

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาความสามารถการบอกเวลาภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกม **すごろく**

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวนัฏฐิราพร ปั่นฟังบุญ

กลุ่มสาระฯ : ภาษาต่างประเทศ

ปีการศึกษา : 2563

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัย (ประเภท) สถิติ มีวัตถุประสงค์เพื่อ หาประสิทธิภาพของสื่อ เกม **すごろく** โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง/ประชากรที่ใช้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โดยสุ่มตัวอย่างแบบ เจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. แผนการสอนโดยใช้เกม **すごろく** ประกอบการสอน
2. เกม **すごろく** เรื่อง เวลา
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การจดจำตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น

วิเคราะห์หาข้อมูลเชิงสถิติ โดยใช้สถิติ

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

ผลการวิจัย พบว่า

การใช้เกม **すごろく** เรื่อง เวลาประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนบอกเวลาเป็นภาษาญี่ปุ่นได้ถูกต้อง แม่นยำและมั่นใจมากขึ้น จากการทดลองใช้แผนการสอนโดยใช้เกม **すごろく** ประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการบอกเวลาภาษาญี่ปุ่นของนักเรียน พบว่า เกม **すごろく** มีประสิทธิภาพ 80/81 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และมีคะแนนเฉลี่ย 32.6

การใช้เกม **すごろく** ประกอบการสอนสามารถพัฒนาทักษะการบอกเวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 ได้
