

# การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ศศิวิมล พชรศิลป์<sup>1</sup>  
อัญชลี ทองเอม<sup>2</sup>

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกม 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น 3) ศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกม 4) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน ซึ่งเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น 2 เครื่องมือที่ใช้คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นโดยใช้เกม 2) แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า Paired t- test ผลการวิจัยพบว่า 1) การเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณี นักเรียนมีความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยที่คะแนนแต่ละหน่วยการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม นักเรียนมีความรู้หลังเรียนสูงขึ้น มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 มากกว่านักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ 3) นักเรียนส่วนใหญ่มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม นักเรียนที่มีคะแนนเท่าเดิมและเพิ่มขึ้น ซึ่งมีจำนวนมากกว่านักเรียนที่มีคะแนนลดลง 4) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.37 )

คำสำคัญ : การพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เกม/คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น/ความคงทนในการเรียนรู้

<sup>1</sup> นักศึกษาหลักสูตร ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ธุรกิจบัณฑิต

<sup>2</sup> ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

## ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในศตวรรษที่ 21 มีการเจริญก้าวหน้าและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการติดต่อสื่อสารได้พัฒนากันอย่างรวดเร็วโดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการสื่อสารที่เติบโตและได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วมาก รวมทั้งการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ก็เรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้มีความสะดวกสบาย และเปิดโลกกว้าง ปัจจุบันภาษาต่างประเทศจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะภาษาใดก็ตาม เนื่องจากภาษานั้นเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมวิสัยทัศน์ของชุมชนโลกตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น การเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆได้ง่าย และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตที่กว้างขึ้น

กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสมทางสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้กำหนดยุทธศาสตร์พัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศที่สอง เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของคนไทยในเวทีระหว่างประเทศ และเตรียมพร้อมรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนและประชาคมโลกเพิ่มเติมขึ้นมา ดังนั้น ครูผู้สอนต้องการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ นำเอาภาษาต่างประเทศที่สองมาปรับใช้ เช่น นำกิจกรรมประจำวันต่างๆ มาเป็นบทเรียน จึงเป็นเรื่องสำคัญ การเรียนรู้ภาษาจากกิจกรรมที่ต้องทำเป็นประจำ ภาษาที่มีความจำเป็นและเป็นประโยชน์ต่อชีวิตของผู้เรียนจริงๆ ซึ่งเป็นภาษาที่ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ยิน ได้เห็น ได้ใช้ และควรได้เรียนรู้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ภาษาที่อยู่ในบริบทของชีวิตประจำวันของผู้เรียน ผู้เรียนจะมีความคุ้นเคย เพราะสามารถพบเห็นอยู่รอบตัวเป็นประจำ ไม่ต้องท่องจำ ไม่รู้สึกเป็นบทเรียนเหมือนภาษาที่พบในตำรา แต่สามารถเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทั้งด้านภาษาและชีวิตของผู้เรียนเอง เช่น ป้ายร้านค้า ชื่อถนน รายละเอียดของบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) ปฏิทิน ใบปลิวโฆษณาต่างๆ เมนูอาหาร ตารางสอน เป็นต้น

ภาษาญี่ปุ่นเป็นอีกหนึ่งภาษาที่นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับตัวภาษาทั้งในด้านเสียง คำศัพท์และโครงสร้างของภาษา ถึงแม้การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทยจะเริ่มต้นมานานเป็นระยะเวลามากกว่าสิบปีก็ตาม แต่การเรียนการสอนก็ไม่ประสบผลสำเร็จ จาก

สภาพปัญหาในการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น พบว่า เรื่องคำศัพท์ เสียง โครงสร้างของประโยคในภาษาญี่ปุ่นจะเป็นปัญหาในการพัฒนาความรู้และความเข้าใจในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งนักเรียนไทยส่วนมากมักมีคลังความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ค่อนข้างน้อยและไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้เป็นจุดอ่อนต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาญี่ปุ่นในด้านอื่น ๆ เป็นอย่างยิ่ง

นอกจากนี้ ข้อมูลจากกรมวิชาการ (2554) บันทึกไว้ว่า ผู้เรียนที่ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ จะไม่สามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์และไม่สามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์ในการติดต่อสื่อสารได้ในสังคม ซึ่งมีสาเหตุจากการขาดความเข้าใจในการเรียนรู้ ผู้สอนโดยส่วนใหญ่มักจะเน้นให้ผู้เรียนท่องจำคำศัพท์ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจการเรียน การเรียนการสอนส่วนใหญ่จะเน้นผู้สอนและการปฏิบัติตามคำสั่งของผู้สอนเป็นสำคัญ การเรียนรู้ดังกล่าวจึงไม่สัมฤทธิ์ผลและผู้เรียนไม่สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้อง ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าความรู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของภาษาและความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เป็นสิ่งที่บ่งชี้ให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนภาษา คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนภาษาในด้านทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ดีด้วย ผู้สอนควรจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนานและเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่มีความจำเป็นต่อชีวิตอย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี และสามารถนำความคงทนที่มีต่อการเรียนไปสู่การใช้จริงในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพด้วย

กิจกรรมเกม เป็นสื่อการสอนรูปแบบหนึ่ง ซึ่งผู้สอนสามารถนำไปใช้เพื่อสร้างความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปาริชาติ แม่นแยม (2545) และจิราพร สุขกรง (2552) พบว่าการใช้เกมในการเรียนรู้มีประโยชน์ในด้านความสนใจของผู้เรียนและยังช่วยให้การเรียนการสอนสนุกสนาน ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะติดตามบทเรียน นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถใช้เกมในขั้นตอนต่างๆ ของการเรียนการสอน คือ ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนการสอนเนื้อหา ขั้นตอนการทวนบทเรียน เป็นต้น การใช้เกมจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้องและจำสิ่งต่างๆ ได้แม่นยำยิ่งขึ้น เพราะเกมจะช่วยให้สิ่งที่เป็นนามธรรม มีความเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น การเรียนรู้โดยใช้เกม จะเป็นการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ปาก และทางประสาทสัมผัส หลากๆทาง เช่น ทางการฟัง การพูด การมองเห็น และการสัมผัส การเรียนในลักษณะนี้จะส่งผลให้การรับรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์อยู่จำนวนหนึ่ง ได้แก่ วรารักษ์ จิตต์หมวด (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ที่เรียนแบบมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ บงกช บุญเจริญ(2553) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลการใช้สื่อการสอนชุด Amazing Word ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์หลุยส์ จังหวัดฉะเชิงเทรา ชนิษฐา พุดทอง (2553) ได้ศึกษา การใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำคล้องจองภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนา ทักษะการจำคำศัพท์

ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบางฉาง สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 4 ธนฤต โพธิ์ซี (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่องผล การใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศน์) เป็นต้น

สำหรับการเรียนรู้และความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนการสอนคำศัพท์ ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนไทยยังมีไม่มากนัก โดยเฉพาะนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่ง มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ค่อนข้างอ่อน แม้จะมีการท่องศัพท์ทุกวัน แต่ก็ไม่สามารถช่วยให้นักเรียน จดจำคำศัพท์ได้ดี เนื่องจากเวลาที่จำกัด และปริมาณของคำศัพท์ที่มีมาก ผู้วิจัยเป็นผู้สอนวิชา ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น 2 พบว่ามีอุปสรรคและปัญหาในการเรียนภาษาญี่ปุ่น คือ ผู้เรียนไม่สามารถ จดจำความหมายของคำศัพท์ ไม่สามารถนำคำศัพท์มาใช้ได้อย่างถูกต้อง จากการศึกษางานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง พบว่า มีผู้ที่สนใจศึกษาเรื่อง การใช้สื่อหลากหลายสำหรับการเรียนรู้คำศัพท์กับผู้เรียน ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาหาแนวทางที่จะช่วยให้นักเรียนได้ จดจำคำศัพท์ โดยนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการสนับสนุนนโยบายการ จัดการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความหมายและมีความสุข ซึ่ง อาจส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนเพิ่มขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี
3. เพื่อศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ ดรุณีที่มีต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม

### สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี มีพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น หลังเรียนสูงขึ้น และผ่าน เกณฑ์ร้อยละ 80

3. หลังจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณี เรียนรู้คำศัพท์ ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกม ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ นักเรียนมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ ภาษาญี่ปุ่น ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป

### ขอบเขตของการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณี ปีการศึกษา 2558 จำนวน 12 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 580 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 (1 ห้อง จำนวน 30 คน) ซึ่งเรียน วิชาภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น 2 โดยสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

#### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น (Primary Variable) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม  
ตัวแปรตาม (Dependent Variable)

- 1) การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม
- 3) ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม
- 4) ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น

#### นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง การพัฒนาความสามารถของนักเรียนในการ บอกความหมายของคำศัพท์ และนำไปใช้ในประโยคได้ถูกต้องหลังจากที่การเรียนรู้สิ้นสุดในแต่ละ หน่วยการเรียนรู้ โดยพิจารณาคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เพิ่มขึ้นหรือลดลง

เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้อ ได้แก่ เกมทายภาพ เกมจับคู่ เกมบิงโก และเกมใบ้ท่าทาง

แบบทดสอบความสามารถ หมายถึง แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษา

ญี่ปุ่นก่อนและหลังการทำกิจกรรมโดยใช้เกมในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม วัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนหลังเรียน

ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น หมายถึง คะแนนความสามารถในการ เรียนรู้และมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการวัดซ้ำโดยใช้แบบทดสอบวัดผล

สัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิมครั้งที่ 2 โดยทิ้งระยะเวลาห่างจากครั้งที่ 1 ประมาณ 2 สัปดาห์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป

ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น

### เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น โดยใช้เกม จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 12 ชั่วโมง
- 2) แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 4 ชุด ๆ ละ 25 ข้อ
- 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน จำนวน 1 ชุด ๆ ละ 20 ข้อ
- 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงให้ผู้เรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ และข้อปฏิบัติเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยใช้เกม
2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ และใช้แบบทดสอบความรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น (Pre-test) แต่ละหน่วย ๆ ละจำนวน 25 ข้อ ก่อนทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม
3. เมื่อทำการทดสอบก่อนการทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมแล้ว ดำเนินการสอนอีกครั้งโดยการทำกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น จากนั้นทำการทดสอบหลัง (Post-test) การทำกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม ด้วยแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น หน่วยการเรียนรู้ หน่วยละ 25 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน โดยทำการสลับข้อ
4. หลังจากที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ครบทั้ง 4 ครั้งแล้ว ผ่านไป 1 สัปดาห์ ทำการทดสอบนักเรียน โดยทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ครั้งที่ 1 จำนวน 20 ข้อ จากนั้นทิ้งระยะเวลา 2 สัปดาห์ แล้วจึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ครั้งที่ 2 จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดิม แต่ใช้การสลับข้อในแบบทดสอบ
4. เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จาก แบบทดสอบ คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียนและหลังเรียนทั้ง 4 ครั้งและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 2 ครั้ง มาประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยวิธีทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมุติฐาน และสรุปผลการวิจัย

5. เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนทั้งหมด ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อการใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น
6. รวบรวมคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติและสรุปผล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. นำข้อมูลที่ได้จาก แบบทดสอบ คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียนและหลังเรียนทั้ง 4 ครั้งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 2 ครั้ง และแบบสอบถามความพึงพอใจ ทั้งหมด มาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สถิติในการวิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียน และใช้สถิติทดสอบสมมุติฐาน คือ การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง (Paired t-test)
2. ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล
3. สรุปผล อภิปรายผล โดยใช้รูปภาพ ตารางและการพรรณนา

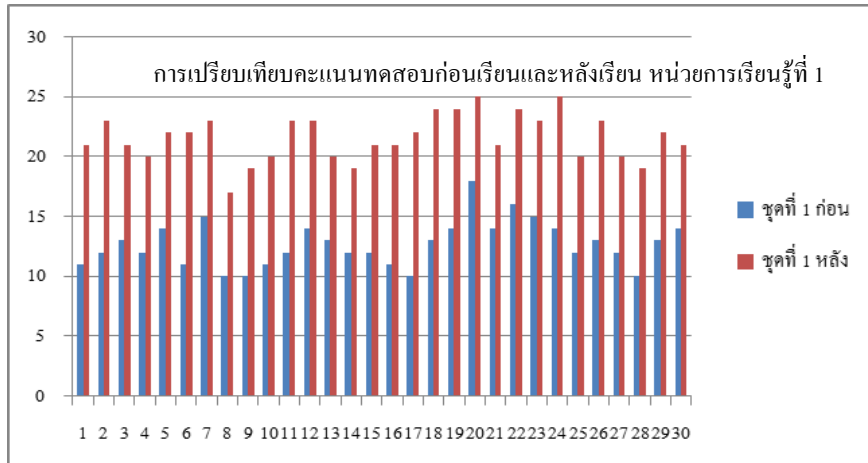
### ผลการวิจัย

จากการศึกษาพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี สรุปผล ดังนี้

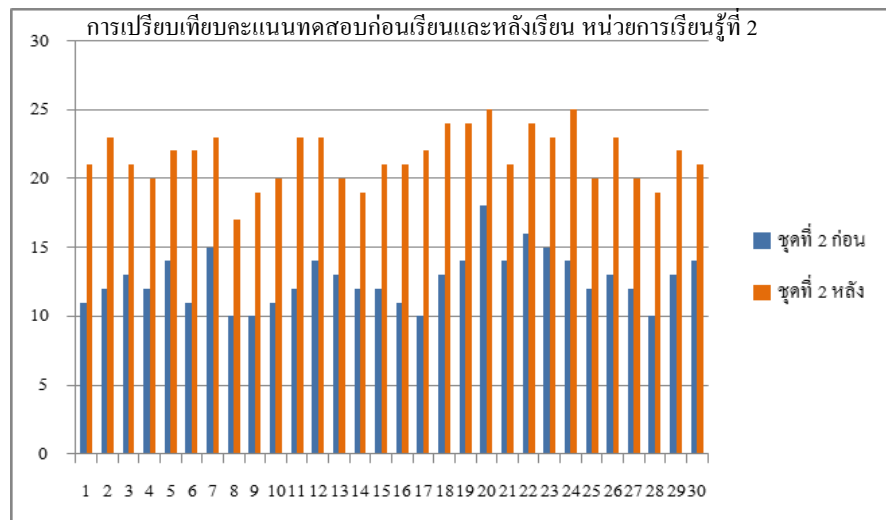
1) การเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี นักเรียนมีความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยที่คะแนนแต่ละหน่วยการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สรุปได้ว่า คะแนนการทดสอบหลังการเรียนรู้อำนาจภาษาญี่ปุ่น มีคะแนนสูงขึ้นทั้งหมด

และแสดงผลการเปรียบเทียบ โดยรูปภาพที่ 1 - 4

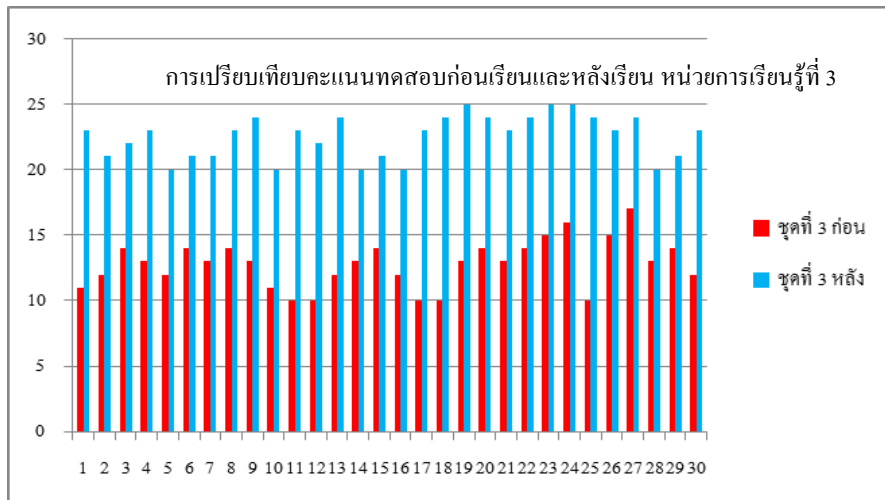


รูปภาพที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

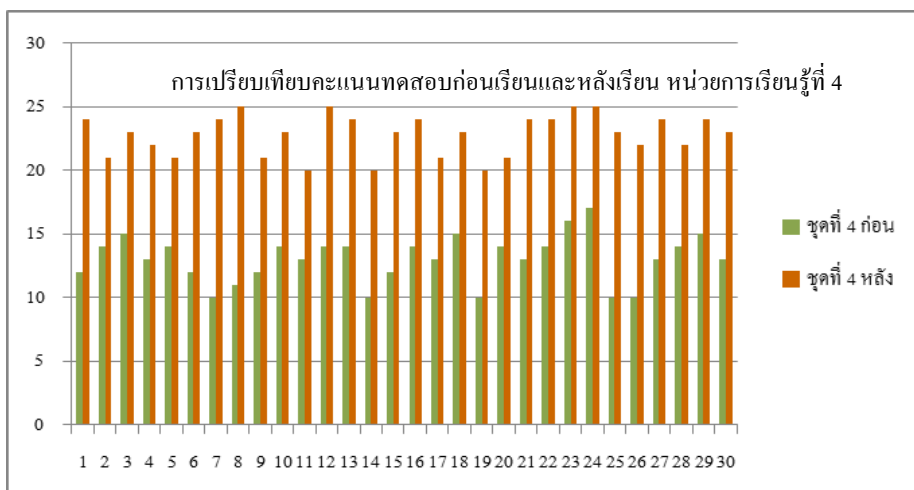


รูปภาพที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 2





รูปภาพที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 3



รูปภาพที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม นักเรียนมีความรู้หลังเรียนสูงขึ้น มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 มากกว่านักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์

3) ความคงทนการจดจำในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณี พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคงทนใน

การจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม นักเรียนที่มีคะแนนเท่าเดิมและเพิ่มขึ้น ซึ่งมีจำนวนมากกว่านักเรียนที่มีคะแนนลดลงโดยการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณีที่มีต่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.37)

## อภิปรายผล

จากการศึกษาพัฒนาการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามผลการวิจัย ดังนี้

1) การเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณี นักเรียนมีความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยที่คะแนนแต่ละหน่วยการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะเห็นได้ว่า Cruickshank (1977) กล่าวถึง เกมการศึกษา เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน หรือด้านศึกษา Gasser and Waldman (1979) ได้แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาออกเป็น 4 ประเภทคือ เกมฝึกไวยากรณ์ เกมฝึกการฟังเข้าใจ เกมฝึกคำศัพท์ และเกมฝึกทักษะการสื่อสาร Granger (1982) การใช้เกมในการเรียนรู้ภาษานั้นเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมมาก เนื่องจากเกมสามารถทำให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนภาษาที่เป็นรูปธรรม การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาจึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ง่าย นอกจากนี้เกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้มีความร่วมมือกันระหว่างผู้เรียน และ Aldrich (2005) กล่าวสนับสนุนว่า การเล่นเกมหรือการแข่งขัน จัดเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่น่าไปสู่ความสำเร็จในการเรียนการสอน ทั้งนี้เพราะการเล่นหรือการแข่งขัน ทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน มีความบันเทิงและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม นักเรียนมีความรู้หลังเรียนสูงขึ้น มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 มากกว่านักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ สอดคล้องกับ งานวิจัยของจิราพร สุขกรง (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สุพรรณิ เสนภักดี (2553) ได้ศึกษาการใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะกล้า กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ธนภฤต โพธิ์ซี (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำ

ศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศน์) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลการจำและความคงทนในการจำหลังการเรียน ทั้งระยะห่าง 1 สัปดาห์ด้วยเกมมัลติมีเดียของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดีย พบว่า คะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดียของนักเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

3) ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม นักเรียนที่มีคะแนนเท่าเดิมและเพิ่มขึ้น ซึ่งมีจำนวนมากกว่านักเรียนที่มีคะแนนลดลง โดยการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จำนวน 30 คน ซึ่งหลังจากการเรียนรู้โดยใช้เกมแล้ว ได้ทิ้งระยะเวลา 1 สัปดาห์ จึงทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนครั้งที่ 1 และใช้ระยะเวลาทดสอบระหว่างครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ประมาณ 2 สัปดาห์ สำหรับการทดสอบครั้งที่ 2 ได้ใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน แต่แบบทดสอบใช้การสลับข้อ พบว่า นักเรียนมีคะแนนเท่าเดิม จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.66 และมีคะแนนเพิ่มขึ้นจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.66 แต่มีนักเรียนที่มีคะแนนลดลง จำนวน 11 คน คิดเป็น ร้อยละ 36.66 จะเห็นได้ว่า นักเรียนที่มีคะแนนเท่าเดิมและเพิ่มขึ้น จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.33 ซึ่งมีมากกว่านักเรียนที่มีคะแนนลดลง ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม

ดังนั้น อาจสรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกม ซึ่งสอดคล้องกับ จิราพร สุขกรง (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักศึกษาที่ได้รับการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า ความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สุพรรณิ เสนภักดี (2553) ได้ศึกษาการใช้วิธีการสอนแบบโครงการเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะกล้า กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษานักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชนิษฐา พุดทอง (2553) ได้ศึกษา การใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำคล้องจองภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนา ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบางฉาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 4 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำคล้องจองภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 คะแนนทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำคล้องจองภาษาอังกฤษสูงกว่า 80% อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ธนกฤต โพธิ์ซี (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำศัพท์

ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศน์) เปรียบเทียบผลการจำและความคงทนในการจำหลังการเรียนรู้ทั้งระยะห่าง 1 สัปดาห์ด้วยเกมมัลติมีเดียพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดีย พบว่า คะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านเกมมัลติมีเดียของนักเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 และผลการศึกษาความคงทนในการจำของนักเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนและคะแนนหลังเรียนทั้งระยะ 1 สัปดาห์มีค่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 และ Murdok (1961) ได้ทดลองเกี่ยวกับความจำใน สภาพการณ์ คือ 20 เมื่อสิ่งเร้าเป็นคำเดี่ยว และสิ่งเร้าเป็นคำสามคำ พบว่า อัตราการลืมคำเดี่ยวในความจำระยะสั้นเมื่อเวลาผ่านไป วินาที ความจำคำเดี่ยวยังอยู่ในระดับ สูงกว่า 80% จึงสรุปได้ว่าอัตราการลืมในความจำระยะสั้นจะเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับจำนวนคำ นั่นคือ หากสิ่งเร้าประกอบด้วยคำเดี่ยว ๆ หรือหน่วยเดี่ยว ความจำจะลดลงในอัตราที่ ช้ามาก แต่หากสิ่งเร้าประกอบด้วยหน่วยหลายหน่วย เช่น พยัญชนะ ตัว หรือคำ 3 คำ ความจำจะลดลงในอัตราที่เร็วขึ้น

4. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี ที่มีต่อการใช้ชุดเกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น มีความพึงพอใจต่อการใช้เกม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.37 S.D = 0.68) เมื่อพิจารณารายด้านในแต่ละด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหา (Mean = 4.33 S.D = 0.70) ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ (Mean = 4.46 S.D = 0.62) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ (Mean = 4.37 S.D = 0.68) ซึ่งสอดคล้องกับ อัปสร อีซอ (2550) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียนการสอน สายวิชาการตลาด (ศึกษาเฉพาะกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิศาสตร์ภาคใต้) ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมสูงกว่าแบบไม่ใช้เกมประกอบการสอน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สิรวิวรรณ ใจกระเสน (2554) การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัว จังหวัดลำพูน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับ มากที่สุด นิติภูมิ แยมจิตร (2556) ได้ศึกษา การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องระบบเลขฐาน วิชาดิจิทัลเบื้องต้น ผลของการวิจัย พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.55 พชรพรรณ ชรารัตน์ (2557) การพัฒนาเกมการสอน เรื่อง การแปลงเลขฐาน ในระบบคอมพิวเตอร์ วิชาคณิตศาสตร์ คอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มทดลองความคิดเห็นของ ผู้เรียนต่อการจัดการเรียน เรื่อง การแปลงเลขฐานในระบบคอมพิวเตอร์ วิชาคณิตศาสตร์ คอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ที่เรียนโดยใช้เกมการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีค่าเฉลี่ยโดยรวม อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.49, S.D. = 0.07$ ) และณัฐวราพร

เปลี่ยนปรมาณ (2557) การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผลการวิจัยพบว่า  
ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้  
เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

### ข้อค้นพบในการวิจัยครั้งนี้

1. หลังจากที่นักเรียนทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนสูงขึ้นหลังทำ  
กิจกรรม โดยใช้เกม ทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็น  
การเรียนรู้ที่มีความหมาย และมีความสุข (Meaningful Reception Learning ของ ออซูเบล)

2. มีนักเรียนจำนวน 4 คน ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณา  
ผลการทดสอบหลังเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 และที่ 2 ซึ่งเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และ  
ยานพาหนะ นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ แต่ผลการทดสอบในหน่วยที่ 3 และที่ 4  
นักเรียนผ่านเกณฑ์ ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 เนื่องจากเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับคำคุณศัพท์และ  
คำกริยา ซึ่งเป็นคำศัพท์สั้น ๆ พบและใช้บ่อย ๆ จึงทำให้สามารถจดจำคำศัพท์นั้นได้เป็นอย่างดี จึง  
ทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นสำหรับนักเรียนในครั้งต่อไป

3. ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกมของนักเรียน ส่วนใหญ่มี  
ความคงทนเท่าเดิมและเพิ่มขึ้น เพราะเกมที่นำมาใช้เป็นเกมที่มีภาพประกอบ จึงทำให้นักเรียน  
สามารถจดจำได้ ถ้าพิจารณาเป็นรายข้อจะเห็นว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ครั้งที่ 1 และ  
ครั้งที่ 2 ไม่แตกต่างกัน เพราะลดลงเพียง 1 – 2 คะแนน มีนักเรียนจำนวน 1 คน ที่ลดลง 5  
คะแนน ในขณะที่ทำกิจกรรม ไม่มีความตั้งใจและไม่สนใจในการทำกิจกรรม จึงทำให้ความคงทน  
ในการจดจำลดลง แต่ถ้าพิจารณาจากคะแนนหน่วยการเรียนรู้ ทั้ง 4 หน่วยการเรียนรู้ จะเห็นว่า  
คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนเพิ่มขึ้นไม่มาก นั่นอาจหมายความว่า ผู้วิจัยอาจต้องทดสอบบ่อย  
ขึ้นเพื่อให้นักเรียนจะได้กลับไปทบทวนและได้จดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นด้วย

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. การจัดทำรูปภาพ ผู้สอนต้องใช้รูปภาพที่มีขนาดใหญ่และชัดเจนที่นักเรียนสามารถ  
มองเห็นได้ทั่วถึง

2. การทำกิจกรรมโดยใช้เกม ต้องอธิบายกติกาแต่ละเกมอย่างละเอียดและชัดเจน

3. การควบคุมชั้นเรียน ผู้สอนจะต้องดูแลอย่างใกล้ชิดและทั่วถึง โดยเดินไปรอบ ๆ  
ระหว่างที่นักเรียนกำลังทำกิจกรรม

4. ผู้สอนต้องตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์ที่จะนำมาใช้ในการทำกิจกรรม ให้  
ถูกต้องและตรงกับในเอกสารประกอบการเรียนของนักเรียน

5. ผู้สอนต้องค้นหาข้อมูลสำหรับการนำมาใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้ตรงตามวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้

6. ผู้สอนควรปรับสภาพห้องเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม

7. จากข้อเสนอแนะของนักเรียน คือ อยากให้มีส่วนเกมในทุกบทเรียน และมีเกมที่หลากหลายต่าง ๆ กัน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย ทำให้เข้าใจในคำศัพท์ที่ยากได้ง่ายขึ้น และทำให้เรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นขั้นสูงได้

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้เกมกับการเรียนรู้ทางภาษาอื่น ๆ เช่น ภาษาจีน ภาษาฝรั่งเศส ภาษาเกาหลี เป็นต้น

2. ควรศึกษาการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เช่น การสอนแบบ Role play การสอนแบบโมดูล เป็นต้น

### บรรณานุกรม

#### ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ชนิษฐา พุดทอง. (2553). *การใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคำคล้องจองภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. นครศรีธรรมราช คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพระนคร.

จิราพร สุขตรง. (2552). *ผลสัมฤทธิ์ ความคงทนและเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ*. นครศรีธรรมราช : การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.

ธนกฤต โพธิ์ซี. (2555). *ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม*. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

นิติภูมิ แยมจิตร. (2556). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่องระบบเลขฐานวิชาดิจิทัล*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

บงกช บุญเจริญ. (2553). *การศึกษาผลการใช้สื่อการสอนชุด Amazing Word ในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์หลุยส์. ฉะเชิงเทรา*.

- ปาริชาติ เม่นแยม. (2545). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบ และการสอนแบบปกติ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พชรพรรณ ชรารัตน์. (2557). การพัฒนาเกมการสอนเรื่องการแปลงเลขฐานในระบบคอมพิวเตอร์ วิชาคณิตศาสตร์ คอมพิวเตอร์ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ. มหาสารคาม : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วราธิษั จิตต์หมวด. (2548). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศิริขวัญ จันทร์พลอย. (2554). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักศึกษา ระดับ ปวช. ปีที่ 3 คณะอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. วิทยาลัยพาณิชยเทคโนโลยีและบริหารธุรกิจ : เชียงใหม่.
- สิริวรรณ ใจกระแสน. (2554). การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัวจังหวัดลำพูน. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สุพรรณณี เสนภักดี. (2553). การใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะกล้า. กรุงเทพมหานคร.
- อีซอ อัสสร. (2550). การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียนการสอนสายวิชาการตลาด (ศึกษานิเทศน์มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิศาสตร์ภาคใต้). ยะลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิศาสตร์ภาคใต้

### ภาษาต่างประเทศ

- Aldrich, C. (2005). *Learning by doing*. San Francisco : Pfeiffer.
- Ausubel, D. P. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune and Stratton.
- Cruickshank, D. R. N. (1977). *A first book of games and simulation*. Belmont, CA : Wadsworth.
- Gasser, M., & Waldman, E. (1979). *Song and games in the classroom, teaching English as a second or foreign language*. Rowley Massachusetts : Newbury House.
- Granger, C . (1982). *Play games with English (teacher's book)*. London : Heinemann Educational Books.
- Murdock, B. B. (1961). *The Retention of Individual Item*. Psychology.