การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ เรื่อง คำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติกับแบบ BBL

The Comparison of Learning Achievement, Retention, and Emotional Quotient of Kings Speech of Prathom Suksa 6 Students between the Role Play and BBL

รังสิมันตุ์ ฉิมรักษ์[1]

Received: October, 2014; Accepted: January, 2015

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบบทบาทสมมุติและแบบ BBL ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบบทบาทสมมุติและแบบ BBL 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน เรื่อง คำราชาศัพท์ ด้วยการจัดกิจกรรมแบบบทบาทสมมุติกับแบบ BBL กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านรามราช จำนวน 40 คน จาก 2 ห้อง ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชนิด ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติและแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL รูปแบบละ 9 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากตั้งแต่ 0.62 ถึง 0.75 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.26 ถึง 0.49 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 แบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ เป็นแบบมาตราส่วน

[1] *คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม*
E - mail : rangsiman1234@hotmail.com

ประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.75 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.74 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมุติฐานโดยใช้ t-test (Independent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติกับแบบ BBL เรื่อง คำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.75/84.62 และ 83.54/80.37

2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติกับแบบ BBL เรื่อง คำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7713 และ 0.6616 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 77.13 และ 66.16

3. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ; การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ BBL; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ความคงทน; ความฉลาดทางอารมณ์; ประสิทธิภาพ; ดัชนีประสิทธิผล

Abstract

The purposes of the study were to 1) Determine the efficiency of the lesson Plan, the terms of reverence Grade 6 has been organized a role play and BBL as effective as the standard 80/80 2) Find the value effectiveness index of lesson plans about the reverence Grade 6 has been a role-play activities and BBL 3) Compare achievement Durability and emotional intelligence grade 6 student to learn about the secrets with a role-play event with BBL samples used in the research, Prathomsuksa 6 of 40 students from the school's Ram 2, which is purposive sampling. Instruments used in the study are three types of plan learning activities and the role and activities within learning BBL model 9 percent plan to test achievement types optional 4 options 40 items which. The difficulty ranging from 0.62 to 0.75, the discrimination ranging from 0.26 to 0.49 and the confidence interval, 0.92 reliability. A five - rating scale and 30 items emotional quotient test with discriminating power between 0.20 to 0.75 and 0.74 reliability statistics used in data analysis were percentage, mean, standard deviation. And hypothesis testing using t-test (Independent Samples).

The results were as follows

1. Efficiency of learning activities, role play, with the reverence of a student's Grade 6 performance was 85.75/84.62 and 83.54/80.37.

2. The index of the effectiveness of the learning activities and role-play with the royal word of the students grade 6 the effectiveness index of 0.7713 and 0.6616, indicating that students are progressing in learning more equal 77.13 and 66.16 percent.

3. Pupils who have been learning activities and role-play with the achievement of durable and emotional intelligence was higher than the group that was organized learning BBL significant statistical at level 0.01.

Keywords : Role Play Learning; Bain-Based Learning; Learning Achievement; Retention; Emotional Quotient; Efficiency; Effectiveness

บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมากระแสความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในสังคมโลกส่งผลให้ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย เครื่องมือเครื่องใช้ทันสมัย การเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน นวัตกรรม เทคโนโลยีสารสนเทศ หลั่งไหลเข้าสู่ครัวเรือน จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ก) ดังนั้นการเตรียมคนให้พร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงจึงต้องอาศัยการจัดการศึกษาที่มีความหลากหลายในวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคนโดยยึดนักเรียนเป็นสำคัญ ขณะเดียวกันการจัดกระบวนการเรียนรู้ก็ต้องให้อยู่ในโลกของความเป็นจริง นักเรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์จริงที่เชื่อมโยง ซับซ้อนและเคลื่อนไหวตลอดเวลา จึงจะรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคใหม่ ดังนั้น คนในสังคมจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต้องมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจารณ์และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข)

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบธุรกิจ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนการนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ก)

ภาษาไทยเป็นสาระการเรียนรู้ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคคลที่จัดอยู่ในกลุ่มทักษะ นักเรียนจะต้องได้รับความรู้ด้านหลักภาษาไทย และฝึกฝนการใช้ภาษาไทยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดความเจริญงอกงามทางด้านภาษา ด้วยกลวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีประสบการณ์หลาย ๆ ด้านและด้วยเหตุที่ภาษาไทยเป็นพื้นฐานชีวิตที่สำคัญของเด็กไทยและคนไทยทั้งชาติ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาไทยให้ได้ผลดีนั้น ผู้เรียนจะต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาเป็นอย่างดี มีความชื่นชมในความงามของภาษาไทย และมีทักษะสัมพันธ์ทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเฉพาะการอ่าน ผู้อ่านที่อ่านหนังสือได้อย่างมีประสิทธิภาพย่อมได้เปรียบและมีชีวิตที่ก้าวหน้าได้อย่างรวดเร็วและถ้าได้นำเอาความรู้ที่ได้มาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการแก้ปัญหา ให้แก่สังคมแล้วบุคคลเหล่านี้ก็จะเป็นพลเมืองดีของสังคม สังคมใดมีบุคคลที่มีประสิทธิภาพการอ่านอยู่มาก สังคมนั้นย่อมจะพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็ว (ฉวีลักษณ์, 2549)

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบ่งสาระออกเป็น 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม โดยมีตัวชี้วัดเป็นตัวกำหนดเป้าหมายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แต่ครูส่วนใหญ่ไม่ได้ศึกษาหลักสูตรอย่างจริงจัง สอนตามหนังสือแบบเรียนเป็นหลัก ไม่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามที่หลักสูตรกำหนด ไม่ศึกษาวิธีสอนใหม่ ๆ การจัดการเรียนการสอนยังยึดรูปแบบเดิม โดยมีครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ นักเรียนเป็นผู้รับความรู้มากกว่าเป็นผู้แสวงหาความรู้ ซึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยอยู่ในระดับต่ำ

ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ผ่านมา พบว่าอยู่ในระดับต่ำ และไม่น่าพอใจจะเห็นได้จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับประเทศ ปีการศึกษา 2553 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยวิชาภาษาไทยร้อยละ 31.22 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่ร้อยละ 50 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2554) ความล้มเหลวในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยส่วนใหญ่เกิดจากสภาพการเรียนการสอนไม่เหมาะสมกับสภาพสังคม ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายเนื่องจากครูยังขาดเทคนิคการสอนที่เหมาะสม วิธีสอนยังยึดติดกับการบรรยายเป็นหลัก โดยเน้นเนื้อหาความรู้มากกว่าการค้นหาความรู้ ไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนจึงเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนขาดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย (จิรัณดา, 2548)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยประกอบด้วย 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ทั้ง 5 สาระนี้ สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยเป็นสาระหนึ่งที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ โดยเฉพาะการใช้คำราชาศัพท์ สาเหตุหนึ่งที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยต่ำนั้น เนื่องจากวิธีการสอนของครู ครูยังเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็นผู้ตัดสินและตรวจผลงานของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการแสวงหาความรู้ ผู้เรียนไม่สามารถทราบความก้าวหน้าของตน จึงไม่มีสิ่งจูงใจในการเรียน ดังนั้นครูจึงต้องจัดการเรียนรู้ตามความถนัด ความสนใจตามศักยภาพของผู้เรียน มีวิธีสอนและวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายเพื่อสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน โดยใช้รูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ กับบุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวจากการได้ศึกษา

วิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยหลาย ๆ วิธี พบว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ BBL และการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ เป็นวิธีสอนที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ยืดหยุ่นและเป็นระบบใช้ได้ผลดีในระดับหนึ่ง

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิจัยเรื่องนี้เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ เรื่อง คำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติกับการเรียนรู้แบบ BBL (Brain Based Learning) ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบบทบาทสมมุติและแบบ BBL ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบบทบาทสมมุติและแบบ BBL
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน เรื่อง คำราชาศัพท์ ด้วยการจัดกิจกรรมแบบบทบาทสมมุติกับแบบ BBL

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ เรื่อง คำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 แผน ใช้เวลา 9 ชั่วโมง มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.11 ถึง 4.17
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL เรื่อง คำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 9 แผน ใช้เวลา 9 ชั่วโมง มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.13 ถึง 4.20
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ซึ่งมีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.62 ถึง 0.75 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.26 ถึง 0.49 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ KR 20 เท่ากับ 0.92
4. แบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.75 และค่าความเชื่อมั่น (Lovett) เท่ากับ 0.74

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 กลุ่มโรงเรียนเครือข่ายเวินพระบาทรามราช ตำบลรามราช อำเภอท่าอุเทน จังหวัดนครพนม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2 จำนวน 10 โรงเรียน นักเรียนจำนวน 210 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านรามราช ตำบลรามราช อำเภอท่าอุเทน จังหวัดนครพนม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 2 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนห้องละ 20 คน รวมทั้งหมด 40 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ได้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 เป็นกลุ่มทดลองการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 เป็นกลุ่มทดลองการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติและแบบ BBL จำนวนรูปแบบละ 9 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
3. แบบวัดความฉลาดทางอารมณ์ จำนวน 30 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2556 ถึงเดือนมีนาคม 2557

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL ดังนี้ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดแก้ปัญหาโดยใช้ t-test (Independent Samples) การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบ และการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติกับแบบ BBL เรื่อง คำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.75/84.62 และ 83.54/80.37
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติกับแบบ BBL เรื่อง คำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7713 และ 0.6616 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 77.13 และ 66.16
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผลการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง คำราชาศัพท์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.75/84.62 และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.54/80.37 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ทั้งสองวิธี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แผนการเรียนรู้ทั้งสองแบบอย่างเป็นระบบ โดยผ่านกระบวนการขั้นตอนการสร้างที่มีระบบ การตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผ่านการประเมินตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และได้ผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนเพื่อหาความเหมาะสมของเนื้อหา เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล ผู้วิจัยได้แก้ไขปรับปรุงและนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงานที่ถูกต้อง ส่งผลให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้เอง รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยการคิดหาเหตุผล ค้นคว้าจนพบคำตอบ มีพัฒนาการทางความคิด จึงส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ วราภรณ์ ปานทอง (วราภรณ์, 2549) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ เรื่อง การเล่านิทานคติธรรมของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติมีประสิทธิภาพ 85.13/85.00 และแบบ BBL มีประสิทธิภาพ 85.13/85.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ วัชรินทร์ แสงจันดา (วัชรินทร์, 2549) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ เรื่อง การจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติมีประสิทธิภาพ 84.53/85.00 และแบบ BBL มีประสิทธิภาพ 84.13/84.00

2. การศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง คำราชาศัพท์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติเท่ากับ 0.7713 คิดเป็นร้อยละ 77.13 และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL เท่ากับ 0.6616 คิดเป็นร้อยละ 66.16 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองเมื่อผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีความรู้เรื่อง คำราชาศัพท์ สามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้คะแนนสูงกว่าก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 77.13 และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับคิดเป็นร้อยละ 66.16 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มควบคุม เมื่อผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบ BBL มีการพัฒนาการทางด้านสติปัญญามีความรู้ เรื่อง คำราชาศัพท์ สามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนได้คะแนนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 66.16 ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 แบบ ได้ผ่านกระบวนการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลองใช้และปรับปรุงในส่วนที่บกพร่องก่อนนำมาใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างจึงทำให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีพัฒนาการด้านความรู้เพิ่มขึ้นตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วราภรณ์ ปานทอง (วราภรณ์, 2549) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ เรื่อง การเล่านิทานคติธรรมของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ มีประสิทธิภาพ

85.13/85.00 และแบบ BBL มีค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.6019 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนหรือมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 60.19 เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ วัชรินทร์ แสงจันดา (วัชรินทร์, 2549) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ เรื่อง การจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติมีค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.6167 และแบบ BBL มีค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.5019

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความฉลาดทางอารมณ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL พบว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความฉลาดทางอารมณ์ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ วราภรณ์ ปานทอง (วราภรณ์, 2549) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ เรื่อง การเล่านิทานคติธรรมของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติและแบบ BBL พบว่านักเรียนที่เรียนตามรูปแบบบทบาทสมมุติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้วจะเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญชำนาญการและความคงทน ผลของพฤติกรรมหรือการกระทำสามารถสังเกตได้จากความรวดเร็ว ความแม่นยำ ความแรงหรือความราบรื่นในการจัดการ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชรินทร์ แสงจันดา (วัชรินทร์, 2549) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์ เรื่อง การจัดประสบการณ์การเล่นของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติสูงกว่ากลุ่มที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนอย่างถูกต้องจนเกิดความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญชำนาญการและความคงทน ผลของพฤติกรรมหรือการกระทำสามารถสังเกตได้จากความรวดเร็ว ความแม่นยำความแรงหรือความราบรื่นในการจัดการ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความคงทนและความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ BBL

ข้อเสนอแนะ

1. **ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1.1 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความฉลาดทางอารมณ์สมควรนำการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพราะการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติสามารถทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมและความสามารถทางด้านนี้สูงขึ้นได้

1.2 ผู้บริหารหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาควรจะนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ ไปส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้นำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติไปใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความฉลาดทางอารมณ์ให้กับผู้เรียนเพราะเป็นส่วนสำคัญที่จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความฉลาดทางอารมณ์ที่สูงขึ้นอันจะเป็นผลดีต่อสังคมโดยรวม

2. **ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป**

2.1 การนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปทำการวิจัยในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ผู้วิจัยควรทำวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาตัวแปรตามอื่น ๆ เช่น ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์หรือความสามารถด้านความคิดอื่น ๆ ที่นอกเหนือไปจากความฉลาดทางอารมณ์ เพื่อศึกษาว่าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติมีผลต่อการคิดด้านอื่น ๆ หรือไม่

2.2 การนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปทำการวิจัยกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ นอกเหนือจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อศึกษาว่านักเรียนในระดับชั้นที่แตกต่างกันจะมีความฉลาดทางอารมณ์ต่างกันหรือไม่ เมื่อใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติ

2.3 การนำผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปทำการวิจัยซ้ำในเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อพิสูจน์ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมุติจะสามารถใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้แตกต่างจากวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่นที่นอกเหนือไปจากวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ BBL หรือไม่

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ก). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ข). **การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว

จิรัณดา กั้วพิสมัย. (2548). **การพัฒนาแผนการสอนการอ่านเชิงวิเคราะห์ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. การศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ฉวีลักษณ์ บุณยะกาญจน์. (2549). **จิตวิทยาการอ่าน**. กรุงเทพฯ :ธารอักษร

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2554). **รายงานผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2553 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)**.

วัชรินทร์ แสงจันดา. (2549). **ผลการจัดประสบการณ์การเล่นบทบาทสมมุติประกอบการเล่านิทานโดยใช้เทคนิคเบี้ยอรรถกรที่มีต่อความสามารถทางภาษาด้านการพูดของเด็กปฐมวัย.** การศึกษาค้นคว้าอิสระ : การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

วราภรณ์ ปานทอง. (2549). **ผลของการเล่านิทานคติธรรมประกอบการเล่นบทบาทสมมุติที่มีต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของเด็กปฐมวัย.** ปริญญานิพนธ์ : การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ