

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
ที่มีต่อความเห็นอกเห็นใจและความสุขในการเรียนรู้
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

Effects of Using Learning Management based on Scenario-Based
Learning on Empathy and Happiness in Learning of Upper
Secondary Students

^{1*}ภัทรสุดา เจริญสุข Phatsuda Jaroensuk

^{2**}ชัยรัตน์ โตศิลา Chairat Tosila

^{3***}มนัสนันท์ น้าสมบุญ Manasanan Namsomboon

¹โรงเรียนบางตะบูนวิทยา อำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี

¹Bang Taboon Wittaya School, Ban Laem District, Phetchaburi Province.

^{2,3}คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

^{2,3}Faculty of Education, Silpakorn University

*First author, e-mail: patsuda.jar@gmail.com

Corresponding author, e-mail: **shinesherome@gmail.com

***manasanan.nam@gmail.com

Received April 12, 2026; Revised May 10, 2026; Accepted: June 27, 2026



บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ 3) เพื่อเปรียบเทียบความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้และ 4) เพื่อศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง ตัวอย่างการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางตะบูนวิทยา ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน



ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐาน จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และแบบวัดความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก 3) ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4) ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดฉกทักษ์เป็นฐาน; ความเห็นอกเห็นใจ; ความสุขในการเรียนรู้

Abstract

The purposes of this research were to 1) compare the empathy of high school students before and after receiving learning management 2) study the empathy of high school students who received learning management 3) compare the happiness in learning of high school students before and after receiving learning management and 4) study the happiness in learning of high school students who received learning management based on scenario-based learning. This study employed an experimental research design. The sample consisted of 10 Mathayom Suksa 4 students from Bang Tabun Witthaya School during the 2025 academic year, selected through cluster sampling. The instruments used consisted of three lesson plans based on the scenario-based learning approach, a scale for measuring empathy among upper secondary school students, and a scale for measuring learning happiness among upper secondary school students. Data were analyzed using mean, standard deviation, and the dependent t-test. The research findings were as following: 1) The empathy of high school students who received learning management based on scenario-based learning was significantly higher after the intervention than before learning, at a statistical significance level of .05. 2) The

average empathy score of high school students who received learning management based on scenario-based learning was at a high level. 3) The happiness in learning of high school students who received learning management based on scenario-based learning was significantly higher after the intervention than before learning, at a statistical significance level of .05. 4) The average happiness in learning score of high school students who received learning management based on scenario-based learning was at a high level.

Keywords: Scenario-Based Learning; Empathy; Happiness in Learning

บทนำ

วัยรุ่นนับเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของชีวิตมนุษย์ เป็นวัยที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้ การปรับตัวเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและเผชิญกับความคาดหวังจากสังคมจึงเป็นความท้าทายที่ยิ่งใหญ่สำหรับเยาวชน ในกระบวนการพัฒนาทางสังคมดังกล่าว ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) จัดเป็นทักษะทางสังคม (Social Skills) ที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นที่มักเผชิญกับปัญหาการปรับตัว และความขัดแย้งทางอารมณ์ การมีความเห็นอกเห็นใจเปรียบเสมือนสัมผัสที่ละเอียดอ่อนที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับรู้ เข้าใจความรู้สึก และคาดเดาความต้องการของผู้อื่นจากมุมมองของบุคคลนั้นได้อย่างถูกต้อง ทักษะนี้ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์อันดี แต่ยังเป็นแรงผลักดันระดับลึกที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม (Prosocial Behavior) เช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความมีน้ำใจ และการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์โดยไม่หวังผลตอบแทน ความเห็นอกเห็นใจจัดเป็นทักษะทางสังคมที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับเยาวชนโดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นที่มักเผชิญกับปัญหาการปรับตัว การมีความเห็นอกเห็นใจเปรียบเสมือนสัมผัสที่ช่วยให้บุคคลรับรู้ เข้าใจความรู้สึก และคาดเดาความต้องการของผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ก่อให้เกิดความเอื้อเฟื้อ และการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ ในขณะเดียวกัน การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสุข ในการเรียนรู้ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย และการตระหนักถึงคุณค่าในตนเอง หากผู้เรียนขาดทักษะความเข้าใจผู้อื่นและมีความเครียดในการเรียน ย่อมส่งผลกระทบต่อการพัฒนาความสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันในสังคม (Gilman & Huebner, 2006)

การบรรเทาปัญหาความเครียดและส่งเสริมทักษะความเห็นอกเห็นใจดังกล่าว การเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะทางสังคมในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ด้วยเหตุนี้ กมลชนก สกนธวัฒน์ (2562) กล่าวถึง แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากรูปเป็นฐาน (Scenario-Based Learning) ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนนำทฤษฎี



ไปสู่การปฏิบัติผ่านการเผชิญสถานการณ์สมมติที่ใกล้เคียงความจริง โดยให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิด เพื่อแก้ปัญหาและตัดสินใจโดยไม่ถูกตัดสินว่าผิดหรือถูก แนวคิดนี้ช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สวมบทบาท แลกเปลี่ยนมุมมองและเรียนรู้จากความผิดพลาด ซึ่งสอดคล้องกับหลักการสร้างความสุขในการเรียนรู้ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก การทำงานร่วมกัน และการลดความตึงเครียดในชั้นเรียน อันนำไปสู่การพัฒนาความเข้าใจและการยอมรับซึ่งกันและกันอย่างแท้จริง

แนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว มีความสอดคล้องและเหมาะสมอย่างยิ่งเมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับบริบทของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญในการสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพและมีเจตคติที่ดีต่อสังคมอย่างไร ก็ตาม การเรียนการสอนในชั้นเรียนจึงมักเผชิญความท้าทายในการนำเนื้อหา นามธรรมมาเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน การจัดสภาพแวดล้อมให้ห้องเรียนกลายเป็นพื้นที่จำลองทาง สังคมที่เปิดกว้าง ปราศจากอคติและกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงศักยภาพอย่างมีความสุข จึงเป็น เงื่อนไขสำคัญที่ครูผู้สอนต้องออกแบบและประยุกต์ใช้เพื่อให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งและพร้อมที่จะ ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม (คุ้งบุญ ศกุนตนาค, 2552)

จากสภาพปัญหาและแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น การประยุกต์ใช้การเรียนรู้ แบบฉากทัศน์เป็นฐานจึงนับเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยลดช่องว่างระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติจริง อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยบรรเทาความตึงเครียดและลดอคติที่มีต่อสถานการณ์ของผู้อื่น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดแบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning) ที่มีต่อความเห็นอกเห็นใจและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมุ่งหวังว่าข้อค้นพบจากการศึกษารังนี้จะเป็นแนวทางเชิง ประจักษ์ในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความ ตระหนักรู้ทางสังคม เพื่อบ่มเพาะให้เยาวชนสามารถทำความเข้าใจ ยอมรับความแตกต่าง และก้าว ออกไปอยู่ร่วมกับผู้คนในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างสันติสุขและมีความสุขอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

4. เพื่อศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้ใช้รูปแบบของการวิจัยเชิงทดลอง ประกอบด้วย

1. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยอ้างอิงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) มนุษย์กับสังคมมนุษย์ 2) วัฒนธรรมและการเลือกรับวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ และ 3) พลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก รวมระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

2. **ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง** ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบางตะบูนวิทยา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรี ปีการศึกษา 2568 จำนวน 3 ห้องเรียน รวม 24 คน (คละความสามารถ) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบางตะบูนวิทยา ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

3. **เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย** เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดแบบฉกัทัศน์เป็นฐาน จำนวน 3 หน่วย รวมเวลา 12 ชั่วโมง 2. แบบวัดความเห็นอกเห็นใจ (ครอบคลุม 5 องค์ประกอบ) ลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 1 ฉบับและ 3. แบบวัดความสุขในการเรียนรู้ (ครอบคลุม 3 องค์ประกอบ) ลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 1 ฉบับ

4. **การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ** แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท (Likert Scale) มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (3.67 - 5.00) และหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) แบบวัดความเห็นอกเห็นใจและความสุขในการเรียนรู้ ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ (ค่า IOC = 1.00 ทุกข้อ) และนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่ตัวอย่าง พบว่าแบบวัดความเห็นอกเห็นใจมีค่าอำนาจจำแนก 0.44-0.85 และมีค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับ 0.96 ส่วนแบบวัดความสุขในการเรียนรู้มีค่าอำนาจจำแนก 0.41-0.79 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.95 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยมสามารถนำไปใช้จริงได้

5. **การเก็บรวบรวมข้อมูล** ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ (สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง) โดยใช้แบบแผนการวิจัย



แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One Group Pretest-Posttest Design) มีขั้นตอนคือ 1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบวัดความเห็นอกเห็นใจและแบบวัดความสุขในการเรียนรู้ 2. จัดการเรียนการสอนตามแผนที่ยกแบบไว้ 3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบวัดชุดเดิม

6. การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดและประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียนมาประเมินผลและวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระดับความเห็นอกเห็นใจและมีความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง อันเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดแบบฉกทัศน์เป็นฐานจากนั้นจึงทำการสรุปและอภิปรายผลตามสมมติฐานการวิจัย

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทัศน์เป็นฐานที่มีต่อความเห็นอกเห็นใจและมีความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายนี้ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าผลการเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทัศน์เป็นฐาน หลังเรียนเทียบกับก่อนเรียน

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทัศน์เป็นฐาน หลังเรียนเทียบกับก่อนเรียน

องค์ประกอบของ ความเห็นอกเห็นใจ	คะแนนเต็ม แต่ละ องค์ประกอบ	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	d	p
		M	S.D.	M	S.D.			
1 การเข้าใจผู้อื่น	5	3.17	0.44	4.08	0.69	11.000*	26	.00
2 การรู้จักส่งเสริม	5	3.32	0.52	4.42	0.59	19.415*	17	.00
3 มีจิตใจให้บริการ ช่วยเหลือ	5	3.20	0.78	4.28	0.49	6.789*	50	.00
4 การรู้จักให้ออกาสผู้อื่น	5	3.08	0.71	4.25	0.62	13.555*	27	.00
5 การตระหนักถึงความ คิดเห็นของกลุ่ม	5	3.30	0.71	4.38	0.54	9.459*	36	.00
ค่าเฉลี่ยรวม	5	3.21	0.63	4.28	0.59	12.043*	31	.00

* $p < .05$, $df = 9$

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายหลังเรียนเทียบกับก่อนเรียนพบว่าความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน

ภาพรวมหลังเรียนสูง ($M=4.28$, $SD=0.59$) กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ($t = 12.043$, $d = 31$, $p = 0.00$) เมื่อพิจารณาในรายองค์ประกอบจะสามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบรายด้าน ความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่าผลการศึกษาความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน ก่อนเรียนเทียบกับหลังเรียนแบบรายด้าน

ด้าน ที่	ความเห็นอกเห็นใจ	หลังเรียน			
		M	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1	ด้านการเข้าใจผู้อื่น	4.08	0.69	มาก	5
2	ด้านการรู้จักส่งเสริม	4.42	0.59	มาก	1
3	ด้านมีจิตใจให้บริการช่วยเหลือ	4.28	0.49	มาก	3
4	ด้านการรู้จักให้โอกาสผู้อื่น	4.25	0.62	มาก	4
5	ด้านการตระหนักถึงความคิดเห็นของกลุ่ม	4.38	0.54	มาก	2
รวม		4.28	0.59	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐานมีค่าความเห็นอกเห็นใจเฉลี่ยหลังเรียน ($M = 4.28$, $S.D. = 0.59$) สูงกว่าก่อนเรียนในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ลำดับ 1 ด้านการรู้จักส่งเสริม ($M = 4.42$, $S.D. = 0.59$) อยู่ในระดับ มาก ลำดับ 2 ด้านการตระหนักถึงความคิดเห็นของกลุ่ม ($M = 4.38$, $S.D. = 0.54$) อยู่ในระดับ มาก ลำดับ 3 ด้านจิตใจให้บริการช่วยเหลือ ($M = 4.28$, $S.D. = 0.49$) อยู่ในระดับ มาก ลำดับ 4 ด้านการรู้จักให้โอกาสผู้อื่น ($M = 4.25$, $S.D. = 0.62$) อยู่ในระดับ มาก และลำดับ 5 ด้านการเข้าใจผู้อื่น ($M = 4.08$, $S.D. = 0.69$) อยู่ในระดับ มาก

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่าผลการศึกษาความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกัทัศน์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

องค์ประกอบของ ความสุขในการเรียนรู้	คะแนนเต็ม แต่ละ	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	d	p
		M	S.D.	M	S.D.			



องค์ประกอบ								
1.ด้านความรู้สึกต่อตนเองในการเรียน	5	3.07	0.66	4.29	0.64	3.488*	64	.00
2.ด้านความรู้สึกต่อวิชาที่เรียน	5	2.78	0.58	4.39	0.61	3.928*	52	.00
3.ด้านความรู้สึกต่อบุคคลแวดล้อม	5	2.89	0.66	4.32	0.56	2.533*	61	.00
รวม	15	2.91	0.63	4.33	0.60	3.316*	59	.00

* $p < .05$, $df = 9$

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในภาพรวมหลังเรียนสูงกว่า($t = 3.488$, $d = 59$, $p = 0.00$)ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาในรายองค์ประกอบจะสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบรายด้านความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วัตถุประสงค์ข้อที่ 4 พบว่า ผลการศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน

ด้านที่	ความสุขในการเรียนรู้	หลังเรียน			
		M	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1	ด้านความรู้สึกต่อตนเองในการเรียน	4.29	0.64	มาก	3
2	ด้านความรู้สึกต่อวิชาที่เรียน	4.39	0.61	มาก	1
3	ด้านความรู้สึกต่อบุคคลแวดล้อม	4.32	0.56	มาก	2
รวม		4.33	0.60	มาก	

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐานมีค่าความสุขในการเรียนรู้เฉลี่ยหลังเรียนสูง($M = 4.33$, $S.D. = 0.60$)กว่าก่อนเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาภาพรวมรายด้านโดยเรียงจากด้านที่มีความสุขในการเรียนรู้ มากที่สุดไปน้อยที่สุดคือ ลำดับ 1 ด้านความรู้สึกต่อวิชาที่เรียน ($M = 4.29$, $S.D. = 0.64$) อยู่ในระดับ ลำดับ 2 ด้านความรู้สึกต่อบุคคลแวดล้อม ($M = 4.32$, $S.D. = 0.56$) อยู่ในระดับ มาก และลำดับ 3 ด้านความรู้สึกต่อตนเองในการเรียน ($M = 4.29$, $S.D. = 0.64$) อยู่ในระดับ มาก

อภิปรายผลการวิจัย

1. วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า กระบวนการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเป็นกลไกที่นำสถานการณ์ปัญหาที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงมาขับเคลื่อนการเรียนรู้ บังคับให้ผู้เรียนต้องวิเคราะห์บริบท สวมบทบาท และทำความเข้าใจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในสถานการณ์นั้นๆ กระบวนการนี้ช่วยสลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) และเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการสลับมุมมอง (Perspective Taking) อย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับแนวคิดของกมลชนก สกนธวัฒน์ ที่ระบุว่า การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ (Safe Space) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนมุมมองและตัดสินใจแก้ปัญหาโดยปราศจากความกดดัน หรือการถูกตัดสินว่าผิดหรือถูก (กมลชนก สกนธวัฒน์, 2562) การที่ผู้เรียนได้เผชิญหน้ากับความยากลำบากของผู้อื่นผ่านฉากทัศน์จำลองในพื้นที่ที่ปลอดภัยนี้เป็นการฝึกสลับมุมมอง (Perspective Taking) และความห่วงใย (Empathic Concern) ต่อความทุกข์ของผู้อื่น เป็นกลไกสำคัญที่กระตุ้นให้เกิดอารมณ์เชิงบวก เช่น ความเมตตาและความรู้สึกเชื่อมโยง ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการลดอารมณ์เชิงลบ (ความกังวลส่วนตัว) และผลักดันให้เกิดพฤติกรรมการช่วยเหลือผู้อื่น ดังนั้น การจัดสภาพแวดล้อมจำลองที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและอารมณ์ร่วมไปกับสถานการณ์ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้คะแนนความเห็นอกเห็นใจของผู้เรียนเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญภายหลังการเรียน

2. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน เป็นรูปแบบการสอนที่พัฒนากระบวนการรับรู้ของผู้เรียนอย่างลึกซึ้งแบบองค์รวม ทั้งในด้านพุทธิปัญญา (Cognitive) คือการใช้เหตุผลวิเคราะห์ความเป็นมาของปัญหา ทางด้านอารมณ์และความรู้สึก (Affective) ด้วยการเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครในฉากทัศน์ การบูรณาการทั้งสองมิตินี้ ทำให้ความเห็นอกเห็นใจไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่ความเข้าใจผิวเผิน แต่พัฒนาฝังลึกเป็นทักษะทางสังคม (Social Skills) ที่แข็งแกร่ง นอกจากนี้ การที่ผู้เรียนมีคะแนนความเห็นอกเห็นใจเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ยังสามารถอธิบายผ่านกรอบแนวคิดของ Goleman ได้กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) คือ ตัวกลางที่เปลี่ยนความรู้สึกภายในให้กลายเป็นการกระทำที่สร้างสรรค์ เช่น การรู้จักส่งเสริมผู้อื่น และการยอมรับความคิดเห็นที่หลากหลายของเพื่อนมากขึ้น การที่นักเรียนได้ผ่านกระบวนการถกเถียง แลกเปลี่ยน และร่วมกันหาทางออกในฉากทัศน์ที่ซับซ้อนอย่างต่อเนื่อง ทำให้พวกเขาสามารถยกระดับความสามารถในการอ่านอารมณ์และคาดเดาความรู้สึกของกลุ่มได้ดีขึ้น การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานจึง



เปรียบเสมือนสนามฝึกซ้อมที่บ่มเพาะสมรรถนะทางอารมณ์ของผู้เรียนให้ตกผลึก จนสามารถประเมินผลลัพธ์พฤติกรรมความเห็นอกเห็นใจออกมาได้ในระดับสูงในที่สุด (Goleman, 1995)

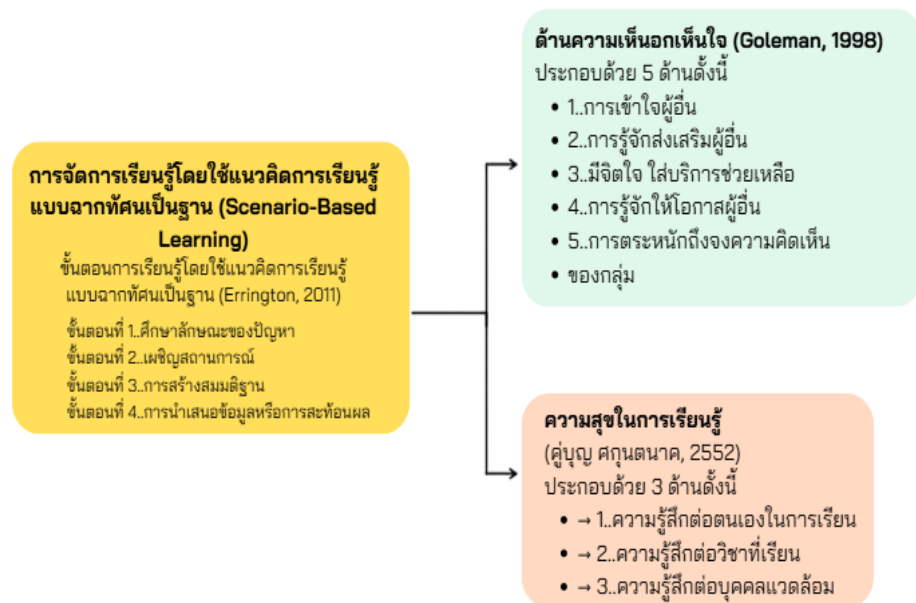
3. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกฉวยเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า กระบวนการเรียนรู้แบบฉกฉวยเป็นฐาน ได้เปลี่ยนรูปแบบห้องเรียนแบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำ ให้กลายเป็นพื้นที่จำลองที่ปลอดภัย (Safe Space) ซึ่งอนุญาตให้ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติ แลกเปลี่ยนมุมมองและความคิดเห็น ร่วมกันการตัดสินใจแก้ไขปัญหาาร่วมกันโดยปราศจากความกดดันหรือความกลัวที่จะถูกตัดสินว่าผิด สอดคล้องกับแนวคิดของ กมลชนก สกนธวัฒน์ ที่ระบุว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ช่วยลดความตึงเครียดในชั้นเรียนและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างผู้เรียน (กมลชนก สกนธวัฒน์, 2562)

นอกจากนี้ การจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้สวมบทบาท ยังมีลักษณะคล้ายคลึงกับการเรียนรู้ที่ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ (Interactive Media) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Auwlya & Quraishi ที่ยืนยันว่าการใช้สื่อเชิงโต้ตอบและการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีความท้าทายเหมือนเกม (Game-Based/Scenario-Based) จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน และทำให้บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนานมากขึ้น (Auwlya & Quraishi, 2025) ประกอบกับข้อค้นพบของ Pranoto & Jianzhong ที่ชี้ให้เห็นว่า การเล่นหรือการได้ลงมือทำกิจกรรมที่ให้อิสระ เป็นแหล่งกำเนิดอารมณ์เชิงบวก (Positive Affect) และความสุขที่สำคัญที่สุดของผู้เรียน ด้วยเหตุปัจจัยเหล่านี้ การเรียนรู้แบบฉกฉวยเป็นฐานจึงสามารถกระตุ้นอารมณ์เชิงบวกและยกระดับความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (Pranoto & Jianzhong, 2020)

4. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 4 พบว่า ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉกฉวยเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากความสุขที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้แบบฉกฉวยเป็นฐาน ไม่ได้เป็นเพียงความพึงพอใจชั่วคราวที่เกิดจากความสนุกสนานผิวเผิน (Consumerist Satisfaction) แต่เป็นความสุขระดับลึกที่เกิดจากการได้เผชิญหน้ากับความท้าทายและสามารถก้าวข้ามอุปสรรคในสถานการณ์จำลองนั้นได้ด้วยการใช้เหตุผลของตนเอง ดังนั้นความสุขที่แท้จริงในบริบทการศึกษา (Profound Happiness หรือ Eudaimonia) ว่าเป็นความสุขที่เกิดจากการที่ผู้เรียนได้ตระหนักรู้ในตนเอง (Self-actualization) บรรลุศักยภาพ และเกิดการเจริญงอกงาม (Flourishing) ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่แม้จะมีความยากลำบากหรือท้าทายทางความคิด ผนวกกับการที่ผู้เรียนได้รับการยอมรับจากเพื่อนร่วมชั้นผ่านการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมที่ปราศจากอคติ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ มองเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง และสะท้อนภาพรวมของระดับความสุขในการเรียนรู้ออกมาในระดับมากในที่สุด

องค์ความรู้ใหม่

ผู้วิจัยนำเสนอองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย ดังภาพที่ 1 โมเดลการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานที่มีต่อความเห็นอกเห็นใจและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้



ภาพที่ 1 โมเดลการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานที่มีต่อความเห็นอกเห็นใจ และความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากภาพอธิบายได้ว่ากรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) ที่มุ่งเน้นการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning: SBL) ในฐานะตัวแปรอิสระ ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาลักษณะของปัญหา 2) การเสนอสถานการณ์ 3) การสร้างสมมติฐานและ 4) การนำเสนอข้อมูลหรือการสะท้อนผล ในส่วนของตัวแปรตาม งานวิจัยนี้มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ใน 2 มิติหลัก คือ มิติด้านจิตปัญญาและทักษะทางสังคม ผ่านแนวคิดความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ตามนิยามของ Goleman (1995) ซึ่งครอบคลุม 5 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การเข้าใจผู้อื่น การส่งเสริมผู้อื่น การมีจิตบริการ การให้โอกาสผู้อื่น และการตระหนักถึงความคิดเห็นของกลุ่มและมิติด้านความรู้สึก ผ่านตัวแปรความสุขในการเรียนรู้ตามแนวคิดของคูปัญญ ศกุนตนาค (2552) ซึ่งพิจารณาจากความรู้สึกของผู้เรียนต่อตนเองต่อรายวิชาและต่อบุคคลแวดล้อม

บทสรุป

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning) ส่งผลให้นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจและความสุขในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น



อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากกระบวนการนี้ทำหน้าที่เสมือนห้องปฏิบัติการทางสังคมที่ให้ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์จริง ลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและเข้าใจผู้อื่นผ่านการทำงานกลุ่มควบคู่ไปกับการเปลี่ยนสู่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก ซึ่งช่วยเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติ สร้างความภาคภูมิใจและลดความกดดัน สรุปได้ว่าแนวคิดนี้ช่วยยกระดับทั้งทักษะวิชาการ วุฒิภาวะทางอารมณ์ และสังคมของผู้เรียนไปพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ ใคร หน่วยงานใด อย่างไร)

1. กระทรวงศึกษาธิการ หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา: ควรสนับสนุนส่งเสริมให้สถานศึกษาบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเข้าสู่หลักสูตรเพื่อยกระดับทักษะทางสังคมด้านความเห็นอกเห็นใจและสุขภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียน
2. ผู้บริหารสถานศึกษา ควรสนับสนุนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนในด้านการออกแบบสถานการณ์จำลอง (Scenario) การสร้างเครื่องมือสะท้อนคิดและทักษะการเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในชั้นเรียน
3. สถานศึกษาและกลุ่มสาระการเรียนรู้ ควรสนับสนุนทรัพยากรและระบบนิเวศการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น การสร้างคลังฉากทัศน์ ที่รวบรวมประเด็นทางสังคมที่ทันยุคสมัย เพื่อให้ครูสามารถนำไปบูรณาการข้ามศาสตร์หรือรายวิชาต่างๆ ได้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การเตรียมความพร้อมและบริหารเวลา ครูผู้สอนควรฝึกทักษะพื้นฐาน (เช่น การฟังอย่างลึกซึ้ง) และชี้แจงบทบาทให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนเริ่มกิจกรรม พร้อมทั้งจัดสรรเวลาในการวิเคราะห์สถานการณ์จำลองให้ยืดหยุ่นและเพียงพอ เพื่อลดความวิตกกังวลและสร้างความสุขในการเรียนรู้
2. การสร้างพื้นที่ปลอดภัย ครูผู้สอนควรจัดบรรยากาศชั้นเรียนที่เปิดกว้าง ปราศจากการตัดสินเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงความรู้สึกและแลกเปลี่ยนมุมมองที่แตกต่าง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการบ่มเพาะความเห็นอกเห็นใจ
3. การใช้เครื่องมือสะท้อนคิด ครูผู้สอนควรออกแบบชุดคำถามหรือใบกิจกรรมที่ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัยและจิตพิสัย เพื่อให้นักเรียนได้สำรวจอารมณ์ ถอดบทเรียนและตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติของตนเองอย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การขยายผลสู่ตัวแปรและกลุ่มเป้าหมายอื่น: ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานต่อตัวแปรด้านจิตพิสัยอื่นๆ (เช่น ความฉลาดทางอารมณ์, ความรับผิดชอบต่อสังคม) และขยายการวิจัยไปยังประชากรระดับชั้นอื่น หรือกลุ่มผู้เรียนที่มีความเครียดสูง เพื่อประเมินผลเชิงลึกด้านสุขภาวะทางอารมณ์

2. การพัฒนารูปแบบและการประยุกต์ใช้ที่หลากหลาย: ควรวิจัยเพื่อนำรูปแบบนี้ไปปรับใช้กับสาระวิชาอื่น ควบคู่ไปกับการพัฒนากระบวนการออกแบบฉากทัศน์ให้สมจริงและร่วมสมัยยิ่งขึ้น เช่น การบูรณาการสื่อมัลติมีเดีย หรือประเด็นข้อถกเถียงในสังคมปัจจุบัน เพื่อยกระดับประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กมลชนก สกนธวัฒน์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางเศรษฐศาสตร์โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้การเงินของผู้เรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คู่บุญ ศกุนตนา. (2552). *ผลของความสอดคล้องระหว่างแบบการเรียนรู้กับแบบการสอนที่มีต่อความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Auwlya, F., & Quraishi, T. (2025). Literature Study: Happiness Learning in Class Using Media of Game-Based Learning. *MANDALIKA: Journal of Social Science*, 3(1): 8-12.
- Gilman, R., & Huebner, E. S. (2006). Characteristics of adolescents who report very high life satisfaction. *Journal of youth and adolescence*, 3(5): 293-301.
- Goleman, D. P. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ for character, health and lifelong achievement*. New York: Bantam Books.
- Pranoto, Y. K. S., & Jianzhong, H. (2020). Young Children Voices of Happiness: Learning from Urban Area in Indonesia. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 14(3): 139-164.

