

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยรังสิต

DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT IN THE FOREIGN LANGUAGE LEARNING GROUP (JAPANESE) USING MULTIMEDIA FOR HIGH SCHOOL STUDENTS AT SUANKULARB WITTAYALAI RANGSIT SCHOOL

เจษฎา อัมระนันท์¹ และ สมภาพร มณีอ่อน²

Jessada Amranan¹ and Samaporn Manion²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี¹

อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี²

Master of Education Program, Curriculum and Instruction, Bangkokthonburi University¹

Lecturer, Master of Education Program, Curriculum and Instruction, Bangkokthonburi University²

Corresponding Author e-mail: jetsada99@yahoo.com

วันที่รับบทความ 9 พฤษภาคม 2568; วันที่แก้ไข 5 มิถุนายน 2568; วันที่ตอบรับ 7 มิถุนายน 2568

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ได้ศึกษาแนวคิด การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เป็นกรอบการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต เลือกเรียนวิชาเลือกเสรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น จีน อังกฤษ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน โดยวิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 4 ชนิด คือ 1) ชุดเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองรูปแบบออนไลน์ 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าร้อยละ 70
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อมัลติมีเดียช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างความพึงพอใจแก่นักเรียน จึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; สื่อมัลติมีเดีย; กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ; นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย; ภาษาญี่ปุ่น

Abstract

This research article aimed to: (1) enhance learning achievement in the foreign language learning group (Japanese) through self-directed learning; (2) compare students' learning achievement in the foreign language learning group (Japanese) using multimedia-based self-directed learning before and after instruction; and (3) examine students' satisfaction with multimedia-based learning management. This study employed a quasi-experimental design, utilizing the concept of multimedia-based learning management as its research framework. The sample consisted of 20 upper secondary students from Suankularb Wittayalai Rangsit School who were enrolled in elective courses in the foreign language learning group (Japanese, Chinese, English) during the second semester of the 2024 academic year. The participants were selected through simple random sampling using a lottery method.

Four research instruments were employed: (1) content and learning activity packages, (2) online self-directed learning plans, (3) multimedia-based learning achievement tests, and (4) student satisfaction questionnaires regarding multimedia-based learning. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The research findings revealed that: The students' learning achievement exceeded 70%. The post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .01 level. Student satisfaction with multimedia-based learning in the foreign language learning group (Japanese) was at the highest level overall.

The findings suggest that self-directed learning through multimedia can effectively enhance students' academic achievement and satisfaction. Therefore, this approach can be applied to improve teaching and learning in the foreign language learning group.

Keywords: Learning Achievement; Multimedia; Foreign Language Learning Group; Upper Secondary Students; Japanese Language

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 การสื่อสารถือเป็นทักษะสำคัญที่ส่งผลต่อความสามารถในการดำรงชีวิต การทำงาน และการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ภาษาในฐานะเครื่องมือสื่อสารจึงมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจระหว่างกันในระดับบุคคล ระดับชาติ และระดับโลก การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารได้ แต่ยังช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างทางวัฒนธรรม แนวคิด และค่านิยมของสังคมอื่น ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะการเข้าใจวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural understanding) ตามกรอบแนวคิดของทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (พนิตดา สีนบัว, 2565)

ทักษะทางภาษาที่จำเป็นสำหรับการสื่อสาร ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดย “การฟัง” ถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ เพราะการเข้าใจสิ่งที่ฟังเป็นเงื่อนไขเบื้องต้นในการตอบโต้ทางภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทยซึ่งจัดเป็นภาษาต่างประเทศ มีข้อจำกัดด้านโอกาสในการใช้ภาษา โดยผู้เรียนมักใช้ภาษาญี่ปุ่นเพียงในชั้นเรียนเท่านั้น ส่งผลให้พัฒนาการทางภาษาของผู้เรียน โดยเฉพาะทักษะการฟัง ยังไม่เป็นไปตามเป้าหมาย (สถาพร แพทย์จะเกร็ง และวิมาน ใจดี, 2565)

จากสถานการณ์ดังกล่าว โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ซึ่งเปิดสอนในแผนการเรียนศิลป์-ภาษาญี่ปุ่น ได้พบว่า นักเรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อหาภาษาญี่ปุ่นภายในชั้นเรียน ส่งผลให้ต้องพึ่งพาการทบทวนด้วยตนเอง ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความสำคัญของการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) โดยเฉพาะในรูปแบบออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา จึงได้พัฒนาเนื้อหาภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และสร้างความยืดหยุ่นในการศึกษา

อย่างไรก็ตาม จากการสืบค้นงานวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้อง พบว่ายังมี “ช่องว่างของความรู้” (knowledge gap) คือ ยังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาผลของการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นผ่านสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในบริบทของโรงเรียนที่มีแผนการเรียนเฉพาะทางด้านภาษาต่างประเทศโดยตรง ดังนั้น จากข้อมูลข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้สื่อมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต เพื่อที่สามารถนำบทเรียนภาษาญี่ปุ่นออนไลน์โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้ประกอบการเรียนการสอนให้แก่ นักเรียนในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้สื่อมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต
- 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต

การทบทวนวรรณกรรม

ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทสำคัญในระบบการศึกษา สื่อมัลติมีเดียถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มความพึงพอใจของผู้เรียน หลายงานวิจัยแสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียและเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (อภิเดช จิตรมุง, 2562; ภาณุมาศ หมอสินธ์ และคณะ, 2563) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนภาษาต่างประเทศที่ต้องอาศัยทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนควบคู่กัน เช่น ภาษาญี่ปุ่น

สื่อมัลติมีเดีย

อภิเดช จิตรมุง (2562) ได้กล่าวถึงบทเรียนในรูปแบบสื่อการสอนผ่านอินเทอร์เน็ตที่สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่ ภาณุมาศ หมอสินธ์ และคณะ (2563) ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ออนไลน์ (e-learning) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาและสถานที่เรียนได้ตามความสะดวก พร้อมทั้งมีช่องทางแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ส่งผลให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับพฤติกรรมของผู้เรียนยุคใหม่

การเรียนรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้ด้วยตนเองมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง Skager (1978) ชี้ว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นการพัฒนาการเรียนและประสบการณ์ส่วนบุคคล รวมถึงการวางแผนและประเมินผลการเรียนอย่างเป็นระบบ ขณะที่ Griffin (1987) และ ธัญมัย แฉล้มเขตต์ (2559) เห็นตรงกันว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเน้นที่การจัดประสบการณ์เฉพาะบุคคลเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้และวางแผนกิจกรรมของผู้เรียนเอง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของกระบวนการเรียนรู้ ได้รับการนิยามโดย วุฒิชัย ดานะ (2553) ว่าเป็นระดับความรู้และทักษะที่ผู้เรียนได้รับ ส่วน มณีญา สุราช (2560) แบ่งการวัดผลออกเป็นสองประเภท คือ การวัดผลด้านการปฏิบัติ และการวัดผลด้านเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะวิชาและเป้าหมายการเรียนรู้

ความพึงพอใจ

ในด้านความพึงพอใจของผู้เรียน Shelly (1975) ระบุว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกเชิงบวกที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนประสบความสำเร็จ ขณะที่ Mullins (1985) เสนอว่าความพึงพอใจเป็นทัศนคติที่มีต่อประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อแรงจูงใจและความมุ่งมั่นในการเรียน

การเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นในฐานะภาษาต่างประเทศ

สำหรับการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นในฐานะภาษาต่างประเทศ งานวิจัยของ Tanaka (2015) เน้นว่าภาษาญี่ปุ่นมีความเฉพาะตัว ทั้งระบบตัวอักษร การออกเสียง และไวยากรณ์ ทำให้ผู้เรียนต้องฝึกฝนทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียนควบคู่กัน รวมทั้งต้องเข้าใจบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารที่เหมาะสม (Suzuki & Nakamura, 2018; Yamamoto, 2016)

แนวทางการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นในฐานะภาษาต่างประเทศ

แนวทางการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นที่มีประสิทธิภาพมักเน้นการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Kato, 2017) สื่อเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะการฟังและพูดผ่านกิจกรรมเชิงโต้ตอบได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered approach) ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจและพัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Fujimoto, 2019; Saito, 2020) การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น แอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มออนไลน์ ยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้นอกเวลาและสถานที่เรียนได้อย่างยืดหยุ่น (Taniguchi & Watanabe, 2021)

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานวิจัยเหล่านี้มีความเชื่อมโยงกับการศึกษาปัจจุบันที่มุ่งเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นผ่านสื่อมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยเน้นการส่งเสริมทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างครบถ้วน พร้อมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม ยังขาดการศึกษาที่ผสมผสานทั้งสองแนวคิดเข้าด้วยกันในบริบทของการเรียนภาษาญี่ปุ่นระดับมัธยมศึกษา งานวิจัยนี้จึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนยุคใหม่

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ
มัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น)



ตัวแปรตาม

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น)
- ความพึงพอใจของนักเรียน

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ใช้รูปแบบการทดลอง one-group pretest-posttest design พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียน

สวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยเลือกวิชาเสรี (ภาษาญี่ปุ่น) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ที่เรียนวิชาเลือกภาษาญี่ปุ่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) จำนวน 20 คน โดยวิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 4 ชนิด ได้แก่ 1) ชุดเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองรูปแบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมเวลาสอน 12 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต มีลักษณะเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยพบว่าค่าความยากง่าย (P) มีค่าระหว่าง 0.53 ถึง 0.77 และ ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.23 ถึง 0.504) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต จำนวน 13 ข้อ โดยที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.859 เป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2567 ถึงเดือน เมษายน 2568 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย

1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้สื่อ มัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต

ตารางที่ 1 คะแนนของกลุ่มตัวอย่าง

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน 6 ครั้ง							การทดสอบ	
	ครั้งละ 10 คะแนน รวม 60 คะแนน							คะแนนเต็ม 20	
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6	รวม	ก่อนเรียน	หลังเรียน
รวม	146	152	138	8	9	8	1,005	215	350
เฉลี่ย	8.15	8.50	7.70	8.50	8.95	8.45	50.25	10.75	17.50
ร้อยละ	81.50	85.00	77.00	85.00	89.50	84.50	83.75	53.75	87.50

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผลคะแนนระหว่างการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเฉลี่ยเท่ากับ 50.25 คะแนน จาก คะแนนเต็ม 60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.75 ซึ่งถือว่าเป็นคะแนนที่สูงมาก และผลการทำแบบทดสอบหลัง เรียนมีคะแนนสูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียน คะแนนเต็ม 20 คะแนน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยที่ผล

การทดสอบก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.75 คิดเป็นร้อยละ 53.75 และผลการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.50 คิดเป็นร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนถึง 6.75 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 33.75

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	20	30	15.00	2.17	19	26.34**	.000
หลังเรียน			26.35	1.78			

** sig < .01

จากตารางที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของทางการเรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง คะแนนเต็ม 20 คะแนน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 ผลลัพธ์สะท้อนว่าการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

3. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น)

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	5.00	0.000	มากที่สุด
2.	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	5.00	0.000	มากที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3.	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	5.00	0.000	มากที่สุด
4.	กิจกรรมการเรียนการสอนมีความหลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหา รายวิชา	4.71	0.464	มากที่สุด
5.	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.63	0.495	มากที่สุด
6.	กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	5.00	0.000	มากที่สุด
7.	กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	4.58	0.504	มากที่สุด
8.	สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.56	0.588	มากที่สุด
9.	สื่อการสอนสามารถใช้งานได้ง่าย	4.96	0.204	มากที่สุด
10.	สื่อการสอนมีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน	4.88	0.338	มากที่สุด
11.	สื่อการสอนทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาง่าย	4.58	0.776	มากที่สุด
12.	ช่วยพัฒนาให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น	5.00	0.000	มากที่สุด
13.	ทำให้เกิดความสนใจและอยากเรียนในรายวิชาภาษาญี่ปุ่น	5.00	0.000	มากที่สุด
รวม		4.84	0.184	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดที่ค่าเฉลี่ย 4.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.184

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต พบว่านักเรียนมีผลการเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง สามารถกำหนดเวลาและรูปแบบการเรียนรู้ได้ตามความถนัด ทำให้เกิดความรับผิดชอบและแรงจูงใจภายในในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาญี่ปุ่น ยังจำเป็นต้องมีการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งการเรียนรู้ด้วยตนเองเอื้อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรวุฒิ บุรีจันทร์ (2564) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของนักศึกษาาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทย พณิชยการ ผลการวิจัย พบว่า 1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3/9 มีประสิทธิภาพ (E1 /E2) เท่ากับ 85.16/87.40 ซึ่งเป็นไป

ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปฐมวดี ขวัญสันเทียะ (2567) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น ระดับเบื้องต้น เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและ ทักษะการพูด ตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ผลการศึกษาพบว่า ทักษะการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียภาษาญี่ปุ่น ระดับเบื้องต้น ตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

จากผลการเปรียบเทียบพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของทางการเรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความเร็วและความเข้าใจของตนเอง โดยสามารถทบทวนเนื้อหาได้หลายครั้งตามความต้องการ ขณะเดียวกัน สื่อมัลติมีเดียที่ใช้ยังมีความน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในบทเรียน และส่งเสริมการจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เสียง ภาพ และวิดีโอ ช่วยให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย และเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงได้มากยิ่งขึ้น จึงทำให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าเดิม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างชัดเจนหลังการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประเมศวร์ สิริสุรภักดี และคณะ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์เรื่องหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิรารัตน์ ปิงเมือง (2563) ได้ทำการศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นโดยบูรณาการแนวการสอนวรรณกรรมสัมพันธ์ร่วมกับแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคมเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการพูด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกระบวนการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่น มีความสามารถด้านการพูดภาษาญี่ปุ่น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาญี่ปุ่นหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า กระบวนการเรียนการสอนภาษานี้ สามารถส่งเสริมความสามารถด้านการพูดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาญี่ปุ่น) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเนื่องมาจาก สื่อมัลติมีเดียสามารถสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในวิชาภาษาญี่ปุ่นที่ต้องอาศัยทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจวัฒนธรรม สื่อมัลติมีเดียจึงช่วยให้นักเรียนเห็นภาพจริงของการใช้ภาษา ทำให้การเรียนไม่จำเจ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะผ่านแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมเชิงโต้ตอบที่หลากหลาย นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมโดยใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจและกล้าแสดงออกมากขึ้น ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อเหล่านี้เพื่อออกแบบการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการและระดับความสามารถของนักเรียน ซึ่งส่งผลต่อความพึงพอใจโดยรวมในระดับสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีสุชาติ สินธุ์สุข (2563) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาต่างประเทศ ผลการศึกษาพบว่า พบว่านักเรียนที่ได้

เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียมีแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$)

สรุปองค์ความรู้

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองควบคู่กับสื่อมัลติมีเดีย พบว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนสามารถกำหนดจังหวะและวิธีการเรียนรู้ได้ตามความถนัดของแต่ละบุคคล เกิดความรับผิดชอบในตนเอง และเสริมสร้างแรงจูงใจจากภายใน ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะเดียวกัน สื่อมัลติมีเดียที่นำมาใช้ประกอบการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการดึงดูดความสนใจผู้เรียน และช่วยให้สามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการนำเสนอที่หลากหลาย เช่น ภาพ เสียง และวิดีโอ สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับบริบทจริงได้ดีขึ้น ทำให้การเรียนรู้เกิดความหมายและยั่งยืนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถสรุปองค์ความรู้จากการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 4 สรุปองค์ความรู้

หัวข้อ	เนื้อหา
องค์ความรู้/นวัตกรรมจากการวิจัย	การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองร่วมกับสื่อมัลติมีเดียช่วยพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีเรียนตามความถนัด และสื่อมัลติมีเดียช่วยกระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง
ผลการวิจัยที่สำคัญ	1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ 2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก 3. สื่อมัลติมีเดียช่วยเพิ่มความมีส่วนร่วม และการจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น
การถ่ายทอดและนำไปใช้ประโยชน์	- ทางวงวิชาการ: เผยแพร่ผลงานในวารสารวิชาการ / จัดอบรมสำหรับครูผู้สอน - ทางสถานศึกษา: ใช้เป็นแนวทางออกแบบการเรียนการสอนวิชาภาษาญี่ปุ่นในโรงเรียนอื่นๆ - ต่อสังคมและชุมชน: พัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยว / เสริมศักยภาพผู้เรียนในชุมชน - เชิงนโยบาย: สนับสนุนการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีและการเรียนรู้ด้วยตนเองในหลักสูตรสถานศึกษาทั่วประเทศ

ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาผู้เรียน ผู้ศึกษาขอเสนอแนะภายใต้ผลการศึกษา ดังนี้

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1. โรงเรียนและครูผู้สอนวิชาภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาญี่ปุ่น ควรนำผลการศึกษาที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนไปปรับใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในปีการศึกษาถัดไป

2. ควรนำแผนการสอนที่ใช้สื่อมัลติมีเดียมาเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศประเภทอื่น เช่น เกมดิจิทัล บทเรียนแบบร่วมมือ หรือกิจกรรมเชิงโต้ตอบในเนื้อหาสาระอื่น หรือในระดับชั้นเรียนที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพและความเหมาะสมของกิจกรรมต่าง ๆ

2. ควรศึกษาผลของกิจกรรมหลากหลายประเภทที่เน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อค้นหากิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในการส่งเสริมการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- คชาภักษ์ หลิมเจริญ, และเปรมวดี ณ นครพนม. (2567). การประยุกต์ใช้การสอนออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านภาษาญี่ปุ่นสำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นขั้นต้น. *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 21(3), 147-160.
- ปฐมาวดี ขวัญสันเทียะ. (2567). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ภาษาญี่ปุ่น ระดับเบื้องต้น เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและ ทักษะการพูด ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ*, 6(1), 31-44.
- ปรเมศวร์ สิริสุรภักดี, บริบูรณ์ ขอบทำดี, และธเรศวร์ เตชะไตรภพ. (2561). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์*, 4(1), 49-62.
- พนิตดา สีนบัว. (2565). การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 21(2), 208-225.
- ภานุมาศ หมอสินธ์, ณัฐวิทย์ บุญภาพ, สมาน กาบมาลา, สาธิต วงศ์จันทร์, และณภัทร วิหคน้อย. (2563). การอบรมออนไลน์เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์. *วารสารวิชาการ สถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 6(3), 347-357.

- วุฒิชัย ดานะ. (2552). *ความสัมพันธ์ระหว่างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในจังหวัดเลย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย].
- ศิริรัตน์ ปิงเมือง. (2563). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นโดยบูรณาการ แนวการสอนวรรณกรรมสัมพันธ์ร่วมกับแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการพูดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 43-59.
- ศรีสุชาติ สินธุ์สุข. (2563). ผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียต่อแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาต่างประเทศ. *วารสารวิจัยการศึกษา*, 15(2), 45-60.
- สถาพร แพทย์จะเกร็ง, และวิมาน ใจดี. (2565, 7-8 กรกฎาคม). *การพัฒนาบทเรียนภาษาญี่ปุ่นออนไลน์โดยใช้การเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีธาตุสมุทร* [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, นครปฐม.
- สุภาวีย์ บุรีจันทร์. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา*. [งานวิจัยพัฒนาทางการศึกษา, วิทยาลัยอรรถวิทย์พัฒนศึกษา].
- อภิเดช จิตรมุง. (2562). *รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self – Assessment Report: SAR) ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านดอนรูป* [เอกสารนำเสนอ]. รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self – Assessment Report: SAR) ปีการศึกษา 2563, สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1.
- Griffin, Colin. (1987). *Curriculum Theory in Adult Lifelong Education*. Antony Rowe Lid.
- Kato, H. (2017). *The role of multimedia in Japanese language education*. Tokyo University Press.
- Fujimoto, Y. (2019). Interactive activities for improving speaking skills in Japanese as a foreign language. *Journal of Language Learning*, 12(3), 45-60.
- Mullins, L. J. (1985). *Management and organizational behavior*. Pitman Publishing Limited.
- Saito, M. (2020). Learner-centered approach in Japanese language classrooms: Enhancing motivation and engagement. *Language Teaching Research*, 24(2), 123-139.
- Shelly, M. W. (1975). *Responding to Social Change*. Dowden Hutchison.
- Skager, R. (1978). *Lifelong education and evaluation practice*. Pergamon Press and the UNESCO Institute for Education.
- Suzuki, T., & Nakamura, K. (2018). Challenges in learning Japanese grammar for foreign learners. *Asian Journal of Linguistics*, 9(1), 30-44.

-
- Tanaka, R. (2015). Cultural aspects in Japanese language learning. *International Journal of Language and Culture*, 7(4), 75–89.
- Taniguchi, A., & Watanabe, S. (2021). *Using mobile apps to support Japanese language learning outside the classroom. Technology in Language Education*, 15(1), 50–67.
- Yamamoto, Y. (2016). The impact of cultural knowledge on Japanese language communication. *Journal of Cross-Cultural Communication*, 8(2), 98–110.