

## การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

### The Learning Activity Development via the Role Play and Gamification

### Techniques Learning to Improve Social Skills and the Learning Achievement on Citizenship

### Learning of the Primary Grade 5 Students.

Received: 11 June 2023

Revised: 18 June 2023

Accepted: 19 June 2023

พิชิตชัย เทียงท่า<sup>1</sup> และมนตรี วงษ์สะพาน<sup>2</sup>

Pichitchai Thiangtham<sup>1</sup> and Montree Wongsaphan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>นิสิต ปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

<sup>2</sup>อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

<sup>1</sup>Master Student of Curriculum & Instruction Faculty of Education Mahasarakham University

<sup>2</sup>Lecture form the Faculty of Education Mahasarakham University

\*Corresponding Author Email: 64010588011@msu.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) แบบประเมินทักษะทางสังคม (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก และมีกลุ่มตัวอย่างการทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ สพ.ภาสลิ่ง เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 คน ที่มาจากการเลือกแบบเจาะจง แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีค่าประสิทธิภาพ (E1/ E2) เท่ากับ 89.26/93.26 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.90 และ 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.83

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้, เทคนิคเกมมิฟิเคชัน, ทักษะทางสังคม

#### Abstract

This research consists purposes were 1. to prove the efficiency of the child rights learning activity via using role play and gamification techniques to pass the learning criteria 80/80 2. to measure the social skills effectiveness index value of learning in child rights via using role play and gamification techniques which help to improve the social skills of the primary grade 5 students and 3. to measure the social skills effectiveness index value of learning in child rights via using role play and gamification techniques which help to improve the

learning achievement of the primary grade 5 students. This research is applied to 12 primary grade 5 students of Sa-ard Prachasan School in the 2nd semester of the year 2022 as the sample. Research tools which were used to collect the data are learning on child rights via using role play and gamification techniques, social skill assessment from and child rights learning achievement test. and the researcher analyzed the data by percentage, average and standard deviation. the researcher found that 1) The learning in child rights via using role play and gamification techniques show the process efficiency (E1/E2) is equal to 89.26/93.26 2) The effectiveness of learning activities index value on the child rights learning which support the social skills of the primary grade 5 students between before and after learning is equal to 0.90 and 3) The effectiveness of learning activities index value on the child rights learning which support the learning achievement of the primary grade 5 students between before and after learning is equal to 0.83.

**Keywords:** Learning Management, Gamification Techniques, Social Skill

## บทนำ

การศึกษา ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพราะเป็นต้นกำเนิดแห่งการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งของคนในปัจจุบันโลกมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและซับซ้อน การพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้า และเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์นั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของคนในชาติเป็นสำคัญ ดังนั้นทิศทางการพัฒนาประเทศ จึงกำหนดขึ้นบนพื้นฐานการเสริมสร้างทุนของประเทศ โดยเน้นคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา เนื่องจากคนเป็นทั้งเป้าหมายสุดท้ายที่จะได้รับผลประโยชน์และผลกระทบจากการพัฒนา

สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต รวมถึงศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม วิชาสังคมศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร และเข้าใจถึงการพัฒนา การเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ตามกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและเข้าใจผู้อื่น ยอมรับในความแตกต่าง มีคุณธรรม อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก

จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนวิชาหน้าที่พลเมือง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ พบว่า ยังไม่ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเท่าที่ควรนักเรียนบางส่วนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่สถานศึกษากำหนดไว้ เมื่อทำการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลโดยพิจารณาทั้งความพร้อมด้านความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ความพร้อมด้านร่างกาย และความพร้อมด้านสังคม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีปัญหาการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น เห็นได้ชัดจากเวลาปฏิบัติงานกลุ่ม นักเรียนมักมีความขัดแย้งกันภายในกลุ่ม ไม่ยอมรับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนขาดทักษะทางสังคม ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนในรายวิชาดังกล่าว มีความจำเป็นต้องพัฒนาทักษะทางสังคมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในวิชาหน้าที่พลเมือง เพราะการศึกษาเรื่องหน้าที่พลเมืองเป็นเรื่องสำคัญ นักเรียนในฐานะพลเมืองของสังคม จะต้องเรียนรู้และมีความรู้ความเข้าใจมีทักษะทางสังคมด้านต่าง ๆ เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นมาที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้แสดงบทบาทสมมตินั้น ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความรู้ ความคิด ที่คิดว่าตนควรจะแสดงออก ซึ่งการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ

คือมุ่งฝึกการทำงานร่วมกัน กล้าคิด กล้าแสดงออกในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น ลดความตึงเครียด เพราะเป็นการสอนที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด (เสริมศรี ลักษณะศิริ, 2540, น.260-261) จากการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีองค์ประกอบที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ จะช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกร่วมกัน และเจตคติของผู้เรียน ช่วยฝึกฝนการแก้ปัญหาและการตัดสินใจสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน และผู้เรียนยังได้เข้าใจรายละเอียดเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น และส่งเสริมทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้กันภายในกลุ่ม ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพส่งผลต่อทักษะทางสังคมของผู้เรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคในรูปแบบของเกม หรือเกมการแข่งขัน เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตันทื่นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม เทคนิคการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเป็นการเรียนการสอนที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาท มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายในการเรียนในชั้นเรียน แนวคิดเกมมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกม ดำเนินการตามเกม และสถานการณ์ ที่กำหนดให้ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ แก้ไขปัญหาต่าง ๆ (ชนัดถ์ พูนเดช, 2559, น.331-339) จากการศึกษาแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ทั้งการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้ความสนุกสนาน นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนให้ไปในทางที่เหมาะสม พัฒนาทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความกล้าแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ ความมั่นใจในตนเองของผู้เรียน ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าตอบคำถาม มีความพยายามในการทำกิจกรรมและงานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย ส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะการร่วมมือ ผ่านการแข่งขัน การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียน ทำให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความตื่นตัว เกิดบรรยากาศการทำท่าและการแข่งขันที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียน เจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานั้น ๆ และท้ายที่สุดส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

จากการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ จะช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ มีความแปลกใหม่ ตื่นเต้น ช่วยฝึกฝนการแก้ปัญหาร่วมกัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การให้ความช่วยเหลือในการทำงาน การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การสื่อสาร และการเข้าใจผู้อื่นในกลุ่ม การควบคุมตนเอง และเมื่อนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาเป็นส่วนกระตุ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบทบาทสมมติ จะส่งเสริมให้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเกิดการสร้างแรงจูงใจแก่นักเรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ให้ความสนุกสนาน เกิดความท้าทายผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมาย ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าตอบคำถาม มีความพยายามในการทำกิจกรรมและงานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะการร่วมมือ ผ่านการแข่งขัน ส่งผลให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่เรียกว่า ทักษะทางสังคม

ดังนั้น จากการศึกษาสภาพปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรค์ และการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะแก้ปัญหานักเรียนขาดทักษะทางสังคมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ ในวิชาหน้าที่พลเมืองที่ค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์ โดยการสร้างแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และ กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิเด็ก ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น โดย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จะส่งเสริมและพัฒนานักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ ให้มีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้น ส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้การจัดการ เรียนรู้มีประสิทธิภาพส่งผลต่อทักษะทางสังคมของผู้เรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ พร้อมทั้งสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง รวมถึงทัศนคติในเชิงบวกและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันให้เป็นไปตาม เกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### 1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

- 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 12 คน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่างทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสะอาดประชาสรรพ์ อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัด กาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 12 คน ที่มาจากการเลือกแบบเจาะจงทั้งหมด

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สร้างขึ้นจำนวน 9 แผน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาตรวจสอบ คุณภาพและความถูกต้องเหมาะสมประกอบการเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข เสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความเหมาะสมของ แผนการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา จุดประสงค์ และความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย เพื่อเปรียบเทียบเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.74 – 4.80 2) แบบ ประเมินทักษะทางสังคม ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ (1) การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น (2) การสื่อสารใน สถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม (3) การยอมรับและเข้าใจผู้อื่น รวมทั้งหมด 20 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจ พิจารณาและแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข และเสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าคะแนนเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สิทธิเด็ก วิชาหน้าที่พลเมือง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบปรนัยจำนวน 1 ชุด รวม 20 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อและสาระสำคัญของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งผลการประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อ (IOC) มีค่าคะแนนเท่ากับ 0.80-1.00 ซึ่งถือว่าเป็นข้อสอบที่อยู่ใน เกณฑ์ที่เที่ยงตรงตามเนื้อหาสามารถนำไปใช้ได้ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี

ที่ 5 โรงเรียนปลาเค้าวิทยาคาร จำนวน 17 คน นำผลที่ตรวจให้คะแนนมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.29 – 0.82 มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.09 – 0.90 หมายถึง ข้อสอบสามารถแยกผู้ตอบได้ดีมาก มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.99 หมายถึง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความเชื่อมั่นสูง

**3. การเก็บรวบรวมข้อมูล** ได้แก่ 1) ก่อนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยชี้แจงและทำข้อตกลงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน 2) ทำการวัดทักษะทางสังคมของนักเรียน ด้วยแบบประเมินทักษะทางสังคม และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสิทธิเด็ก แบบปรนัย จำนวน 1 ชุดรวม 20 ข้อ 3) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 9 แผน 9 ชั่วโมง ทดลองใช้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 และ 4) หลังดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จแล้ว ทำการวัดทักษะทางสังคม ด้วยแบบประเมินทักษะทางสังคม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสิทธิเด็ก แบบปรนัย จำนวน 1 ชุด รวม 20 ข้อ

**4. การวิเคราะห์ข้อมูล** ได้แก่ 1) วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยคำนวณจากร้อยละ ของคะแนนเฉลี่ยผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติกับร้อยละของคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่องสิทธิเด็ก แบบปรนัย จำนวน 1 ชุดรวม 20 ข้อ และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินทักษะทางสังคม จำนวน 20 ข้อ (E1/E2) เกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียน โดยการนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ 3) วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้นักเรียน โดยการนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์

**5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละและการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้นักเรียนที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

**1. การศึกษาหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80**

ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 1 ได้ ดังนี้

**ตารางที่ 1** ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

| คะแนน                                                | ร้อยละ |
|------------------------------------------------------|--------|
| ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้ E <sub>1</sub> | 89.26  |
| ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E <sub>2</sub>                 | 93.26  |

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 89.26 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 93.26 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 89.26/93.26 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

## 2. การศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 2 ได้ ดังนี้

**ตารางที่ 2** ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

| จำนวนนักเรียน | คะแนนเต็ม | คะแนนรวม  |           | ร้อยละ    |           | ดัชนีประสิทธิผล |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------|
|               |           | ก่อนเรียน | หลังเรียน | ก่อนเรียน | หลังเรียน |                 |
| 12            | 100       | 504       | 1129      | 42        | 94.08     | 0.90            |

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.90 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นร้อยละ 90

## 3. การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการวิจัยพบว่า ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 3 ได้ ดังนี้

**ตารางที่ 3** ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

| จำนวนนักเรียน | คะแนนเต็ม | คะแนนรวม  |           | ร้อยละ    |           | ดัชนีประสิทธิผล |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------|
|               |           | ก่อนเรียน | หลังเรียน | ก่อนเรียน | หลังเรียน |                 |
| 12            | 20        | 90        | 214       | 37.5      | 89.15     | 0.83            |

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.83 หมายความว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 83

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันให้เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีค่าประสิทธิภาพของ



กระบวนการ E1 เท่ากับ 89.26 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E2 เท่ากับ 93.26 แสดงว่าค่าประสิทธิภาพ (E1/ E2) เท่ากับ 89.26/93.26 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

2. เพื่อศึกษาหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.90

3. เพื่อศึกษาหาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.83

### การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการวิจัยเรื่องการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมทักษะทางสังคมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ (E1/ E2) เท่ากับ 89.26/93.26 พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยทั้งหมด จากการทำใบงานพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงาน กลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ และการทดสอบย่อยหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 89.26 และนักเรียนได้คะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนรวมกับคะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคม คะแนนคิดเป็นร้อยละ 93.26 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ในวิชาหน้าที่พลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามความมุ่งหมายของงานวิจัย เนื่องจาก กิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ จึงนับว่าวิธีการนี้ช่วยฝึกเรื่องการแก้ปัญหาเรื่องการขัดแย้งกันเวลาทำงานกลุ่ม ที่เป็นปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มาตั้งแต่ก่อนดำเนินการวิจัย ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมาก นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ทำให้นักเรียนให้ความสนใจและตั้งใจทำกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้คะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าสูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และมีส่วนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างเห็นได้ชัดในค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์คิดจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และคะแนนจากการทำแบบประเมินทักษะทางสังคมหลังเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับฉันทะพจน์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564, บทคัดย่อ) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{x} = 3.65$ ,  $SD = 0.24$ )

2. จากผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.90

หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นร้อยละ 90 เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เรียนรู้เรื่อง สิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกร่วม และเจตคติของผู้เรียน ช่วยฝึกฝนการแก้ปัญหาและการตัดสินใจสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียน มีประสิทธิภาพส่งผลให้ทักษะทางสังคมของผู้เรียนสูงขึ้นทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น 2) การสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม 3) การยอมรับและเข้าใจผู้อื่นการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับสุนทร อ่อนฤทธิ์ และวีริชัญญ์ บุญส่ง (2565, บทคัดย่อ) ได้ใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี พบว่า นักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะทางสังคมมีคะแนนทักษะทางสังคม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 8 คน และนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะทางสังคม จำนวน 9 คน หลังเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้เรียนรู้เรื่องสิทธิเด็ก โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 0.83 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 83 เนื่องจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติและเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติเป็นการจัดกิจกรรมที่มีความแปลกใหม่ นักเรียนได้ทำงานร่วมกันและฝึกความกล้าแสดงออก แล้วยังได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมด้วยทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ตื่นตัว ทำทายเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เมื่อกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ ส่งผลให้นักเรียนสนใจและตั้งใจศึกษาในเนื้อหาวิชามากขึ้น ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาที่สูงขึ้น สอดคล้องกับจิรัชย์ แสนคำภา และอริญ ชูกระเดื่อง (2565, บทคัดย่อ) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทชาวพุทธ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.59 -4.79 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด 2) ดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ มีค่าเท่ากับ 0.7435 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ร้อยละ 74.35 และ 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ข้อเสนอแนะการวิจัย

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผู้วิจัยต้องการปฐมนิเทศก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกิดความอยากรู้และอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เข้าใจบทบาทของตนเองขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

1.2 ผู้วิจัยควรกำหนดสถานการณ์บทบาทสมมติที่หลากหลาย และรูปแบบของบทบาทสมมติที่เหมาะสมกับเนื้อหาในรายวิชานั้น ๆ

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคม เป็นการทำงานในรูปแบบกลุ่ม บางครั้งจะมีนักเรียนที่ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมของกลุ่ม ดังนั้นผู้วิจัยควรคอยสังเกต ให้ความสนใจใส่ กระตุ้นให้นักเรียนทุกคน ทุกกลุ่ม ให้ความร่วมมือกับการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเท่าที่จะทำได้

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป



2.1 ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้กับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอื่น ๆ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพและดัชนีประสิทธิผล

2.2 ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ไปพัฒนากับนักเรียนชั้นอื่น ๆ ต่อไป

2.3 ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มีผลต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์ สะพาน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ เรือนนงการ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิตย์ อาษานอก กรรมการสอบวิทยานิพนธ์และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมาน เอกพิมพ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์และดูแลให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยความเอาใจใส่อย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอขอบพระคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

### เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จิรัชย์ แสนคำภา และอรุณ ชูยกระเดื่อง. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติเรื่องมารยาทชาวพุทธนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 6(4), 213-221.

ชนัดต์ พุนเดช. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(1), 331-339.

ชนาธิป พรกุล. (2544). *รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90.

ทิตนา แคมมณี. (2528). *แนวคิดเกี่ยวกับระบบการเรียนการสอน*. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 -7. กรุงเทพมหานคร: ป. สัมพันธ์พานิชย์

\_\_\_\_\_. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่5).

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

\_\_\_\_\_. (2546). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ภาสกร ไหลสกุล. (2557). *Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม*. DIGITAL MEDIA ANIMATION TELEVISION, 6

รุจิรี ภูสาระ. (2545). *การเขียนแผนการสอน*. กรุงเทพฯ: บัณฑิต พอยท์

สิริวรรณ ศรีพล และพันทิพา อุทัยสุข. (2540). *การสอนโดยยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง*. เอกสารการสอนชุดวิชาวิทยาการการสอน

หน่วยที่ 8 - 15. (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

สุนทร อ่อนฤทธิ์ และวีรวิชัย บุญส่ง (2565). การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนพัฒนานิคม อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม*, 12(3), 328-337.

เสริมศรี ลักษณะศิริ. (2540). *หลักการสอน*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏพระนคร.

สมนึก ภัททิยธนี. (2544). *การวัดผลการศึกษา*. ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.