

## การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### The Development of Learning Outcome as Teaching by Role Playing for Buddhist

#### Etiquette for Prathomsuksa 3 Students.

จรัสย์ แสนคำภา<sup>1</sup> และอรุณ ชูยกระเดื่อง<sup>2</sup>

Jirat Senchampha<sup>1</sup> and Arun Suikraduang<sup>2</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษา ระดับปริญญาโท สาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

<sup>2</sup>อาจารย์ คณะครุศาสตร์ (สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

<sup>1</sup>Master Student of Education (Social Studies) Faculty of Education Rajabhat Mahasarakham University

<sup>2</sup>Lecturer from the Faculty of Education (Research and Educational Evaluation) Rajabhat Mahasarakham University

Corresponding Author Email: iloveyoujirat@gmail.com

Received: 18 May 2022

Revised: 3 July 2022

Accepted: 6 July 2022

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีเครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ จำนวน 10 แผน, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลกิตติยา จำนวน 30 คน ที่มาจากการเลือกแบบสุ่ม แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.59 - 4.79 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด 2) ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ มีค่าเท่ากับ 0.7435 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้อยู่ที่ 74.35 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}$  = 2.80, S.D.= 0.96)

**คำสำคัญ:** การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้, แบบบทบาทสมมติ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

#### Abstract

This research consists purposes were 1. to develop role-play learning management activities for Buddhist etiquette Grade 3 students. 2. to study the index of effectiveness of role-play learning activities on Buddhist manners. 3. to compare the learning achievement of students with role-play learning activities on Buddhist manners between before and after study; and 4. to study the satisfaction of grade 3 students towards role-playing learning activities for Buddhist etiquette. It is a quantitative research. There were research tools which consisted of 10 role-playing learning activities plans, 20 multiple choice three-choice learning achievement test

and 10 satisfaction questionnaire. at 3 Kitiya Kindergarten 30 people were randomly selected. The data collected from the research tool were analyzed using descriptive statistics consisting of percentage, mean, standard deviation. and hypothesis testing with t-test (dependent). The research revealed that 1) Role-playing learning activities the evaluation of the suitability of the learning management plan averaged between 4.59 - 4.79 is the most appropriate level. 2) the efficiency index of Learning outcome as teaching by role playing for Buddhist Etiquette Prathomsuksa 3 Students was 0.7435 indicating that students have made 74.35 percent of their learning progress. 3) The the students' learning achievement after learning with outcome as teaching by role playing for Buddhist Etiquette was statistically higher at the significance of .05. and 4) the students' satisfaction toward the learning in cooperative learning activities with outcome as teaching by role playing overall were good level ( $\bar{x}$ = 2.80, S.D.= 0.96).

**Keywords:** Development of Learning Outcome, Teaching by Role Playing, Achievement

## บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่จะปลูกฝังคนในสังคมไทยให้มีการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขปราศจากการเบียดเบียนสังคม จึงจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ทันการเปลี่ยนแปลงสังคม โดยการพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อมาประยุกต์ใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ เกิดทักษะต่าง ๆ ในการดำรงชีวิต โดยยึดหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาให้สามารถ อยู่รอดในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงและสังคมแห่งการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.12) ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 27 วรรคแรก กำหนดให้มีการจัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ การดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ โดยมีกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในสาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เน้นความคิดรวบยอดเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ปรัชญา ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา ที่มุ่งศึกษามาตรฐานความประพฤติของพลเมือง และการยกระดับภาวะทางจิตซึ่งผู้เรียนจะต้องมีความรู้ มีประสบการณ์ และทักษะเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมที่ว่าด้วยหลักความประพฤติของคนดีตามแนวความเชื่อของศาสนาที่ตนนับถือ เน้นให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ และความศรัทธาทงศาสนามาเป็นแนวทางให้ผู้เรียนมีอุดมคติในการดำเนินชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักธรรมทางศาสนา เพื่อพัฒนาตนให้เป็นคนดีต่อสังคมและอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข (กรมวิชาการ, 2546, น.16)

กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่มุ่งให้ผู้เรียนเพิ่มพูนความรู้ และทักษะเฉพาะด้าน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงพัฒนาคุณธรรม และจริยธรรมควบคู่กับความรู้ เกิดทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ ในการจัดการเรียนรู้ได้แบ่งออกเป็น 5 สาระคือ 1 ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม 2 หน้าที่พลเมือง 3 เศรษฐศาสตร์ 4 ประวัติศาสตร์ 5 ภูมิศาสตร์ ซึ่งได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.143) โดยเฉพาะในสาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม เป็นสาระการเรียนรู้หนึ่งที่มีความสำคัญในการพัฒนาด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง การพัฒนาตนเองและสังคม จุดมุ่งหมายของ

การศึกษาศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้เกิดแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา และมีเจตคติที่ดีต่อศาสนาซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.1)

ปัญหาการเรียนการสอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ครูผู้สอนมักจะสอนแบบบรรยาย มีเนื้อหาวิชาที่ซ้ำซ้อนเข้าใจยากและเน้น ครูเป็นศูนย์กลางมากกว่าการฝึกให้ผู้เรียนรู้ได้พูดและได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนไม่กล้าแสดงออก หรือไม่กล้านำเสนอผลงาน ขาดทักษะการสื่อสาร และไม่สามารถนำเรื่องที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง จึงส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ไม่เป็นตามเป้าหมายของหลักสูตร และสอดคล้องกับรายงานผลการประเมินการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินักเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกิตติยา ปีการศึกษา 2558 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 56.72 และในปี พ.ศ. 2559 คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 56.45 ซึ่งถือว่าต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนได้กำหนดไว้ คือร้อยละ 60 เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้ความจำความเข้าใจ จึงส่งผลให้การเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (วิชาการโรงเรียนอนุบาลกิตติยา, 2560, น.42)

การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่องปัญหาหรือสถานการณ์ขึ้นมาให้สอดคล้องและคล้ายกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด โดยให้ผู้เรียนรู้ได้สวมบทบาทในสถานการณ์นั้นตามความรู้สึกนึกคิดของตนเอง และนำเอาผลการแสดงของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตได้มาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ศุภวิ ชิกว้าง (2552) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องประวัติศาสตร์ชาติไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการแก้ไขปัญหา โดยการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติสูงกว่าก่อนใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ดังนั้น จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติมาใช้ในการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่องมารยาทชาวพุทธ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เพื่อต้องการศึกษาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งสร้างเจตคติที่ดีต่อการประพฤติปฏิบัติตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา และสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์ที่เหมาะสม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธ

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### 1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 4 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 120 คน โรงเรียนอนุบาลกิตติยา สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวนนักเรียน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ จำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ประกอบด้วย จากการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ จำนวน 10 แผน, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 30 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการแจกแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมทางสถิติทางการวิจัย และการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test (dependent)

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test (dependent)

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

#### 1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 แผน แต่ละแผนประกอบด้วยสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียน การวัดผลและประเมินผล จากแบบประเมินผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้พบว่ามีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.59-4.79 ผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

#### 2. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ มีค่าเท่ากับ 0.7435 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ร้อยละ 74.35 จำแนกผลได้ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จำนวนนักเรียน	รวมคะแนนทั้งหมด (20X30)	คะแนนที่ได้		ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
30	600	261	446	0.7435

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7435 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 74.35

#### 3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจำแนกผลได้ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	$\bar{x}$	S.D.	df	T	Sig
ก่อนเรียน	30	8.70	1.02	29	20.84	.000
หลังเรียน	30	14.87	1.19			

\*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 4. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธ

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วเทียบกับเกณฑ์การประมาณค่าความพึงพอใจของผู้เรียน จำแนกผลได้ ดังนี้

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ฉันชอบที่ครูอธิบายหัวข้อการแสดงให้เห็นเข้าใจก่อนเรียน	2.73	0.45	มาก
2	ฉันพอใจที่ครูเปิดคลิปการแสดงให้เห็นก่อนเริ่มซ้อมจริง	2.77	0.43	มาก
3	ฉันสนุกสถานที่ได้ซ้อมบทบาทการแสดงร่วมกันกับเพื่อน	2.73	0.45	มาก
4	ฉันพอใจที่ได้มีส่วนร่วมในการนำเสนอการแสดงร่วมกับเพื่อน	2.77	0.43	มาก
5	ฉันพอใจที่ครูให้ข้อเสนอแนะหลังการนำเสนอการแสดงเสร็จแล้ว	2.80	0.41	มาก
6	ฉันชอบที่ครูเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	2.93	0.25	มาก
7	ฉันพอใจกิจกรรมนี้เพราะทำให้ฉันกล้าแสดงออก	2.80	0.41	มาก
8	การประเมินผลการเรียนรู้ของครูมีความเหมาะสมและยุติธรรม	2.93	0.25	มาก
9	ฉันประทับใจกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเพราะทำให้ฉันเข้าใจในเนื้อหาพระพุทธศาสนามากขึ้น	2.70	0.47	มาก
10	ฉันชอบการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเพราะทำให้ผลการเรียนสูงขึ้น	2.87	0.34	มาก
<b>รวม</b>		<b>2.80</b>	<b>0.96</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 2.80$ , S.D. = 0.96) อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดเรียงลำดับดังนี้ นักเรียนชอบที่ครูเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ( $\bar{x} = 2.93$ , S.D. = 0.25) รองลงมาคือ นักเรียนพอใจการประเมินผลการเรียนรู้ของครูมีความเหมาะสมและยุติธรรม ( $\bar{x} = 2.93$ , S.D. = 0.25) และนักเรียนชอบการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเพราะทำให้ผลการเรียนสูงขึ้น ( $\bar{x} = 2.87$ , S.D. = 0.34) ตามลำดับ

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าค่าความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 แผน แต่ละแผนประกอบด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียน การวัดผลและประเมินผล จากแบบประเมินผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้พบว่ามีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.59-4.79 ผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ มีค่าเท่ากับ 0.7435 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ร้อยละ 74.35 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7435 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 74.35

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 2.80$ , S.D. = 0.96) อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักเรียน มีความพึงพอใจสูงสุดเรียงลำดับดังนี้ นักเรียนชอบที่ครูเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ( $\bar{x} = 2.93$ , S.D. = 0.25) รองลงมาคือ นักเรียนพอใจการประเมินผลการเรียนรู้ของครูมีความเหมาะสมและยุติธรรม ( $\bar{x} = 2.93$ , S.D. = 0.25) และนักเรียนชอบการเรียนแบบบทบาทสมมติเพราะทำให้ผลการเรียนสูงขึ้น ( $\bar{x} = 2.87$ , S.D. = 0.34) ตามลำดับ

### การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. จากผลการวิจัยการพัฒนาแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องมารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.59-4.79 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาได้ผ่านกระบวนการสร้างอย่างมีระบบและวิธีการที่เหมาะสม โดยเริ่มจากการศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาคู่มือครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม หลักการเขียนแผน การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ แนวทางการจัดการเรียนรู้ กำหนดรูปแบบการเขียน แผนการจัดการเรียนรู้ และดำเนินการจัดทำโดยคำนึงถึงมาตรฐาน สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้ดำเนินการ

จัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้และนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง กล่าวแสดงออกและนักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับบริวารณ คร้ามครัน (2543, น.179) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีสอนแบบบทบาทสมมติที่ช่วยผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความรู้สึกของตนเองได้อย่างเต็มที่ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้น รวมทั้งปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะ อย่างยิ่งผู้ที่มีวัฒนธรรม ประเพณี หรือค่านิยมที่แตกต่างออกไป การสอนโดยใช้บทบาทสมมติจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้รับความรู้ มี ความสามารถ และทักษะ ในด้านพุทธพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ทั้ง 3 ด้าน ในเวลาเดียวกัน รวมถึงสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความริเริ่ม และการสร้างมโนคติ (Imagination) ซึ่งในบางครั้ง นักเรียนที่เรียนในระดับปานกลาง หรือด้วยซึ่งมีความกล้าและสนใจในการจัดการ จะร่วมแสดง บทบาทสมมติ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกลุ่มนี้ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียนรวมทั้งการแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ การใช้ บทบาทสมมติในการสอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกตนเอง ให้มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม รวมทั้งการใช้คำพูดที่ ถูกต้องในสถานการณ์ที่เหมาะสม และสามารถ นำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. จากผลการวิจัยศึกษาดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่า เท่ากับ 0.7435 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 74.35 เป็นเช่นนั้นได้เพราะกลุ่มทดลองยังไม่เคย เรียนเนื้อหาหมักก่อน เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้รับความรู้มี ความสามารถ และทักษะในด้านพุทธพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ทั้ง 3 ด้าน ในเวลาเดียวกัน จึงสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับพันทิพา เวียงเพิ่ม (2562, น.61-63) ได้ศึกษาผลการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบบทบาทสมมติ เรื่องเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบบทบาท สมมติ เรื่องเศรษฐศาสตร์เบื้องต้นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 0.7151 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 71.51 นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบบทบาทสมมติ เรื่องเศรษฐศาสตร์เบื้องต้นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. จากผลการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทชาวพุทธของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ อาจ เป็นไปได้ว่า การกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงจากสถานการณ์จริง จะทำให้ นักเรียนมีความตื่นตัวให้ความสนใจ มีความอยากรู้อยากเห็นและพยายามแสดงออกทางความคิด และสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะ หน้าได้ดี พร้อมทั้งได้ฝึกทักษะการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนได้ฝึกทักษะการเรียนรู้และทำความเข้าใจกับเนื้อหา ความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนเกิดทักษะการคิดแก้ไขปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับบรรชาดา บัวไพร (2562, น.62-64) ได้ทำการศึกษาการ จัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติที่มีผลต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเรื่องหน้าที่ชาวพุทธของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ หลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. จากผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทชาวพุทธของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 2.80$ ,  $S.D = 0.96$ ) ทั้งนี้ เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบบทบาทสมมติเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กล้าแสดงออก ร่วมกันระหว่างนักเรียน และได้ออกมาอภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่ได้แสดงบทบาทสมมติมีกิจกรรมที่สอดคล้อง กับธรรมชาติของผู้เรียนที่มีความถนัดความสามารถ ความต้องการที่แตกต่างกัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมที่หลากหลาย และเป็นการฝึกให้นักเรียนคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับพันทิพา เวียงเพิ่ม (2562, น. 61-63) ได้ศึกษาผลการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบบทบาทสมมติเรื่องเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ชั้นประถมศึกษาปีที่

6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบทบาทสมมติครั้งนี้ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบทบาทสมมติมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับศิริวรรณ วงศ์สวัสดิ์ (2562, น.72-74) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อแผนการเรียนรู้แบบทบาทสมมติ เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ 4.21 – 4.88 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.66 คิดเป็นร้อยละ 93.20 เมื่อเทียบเกณฑ์การประเมินมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง

## ข้อเสนอแนะการวิจัย

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ในการนำวิธีสอนแบบทบาทสมมติไปใช้ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจขั้นตอนในการจัดกิจกรรมให้ชัดเจน เตรียมสื่อให้พร้อมสำหรับการจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง และควรมีบันทึกหลังการสอนเพื่อให้ทราบปัญหาหรือสิ่งที่ต้องแก้ไข เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

1.2 ในการเรียนรู้แบบทบาทสมมติ ครูผู้สอนต้องอธิบายกระบวนการเรียนรู้แบบทบาทสมมติให้นักเรียนเข้าใจ ต้องเข้าใจเนื้อหาของสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นและบทบาทของตัวแสดงของแต่ละคน และครูผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนผลัดเปลี่ยนกันแสดงทบาทสมมติ และได้สลับเป็นผู้สังเกต นอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียนด้วย ครูจะต้องคอยให้คำปรึกษาหากผู้เรียนเกิดข้อสงสัย

1.3 การจัดเวลาสำหรับการจัดการเรียนรู้แบบทบาทสมมติ ครูผู้สอนควรสอนตามขั้นตอนที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มโดยการจัดการเรียนรู้แบบทบาทสมมติในระดับชั้นอื่นๆ เนื้อหาวิชาอื่น หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบทบาทสมมติ ที่มีต่อตัวแปรอื่นๆ เช่น ความสามารถในการให้เหตุผล ความสามารถในการแก้ไขปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก ผศ.ว่าที่ รต.ดร.อรรณู ชูยกระเตื้อง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ท่านได้ถ่ายทอดความรู้ ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ยิ่งตลอดมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงยิ่งมา ณ โอกาสนี้ กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ประสาท เนืองเฉลิม ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรณู ชูยกระเตื้อง กรรมการสอบ และอาจารย์ ดร. ทักษวัฒน์ เหล่าสุวรรณ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้ข้อคิดอันเป็นประโยชน์และแนะนำแนวทางงานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ผศ.ดร.จำเนียร พลหาญ, คุณครูลลิต เจริญอินทร์, คุณครูเฉลิมศักดิ์ บุตรพวง, คุณครูนางชลิตา ศรีสารคาม และคุณครู วิชชุดา สุวรรณเลิศ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และแนะนำแนวทางในการดำเนินการวิจัยงานวิจัยสำเร็จสมบูรณ์ด้วยดี ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ ผู้บริหารและคณะคุณครูทุกท่านของโรงเรียนอนุบาลกิตติยา ที่ให้ความอนุเคราะห์ ให้กำลังใจ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากสถานศึกษา รวมทั้งขอบใจนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยและครบถ้วนตามกระบวนการวิจัย และขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ญาติพี่น้อง และครอบครัวที่คอยให้กำลังใจทั้งด้านการเรียนและด้านอื่น ๆ ด้วยดีเสมอมา ประโยชน์



และคุณค่าทางวิชาการในงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องสักการบูชา คุณบิดา มารดาครู อาจารย์ที่ให้ชีวิตและรากฐาน การศึกษากับผู้วิจัย

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว \_\_\_\_\_ . (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551(ฉบับปรับปรุง 2560)*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว
- ชลวชา ปิยะนฤพัทธ์. (2561). *การศึกษาผลการเรียนรู้และความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต)*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ชวลิต ชูกำแพง. (2553). *การวัดด้านจิตพิสัย*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ทิตนา แฉมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- บัวครอง ชัยปราบ. (2562). *ผลสัมฤทธิ์การฝึกปฏิบัติสมาธิตามหลักอานาปานสติ สอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแบบบทบาทสมมติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาพุทธศาสนมหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *วิจัยการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- ปราณี กองจินดา. (2556). *การวิจัยทางการศึกษา*. ขอนแก่น: อุดรการพิมพ์
- ปรีทิพย์ บุญคง. (2557). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2534). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2550). *การศึกษาทักษะการคิดแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เรื่องประวัติศาสตร์ชาติไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต)*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- สุจิตตรา น้อยผล. (2561). *การส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต)*. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2546). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานทดสอบทางการศึกษา
- อรัญ ชูยกระเดื่อง. (2557). *การวิจัยทางการศึกษา*. มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- อายุกร สาชาติ. (2548). *การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง*. นนทบุรี: สหมิตรพรีนติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง