



ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ของนักเรียนประถมศึกษา

EFFECTS OF GAME-BASED LEARNING TO ENHANCE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' EMPATHY

Received: December 12, 2023

Revised: February 11, 2024

Accepted: February 12, 2024

ธมลวรรณ กานต์กิตติธ^{1*}, และ ภาวิณี โสธายะเพ็ชร²

Tamonwan Karnkittitorn^{1*}, and Pavinee Sothayapetch²

*Corresponding author, Email: tamonwan.ka@bcc1852.com

บทคัดย่อ

ในสังคมปัจจุบัน เด็กยังขาดความเห็นอกเห็นใจระหว่างกัน การจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีความน่าสนใจและสามารถพัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนได้ การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) เปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/9 จำนวน 31 คน และมีกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 30 คน เลือกตัวอย่างโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการสอนวิชาสังคมศึกษาที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แผนการสอนวิชาสังคมศึกษาแบบปกติ 3) แบบวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น 4) แบบสังเกตการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียน 5) แบบสัมภาษณ์นักเรียน ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการคำนวณค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียน โดยใช้สถิติวิเคราะห์ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ($\bar{X}$ =36.55) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ =32.90) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (p =.017) 2) หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ($\bar{X}$ =36.55) สูงกว่ากลุ่มควบคุม ($\bar{X}$ =33.47) อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t =1.361, p =.179)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น, การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

¹ นิสิตมหาบัณฑิตสาขาวิชาประถมศึกษา, ภาควิชาหลักสูตรและการสอน, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹ Graduate Student in Elementary education, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University

² อาจารย์, ภาควิชาหลักสูตรและการสอน, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, อาจารย์ที่ปรึกษา

² Lecturer, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University, Advisor

Abstract

The purposes of this research were 1) to compare students' empathy before and after using game-based learning. 2) to compare students' empathy between students who using game-based learning and students who have normal learning. The sample group consisted of 31 students in Grade 4/9 and the control group consisted of 30 students in Grade 4/10. The sample was selected by purposive sampling.

The tools used in the research were 1) social studies lesson plan with game-based learning, 2) normal social studies lesson plan, 3) empathy test for students, 4) empathy observation form and 5) students interview form. The researcher collects data and performs data analysis by calculating basic statistics including the arithmetic mean, standard deviation and compare students' empathy by using t-test analysis statistics.

The results of the research revealed that 1) students in the experimental group had higher mean score of empathy after using game-based learning ($\bar{X}=36.55$) than before learning ($\bar{X}=32.90$) with statistical significance at the .05 level ($p=.017$) 2) after using game-based learning, students in the experimental group had higher mean score of empathy ($\bar{X}=36.55$) than students in the control group ($\bar{X}=33.47$), not statistically significant at the .05 level ($t=1.361, p=.179$).

Keywords: Game-based learning, Empathy, Game-based learning to enhance empathy

บทนำ

วิกฤติโควิด-19 ได้ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างต่อการศึกษา เผยให้เห็นอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากความแตกต่างและความเหลื่อมล้ำในสังคมที่ไม่สามารถจัดรูปแบบการเรียนการสอนได้ตามที่ต้องการ กระทรวงศึกษาธิการ (2564) จึงมีนโยบายแนวทางการจัดการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย เพื่อรองรับและเป็นแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับการเรียนการสอนในช่วงปัจจุบัน ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น (สถาพร พงษ์พิบูล, 2558) การเรียนรู้แบบเชิงรุกสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคลและการเรียนรู้แบบกลุ่ม McKinney (2008) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิคการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและ

ลงมือปฏิบัติได้ดี เช่น การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-pair-share) หรือ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) นอกจากนี้ยังมีเทคนิคที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบเชิงรุกอีก คือ การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน สามารถใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล

การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นมีความเหมาะสม เพราะสามารถช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่มีความน่าสนใจคือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความสุขสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน (นรรชิต ฝันเชียร, 2563) ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกม และให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกม (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2559) ซึ่งการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถช่วยพัฒนานักเรียนในหลาย ๆ ด้าน โดยการศึกษา งานวิจัยในประเทศ อาทิเช่น อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุน, และ สุชาติพิทย์ งามนิล (2558) ได้ศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของต่างประเทศที่มีการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อาทิเช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถเพิ่มระดับการเรียนรู้เรื่องตรรกะคณิตศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาได้ (Prez et al. 2018) จากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศทำให้ได้พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้

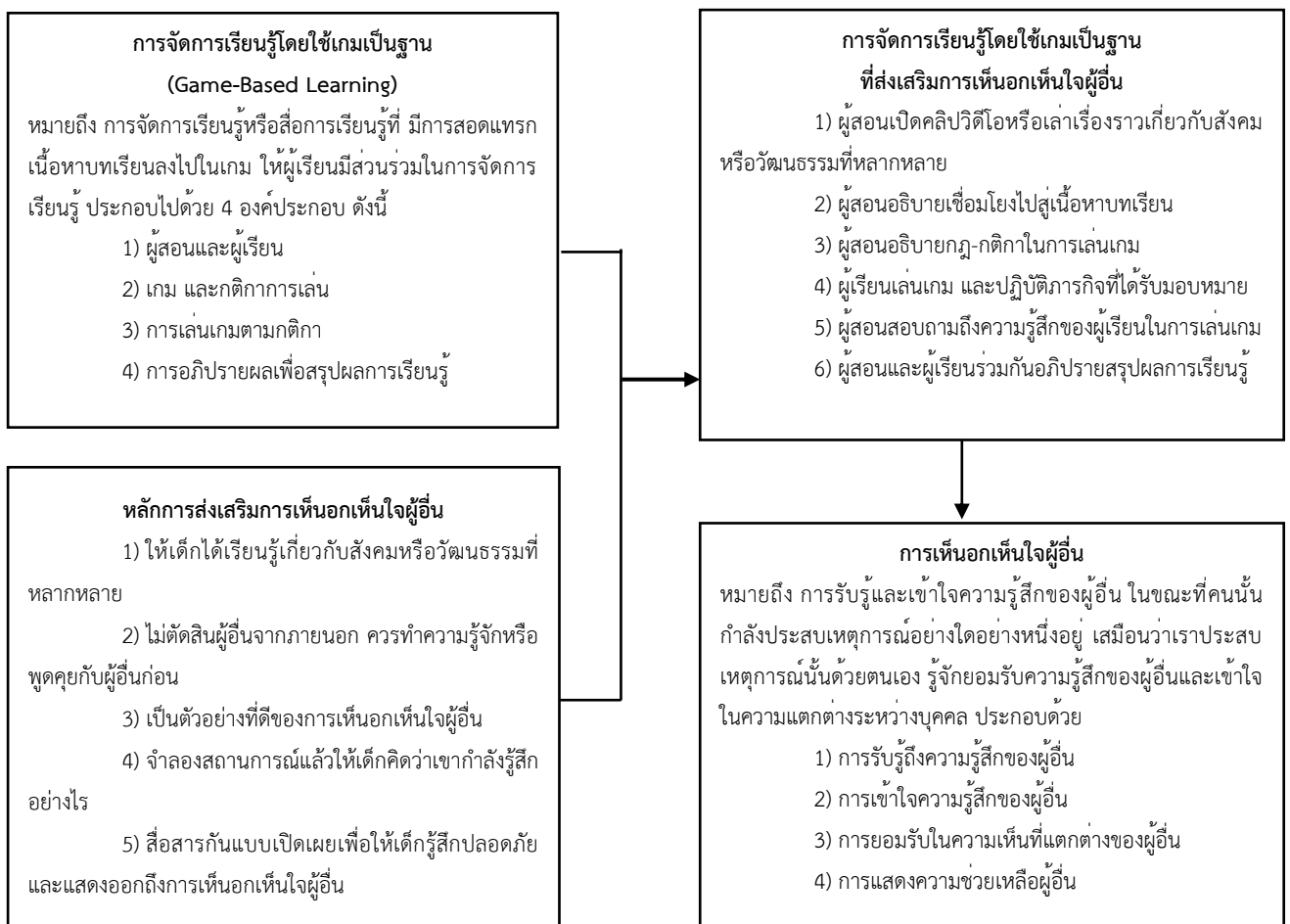
จากการเสวนาออนไลน์ของ 101 Public forum ในประเด็น “โรคใหม่ – โลกใหม่ – การเรียนรู้ใหม่: อนาคตการศึกษาไทยยุคหลัง COVID-19” ได้มีการกล่าวถึงการศึกษาไทยในอนาคตว่า ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ที่รอบด้าน ในขณะเดียวกันต้องมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นด้วย ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นและสะท้อนออกมาในช่วงโควิด คือ สังคมยังขาดความเห็นอกเห็นใจระหว่างกัน ดังนั้นในอนาคตการเรียนด้านต่าง ๆ ควรมีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กัน จึงจะทำให้เกิดความเห็นอกเห็นใจระหว่างกันและลดความขัดแย้งลงได้ (วีระยุทธ กาญจน์ชูฉัตร, 2564) ในศตวรรษที่ 21 ความเห็นอกเห็นใจเป็นหนึ่งในทักษะกลุ่ม Soft skill ที่เป็นทักษะขั้นสูงของมนุษย์ที่เป็นที่ต้องการอยู่เสมอ ไม่ว่าโลกจะเปลี่ยนไปเพียงใดก็ตาม (Lim-Lange, 2021) การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional intelligence) โดย Goleman (1995) ได้กล่าวว่า การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น คือ ความสามารถที่จะเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น และเป็นผู้มีความสามารถด้านการควบคุมตนเองได้ รู้จักจัดความสัมพันธ์ที่เหมาะสม ซึ่งสามารถพัฒนาได้ เราสามารถเข้าใจความรู้สึกหรือมุมมองของคนอื่นผ่านประสบการณ์ของเขาโดยไม่เอาประสบการณ์ของเราไปตัดสิน (สรวมณท์ สิทธิสมาน, 2563) นอกจากนี้ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นยังเป็นความสามารถในการเข้าใจความแตกต่างของบุคคล และยอมรับความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น และเป็นหนึ่งในจริยธรรมเป้าหมายที่ต้องการพัฒนาในเด็กและเยาวชนประเภทส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างมนุษย์ (อารี ตันต์เจริญรัตน์, 2554) ดังนั้นการปลูกฝังเรื่องการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นจึงเป็นเรื่องที่สำคัญและควรพัฒนาให้กับนักเรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่นักเรียนในยุคปัจจุบันยังขาดการพัฒนาประกอบกับการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา และคิดว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานน่าจะสามารถนำมาใช้พัฒนาทักษะการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของผู้เรียนได้ เนื่องจากผู้เรียนจะได้เกิดการเรียนรู้เนื้อหาวิชาสังคมศึกษาผ่านการเล่นเกม มีส่วนร่วมในการเล่นและพึ่งพาอาศัยกันในการเล่นเพื่อบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษา เป็นการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) ที่มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยต้องการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโครงการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อการสอน (EIP) ของโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย ดังนั้น ประชากรและกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยจึงมีข้อมูลดังต่อไปนี้

1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโครงการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อการสอน (EIP) ของโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย รวมจำนวนนักเรียน 125 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/9 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย จำนวน 31 คน และมีกลุ่มควบคุมคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 30 คน เลือกตัวอย่างโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) ผู้วิจัยสุ่มเลือกนักเรียน 2 ห้องนี้ เนื่องจากห้องเรียนชั้น ป.4/9 และ 4/10 เป็นห้องเรียนที่มีนักเรียนความสามารถ คือมีทั้งนักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับดีมาก ดี และปานกลาง และมีจำนวนนักเรียนที่ใกล้เคียงกัน โดยในการทดลองครั้งนี้จะเน้นศึกษาพัฒนาการของการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนเป็นรายบุคคล

2. การออกแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) ประกอบด้วยกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และ กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม โดยแบบแผนการวิจัยมีลักษณะ ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนก่อนเรียน	การทดลอง	คะแนนหลังเรียน
E	O_1	X	O_2
C	O_3	-	O_4

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

E	แทน	กลุ่มทดลอง (Experimental Group)
C	แทน	กลุ่มควบคุม (Control Group)
X	แทน	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
O_1 O_3	แทน	คะแนนการเห็นอกเห็นใจก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
O_2 O_4	แทน	คะแนนการเห็นอกเห็นใจหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

3.1.1 แผนการสอนวิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองจำนวน 3 แผน ที่เป็นแผนจัดการเรียนรู้แบบรายหน่วย ซึ่งเป็นแผนการสอนที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่นำไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง

3.1.2 แผนการสอนวิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ จำนวน 3 แผน ซึ่งเป็นแผนการสอนแบบปกติ นำไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุม

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 แบบวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นแบบวัดที่ใช้วัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน

3.2.2 แบบสังเกตการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน ผู้บันทึก คือ ผู้วิจัย และ เพื่อนครู ดำเนินการบันทึกข้อมูล 3 ช่วง คือ ช่วงก่อนการทดลอง ช่วงระหว่างการทดลอง และช่วงปลายของการทดลอง

3.2.3 แบบสัมภาษณ์นักเรียนเป็นแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยครูเป็นผู้สัมภาษณ์นักเรียนนอกเวลาเรียน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1) กำหนดประชากรที่จะศึกษาและดำเนินการเลือกตัวอย่างเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโครงการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อการสอน โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย จำนวน 125 คน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/9 จำนวน 31 คน และกลุ่มควบคุมคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 30 คน

2) จัดทำหนังสือขอความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อส่งไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย

3) ผู้วิจัยดำเนินการวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของกลุ่มทดลองก่อนการทดลอง โดยใช้แบบวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

4) ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มทดลอง โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง และจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติกับกลุ่มควบคุม เป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 14 ชั่วโมง

5) ในช่วงระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบสังเกตการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียน

6) เมื่อจบการจัดการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มทดลอง

7) เมื่อเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยดำเนินการวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น นำคะแนนที่ได้จากการวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมาวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) นำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของกลุ่มทดลอง มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) นำข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนและแบบสัมภาษณ์ของกลุ่มทดลอง มาวิเคราะห์ข้อมูล

3) ทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนเป็นรายบุคคล ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยใช้สถิติวิเคราะห์ Dependent sample t-test ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

4) ทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ โดยใช้สถิติวิเคราะห์ Independent sample t-test ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

6. การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลเป็นการนำเสนอในรูปแบบของตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบกับอธิบายการสรุปผลโดยใช้ความเรียง โดยนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์แบบวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นแบบสังเกตนักเรียน และแบบสัมภาษณ์นักเรียน และนำเสนอข้อมูลตามหัวข้อที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยดังต่อไปนี้

1) ผลการเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

2) ผลการเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ 1) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ ผู้วิจัยการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวอย่างในการวิจัย และตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวอย่างในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ผลการวิเคราะห์ค่าความถี่ร้อยละของข้อมูลพื้นฐานของตัวอย่าง

กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โครงการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อการสอน (EIP) โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย ปีการศึกษา 2565 จำนวน 61 คน โดยกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/9 จำนวน 31 คน (ร้อยละ 50.8) และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 30 คน (ร้อยละ 49.2) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าสถิติข้อมูลพื้นฐานของตัวอย่าง

ข้อมูลพื้นฐาน	n	ร้อยละ
กลุ่มควบคุม	30	49.2
กลุ่มทดลอง	31	50.8
รวม	61	100.0

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

ผู้วิจัยวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จากแบบวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยคำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียน โดยการทดสอบค่า t ของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 การนำเสนอแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

2.1.1 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ($\bar{X}$ =36.55) สูงวก่อนเรียน ($\bar{X}$ =32.90) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.017$) ดังตารางที่ 2

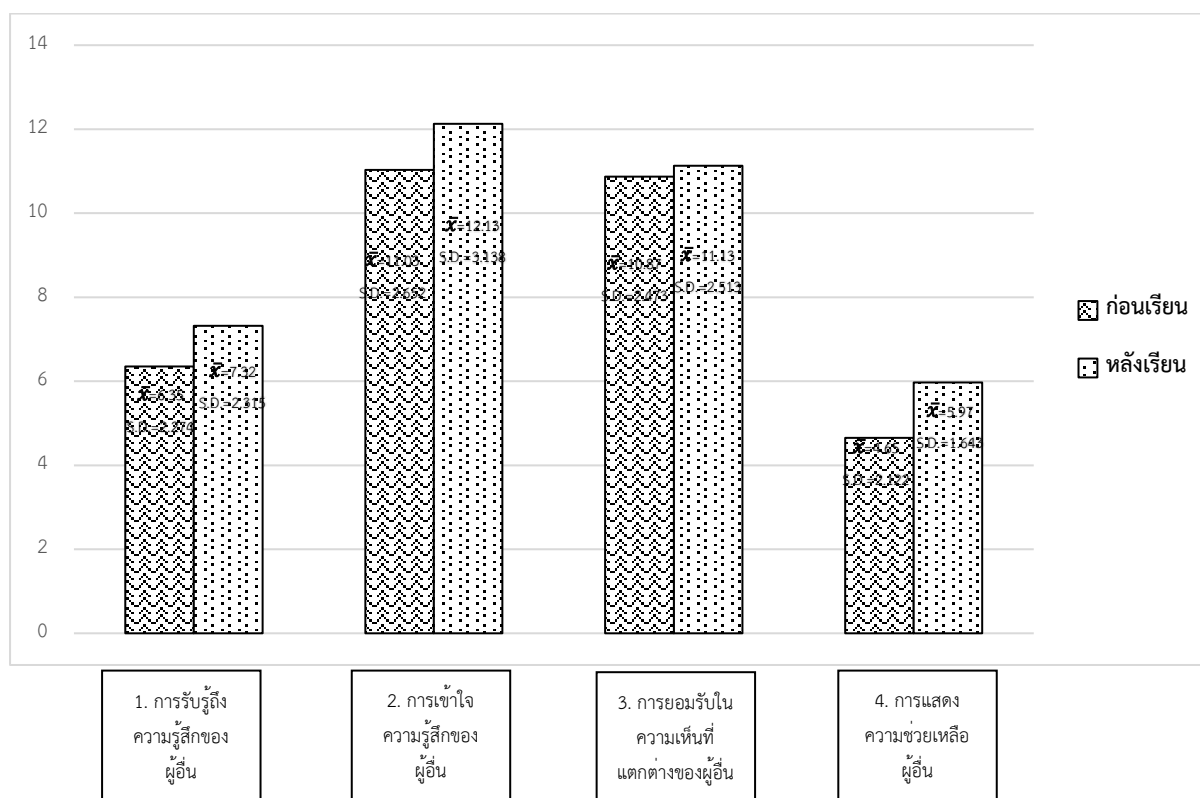
ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ช่วงเวลา	<i>n</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	$\bar{x}$	<i>S.D.</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	31	17	47	32.90	8.064	2.521	.017*
หลังเรียน	31	24	49	36.55	7.348		

* $p < .05$

2.1.2 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยแยกตามองค์ประกอบของการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยแยกตามองค์ประกอบของการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นแบบแยกตามองค์ประกอบของการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกองค์ประกอบ ดังแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 2 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยแยกตามองค์ประกอบของการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

จากข้อมูลในแผนภาพที่ 1 พบว่า

1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนองค์ประกอบที่ 1 การรับรู้ถึงความรู้สึกของผู้อื่น หลังการทดลอง ($\bar{X}=7.32$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}=6.35$) โดยก่อนการทดลองมีคะแนนต่ำสุด 2 คะแนน สูงสุด 11 คะแนน และหลังการทดลองมีคะแนนต่ำสุด 4 คะแนน สูงสุด 11 คะแนน เมื่อทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่า t (Paired-Sample t -test) พบว่า คะแนนด้านการรับรู้ถึงความรู้สึกของผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.023$)

2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนองค์ประกอบที่ 2 การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น หลังการทดลอง ($\bar{X}=12.13$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}=11.03$) โดยก่อนการทดลองมีคะแนนต่ำสุด 6 คะแนน สูงสุด 17 คะแนน และหลังการทดลองมีคะแนนต่ำสุด 6 คะแนน สูงสุด 16 คะแนน เมื่อทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่า t (Paired-Sample t -test) พบว่า คะแนนด้านการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.049$)

3) ค่าเฉลี่ยของคะแนนองค์ประกอบที่ 3 การยอมรับในความเห็นที่แตกต่างของผู้อื่น หลังการทดลอง ($\bar{X}=11.13$) และก่อนเรียน ($\bar{X}=10.87$) ไม่แตกต่างกัน โดยก่อนการทดลองมีคะแนนต่ำสุด 5 คะแนน สูงสุด 15 คะแนน และหลังการทดลองมีคะแนนต่ำสุด 5 คะแนน สูงสุด 15 คะแนน เมื่อทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่า t (Paired-Sample t -test) พบว่า คะแนนด้านการยอมรับในความเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานหลังเรียนและก่อนเรียนไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.621$)

4) ค่าเฉลี่ยของคะแนนองค์ประกอบที่ 4 การแสดงความช่วยเหลือผู้อื่น หลังการทดลอง ($\bar{X}=5.97$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}=4.65$) โดยก่อนการทดลองมีคะแนนต่ำสุด 0 คะแนน สูงสุด 9 คะแนน และหลังการทดลองมีคะแนนต่ำสุด 1 คะแนน สูงสุด 8 คะแนน เมื่อทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่า t (Paired-Sample t -test) พบว่า คะแนนด้านการแสดงความช่วยเหลือผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.001$)

นอกจากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมนักเรียนโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน โดยแบ่งออกเป็น 3 ครั้ง ได้แก่ ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การสังเคราะห์พฤติกรรมด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองเป็นรายบุคคล

เลขที่	พฤติกรรมที่ปรากฏ		
	ก่อนเรียน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน
1	ไม่ค่อยสนใจความรู้สึกของเพื่อน ชอบแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นส่วนใหญ่ของคนในกลุ่มช่วยเหลือเพื่อนเท่าที่ตนเองจะสามารถทำได้	ตั้งใจทำกิจกรรมกลุ่ม มีความเป็นผู้นำ รับฟังความคิดเห็นของเพื่อน ช่วยเพื่อนในกลุ่มให้สามารถตอบคำถามได้	ปลอบใจเพื่อนเมื่อเพื่อนตอบคำถามผิด ให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิด ช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มในการตอบคำถาม
2	ตั้งใจเรียน ไม่ค่อยมีความมั่นใจในตนเอง มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม	เริ่มแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม ช่วยเพื่อนตอบคำถาม ให้อภัยเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิด	ตั้งใจฟังเพื่อนแสดงความคิดเห็น ไม่ต่อว่าเพื่อน ให้อภัยเพื่อน และช่วยเหลือเพื่อนในการตอบคำถาม
3	ตั้งใจเรียน ไม่ค่อยกล้าแสดงออก ช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนขอความช่วยเหลือ รับฟังความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ ไม่ต่อว่าเพื่อน	มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม ตั้งใจฟังเมื่อเพื่อนแสดงความคิดเห็น ให้กำลังใจเพื่อนเวลาเพื่อนกังวล	แสดงความคิดเห็นและช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม ให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิด
4	ไม่ค่อยสนใจเพื่อน ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็น	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นมากขึ้น ให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิด	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมกลุ่ม ช่วยเพื่อนตอบคำถาม
5	ตั้งใจเรียน ชอบตอบคำถามในห้องเรียน มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม มีน้ำใจต่อเพื่อน คอยตักเตือนเมื่อเพื่อนทำผิด	เป็นผู้นำในการทำกิจกรรมกลุ่ม รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของกลุ่ม ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	มีส่วนร่วมในการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น ปลอบใจเพื่อน ให้กำลังใจเพื่อน คอยช่วยเหลือเพื่อน
6	ไม่มีสมาธิในการเรียน ชอบคุยเล่นกับเพื่อน ต่อว่าเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิด ไม่ช่วยเหลือเพื่อน	มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม ช่วยเพื่อนในกลุ่มตอบคำถาม	มีส่วนร่วมในการตอบคำถามมากขึ้น ไม่ต่อว่าเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิด ช่วยเหลือเพื่อน
7	ตั้งใจเรียน ชอบอ่านหนังสือ ไม่ค่อยคุยกับเพื่อน ตักเตือนเมื่อเพื่อนทำผิด มีส่วนร่วมในการตอบคำถามในชั้นเรียน	เริ่มช่วยเหลือเพื่อนในการตอบคำถาม รับฟังความเห็นจากเพื่อน ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของเพื่อนในกลุ่ม กล้าตอบคำถามมากขึ้น	ช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนขอความช่วยเหลือ ปลอบใจเมื่อเพื่อนต้องการกำลังใจ

เลขที่	พฤติกรรมที่ปรากฏ		
	ก่อนเรียน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน
8	ตั้งใจเรียน ชอบตอบคำถามในชั้นเรียน ต่อว่าเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิด เชื่อในความคิดเห็นของตนเองเป็นหลัก	เปิดใจรับฟังความเห็นของเพื่อนมากขึ้น พยายามทำงานกลุ่มให้สำเร็จ	ไม่ต่อว่าเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิด ช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ
9	เจียๆ ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน มีน้ำใจ	พยายามช่วยเพื่อนตอบคำถาม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม	มีส่วนร่วมในการตอบคำถามในชั้นเรียนมากขึ้น พูดคุยกับเพื่อนมากขึ้น มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
10	มีส่วนร่วมในการตอบคำถามเป็นบางครั้ง ไม่ต่อว่าเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิด	มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม กล้าแสดงความคิดเห็น รับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มในการตอบคำถาม ปลอบใจเมื่อเพื่อนต้องการกำลังใจ
11	ชอบโดนเพื่อนแกล้ง ไม่ค่อยมีความกล้าแสดงออก ให้กำลังใจเพื่อน ปลอบใจเพื่อน	มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น มีส่วนร่วมในการตอบคำถาม กล้าคุยกับเพื่อนมากขึ้น	มีส่วนร่วมในการตอบคำถาม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของเพื่อนในกลุ่ม
12	ชอบแสดงความคิดเห็น ไม่รับฟังความคิดเห็นของเพื่อน ชอบแหย่เพื่อน ต่อว่าเพื่อน	แสดงความคิดเห็นในกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม	ไม่ต่อว่าเพื่อนรับฟังความเห็นของคนอื่นมากขึ้น
13	ตั้งใจเรียน ชอบตอบคำถามในชั้นเรียน มีความเป็นผู้นำ มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือเพื่อน	เป็นผู้นำในการทำงานกลุ่ม รับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ปลอบใจเพื่อน ไม่ต่อว่าเพื่อน	ช่วยเหลือเพื่อน ปลอบใจเพื่อน ให้กำลังใจเพื่อนไม่ต่อว่าเพื่อน
14	เจียๆ ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม ไม่ค่อยคุยเล่นกับเพื่อน	มีความกล้าแสดงออกในการตอบคำถามมากขึ้น มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม	กล้าคุยกับเพื่อนมากขึ้น ช่วยเหลือเพื่อนไม่ต่อว่าเพื่อน
15	มีส่วนร่วมในการตอบคำถามในชั้นเรียน ไม่ค่อยรับฟังความเห็นของคนอื่น ต่อว่าเพื่อน	รับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มรับฟังเพื่อนมากขึ้น ไม่ต่อว่าเพื่อน
16	ชอบแสดงความคิดเห็น ไม่ค่อยสนใจเพื่อน ชอบต่อว่าเพื่อน ไม่รับฟังความเห็นของคนอื่น	แสดงความคิดเห็นในกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม	ยอมรับผลของเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่มรับฟังความเห็นเพื่อนมากขึ้น

เลขที่	พฤติกรรมที่ปรากฏ		
	ก่อนเรียน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน
17	เจียบๆ ตั้งใจเรียนไม่ค่อยคุยกับเพื่อน มีน้ำใจ ช่วยเหลือเพื่อน	กล้าแสดงความคิดเห็น รับฟังความเห็นของเพื่อน ปลอบใจเพื่อน	กล้าคุยกับเพื่อนมากขึ้น ช่วยเหลือเพื่อน ให้กำลังใจเพื่อน ไม่ต่อว่าเพื่อน
18	มีความกล้าแสดงออกในการตอบคำถาม กล้าพูดกล้าคุยกับเพื่อน ช่วยเหลือเพื่อน	รับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม เป็นผู้นำในการทำงานกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนไม่ต่อว่าเพื่อน ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม
19	มีส่วนร่วมในการตอบคำถามในชั้นเรียน แกล้งเพื่อนบ้าง ช่วยเหลือเพื่อนบ้าง	เป็นผู้นำในการทำงานกลุ่ม เปิดโอกาสให้เพื่อนได้แสดงความคิดเห็น ช่วยเหลือเพื่อนในการทำงานกลุ่ม	ไม่แกล้งเพื่อน ไม่ต่อว่าเพื่อน ช่วยเหลือเพื่อนมากขึ้น
20	เจียบๆ ไม่ค่อยกล้าแสดงออก ค่อนข้างไม่มั่นใจในตนเอง	พยายามมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม	มีส่วนร่วมในการตอบคำถามมากขึ้น กล้าคุยกับเพื่อนมากขึ้น
21	ชอบแสดงความคิดเห็น มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือเพื่อน ปลอบใจเพื่อน ให้กำลังใจเพื่อน	แสดงความคิดเห็นในกลุ่ม รับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อน ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม เป็นผู้นำของกลุ่ม
22	ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ไม่ค่อยพูดคุยกับเพื่อน ชอบอยู่ตัวคนเดียว	ช่วยเหลือเพื่อนในการทำงานกลุ่ม เริ่มกล้าตอบคำถามมากขึ้น	กล้าแสดงความคิดเห็น ช่วยเพื่อนตอบคำถาม ปลอบใจเพื่อน ให้กำลังใจเพื่อน
23	ตั้งใจเรียน แสดงความคิดเห็นเป็นบางครั้งมีน้ำใจชอบช่วยเหลือเพื่อน	ช่วยเหลือเพื่อนในการทำงานกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ในการทำงานกลุ่ม	รับฟังความเห็นของเพื่อน ไม่ต่อว่าเพื่อนช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนขอให้ช่วย
24	ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนขอให้ช่วย ไม่ต่อว่าเพื่อน	กล้าพูดคุยกับเพื่อนมากขึ้น มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม ช่วยเหลือเพื่อนในการทำงานกลุ่ม	มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น พูดคุยกับเพื่อนมากขึ้น ให้กำลังใจเพื่อน ปลอบใจเพื่อน ช่วยเหลือเพื่อน
25	ตั้งใจเรียน มีความกล้าแสดงออกในการตอบคำถามรับฟังความเห็นของเพื่อน	ตั้งใจทำงานกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม ช่วยเหลือเพื่อน	ช่วยเหลือเพื่อน ไม่ต่อว่าเพื่อน ให้กำลังใจเพื่อนปลอบใจเพื่อน

เลขที่	พฤติกรรมที่ปรากฏ		
	ก่อนเรียน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน
26	ชอบแสดงความคิดเห็น ชอบต่อว่าเพื่อน มีน้ำใจ ช่วยเหลือเพื่อน	รับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ยังยึดถือความเห็นตัวเองเป็นหลัก	ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของเพื่อน ไม่ต่อว่าเพื่อน มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
28	ชอบแสดงความคิดเห็น ไม่ค่อยรับฟังความเห็นของเพื่อน มีความเป็นผู้นำ ต่อว่าเพื่อนเป็นบางครั้ง	เป็นผู้นำในการทำงานกลุ่ม รับฟังความเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของเพื่อนในกลุ่ม	ไม่ต่อว่าเพื่อนช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของเพื่อน
29	เงียบๆไม่ค่อยพูด ไม่ค่อยมีเพื่อน มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนขอให้ช่วย	พยายามแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม ช่วยเหลือเพื่อน ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม	ให้กำลังใจเพื่อนปลอบใจเพื่อน ช่วยเหลือเพื่อน
30	ไม่ค่อยตั้งใจเรียน ไม่ค่อยมีน้ำใจต่อว่าเพื่อน	มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม รับฟังความเห็นของเพื่อน	ไม่ต่อว่าเพื่อนช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม ทำตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในกลุ่ม
31	มีน้ำใจชอบช่วยเหลือเพื่อน ความมั่นใจในตนเอง ไม่ค่อยกล้าแสดงออกในการตอบคำถาม	กล้าแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม ไม่ต่อว่าเพื่อนพยายามช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	ช่วยเหลือเพื่อนไม่ต่อว่าเพื่อน ให้กำลังใจเพื่อนรับฟังความเห็นของเพื่อน
32	ขาดสมาธิในการเรียน ชอบต่อว่าเพื่อน ไม่ค่อยมีน้ำใจ แก่ลังเพื่อนเป็นบางครั้ง	พยายามช่วยเพื่อนทำงานกลุ่ม รับฟังความเห็นของเพื่อนมากขึ้น ไม่ต่อว่าเพื่อน	มีน้ำใจต่อเพื่อนมากขึ้น ไม่ต่อว่าเพื่อนพยายามช่วยเหลือเพื่อน ไม่แก่งเพื่อน

2.2 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ผู้วิจัยวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นจากแบบวัดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยคำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียน โดยการทดสอบค่า t ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

2.2.1 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่าหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยคะแนน

การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ($\bar{X}=36.55$) สูงกว่ากลุ่มควบคุม ($\bar{X}=33.47$) ที่เรียนตามรูปแบบปกติ อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=1.361$, $p=.179$) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ห้องเรียน	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>S.D.</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
กลุ่มทดลอง	31	36.55	7.348	1.361	.179
กลุ่มควบคุม	30	33.47	10.156		

* $p < .05$

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษา สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งเสริมการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามขั้นตอนโดยเริ่มจากขั้นนำ ผู้สอนเปิดคลิปวิดีโอหรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสังคมหรือวัฒนธรรมที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้ฟังเมื่อนักเรียนได้ดูคลิปวิดีโอหรือฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่หลากหลายหรือบุคคลที่มีความแตกต่างกัน นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น ด้านที่อยู่อาศัย การแต่งกาย ภาษา การประกอบอาชีพ อาหาร ความเชื่อและประเพณีต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ นอกจากนี้การฟังเรื่องราวต่าง ๆ ทำให้นักเรียนได้รับรู้ความมนุษย์มีความแตกต่างกันทั้งทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับที่ วชิรวัชร งามละม่อม (2558) ได้กล่าวไว้ว่า ความแตกต่างทางด้านประชากรศาสตร์หรือความแตกต่างของความเป็นมาของแต่ละบุคคลจากอดีตปัจจุบัน เช่น เพศ อายุ สถานภาพ ลักษณะโครงสร้างของร่างกาย เป็นต้น ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้พฤติกรรมการแสดงออก การตัดสินใจของแต่ละบุคคล มีความแตกต่างกัน นอกจากนี้ความหลากหลายยังมีความสำคัญ เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ช่วยทำให้บรรยากาศการเรียนรู้มีสภาพเช่นเดียวกับโลกแห่งความเป็นจริงและยังกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้แนวคิดหรือวัฒนธรรมใหม่ ๆ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจตนเองและผู้อื่นได้มากขึ้น และเมื่อนักเรียนเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างของเพื่อนร่วมชั้น เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาสังคมให้มีความสงบและความสุขอย่างยั่งยืน จากนั้นผู้สอนอธิบายเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาบทเรียน

ในชั้นสอน ผู้สอนอธิบายกฎ-กติกาในการเล่นเกมส์ หลังจากนั้นผู้เรียนเล่นเกม และปฏิบัติการกิจที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งในแต่ละคาบเรียน ผู้สอนได้นำเกมประเภทต่าง ๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

เกมบทบาทสมมติ เป็นเกมที่ให้นักเรียนได้แสดงบทบาทสมมติเป็นตัวละครต่าง ๆ ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน เช่น นักเรียนตักอาหารจนไม่เหลือให้เพื่อนคนอื่น หรือความแตกต่างของนักเรียนที่ออมเงินเป็นประจำกับนักเรียนที่ไม่เคยออมเงินเลย โดยนักเรียนต้องออกแบบการแสดงและวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งการแสดงบทบาทสมมติมีประโยชน์และส่งผลต่อการพัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ดังที่ ญัญญณี สุขปรีดี (2563) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติไว้ว่า การแสดงบทบาทสมมติจะช่วยพัฒนาทักษะทางด้านอารมณ์และสังคมให้กับเด็ก ๆ เพราะเด็ก ๆ จะต้องมีการคาดเดาความคิดและความรู้สึกของสิ่งที่ตนเองจะเป็นหรือสิ่งที่สมมติขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยการแสดงบทบาทสมมตินั้น นักเรียนต้องแสดงวิธีการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ดังนั้นนักเรียนจะได้รับรู้และเข้าใจว่าความรู้สึกของคนที่กำลังเผชิญหน้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ เหมือนกับไปอยู่ในสถานการณ์นั้นจริง ๆ

เกมใบ้คำ เป็นเกมที่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม แล้วแต่ละกลุ่มจะส่งตัวแทนมา 1 คน เพื่อเป็นคนทายและสมาชิกที่เหลือจะต้องช่วยกันใบ้คำเพื่อให้ตัวแทนตอบให้ถูกต้อง กลุ่มใดใช้เวลาน้อยที่สุดจะได้คะแนนไป เช่น นักเรียนต้องช่วยกันใบ้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางภูมิศาสตร์ของภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย ซึ่งเกมใบ้คำจะช่วยให้นักเรียนได้ใช้ประสบการณ์ของตนเองในการคิดหาประโยคมาอธิบายเพื่อไปสุ่มคำใบ้หรือคำศัพท์นั้น ๆ ส่งผลให้นักเรียนได้จดจำคำศัพท์หรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ได้มากขึ้น นอกจากนี้นักเรียนยังได้ฝึกการทำงานเป็นทีมและความเป็นผู้นำด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (อมรรัตน์ วงษ์มิตร, 2559) ที่พบว่า คะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการทำงานเป็นทีมนี้จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นได้ เพราะนักเรียนต้องทำงานร่วมกัน มีการปรึกษากัน มีการรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม ต้องยอมรับความเห็นที่แตกต่างของเพื่อนในกลุ่ม และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งการยอมรับในความเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นและการแสดงความช่วยเหลือผู้อื่นเป็นองค์ประกอบของการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

หลังจากเล่นเกมและปฏิบัติการกิจที่ได้รับมอบหมายเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนได้ใช้แบบสัมภาษณ์นักเรียนสอบถามถึงความรู้สึกของผู้เรียนในการเล่นเกมส์และร่วมกันอภิปรายสรุปผลการจัดการเรียนรู้ หลังจากนักเรียนได้เล่นเกมหรือปฏิบัติการกิจที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ นักเรียนบอกความรู้สึกของตนเองว่าเมื่อต้องเล่นเกมแต่ละประเภท หรือการปฏิบัติการกิจต่าง ๆ ว่าเรามีความรู้สึกอย่างไร ต้องการความช่วยเหลืออย่างไรบ้าง และเขาได้เรียนรู้อะไรจากการเล่นเกมบ้าง ซึ่งมีทั้งนักเรียนที่รู้สึกชอบและไม่ชอบ เช่น มีนักเรียนกล่าวว่า **“ผมชอบเวลาได้ออกไปทายคำ” “ผมอยากเล่นเกมต่ออีกซอร์วีก” “ผมชอบเวลาออกไปแสดงบทบาทสมมติ”** แต่มีนักเรียนที่ไม่ชอบกล่าวว่า **“ผมไม่อยากออกไปตอบคำถามแต่เพื่อนก็ให้ออกไป”** และมีนักเรียนตอบทันทีว่า **“แต่พวกเราช่วยให้เขาตอบถูก”** ซึ่งการที่นักเรียนได้บอกความรู้สึกของตนเองนั้นสอดคล้องกับที่ ชุตินา สินธวานิช (2565) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนสำคัญของ Game-based learning คือการอภิปรายผล

เพื่อให้ทราบว่าผลที่เกิดจากการเรียนรู้ที่เกิดจากการเล่นเกม และควรมีการใช้คำถามเพิ่มทักษะการคิดเป็นคำถามปลายเปิด เช่น นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับเกมนี้บ้าง เพื่อให้ให้นักเรียนได้บอกความรู้สึกของตนเอง และรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งการแสดงความรู้สึกเป็นการแสดงออกถึงการเข้าใจ ตระหนักรู้ถึงอารมณ์ความคิดของบุคคลอื่นในเหตุการณ์ที่บุคคลนั้นกำลังประสบ และแสดงออกถึงความรู้สึกและความคิดโดยปราศจากอคติ

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยคะแนนการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นแล้ว พบว่าเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีพัฒนาการด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นดีขึ้น ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยสังเกตจากแบบสังเกตการเห็นใจผู้อื่นของนักเรียน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีพัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในด้านการแสดงความช่วยเหลือผู้อื่นมากที่สุด เนื่องจากในแต่ละคาบเรียน นักเรียนจะได้รับการฝึกที่จะต้องทำให้สำเร็จ โดยที่ไม่สามารถทำคนเดียวได้ จึงต้องมีการปรึกษาและวางแผนกันในกลุ่ม และช่วยเหลือกันเมื่อไม่สามารถทำให้สำเร็จได้ ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์นักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่นักเรียนส่วนใหญ่กล่าวว่า **“ผมได้ช่วยเพื่อนตอบ เพราะเขาตอบไม่ได้” “ผมต้องออกไปแสดงแทนเขา เพราะเขาไม่อยากไป” “พอเพื่อนตอบผิด เราก็มาปรึกษากันใหม่ว่าต้องตอบอย่างไร” “ผมเห็นเขาทำหน้าเหมือนจะร้องไห้ ผมเลยไปช่วยเขา”** กล่าวคือก่อนที่นักเรียนจะแสดงความช่วยเหลือผู้อื่น นักเรียนรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น และยอมรับในความแตกต่างของผู้อื่น จึงจะสามารถแสดงความช่วยเหลือผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษาได้ โดยผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าหลังจากที่นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น และสามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคมต่อไปในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. นำไปทดลองใช้กับวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเพิ่มมากขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละวิชา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม
2. ศึกษาวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนแบบอื่น ๆ ที่สามารถนำมาใช้พัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนเพิ่มเติม เพื่อที่จะสามารถนำมาใช้พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนมากขึ้น
3. ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่สามารถนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในการพัฒนานักเรียนในด้านอื่น ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนมีศักยภาพมากขึ้น
4. ควรมีศึกษาและพัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เนื่องจากปัญหาการขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นส่งผลกระทบต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมปัจจุบัน ควรเริ่มพัฒนานักเรียนตั้งแต่ในปฐมวัย ระดับชั้นประถมศึกษา และระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *กระทรวงศึกษาธิการเตรียมความพร้อมจัด 5 รูปแบบการเรียนการสอน ยุคโควิด-19 ป่วนเมือง*. <https://www.thairath.co.th/news/local/2100016>
- ชุติมา สันธวานิช. (2565). *Game-based Learning เรียนที่ก็มิใช่*. <https://www.starfishlabz.com/blog/993-game-based-learning-เรียนที่ก็มิใช่>
- ณัฐธณี สุขปรีดี. (2563). *เล่นสมมุติ คืออะไร ทำไมจึงสำคัญกับพัฒนาการเด็ก*. <https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/87117/-bparpres-bpar->
- นรรัตน์ พันเขียว. (2563). *Games Based Learning หรือ GBL คืออะไร*. <https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/84436>
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2559). *Games Based Learning: สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย*. <http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html>
- วชิรวัชร งามละม่อม. (2558). *แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางประชากรศาสตร์*. https://learningofpublic.blogspot.com/2015/09/blog-post_11.html
- วีระยุทธ กาญจน์ชูฉัตร. (2564). *'โรคใหม่' สร้าง 'โลกแห่งการเรียนรู้ใหม่': อนาคตการศึกษาไทย ยุคหลัง COVID-19*. <https://www.eef.or.th/future-of-thai-education-after-covid19/>
- สถาพร พลพัฒน์กุล. (2558). *คุณภาพผู้เรียน...เกิดจากกระบวนการเรียนรู้. วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา, 6(2), 1-13.*
- สรวมณต์ สิทธิสมาน. (2563). *Empathy ทักษะที่หายไปของเด็กไทย!*. <https://mgronline.com/qoV/detail/9630000111624>
- อมรรัตน์ วงษ์มิตร. (2559). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา*. <http://www.repository.rmutt.ac.th/handle/123456789/3103>
- อัญราพรรณ โพธิ์ต้น, และ สุชาติพิทย์ งามนิล. (2558). *ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. <http://gs.nsruc.ac.th/NSRUNC/research/pdf/52.pdf>
- อารี ตันตย์เจริญรัตน์. (2554). *การส่งเสริมจริยธรรมให้นักเรียน. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, 13(1), 207-233.*
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Lim-Lange, C. (2021). *Deep Human Resilience – the Skills and Mindsets We Need to Succeed in an Era of Change*. สืบค้นจาก <https://www.thekommon.co/deep-human-resilience/>
- Mckinney, S. E. (2008). *Developing teachers for high-poverty schools: The role of the internship experience. Urban Education, 43(1) 68-82.* https://www.researchgate.net/publication/249696267_Developing_Teachers_for_High-Poverty_Schools_The_Role_of_the_Internship_Experience

Prez, M. D. M., Duque, A. G., and Garca, L. F. (2018). Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Learning Levels of Primary School Students. *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 7(1), 31-39. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/182226/>