

The Effects of Using Learning Activity Package Based on Communicative Language Teaching Approach with Role Play Activities for The Development of Japanese Learning Achievement and Speaking Ability of Grade 9 Students

Halutai Uwanawanit¹, Roongfa Kitiyanusan² and Dusit Khawloueng³

Faculty of Education, Burapha University, Thailand

¹E-mail: 63920267@go.buu.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-5944-5549>

²E-mail: rkitya@hotmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-5558-0298>

³Corresponding author e-mail: dusit@buu.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3691-9356>

Received 06/02/2025

Revised 19/02/2025

Accepted 25/03/2025

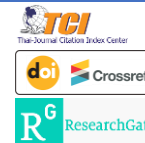
Abstract

Background and Aims: The purposes of this research are: 1) To develop an enlargement and find an efficient learning activity package based on the communicative language teaching approach. This was done with the role-play activities for grade 9 students based on the standard criteria 80/80. 2) To compare learning achievement before and after learning with an activity package based on the communicative language teaching approach, with the role-play activities for the grade 9 students. 3) To study the Japanese speaking abilities of grade 9 students after learning from the activity package. This was based on the communicative language teaching approach with role-play activities, with a 70 percent criterion. 4) To study the satisfaction of students towards learning by using an activity package based on a communicative language teaching approach with role-play activities.

Methodology: This research was Quasi-experimental research using a One-Group pretest-posttest design. The research samples were 23 grade 9 students who studied in the academic year 2023 at Chonradsadornumrung School, Chonburi Rayong Secondary Education Service Area Office. They were randomly selected by using cluster random sampling. The research instruments consisted of the activity package based on the communicative language teaching approach with role-play activities for the grade 9 students, 6 lesson plans, a Japanese language achievement test, the measure of students' Japanese speaking ability, and the satisfaction questionnaire about the activity package based on the communicative language teaching approach with the role-play activities. The statistics used in this research were mean, standard deviation, t-test for the dependent sample, and t-test for one sample.

Results: The results of the study were: Learning activity package based on a communicative language teaching approach with the role-play activities for the grade 9 students possessed the efficiency of 82.17/80.11. This was higher than the set 80/80 based on the standard criteria. The grade 9 students' posttest mean scores of learning achievement after learning with an activity package based on the communicative language teaching approach, with the role-play activities, were statistically significantly higher than the pretest mean scores at the .05 level. The Japanese





speaking ability of the grade 9 students after learning with an activity package based on the communicative language teaching approach, with the role-play activities, was statistically higher than the 70 percent criterion at the .05 level. The satisfaction of the grade 9 students with learning by using activity packages based on communication.

Conclusion: The learning activity package based on the communicative language teaching approach with role-play activities for grade 9 students was shown to be effective according to the established criteria. The students demonstrated higher achievement in the Japanese language subject after the lesson compared to before. Their Japanese speaking ability reached a very high level, higher than 70 percent. Additionally, students' overall satisfaction with learning through the activity package was at a high level.

Keywords: Learning Activity Package; Communicative Language Teaching Approach; Role Play Activities; Japanese Speaking Ability



ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หฤทัย ยวนะวนิช¹, รุ่งฟ้า กิติยานุสันต์² และดุสิต ขาวเหลือง³

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ 3) เพื่อศึกษาความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ

ระเบียบวิธีการวิจัย: การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pre-test Post-test Design กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน โรงเรียนชลราษฎรอำรุง ปีการศึกษา 2566 ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ชุด กิจกรรม 2) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาญี่ปุ่นระดับต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และ 4) แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นมีลักษณะเป็น Rubric โดยมีหัวข้อการประเมินจำนวน 4 หัวข้อ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ หาค่าความเหมาะสมและค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที่แบบ t-test for the dependent sample และการทดสอบค่าที่แบบ t-test for one sample

ผลการวิจัย: ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.17/80.11 ตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

สรุปผล: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมากซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้; แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร; กิจกรรมบทบาทสมมติ; ความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่น

บทนำ

ศตวรรษที่ 21 โลกเห็นความสำคัญของภาษาต่างประเทศชัดเจนมากขึ้นควบคู่ความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 จึงให้ความสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดให้ผู้เรียนทุกระดับชั้นต้องเรียนภาษาอังกฤษและให้เลือกภาษาต่างประเทศอื่นๆ ตามความพร้อมของสถานศึกษาและความต้องการของผู้เรียน ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศควรพัฒนาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556: 2) ซึ่ง 4 ทักษะที่กล่าวมานั้นทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร การพูดเป็นเครื่องมือสื่อความหมายที่ดีกว่าวิธีอื่นๆ และนับว่าเป็นแกนกลางอันยิ่งใหญ่ในการสร้างความเข้าใจระหว่างกัน การพูดเป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนทักษะอื่นเช่นเดียวกับการฟัง (แสงระวี ดอนบัวแก้ว, 2558: 146)

โรงเรียนชลราษฎรอำรุง จังหวัดชลบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง เปิดสอนวิชาภาษาญี่ปุ่นสำหรับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ตามกรอบตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งผลการจัดการเรียนรู้ในปีการศึกษา 2563 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนภาษาญี่ปุ่นระดับต้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร้อยละ 32 ต่ำกว่าค่าเป้าหมายของสถานศึกษา (ร้อยละ 70) ผลการเรียนรู้ในด้านความสามารถในการพูดมีนักเรียนร้อยละ 52.48 ความสามารถในการพูดต่ำกว่าค่าเป้าหมายของสถานศึกษา (ร้อยละ 70) (โรงเรียนชลราษฎรอำรุง, 2563) ปัญหาของนักเรียนส่วนใหญ่ คือ เมื่อมีกิจกรรมที่จะต้องพูดนักเรียนรู้สึกกลัวไม่กล้าที่จะพูด ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถพูดภาษาญี่ปุ่นได้ เหตุผลหนึ่งมาจากการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาต่างประเทศในประเทศไทย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะทักษะการพูด บางครั้งนักเรียนท่องจำเนื้อหาจากบทเรียนมาพูดเท่านั้น แต่ไม่เข้าใจความหมายหรือบริบทของประโยคนั้นจริง ดังนั้น การให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในห้องเรียนให้มาก จึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นมากหากต้องการให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญ

การเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในปัจจุบันนี้ ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner Center) โดยใช้เทคนิควิธีสอนที่หลากหลายเพื่อที่จะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเป็นการพัฒนาทักษะต่างๆ แก่ผู้เรียน การเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นกิจกรรมที่เข้ากับจุดประสงค์ของบทเรียน เน้นการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกและได้ใช้ประสบการณ์ที่มีอยู่สามารถแสดงความรู้สึกหรือความคิด ทศนคติได้ (อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ, 2555: 57)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเป็นแนวทางการพัฒนาความสามารถในการพูด เป็นเทคนิคการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน และยังสอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนภาษา ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่างๆ ฝึกใช้ความคิดและมีความกล้าในการใช้ภาษา รวมถึงเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นคู่และเป็นกลุ่ม รู้จักช่วยเหลือซึ่งกัน มีวินัยและความรับผิดชอบ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง (ทิศนา แหมมณี, 2562: 361)

นอกจากการเลือกใช้รูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียนแล้วควรให้ความสำคัญกับสื่อการเรียนรู้ และเลือกให้เหมาะสมกับพัฒนาการและการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ,

2551: 27) ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ จุดเด่นของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ เน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ไขปัญหา เป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนอย่างต่อเนื่องผสมผสานสาระการเรียนรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วนและสมดุลกัน ปลูกฝังคุณธรรมค่านิยมที่พึงประสงค์ (ทัศนคติ รามณรงค์, 2557) และยังสอดคล้องกับกฏิสรา จิตรชญาวิช (2562: 202-203) กล่าวว่าสื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับผู้สอนใช้ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์หรือสิ่งต่างๆ ระหว่างผู้สอนไปยังผู้เรียนได้อย่างดีและมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนจำบทเรียนได้เร็วและนาน เกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วผ่านการประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่เรียนตรงกัน และบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ
3. เพื่อศึกษาความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ

การทบทวนวรรณกรรม

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ สื่อการสอนชนิดหนึ่งที่เป็นสื่อผสม จัดขึ้นตามเนื้อหา สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ กิจกรรมต่างๆ จัดอย่างมีขั้นตอน ช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้บรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ การศึกษาความรู้ในชุดกิจกรรมเป็นการฝึกทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะการอ่านและสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ การทำแบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะการคิดท้ายชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาเป็น รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของกันและกัน (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553: 21)

การสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร เป็นการสอนภาษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้ได้ในชีวิตจริง โดยผู้เรียนได้รับการฝึกฝนทักษะทางภาษา และให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วในการใช้ภาษามากกว่าการเรียนรู้เพียงแค่หลักการใช้ภาษา โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ขั้นการฝึก (Practice) ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร (Production) (แสงระวี ดอนบัวแก้ว, 2558: 132)

กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) หมายถึง วิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนสวมบทบาท หรือแสดงบทบาทนั้นตามความรู้สึกนึกคิดและประสบการณ์ของผู้เรียนที่คิดว่าควรจะเป็น แสดงออกตามสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดไว้ซึ่ง

คล้ายกับสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และการแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม คือ ขั้นเตรียมการ ขั้นดำเนินการ และขั้นอภิปรายผลและสรุปผล (ทิตินา แคมมณี, 2566: 67)

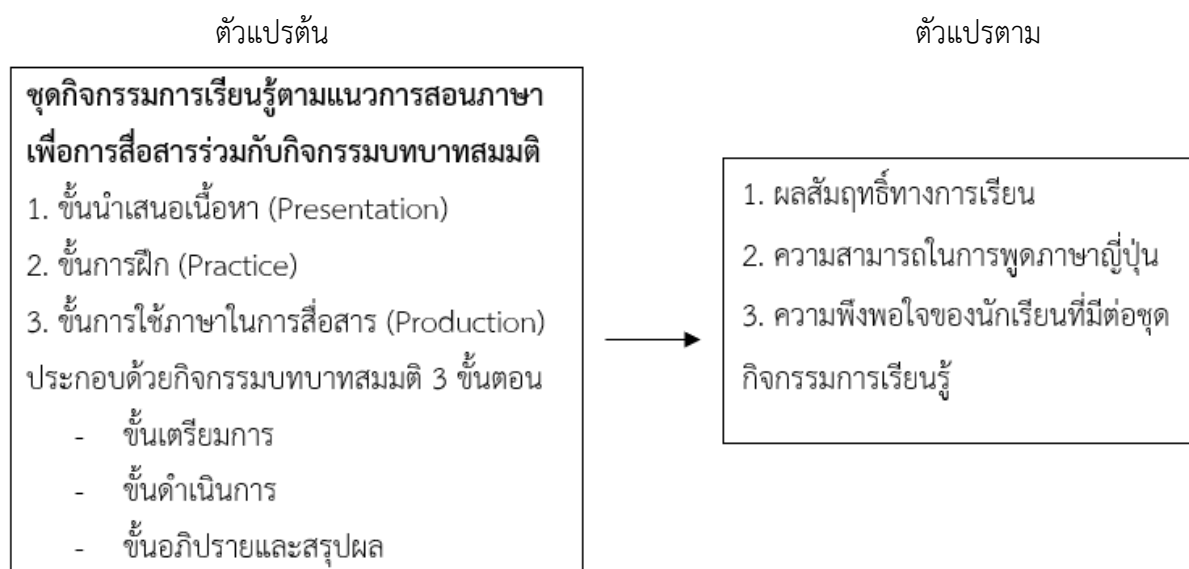
จากการสังเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงได้กรอบแนวคิดในการวิจัยโดยนำเอาการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและกิจกรรมบทบาทสมมติมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ดังนี้ 1) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาสาระการเรียนรู้โดยใช้คำศัพท์ รูปประโยค โครงสร้างทางภาษา วัฒนธรรมการใช้ภาษา ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย 2) ขั้นการฝึก (Practice) เป็นขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนจะดำเนินการจัดกิจกรรมในห้องเรียน โดยการฝึกปฏิบัติกิจกรรมทางภาษา การสนทนา ควบคุมการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนให้ถูกต้อง 3) ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร (Production) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติ 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ นำเข้าสู่สถานการณ์บทบาทสมมติที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เพื่อสร้างเสริมให้ผู้เรียนสนใจและกระตือรือร้นในการแสดงบทบาทสมมติ

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ ครูให้ข้อมูลผู้เรียนในด้านภาษาและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น คำศัพท์ รูปประโยค วัฒนธรรมการใช้ภาษา ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ จากนั้นให้ผู้เรียนฝึกฝนการแสดงการใช้ภาษาด้วยตนเอง เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม และเลือกผู้แสดงบทบาทให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เตรียมผู้สังเกตการณ์ เพื่อร่วมแสดงความคิดเห็น เมื่อผู้เรียนฝึกฝนภาษาได้คล่องแคล่วแล้ว ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปรายผลและสรุปผล เมื่อแสดงบทบาทสมมติแล้ว ผู้สังเกตการณ์แสดงความคิดเห็น อภิปรายผลการแสดง ความสามารถทางการใช้ภาษา ครูผู้สอนปรับปรุงแก้ไขสำนวนของผู้แสดง

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pre-test Post-test Design (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543: 249) เป็นการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว ทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาเรียน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาเพิ่มเติม กลุ่มโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ อำเภอเมืองชลบุรี ที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ชลบุรี ระยอง จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ 1. โรงเรียนชลราษฎรอำรุง 2. โรงเรียนชลกันยานุกูล 3. โรงเรียนชลบุรี (สุขบท) รวม 9 ห้องเรียน จำนวน 328 คน ปีการศึกษา 2566 โดยทุกโรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีผลการเรียนรู้โดยอ้างอิงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชลราษฎรอำรุง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 23 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ชุดกิจกรรม ได้แก่ ชุดที่ 1 เรื่องการซื้อของ ชุดที่ 2 เรื่องการเดินทาง มีวิธีการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและวิธีการสร้างชุดกิจกรรมจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหา สร้างชุดกิจกรรมและกำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรม

1.2 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กระทรวงศึกษาธิการและหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และคำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ เพื่อรวบรวมเนื้อหาที่นักเรียนต้องศึกษาในบทเรียน

1.3 วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ กำหนดหน่วยการเรียนรู้ เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ เวลาที่ใช้ สำหรับเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.4 สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ชุด ชุดที่ 1 เรื่องการซื้อของ ชุดที่ 2 เรื่องการเดินทาง แต่ละชุดประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) และคู่มือประกอบการใช้ชุดกิจกรรม (สำหรับครู)

1.5 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม มีเกณฑ์การพิจารณาและแปลความหมายแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 100) ซึ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยจากการประเมินครั้งนี้อยู่ระหว่าง 4.89 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

1.6 ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปใช้ทดลองหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556: 10) (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 ผลปรากฏว่า ครั้งที่ 1 การทดลองเดี่ยว นักเรียนจำนวน 3 คน ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 66.67/78.33 ครั้งที่ 2 การทดลองแบบกลุ่ม นักเรียนจำนวน 10 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 77.50/75.25 และครั้งที่ 3 การทดลองภาคสนาม นักเรียนจำนวน 37 คน ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 82.97/80.27 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ หลังจากนั้นนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มอย่าง

2. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาญี่ปุ่นระดับต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้วิธีการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ 3 จำนวน 6 แผน 12 ชั่วโมง มีวิธีการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

2.1 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และคำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ เพื่อรวบรวมเนื้อหาที่นักเรียนต้องศึกษาในบทเรียน

2.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการกิจกรรมบทบาทสมมติจากตำรา เอกสารและงานวิจัยต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในคู่มือประกอบการใช้ชุดกิจกรรม จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้

2.3 ดำเนินออกแบบการจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ

2.4 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม มีเกณฑ์การพิจารณาและแปลความหมายแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 100) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยจากการประเมินครั้งนี้อยู่ระหว่าง 4.97 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ทดลองสอน (Try out) พร้อมชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 37 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง หลังจากนั้นปรับปรุงแก้ไขและนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ มีลักษณะเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีวิธีการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างและการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดอิงเกณฑ์ โดยศึกษาตามแนวทางของสมนึก ภัททิยธนี (2549: 73) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ แบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ โดยครอบคลุมสาระการเรียนรู้และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด คือ ด้านคำศัพท์ ด้านไวยากรณ์ และด้านการสื่อสาร

3.2 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาให้ข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านเพื่อตรวจสอบคุณภาพหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (สมนึก ภัททิยธนี, 2549: 220) พบว่ามีแบบทดสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.95

3.3 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 37 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538: 179) และค่าอำนาจจำแนก (r) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 90) โดยคัดเลือกข้อสอบที่เข้าเกณฑ์ จำนวน 40 ข้อ ได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.38-0.76 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.30-0.79 และนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของโลเวท (Lovett) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 104) มีค่าเท่ากับ 0.95 จากนั้นจัดพิมพ์แบบทดสอบ และนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบประเมินความสามารถในการพูดของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ มีลักษณะเป็น rubric โดยกำหนดประเด็นการประเมิน 4 รายการ มีวิธีการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถในการพูดและการสร้างแบบประเมินความสามารถในการพูดภาคปฏิบัติ รวมทั้งศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นกระบวนกรวัดและประเมินผลความสามารถในการพูด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และคู่มือการวัดและประเมินผลการเรียนรู้หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียน แล้วนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างแบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่น

4.2 วิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อกำหนดเกณฑ์และประเด็นในการประเมินความสามารถในการพูด

4.3 สร้างแบบประเมินความสามารถในการพูดของนักเรียน ซึ่งมีลักษณะเป็น rubric โดยกำหนดประเด็นการประเมิน 4 รายการ คือ ความถูกต้องของเนื้อหา การออกเสียง ความคล่องแคล่ว และการแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด

4.4 เสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 37 คน และนำมาหาความเชื่อมั่นด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Method) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 และนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ มีวิธีการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

5.1 ศึกษากรอบแนวคิด ทฤษฎีหลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยสร้างแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 72) จำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรม ด้านภาษา ด้านการวัดประเมินผล และด้านประโยชน์

5.2 สร้างแบบสอบถามและเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านเพื่อตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ

0.90 ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 37 คน

5.3 คัดเลือกแบบสอบถามจำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.56-0.74 และนำมาหาความเชื่อมั่น (Inter rater reliability) ด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Method) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 และนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอร้องรับรองจริยธรรมโครงการวิจัยในมนุษย์ตามขั้นตอนการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากงานมาตรฐานและจริยธรรมในการวิจัย กองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยบูรพา เพื่อดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูล

2. ชี้แจงกลุ่มตัวอย่างให้ทราบถึงขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยคำนึงถึงจริยธรรมการวิจัย ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ จุดประสงค์ของการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ และขั้นตอนการเรียนรู้

3. ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน ใช้เวลาทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง

4. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 2 ชุดกิจกรรม ซึ่งมีแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน เป็นส่วนประกอบในชุดกิจกรรมใช้เวลา 12 ชั่วโมง

5. ในระหว่างเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมแต่ละชุดให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบย่อยประจำชุดกิจกรรมเพื่อนำคะแนนไปหาค่าประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1)

6. ประเมินความสามารถในการพูดของนักเรียนโดยใช้แบบประเมินความสามารถในการพูดที่สร้างขึ้น โดยดำเนินการประเมินระหว่างดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน

7. เมื่อนักเรียนเรียนจบครบทุกกิจกรรมแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) เพื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์และหาค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2)

8. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดและนำไปวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อ

1) หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E_1/E_2 และค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการทดสอบค่า t-test แบบ Dependent sample

3) เปรียบเทียบความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยการทดสอบค่า t -test แบบ One Sample

4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติโดยใช้คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากงานมาตรฐานและจริยธรรมในการวิจัย กองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยบูรพา โดยคณะกรรมการเห็นว่าโครงการวิจัยนี้เป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คะแนน	คะแนนรวม	คะแนนเต็ม	จำนวน (n)	ประสิทธิภาพ
คะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างบทเรียน (E_1)	378	20	23	82.17
คะแนนการทำแบบทดสอบหลังบทเรียน (E_2)	737	40	23	80.11
ประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 82.17/80.11				

จากตารางที่ 1 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 82.17 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 80.11 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.17/80.11 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ

การทดสอบ	<i>n</i>	คะแนน เต็ม	$\bar{x}$	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i> (Sig)
หลังเรียน	23	40	32.04	5.79	22	14.06*	.00
ก่อนเรียน	23	40	19.35	7.64			

**p* < .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติอยู่ที่ 32.04 คะแนน ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 19.35 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ผลการศึกษาความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 3 : การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	<i>n</i>	คะแนน เต็ม	μ	$\bar{x}$	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i> (Sig)
หลังเรียน	23	16	11.2	14.34	0.56	22	10.61*	.00

**p* < .05

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 14.34 คะแนน อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก และเมื่อทดสอบสมมติฐานพบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ

รายการที่ประเมิน	$\bar{x}$	<i>SD</i>	ระดับความ พึงพอใจ	อันดับ
ด้านเนื้อหา	4.45	0.64	มาก	3

รายการที่ประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
ด้านกิจกรรม	4.32	0.78	มาก	5
ด้านภาษา	4.62	0.61	มากที่สุด	1
ด้านการวัดประเมินผล	4.61	0.59	มากที่สุด	2
ด้านประโยชน์	4.43	0.72	มาก	4
รวม	4.48	0.68	มาก	

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ มีภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, $SD = 0.68$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, $SD = 0.61$) รองลงมาคือ ด้านการวัดประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, $SD = 0.59$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านกิจกรรม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$, $SD = 0.78$)

อภิปรายผล

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.17/80.11 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก มีกระบวนการสร้างที่เป็นระบบ มีหลักแนวคิดที่ดี ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ ความสมบูรณ์ และความถูกต้องและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จึงได้ชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ จากนั้นนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556: 8) ได้กล่าวไว้ว่า การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อเป็นการรับประกันว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน เมื่อมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สามารถนำไปสอนผู้เรียนได้ และจะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือช่วยสอนได้ดีทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่มุ่งหวัง รวมถึงเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เรียงลำดับเนื้อหาจากเรื่องที่ย่อยง่ายไปเรื่องที่ยากขึ้น บทเรียนมีความน่าสนใจเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และสามารถนำไปปรับใช้ได้ สถานการณ์จริง ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น กิจกรรมกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ การวิเคราะห์สถานการณ์ รวมทั้งสื่อและใบงานที่ใช้ในชุดกิจกรรมมีความหลากหลาย ใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมทำให้ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ ไม่เกิดความเบื่อหน่ายเมื่อต้องพูดสื่อสารจริง นักเรียนทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม เมื่อจบกิจกรรมนักเรียนจะทราบผลการประเมิน ทำให้เกิดความมั่นใจและนำไปพัฒนาตนเองซึ่งสอดคล้องกับสุนทร สีนธพานนท์ (2553: 21-22) กล่าวว่าการศึกษาความรู้ในชุดกิจกรรมเป็นการฝึกทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะการอ่านและสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ การทำแบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะการคิดท้ายชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาเป็น รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของกันและกัน ผลวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับญานิศา ชาญกิจกรณ์ (2562) ที่วิจัยเรื่องการพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์วิชาภาษาไทยป็นเรื่องตัวอักษรคาตาคะนะสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนวชิรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร ผลวิจัยพบว่า

ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์วิชาภาษาญี่ปุ่นเรื่องตัวอักษรคาตากานะ มีประสิทธิภาพ 82.15/80.70 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนมีการเตรียมพร้อมอย่างมีขั้นตอน ได้ผ่านการวิเคราะห์หลักสูตรอย่างเป็นระบบตามหลักรายวิชาภาษาญี่ปุ่น และยังออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลายให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ บุญรอด โชติวีระ (2564: 420) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เป็นการจัดบรรยากาศ กิจกรรม สื่อ สถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทำได้หลายวิธีการและหลายเทคนิครวมทั้งศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและกิจกรรมบทบาทสมมติ จึงได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นไปตามแนวคิดที่ สันทนา สุธาดารัตน์ (2557: 72) กล่าวว่า การสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษา เพราะได้ฝึกใช้ภาษาที่สอดคล้องกับภาษาที่ใช้จริง ทำให้ห้องเรียนมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี เพราะมีกิจกรรมและสื่อที่หลากหลาย และให้ลงมือทำจริงนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2562: 358) ที่กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์และสวมบทบาทในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ครูเป็นเพียงผู้กระตุ้นความคิดของนักเรียนผ่านการตั้งคำถาม รวมถึงสอดคล้องกับกุลิสรา จิตรชญาณิช (2562: 47) กล่าวว่า การตั้งคำถามเป็นการกระตุ้นความสนใจ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิม สรุปบทเรียน ทำให้ผู้เรียนรู้จักคิด ทั้งด้านเหตุผลและการวิเคราะห์ปัญหา นักเรียนจึงเกิดความมั่นใจในการแต่งบทสนทนาเป็นภาษาญี่ปุ่นโดยใช้ความคิดได้อย่างอิสระผ่านการแสดงท่าทาง น้ำเสียง และสามารถนำเอาภาษาที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการแสดงบทบาทสมมติ ในขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและไปปรับใช้ในสถานการณ์จริงได้ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับพรพิสาข์ จุนขุนทด (2564) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านและกิจกรรมบทบาทสมมติที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษภายหลังจากการได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติมีค่าเท่ากับ 14.34 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.38 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ มีขั้นตอนที่เป็นระบบ เนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องใกล้ตัวสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนได้สวมบทบาทผ่านการลงมือปฏิบัติจากกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ได้ฝึกการสนทนาทั้งแบบเดี่ยว แบบคู่ และแบบกลุ่มจนสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองผ่านการแสดงบทบาทที่กำหนดไว้ สอดคล้อง กับแสงระวี ดอนบัวแก้ว (2558: 135) ระบุว่าวิธีสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นวิธีที่สอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนภาษา คือมุ่งให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่างๆ ฝึกใช้ความคิด เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นคู่และเป็นกลุ่ม มีวินัย และมีความรับผิดชอบ นอกจากนี้ สุคนธ์ สินธพานนท์และคณะ (2562: 109) กล่าวว่า กิจกรรมบทบาทสมมติทำให้

ผู้เรียนใช้ไหวพริบในการแก้ปัญหาและตัดสินใจ นำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สร้างความสามัคคีระหว่างกลุ่ม เกิดการเรียนรู้ในการปฏิบัติให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ในสังคม บทเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้เกิดการเรียนรู้หลายด้านและมีส่วนร่วมในการ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Dela (2019) ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่โรงเรียน SMKN 3 Karawang ในปีการศึกษา 2017/2018 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติครั้งแรกเท่ากับ 58.08 และครั้งที่สอง เท่ากับ 58.06 หลังจากจัดกิจกรรมบทบาทสมมติคะแนนเฉลี่ยครั้งแรกเท่ากับ 83.07 และครั้งที่สองเท่ากับ 77.08 สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนการพูดดีขึ้น และสามารถพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนได้

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.48 ทั้งนี้ เนื่องจาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง มีงานเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม มีการใช้สื่อและอุปกรณ์ที่หลากหลาย ใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก กล้าตอบคำถาม และแสดงบทบาทสมมติตามกิจกรรมที่กำหนด ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ เกริก ท่วมกลางและจินตนา ท่วมกลาง (2555: 273) กล่าวว่าความพึงพอใจว่าเป็นความพอใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีสื่อ/นวัตกรรมที่สร้างขึ้นเป็นองค์ประกอบในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้จนบรรลุผลสำเร็จจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้ฝึกทักษะการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ทำกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดเพิ่มมากขึ้น รวมถึงเนื้อหาที่อยู่ในชุดกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับทิตนา แคมเมณี (2566: 70) ได้กล่าวว่า กิจกรรมบทบาทสมมติช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน พัฒนาทักษะในการตัดสินใจและแก้ปัญหา การเรียนการสอนใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมาก เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับผู้เรียนเพราะข้อมูลมาจากผู้เรียนโดยตรง เมื่อพิจารณาผลการศึกษาคความพึงพอใจเป็นรายด้านแล้วนั้น ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านภาษาอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.62 เนื่องจากนักเรียนได้ใช้ภาษาและวัฒนธรรมแบบฉบับเจ้าของภาษา ในการทำกิจกรรมตามสถานการณ์ต่างๆ อย่างหลากหลายและมีอิสระ มีการบูรณาการครบทุกทักษะการสื่อสาร รวมถึงได้ค้นคว้าหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองทำให้ได้พัฒนาทักษะทางภาษาของตนเอง รองลงมาคือ ด้านการวัดประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.61 ซึ่งครูผู้สอนมีวิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย มีขั้นตอนการประเมินอย่างชัดเจน ยุติธรรมและเหมาะสมกับกิจกรรม รวมถึงนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน และได้รับข้อมูลย้อนกลับหลังการประเมินเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข ผลวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับธัญญาภรณ์ พยอม (2566) ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

การศึกษาวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากมีการ

พัฒนาขึ้นตอนอย่างเป็นระบบตามหลักวิชาการ จัดสื่อประสมที่มีความหลากหลาย ตอบสนองการเรียนรู้ ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และช่วยแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล เรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก (Gradual Approximation) ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม (Active Participation) มีประสบการณ์แห่งความสำเร็จ (Successful Experience) และได้รับข้อมูลป้อนกลับในทันที (Immediately Feedback) ซึ่งเป็นหลักการหรือหัวใจสำคัญที่ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นอยู่ในระดับดีมากและสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด รวมถึงนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหรือประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ก่อนนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ ครูผู้สอนจะต้องเตรียมตัวให้พร้อม โดยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรม รวมทั้งจัดทำสื่อ เอกสารต่างๆ และตรวจสอบสื่อให้พร้อมก่อนทำกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อให้การปฏิบัติกิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอน และอยู่ในเวลาที่กำหนดจนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม เช่น การหาจำนวนคน/สัตว์/สิ่งของ จากโปรแกรม Jamboard หากนักเรียนไม่มีอินเทอร์เน็ตควรปรับรูปแบบการจัดกิจกรรมเป็นการทำกิจกรรมคู่ หรือกิจกรรมกลุ่มแทน
3. นักเรียนบางส่วนยังไม่ค่อยกล้าแสดงออก พูดตะกุกตะกักบ้างในบางครั้ง ครูผู้สอนควรเพิ่มกิจกรรมกลุ่ม โดยคละนักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน และเสริมแรงทางบวก เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเครียด เช่น การชมเชย ให้รางวัล ประเมินเป็นกำลังใจ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. จากผลการวิจัยความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารดังนั้นควรมีการวิจัยและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะทางการสื่อสารด้านอื่นๆ เช่น ด้านการฟัง ด้านการอ่าน หรือด้านการเขียน
2. จากผลการวิจัยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก แต่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าด้านอื่นๆ ดังนั้นจึงควรมีการวิจัยและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้อื่นๆ เช่น วิธีสอนโดยใช้เกม (Game) เทคนิค Think - Pair - Share หรือแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
3. ควรมีการวิจัยและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ สื่อประกอบการเรียนรู้ที่อยู่ในชุดกิจกรรมนักเรียนสามารถนำมาฝึกซ้ำได้ตลอดเวลา และให้มีเนื้อหาที่ยากขึ้นเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
4. ควรมีการศึกษาคงทนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่นหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางภาษาญี่ปุ่นและภาษาเยอรมัน*. กรุงเทพฯ: สกสศ.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ*. กรุงเทพฯ: เยลโล่การพิมพ์ (1998) จำกัด.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์*, 5(3), 7-20.
- ญาณิศา ขาญกิจกรรณ์. (2562). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์วิชาภาษาญี่ปุ่นเรื่องตัวอักษรคาตากานะสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนวชิรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร*. การศึกษาค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทัศนวรรณ งามณรงค์. (2557). *ชุดกิจกรรมการเรียนรู้*. Retrieved on 20 June 2023 from: <http://www.gotoknow.org/posts/561214>
- ทิตินา แคมมณี. (2562). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 23)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2566). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ (พิมพ์ครั้งที่ 14)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญาภรณ์ พยอม. (2566). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์นการพิมพ์.
- บุญรอด โชติวชิรา. (2564). *ภาษาเพื่อการสื่อสาร*. เชียงใหม่: ลักส์ก๊อปปี.
- พรพิสาข์ จุนขุนทด. (2564). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านและกิจกรรมบทบาทสมมติที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- โรงเรียนชลราษฎรอำรุง. (2563). *การวัดผลประเมินผลการเรียน*. ชลบุรี: โรงเรียนชลราษฎรอำรุง.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2543). *การวัดด้านจิตพิสัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2549). *การวัดผลการศึกษา*. กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- สันทนา สุธาดารัตน์. (2557). *ทฤษฎีการสอนภาษาอังกฤษ Theories of English Teaching*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง.



- สุคนธ์ สินธพานนท์, พงษ์จันทร์ สุขยิ่ง, จินตนา วีระเกียรติสุนทร และพิวัสสา นภารัตน์,. (2562). *หลากหลายวิธีสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน (ฉบับปรับปรุง ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์.
- แสงระวี ดอนบัวแก้ว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ. (2555). *เหลี่ยมหลังแลหน้าการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.
- Wulandari, W., Ayuningtias, D., & Yana, Y. (2019). THE USE OF ROLE PLAY TO IMPROVE STUDENTS' SPEAKING SKILLS. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*. 2. 416. <https://doi.org/10.22460/project.v2i3.p416-420>

