

การพัฒนาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น

DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING PACKAGE FOR JAPANESE LANGUAGE ON THE SUBJECT OF IDIOMS FOR GIVING AND RECEIVING FOR UNDERGRADUATE JAPANESE STUDENTS

กนกรัตน์ ปิลาพล^{1*} และวิวัฒน์ มีสุวรรณ²
Kanokrat Pilaphon^{1*} and Wiwat Meesuvan²

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

^{1,2}Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok 65000, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: kruiyainewlook2013@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับสำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2558 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ t-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นเรื่องส่วนวนให้-รับสำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.33/82.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053) ความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดีย มีค่าคะแนนอยู่ในระดับดีที่สุด ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.10)

คำสำคัญ: ชุดการเรียนรู้ มัลติมีเดีย ภาษาญี่ปุ่น

Abstract

The purpose of this research is 1) to construct a quality Multimedia Learning package for idioms related to giving and receiving in the Japanese language for undergraduate Japanese students according to the standard of 80/80, 2) to compare the results between pre- and posttests of undergraduate Japanese students who have used the Multimedia Learning package for idioms related to giving and receiving in the Japanese language, and 3) to examine the opinions of the undergraduate students and determine the effectiveness of the package. The sample group will consist of 30 first year students in the Pibulsongkram Rajabhat University Japanese Program using purposive sampling, and the results analyzed using t-test dependent samples.

The results revealed that; 1) the Multimedia Learning package for idioms related to giving and receiving in the Japanese language for undergraduate Japanese students; resulted in a higher effectiveness at 84.33/82.78, to the standard 80/80, 2) We can conclude that there is a significant statistical improvement in the scores of the students of .05, and 3) the students had a high opinion of the Multimedia package, rating the package with the mean at $\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.10.

Keywords: Learning package, Multimedia, Japanese

บทนำ

ภาษามีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทุกชาติ เนื่องจากมนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร และใช้ในการแสดงออกทางความรู้สึกนึกคิด เช่น ช่วยถ่ายทอดความรู้ ความคิด ภาษาเป็นเครื่องผูกพันต่อมนุษย์อย่างเหนียวแน่น ไม่มีสิ่งใดแสดงความรู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกันมากกว่าการพูดภาษาเดียวกัน การรู้ภาษาแม่ภาษาเดียวไม่เพียงพอสำหรับการติดต่อสื่อสาร ปัจจุบันโลกมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เศรษฐกิจ การคมนาคม และการติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศ ภาษาต่างประเทศจึงจำเป็นต้องนำเข้ามาใช้ในการสื่อสาร เพื่อความสะดวกสบายในการสื่อสารที่ถูกต้อง ภาษาญี่ปุ่นถือว่าเป็นภาษาหนึ่งที่มีความสนใจมากไม่แพ้ภาษาอังกฤษ ภาษาจีนและภาษาอื่นๆ ดังจะเห็นได้จากโรงเรียนมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยจำนวนมาก มีการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น

ปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่มีผลต่อการขยายตัวทางเศรษฐกิจของไทย คือ การลงทุนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศญี่ปุ่น สำหรับประเทศไทย ประเทศญี่ปุ่นไม่เพียงแต่เป็นประเทศที่มีบทบาทต่อเศรษฐกิจของโลกแต่เพียงอย่างเดียว ยังมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน รวมถึงการมีบทบาทด้านการค้า การลงทุน การศึกษา การท่องเที่ยว การเมือง การปกครอง ศิลปวัฒนธรรม ต่อประเทศเป็นอย่างมาก อาหารญี่ปุ่น เพลงญี่ปุ่น การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนไทย เห็นได้จากจำนวนนิคมอุตสาหกรรมญี่ปุ่นที่มีกระจุกกระจายในส่วนต่างๆ ของประเทศไทย จำนวนสินค้า ผลิตภัณฑ์ เครื่องใช้ และอาหารที่เป็นของญี่ปุ่นก็เพิ่มจำนวนมากถึงร้อยละ 90 ของบริษัทต่างชาติทั้งหมดทำให้เกิดความต้องการแรงงานที่สามารถสื่อสารภาษาญี่ปุ่นได้ ความสำคัญในการเรียนภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาที่สื่อสารหรือภาษาที่สามารถเกิดขึ้นตามความต้องการของตลาด เห็นได้จากจำนวนผู้สมัครสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นก็เพิ่มมากขึ้นทุกปี โดยในปี 2558 มีจำนวนผู้สมัครสอบ 16,768 คน และสถาบันการศึกษา

ที่จัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น จำนวน 465 แห่ง และมีจำนวนผู้เรียนมากถึง 129,616 คน สาเหตุที่มีผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นสูงขึ้นเพราะว่าภาษาญี่ปุ่นมีความจำเป็นในการทำงานมากขึ้น

สภาพการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในปัจจุบันจากประสบการณ์ของผู้วิจัยซึ่งเป็นอาจารย์สอนภาษาญี่ปุ่นในระดับอุดมศึกษานั้น จากการศึกษาเบื้องต้น พบว่า ผู้เรียนได้รับการเรียนการสอนในหัวข้อสำนวนแสดงการให้-รับ ในไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่น ซึ่งประกอบด้วย [ageru], [kureru], [morau], [-(-te) ageru], [-(-te) kureru], [-(-te) morau] (ตามแบบเรียนมินนะโนะ นิสงโกะ 1-2) นั้น เป็นอีกหนึ่งหัวข้อไวยากรณ์ในภาษาญี่ปุ่นที่นักวิจัยหลายท่านได้กล่าวไว้ว่า “เป็นหัวข้อไวยากรณ์ที่ผู้เรียน เรียนแล้วแต่ไม่สามารถนำไปใช้ได้จริงอย่างถูกต้องและเหมาะสม” นอกจากนี้ ยังพบข้อผิดพลาดในการใช้ไวยากรณ์ดังกล่าว โดยสังเกตได้จากการเลือกใช้ไวยากรณ์ไม่ถูกต้องและเหมาะสมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าไวยากรณ์ที่ใช้จะถูกหลักไวยากรณ์แล้วก็ตาม ซึ่งหากไม่มีทางแก้ไขข้อผิดพลาดดังกล่าว อาจทำให้ผู้เรียนเข้าใจผิดพลาดเพิ่มมากขึ้นตลอดถึงอาจทำให้คู่สนทนาเข้าใจเจตนาคลาดเคลื่อนและเกิดการไม่พอใจในการสนทนาดังกล่าวหรือเป็นการเสียมารยาทต่อคู่สนทนา เช่น ในสถานการณ์ที่ไม่สมควรใช้รูปประโยค การให้-รับ แต่ผู้เรียนกับนำไปใช้และในสถานการณ์ที่ควรใช้กับไม่ใช่ (Choopoon, 2010, p. 1) ได้กล่าวว่า จากการสำรวจ พบว่า ผู้เรียนชาวไทยส่วนใหญ่ไม่ สามารถนำไปใช้ได้จริงอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่ผู้พูดอาสาที่จะกระทำให้บางสิ่งบางอย่างให้คู่สนทนาที่มีอายุมากกว่า หรือมีตำแหน่งสูงกว่าทำให้เห็นได้ว่า สำนวนดังกล่าวยังคงเป็นปัญหาที่ผู้เรียนยังคงทำความเข้าใจได้ยาก

และจากการสัมภาษณ์อาจารย์สอนภาษาญี่ปุ่นซึ่งมีประสบการณ์การสอนไม่ต่ำกว่า 5 ปี ในปัญหาของการเรียนเนื้อหาไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นที่ยังเป็นปัญหาในการเรียนของผู้เรียนนั้น สำนวนการให้-รับ ก็เป็นหนึ่งในปัญหาที่ผู้เรียนยังคงทำความเข้าใจได้ยาก สาเหตุอันเนื่องมาจากปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องหลายประการ อาทิ เช่น ความแตกต่างจากโครงสร้างประโยคภาษาไทยกับภาษาญี่ปุ่น กล่าวคือ โครงสร้างประโยคในภาษาไทยประกอบด้วย ประธาน+กริยา+กรรม ส่วนโครงสร้างประโยคในภาษาญี่ปุ่นประกอบด้วย ประธาน+กรรม+กริยา ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในการวางรูปประโยค และเนื่องจากในภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่นมีจุดที่แตกต่างกัน เช่น ในภาษาญี่ปุ่นมีการให้-รับ ในหลายระดับ ซึ่งกล่าวได้ว่าในสังคมญี่ปุ่นมีสังคมที่เรียกว่า คนใน-คนนอก จึงเป็นไปได้ว่าผู้เรียนจะใช้ผิดได้ง่ายจากประสบการณ์การสอนภาษาญี่ปุ่นของนั้น ไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นยังมีหลายไวยากรณ์ที่เป็นปัญหาของผู้เรียน และได้ดำเนินอธิบายและสอนไวยากรณ์ที่เป็นปัญหาแล้วนั้น แต่ไวยากรณ์เรื่องสำนวนการให้-รับ ยังคงเป็นปัญหาของผู้เรียนที่ยังสับสน เช่น ในการใช้ในกรณีที่ให้แก่ผู้พูดเองจะนิยมละประธานคือผู้พูดที่ใช้คำว่า わたし (watashi) และละคำช่วย へ (ni) ไว้ในฐานที่เข้าใจนั้น ผู้เรียนสับสน นอกเหนือจากนี้คือการให้และการรับคำกริยา และสำนวนการให้และรับกับผู้อาวุโสกว่าด้วยเช่นกัน

ด้วยเหตุนี้ จึงถือเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นที่จะเรียนรู้วิธีการใช้สำนวนการให้-รับ ที่มีความซับซ้อนกว่าและค่อนข้างแตกต่างกันกับการใช้สำนวนแสดงการให้-รับในภาษาไทย และอีกทั้งยังไม่มีสื่อการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นสอนไวยากรณ์ดังกล่าวโดยตรงจึงทำให้ผู้เรียนไม่สามารถฝึกฝน ทบทวนเนื้อหาไวยากรณ์ดังกล่าวได้อย่างเต็มที่ การเรียนที่มีผู้สอนเป็นผู้แนะนำแนวทางและส่วนใหญ่ยังขาดการใช้สื่อประกอบการเรียนการสอน โดยเฉพาะการใช้สื่อมัลติมีเดียซึ่งประกอบด้วยภาพและเสียง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการใช้สื่อมัลติมีเดียในการสอนแบบสื่อความหมายด้วยรูปภาพเพื่อความเข้าใจที่ดีขึ้นสอดคล้องกับที่ Tunhikom, et al. (as cited in Srikrachang, 2010) ที่กล่าวว่า ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เอื้อให้นักรออกแบบสื่อมัลติมีเดียสามารถประยุกต์สื่อประเภทต่างๆ มาใช้ร่วมกันบนระบบคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างสื่อเหล่านี้ ได้แก่ เสียงวีดิทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะการใช้สื่อมัลติมีเดียในการสอน

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้แพร่หลายเข้ามาในวงการศึกษาเป็นอย่างมาก ครูผู้สอนได้นำคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเข้าไปช่วยในการเรียนการสอน ซึ่งนับได้ว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่สร้างความสนใจแก่ผู้เรียน เพราะมีสีสัน ภาพ เสียง และผู้เรียนสามารถตอบโต้กับคอมพิวเตอร์ได้ อีกทั้งเป็นประโยชน์ต่อบทเรียนที่ซับซ้อนเข้าใจยาก ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนกระจ่างชัดเจนขึ้น (Sintapanon, et al., 2012, p. 71) นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถศึกษาด้วยตนเอง ได้ทั้งในและนอกเวลาเรียน ผู้เรียนที่สามารถเรียนได้ซำก็ยังสามารถใช้ทบทวนความรู้และสร้างความเข้าใจได้ด้วยตัวเองนอกห้องเรียนได้ มีอิสระทางเวลาในการใช้บทเรียน การนำคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเข้าไปใช้ในบทเรียนจึงทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสื่อที่หลากหลาย ทันสมัยและน่าสนใจ ซึ่งส่งผลดีต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก ลักษณะของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นการนำเอาหลักการของบทเรียนโปรแกรมและเครื่องช่วยสอน เอามาผสมผสานกัน แต่คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีประสิทธิภาพในการเรียนการสอนดีกว่าโปรแกรมหลายประการ เช่น ความสามารถในการจัดเก็บเนื้อหา ความเร็วในการเสนอเนื้อหา นอกจากนี้ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (computer multimedia) ยังเป็นสื่อที่สามารถใช้สอนรายบุคคลได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ เช่น ตัวอักษร ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพจากทีวีทัศน์ เสียงดนตรีประกอบ เพื่อเพิ่มความสนใจให้แก่บทเรียน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถศึกษาได้ตามความสามารถ และพื้นฐานความรู้ของแต่ละบุคคล โดยที่เนื้อหาวิชา แบบฝึกหัด และแบบทดสอบ จะถูกพัฒนาขึ้นโดยรูปแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผู้เรียนจะเรียนเนื้อหาวิชา ทำแบบฝึกหัด ตลอดจนทำแบบทดสอบจากคอมพิวเตอร์ และมีการแสดงผลการเรียนรู้ในรูปแบบของข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ให้กับผู้เรียนด้วย (Chanon, 1989, p. 8)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจสร้างชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ให้สอดคล้องกับการสอนภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นนั้นผู้วิจัยตระหนักดีว่า การออกแบบสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยที่ประกอบด้วย เสียง ภาพ สี ดนตรี เรื่องราวและการมีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการเรียนการสอนนั้นเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญจะสามารถเพิ่มประสิทธิผลทางการเรียนให้สูงมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นที่มีต่อชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น อยู่ในระดับดี

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิชาโทภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 34 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** ชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่องสำนวนการให้-รับสำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น คือ การให้เป็นกริยาที่มีผู้รับเป็นกรรมรอง จึงใช้คำช่วย *ic (ni)* แสดงให้รู้ว่าให้แก่ใคร ส่วนกริยาการ “ให้” ในภาษาญี่ปุ่นนั้นใช้แตกต่างกันตามผู้ให้และผู้รับ การให้แบ่งออกเป็น 3 แบบ โดยกำหนดบุรุษของประธาน คือ

2.1 *あげる (ageru)* (ให้) ใช้เมื่อผู้พูด หรือกลุ่มคนของผู้พูด (บุรุษที่ 1) ให้กับบุคคลอื่น (บุรุษที่ 2) หรือบุคคลอื่น (บุรุษที่ 3) และบุคคลอื่น (บุรุษที่ 2) ให้แก่บุคคลอื่น (บุรุษที่ 3)

2.2 *くれる (kureru)* (ให้) ใช้เมื่อบุคคลอื่นให้สิ่งหนึ่งแก่ผู้พูด (บุรุษที่ 1) หรือคนในกลุ่มเดียวกับผู้พูด เช่น คนในครอบครัว โดยภาษาญี่ปุ่นจะมีการใช้คำศัพท์เรียกบุคคลในครอบครัวของตนเอง ต่างกับบุคคลในครอบครัวของคนอื่น ในกรณีนี้ให้แก่ผู้พูดเองจะนิยมละประธาน คือ ผู้พูดที่ใช้คำว่า *わたし (watashi)* และละคำช่วย *ic (ni)* เช่นเดียวกัน

2.3 *もらう (morau)* (ได้รับ) เมื่อบอกว่าได้รับจากใครจะใช้คำช่วย *ic (ni)* หรือ *から (kara)* นั้นสามารถใช้ตัวใดตัวหนึ่งแทนกันได้ แต่ส่วนใหญ่หากได้รับจากนามที่ไม่ใช่คน เช่น องค์กรหรือหน่วยงานควรใช้ *から*

3. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาภาษาญี่ปุ่น จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและคอมพิวเตอร์ จำนวน 4 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล จำนวน 2 คน และนักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น ชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

4. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้ชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย 2) ความคิดเห็นที่มีต่อชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น

วิธีการวิจัย

การพัฒนาชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่องสำนวนการให้-รับสำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อให้งานวิจัยชิ้นนี้มีประสิทธิภาพสูงสุดและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ศึกษา ผู้วิจัยจึงได้กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีวิจัย โดยมีขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินงาน ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น
2. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นที่มีต่อชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น

1. ศึกษาเนื้อหา การสร้างชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น
2. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการสร้าง แนวคิด รูปแบบและการออกแบบโครงสร้างและองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง จำนวนการให้-รับ แบ่งเนื้อหาให้เหมาะสมกับคาบเวลาที่กำหนดไว้
3. กำหนดโครงเรื่องเพื่อใช้ในการสร้างชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง จำนวนการให้-รับ โดยครอบคลุมขอบข่ายของเนื้อหา สาระสำคัญ องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
4. ดำเนินการสร้างชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป
5. นำชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นมาตรวจสอบความถูกต้อง ความสมบูรณ์ของโครงสร้างด้วยตนเอง แล้ว จากนั้นจึงนำไปเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ โดยสร้างเป็นรายการประเมินทั้งหมด 9 องค์ประกอบ โดยผลการประเมินคุณภาพในองค์ประกอบต่างๆ ของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าคะแนนอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.61)

ขั้นตอนที่ 2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง จำนวนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น

การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1. วางแผนการสร้างแบบทดสอบ
2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียน
3. เขียนแบบทดสอบตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เป็นข้อสอบแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 38 ข้อ
4. หลังการเขียนแบบทดสอบแล้ว ผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้องของภาษาอีกครั้งพร้อมทั้งจัดองค์ประกอบต่างๆของแบบทดสอบ จากนั้นแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้องของภาษา และเนื้อหา รวมทั้งตรวจสอบความเป็นปรนัยของข้อคำถามและตัวเลือก จากนั้นทำการคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่า 0.50-1.00
5. นำแบบทดสอบที่ได้ไปทดสอบค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)
6. คัดเลือกแบบทดสอบที่มีการหาค่าความตรง ความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder-Richardson-20)

7. นำแบบทดสอบที่ได้ 30 ข้อ มาสร้างเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง จำนวนการให้-รับ

การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและแบบสอบถามที่มีผู้วิจัยได้ทำไว้ก่อนแล้ว มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินคุณภาพ
2. กำหนดแบบแผนในการตั้งข้อคำถามตามวัตถุประสงค์ และเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และออกแบบประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดีย โดยขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษา
3. สร้างแบบประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นโดยกำหนดค่าคะแนนแบบทดสอบเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ จากนั้นนำแบบประเมินสร้างเสร็จแล้วไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและวัดผล เพื่อตรวจสอบความชัดเจนในข้อคำถาม และตรวจสอบความถูกต้องตามเนื้อหาและนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำ

4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขแล้ว พิมพ์เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นฉบับจริง เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้ชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น มีขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ แนะนำเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น
2. นำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนการให้-รับ ไปทดสอบกับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างแล้วบันทึกคะแนนเพื่อใช้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pretest) เก็บคะแนนไว้เปรียบเทียบกับคะแนนหลังการจัดการเรียน
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น
4. ผู้วิจัยคอยให้คำปรึกษาระหว่างที่นักศึกษาดำเนินการใช้ชุดการเรียนรู้และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกในระหว่างที่มีการจัดการเรียนรู้ เพื่อศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีคุณภาพ
5. หลังจากนั้นให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน หลังจากเรียนด้วยชุดการเรียนรู้เสร็จเรียบร้อยและทำการบันทึกคะแนนเพื่อใช้เป็นคะแนนแบบฝึกหัด
6. เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จเรียบร้อย ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเป็นแบบทดสอบที่มีข้อความเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน แต่มีการสลับข้อ สลับตัวเลือก เสร็จแล้วบันทึกคะแนนไว้เพื่อใช้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยผู้เรียนจะต้องทำแบบทดสอบแบบ 3 ตัวเลือก ด้วยตนเอง ไม่มีการช่วยเหลือกัน จำนวน 30 ข้อ และทำแบบสอบถามความคิดเห็นหลังจากทำแบบทดสอบหลังเรียนเสร็จแล้ว

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตร t-test Dependent

ผลการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนการให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น พบว่า ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 84.33/82.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้พัฒนาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น โดยมีกระบวนการอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์ การออกแบบการพัฒนา การนำไปทดลองใช้ และการประเมินผล ตลอดจนได้มีการศึกษาเนื้อหาไวยากรณ์ เรื่อง ส่วนการให้-รับ ในภาษาญี่ปุ่นจากในตำรา วารสาร เอกสารประกอบการสอน เว็บไซต์ ทั้งภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่น ตลอดจนศึกษาเทคนิควิธีการพัฒนาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างชุดการเรียนรู้มัลติมีเดีย โดยมีการทดลองขั้นที่ 1 กับผู้เรียนจำนวน 3 คน เพื่อหาความเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ การทดลองขั้นที่ 2 กับผู้เรียนจำนวน 6 คน เพื่อหาประสิทธิภาพและปรับปรุงชุดการเรียนรู้มัลติมีเดีย โดยตกแต่งรูปแบบ เสียงและรูปภาพในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาและ

แบบฝึกหัดให้มีความถูกต้อง ชัดเจนและน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น มีการสรุปเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน และทดลองขั้นที่ 3 กับผู้เรียนจำนวน 25 คน เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 อีกทั้งชุดการเรียนรู้มัลติมีเดีย ได้ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญและมีการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งส่งผลให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แล้วจึงนำไปใช้กับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างจึงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวน การให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยคำนึงถึงกระบวนการ ขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบ มีการออกแบบโดยการนำภาพและเสียง มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้อีกมากขึ้น ซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำและตรวจสอบความถูกต้องจนได้ชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียที่มีคุณภาพส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองได้หลายครั้งตามความสนใจ สอดคล้องกับ Sukpredee (2002) ที่กล่าวว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย นั้น มีประสิทธิภาพ ในการเรียนการสอน ข้อดีของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คือ ผู้เรียนไม่สามารถแอบดูคำตอบหรือเฉลยได้เนื่องจาก บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถซ่อนคำตอบไว้จนกว่าผู้เรียนจำ ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จและคอมพิวเตอร์ป้อนกลับ (Feedback) ได้รวดเร็ว ทำให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนของตนเองทันที

3. การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวน การให้-รับ พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นเหมาะสมในระดับมากและมากที่สุด ($\bar{x} = 4.55$) ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา เนื่องจากผู้เรียนเห็นว่าชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เป็นชุดการเรียนรู้ที่นำเสนอเนื้อหาไม่ยากเกินไปเข้าใจง่าย โดยใช้ข้อความ ภาพนิ่ง อักษร ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยายที่ดึงดูดความสนใจทำให้รู้สึกสนุกกับการเรียนด้วยช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เป็นเพราะชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียที่สร้างและพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ รวมทั้งผ่านกระบวนการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ดำเนินการทดลองจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และผู้เรียนยังสามารถสนุกกับการเรียนจนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตได้

อภิปรายผล

การพัฒนาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนวน การให้-รับ สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น พบว่า ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้พัฒนาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น โดยมีกระบวนการอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปทดลองใช้ และการประเมินผล ตลอดจนได้มีการศึกษาเนื้อหาไวยากรณ์ เรื่อง ส่วนวน การให้-รับ ในภาษาญี่ปุ่นจากในตำรา วารสาร เอกสารประกอบการสอน เว็บไซต์ ทั้งภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่น ตลอดจนศึกษาเทคนิควิธีการพัฒนาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างชุดการเรียนรู้มัลติมีเดีย

ในการศึกษาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นของผู้เรียน ผู้วิจัยได้สังเกต พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียเป็นอย่างดี เนื่องจากมีความสวยงามของชุดการเรียนรู้ อ่านสบายตา กระตุ้นการตอบสนองของผู้เรียน สนุกสนาน เพลินเพลิน ตัวอักษรและสีที่ใช้ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกพร้อมทั้งเสียงบรรยายที่ชัดเจนที่ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องทำให้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เกิดความสนุกสนานในเรียน เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียน เรียนรู้การเรียนและปฏิบัติด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน สามารถเรียนรู้โดยไม่

จำกัดเวลาในการเรียน ซึ่งเนื้อหาในบทเรียนมีการเรียงลำดับเนื้อหาอย่างเหมาะสม ใช้เวลาในการอธิบายเนื้อหาให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจนในเวลาที่ไม่ยาวนานเกินไป เพราะเหตุว่า ผู้เรียนสามารถตอบสนองกับบทเรียนได้ และทราบผลการตอบสนองนั้น ชุดการเรียนที่นำเสนอ นั้น ก็มีการเปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว มีเสียงและภาพประกอบด้วย สิ่งเหล่านี้ต่างเป็นตัวกระตุ้นการเสริมแรงที่สำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดความสนใจและในที่สุดก็จะเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 สามารถนำไปเผยแพร่เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในระดับอื่นหรือผู้ที่สนใจในการศึกษาเพิ่มเติม

1.2 การพัฒนาชุดการเรียนมัลติมีเดีย ผู้ที่ต้องการศึกษาต้องมีความรู้ด้านการออกแบบด้านกราฟิก ภาพและเสียง และการจัดลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบซึ่งจะส่งผลทำให้ชุดการเรียนสามารถนำไปใช้กับผู้เรียนจนเกิดการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ และเป็นแนวทางในการการพัฒนาชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นในเนื้อหาไวยากรณ์อื่นได้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่นในหัวข้อไวยากรณ์เรื่องอื่น เพื่อพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ

2.2 ควรมีการพัฒนาชุดการเรียนมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ส่วนการให้-รับ ในระดับสูงขึ้น

References

- Chanon, K. (1989). *Computer technology and instruction*. Bangkok: Srinakharinwirot University. (in Thai)
- Choopoon, A. (2010). *A study of understanding and ability of using the Japanese clauses [-te ageru] [-te kureru] [-te morau] among Thai learners* (Master thesis). Bangkok: Thammasat University. (in Thai)
- Sintapanon, S., Wanleetluk, W., & Sintapanon, P. (2012). *Developing thinking skills based on educational reform*. Bangkok: Technique Printing 9119. (in Thai)
- Sriktrachang, K. (2010). *Multimedia design for basic hangul information* (Independent Study). Chiang Mai: Chiang Mai University. (in Thai)
- Sukpredee, N. (2002). *International man of the year in education & communication technology*. Bangkok: Nealnara Press. (in Thai)