาจารย์ สาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ M.Ed, Social Education major, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University. E-mail: Chularak6072@gmail.com

² อาจารย์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ M.A, English, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University. E-mail: kachakorn.nak@uru.ac.th

³ อาจารย์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ Ph.D, English, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University. E-mail: bankweempi@gmail.com

students' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores, and 2) students' overall satisfaction toward the learning management was at a high level.

Keywords: CIPPA Model; Simulation; Learning Achievement

บทนำ (Introduction)

คุณภาพการศึกษาวិชาสังคมศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของประเทศไทยยังคงเป็นประเด็นท้าทายที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สภาพปัญหาที่พบคือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายและการท่องจำยังไม่สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับชีวิตจริงได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ กัญญารัตน์ กัณหา และวสิน ปัญญาอุตรตระกูล (2568: 350) โดยเฉพาะในสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นแกนกลางสำคัญของวิชาสังคมศึกษา สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายและการท่องจำยังไม่สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับชีวิตจริงได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นแกนกลางสำคัญของวิชาสังคมศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) สำหรับโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ซึ่งเป็นบริบทของการวิจัยครั้งนี้ พบปัญหาในลักษณะเดียวกัน โดยจากแบบบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (ปพ.5) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียน พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาดำกว่าระดับเกณฑ์ปานกลาง อีกทั้งยังขาดความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กัญญารัตน์ กัณหา และวสิน ปัญญาอุตรตระกูล (2568: 350) ที่ระบุว่า ครูสังคมศึกษาไทยส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจภายในและทักษะการคิดขั้นสูง

ทิตินา แหมมณี (2542: 11-12) ได้นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ซึ่งเป็นรูปแบบที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก คือ การสร้างความรู้ (Construction) การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) การมีส่วนร่วมทางกาย (Physical Participation) การเรียนรู้กระบวนการ (Process) และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) ซึ่งมีรากฐานมาจากแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ของ Vygotsky (1978: ผู้วิจัยแปล) ที่เกี่ยวกับ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Interaction) และการที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ (Construction) ผ่านกระบวนการทางสังคม จากผลการศึกษาของ แก้วตา อินทรจักร และพรสิริ เอี่ยมแก้ว (2566: 230) ยืนยันว่า CIPPA Model ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียนสาธิตที่งานวิจัยยังมีอยู่อย่างจำกัด

อย่างไรก็ดี เนื้อหาทางสังคมศึกษามีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม เช่น เรื่องสิทธิเสรีภาพ ระบบเศรษฐกิจ และความขัดแย้งทางวัฒนธรรม ซึ่งสถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นนวัตกรรมที่เข้ามาช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงผ่านบทบาทสมมติ (Role-play) ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ใจศิริ โพธิ์ชูชัชวาล และอรัญญา ชูกระเดื่อง (2568: 201) ที่ทำการผานสถานการณ์จำลองเข้ากับกระบวนการ CIPPA จะช่วยเสริมขั้นตอนการเรียนรู้กระบวนการ (Process) และการนำไปใช้ (Application) ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหาสู่การปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม และช่วยส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการทำงานเป็นทีมในผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ วรวิษณุ เลิกภูเขียว และคณะ (2568: 609) ที่พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับ

การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ร่วมกับเกมเป็นฐานการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ งานวิจัยของ ใจสิริ โพธิ์ชูชवाल และอรรณู (2568: 198) ยังพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ในวิชาประวัติศาสตร์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมทั้งมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดีและมีความคงทนในการเรียนรู้ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาโดยใช้ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง และ (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง

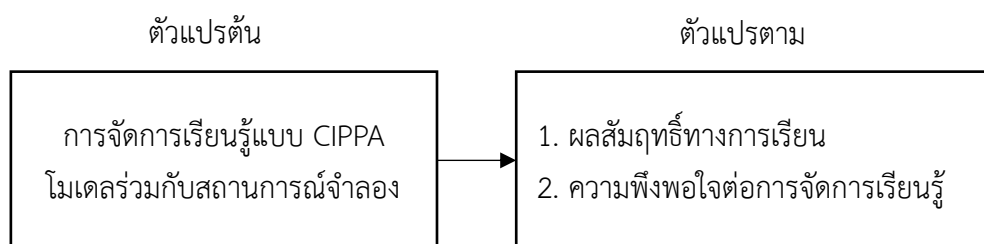
วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง

สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลองมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.21 ขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 5.00)

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบหนึ่งกลุ่มทดลองวัดผลก่อนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ ประกอบด้วย 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ (1) เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น (2) เศรษฐกิจพอเพียงกับพฤติกรรมบริโภค และ (3) ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ

1.2 ขอบเขตด้านประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 4 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 120 คน และมีการจัดชั้นเรียนแบบความสามารถ (Random Assignment) และกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบสองขั้นตอน (Two-Stage Random Sampling) จำนวน 30 คน ตามขั้นตอน ดังนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสุ่มห้องเรียนด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับสลากจากห้องเรียนทั้งหมด 4 ห้อง เพื่อเลือกมา 1 ห้องเรียน เป็นห้องทดลอง จากนั้นผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกนักเรียนทั้ง 30 คนในห้องเรียนดังกล่าวเป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์และขอความยินยอม จากผู้ปกครองและนักเรียนก่อนดำเนินการวิจัย

1.3 ขอบเขตด้านตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 ตัวแปร คือ ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้น Construction ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการศึกษารณศึกษาเบื้องต้น (2) ขั้น Interaction ผู้เรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยใช้บทบาทสมมติ (3) ขั้น Physical Participation ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์จำลองเช่น การจำลองการเลือกซื้อสินค้าหรือการออมเงินผ่านสถาบันการเงิน (4) ขั้น Process ผู้เรียนวิเคราะห์ผลจากสถานการณ์จำลองและเขียนสะท้อนความคิด และ (5) ขั้น Application ผู้เรียนออกแบบสถานการณ์จำลองด้วยตนเองและนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาทางเศรษฐกิจในชีวิตจริง ทิศนา ขมมณี (2542: 7)

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ประกอบด้วย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา (สาระเศรษฐศาสตร์) ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมเนื้อหาทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ โดยเป็นข้อสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ใช้ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกัน โดยมีค่าความยาก (p) ระหว่าง 0.25-0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับไม่น้อยกว่า 0.80

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกและเจตคติเชิงบวกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง ซึ่งวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแนวคิดของ Likert (1932) ของ Rensis Likert จำนวน 15 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้มีข้อคำถามครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของแรงจูงใจในการเรียนรู้ตามแนวคิด ARCS Model ของ Keller (1987) ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับปรุงและสังเคราะห์เป็น 4 ด้านได้แก่ (1) ด้านกระบวนการเรียนรู้ (2) ด้านกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ (3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และ (4) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างเสร็จแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของ

Cronbach (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นไม่น้อยกว่า 0.85

1.4 ขอบเขตด้านพื้นที่ การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ เป็นพื้นที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และเก็บรวบรวมข้อมูล

1.5 ขอบเขตด้านระยะเวลาคือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับสถานการณ์จำลอง จำนวน 14 แผน รวม 30 ชั่วโมง ครอบคลุมเนื้อหาสาระเศรษฐศาสตร์ โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน สังคมศึกษา 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 1 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านมีประสบการณ์ในการสอนหรือทำงานวิจัยไม่น้อยกว่า 5 ปี และมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป มีความสอดคล้องในระดับมาก และผ่านการทดลองใช้ก่อนนำไปใช้จริง

2.2 ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อและสถานการณ์จำลองที่สอดคล้องกับเนื้อหาเศรษฐศาสตร์ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติและการตัดสินใจในสถานการณ์ใกล้ตัว เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในหลักเศรษฐศาสตร์และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นข้อสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ โดยเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกันที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ตามน้ำหนักคะแนนของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น 4 จำนวน 8 ข้อ คิดเป็นสัดส่วนคะแนน 13.33% หน่วยที่ 2 เศรษฐกิจพอเพียงกับพฤติกรรมกรบริโภค จำนวน 28 ข้อ คิดเป็นสัดส่วนคะแนน 46.67% หน่วยที่ 3 ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ จำนวน 24 ข้อ คิดเป็นสัดส่วนคะแนน 40.00% รวม 60 ข้อ คิดเป็นสัดส่วนคะแนน 100%

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลองจำนวน 15 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 1 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านมีประสบการณ์ในการสอนหรือทำงานวิจัยไม่น้อยกว่า 5 ปี และมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 ชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการวิจัยให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งขอความยินยอมจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา จำนวน 60 ข้อ โดยใช้เวลา 60 นาที และบันทึกผลคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 60 คะแนน)

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 14 แผน รวม 30 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 4 เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ครบทุกแผน ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้เวลา 60 นาที และบันทึกผลคะแนนไว้เป็นคะแนนหลังเรียน

ขั้นตอนที่ 5 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดล ร่วมกับสถานการณ์จำลอง ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

ขั้นตอนที่ 6 ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ,แบบสอบถามแล้วนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เน้นใช้ทั้งการวิเคราะห์เชิงปริมาณโดยการหาเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย (Research Result)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง และ (2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (n = 30)

	$\bar{X}$	S.D.	n	t	Cohen's d	p-value
ก่อนเรียน	20.67	2.90	60			.001
หลังเรียน	42.00	2.52	60	32.14*	5.87	

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง มีค่าเท่ากับ 20.67 คะแนน (S.D. = 2.90) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 42.00 คะแนน (S.D. = 2.52) แสดงว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนคิดเป็นคะแนนที่เพิ่มขึ้นเฉลี่ย 21.33 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent Samples พบว่า ค่าสถิติ t มีค่าเท่ากับ 32.14 ที่องศาอิสระ (df) = 29 และมีค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ (p-value) น้อยกว่า .001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ .01 แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาขนาดอิทธิพล (Effect Size) โดยใช้ Cohen's d พบว่า มีค่าเท่ากับ 5.87 ซึ่งจัดอยู่ในระดับอิทธิพลที่สูงมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลองส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญในทางปฏิบัติ

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง (n = 30)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้	4.43	0.50	มาก
1. เนื้อหาเศรษฐศาสตร์มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น			
2. กระบวนการเรียนรู้แบบ CIPPA ช่วยให้ฉันได้คิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง	4.50	0.51	ดีมาก
3. การเรียนรู้แต่ละขั้นตอนมีความต่อเนื่องและเป็นระบบ	4.40	0.50	มาก
ด้านที่ 2 ด้านกิจกรรมและสถานการณ์จำลอง	4.57	0.50	ดีมาก
4. กิจกรรมสถานการณ์จำลองช่วยให้ฉันเข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรมได้ดีขึ้น			
5. การแสดงบทบาทสมมติทำให้ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมในการเรียน	4.53	0.51	ดีมาก
6. สถานการณ์จำลองมีความใกล้เคียงกับชีวิตจริงและทำให้เรารู้นำไปใช้ได้	4.47	0.51	มาก
ด้านที่ 3 ด้านสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้	4.37	0.49	มาก
7. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลายและทันสมัย			
8. สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบกิจกรรมสถานการณ์จำลองเหมาะสม	4.33	0.48	มาก
9. การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ช่วยให้จดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น	4.40	0.50	มาก
ด้านที่ 4 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.58	0.51	ดีมาก
10. ฉันสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง			
11. การเรียนรู้ครั้งนี้ช่วยให้ฉันเข้าใจหลักเศรษฐกิจพอเพียงมากขึ้น	4.53	0.51	ดีมาก
12. ฉันสามารถอธิบายความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจในชุมชนได้ดีขึ้น	4.43	0.50	มาก
ด้านที่ 5 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.40	0.50	มาก
13. บรรยากาศในการเรียนทำให้ฉันกล้าแสดงออกและกล้าถามคำถาม			
14. การเรียนแบบกลุ่มทำให้ฉันได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ	4.47	0.51	มาก
15. ครูเปิดโอกาสให้ฉันซักถามและแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่	4.50	0.51	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวม	4.46	0.50	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์มาก (ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.21 ขึ้นไป) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมและสถานการณ์จำลอง ซึ่งทั้งสองด้านอยู่ในระดับ ดีมาก ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ แต่อย่างไรก็ตามยังคงอยู่ในระดับมาก และมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ ข้อ 10 “ฉันสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง” รองลงมา คือ ข้อ 4 “กิจกรรมสถานการณ์จำลองช่วยให้ฉันเข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรมได้ดีขึ้น” และ ข้อ 5 “การแสดงบทบาทสมมติทำให้ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมในการเรียน” ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนให้ความสำคัญและพึงพอใจต่อการใช้สถานการณ์จำลองในการเรียนรู้เป็นอย่างยิ่ง

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

1. จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดล ร่วมกับสถานการณ์จำลองมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียน ผลการวิจัยที่ พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้มีประสิทธิภาพอย่างยิ่งในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยกลไกที่ทำให้เกิดผลลัพธ์ดังกล่าว ทั้งนี้ อาจอธิบายได้ว่า จากองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ดังนี้ 1) CIPPA Model เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Construction) ผ่านการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล แทนการรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว (Vygotsky, 1978: 57; ผู้วิจัยแปล) ที่เชื่อว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งซึ่งเมื่อได้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและสร้างความหมายด้วยตนเอง แตกต่างจากการเรียนรู้แบบรับข้อมูลเพียงอย่างเดียวซึ่งมักนำไปสู่การจดจำระยะสั้นและไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ การให้ผู้เรียนได้ศึกษากรณีศึกษาเบื้องต้นในขั้น Construction ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นและเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญยิ่งต่อการสร้างความเข้าใจที่คงทน 2) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Interaction) และการแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์จำลองช่วยให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Experiential Learning) (Kolb, 1984: 21; ผู้วิจัยแปล) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ผ่านประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) สังเกตและสะท้อนความคิด (Reflective Observation) สร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และนำไปทดลองใช้ในสถานการณ์ใหม่ (Active Experimentation) สถานการณ์จำลองที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น เช่น การจำลองการเลือกซื้อสินค้าหรือการออมเงินผ่านสถาบันการเงิน ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ครบทั้ง 4 ขั้นตอนของ Kolb โดยเฉพาะขั้น Active Experimentation ที่ผู้เรียนได้นำความรู้ไปใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงความจริง ซึ่งส่งผลให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถถ่ายโอนความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ 3 ขั้นตอนการเรียนรู้กระบวนการและการนำไปประยุกต์ใช้ (Application) เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิด การคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความรู้ (Knowledge Transfer) การให้ผู้เรียนวิเคราะห์ผลจากสถานการณ์จำลองและเขียนสะท้อนความคิดเป็นการฝึกฝนทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking Skills) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรวิชัย เลิกภูเขียว และคณะ (2568: 610) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ร่วมกับเกมเป็นฐานการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายและต้องตัดสินใจโดยอาศัยความรู้ที่ได้เรียนมา ซึ่งเป็นการฝึกฝนการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบมากกว่าการจดจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ การที่ผู้วิจัยเลือกใช้ สารเศรษฐศาสตร์ เป็นเนื้อหาในการวิจัยนั้นมีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเศรษฐศาสตร์เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจในชีวิตประจำวัน เช่น การเลือกซื้อสินค้า การออมเงิน และการวางแผนการใช้จ่าย ซึ่งสถานการณ์จำลองสามารถจำลองเหตุการณ์เหล่านี้ให้เกิดขึ้นในห้องเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม และสอดคล้องกับ ใจสิริ โพธิ์ชูชัชวาล และอรุณ ชูกระเดื่อง (2568: 200) ที่พบว่า CIPPA Model ประสิทธิภาพสูงในการเรียนการสอนวิชาที่ต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ เช่น ประวัติศาสตร์และสังคมศึกษา นอกจากนี้ วุฒิชัย กล้าหาญ และอลงกต ยะไวยักษ์ (2567: 455) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า CIPPA Model เป็นกระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ได้เคลื่อนไหวร่างกาย และได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ซึ่งเมื่อปฏิบัติตามขั้นตอนดังกล่าวแล้วจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญ

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA โมเดลร่วมกับสถานการณ์จำลอง โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 4.21 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 โดยสามารถอภิปรายได้ ดังนี้

ความพึงพอใจด้านกิจกรรมและสถานการณ์จำลองที่สูงที่สุด สามารถอธิบายได้จากธรรมชาติของมนุษย์ที่ชอบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติ (Play-based Learning) ซึ่งเป็นแนวคิดที่งานวิจัยในปัจจุบันพบว่า การเรียนรู้แบบลงมือทำและมีส่วนร่วม (Active Playful Learning) ช่วยกระตุ้นความสนุกสนานและส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากผลการวิจัยของ Nesbitt (2023: 141; ผู้วิจัยแปล) ผู้เรียนรู้สึกว่า ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ ไม่ใช่เพียงผู้ฟังที่ถูกบรรยายแต่เพียงฝ่ายเดียว เมื่อผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นส่วนหนึ่ง ในสถานการณ์จำลอง ผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ และมีความตั้งใจที่จะทำความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น เพราะรู้สึกว่าคุณวิชานั้นมีผลต่อการตัดสินใจของตนเองในสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วรวิชัย เลิกภูเขียว และคณะ (2568: 609) ที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ร่วมกับเกมเป็นฐานการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากกิจกรรมดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

ความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนตระหนักได้ว่าความรู้ที่ได้เรียนมานั้นสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะข้อคำถามที่ว่า "ฉันสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง" มีค่าเฉลี่ยสูงสุด สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถ เชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง (Relevance) ได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกพึงพอใจและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Keller (1987: 2; ผู้วิจัยแปล) การที่ผู้เรียนได้ออกแบบสถานการณ์จำลองด้วยตนเองและนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาทางเศรษฐกิจในชีวิตจริงในชั้น Application เป็นการตอกย้ำให้ผู้เรียนเห็นว่า "ความรู้ที่เรียนมานี้มีประโยชน์กับฉัน" ส่งผลให้เจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนรู้เพิ่มขึ้นตามไปด้วย

อย่างไรก็ตาม ด้านสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด แม้จะยังอยู่ในระดับมากก็ตาม แสดงให้เห็นว่ามีพื้นที่สำหรับการพัฒนา โดยเฉพาะความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ประกอบกิจกรรมสถานการณ์จำลอง ซึ่งอาจเป็นเพราะผู้วิจัยยังขาดแคลนสื่อที่ทันสมัยและหลากหลายเพียงพอ ประกอบกับเนื้อหาเศรษฐศาสตร์บางส่วนอาจเป็นนามธรรมยากต่อการสร้างสื่อที่เข้าใจง่าย ผลการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นข้อเสนอแนะสำคัญให้ครูผู้สอนและโรงเรียนควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาและจัดหาสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและหลากหลาย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้นไปอีก

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย (Research Knowledge)

จากการดำเนินการวิจัยและวิเคราะห์ผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการวิจัย โดยแบ่งเป็นประเด็นสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1. CIPPA ร่วมกับสถานการณ์จำลองช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประยุกต์ใช้ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. CIPPA สอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การมีส่วนร่วม และแรงจูงใจในการเรียนรู้
3. การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงชีวิตจริงและใช้สื่อที่เหมาะสม ช่วยสร้างเจตคติเชิงบวกและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรที่จะต้องนำรูปแบบ CIPPA ร่วมกับสถานการณ์จำลองไปประยุกต์ใช้ในสาระเศรษฐศาสตร์ โดยดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนอย่างครบถ้วนและออกแบบสถานการณ์ให้สอดคล้องกับบริบทชีวิตจริงของผู้เรียน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติ

1.2 โรงเรียนและครูควรร่วมกันพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและหลากหลาย เช่น สื่อดิจิทัล เกม การศึกษา และสื่อจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และตอบสนองความต้องการของผู้เรียน

1.3 ครูควรที่จะต้องใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ที่หลากหลายครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และเจตคติ และนำผลการประเมินไปปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

1.4 โรงเรียนควรที่จะต้องส่งเสริมให้ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นนำรูปแบบนี้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่เหมาะสม และจัดให้มีการนิเทศติดตามและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรที่จะต้องมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับรูปแบบ CIPPA ร่วมกับสถานการณ์จำลองกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนรูปแบบอื่น เพื่อยืนยันประสิทธิภาพเชิงเปรียบเทียบของรูปแบบนี้

2.2 ควรที่จะต้องขยายการศึกษาไปยังตัวแปรตามอื่นๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความคงทนในการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นภาพรวมของประสิทธิผลในมิติที่กว้างขึ้น

2.3 ควรที่จะต้องขยายขอบเขตการศึกษาไปยังระดับชั้นและสาระการเรียนรู้อื่นๆ รวมทั้งศึกษาเชิงคุณภาพเพื่อให้เข้าใจกระบวนการคิดและพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง

เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระภูมิศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัญญารัตน์ กัญหา และ วิศน ปญญาวุธตระกูล. (2568). กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ เรื่องเหตุการณ์สำคัญของระบบการปกครองไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร. *Journal of Buddhist Education and Research*. 11(3): 348-361.
- แก้วตา อินทรจักร และ พรสิริ เอี่ยมแก้ว. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยโมเดลซิปปาร่วมกับผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*. 18(1): 223-236.

- ใจสิริ โพธิ์ชูชัชวาล และ อรัญ ชูกระเดื่อง. (2568). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. **วารสารนวัตกรรมและวัฒนธรรมองค์การ**. 16(2): 192-204. <https://doi.org/10.14456/joic.2025.14>
- ทศนา แหมมณี (2542). การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลซิปปา (CIPPA MODEL). **วารสารครุศาสตร์**. 27(3): 1-17. <https://doi.org/10.58837/CHULA.EDUCU.27.3.1>
- วรวิษญ์ เลิกภูเขียว, สุรัชย์ วัฒนาอุดมชัย, และ จิราพร วิชระโกชน์ (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษาโดยจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. **วารสารพุทธศึกษาและวิจัย**. 11(4): 599-613. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jber/article/view/285400>
- วัชร กกล้าหาญ และ อลงกต ยะไวทย์ (2567). CIPPA: รูปแบบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้. **วารสารวิชาการ มจร บุรีรัมย์**. 9(3): 444-458. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ambj/article/view/277537>
- Keller, J. M. (1987). Strategies for stimulating the motivation to learn. **Performance and Instruction**. 26(8): 1-7. <https://doi.org/10.1002/pfi.4160260802>
- Kolb, D. A. (1984). **Experiential learning: Experience as the source of learning and development**. Prentice-Hall. <https://www.torontomu.ca/experiential-learning/faculty-staff/kolbs-el-cycle/>
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. **Archives of Psychology**. 22(140): 1-55.
- Nesbitt, K. T., Blinkoff, E., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Making schools work: An equation for active playful learning. **Theory Into Practice**. 62(2): 141-154. <https://doi.org/10.1080/00405841.2023.2202136>
- Vygotsky, L. S. (1978). **Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes** (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

