



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2

วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมจับคู่ภาพ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

นลรวช คชสิทธิ์

สาขาวิชา ภาษาญี่ปุ่น, โทรศัพท์ 063-2258-588, e-mail : nks.kcs@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมจับคู่ภาพของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจงกลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ เกมจับคู่ภาพภาษาญี่ปุ่น แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมจับคู่ภาพ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการโดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า แบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการใช้เกมจับคู่ภาพประกอบการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นสามารถพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นได้ นอกจากนี้โดยภาพรวมจากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อเกมจับคู่ภาพของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งนักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้และด้านสื่อการเรียนรู้ ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าเกมจับคู่ภาพช่วยพัฒนาการจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : เกมจับคู่ภาพภาษาญี่ปุ่น, คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น

Japanese Vocabulary Memory Development By Using Matching Game

Mr. Nontawat Khotchasisit

¹ Branch Japanese Major, Tell.063-2258-588, e-mail : nks.kcs@gmail.com

Abstract

The purpose of this study aim to investigate students' Memory Development towards teaching through Japanese Vocabulary method to learning Japanese Vocabulary in Japanese class at Suansunandha Rajabhat University (SSRU), a survey of seventy male and female the 4 year undergraduate 20 students from faculty of humanities and social sciences japanese major, were selected to participate in the study.

The instrument for the study was Japanese Vocabulary Matching Game method Data were analyzed and presented by t-test Dependent, mean, average and standard deviation.



The results of the study shows The students who learned through Japanese Vocabulary Matching Game had, after learning, higher achievement and analytical thinking process than that before learning at the .05 level of significance and a positive attitude toward use of Japanese Vocabulary Matching Game method to learning Japanese Vocabulary and students gained attitude toward learning through Mind Mapping method on knowledge, feeling, and trend of behavior expression, their attitude as a whole was at a good level after learning in Japanese class.

Keywords : Matching Game, Japanese Vocabulary Matching Game

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้ประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งคือคำศัพท์ ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูดและสื่อสารกับผู้อื่นได้ หากนักเรียนมีคลังคำศัพท์มากย่อมนำมาคำมาใช้ในการสื่อสารได้มาก ดังที่วรรณพร ศิลาขาว(2538: 15)กล่าวไว้ว่า “คำศัพท์เป็นพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน”

ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาที่นิยมศึกษากันมากทั้งในและต่างประเทศ จำนวนผู้สอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่นในทุกปี มีผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นที่สมัครเข้าสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่นทั้งในและต่างประเทศมีจำนวนทั้งสิ้นไม่ต่ำกว่า 320,000 คนต่อปี สำหรับประเทศไทยเอง นับตั้งแต่มูลนิธิญี่ปุ่นส่งเสริมการอบรมครูผู้สอนภาษาญี่ปุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ทำให้มีจำนวนผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นเพิ่มมากขึ้นหลายเท่า ปัจจุบันมีผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นในสถาบันการศึกษาต่างๆทั่วประเทศไทย ไม่ต่ำกว่า 35,000 คน

ผลการสำรวจความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ต้องการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษานั้น ผู้เรียนส่วนใหญ่มองว่าภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาที่ยาก และสิ่งที่ยากที่สุดคือ คำศัพท์และอักษรคันจิ รองลงมาคือ ไวยากรณ์ และเสียง ตามลำดับ

จากปัญหาดังกล่าวและประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้ศึกษาในสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่นนั้น พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถจดจำคำศัพท์ที่เรียนมาได้มากเท่าที่ควร ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญประการหนึ่งในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากนักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ ไม่สามารถอ่านจับใจความได้ หรือใช้คำศัพท์ผิดความหมาย ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมจับคู่ภาพของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



การทบทวนวรรณกรรม

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความสามารถด้านความจำ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา จึงได้ศึกษาเอกสารการจดจำ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดนำมาประยุกต์ใช้ในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นดังนี้

1.1 นิยามที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านความจำ

Estes (1967: 7) ได้กล่าวถึงการจดจำไว้ว่า โดยทั่วไปแล้ว มนุษย์ไม่สามารถจดจำในสิ่งที่ตนเองไม่ใส่ใจที่จะจำ ดังนั้นหากมนุษย์ต้องการที่จะพัฒนาการจดจำของตน มนุษย์ต้องใส่ใจในวิธีการที่ตนนำมาใช้ เพื่อจำสิ่งต่างๆ

Thurstone (1958: 121) กล่าวว่า สมรรถภาพสมองด้านความจำเป็นสมรรถภาพด้านการระลึกได้และจดจำเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่างๆได้ถูกต้องแม่นยำ

Adams (1967: 9) กล่าวว่า ความจำเป็นพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งเกิดขึ้นภายในจิตเช่นเดียวกับความรู้สึก การรับรู้ ความชอบ จินตนาการและพฤติกรรมทางสมองด้านอื่น ๆ ของมนุษย์

อเนก เพียรอนุกุลบุตร (2527: 138) กล่าวว่า ความจำเป็นความสามารถที่จะทรงไว้ซึ่งสิ่งที่รับรู้ไว้ แล้วระลึกออกมา อาจระลึกออกมาในรูปของรายละเอียด ภาพ ชื่อ สิ่งของ วัตถุ ประโยค และแนวคิด ฯลฯ ความจำมี 2 ชนิดใหญ่ๆ คือจำอย่างมีความหมายและจำอย่างไม่มีความหมาย

จากนิยามที่เกี่ยวข้องกับความจำที่กล่าวมาสรุปได้ว่า หากตนเองใส่ใจในสิ่งที่ต้องการจำ สมองจะบันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ และสิ่งของนั้นๆได้ถูกต้อง ซึ่งหากสมองจดจำในรูปแบบของ เหตุการณ์ ภาพ หรือรายละเอียดต่างๆ ก็จะสามารถระลึกหรือถ่ายทอดสิ่งที่จำออกมาได้อย่างถูกต้อง

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านความจำ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านความจำได้มีผู้วิจัยทำการศึกษาโดยใช้แบบทดสอบความจำที่มีลักษณะต่างๆกันในการวัดความสามารถด้านความจำ เช่น สมิต (Smith, 1966: 1671) ได้ศึกษาองค์ประกอบที่ส่งผลต่อผลการเรียนวิชาเคมี พบว่ามีองค์ประกอบด้านความจำรวมอยู่ด้วย และมีผู้วิจัยหลายท่านได้แสดงให้เห็นว่า รูปภาพและคำเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้การเรียนรู้แตกต่างกัน เช่น เฮอร์แมนและคนอื่น ๆ (ปณยา พร่ำเจริญวัฒนา, 2541: 27 , อ้างจาก Herman and others, 1951) ได้ทำการศึกษาพบว่ารูปภาพช่วยให้เรียนรู้ได้เร็วกว่าคำ ลัมส์เดน (ปณยา พร่ำเจริญวัฒนา, 2541: 27 , อ้างจาก Lumsdaine, 1949) , พบว่าเมื่อใช้รูปภาพเป็นสิ่งเร้าในคู่สัมพันธ์จะเรียนรู้ได้เร็วกว่าเมื่อใช้คำเป็นสิ่งเร้า และดูซาร์มและฟราอิสส์



(อุษา วีระสัย, 2533: 26, Duham and Fraisse, 1965) ได้สร้างแบบทดสอบประสิทธิภาพและรูปภาพ พบว่าเด็กมีแนวโน้มที่จะระลึกคำได้มากกว่ารูปภาพ แต่สำหรับผู้ใหญ่จะระลึกรูปภาพได้มากกว่าคำ

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนช่วยส่งเสริมและพัฒนาการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ผู้วิจัยจึงศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

2.1 ความหมายของเกม มีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

วิลลาร์ด คังกริมม์ (2540: 21) กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

Dobson (1998: 9-17; อ้างอิงจาก สำเนา ศรีประมงค์. 2547: 11) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมสนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553: 141) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

จากนิยามความหมายของเกมข้างต้น จะเห็นได้ว่าเกมนั้นนอกจากให้ทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจและมีการจดจำที่ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้พัฒนาทักษะต่างๆได้รวดเร็วและรู้จักการทำงานร่วมกันอีกด้วย การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเป็นกลุ่ม อย่างไรก็ตามการเล่นเกมนั้นต้องมีกติกาที่กำหนดไว้และต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอนคำศัพท์

ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์ (2544: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง



สำเนา ศรีประมงค์ (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีผลต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง จังหวัดระยอง จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ t-test สำหรับกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากและชอบมากที่สุด

เหียงน ถิ หลือ อี (2556: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม จำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยได้ นักศึกษามีความรู้สึกชอบมาก แสดงให้เห็นว่าเกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้น จะเห็นได้ว่า การใช้เกมคำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนดีกว่าการเรียนรู้ด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้เกมคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียน ช่วยให้เข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีอีกด้วย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 39 คนซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจงกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากผู้ที่ทำคะแนนสอบได้น้อยในการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาการทดลอง

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 ขั้นทดสอบก่อนเรียน ให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดระดับความรู้คำศัพท์ก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพโดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน หาค่า IOC และการหาค่าความยากง่ายของข้อสอบ

2.2 ขั้นใช้การฝึกเล่นเกมคำศัพท์ โดยให้กลุ่มตัวอย่างใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพโดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และผ่านการทดลองจากกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการทดลองในครั้งนี้ (Try-Out) สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง 6 สัปดาห์ รวมเป็น 18 สัปดาห์ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.2.1 มีหมวดคำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกมนับคู่ภาพจำนวน 5 หมวด ได้แก่



หมวดที่ 1 เครื่องมือช่าง, หมวดที่ 2 อุปกรณ์ในสำนักงาน หมวดที่ 3 อาหาร หมวดที่ 4 ห้อยครีว
หมวดที่ 5 สัตว์

2.2.2 นำเกมในแต่ละหมวดไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เริ่มโดยการบอกความหมาย
ของคำศัพท์ควบคู่กับภาพที่มีความหมายตรงกันจนครบจำนวนคำศัพท์ทั้งหมดใน 1 หมวด จากนั้นจึงเริ่ม
อธิบายวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพและสาธิตวิธีการเล่นให้ดูเป็นตัวอย่างก่อนการเล่น

2.3 ชั้นทดสอบหลังเรียน เมื่อครบ 18 สัปดาห์ให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลัง
เรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พร้อมทั้งทำแบบประเมินความพึงพอใจ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างก่อนเรียนและหลัง
เรียน โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent ค่าเฉลี่ยร้อยละก่อนการทดลอง

3.2 ผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐาน การหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการพัฒนาการจดจำ
คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาการจดจำ
คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการตอบ
แบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการพัฒนาการจดจำ
คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการนำคะแนนจากการทดสอบวัดความสามารถในการ
อ่านภาษาญี่ปุ่นมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลัง
เรียนโดยใช้การทดสอบแบบที่ (t-test Dependent) ซึ่งได้ผลปรากฏดัง ตาราง 1

ตาราง 1 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

| การทดสอบ | N | \bar{X} | S.D | T | Sig. |
|-----------|----|-----------|-------|--------|------|
| ก่อนเรียน | 20 | 7.25 | 1.618 | 10.370 | *00 |
| หลังเรียน | 20 | 14.45 | 2.724 | | |

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตาราง 1 พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นระหว่างก่อนเรียนและและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน คือค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 14.45 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 7.25 ซึ่งแสดงว่าการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือที่สร้างขึ้นสามารถทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาญี่ปุ่นเพื่อความเข้าใจสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการจัดกิจกรรมพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม ซึ่งได้ผลปรากฏดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและแปลความระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม

| ด้าน | รายการ | \bar{X} | แปลความ |
|------|----------------------------|-----------|---------|
| 1 | ด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้ | 4.40 | มาก |
| 2 | ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ | 4.55 | มาก |
| 3 | ด้านสื่อการเรียนรู้ | 4.35 | มาก |
| | โดยรวม | 4.43 | มาก |

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการจัดกิจกรรมพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด รองลงมาคือ ด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุดคือ ด้านสื่อการเรียนรู้

อภิปรายผล

จากการศึกษาการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมจับคู่ภาพ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการเปรียบเทียบความสามารถในเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 พบว่า หลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้น นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยที่มีการนำการจดจำคำศัพท์ที่ใช้ในการสอนของ ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์ (2544) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ใช้เครื่องมือที่ใช้ใน



การศึกษาค้นคว้าได้แก่ แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคำศัพท์แต่ละเกมที่ใช้ประกอบการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ผลการศึกษาพบว่า เมื่อใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ามาประกอบการสอน นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง

เหตุผลดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาสามารถจดจำและเข้าใจความหมายร่วมกันกับภาพได้ สามารถแสดงความคิดเห็นจากคำศัพท์ได้ด้วยการเชื่อมโยงภาพกับคำศัพท์ และนำความเข้าใจที่ได้จากการจดจำคำศัพท์มาสร้างเป็นความเข้าใจของตนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อสร้างสถานการณ์ในการทำความเข้าใจของนักศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เปรมวดี ณ นครพนม (2548) ที่ได้ศึกษากลวิธีการเรียนภาษากับความสามารถในการใช้ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งพบว่านักศึกษาที่มีกลวิธีการเรียนแบบนั้นสามารถใช้ความคิดวิเคราะห์ในระดับที่ดี ดังนั้นทำให้นักศึกษามีความสามารถในการอ่านดีขึ้น

2. จากผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถามพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์มีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.43 ซึ่งยังสอดคล้องกับงานวิจัย เขียรชัย หลิมเจริญ (2559) ที่ได้ทำงานวิจัยการพัฒนาการอ่านภาษาญี่ปุ่นเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือมีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และยังสอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้มีการศึกษาความพึงพอใจของการเรียนรู้แบบร่วมมือของ อธิพร วิริยมา นวนุช (2555) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เทคนิคจิกซอร์กับการใช้เทคนิคการสอนการอ่านตามปกติ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับมาก

เหตุผลประการหนึ่งเกิดจากกิจกรรมมีการพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองการสร้างสถานการณ์ ทำให้นักศึกษาถึงความรู้ของตนเองออกมาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้จากการคิดเชื่อมโยงระหว่างรูปภาพและคำศัพท์ โดยมีการนำรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นแบบเกมเข้ามาใช้ ซึ่งมีขั้นตอนการสอนที่ตอบสนองความต้องการของนักศึกษา จึงส่งผลทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการสอดแทรกคำศัพท์ในด้านของโรงแรม โรงงานเข้าไปในขั้นตอนการสอน
2. ควรชี้แนะหรืออธิบายกฎข้อห้ามให้นักศึกษาว่า ห้ามใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมหรือหาความหมายของคำศัพท์เท่านั้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ เขียรชัย หลิมเจริญ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการ



ทำงานวิจัยในครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่ได้ให้สถานที่ในการทดลองใน
ครั้งนี้และหัวหน้าสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่นที่ได้ให้กลุ่มตัวอย่างในการทดลองครั้งนี้ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆใน
งานวิจัย จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณ
ทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นใน
ประเทศไทยและผู้ที่เกี่ยวข้องบ้างไม่มากก็น้อย

เอกสารอ้างอิง

- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2541) ทักษะและเทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ทักษ์อักษร.
- ทัศนีย์ เมธาพิสิฐ. (2547) ปัญหาการเรียนภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาไทย. ญี่ปุ่นศึกษา, 21(2), 55.
- จิราพร วิริยมานูวงศ์. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษและ
ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง
การสอนโดยใช้เทคนิค Jigsaw กับเทคนิคการสอนอ่านตามปกติ.
วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.
- เจียรชัย หลิมเจริญ. (2559). การพัฒนาการอ่านภาษาญี่ปุ่นเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิกซอว์ประยุกต์.
พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ปณยา แพรเจริญวัฒนา. 2541. “การเปรียบเทียบความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความจำที่มี รูปแบบและ
จำนวนตัวเลือกต่างกัน”, ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขา การวัดผลการศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. (สำเนา)
- เปรมวดี ณ นครพนม.(2548).การวิเคราะห์กลวิธีการเรียนภาษาด้วยความสามารถในการใช้
ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาสาขาภาษาญี่ปุ่นกรณีศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา.
- วรรณพร ศิลาขาว. 2538. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน
, ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่าย
เอกสาร
- วิมลรัตน์ คงภิมย์ชื่น. (2540). การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มเสริมสร้างประสบการณ์
ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมฝึกทักษะ.ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.กรุงเทพ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์. (2544). การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.สารนิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2

วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.

สำเนา ศรีประมงค์. (2547) การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.กรุงเทพ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อเนก เพียรอนุกุลบุตร. 2527. การสร้างแบบทดสอบวัดความถนัด. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อักษรไทย.

อุษา วีระสัย. 2533. “การเปรียบเทียบคุณภาพของแบบทดสอบความจำที่มีรูปแบบความจำ ต่างกัน”,
ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. (สำเนา)

หญิงน, ถิ หลือ อี. 2556. การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1
มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. ,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Adams, Jack A. 1967. Human Memory. New York : McGraw – Hill.

Dobson, Julia. (1998, May – June). “Try One of My Games,” Forum. 8 (3) : 9 – 17.

Ester, W. K. (1967). Studies in Mathematical Learning Theory. Stanford, Calif.: Stanford University Press,.

Smith, Iola Ragins. 1966. “Factors in Chemistry Achievement among Eleventh Grade Girls and Boys”, Dissertation Abstracts International. 27(December 1966), 1671

Thurstone, L.L. 1958. Primary Mental Abilities. Chicago : University of Chicago.