

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การติดต่อสื่อสารนั้นไม่ได้มีเพียงภาษาเดียวที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนหรือติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้คนในโลกของเราแต่หากมีมากถึง 5,000 ภาษา ซึ่งภาษาที่มีผู้ใช้กันมากที่สุด คือ ภาษาจีน รองลงมาคือ ภาษาอังกฤษ (แคทรียา, 2551) และหนึ่งในบรรดาภาษาที่เป็นที่นิยมใช้สื่อสารนั้นคือ ภาษาญี่ปุ่น โลกได้เริ่มให้ความสนใจกับภาษาญี่ปุ่นตั้งแต่ช่วง ค.ศ.18 และเริ่มเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลกผ่านการ์ตูนและวิดีโอเกมในช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ.2523 เป็นต้นมา ในปี พ.ศ.2555 มีผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นทั่วโลก 3,984,538 คน โดยมีจำนวนผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย 129,616 คน (Japan Foundation, 2013, p. 7) ซึ่งเป็นลำดับที่ 7 ของโลกที่คนต่างชาติเลือกเรียนภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด หากพิจารณาถึงผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาของประเทศไทยมีผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นอยู่ทั้งสิ้น 38,685 คน (Japan Foundation, 2011, p. 16) ซึ่งภาษาญี่ปุ่นนั้นถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร ในการแสวงหาความรู้ใหม่ ในการศึกษา ในการประกอบอาชีพ ในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมระหว่างประเทศไทยกับประเทศญี่ปุ่นอันจะนำมาซึ่งความร่วมมือกันในด้านต่างๆเช่น ด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมฯลฯ หากคนไทยมีความรู้ความเข้าใจในภาษาญี่ปุ่นและสามารถสื่อสารกับคนญี่ปุ่นได้แล้วก็จะเปิดโอกาสที่ดีในการจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง สังคมและประเทศชาติต่อไป

ปี พ.ศ.2558 ประเทศไทยจะเข้าร่วมประชาคมอาเซียน ซึ่งประกอบด้วย 10 ประเทศ คือ กัมพูชา ไทย บรูไนดารุสซาลาม พม่า ฟิลิปปินส์ มาเลเซีย ลาว สิงคโปร์ เวียดนามและอินโดนีเซีย โดยมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์สำคัญ คือ เพื่อสร้างความร่วมมือทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ การบริหาร สันติภาพและความมั่นคงส่วนภูมิภาค โดยมีจีนเกาหลีใต้และญี่ปุ่นเข้าร่วมในอาเซียนบวกสามเพื่อส่งเสริมความร่วมมือในระดับอนุภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงและเพื่อนำไปสู่การจัดตั้งชุมชนเอเชียตะวันออกเฉียง (East Asian Community) โดยให้อาเซียนและกระบวนการต่าง ๆ ภายใต้กรอบความร่วมมืออาเซียนบวกสามเป็นกลไกสำคัญในการผลักดันให้บรรลุเป้าหมาย เนื่องในโอกาสครบรอบ 10 ปีของการจัดตั้งกรอบความร่วมมืออาเซียนบวกสามเมื่อปี พ.ศ.2550 สะท้อนให้เห็นได้ว่าญี่ปุ่นให้ความสนใจในกลุ่มประเทศอาเซียนรวมถึงประเทศไทยตลอดมา ดังนั้นจึงเห็นได้ว่านอกจากภาษาอังกฤษที่จะเข้ามามีบทบาทแล้วภาษาจีน

ภาษาเกาหลีได้และภาษาญี่ปุ่นก็จะเข้ามามีบทบาทในประชาคมอาเซียนด้วยเช่นกัน(สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย, 2554)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 8) ได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นหนึ่งในแปดกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยกำหนดสาระสำคัญไว้ 4 ด้าน คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก ซึ่งภาษาญี่ปุ่นก็ได้บรรจุอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนนี้ด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, กระทรวง, 2551, หน้า 210) โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในการแสวงหาความรู้ ในการประกอบอาชีพและในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นรวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและยังสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมของไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าหลักสูตรการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม วิสัยทัศน์ของชุมชนโลก ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก อันจะนำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น นอกจากนี้ยังมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตอีกด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 220)

การเรียนตัวอักษรภาษาญี่ปุ่นนั้นประกอบด้วยตัวอักษร 3 ประเภท คือ ฮิรางานะ คาตากานะและคันจิ ซึ่งตัวอักษรคันจิที่กระทรวงศึกษาธิการประเทศญี่ปุ่นกำหนดให้เป็นตัวอักษรที่จำเป็นและใช้ในประจำวันมีทั้งสิ้น 2,136 ตัว (นิชิคาว่า โคทสึ, 2555, หน้า IV) และหนึ่งในบรรดาปัญหาของผู้เรียนที่พบได้บ่อย คือ การจดจำตัวอักษรคันจิ ตัวอักษรคันจินั้นเป็นอักษรที่มาจากภาษาจีน โดยประเทศญี่ปุ่นรับตัวอักษรนี้มาใช้ตั้งแต่อดีตจนกระทั่งถึงปัจจุบันนี้ ซึ่งอักษรคันจินั้นส่วนหนึ่งมาจากอักษรภาพและอีกส่วนหนึ่งซึ่งมีจำนวนมากที่มาจากการประดิษฐ์คิดค้นเองโดยไม่เกี่ยวกับอักษรภาพแต่อย่างใด ตัวอักษรคันจินึงตัวสามารถอ่านออกเสียงได้มากกว่า 1 ชนิดขึ้นไป กล่าวคือ สามารถอ่านได้ทั้งแบบญี่ปุ่นและแบบจีน ซึ่งในการอ่านทั้งแบบญี่ปุ่นและแบบจีนก็อาจสามารถอ่านออกเสียงได้มากกว่า 1 ชนิดอีกด้วยขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์และความเหมาะสมในการออกเสียงจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนและยากในการจดจำ นอกจากนี้การเรียนการสอนวิชา

ภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานในสถาบันการศึกษาของไทยยังประสบปัญหาอยู่หลายประการ (ปราณีและคนอื่น ๆ, 2545) เช่น ด้านการเรียนการสอนมีเนื้อหาที่ซ้ำซ้อน มาตรฐานที่หลากหลาย เวลาเรียนที่จำกัด จำนวนผู้เรียนในแต่ละห้องมีมากเกินไป การฝึกฝนในชั้นเรียนไม่เพียงพอ ทางด้านผู้สอนนั้น ผู้สอนมีจำนวนไม่มากส่วนใหญ่มีประสบการณ์ด้านการสอนไม่มาก เนื้อหาที่ทำการสอนก็แตกต่างกันไปตามผู้สอน ผู้สอนคนญี่ปุ่นในเมืองไทยมีจำนวนน้อยไม่เพียงพอกับความต้องการหรือในบางสถาบันไม่มีผู้สอนชาวญี่ปุ่นเลย ทางด้านหนังสือเรียนและสื่อการเรียนการสอนมีจำนวนไม่มาก ไม่น่าสนใจ ราคาแพง ส่วนใหญ่ไม่ได้ผลิตขึ้นเพื่อผู้เรียนชาวไทยโดยเฉพาะ ส่วนด้านผู้เรียนนั้น มีปัญหาการขาดความตั้งใจจริงในการเรียนภาษาญี่ปุ่น คิดว่าภาษาญี่ปุ่นยาก ขาดการฝึกฝนนอกชั้นเรียน (ปราณี จงสุจริตธรรม, 2550, หน้า 1)

จะเห็นได้ว่าวิธีการสอนในปัจจุบันที่มีประสิทธิภาพวิธีหนึ่งที่ใช้แก้ปัญหาเหล่านี้ได้คือวิธีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการเรียนการสอน เพราะผู้เรียนสามารถฝึกฝนและทบทวนบทเรียนได้เองตามเวลาที่สะดวก สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับสื่อมัลติมีเดียได้ทันที เช่นเดียวกับชั่วโมงการเรียนการสอนของผู้สอนกับผู้เรียนที่อยู่ในห้องเรียนตามปกติ ในปัจจุบันนี้ได้มีการใช้สื่อมัลติมีเดียกันเป็นอย่างมากเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บทเรียนสำเร็จรูปที่มีอยู่ในสื่อมัลติมีเดียได้ตามความสะดวกของผู้เรียน นอกจากนี้การเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียยังรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วยเพราะในสื่อมัลติมีเดียจะประกอบไปด้วยตัวอักษรที่น่ารัก ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวที่ไม่น่าเบื่อหน่ายและมีเสียงดนตรีที่ไพเราะประกอบอยู่ในสื่อมัลติมีเดียอีกด้วย การใช้สื่อมัลติมีเดียมี 7 รูปแบบดังนี้ คือ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543, หน้า 245) ด้านการสอน (tutorial instruction) ด้านการฝึกหัด (drills and practice) ด้านการจำลอง (simulation) ด้านเกมเพื่อการสอน (instructional games) ด้านการค้นพบ (discovery) ด้านการแก้ปัญหา (problem – solving) และด้านการทดสอบ (test) นอกจากนี้การใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนการสอนมีข้อดี มี 7 ข้อ ดังนี้ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543, หน้า 253) เป็นการเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน การใช้สื่อ ภาพที่เคลื่อนไหวตลอดจนดนตรีประกอบ จะเป็นการเพิ่มความเหมือนจริงและทำให้เกิดความเข้าใจต่อผู้เรียน สามารถจดจำคะแนนและพฤติกรรมของผู้เรียนไว้เพื่อการวางแผนในบทเรียนต่อไปได้ สามารถเก็บข้อมูลไว้ได้ทำให้นำข้อมูลนี้มาทำการศึกษาผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้โดยกำหนดบทเรียนให้แก่ผู้เรียนแต่ละคนและแสดงความก้าวหน้าให้ทราบได้ทันที ให้ความเป็นส่วนตัวแก่ผู้เรียน เป็นการช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนช้าสามารถเรียนตามศักยภาพของตนเองได้โดยไม่ต้องอายผู้อื่นและเป็นการขยายขีดความสามารถของผู้สอนในการควบคุมผู้เรียนได้อย่างใกล้ชิด เพราะสามารถนำเอาข้อมูลออกมาใช้ได้

จากแนวคิดของบุญศิญา เรื่องสมบูรณ (2549, หน้า 5) ได้ระบุถึงข้อดีของการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอนภาษา มี 6 อย่าง ดังต่อไปนี้ คือ สามารถตอบโต้กับผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะติดตามการเรียนตลอดเวลาเพราะผู้เรียนได้รับข้อมูลป้อนกลับ (feedback) ในการเรียนทันทีที่ตอบคำถาม สามารถเก็บข้อมูลได้มากจึงทำหน้าที่เสมือนหนังสืออ้างอิงให้ผู้เรียนหาข้อมูลตามที่ผู้สอนบันทึกไว้ได้อย่างกว้างขวางและทำให้เกิดเป็นหัวข้อสำหรับการฝึกบทสนทนาของผู้เรียนได้แล้วยังสะดวกในการจัดเก็บและเรียกออกมาใช้หรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลของบทเรียนเหล่านั้นได้สะดวก สามารถเป็นเพื่อนเล่นเกม ฝึกทางการเรียนการสอนได้ ดังนั้นผู้เรียนสามารถฝึกทักษะการเขียนการอ่านจากเกมคอมพิวเตอร์ได้ สามารถสนองความต้องการของผู้เรียนในการเรียนการสอนแบบอรรถภาพได้ดีคือ ทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะเฉพาะส่วนตัวในการฝึกโดยปราศจากความกลัวที่จะต้องเสียหน้าเมื่อตอบผิดในชั้นเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ทักษะพื้นฐานไปตามลำพังตามความรู้ความสามารถความเร็วช้าในการเรียนของแต่ละคนจึงมีประโยชน์ทั้งผู้ที่เรียนช้า เรียนเร็วหรือขาดเรียนให้สามารถเรียนตามบทเรียนได้ทัน คอมพิวเตอร์สามารถให้การเรียนการสอนได้ตลอดเวลาในจุดที่ซ้ำซากโดยไม่เบื่อหน่ายและไม่มีความหยุด จอภาพคอมพิวเตอร์สามารถเป็นตัวกระตุ้น (motivator) ต่อผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและเป็นผู้ช่วยสอนในการตรวจแบบฝึกหัด บันทึกคะแนนของทักษะพื้นฐานเพื่อให้ผู้สอนได้มีโอกาสเตรียมกิจกรรมการสื่อความหมายในชั้นเรียนต่อไป เช่น การอภิปราย การจำลองสถานการณ์ การสอนแบบโครงการหรือการแสดงอื่นๆของกลุ่มย่อยของผู้เรียนในชั้นเรียน ส่วนข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียนที่บันทึกไว้ผู้สอนสามารถนำมาพิจารณาเพื่อดูความก้าวหน้าของผู้เรียนได้และยังสามารถใช้ประเมินบทเรียนในโปรแกรมที่สร้างไว้ได้อีกด้วย ซึ่งการเรียนตัวอักษรคันจินั้นผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องหมั่นกลับไปทบทวนและฝึกฝนการเขียนเองที่บ้าน หากผู้เรียนมีสื่อการสอนที่สามารถทบทวนบทเรียนเองได้ที่บ้านแล้วก็น่าจะเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยในการพัฒนาตัวผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นอีกด้วย

ปัจจุบันนี้สื่อมัลติมีเดียมีบทบาทในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพเป็นอย่างมากต่อวงการศึกษานในประเทศไทย ซึ่งสื่อมัลติมีเดียการศึกษาที่ประกอบด้วยรูปภาพนั้นมีข้อดีคือ รูปภาพสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อตัวบทเรียน สร้างความรู้ความเข้าใจ ความจำต่อบทเรียนได้ดีขึ้น เกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดมโนทัศน์ได้ง่าย สามารถสร้างความคิดรวบยอดให้กับผู้เรียน มีอิทธิพลต่อการจำมากกว่าสิ่งเร้าตัวอื่น ทำให้การเรียนการสอนง่ายแก่การเข้าใจยิ่งขึ้น (บุญศิญา เรื่องสมบูรณ, 2549, หน้า 9) ซึ่งภาพที่นำมาใช้นั้นจะต้องสามารถทำให้ผู้เรียนรับรู้และจำได้โดยใช้ภาพที่ผู้เรียนคุ้นเคย ใกล้เคียงกับชีวิตจริงหรือประสบการณ์ของผู้เรียน และตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้สอนเพื่อให้มีพื้นฐานของการเข้าใจที่ตรงกัน (ฉัฐกร สงคราม,

2554, หน้า 110) ดังนั้นภาพจึงมีอิทธิพลอย่างมากในการที่จะนำมาเสนอข้อมูลช่วยในการสร้างความจำในลักษณะเชื่อมโยงเพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เชื่อมโยงได้ดียิ่งขึ้นโดยใช้ภาพง่ายๆ ซึ่งจะง่ายต่อการทำความเข้าใจที่ตรงกันไม่ว่าจะใช้กับผู้เรียนในกลุ่มใดก็ตาม ดังนั้นผู้สอนจึงควรหาวิธีการหรือสื่อในการสอนต่างๆมาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สามารถจดจำตัวอักษรคันจิเหล่านี้ได้ดียิ่งขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนจะสามารถเรียนภาษาญี่ปุ่นได้อย่างสนุกสนานควบคู่กับการเรียนรู้ต่อไปได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกที่จะพัฒนาสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ขึ้นมาทำการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ และเพื่อเป็นการควบคุมตัวแปรเรื่องเพศ ผู้วิจัยจึงทำการทดลองกับนักเรียนเพศหญิง เพราะมีความสามารถทางภาษาสูงกว่าเพศชาย (วิทยา มานะวานิชเจริญ, 2557) และจากผลการวิจัยเรื่อง EF Education First's English Proficiency Index พบว่าเพศหญิงมีความสามารถทางภาษาอังกฤษมากกว่าเพศชาย (Education First, 2012) ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 นั้นเป็นนักเรียนที่เพิ่งจะได้เรียนภาษาญี่ปุ่นและตัวอักษรคันจิเป็นครั้งแรกตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ และจากการที่ตัวอักษรคันจิส่วนหนึ่งกำเนิดจากรูปภาพ การนำเอาสื่อมัลติมีเดียมาใช้สอนร่วมกับรูปภาพน่าจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำตัวอักษรคันจิและความหมายได้ง่ายขึ้น โดยผู้วิจัยหวังว่าสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมานี้จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง ตัวอักษรคันจิที่สูงขึ้นและหากผู้เรียนนำกลับไปฝึกหัดทบทวนเป็นประจำก็จะทำให้จดจำอักษรคันจิและความหมายได้ดียิ่งขึ้นซึ่งจะเป็นวิธีการเรียนที่ตอบสนองต่อการเรียนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางได้อย่างแท้จริง

### คำถามของการวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีคุณภาพในระดับดีมากหรือไม่ ในด้านต่อไปนี้
  - 1.1 ด้านเนื้อหา
  - 1.2 ด้านเทคโนโลยี
2. สื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่ ซึ่งประกอบไปด้วย
  - 2.1 ด้านประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน ( $E_1 = 80$ )

2.2 ด้านประสิทธิภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้รวมทุกบทเรียน ( $E_2 = 80$ )

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษป้อน เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนจากสื่อมัลติมีเดียสูงกว่าการเรียนรู้ตามปกติหรือไม่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษป้อน เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีคุณภาพในระดับดีมากในด้านต่อไปนี้

1.1 ด้านเนื้อหา

1.2 ด้านเทคโนโลยี

2. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษป้อน เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่มีความเหมาะสมในด้านประสิทธิภาพซึ่งประกอบไปด้วย

2.1 ด้านประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน ( $E_1 = 80$ )

2.2 ด้านประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้รวมทุกบทเรียน ( $E_2 = 80$ )

3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษป้อน เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียกับการเรียนรู้แบบปกติ

### สมมติฐานของการวิจัย

จากงานวิจัยของวิไลวรรณ วงศ์จินดา (2549) ทนงศักดิ์ จันทบุรี (2550) จารุลักษณ์ บัวภาเรือง (2551) นเรศร์ บุญเลิศ (2551) นาดยา แก้วไสและผะอบ พวงน้อย (2553) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผู้วิจัยจึงได้แนวทางในการตั้งสมมติฐานดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาอังกฤษป้อน เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

## ขอบเขตการวิจัย

### 1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน 54 คน

### 2. ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ใช้เวลาทดลองสอนทั้งหมด 20 ชั่วโมง

### 3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

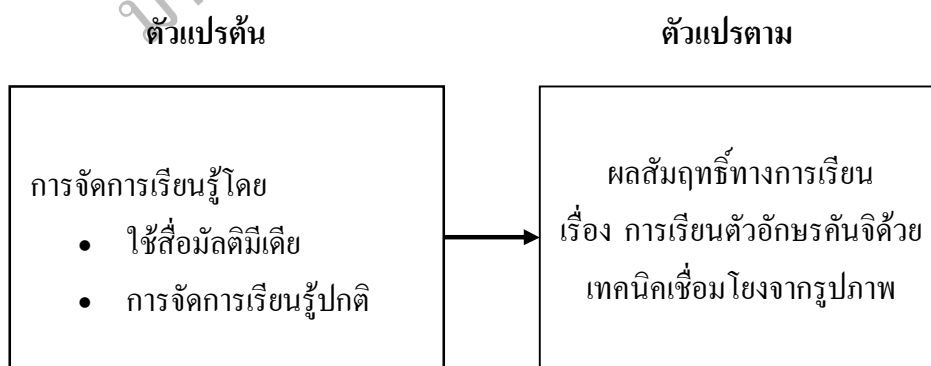
การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากหนังสือแบบเรียนภาษาญี่ปุ่น Akiko to tomodachi บทที่ 2 ถึงบทที่ 6 จากเล่มที่ 1 และ 2

### 4. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่องการเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพและการจัดการเรียนรู้ปกติ

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การวิจัยนี้ทำการทดลองกับประชากรเพศหญิงเท่านั้น
2. รูปภาพบางภาพที่นำมาใช้ในการเชื่อมโยงกับตัวอักษรคันจินั้นอาจไม่เกี่ยวข้องกับรูปภาพที่เป็นต้นกำเนิดของตัวอักษรคันจินั้นๆ

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**สื่อ** หมายถึง ช่องทางหรือตัวกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

**มัลติมีเดีย** หมายถึง โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการแสดงข้อมูลต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง เสียง ตัวอักษร ข้อความ ฯลฯ มารวมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นมา

**ตัวอักษรคันจิ** หมายถึง ตัวอักษรจีนที่ประเทศญี่ปุ่นรับเข้ามาใช้ในภาษาญี่ปุ่นซึ่งใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาญี่ปุ่น

**การเชื่อมโยงจากรูปภาพ** หมายถึง การนำเอารูปภาพที่มีความหมายสอดคล้องกับอักษรคันจิตัวนั้นๆ มาประกอบในการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยจำตัวอักษรคันจิได้ดีขึ้น

**คุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย** หมายถึง สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพมีความเที่ยงเชิงเนื้อหา ความสวยงามและความเหมาะสมในการนำไปใช้

**ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย** หมายถึง ความสามารถของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพที่ทำให้ผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาแล้วสามารถทำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนและหลังเรียนเสร็จแล้วจะได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80/80

**เกณฑ์ 80 ตัวแรก** หมายถึง จำนวนร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดที่ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนในแต่ละบทได้ถูกต้อง คิดเป็นร้อยละ 80

**เกณฑ์ 80 ตัวหลัง** หมายถึง จำนวนร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดที่ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเมื่อเรียนครบทุกบทได้ถูกต้อง คิดเป็นร้อยละ 80

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่ทำได้จากแบบทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียนที่วัดนักเรียนเรื่องการเรียนอักษรคันจิด้วยเทคนิคเชื่อมโยงจากรูปภาพจากสื่อมัลติมีเดียและการสอนปกติ



**การจัดการเรียนรู้ตามปกติ** หมายถึง การจัดการเรียนการสอน โดยมีครูเป็นผู้ให้ความรู้ ด้วยวิธีการบรรยายวิชาภาษาญี่ปุ่นจากหนังสือ Akiko to tomodachi บทที่ 2 ถึงบทที่ 6 จากเล่มที่ 1 และ 2 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในเรื่องตัวอักษรคันจิ โดยแบ่งตามเนื้อหาในหนังสือ เรียนออกเป็น 5 หน่วย คือ หน่วยที่ 1 หน่วยที่ 2 หน่วยที่ 3 หน่วยที่ 4 และหน่วยที่ 5

**นักเรียน** หมายถึง ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 54 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ของปีการศึกษา 2556

### **ประโยชน์ที่ได้รับ**

1. สามารถนำไปใช้เรียนรู้และพัฒนาศักยภาพได้ด้วยตนเอง
2. เป็นแนวทางในการเผยแพร่ความรู้ให้แก่ผู้สอนที่สนใจในการสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอน
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของผู้เรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น เรื่อง การเรียนตัวอักษรคันจิให้สูงขึ้น
4. เป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในวิชาภาษาญี่ปุ่นระดับที่สูงขึ้นไป รวมถึงกลุ่มสาระการเรียนอื่นๆอีกด้วย
5. เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าวิจัยเรื่องที่เกี่ยวข้องต่อไป