

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form)
เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
The Development of Board Games for Learning Based on Conjugation of
The Verb -te- Form to Improve the Japanese Language Achievement of
Mathayom Suksa 5 Students

อรดา พิสุทธิ์¹ สาวิตรี เถาว์โท² และสร้อยสุดา ณ ระนอง³
Orada Phisut¹, Savitree Thoatho² and Soysuda Na Ranong³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) ในภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) ก่อนเรียนและหลังด้วยบอร์ดเกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) จำนวน 56 ข้อ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) จำนวน 26 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า

1. บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.95/79.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป ㄸ (te form) อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้, การผันคำกริยา, คำกริยารูป ㄸ (te form)

¹ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

² อาจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

³ รองศาสตราจารย์ ดร., คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

*ผู้ติดต่อ อรดา พิสุทธิ์ อีเมลล์: orada.pg62@ubru.ac.th

รับเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2565 แก้ไข 1 มกราคม 2566 ตอบรับเมื่อ 9 มกราคม 2566

Abstract

The purposes of this research were to 1) Develop Board Games based on Conjugation of the Verb -te- Form in Japanese to improve the Japanese Language Learning Achievement of Mathayom Suksa 5 Students, based on efficiency criteria of 75/75, 2) Compare the students' learning achievement before and after using board games, and 3) Combine with the students' satisfaction of the use of board games as a learning tool. The sample group consisted of 20 Mathayom Suksa 5 Students at TriamUdomSuksa Pattanakarn Ubonratchathani School, under The Secondary Educational Service Area Ubon Ratchathani Amnat Charoen. The samples were selected by using the cluster random sampling method. The primary data was conducted by carrying out a test for a period of 14 hours. A one-group pretest-posttest design was used in the study. The research instruments were; Board Games for Learning, The Multiple-Choice Learning Achievement Test of 56 items, and The Satisfaction Evaluation Form of 26 items. The collected data was analyzed by using percentage, mean, standard deviation and t-test.

The research findings were as follows:

1. The developed Board Games for Learning Based on Conjugation of the Verb -te- Form in Japanese was proved to be efficient, as it revealed an efficiency indices of 79.95/79.64, which were above the criteria of 75/75.
2. The students' achievement after using The Board Games for Learning Based on Conjugation of the Verb -te- Form in Japanese was statistically higher than that before using them at the .01 level.
3. Students' satisfaction with learning by developed Board Games for Learning Based on Conjugation of the Verb -te- Form in Japanese has proven to be very high.

Keywords: Board Games for Learning, Conjugation of the Verb, the Verb -te- Form

บทนำ

ปัจจุบันการติดต่อสื่อสารด้วยภาษาต่างประเทศนั้น นับว่ามีความสำคัญและจำเป็น เพราะภาษามีใช้เพียงเพียงเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่ต้องการเท่านั้น แต่ภาษายังเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร เจริญก้าวหน้าทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การศึกษาและการพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศยังช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้คน โดยภาษาหลัก ๆ ที่ใช้ติดต่อกันไม่ได้มีเพียงภาษาอังกฤษเท่านั้น หากแต่ยังมีอีกหลากหลายภาษาที่ถูกใช้เป็นภาษาหลัก ๆ โดยหนึ่งในภาษาที่ถูกใช้ในการสื่อสารมากที่สุดในด้านธุรกิจ คือ ภาษาญี่ปุ่น ซึ่งผลจากการสำรวจการจัดอันดับภาษาที่จำเป็นและมีแนวโน้มที่คนใช้มากที่สุดในด้านการสื่อสารและด้านธุรกิจ คือ ภาษาญี่ปุ่น ซึ่งถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 8 ของโลก โดยพบว่า มีประชากรประมาณ 125 ล้านคน ที่ใช้ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาหลัก และนอกจากประชากรญี่ปุ่นที่ใช้ภาษาญี่ปุ่นเป็นหลักแล้ว ก็ยังมีประชากรในประเทศอื่น รวมถึงประเทศไทยเองก็ใช้ภาษาญี่ปุ่นในการสื่อสารด้านธุรกิจและด้านการศึกษาอย่างแพร่หลาย โดยในอนาคตก็มีแนวโน้มที่จะมีคนใช้ภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น (Kai 2016, pp. 3-5)

วัตถุประสงค์การวิจัย

จากข้อมูลข้างต้นพบว่าภาษาญี่ปุ่นมีบทบาทต่อการศึกษาของนักเรียนไทยเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นหนึ่งในแปดกลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งภาษาญี่ปุ่นก็ได้บรรจุอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนนี้ด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ 2551, น. 1) โดยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กล่าวถึงภาษาญี่ปุ่นในฐานะภาษาต่างประเทศว่า ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่เติบโตและพัฒนาทางอุตสาหกรรม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว ทำให้ภาษาญี่ปุ่นเป็นที่นิยมและต้องการของตลาดอาชีพมากขึ้น จึงได้ตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรภาษาญี่ปุ่นและให้ปฏิบัติตามมาตรฐานสากลของเจ้าของภาษา โดยมีจุดมุ่งหมายคือ พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสามารถสื่อสารขั้นพื้นฐานอย่างมีประสิทธิภาพตามสถานการณ์ต่าง ๆ มีความรู้ความเข้าใจ ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่น (กระทรวงศึกษาธิการ 2556, น. 5) นอกจากนี้ ภาษาญี่ปุ่น ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารด้านธุรกิจ ด้านการศึกษาและการประกอบอาชีพ เป็นต้น โดยหากสามารถใช้ภาษาญี่ปุ่นได้ดี ก็จะสามารถประกอบอาชีพได้หลากหลาย ทำให้ผู้ที่จบการศึกษาจากสาขาภาษาญี่ปุ่นเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานอย่างมาก (อิซาโอะ ยามาเกอิ 2559, น. 56)

ในการศึกษาภาษาญี่ปุ่น นอกจากความยากของตัวอักษรญี่ปุ่นแล้ว ในการศึกษาด้านไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่น ยังพบว่าอุปสรรคแรกของผู้เรียนส่วนใหญ่ในประเทศไทย คือ การทำความเข้าใจโครงสร้างประโยค รวมถึงความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้คำกริยา เนื่องจากในภาษาญี่ปุ่นมีรูปแบบของคำกริยาที่หลากหลายและมีการผันไปตามรูปประโยค รูปกริยาจึงเปลี่ยนไปตามบริบท หากไม่เข้าใจรูปประโยคและผันคำกริยาไม่ได้ อาจทำให้เกิดปัญหาอื่นตามมา เช่น เรียบเรียงหรือแต่งประโยคภาษาญี่ปุ่นไม่ได้ ไม่เข้าใจความหมายของประโยค และอาจส่งผลถึงความคลาดเคลื่อนในการสื่อสาร เป็นต้น คำกริยาจึงเป็นส่วนสำคัญมากในประโยคภาษาญี่ปุ่น แต่เนื่องจากรูปแบบการผันคำกริยามีมากกว่า 10 รูปแบบ จึงทำให้ลำบากในการทำความเข้าใจ ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาการผันคำกริยาพื้นฐาน สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งกำลังเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นและกำลังศึกษาเกี่ยวกับการผันคำกริยาในภาษาญี่ปุ่น โดยหลัก ๆ คือ กริยา รูป T (te form) ซึ่งคำกริยา รูป T มีกฎการผันแตกต่างกันขึ้นอยู่กับกลุ่มของคำกริยา ลักษณะการผันจึงมีความแตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนสับสนและผันผิดบ่อยครั้ง (เทวีช เสวตไอยาราม 2560, น. 26-36) โดยปัญหาของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยส่วนใหญ่ คือ จำกลุ่มของคำกริยาไม่ได้ จำยังไม่คล่อง เนื่องจากคำกริยาในแต่ละกลุ่ม ยังแบ่งออกเป็นชนิดต่าง ๆ คำกริยาบางชนิดมีกฎการผันให้เป็น รูป T เหมือนกันขณะที่คำกริยาบางชนิดผันแตกต่างกัน จึงทำให้ผู้เรียนผันกริยา รูป T ไม่ถูกต้อง อีกทั้งยังไม่ได้มีเวลาฝึกผันผันคำกริยาในชั้นเรียน อย่างเพียงพอ ซึ่งผู้เรียนในระดับนี้จำเป็นต้องผันกริยา รูป T ให้คล่อง เพื่อต่อยอดการนำไปใช้ร่วมกับไวยากรณ์อื่น และเป็นประโยชน์ต่อการแต่งประโยคภาษาญี่ปุ่นต่อไป (เทวีช เสวตไอยาราม 2560, น. 32) จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจ สำหรับผู้วิจัยว่าทำอย่างไรจึงจะช่วยให้ผู้เริ่มต้นเรียนภาษาญี่ปุ่นสามารถผันคำกริยาได้เร็วขึ้น และได้มีโอกาสฝึกฝน การผันคำกริยาให้คุ้นชิน รู้สึกสนุก มีความสุขและจดจำได้อย่างถาวร

วิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนฝึกผันคำกริยาได้อย่างสนุกและจดจำได้ง่ายขึ้น คือ การฝึกผันบ่อย ๆ ฝึกผันซ้ำ ๆ เป็นต้น และการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนมีโอกาสฝึกทักษะใดทักษะหนึ่ง คือการนำเกมเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เรื่อง การผันคำกริยา รูป เนื่องจากเกมทำให้เกิด การเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนให้ดีขึ้น และทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน (วิวัฒน์ไชย วรบรร 2555, น. 11-20) อีกทั้งการเรียนรู้แบบใหม่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ผู้สอนจึงต้องใช้กระบวนการใหม่ ๆ

ที่จะดึงดูดให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดการจดจำและมีความรู้สึกร่วมกับบทเรียนหรือปัญหาที่เกิดขึ้น (คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2562, น. 5) จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมในปัจจุบัน พบว่ารูปแบบเกมที่กำลังได้รับความนิยมในด้านการศึกษา คือ บอร์ดเกม (Board Game) โดยบอร์ดเกม มีองค์ประกอบหลัก ๆ คือ เป้าหมายของการเล่น กฎการเล่น การแข่งขัน เวลา และความท้าทาย เป็นต้น (Karl, 2012, pp. 26-49) บอร์ดเกมสามารถเล่นได้หลากหลายรูปแบบและเล่นได้หลายคน จึงเป็นเครื่องมือในด้านการศึกษารูปแบบหนึ่งที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้และทักษะของผู้เรียนได้ โดยจุดเด่นของเกมคือความสนุก จึงเป็นการนำจุดเด่นของเกมมาใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า Game-Based Learning (GBL) ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความสุข และได้ทดลองลงมือทำ มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมในห้องเรียน โดยมีผู้ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น สมจิต จันจุฬา (2551, น. 51) ได้ศึกษา เรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม โดยรวมอยู่ในระดับที่น่าพอใจมาก และ Deasy (2016, p. 5) ได้ศึกษา เรื่อง การพัฒนาการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมภาษาอังกฤษช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยทักษะการเขียนและการอ่านของนักเรียนดีขึ้นเช่นกัน จึงสรุปได้ว่าบอร์ดเกมสามารถพัฒนาการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

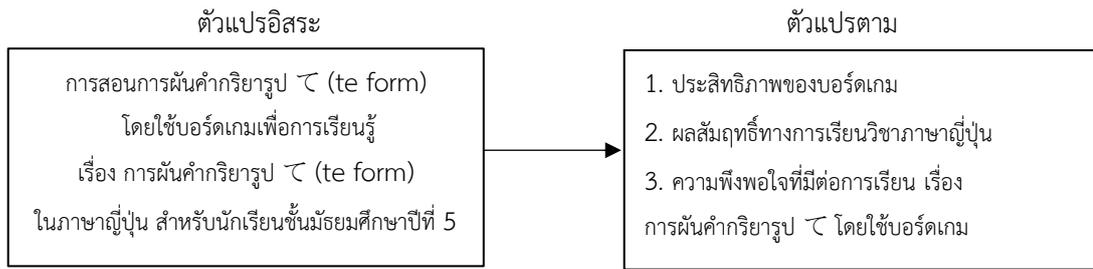
ด้วยเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาและนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} เพื่อพัฒนาความรู้เรื่องการผันคำกริยาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้ลงมือปฏิบัติ คิดและแก้ปัญหา ร่วมกันผ่านการใช้บอร์ดเกม สามารถนำความรู้เรื่องคำกริยา ไปต่อยอดการเรียนภาษาญี่ปุ่นในระดับต่อไป และนำไปสู่การพัฒนาการสอนรายวิชาภาษาญี่ปุ่น อันจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนดียิ่งขึ้น และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ในภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ในภาษาญี่ปุ่น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการวิจัยการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ในภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นำเสนอแผนภาพความสำคัญระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งกำลังศึกษาในหลักสูตรแผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น ในโรงเรียนมัธยมสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 4 โรงเรียน ซึ่งหลักสูตรกำหนดให้นักเรียนเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาเพิ่มเติมต่อเนื่องเป็นเวลา 3 ปี ได้แก่ โรงเรียนนารินทร์กุล จำนวน 25 คน โรงเรียนวิจิตรพิทยา จำนวน 32 คน โรงเรียนบุญทริกวิทยาจารย์ จำนวน 12 คน และโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี จำนวน 20 คน รวมทั้งหมด 89 คน โดยเป็นโรงเรียนที่มีสภาพแวดล้อมทางการเรียนในบริบทเดียวกันและเป็นโรงเรียนในเขตพื้นที่เดียวกัน เครือข่ายเดียวกัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี จำนวนนักเรียน 20 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 การสร้างและหาคุณภาพบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ภาษาญี่ปุ่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมจากตำรา งานวิจัย และบทความในอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

3. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) และทฤษฎีรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของกาเย่ (Gagne's Instructional Model) เพื่อนำมาเชื่อมโยงกับการส่งเสริมพฤติกรรมด้านการจดจำ การทำความเข้าใจ และการนำไปใช้ และวิเคราะห์การจัดสภาพการเรียนการสอน เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการสร้างบอร์ดเกม

4. ศึกษาการผันคำกริยารูป τ ในภาษาญี่ปุ่นและงานวิจัยเกี่ยวกับปัญหาในการผันกริยารูป τ ของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่น

5. สร้างและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วย ชุดบอร์ดเกมและคู่มือการใช้เกม ซึ่งคำกริยาที่ใช้ในบอร์ดเกม มีทั้งหมด 111 คำ เป็นคำกริยาที่ปรากฏในตำราเรียนภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะ โตะ โทะโมะตะจิ เล่มที่ 1 - 6

6. นำบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบข้อมูลด้านเนื้อหา การออกแบบและรูปแบบของเกม และนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสม นำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อนำบอร์ดเกมไปหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ในการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ก่อนทำการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้สำรวจโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ที่เปิดสอนรายวิชาภาษาญี่ปุ่นและมีบริบทใกล้เคียงกับโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี โดยผู้วิจัยได้ขอความอนุเคราะห์จากครูผู้สอนรายวิชาภาษาญี่ปุ่นของแต่ละโรงเรียนเกี่ยวกับการทดลองใช้บอร์ดเกม โดยแจ้งวัตถุประสงค์ของการใช้บอร์ดเกมเพื่อให้ความรู้ เรื่อง การผันคำกริยา รูป τ วิธีการใช้บอร์ดเกม รวมถึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกม มาอธิบายประกอบ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำบอร์ดเกม ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้องเรียนแผนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนกลุ่มเครือข่ายในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ โรงเรียนบุญทริกวิทยาคาร และโรงเรียนนารีนุกูล โดยผู้วิจัยได้จัดเตรียมชุดอุปกรณ์บอร์ดเกมสำหรับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นทำความเข้าใจร่วมกับครูผู้สอนที่รับผิดชอบสอนในรายวิชาภาษาญี่ปุ่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของแต่ละโรงเรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการใช้บอร์ดเกมเพื่อให้ความรู้ เรื่อง การผันคำกริยา รูป τ (te form) แนะนำวิธีการใช้บอร์ดเกม แนะนำอุปกรณ์ในบอร์ดเกม วิธีการเล่น รวมถึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกม เรื่อง การผันคำกริยา รูป τ (te form) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มาอธิบายประกอบ ซึ่งผู้สอนสามารถปรับวิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละชั้นเรียน จากนั้นได้ดำเนินการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ด้วยการทดสอบประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) และแบบกลุ่มย่อย (1:10)

2. ปรับปรุงให้สมบูรณ์แล้วนำเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ

3. นำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้ว จัดทำเป็นชุดเกมที่สมบูรณ์แล้วนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 20 คน โดยจัดกิจกรรมตามที่ระบุในแผนการจัดการเรียนรู้ทุกกิจกรรม

ผู้วิจัยจัดทำแผนการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้บอร์ดเกม ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ภาษาญี่ปุ่น และให้ครอบคลุมทุกจุดประสงค์การเรียนรู้ในตัวบอร์ดเกม

3. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบเพื่อพิจารณาและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่าง

2.2 การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การผันคำกริยา รูป τ (te form) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อวางแผนกำหนดเนื้อหาและจำนวนข้อของแบบทดสอบ

2. สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การผันคำกริยา รูป τ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยา รูป τ (te form) โดยข้อสอบในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยต้องการใช้จริงมีจำนวน 56 ข้อ

3. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่สร้างขึ้น ไปให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อหาค่า IOC เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น โดยค่าดัชนี IOC ต้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ($IOC \geq 0.50$) โดยมีข้อสอบที่มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.50 - 1.0 จำนวน 56 ข้อ

4. จัดพิมพ์แบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ปรับปรุงแล้วและนำทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนนารีนุกูล และโรงเรียนวิจิตรวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา อุบลราชธานี อำนาจเจริญ ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 57 คน

5. นำคะแนนวิเคราะห์หาความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 - 1.0 โดยพิจารณาคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.37- 0.80 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 - 0.47

6. นำแบบทดสอบที่เข้าเกณฑ์วิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของ Kuder-Richardson ผลปรากฏว่าแบบวัดผลสัมฤทธิ์มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.87

7. นำข้อสอบที่ผ่านการตรวจสอบหาคุณภาพแล้ว จัดพิมพ์และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 20 คน

2.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยา รูป τ (te form) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert โดยมีระดับความพึงพอใจทั้งหมด 5 ระดับ ตั้งแต่ระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

3. วิเคราะห์เนื้อหา กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจและสร้างแบบวัดความพึงพอใจ จำนวน 1 ฉบับ มีข้อคำถาม 30 ข้อ

4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับสิ่งที่ต้องการวัด ผลปรากฏว่า ข้อคำถามในแบบสอบถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.50 - 1.00 มีจำนวน 26 ข้อ ซึ่งเป็นข้อคำถามที่เหมาะสม

5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขแล้ว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน

3. แบบแผนที่ใช้ในการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว มีการสอบก่อนและหลังการทดลอง (ธีรวุฒิ เอกะกุล 2561, น. 55) ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนที่ใช้ในการวิจัย แบบ One – Group, Pretest – Posttest Design

สอบก่อนเรียน	ตัวแปรอิสระ	สอบหลังเรียน
O_1	X	O_2

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในแผนการทดลอง

เมื่อ O_1 แทน การทดสอบก่อนการทดลอง

O_2 แทน การทดสอบหลังการทดลอง

X แทน การสอนโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยใช้เวลา 3 สัปดาห์ รวม 14 ชั่วโมง (ไม่นับรวมเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

4.1 ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป τ

4.2 ดำเนินการปฐมนิเทศผู้เรียน เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกม บทบาทของผู้เล่น ขั้นตอนในการเล่น บอร์ดเกม โดยจัดให้ผู้เรียนทดลองเล่นบอร์ดเกมที่มีลักษณะคล้ายบอร์ดเกมที่ใช้ในการวิจัย

4.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

4.4 ทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป τ

4.5 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการผันคำกริยารูป τ ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สรุปผลการวิจัย

1. บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.95/79.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

กิจกรรม	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S	ค่าเฉลี่ยร้อยละ
ระหว่างเรียน	20	105	83.95	3.95	79.95
หลังเรียน	20	56	44.60	5.30	79.64

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์	n	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S	df	t
ทดสอบก่อนเรียน	20	56	19.35	4.84	19	17.58**
ทดสอบหลังเรียน	20	56	44.60	5.30		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการพัฒนา ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.95/79.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ชุดนี้ได้สร้างขึ้นจากการศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการใช้เกมที่น่าสนใจนำมาประยุกต์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน และนำมาพัฒนาเป็นบอร์ดเกมทางภาษา ถูกต้องตามหลักการการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับใช้ในการศึกษา มีคู่มือประกอบการใช้พร้อมคำตอบที่ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความถูกต้องร่วมกัน ใช้งานเรียบเรียงได้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีวิธีการเล่นหรือใช้เกมทำกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิด ซึ่งเกิดจากการจดจำ คือ จดจำกลุ่มของคำกริยาและกฎการผันคำกริยารูป τ (te form) ทำความเข้าใจ คือ ทำความเข้าใจวิธีการผันคำกริยาให้เป็นรูป τ (te form) จากลักษณะหรือชนิดของคำกริยาในเกมที่กำหนดให้ มีการประยุกต์ใช้คำกริยารูป τ (te form) ในการแต่งประโยค ซึ่งบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป τ (te form) สอดคล้องและส่งเสริมพฤติกรรมตามทฤษฎีการจัดจำแนกของบลูม (Bloom's Taxonomy) อยู่ 3 ประเด็น คือ การจดจำ การทำความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ นอกจากนี้บอร์ดเกมนี้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้างสื่อจึงทำให้บอร์ดเกมชุดนี้มีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความพึงพอใจในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจในบทเรียน มาลองปฏิบัติโดยตรงภายใต้แบบจำลองที่มีกฎ กติกา เมื่อเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าสิ่งที่ทำไปนั้นมีประสิทธิภาพหรือไม่เมื่อเทียบกับผู้เล่นคนอื่น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยบอร์ดเกมยังสอดคล้องกับทฤษฎีของ Gagne ซึ่งอธิบายว่า ควรมีการจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการเรียนรู้แต่ละประเภทที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างกัน และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้โดยจัดสภาพการณ์ภายนอกให้เอื้อต่อกระบวนการเรียนรู้ภายในของผู้เรียน โดยในงานวิจัยนี้ใช้บอร์ดเกมกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนจากสีสัน อุปกรณ์ในเกมที่น่าสนใจ จับต้อง สัมผัสได้ ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกประหม่ากับบทเรียน มีการแจ้งจุดประสงค์เกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำอย่างชัดเจน มีการทบทวนความรู้เดิม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมในการนำความรู้เดิมไปเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ มีการนำเสนอความรู้ใหม่ คือ วิธีการเล่นบอร์ดเกมผันคำกริยารูป τ (te form) โดยนำบอร์ดเกมมาใช้ทำกิจกรรมเพื่อให้แนวการเรียนรู้ โดยจัดระบบข้อมูลให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายและเข้าใจกลไกการเล่นเกมที่ง่ายขึ้น เน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความสามารถ เช่น การตั้งคำถาม การช่วยกันแก้ปัญหาในเกมด้วยวิธีการที่เหมาะสม ซึ่งช่วยให้ทราบถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดคุยกัน การให้ข้อมูลป้อนกลับ เพื่อเสริมแรง

ผู้เรียนในระหว่างเรียนด้วยบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบความรู้ของตนเอง เมื่อเล่นเกมจบแล้ว มีการสอบถามว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรไปบ้าง สามารถถ่ายโอนความรู้ไปสู่สถานการณ์อื่น ๆ เช่น นำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ไปแต่งประโยคได้หรือไม่ เป็นต้น ส่งผลให้บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ได้ประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ด้านเกมการศึกษา ด้านวิชาการ ด้านการหาประสิทธิภาพ สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลและด้านการจัดทำสื่อวัตกรรมการทำให้บอร์ดเกมชุดนี้ มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ซึ่งผลการพัฒนาครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมจิต จันจุฬา (2551, น. 51) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 79.88/81.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) หลังจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้มาจากบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ได้ตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องร่วมกันจากคู่มือการใช้บอร์ดเกม ได้ฝึกการช่วยเหลือกันผ่านการตั้งตัวช่วย เน้นปฏิสัมพันธ์และการช่วยเหลือกันในการเล่น และได้รับความรู้จากการเล่นบอร์ดเกมร่วมกัน ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียน เพราะถึงแม้ผันคำกริยาผิดไม่ได้รับแต้ม แต่จะได้ทราบคำตอบหลังจากการตรวจคำตอบร่วมกันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ผู้เรียนสามารถทบทวนคำกริยาหลากหลายได้ซ้ำ ๆ หลายครั้ง จนเกิดกระบวนการจดจำและเข้าใจ ดังนั้นผลการเรียนรู้จากการเล่นบอร์ดเกมและการทำแบบฝึกหัดทบทวนนั้น จึงส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของท่านอื่นพบว่ามีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อาริสสา ใจห้าว (2554, น. 36-39) ได้ศึกษา เรื่อง ผลของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์ได้และสามารถทำประโยคให้สมบูรณ์โดยใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ในภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาญี่ปุ่น การสอนส่วนใหญ่ใช้วิธีการอธิบายกฎต่าง ๆ ทางภาษา ทำให้การเรียนไม่น่าสนใจ แต่หากครูได้ใช้วิธีการสอนโดยออกแบบการสอนด้วยวิธีที่ทำให้นักเรียนเข้าใจง่าย ได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ฝึกทำซ้ำ ๆ จนเกิดทักษะและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ช่วยกันหาคำตอบที่ถูกต้อง เกิดความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ร่วมเล่นเกม นักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์ (2557, น. 82-88) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมของนักเรียนกลุ่มทดลองอยู่ในระดับมากที่สุด ในทุกด้าน และยิ่งสอดคล้องกับ ลดาวัลย์ แยมครวญ (2559, น.110-116) ซึ่งได้ศึกษา เรื่อง การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ดีขึ้นในทุกด้าน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการดำเนินการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายและสาธิตวิธีการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ก่อนนำบอร์ดเกมมาใช้ในการทำกิจกรรมการผันคำกริยารูป \mathcal{T} (te form) ผลการวิจัยจึงเป็นไปตามที่กำหนดไว้ ดังนั้น ครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และชี้แจงวิธีการเล่นบอร์ดเกม จัดการประชุมนิเทศให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ดเกม โดยใช้บอร์ดเกมจำลองที่เกี่ยวกับความรู้ภาษาญี่ปุ่นหัวข้ออื่น ๆ มาให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้และทำความเข้าใจวิธีใช้ร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎกติกาได้อย่างถูกต้อง จะทำให้การจัดกิจกรรมบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เนื่องจากอาจมีผู้เรียนบางรายยังไม่เคยใช้บอร์ดเกมมาก่อน

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า ครูผู้สอนได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคล เพราะนักเรียนแต่ละคนมีศักยภาพในการเรียนรู้แตกต่างกัน ดังนั้นในระหว่างที่ผู้เรียนเล่นเกม ครูจึงควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนไปด้วยว่ามีการช่วยเหลือกันจากการใช้การ์ดเกมที่ระบุกฎการขอความช่วยเหลือหรือไม่ และในบอร์ดเกมมีการสอดแทรกเทคนิคการสร้างแรงจูงใจของผู้เล่น เช่น การใช้ดวงและความสามารถในการเล่นเกมควบคู่กัน จึงมีการจัดทำการ์ดแต้มพิเศษขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการตนเองอาจโชคดีและมีกำลังใจเล่นเกมต่อไป จัดให้มีกิจกรรมตรวจสอบคำตอบร่วมกันผ่านการดูคำตอบได้การ์ด เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนได้ทราบคำตอบที่ถูกต้อง โดยสามารถตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องผ่านคู่มือการเล่นบอร์ดเกม

3. ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างบรรยากาศในห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสุขตามสถานการณ์ที่เหมาะสม ดังนั้นผู้สอนควรสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น การจัดโต๊ะ เก้าอี้ให้ผู้เรียนช่วยกันได้สะดวก รูปแบบการวางบอร์ดเกมที่สะดวกต่อการเล่น โดยให้ผู้เรียนได้มีอิสระและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากที่สุด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรทดลองสร้างบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาต่างประเทศ ในหัวข้ออื่น ๆ และใช้พัฒนาผู้เรียนระดับชั้นอื่นๆ เช่น ด้านการอ่านตัวอักษร การผันคำชนิดต่าง ๆ ในภาษาญี่ปุ่น เป็นต้น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ภาษาญี่ปุ่นและภาษาเยอรมัน ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของ สกสศ.

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2562). *ออกแบบเกม ออกแบบสังคม*. กรุงเทพฯ: เอส.อาร์.พี.ริ้นดิง แมสโปรดักส์.

เดวิช เสวตไอยาราม. (2560). การเรียนรู้รูป \mathcal{T} ของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทย. *ญี่ปุ่นศึกษา*, 34(2), 26-36.

ธีรวิทย์ เอกกุล. (2561). *ระเบียบวิธีวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. อุบลราชธานี: วิทยาการพิมพ์.

ลดาวัลย์ แยมครวญ. (2559). *การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*.

(วิทยานิพนธ์วิทยาการสารสนเทศมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

- วิวัฒน์ไชย วรบรร. (2555). *เกมเบ็ดเตล็ด*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สมจิต จันจุฬา. (2551). *ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อาริสา ใจห้าว. (2554). *ผลของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อิชาโอะ ยามากิ. (2559). *สถานการณ์การเลือกเรียนภาษาญี่ปุ่นในสถาบันอุดมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายในภาคเหนือ*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น*, 10(2), 52-62.
- Deasy, Indriawan. (2016). *Improving Students' Participation in Learning English by Using English Board Game*. (The Undergraduate Degree of Education English Education Department Teacher Training and Education Faculty). Sebelas Maret University, Indonesia.
- Kai L. Chan. (2016). *POWER LANGUAGE INDEX Which are the world's most influential languages? Distinguished Fellow*. Retrieved May, 2021, from https://www.kailchan.ca/wp-content/uploads/2016/12/Kai-Chan_Power-Language-Index-full-report_2016_v2.pdf
- Karl M. Kapp. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Inc.