

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี)

Game-Based Learning Management To Improve Japanese Speaking Skills Of Higher
Vocational Certificate Students (5 Years Continuing Education)

ภัทรธราดล ผลประทีปสุริยา

Pattharadon Polprateepsuriya

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์ (ชลบุรี) อำเภอพานทอง จังหวัดชลบุรี มีทักษะทางการพูดภาษาญี่ปุ่นเพิ่มมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) จำนวน 20 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เกม คือ 1) แผนการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย t-test แบบ dependent ผลการวิจัยพบว่า

1. คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.10 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 17.85 คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 11.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่านักศึกษาได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน (คะแนนความก้าวหน้า) ตั้งแต่ +9 ถึง +15 คะแนน แสดงว่านักเรียนที่เรียนโดยแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมมีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นสูงขึ้น

2. หลังการเรียนโดยใช้เกมนักศึกษามีทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั้นแสดงว่าการเรียนโดยใช้เกมทำให้นักศึกษามีทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นสูงขึ้น

คำสำคัญ : ความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ วิชาสามัญ ผู้เรียนช่างอุตสาหกรรม

Abstracts

The purposes of this research were to 1) compare Japanese speaking skill of Higher Certificate students (5 year Continuing Education) of the college of Science Base Technology (Chonburi), Phanthong District, Chonburi Province 2) compare Japanese speaking skill of the students after learning with 70% criteria. Sample groups were

20 Higher Certificate students (5 year Continuing Education), The trial took 2 weeks, 3 hours each week, totally 3 hours. The tools used for the trial and data collection were 1) Game Based lesson plans and 2) Japanese speaking skill test.

The research results revealed that

1) The pretest mean scores were 6.10, while the post test mean scores were 17.18, accounted for the increase of mean scores by 11.65. In consideration of individual student, it was found that all students got increased scores (Progress scores), from +9 to +15 points, This indicated that students who studied using Game Based lesson plan had higher Japanese speaking skills.

2) After learning using Game Based lesson plans, the students, Japanese speaking skills were statistically significantly higher than before at .05 level, indicating that the Game Based lesson plans improved students Japanese speaking skills.

Keywords : Creative thinking, Learning process, Common subject, Technician learner

1.บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลกและตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลกนำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้านหรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา, 2551)

กระแสโลกาภิวัตน์ หรือการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจและสังคมตามวิวัฒนาการของโลก ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรมและสังคมในด้านบวกทำให้ผู้คนทั่วทุกมุมโลก

สามารถติดต่อสื่อสารและสร้างสัมพันธภาพกันได้อย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม การศึกษาและวัฒนธรรม โดยภาษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ใช้เชื่อมโยงและเปิดโอกาสให้มนุษย์แสวงหาความรู้ได้ทุกทิศทาง ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาทางการที่เป็นที่ยอมรับของสหประชาชาติ และเป็นภาษาสากล มีผู้ใช้ในฐานะเจ้าของภาษาเป็นจำนวนถึง 1 ใน 6 ของประชากรโลก กล่าวคือ มากกว่าหนึ่งพันสามร้อยล้านคน ภาษาญี่ปุ่นจึงนับว่าเป็นภาษาซึ่งมีผู้ใช้กันมากที่สุด ประเทศไทยและสาธารณรัฐประชาชนญี่ปุ่นได้ติดต่อค้าขายและมีความสัมพันธ์ทางการทูตมากกว่า 30 ปี ประชาชนของทั้งสองประเทศมีความใกล้ชิดสนิทสนม มีการไปมาหาสู่กันตลอดเวลา ดังนั้นควรส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ชาวไทยได้ศึกษาภาษาญี่ปุ่น มีความสามารถในการใช้ภาษาญี่ปุ่นในการสื่อสารกับชาวญี่ปุ่นอย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นให้แพร่หลายในประเทศไทย อันจะเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองประเทศให้กระชับยิ่งขึ้น (สำนักยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย, 2553)

สำหรับในประเทศไทยนั้น ขณะนี้มีความเจริญก้าวหน้า และพัฒนาด้านเศรษฐกิจด้วยการติดต่อค้าขายกับต่างประเทศมากขึ้น ประชาชนจะต้องมีความรู้ความสามารถในด้านภาษาซึ่งจำเป็นต้องใช้ในการติดต่อสื่อสาร ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาสากลภาษาหนึ่งที่มีการใช้อย่างแพร่หลายในหลายประเทศที่มีความเจริญทางด้านอุตสาหกรรม จึงมีความจำเป็นต้องศึกษาภาษาญี่ปุ่นให้กว้างขวางขึ้น และประเทศไทยได้ให้ความสำคัญต่อยุทธศาสตร์ส่งเสริมการท่องเที่ยว และมีปัญหาการขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถด้านภาษาญี่ปุ่น เพื่อนำเที่ยวและแนะนำวัฒนธรรมอันดีงามของประเทศไทย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน 2553:33)

จากความสำคัญดังกล่าว จึงเชื่อมโยงถึงการจัดการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น โดยแนวการจัดการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจวิธีหนึ่งก็คือ การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนพบว่า การใช้เกมในการสอนจะช่วยให้นักเรียนได้ความรู้ เกิดความสนุกสนานและยังมีประโยชน์ในการชักจูงให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้นและมีโอกาสได้ฝึกทักษะทางภาษาเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้สนุกกับการเรียนภาษาโดยการใช้เกมประกอบการสอน เป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนที่สนุกสนานมีชีวิตชีวาไม่ใช่บรรยากาศของความเคร่งเครียดจนทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายต่อการเรียน จะรู้สึกว่าการเรียนไม่ใช่การบังคับมากเกินไปแต่จะสามารถเรียนรู้และจดจำได้อย่างเป็นธรรมชาติ อีกทั้งเกมยังช่วยให้จำคำศัพท์ได้ดีขึ้น เพราะยังสามารถใช้เกมสำหรับเป็นการทบทวนคำศัพท์ได้อีกด้วย (วัลภาภรณ์ คงถาวร 2539 : 83)

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูสอนภาษาญี่ปุ่นวิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์ (ชลบุรี) จึงสนใจที่จะทดลองสอนภาษาญี่ปุ่นด้วยการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) วิทยาลัยเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์ (ชลบุรี) อำเภอนาทอง จังหวัดชลบุรี โดยหวังว่าจะช่วยให้นักศึกษามีทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นที่สูงขึ้น

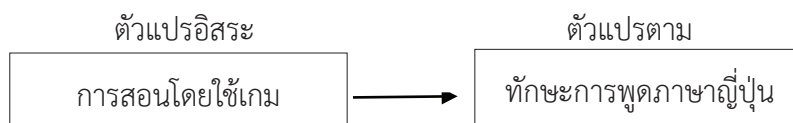
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ร้อยละ 70

3. กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิด

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิจัยตามกรอบแนวคิด ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

4. ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

ประชากรหรือกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์ (ชลบุรี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 รวม 5 ห้องเรียน จำนวน 56 คน

กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรหรือกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์ (ชลบุรี) ได้มาจากการสุ่มแบบยกชั้น 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน

ตัวแปร

ตัวแปรต้น	การสอนโดยใช้เกม
ตัวแปรตาม	ทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวโดยการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนตามขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น ที่จัดทำขึ้น บันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนการสอบก่อนเรียน

2. ดำเนินการทดลองสอนตามแผนการสอนโดยใช้เกม เป็นเวลา 2 สัปดาห์ สอนสัปดาห์ละ 3 คาบ
3. ทดสอบหลังเรียนกับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วบันทึกข้อมูลผลการสอบไว้เป็นคะแนนหลังเรียน
4. นำคะแนนที่ได้จากการตรวจผลการทดสอบมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ และสรุปผลการวิจัย

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายบุคคล เปรียบเทียบความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้ สถิติทดสอบที (t -test) แบบ dependent

7. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เกม ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ประชากรหรือกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม
4. การสร้างและพัฒนานวัตกรรม
5. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การเก็บรวบรวมข้อมูลสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

8. ขั้นตอนการพัฒนา

1. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา/วิเคราะห์และจัดทำหน่วยการเรียนรู้
2. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ การสอนโดยใช้เกม
3. เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง
4. ปรับปรุง แก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้
5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้
6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

9. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรหรือกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์ (ชลบุรี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 รวมทั้งสิ้น 5 ห้องเรียน จำนวน 56 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) (เลือกเรียนภาษาญี่ปุ่น) วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์ (ชลบุรี) ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบยกชั้น 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน

10. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ การสอนโดยใช้เกมพัฒนาขึ้นมา
แผนการสอนที่ 1 การสอนสนทนาเกี่ยวกับการเดินทาง ถามและบอกเส้นทาง สถานที่
แผนการสอนที่ 2 การสั่งและแนะนำอาหารในร้านอาหาร
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นซึ่งผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น

11. การเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น จำนวนข้อ 10 ข้อ
แบบวัดทักษะด้านการพูดเป็นแบบอัตนัย ซึ่งเป็นการทดสอบปฏิบัติด้านทักษะการพูดโดยปฏิบัติตามคำสั่ง สนทนาโต้ตอบ (20 คะแนน) ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะด้านการพูดสามารถสรุปได้ ดังนี้
 1. ศึกษาหลักสูตร ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด
 2. วิเคราะห์เนื้อหา กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในการวัดทักษะการพูด
 3. สร้างแบบวัดทักษะการพูด
 4. เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง
 5. ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง
 6. นำแบบวัดทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

12. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมโดยนำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบด้านทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คำนวณหาค่าร้อยละ

13. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์

นำเสนอผลงานการวิจัยจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1.ผลของการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการใช้อเกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น ได้ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนความก้าวหน้า
1	5	16	+11
2	6	17	+11
3	7	18	+11
1	3	18	+15
5	1	19	+15
6	5	17	+12
7	5	16	+11
8	9	18	+9
9	7	19	+12
10	8	19	+11
11	8	20	+12
12	1	16	+12
13	5	17	+12
11	5	17	+12
15	9	19	+10
16	9	18	+11

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนความก้าวหน้า
17	7	18	+11
18	8	19	+11
19	6	19	+13
20	8	17	+11
คะแนนรวม	128	357	+233
คะแนนเฉลี่ย	6.10	17.85	11.65

ผลของการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียน และหลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น ได้ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 2

คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน	คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน	เฉลี่ยความก้าวหน้า
6.10	17.85	11.65

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.10 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 17.85 คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 11.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักศึกษาได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน (คะแนน ความก้าวหน้า) ตั้งแต่ +9 ถึง +15 คะแนน แสดงว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นมีทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นที่สูงขึ้น

2. ผลของการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น ได้ผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่างของคะแนน	D
1	5	16	11	121
2	6	17	11	121
3	7	18	11	121
4	3	18	15	225

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่างของคะแนน	D
5	1	19	15	225
6	5	17	12	111
7	5	16	11	121
8	9	18	9	81
9	7	19	12	111
10	8	19	11	121
11	8	20	12	111
12	1	16	12	111
13	5	17	12	111
11	5	17	12	111
15	9	19	10	100
16	9	18	11	121
17	7	18	11	121
18	8	19	11	121
19	6	19	13	169
20	8	17	11	121
คะแนนรวม	128	357	233	2753
คะแนนเฉลี่ย	6.10	17.85	11.65	137.65

แทนค่าจากสูตร

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$= 52.36$$

ผลของการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่น ได้ผลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4

สภาพการเรียนรู้	N	X	ผลต่างของคะแนน	D	t
ก่อนการเรียนรู้	20	6.10	233	2753	52.36*
หลังการเรียนรู้	20	17.85			

14. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) วิทยาลัย อาชีวศึกษาเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์ (ชลบุรี) อำเภอนาทอง จังหวัดชลบุรี มีทักษะทางการพูดภาษาญี่ปุ่น สูงขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) (เลือกเรียนภาษาญี่ปุ่น) จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเครื่องมือวิจัย ประกอบด้วยเครื่องมือ ที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ การสอนโดยใช้เกมที่พัฒนาขึ้นมา และแบบทดสอบทักษะการพูด ภาษาญี่ปุ่น สถิติที่ใช้ประกอบด้วย คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายบุคคล เปรียบเทียบ ความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้ สถิติทดสอบที (t-test แบบ dependent) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. แผนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา ชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) ประกอบด้วยแผนการสอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
2. ทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าทักษะก่อนเรียนอย่างชัดเจน
3. ทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ต่อเนื่อง 5 ปี) ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์

15. อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 6.10 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 17.85 คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 11.65 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักศึกษาได้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกคน (คะแนนความก้าวหน้า) ตั้งแต่ +9 ถึง +15 คะแนน แสดงว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนา ทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา

2. จากผลการวิจัยพบว่า หลังการเรียนรู้โดยใช้เกมนักศึกษามีทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั้นแสดงว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้นักศึกษามีทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นสูงขึ้นจริง

16. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาจากการใช้แผนการสอนโดยใช้เกมด้วย
2. จากผลการวิจัยพบว่า การใช้แผนการสอนโดยใช้เกมควรเก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลให้ถูกต้องแม่นยำ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องมือการทำวิจัยอย่างละเอียดเพื่อประโยชน์ และสร้างความเชื่อมั่นของการทำวิจัย

17. เอกสารอ้างอิง

- [1.] นายปิยะพงษ์ วงศ์ชุมเงิน. การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาญี่ปุ่น ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 1 MAT
- [2.] นาย สือ ยี่. ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
- [3.] นายยุพิน จันทร์ศรี. ผลการใช้เกมประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2