

# การพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล

## Developing Critical Listening Skills through Game-Based Learning to Enhance Information Literacy in the Digital Age

รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์<sup>1</sup>  
Ronnyut Ueatrirat<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 2) ประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมตามเกณฑ์ 80/80 3) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนรายวิชา มศว 192 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จำนวน 160 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 80 คน ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 2) การ์ดเกม 3) แบบทดสอบวัดทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.83/88.17 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ผลการทดลองใช้กิจกรรมพบว่าทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณของกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล มีคะแนนทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียน ( $\bar{X} = 18.01$ ,  $SD = 1.68$ ) สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ( $\bar{X} = 14.98$ ,  $SD = 1.84$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.64$ ,  $SD = 1.08$ )

**คำสำคัญ:** การฟังอย่างมีวิจารณญาณ, การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, การรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล

<sup>1</sup> อาจารย์ ดร., สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

<sup>1</sup> Lecturer Dr., Innovative Learning Center, Srinakharinwirot University

Corresponding Author E-mail: ronnyut@g.swu.ac.th

## Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop a game-based learning activity model for enhancing critical listening skills for digital information literacy; 2) to evaluate the efficiency of the activity model based on the 80/80 criterion; and 3) to investigate the effectiveness of the game-based learning activity model in developing critical listening skills for digital information literacy in the digital age. The sample consisted of 160 first-year undergraduate students enrolled in the course "SWU 192 Thai Language for Communication," divided into an experimental group and a control group of 80 students each. A quasi-experimental design was employed. The research instruments comprised: 1) the game-based learning activity model for developing critical listening skills, 2) card games, 3) a critical listening skills test, and 4) a learner satisfaction questionnaire. Data were analyzed using means, standard deviations, and t-tests. The findings revealed that the game-based learning activity model for developing critical listening skills for digital information literacy consisted of six steps (S-P-A-S-P-A) and achieved an efficiency of 87.83/88.17, which exceeded the established 80/80 criterion. The results indicated that the post-test critical listening skills scores of the experimental group were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level of statistical significance. When comparing the two groups, the post-test critical listening skills scores of the experimental group, which learned through the game-based activity model ( $\bar{X} = 18.01$ ,  $SD = 1.68$ ), were significantly higher than those of the control group, which received conventional instruction ( $\bar{X} = 14.98$ ,  $SD = 1.84$ ), at the .05 level of statistical significance. Furthermore, the overall learner satisfaction with the developed activity model was at a high level ( $\bar{X} = 3.64$ ,  $SD = 1.08$ ).

**Keywords:** Critical Listening, Game-based Learning, Digital Information Literacy

## บทนำ

ข้อมูลในยุคดิจิทัลเต็มไปด้วยความหลากหลายและไหลเวียนอย่างรวดเร็ว ทั้งข้อมูลที่มีการสื่อสารชัดเจนและข้อมูลที่มีนัยแฝง ซึ่งอาจทำให้ผู้รับสารเกิดความสับสนหรือหลงเชื่อได้ง่าย การมีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และการรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลจึงมีความสำคัญยิ่ง UNESCO ได้พัฒนาและกำหนดกรอบการประเมินการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในโลกดิจิทัลไว้ 3 กระบวนการ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ (Access) ผู้รับสารควรมีความสามารถในการเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ การประเมินเนื้อหา (Evaluation) มีความสามารถในการประเมินเนื้อหา และกระบวนการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ (Creation) (UNESCO, 2013) สอดคล้องกับแนวคิด พินดา จงสุขสมสกุล (2564) กล่าวว่า ในยุคดิจิทัลผู้คนควรมีความสามารถในการฟังเพื่อพิจารณาได้ว่าสารที่รับมานั้น ถูกต้องหรือเป็นข้อมูลที่บิดเบือน ควรตรวจสอบข้อมูลและการรับฟังข้อมูลจากหลายแหล่งก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อ

เพื่อป้องกันการตกเป็นต้นเหตุของการกระจายข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง เนื่องจากการหลงเชื่อข้อมูลที่บิดเบือนอาจก่อให้เกิดความสูญเสียทั้งด้านทรัพย์สินและด้านจิตใจ

จากการศึกษาวิจัยของ คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2566 พบว่า ประชากรไทยกว่า 36 ล้านคนเคยถูกหลอกหลวงผ่านช่องทางออนไลน์กว่าร้อยละ 50 ตกเป็นผู้เสียหาย โดยกลุ่ม Gen Z ที่แม้จะรู้วิธีการป้องกันความเสี่ยงจากภัยออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่นแต่ก็ยังเป็นกลุ่มที่ถูกหลอกหลวงมากที่สุด ประเภทการหลอกหลวงที่พบจำนวนมากผู้เสียหายและมีมูลค่าความเสียหายมากที่สุด อยู่ในกลุ่มการซื้อขายสินค้าออนไลน์ หลอกให้ลงทุน และหลอกรับสมัครงาน (สำนักข่าวสร้างสุข, 2567) สอดคล้องกับข่าวในปี พ.ศ.2567 พบว่ามีเยาวชนถูกหลอกในโลกออนไลน์จำนวนมาก เช่น ข่าวนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผูกคอเสียชีวิตเหตุถูกมิฉฉาชีพหลอกผ่อนไอโฟนแต่กลับไม่ส่งของให้ หรือกรณีของนักศึกษามหาวิทยาลัยปี 1 ถูกผู้ไม่หวังดีออกอุบายพาเหยื่อเปิดใช้ซิมโทรศัพท์ 3 ค่ายเพื่อแลกกับการทำงานที่ร้านโทรศัพท์มือถือ สุดท้ายถูกหลอกและยังถูกเรียกเก็บค่าบริการโทรศัพท์มูลค่ากว่า 20,000 บาท (ไทยรัฐออนไลน์, 2566)

ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนรายวิชาการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จึงมุ่งพัฒนารูปแบบกิจกรรมทักษะการฟังที่เสริมสร้างความสามารถในการฟังอย่างมีวิจารณญาณ กล่าวคือ ผู้เรียนจะไม่เพียงแต่จับใจความได้เท่านั้น แต่ยังต้องเป็นผู้มีปัญญาใคร่ครวญวิเคราะห์จุดมุ่งหมายของผู้ส่งสาร แยกข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น ตีความความหมายแฝง และประเมินคุณค่าของสารได้ (จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบาทยัน อิมสำราญ, 2553) สอดคล้องกับที่กาญจนา ต้นโพธิ์ (2563) ได้กล่าวขยายความหมายของการฟังที่ดีไว้ว่าไม่ใช่เพียงแค่การได้ยินเพราะการฟังต้องอาศัยสมองแปลสารเพื่อเข้าใจความหมาย และในบางสถานการณ์การฟังต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ ตีความ ประเมินค่าสิ่งที่ฟัง จึงทำให้การฟังมีความซับซ้อนมากกว่าการได้ยินเสียง

งานวิจัยนี้จะประยุกต์แนวความคิดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน Game-based Learning (GBL) เป็นกรอบในการพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน เพื่อสร้างความรู้วิชาภาษาไทยให้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ทิศนา แคมมณี (2567) กล่าวว่า Game-based Learning เป็นวิธีการเรียนรู้ที่สร้างความสนุกสนานพร้อมสอดแทรกเนื้อหาสาระ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและสามารถใช้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของจงใจ จงอร่ามเรือง และคณะ (2567) ได้วิจัยเรื่องความรู้และความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลที่ได้เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สรุปผลการศึกษาได้ว่าการใช้เกมช่วยสร้างแรงจูงใจและเพิ่มผลการเรียนรู้ของนักศึกษาพยาบาลได้อย่างมีนัยสำคัญ ด้านความพึงพอใจนักศึกษาพยาบาลมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับมากที่สุด โดยงานวิจัยนี้มีข้อเสนอแนะให้ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อไป

จากการทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมา พบว่า แม้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจะถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง แต่ยังมีข้อจำกัดของงานที่เน้นการพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยตรง ในงานวิจัยเรื่องนี้ผู้วิจัยจึงจะได้ออกแบบเกมในรูปแบบการ์ดเกมที่ครอบคลุมทักษะย่อยของการฟังอย่างมีวิจารณญาณทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟังจับประเด็น การฟังเชิงวิเคราะห์ การฟังเพื่อตีความ การฟังเพื่อประเมินค่า สาเหตุที่เลือกใช้การ์ดเกมเนื่องจาก เกมรูปแบบดังกล่าวได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือที่มี

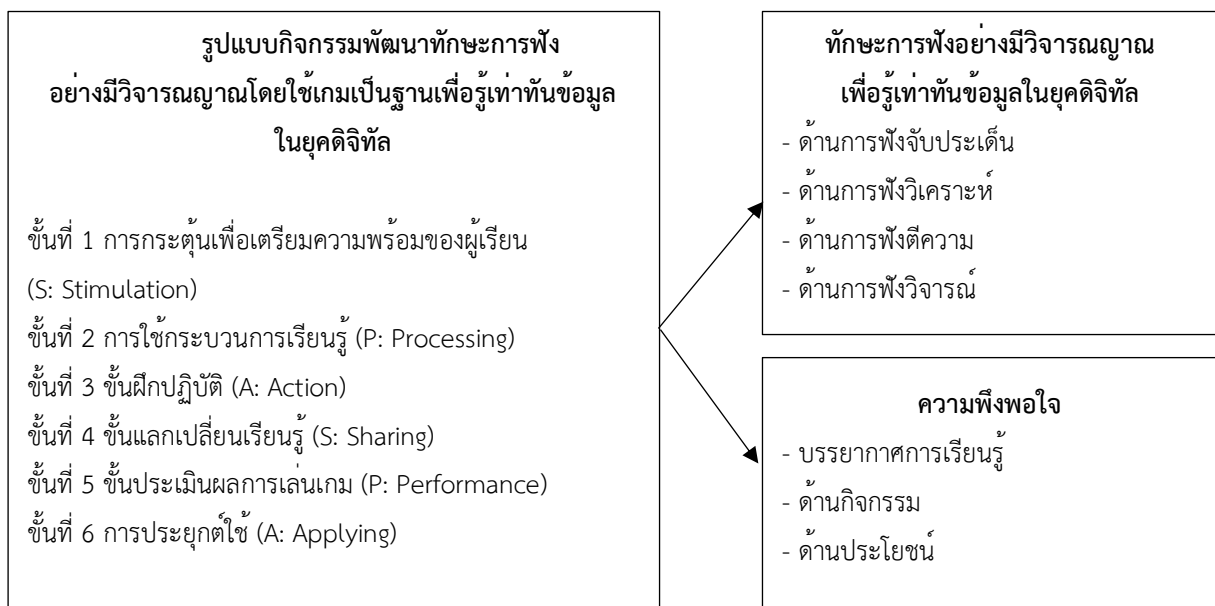
ประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในหลายด้าน กล่าวคือ นอกจากจะช่วยเสริมสร้างความรู้ตามเป้าประสงค์ของผู้สอน ยังช่วยเสริมเจตคติ และทักษะพิสัยของผู้เรียน เช่น ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิเคราะห์ การตัดสินใจ การฟัง การสื่อสารระหว่างเล่น รวมทั้งยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอีกด้วย (Kordaki & Gousiou, 2017)

วิจัยนี้ จึงมุ่งพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนโดยเน้นความสามารถในการจับประเด็น วิเคราะห์ ตีความ และประเมินสารในยุคดิจิทัลที่มีข้อมูลซับซ้อนเพิ่มขึ้น งานวิจัยนี้ยังช่วยพัฒนารูปแบบการสอนรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในระดับอุดมศึกษาให้มีความน่าสนใจ การ์ดเกมจะช่วยกระตุ้นความสนใจ (Engagement) และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นอันจะเกิดประสิทธิผลตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่รายวิชาคาดหวัง และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงาน และการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. พัฒนารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
2. ประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล ตามเกณฑ์ 80/80
3. ศึกษาผลการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล

### กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย "การพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล สำหรับผู้เรียนระดับปริญญาตรี" ได้รับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (SWUEC-672625) เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล ศึกษาแนวคิดทฤษฎีกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) แนวคิดเกี่ยวกับการ์ดเกม และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 2 คน ด้านภาษาไทยหรือการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน และด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 1 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง การสัมภาษณ์มีลักษณะปลายเปิด เพื่อให้ผู้ให้สัมภาษณ์สามารถตอบได้อย่างกว้างขวางตามประสบการณ์ เป็นข้อมูลสำหรับพัฒนารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล

**ขั้นตอนที่ 2** การพัฒนารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล

นำข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 มาร่างเป็นรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลโดยใช้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) ดังนี้ **ขั้นที่ 1** การกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน (S: Stimulation) **ขั้นที่ 2** การใช้กระบวนการเรียนรู้ (P: Processing) **ขั้นที่ 3** ขั้นฝึกปฏิบัติ (A: Action) ฝึกทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณด้วยการ์ดเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ เกมที่ 1 “จับประเด็นเจ้าแห่งความรู้” เกมที่ 2 “ฟังวิเคราะห์ เจาะลึกทุกมิติ” เกมที่ 3 “เจตนาพิศวง และเกมที่ 4 “เสียงวิจารณ์สร้างสรรค์” **ขั้นที่ 4** ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (S: Sharing) **ขั้นที่ 5** ขั้นประเมินผลการเล่นเกม (P: Performance) **ขั้นที่ 6** การประยุกต์ใช้ (A: Applying)

จากนั้นนำรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) และการ์ดเกมที่พัฒนาขึ้น ไปประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยกำหนด จำนวน 5 คน โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) และกำหนดระดับคุณภาพที่ยอมรับได้ตั้งแต่ค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไปในแต่ละด้านพร้อมทั้งนำข้อเสนอแนะต่าง ๆ จากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

**ขั้นตอนที่ 3** การประเมินประสิทธิภาพรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล

นำรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) ที่ผ่านการหาคุณภาพไปทดลองใช้ (Tryout) กับนิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา มศว 192 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ทดลองเป็นรายบุคคล (Individual Testing) จำนวน

3 คน กลุ่มเล็ก (Small Group Testing) จำนวน 9 คน เพื่อพิจารณาการใช้ภาษาและความเหมาะสม การฝึกปฏิบัติตามกฎ กติกาของการเล่นการ์ดเกมและการใช้ระยะเวลาของรูปแบบกิจกรรมทั้ง 6 ชั้น (S-P-A-S-P-A) จากนั้นปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมก่อนนำไปทดลองกับนิสิตกลุ่มใหญ่ (Field Testing) จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพ ได้เท่ากับ 87.83/88.17

**ขั้นตอนที่ 4** การศึกษาผลการใช้กิจกรรมโดยใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) สำหรับนิสิตปริญญาตรี ผู้วิจัยนำรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) ไปทดลองใช้โดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชามศว 192 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 80 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 80 คน

#### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A)

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล และความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ

#### แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) ศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ทดลองเรียนด้วยรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) และกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ โดยมีการประเมินทักษะก่อนและหลังการทดลอง (Nonrandomized Control Group Pretest – Posttest Design)

#### ระยะเวลาในการทดลอง

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้ระยะเวลาในการทดลองรวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง

#### เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย 1) การฟังเพื่อจับประเด็น 2) การฟังเพื่อวิเคราะห์ 3) การฟังเพื่อตีความ และ 4) การฟังเพื่อวิจารณ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชามศว 192 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านการหาคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.81, SD = 0.10$ ) 2) การ์ดเกม ผ่านการหาคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน พบว่า

มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.87$ ,  $SD = 0.13$ ) 3) แบบทดสอบวัดทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 4 ด้าน ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาโดยหาค่าความสอดคล้องของวัตถุประสงค์จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน พบว่ามีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60–1.00 4) แบบประเมินความพึงพอใจ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60–1.00

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา สรุปประเด็นสำคัญที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล
2. วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล และการ์ดเกม โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. การวิเคราะห์คะแนนทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
4. การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลก่อนและหลังเรียนโดยการทดสอบ t (t-test dependent) ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
5. การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของคะแนนทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลของกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลโดยใช้เกมเป็นฐานหลังเรียนโดยการทดสอบค่า t (t-test dependent)

### ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล พบว่ารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) ดังนี้ **ขั้นที่ 1** การกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน (S: Stimulation) **ขั้นที่ 2** การใช้กระบวนการเรียนรู้ (P: Processing) **ขั้นที่ 3** ขั้นฝึกปฏิบัติ (A: Action) ฝึกทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณด้วยการ์ดเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ เกมที่ 1 “จับประเด็นเจ้าแห่งความรู้” เกมที่ 2 “ฟังวิเคราะห์ เจาะลึกทุกมิติ” เกมที่ 3 “เจตนาพิศวง” และเกมที่ 4 “เสียงวิจารณ์สร้างสรรค์” **ขั้นที่ 4** ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (S: Sharing) **ขั้นที่ 5** ขั้นประเมินผลการเล่นเกม (P: Performance) **ขั้นที่ 6** การประยุกต์ใช้ (A: Applying)

ผลของการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล พบว่า รูปแบบกิจกรรมดังกล่าวประกอบด้วย 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.81$ ,  $SD = 0.10$ ) ดังแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้  
เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลความหมาย
<b>องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
หลักการของการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลมีความสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
1. มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2. มีความสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ขั้นที่ 1 การกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน S (Stimulation)</b>			
1.1 มีการกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสอดคล้องกับพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เกมเป็นฐาน	4.20	0.40	มาก
1.2 สร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียน	4.00	0.00	มาก
1.3 มีการบอกกติกาการสาธิตวิธีการเล่นที่มีความเหมาะสม	3.80	0.40	มาก
<b>ขั้นที่ 2 การใช้กระบวนการเรียนรู้ P (Processing)</b>			
2.1 มีกระบวนการเรียนรู้ สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการฟังอย่างมี วิจารณ์ญาณโดยใช้เกมเป็นฐาน	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 ให้ผู้เรียนสร้างเป้าหมาย และฝึกการคิดวิเคราะห์	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ A (Action)</b>			
3.1 มีการฝึกปฏิบัติสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการฟังอย่างมี วิจารณ์ญาณโดยใช้เกมเป็นฐาน	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ให้ผู้เรียนฝึกการปฏิบัติตามกฎ กติกาของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 มีการสอดแทรกเนื้อหาที่พัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณ	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ขั้นที่ 4 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ S (Sharing)</b>			
4.1 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการฟังอย่างมี วิจารณ์ญาณโดยใช้เกมเป็นฐาน	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน	4.80	0.40	มากที่สุด
4.3 ให้ผู้เรียนสะท้อนคิด การสรุปเนื้อหาและสรุปผล	4.40	0.49	มาก
<b>ขั้นที่ 5 ประเมินผลการเล่นเกม P (Performance)</b>			
5.1 มีการประเมินผลการเล่นเกม สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะ การฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณโดยใช้เกมเป็นฐาน	4.60	0.49	มากที่สุด
5.2 ให้ผู้เรียนเปิดใจรับฟังและรับคำแนะนำและข้อเสนอแนะ	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลความหมาย
5.3 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามในแต่ละประเด็นเพื่อสร้างความเข้าใจยิ่งขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
5.4 มีการส่งเสริมการเรียนรู้ ปรับปรุง พัฒนาตนเองของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ขั้นที่ 6 การประยุกต์ใช้ A (Applying)</b>			
6.1 มีการประยุกต์ใช้ สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการฟังอย่างมี วิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐาน	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการนำไปประยุกต์ใช้พัฒนาทักษะการฟัง อย่างมีวิจารณญาณ	5.00	0.00	มากที่สุด
6.3 กิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยฝึกใช้ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณใน ชีวิตจริง เช่น การประเมินข่าวสารหรือข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.81	0.10	มากที่สุด

จากตาราง 1 สรุปได้ว่าผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมี  
วิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) โดยรวมเหมาะสมอยู่  
ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.81$ ,  $SD = 0.10$ )

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของการัดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อ  
รู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล

รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	แปลความหมาย
<b>ด้านที่ 1 เนื้อหาและสาระการเรียนรู้</b>			
1. เนื้อหาในเกมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.40	มากที่สุด
2. เนื้อหามีความถูกต้องและเหมาะสมกับวัยผู้เรียน	4.20	0.40	มาก
3. กิจกรรมในเกมส่งเสริมความเข้าใจเนื้อหาและนำไปประยุกต์ใช้ได้	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ด้านที่ 2 การออกแบบเกมและกลไกการเล่น</b>			
1. เกมมีความสนุกและท้าทายเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2. กติกาและวิธีการเล่นมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
3. เกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ด้านที่ 3 ประสิทธิภาพทางการเรียนรู้และคุณค่าทางการศึกษา</b>			
1. รูปแบบเกมช่วยส่งเสริมทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ	4.80	0.40	มากที่สุด
2. เกมกระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
3. เกมส่งเสริมให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้และตระหนักรู้ในตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
โดยรวม	4.87	0.13	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่าการ์ดเกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.87, SD = 0.13$ )

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล ตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 87.83/88.17 ดังตารางที่ 3

ตาราง 3 ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A)

คะแนน	ระหว่างการใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) (E1)				หลังการจัดกิจกรรม (E2)	
	จับประเด็น	ตีความ	วิเคราะห์	ประเมินค่า	E1	แบบทดสอบท้ายกิจกรรม
คะแนนเต็ม	5	5	5	5	20	20
คะแนนเฉลี่ย	4.60	4.27	4.30	4.47	17.57	17.63
ร้อยละ	92.00	85.33	86.00	89.33	87.83	88.17

จากตารางที่ 3 สรุปได้ว่าผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) มีค่าเฉลี่ยร้อยละของผลการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรม (E1) เท่ากับ 87.83 และหลังการจัดกิจกรรม (E2) 88.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบกิจกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. ผลการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A)

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล รายด้านก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) ในรายวิชา มศว 192 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

ด้าน	N	คะแนน เต็ม	ก่อน		หลัง		t	df	sig
			$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD			
จับประเด็น	80	5	3.48	1.38	4.28	0.98	4.03	79.00	0.00
ตีความ	80	5	3.01	1.45	4.46	0.84	7.44	79.00	0.00
วิเคราะห์	80	5	3.10	1.12	4.74	0.61	14.16	79.00	0.00
ประเมินค่า	80	5	3.39	1.39	4.54	0.86	10.34	79.00	0.00

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) มีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ ด้านการจับประเด็น ( $\bar{X} = 4.28, SD = 0.98$ ) ด้านตีความ ( $\bar{X} = 4.46, SD = 0.84$ ) ด้านวิเคราะห์ ( $\bar{X} = 4.74, SD = 0.61$ ) และด้านประเมินค่า ( $\bar{X} = 4.54, SD = 0.86$ ) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้าน

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง ในรายวิชา มศว 192 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	t	df	sig
ก่อนเรียน	80	20	12.98	2.77	14.80	79	.000*
หลังเรียน	80	20	18.01	1.68			

จากตารางที่ 5 พบว่า ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) มีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียน ( $\bar{X} = 18.01, SD = 1.68$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 12.98, SD = 2.77$ ) เมื่อทดสอบความแตกต่างด้วย t – test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน พบว่า  $t = 14.80$  มีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบปกติ ในรายวิชา มศว 192 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	t	df	sig
ก่อนเรียน	80	20	12.85	2.51	8.34	79.00	0.00**
หลังเรียน	80	20	14.98	1.84			

จากตารางที่ 6 พบว่า ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลของกลุ่มควบคุม โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบปกติ มีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ หลังเรียน ( $\bar{X} = 14.98$ ,  $SD = 1.84$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 12.85$ ,  $SD = 2.51$ ) เมื่อทดสอบความแตกต่างด้วย t - test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน พบว่า  $t = 8.34$  มีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ในรายวิชา มศว 192 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD	t	df	sig
หลังการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ	80	20	14.98	1.84	10.90	158.00	0.00**
หลังการใช้รูปแบบ	80	20	18.01	1.68			

จากตารางที่ 7 พบว่าทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลของกลุ่มควบคุม ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล หลังเรียน ( $\bar{X} = 14.98$ ,  $SD = 1.84$ ) และกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) หลังเรียน ( $\bar{X} = 18.01$ ,  $SD = 1.68$ ) เมื่อทดสอบความแตกต่างด้วย t - test แบบเป็นอิสระต่อกัน พบว่า  $t = 10.90$  มีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 8 ความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) ในรายวิชา มศว 192 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	แปลความหมาย
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	3.66	1.10	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	3.67	1.10	มาก
ด้านประโยชน์	3.59	1.05	มาก
โดยรวม	3.64	1.08	มาก

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมี  
วิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) ในรายวิชา มศว 192  
ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.64$ ,  $SD = 1.08$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า  
อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 3.67$ ,  $SD = 1.10$ )  
รองลงมาคือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 3.66$ ,  $SD = 1.10$ ) และ ด้านประโยชน์ ( $\bar{X} = 3.59$ ,  $SD = 1.05$ )  
ตามลำดับ

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทัน  
ข้อมูลในยุคดิจิทัล สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เนื่องจากรูปแบบดังกล่าวได้รับการออกแบบอย่าง  
เป็นระบบอันประกอบด้วย ปัจจัยนำเข้า (Input) ได้แก่ เนื้อหาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณและการ์ดเกม  
ที่ออกแบบตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการ (Process) คือ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A)  
ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยน และการสะท้อนคิด และ ผลลัพธ์  
(Output) คือการพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณและความพึงพอใจของผู้เรียน กลไกสำคัญของรูปแบบ  
กิจกรรมนี้อยู่ที่การใช้เกมเป็นฐานในการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่าง  
กระตือรือร้น ซึ่งนำไปสู่กระบวนการคิดวิเคราะห์ การตีความ และการประเมินข้อมูล อันเป็นองค์ประกอบหลัก  
ของทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณในบริบทของข้อมูลดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของคอล์บ (Kolb, 2014)  
ที่เสนอแนะว่าการเรียนรู้เป็นวัฏจักรต่อเนื่อง 4 ขั้นตอน เริ่มจากประสบการณ์รูปธรรม การไตร่ตรอง สรุปความคิด  
รวบยอดและการทดลองใช้จริง โดยเน้นให้ผู้เรียนลงมือทำและทบทวนประสบการณ์เพื่อให้เกิดความรู้ที่มี  
ประสิทธิภาพ

รูปแบบกิจกรรมนี้ ยังได้รับการพัฒนาบนพื้นฐานของแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และผ่าน  
การตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผลการประเมินพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด  
( $\bar{X} = 4.87$ ,  $SD = 0.13$ ) สอดคล้องกับผลการวิจัยของจตุกรานต์ อังคพนมไพโร (2566) และงานวิจัยของจงใจ  
จงอร่ามเรือง และคณะ (2567) ที่พบผลการศึกษาลักษณะคือ การใช้การ์ดเกมสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ  
เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างไรก็ตามจากข้อเสนอแนะของผู้เรียนเกี่ยวกับระดับความยากของเกมที่ควร  
มีหลายระดับ ผู้วิจัยเห็นว่าการออกแบบการ์ดเกมควรมีระดับความยากที่หลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับความ  
แตกต่างกันระหว่างบุคคลและส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตามศักยภาพของผู้เรียน

ประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้  
เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) พบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.83/88.17 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้ง  
ไว้ 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน S-P-A-S-P-A ขั้นที่ 1 การกระตุ้นเพื่อ  
เตรียมความพร้อมของผู้เรียน (S: Stimulation) ขั้นที่ 2 การใช้กระบวนการเรียนรู้ (P: Processing) ขั้นที่ 3 ขั้น  
ฝึกปฏิบัติ (A: Action) ฝึกทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณด้วยการ์ดเกม จำนวน 4 เกม ได้แก่ เกมที่ 1

“จับประเด็นเจ้าแห่งความรู้” เกมที่ 2 “ผังวิเคราะห์ เจาะลึกทุกมิติ” เกมที่ 3 “เจตนาพิศวง” และเกมที่ 4 “เสียงวิจารณ์สร้างสรรค์” ชั้นที่ 4 ชั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (S: Sharing) ชั้นที่ 5 ชั้นประเมินผลการเล่นเกม (P: Performance) ชั้นที่ 6 การประยุกต์ใช้ (A: Applying) โดยในชั้นที่ 3 ได้ใช้การ์ดเกมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติผ่านเกมการเรียนรู้เป็นอีกส่วนที่ช่วยยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบนี้อันนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ระบุว่า เกมสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Lew & Saville, 2021) การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น แต่ยังส่งผลให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างประเด็นต่าง ๆ ได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบเดิม ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทั้งในด้านกระบวนการคิดและการประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างเป็นระบบ (ตรัง สุวรรณศิลป์, 2564) อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ยิงยศ เกตจินดา และไพฑูริย์ ศรีฟ้า (2564) พัฒนาการ์ดเกมความเป็นจริงเสริมเรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรีเขต 1 พบว่าการใช้การ์ดเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการ์ดเกมความเป็นจริงเสริมอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) พบว่า ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลของผู้เรียน มีทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ ได้แก่ ด้านการจับประเด็น ด้านการวิเคราะห์ และด้านการประเมินค่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้าน อาจเนื่องมาจากลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ การตีความ และการประเมินข้อมูลอย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของชมพูนุท เมฆเมืองทอง และคณะ (2567) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ และพบว่าการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 83.30/74.29 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และหลังจากการได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\mu=2.66, \sigma=0.23$ )

ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลหลังเรียนโดยใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) และกลุ่มควบคุมที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ในรายวิชา มศว 192 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร พบว่า ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัลของกลุ่มควบคุมมีคะแนนหลังเรียน ( $\bar{X} = 14.98, SD = 1.84$ ) กลุ่มทดลองมีคะแนนหลังเรียน ( $\bar{X} = 18.01, SD = 1.68$ ) เมื่อทดสอบความแตกต่างด้วย t - test แบบเป็นอิสระต่อกันพบว่า  $t = 10.90$  มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศุภศิริ บุญประเวศ (2564) ศึกษาการพัฒนาทักษะสื่อสารของ

นักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชัน Google Classroom เพื่อให้ผลสะท้อนกลับพบว่า กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าการเรียนรู้ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารของนักศึกษา 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มทดลองให้ผลการสะท้อนกลับมีประสิทธิภาพในการสื่อสารด้านการฟังและด้านการพูดสูงกว่ากลุ่มควบคุม และสอดคล้องกับ ธัญญภัทร์เนธิยวสิน (2564) กล่าวว่า การใช้เกมเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนาน และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล

ผลการศึกษาคความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.66$ ,  $SD = 1.10$ ) ทั้งนี้ถือเป็นจุดเด่นของการนำการ์ดเกมทั้ง 4 เกม ได้แก่ เกมที่ 1 “จับประเด็นเจ้าแห่งความรู้” เกมที่ 2 “ฟังวิเคราะห์ เจาะลึกทุกมิติ” เกมที่ 3 “เจตนาพิศวง และเกมที่ 4 “เสียงวิจารณ์สร้างสรรค์” มาเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากพิจารณาทางด้านแล้ว พบว่า ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์อยู่ในระดับมากทุกด้าน เนื่องจากผู้เรียนมีความพึงพอใจทุกด้าน สะท้อนถึงรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการจัดลำดับขั้นตอนของการทำกิจกรรมที่เหมาะสม ทั้ง 6 ขั้นตอน สอดคล้องกับ เนตรนภา เขาโคกรวด และศิริพร พึ่งเพ็ชร (2568) ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พบว่าระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$ ,  $S.D.=0.61$ )

กล่าวโดยสรุปได้ว่ารูปแบบกิจกรรม S-P-A-S-P-A ที่พัฒนาขึ้นในงานวิจัยนี้ไม่เพียงเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นกรอบเชิงกระบวนการ (Process Framework) ที่บูรณาการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณในบริบทของข้อมูลดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ เกมการศึกษาในงานวิจัยนี้ยังช่วยเติมเต็มช่องว่างขององค์ความรู้เดิมที่มุ่งเน้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะทั่วไป โดยขยายไปสู่การพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณในบริบทของข้อมูลดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม

### ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ควรดำเนินการศึกษาการประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) กับรายวิชาอื่นที่มุ่งพัฒนาทักษะการสื่อสารและการคิดเชิงวิจารณญาณ เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบและกระบวนการเรียนรู้ในบริบทที่แตกต่างกัน และยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบในระดับที่กว้างขึ้น

2. ควรมีการติดตามผลในระยะเวลา 1 ปีเพื่อประเมินผลทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณในระยะยาว รวมถึงศึกษาการนำทักษะดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการสื่อสารในรายวิชาอื่นอย่างต่อเนื่อง

3. ควรมีการขยายขอบเขตกลุ่มตัวอย่างไปยังสถาบันอุดมศึกษาแห่งอื่น เพื่อศึกษาปัจจัยแวดล้อมที่อาจมีอิทธิพลต่อการใช้ รูปแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล 6 ขั้นตอน (S-P-A-S-P-A) เช่น บทบาทของผู้สอน เจตคติของผู้เรียน เพื่อสร้างข้อเสนอเชิงนโยบายที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในระดับมหาวิทยาลัย

### กิตติกรรมประกาศ

วิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนจากเงินรายได้สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปีการศึกษา 2567

### เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ต้นโพธิ์. (2563). *ศิลปะการฟังเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/RNJ/article/view/270690>
- จงใจ จงอร่ามเรือง, ปริญญา สารธิดา, จิราภรณ์ บัณฑิต, จิราภรณ์ ตั้งสกุล, สุธาสินี แซ่หู่, และศิริพร นิราพันธ์. (2567). ความรู้และความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมการพยาบาล*, 30(2), 239–252. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/RNJ/article/view/270690>
- จตุกรานต์ อังคนมไพโร. (2566). *การ์ดเกมในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงด้วยการเรียนรู้แบบค้นพบเพื่อส่งเสริมการรู้สิ่งแวดล้อม* [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chula Digital Collection. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/10202/>
- จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และ บาทยัน อิมสำราญ. (2553). *ภาษากับการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 4). โครงการตำราและหนังสือคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชมพูนุท เมฆเมืองทอง, มนสนันท์ หัตถศักดิ์, และสิรินทร์ ลัดดาภิรมย์ บุญเชิดชู. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 6(2), 32–42.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *เกมมิฟิเคชัน จูงใจคนด้วยกลไกเกม*. ซอลท์ พับลิชชิ่ง.
- ทีศนา แคมมณี. (2567). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญภัทร์ ศรีเนธิยวคิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา. *วารสาร มจร บาลีศึกษาศาสตร์โฆสปริทรรศน์*. 7(3), 40 – 55. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Palisueksabuddhaghosa/article/view/253003>.
- เนตรนภา เขาโคกกรวด และศิริพร พึ่งเพ็ชร. (2568). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้กลวิธีเมตาคอกนิชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 9(3), 609-620. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/275034>.

- พนิดา จงสุขสมสกุล. (2564). *รู้เท่าทันการสื่อสารโน้มน้าวใจ*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ยิ่งยศ เกตจินดา และไพฑูริย์ ศรีฟ้า. (2564). พัฒนาการ์ดเกมความเป็นจริงเสริม เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรีเขต 1. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 5(1), 75 – 89.  
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/cmujedu/article/view/241836>.
- ศุภศิริ บุญประเวศ. (2564). การพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชัน Google Classroom เพื่อให้ผลสะท้อนกลับ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 33(1), 80 - 93. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edupsu/article/view/243394>.
- สำนักข่าวสร้างสุข. (2567, 9 พฤษภาคม). สสส. *สานพลังคณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาฯ เจาะข้อมูลภัยคุกคามทางออนไลน์ พบคนไทย 36 ล้านคน ถูกลวง ค่าความเสียหายเกือบ 50,000 ล้านบาท*.  
<https://www.thaihealth.or.th/สสส-สานพลังคณะเศรษฐศาสตร์/>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2566, 18 ตุลาคม). *สาว ม.6 ขาดตัวสลด ถูก "โกง" ซื้อไอโฟน หลอกไป 2 หมื่น*.  
<https://www.thairath.co.th/news/local/2733619>
- Hattie, J. & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Pearson Education.
- Kordaki, M., & Gousiou, A. (2017). Digital card games in education: A ten-year systematic review. *Computers & Education*, 109, 122-161.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.02.011>
- Lew, C., & Saville, A. (2021). Game-based learning: Teaching principles of economics and investment finance through Monopoly. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100567. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100567>.
- Likert, R. (1967). *The human organization: Its management and value*. McGraw-Hill.
- UNESCO. (2013). Global media and information literacy (MIL) assessment framework: Country readiness and competencies. UNESCO.

### การอ้างอิงบทความ

รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์. (2569). การพัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล. *e-Journal of Education Studies, Burapha University*, 8(1), 120-136.  
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ejes/article/view/284252>

