



กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒  
โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร  
The Learning Activities Throgh Role Plays on Thaimanner of the 2 rd  
Secondary School Stuconty in Secondary in Taweewattana Secondary  
School, Yannawa District, Bangkok

พระคทา สкарโว (เรือนเงิน)

Phra Khatha Sagaravo (Rueanngoen)<sup>๑</sup>

พระวิเทศพรหมคุณ PhraWidesbrommakun<sup>๒</sup>

บุญเลิศ จีรภัทร์ Bunloet Chirapatr<sup>๓</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ ๑) เพื่อศึกษาการจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย และ ๒) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ๔๐ ข้อ กับกลุ่มประชากร ๑๓ คน โดยใช้การแจกแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเรื่องความเป็นไทย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

๑. การจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในสาระแบบแปลกใหม่เพราะนักเรียนมีส่วนร่วมและเป็นผู้ทำกิจกรรมโดยให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองในการแสดงบทบาทสมมติที่ตนเองมีความสนใจและเกิดทักษะในขั้นตอนในการปฏิบัติจริงทำให้ผู้เรียนเข้าใจสาระการเรียนรู้ เรื่องมารยาทไทย ได้แก่ มารยาทการแสดงไมเคศพ มารยาทในการการแต่งกาย มารยาทในการสนทนา และมารยาทในการมีสัมมาคารวะ ได้ถูกต้องและสามารถแสดงมารยาทให้เหมาะสมตามกาลเทศะ เกิดเป็นนิสัยติดตัวของนักเรียนทำให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ในการรักและชื่นชอบประเพณีไทยและมารยาทไทย

๒. ผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียน ทวีวัฒนา แขวง ช่อถนนหรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร เนื่องจากนักเรียนมีความสนุกสนานใน การเรียนรู้บทบาทสมมติทำให้นักเรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้นส่งผลถึงการทดสอบ หลังเรียนมีคะแนน ที่สูงกว่าก่อนเรียนโดยคิดเป็นค่าเฉลี่ยการทดสอบก่อนเรียนจำนวน ๔๐ ข้อมีค่าเฉลี่ย ๓๐.๖๙ และ

<sup>๑</sup>สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

<sup>๒</sup>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

<sup>๓</sup>คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย



หลังจากการจัดการเรียนรู้ครบ ๔ แผนแล้วทำการทดสอบหลังเรียนจำนวน ๔๐ ข้อมีค่าเฉลี่ย ๓๔.๗๗ ซึ่งสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทยทั้ง ๔ แผน ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ณ ระดับ ๐.๐๕

**คำสำคัญ :** การเรียนรู้, บทบาทสมมติ, มารยาทไทย

### Abstract

The Objective of this research is 1) To learn to create an event to learn the role-play manners of Thailand and 2) To study the outcomes manners of Thai students 2 School Thawi Watthana Yannawa Bangkok by using the quiz before school and after school 40 with the Population Groups 13 people by using the Sampling Plan to manage learn together on the quiz measure outcomes of the study before school and after school analyze statistical information the average Percent and the standard deviation.

The results of the study found that:

1. Learning Management role. Students learn content in any material form odd, because students are involved and the activities the students can express their own opinions on the role of self-interest and skill in the process of implementation. the students understand the subject. Thailand etiquette and manners, showing respect. Courtesy of manners, dress up in conversation. And with regard to manners. Was correct and show courtesy to fit the circumstance. There is a habit of the students caused a desirable feature. To love and enjoy the traditions and etiquette Thailand Thailand.

2. The analysis compares the achievement before and after learning about learning activities, role-plays. Thailand courtesy of the students at the two schools Thawi Watthana Road Yannawa Bangkok. Since the students have fun learning, role play, students understand more about the test results. Posttest scores higher than the previous figure by an average of 40 tests before learning they have an average of 30.69, and after learning plan, and then test after 4 to 40 with an average of 34.77. which concluded that achievement. Using lesson plans and assume the role of Thailand courtesy of the 4 plans after learning achievement was higher than before the study. Significant at the 0.05 level.

**Keywords :** Learning, Role play, Thai manners



## บทนำ

ปัจจุบันวิวัฒนาการด้านสังคมและเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สืบเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบกับการหลั่งไหลเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก ส่งผลให้เยาวชนไทยรับอิทธิพลต่างๆ เข้ามาโดยไม่ได้ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย และยังส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต ผู้คนความรู้สึกนึกคิด ขนบธรรมเนียมประเพณี ทำให้เยาวชนไทยขาดความอ่อนน้อม นุ่มนวล ขาดความเรียบร้อย จนเกือบทำให้มารยาทอันดีงามซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของความไทยสูญหายไป (กรมวิวิชาการ, ๒๕๓๔ : ๓๑๓)

ความจริงทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นของไทยคือ เอกลักษณ์ของชาติไทย และที่คนไทยเรามีความมั่นคงอยู่ได้ทุกวันนี้ ก็เพราะไทยมีเอกลักษณ์ มีวัฒนธรรมไทยที่เป็นวิถีของไทย แต่เวลานี้เยาวชนไทยกลับไม่สนใจ วัฒนธรรมไทยอาจจะสูญหายไป ในที่สุด เรื่องวัฒนธรรมของไทยกับเยาวชนของไทยนี้ จึงมีความเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด และเป็นเรื่องใกล้ตัวที่ไม่อาจปฏิเสธได้ ในอดีตวัฒนธรรมของไทยเป็นวัฒนธรรมที่ดีงาม แต่ในปัจจุบันนับตั้งแต่คนไทยไปรับอิทธิพลของชาวต่างชาติเข้ามา เช่น วัฒนธรรมของเกาหลี วัฒนธรรมของวัยรุ่นญี่ปุ่น เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนในเรื่องของการแต่งกาย การเจาะตามร่างกายส่วนต่างๆ ซึ่งในสมัยก่อนพ่อแม่จะสอนให้รักนวลสงวนตัว แต่งตัวรัดกุมมิดชิด ไม่เป็นที่ล่อตาล่อใจจากเพศตรงข้าม แต่ในปัจจุบันวัฒนธรรมของไทยได้เปลี่ยนไป จากที่เคยแต่งกายสุภาพสมกับเป็นกุลสตรีไทย กลายเป็นแต่งตัวเลียนแบบชาติอื่นๆ จากสาเหตุดังกล่าวทำให้เยาวชนไทยย่อหย่อนในเรื่องของมารยาทไทยที่ดีงามไปด้วย (ทองเอื้อน อภินทสมิต, ๒๕๓๔)

บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือเทคนิคที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ ที่กำหนดโดยให้ผู้เรียนได้แสดงออกในบทบาทต่างๆ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและรู้จักสังเกต พฤติกรรมของผู้แสดงทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก มาเป็นข้อมูลในการอธิบายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองทั้งพฤติกรรมความรู้สึกรวมทั้งที่ดีขึ้น การเรียนรู้เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติตนในบทบาทต่างๆ เป็นการเรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา (วันวิสาข์ สกุลณี, ๒๕๕๐ : ๓๗-๓๘)

มารยาทไทยเป็นกิริยาอาการที่ควรปฏิบัติอย่างมีขอบเขต หรือมีระเบียบแบบแผนอันเหมาะสมแก่กาลเทศะและสังคม ได้แก่ การยืน เดิน นั่ง นอน การแสดงความเคารพ การรับของ และการส่งของ และมารยาทไทยที่เป็นขอบเขตหรือระเบียบแบบแผนแห่งการประพฤติปฏิบัติแบบไทยที่บรรพบุรุษได้พิจารณากำหนดขึ้นและดัดแปลงแก้ไขให้สืบทอดกันมา การแสดงออกทางกิริยาท่าทาง ทางวาจาแล้วมีใจเป็นประธาน ผู้ที่มีมารยาทดีต้องมีการฝึกฝนอบรมจิตใจ เมื่อจิตใจดีย่อมหมายถึงการแสดงออกทางกาย และวาจาดีตามไปด้วย เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, ๒๕๕๐ : ๑)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่างๆ ไว้ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๓) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบันการ



ปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ plugged ค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ อยู่อย่างไทย ด้านเนื้อหา มารยาทไทย มีดังนี้ ๑) มารยาทการแสดงความรัก ๒) มารยาทการสนทนา ๓) มารยาทการแต่งกาย ๔) มารยาทการมีสัมมาคารวะ

โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนเข้ามาศึกษาเป็นจำนวนมาก นักเรียนที่เข้ามาเรียนในโรงเรียนแห่งนี้มาจากครอบครัวที่หลากหลายอาชีพ การดำรงชีวิตจึงมีความแตกต่างกันออกไป บางครอบครัวมีฐานะดี บางครอบครัวมีฐานะปานกลาง บางครอบครัวมีฐานะที่ค่อนข้างขัดสน นักเรียนแต่ละคนจึงมีพฤติกรรมแสดงออกในเรื่องของมารยาทที่แตกต่างกันออกไป

การวิจัย กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานครจะสามารถพัฒนาพฤติกรรมด้านมารยาทไทย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องมารยาทไทยของนักเรียนในการแสดงความรักด้วยการไหว้ มารยาทในการสนทนา มารยาทในการแต่งกาย และมารยาทในเรื่องสัมมาคารวะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษา ครู และตัวผู้เรียนต้องการ

### วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อศึกษากิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทย

๒. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร

### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นขั้นตอนตามลำดับดังนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบการวิจัย one group Pre-test, Post-test Design

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑) ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา ๒๕๖๐ จำนวน ๑ ห้อง มีนักเรียน ๑๓ คน

๒) กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา ๒๕๖๐ จำนวน ๑ ห้อง มีนักเรียน ๑๓ คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพราะผู้วิจัยได้สอนห้องนี้

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑) แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร จำนวน ๔ แผน ๔ ชั่วโมง

๒) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แบบปรนัย เลือกตอบ ก ข ค ง แบบ ๔ ตัวเลือกจำนวน ๔๐ ข้อ ขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

๓) แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของการจัดการศึกษาของหลักสูตรที่กำหนดไว้ ผู้สอน



จะต้องหากลยุทธ์และวิธีการในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครบถ้วนตามองค์ประกอบสำคัญว่าจัดทำแผนอย่างไร เพื่อใคร มีเทคนิคและวิธีการอย่างไร ผลที่ได้รับจะเป็นอย่างไร ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้จึงเปรียบเสมือนเป้าหมายความสำเร็จที่ผู้สอนคาดหวังไว้ การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีขั้นตอน ๓ ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การวางแผนสร้างแบบทดสอบ ประกอบด้วยศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ เพื่อการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้เหมาะสม กำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้แบบทดสอบให้ชัดเจนได้เขียนข้อสอบให้เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการ ขอบเขตเนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ พฤติกรรมที่จะวัดในด้านพุทธิพิสัย ได้แก่ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า กำหนดลักษณะของแบบทดสอบและส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลักษณะข้อสอบจะเป็นแบบปรนัย ทั้งนี้แบบทดสอบมีลักษณะข้อสอบ ดังนี้สร้างแบบทดสอบดำเนินการสอบและตรวจข้อสอบ ความเป็นอิสระในการตอบส่วนการกำหนดส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสอบได้แก่ ความยาวของแบบทดสอบหรือจำนวนของข้อสอบและคะแนนระยะเวลาที่ใช้ทำแบบทดสอบ วิธีดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนน การแปลความหมายของคะแนน

ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างข้อสอบ การสร้างข้อสอบ ตามรายละเอียดในการวิเคราะห์ข้อสอบ คำนึงถึงความยากของข้อสอบ ระยะเวลาที่ใช้

สอบ คะแนนและการตรวจให้คะแนน ตรวจทานข้อสอบด้วยการทบทวน แบบทดสอบ เพื่อให้ข้อสอบที่สร้าง มีความถูกต้องครบถ้วน ตามรายละเอียดของหลักสูตร แล้วนำไปใช้ต่อไป

ขั้นตอนที่ ๓ การตรวจคุณภาพข้อสอบ ก่อนนำไปทดลองใช้นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านการวัดผลการศึกษา จำนวน ๕ ท่านให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อที่สร้างถูกต้องและเหมาะสมเพียงใด โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้ +๑ หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น ๐ หมายถึง ไม่แน่ว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น -๑ หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น นำข้อสอบที่ได้หาค่าสอดคล้อง IOC และคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ ๐.๕๐ ขึ้นไป จัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับใหม่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนวัดพนนังเชิง (ไตรรัตน์นายก) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๐ จำนวน ๑๒ คน เพื่อทราบข้อบกพร่องแล้วปรับปรุงแก้ไข นำผลคะแนนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่ละฉบับมาหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ แล้วคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .๒๐ - .๘๐ และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .๒๐ ขึ้นไป จำนวน ๔๐ ข้อ นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กิจกรรมการเรียนรู้บทาสมมติ เรื่อง มารยาทไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทิววัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร จำนวน ๔๐ ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-๒๐ แล้วจึงนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากทดลอง (Try Out) แล้วให้อาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบพิจารณา ก่อนนำไปใช้จริง



### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา แขวง ช่งนันทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทย และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์ คือ การจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย และการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ก่อนเรียน และ หลังเรียน ใช้ประชากร ๑๓ คน โดยการหาค่าเฉลี่ยของผลการเรียนซึ่งสรุปได้ดังนี้

๑. การจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติ ทำให้เกิดขบวนการเรียนรู้แบบใหม่ของนักเรียนทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนโดยครูผู้สอนเล็งเห็นถึงจุดสำคัญของการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่จะต้องให้ผู้เรียนเลือกการปฏิบัติโดยการคิดค้นด้วยตนเอง ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจตามที่ตนเองลงมือปฏิบัติสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เกิดความจำที่แม่นยำในเนื้อหาอันเนื่องมาจากการปฏิบัติในการเรียนรู้ บทบาทสมมติ

๒. ผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา แขวง ช่งนันทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ก่อนและหลังการเรียนรู้พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนโดยใช้การทดสอบก่อนเรียนจำนวน ๔๐ ข้อมีค่าเฉลี่ย ๓๐.๖๙ และหลังจากการจัดการเรียนรู้ครบ ๔ แผนแล้วทำการทดสอบหลังเรียนจำนวน ๔๐

ข้อมีค่าเฉลี่ย ๓๔.๗๗ ซึ่งสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทยทั้ง ๔ แผนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน

### อภิปรายผลการวิจัย

กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติทำให้ผู้เรียนนั้นมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดทักษะในการเข้าใจเนื้อหาขณะที่ลงมือปฏิบัติการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับมอบหมาย ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น เพราะการเรียนแบบบทบาทสมมติมีการแสดงออกถึงความคิดที่หลากหลาย ทำให้ผู้ที่ได้รับชมเกิดความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ และอยากแสดงออกในความคิดของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของกรมวิชาการ (๒๕๓๔) ได้ให้ความหมายของการแสดงบทบาทสมมติได้ว่าการแสดงบทบาทสมมติเป็นการให้เด็กเล่นสมมติตนเองเป็นตัวละครต่างๆ อาจใช้สิ่งประกอบการเล่นสมมติเพื่อสร้างความสนใจ และก่อให้เกิดความสนุกสนาน เช่น หุ่นสวมศีรษะรูปภาพ และสัตว์รูปแบบต่างๆ เครื่องแต่งกายและรูปอุปกรณ์ของจริงต่างๆ และสอดคล้องกับแนวคิดของผกา สัตยธรรม (๒๕๒๔) กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมมติเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงได้หลายทางทั้งพูดและการแสดงท่าทางนักเรียนได้แสดงบทบาทสมมติ เช่น เป็นคุณพ่อคุณแม่ ครู อาจารย์ เพื่อนและบุคคลอื่นๆ ในสังคม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทยของชั้นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา แขวง ช่งนันทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ก่อนและหลังการเรียนรู้พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนโดยใช้การทดสอบก่อนเรียนจำนวน ๔๐ ข้อมีค่าเฉลี่ย ๓๐.๖๙ และหลังจากการจัดการเรียนรู้





ครบ ๔ แผนแล้วทำการทดสอบหลังเรียนจำนวน ๔๐ ข้อมีค่าเฉลี่ย ๓๔.๗๗ ซึ่งสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทไทยทั้ง ๔ แผน ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของปัญญพร อะโนดาช (๒๕๔๗) ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติและการใช้ กรณีตัวอย่างที่มีต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนวัดสุนทรพิชิตาราม อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก ซึ่งมีเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการทดลอง ABA Design ผลการ ทดลอง พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมกล้าแสดงออกมากขึ้นหลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติ

กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ครูผู้สอนได้พัฒนา กิจกรรมที่มีคุณภาพและมีความน่าสนใจทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเป็นการเรียนการสอนที่แปลกใหม่ น่าสนใจ เพราะครูผู้สอนเน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางโดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแสดงบทบาทสมมติ ทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกและสามารถเรียนรู้เนื้อหาที่ผู้เรียนเกิดความสนใจจนเป็นทักษะเกิดความเข้าใจในขณะที่นักเรียนลงมือปฏิบัติและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

### ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ามีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

#### ๑. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

๑) ควรจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติโดยให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวการแสดงและเลือกหัวข้อที่ผู้เรียนเองมีความสนใจหรือถนัดในการแสดง บทบาทสมมติในเรื่องนั้นๆ

๒) ควรให้นักเรียนอภิปรายถึงข้อดีและข้อเสียในการแสดงบทบาทสมมติเพื่อเกิดการ พัฒนาการเรียนรู้บทบาทสมมติครั้งต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

#### ๒. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๑) จากผลที่ได้วิจัยกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนทวีวัฒนา เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร ทำให้ทราบว่า การ จัดกิจกรรมของนักเรียนกลุ่มแรกที่ได้ออกมาแสดงบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทย ยังไม่กล้าแสดงออกและยังไม่เข้าใจว่าควรกำหนดเนื้อหา และบทละครอย่างไร ทำให้กลุ่มถัดไปนั้นแสดง บทบาทสมมติ เรื่องมารยาทไทยได้สมบทบาทที่ตัวเองได้รับมอบหมายได้ดี

๒) หลังจากจัดกิจกรรมครบทุกกลุ่ม แล้วควรให้นักเรียนกลุ่มแรกได้ออกมาแสดงออก กิจกรรมของตัวเองอีกครั้ง เพราะว่ามีนักเรียน กลุ่มแรกมีเวลาเตรียมน้อยและไม่มีตัวอย่างให้ดูก่อนแสดงกิจกรรม

๓) ควรจัดกิจกรรมให้ต่อเนื่องเพื่อไม่ให้ขาดตอนทำกิจกรรม

๔) ควรให้นักเรียนไปศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่จริงเพื่อนำมาใช้ในการประกอบ กิจกรรมบทบาทสมมติในงานครั้งต่อไป

๕) ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติในสาระสังคมศึกษา เรื่องพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยเพื่อเป็นการปลูกฝังการเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมด้วยการที่นักเรียนเองได้สมมติ บทบาทและลงมือปฏิบัติจริง



### บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (๒๕๓๔). เอกสารเพื่อการพัฒนาหนังสือ **อันดับ ๑ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์กรมศาสนา.
- \_\_\_\_\_. (๒๕๔๐). **การสอนเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๓). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทองเอื้อน อภินหสมิต. (๒๕๓๔). **การอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมไทยของโรงเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่บริเวณชายฝั่งทะเลด้านตะวันออก**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา สาร์ตศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญจพร อะโนดาช. (๒๕๔๗). **การเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติ และการใช้กรณีตัวอย่างที่มีต่อ พฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนวัดสุนทรพิชิตาราม อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ผกา สัตยธรรม. (๒๕๒๔). **เทคนิคการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: สานิตจุฬาฯ ฝ่ายประถม. คณะ ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๔.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (๒๕๔๒). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาสน์.
- วันวิสาข์ สกุลณี. (๒๕๕๐). **การทดลองสอนโยใช้บทบาทสมมติ เพื่อพัฒนา คุณธรรม จริยธรรม ด้านความเมตตา กรุณา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ๒๕๕๐.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (๒๕๕๐). **หนังสือมารยาทไทย**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.