



# ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom ในการเรียนรู้อักษรคันจิในชีวิตประจำวันวิชาภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

## THE EFFECT OF USING ONLINE LEARNING ACTIVITIES WITH GOOGLE CLASSROOM ON USING KANJI SCRIPT IN DAILY LIFE IN JAPANESE SUBJECT FOR GRADE 10th STUDENTS

ศิริกร ลิ้มปศิริสุวรรณ, ปริญญา ทองสอน\*, สิริยุพิน ศุภรัตน์ชภัคชานา\*\*  
Sirikorn Limpasirisuwan, Parinya Tongson\*, Siriyupin Suthanatphakchana\*\*

นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
ปีการศึกษา 2563, e-Mail: aum.91linesw@gmail.com (Corresponding Author)

Student, Master of Education Program in Curriculum and Instruction,  
Faculty of Education, Burapha University, Academic Year 2020,  
e-Mail: aum.91linesw@gmail.com (Corresponding Author)

(Received: 2021, May 3; Revised: 2021, July 17; Accepted: 2021, July 23)

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom เรื่อง อักษรคันจิในชีวิตประจำวัน วิชาภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์เรื่อง อักษรคันจิในชีวิตประจำวัน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ด้วย Google Classroom แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ใน

\*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-Mail: parinya@buu.ac.th  
Asst. Prof., Department of Learning Management, Faculty of Education, Burapha University, e-Mail: parinya@buu.ac.th

\*\*อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-Mail: siriyupin@go.buu.ac.th  
Lecturer, Piboonbumpen Demonstration School, Faculty of Education, Burapha University, e-Mail: siriyupin@buu.ac.th,



การวิจัยคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติค่าที (*t test*) ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์โดย Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์โดย Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์, กุญแจคลาสุรม, อักษรคันจิในชีวิตประจำวัน

## ABSTRACT

The objectives of this research were to study the results of using online learning activities on Google Classroom on Everyday Kanji Characters in Japanese subject for 10th grade students and to study the students' satisfaction on the results of using online learning activities on Everyday Kanji Characters. The sample group used in this research consisted of 28 10th grade students from Section 4/1 at Piboonbumpen Demonstration School, Burapha University. The instruments used in this research were online learning activities on Google Classroom, achievement test, and student satisfaction measurement. The statistics used for testing were percentage, mean, standard deviation, and *t test*. The results showed that the learning achievement after using the online learning activity plan on Google Classroom on Everyday Kanji Characters for 10th grade students significantly higher at .05 level, and the overall student satisfaction toward the online learning activity plan on Google Classroom on Everyday Kanji Characters for 10th grade students was overall at the highest level.

**Keywords:** online learning activities, Google Classroom, everyday Kanji characters.



## บทนำ

ประเทศไทยมีการพัฒนาด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งทั่วโลกได้นำเทคโนโลยีเข้ามาปรับใช้กับการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะกิจกรรมการเรียนการสอนที่นำเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนร่วมในการฝึกอบรม รวมถึงการถ่ายทอดวิชาความรู้เพื่ออำนวยความสะดวกให้การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนง่ายขึ้น (ฟาฏินา วงศ์เลขา, ออนไลน์, 2556) นอกจากนี้จะมีความสะดวกแล้วยังช่วยในเรื่องเวลา เพราะการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา เรียนรู้ได้โดยไม่มีข้อจำกัดและเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต อีกทั้งยังประหยัดค่าใช้จ่ายเพราะการเรียนการสอนออนไลน์ไม่ต้องเสียเงินจ่ายค่าเทอมแพง และยังถ่ายทอดเนื้อหาได้ใกล้เคียงกับการสอนจริงของครูผู้สอนอีกด้วย การเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 แต่เดิมเป็นการปลูกฝังสังคมทางบ้านคือวัฒนธรรมการรับในตัวเอง เช่น ขาดความมั่นใจในตัวเอง เชื่อตามข้อมูลที่ได้รับโดยขาดการคิดไตร่ตรองให้รอบคอบ ไม่ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมที่สามารถทำให้เชื่อถือได้ ไม่มีความกระตือรือร้นต่อภาระงานที่ได้รับ ทำแต่งงานรูปแบบเดิม ๆ โดยไม่รับงานใหม่เพิ่มขึ้น ขาดทักษะในการทำงานเป็นทีม หน้าที่งานเดี่ยวมากกว่างานกลุ่ม ไม่มีคุณธรรม จริยธรรม เป็นต้น ทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้เพิ่มเติมในส่วนของวัฒนธรรมที่สร้างในตัวเอง เช่น มีความคิดสร้างสรรค์ มีความมั่นใจในตนเอง รู้จักแสวงหาความรู้เพิ่มเติมสิ่งใหม่ ๆ รู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวัน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมและหน้าที่ของตนเอง ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2557)

ปัญหาการเรียนรู้อักษรคันจิของคนไทยมีความเรื้อรังมายาวนาน โดยเฉพาะการเรียนตัวอักษรคันจิ เพราะอักษรคันจิในภาษาญี่ปุ่นมีความซับซ้อนและเป็นอักษรแทนความหมาย มีความแตกต่างกับตัวอักษรไทยมาก อักษรคันจิมีความหลากหลายทั้งด้านการอ่านออกเสียง เช่น การอ่านออกเสียงแบบภาษาจีน การอ่านออกเสียงแบบภาษาญี่ปุ่น จึงส่งผลให้เกิดความสับสนอย่างมาก ไม่ใช่เพียงเท่านั้น อักษรคันจียังมีรูปร่างที่แตกต่างต่างกัน รวมถึงจำนวนเส้นของตัวอักษรที่มีความยากและหลากหลาย ส่งผลทำให้จดจำได้ยาก (ปาจรีย์ วิวัฒนปฐพี, 2560)

การประยุกต์ระบบสารสนเทศกับการเรียนการสอนในโรงเรียนนับว่ามีความจำเป็นอย่างมาก โรงเรียนควรให้การสนับสนุนระบบเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้เป็นสื่อการสอน เพราะมีความสะดวกและรวดเร็ว สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่มีข้อจำกัดบนเครือข่ายออนไลน์



จึงเหมาะสำหรับห้องเรียนตามนโยบายของการศึกษา 4.0 (สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

ดังนั้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำสื่อออนไลน์เข้ามาปรับใช้ในการเรียนการสอนเรื่อง อักษรคันจิในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จะทำให้นักเรียนได้รับ ประโยชน์จากการเรียนภาษาญี่ปุ่นในรูปแบบสื่อดิจิทัล ช่วยเรื่องการเรียนรู้ มีความสุข ในการเรียน เพราะสื่อออนไลน์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้นั้นเป็นลักษณะรูปแบบเกมออนไลน์ ซึ่ง ส่งผลทำให้การเรียนรู้ตัวอักษรคันจิในภาษาญี่ปุ่นเป็นเรื่องง่าย มีความน่าสนใจมากขึ้นและ สามารถช่วยทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา ฝึกหัดการออกเสียงการอ่านและนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้จริง ช่วยให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นกว่าเดิม

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom เรื่อง อักษรคันจิในชีวิตประจำวัน วิชาภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อกิจกรรมออนไลน์ เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน

### สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom ในการเรียนรู้ เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน วิชาภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi experimental research) เพื่อศึกษา การใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน วิชาภาษาญี่ปุ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อกิจกรรมออนไลน์ เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง** ประชากรคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ภาคเรียนที่ 2/2562 ทั้งหมด 3 ห้อง จำนวน 108 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ภาคเรียนที่ 2/2562 ทั้งหมด 3 ห้อง จำนวน 108 คน



ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) ซึ่งจัดห้องเรียนแบบคละกัน จำนวน 28 คน ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการวิจัยคือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 12 คาบ

**การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้** เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาตามรายวิชา ภาษาญี่ปุ่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้แก่ อักษรคันจิในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีทั้งหมด 5 หมวด ดังนี้

#### ตารางที่ 1 เนื้อหาการเรียนรู้ และเวลา

แผนการจัดการเรียนรู้	ชื่อเรื่อง	จำนวน (คาบ)
ทดสอบก่อนเรียน		1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	อักษรคันจิหมวดตัวเลข	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	อักษรคันจิหมวดครอบครัว	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	อักษรคันจิหมวดตำแหน่งและทิศทาง	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	อักษรคันจิหมวดร่างกาย	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	อักษรคันจิหมวดธรรมชาติ	2
ทดสอบหลังเรียน		1
รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง		12 คาบ

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย

1. แผนการเรียนรู้ออนไลน์ Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง หากคุณภาพของแผนการเรียนรู้ออนไลน์ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22 อยู่ระดับเหมาะสมมากที่สุด

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 18 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 ข้อ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00

**สถิติที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Dependent *t* test



## ผลการวิจัย

### ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom

ผลสัมฤทธิ์	<i>N</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	28	10.79	4.43	11.93*	.00
หลังเรียน	28	19.14	2.26		

\* $p < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์โดย Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน มีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยได้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 10.79 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 19.14 ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้สื่อออนไลน์ เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน** พบว่าโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน ด้านเนื้อหา

รายการ	$\bar{X}$	<i>SD</i>	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
<b>ด้านเนื้อหา</b>				
1. ความพึงพอใจต่อคำชี้แจง คำอธิบายมีความชัดเจน เข้าใจได้ง่าย	4.63	0.56	มากที่สุด	5
2. ความพึงพอใจต่อเนื้อหาในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.77	0.50	มากที่สุด	1
3. ความพึงพอใจต่อการจัดลำดับเนื้อหาในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.63	0.61	มากที่สุด	4



## ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
4. ความพึงพอใจต่อภาษาที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ เข้าใจได้ง่าย	4.63	0.49	มากที่สุด	7
5. ความพึงพอใจต่อการใช้สี รูปแบบ และขนาดของตัวอักษรของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.66	0.54	มากที่สุด	3
6. ความพึงพอใจต่อการใส่รูปภาพประกอบในเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.63	0.49	มากที่สุด	8
7. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.60	0.62	มากที่สุด	9
8. ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.76	0.43	มากที่สุด	2
9. ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ สามารถเข้าใจได้ง่ายด้วยตนเอง	4.63	0.55	มากที่สุด	6
รวมเฉลี่ย	4.66	0.53	มากที่สุด	

จากตารางที่ 2 แสดงว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านเนื้อหา ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ความพึงพอใจต่อเนื้อหาในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 อยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน ด้านกิจกรรม

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
<b>ด้านกิจกรรม</b>				
10. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	4.63	0.49	มากที่สุด	11
11. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือทำกิจกรรมสำเร็จได้ด้วยตนเอง	4.73	0.58	มากที่สุด	4



## ตารางที่ 3 (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
12. ความพึงพอใจต่อเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนในแต่ละแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.73	0.45	มากที่สุด	6
13. ความพึงพอใจต่อวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.73	0.52	มากที่สุด	5
14. ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ออนไลน์	4.77	0.50	มากที่สุด	3
15. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งทำให้นักเรียนสนใจในการเรียน	4.80	0.41	มากที่สุด	1
16. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิด	4.63	0.61	มากที่สุด	10
17. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ	4.53	0.63	มากที่สุด	16
18. ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง	4.57	0.63	มากที่สุด	14
19. ความพึงพอใจที่ได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาอภิปรายผล	4.57	0.57	มากที่สุด	15
20. ความพึงพอใจที่ได้นำความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.20	0.85	มาก	17
21. ความพึงพอใจที่ได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.60	0.72	มากที่สุด	12
22. ความพึงพอใจที่ได้เรียนอักษรคันจิในรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์	4.80	0.41	มากที่สุด	2
23. มีความพึงพอใจที่ได้รับประโยชน์จากเรียนอักษรคันจิในรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์	4.73	0.45	มากที่สุด	7
24. ความพึงพอใจต่อการเรียนอักษรคันจิในรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์	4.57	0.63	มากที่สุด	13
25. ความพึงพอใจต่อคำถามและภาษาที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.70	0.47	มากที่สุด	9



### ตารางที่ 3 (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
26. ความพึงพอใจต่อจำนวนคำถามของการเรียน อักษรคันจิในรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์	4.70	0.53	มากที่สุด	8
รวมเฉลี่ย	4.67	0.56	มากที่สุด	

จากตารางที่ 3 พบว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านกิจกรรม ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งทำให้นักเรียนสนใจในการเรียน และความพึงพอใจที่ได้เรียนอักษรคันจิในรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ความพึงพอใจที่ได้นำความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน มีค่าเฉลี่ย 4.20 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน ด้านการวัดผลประเมินผล

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
<b>ด้านการวัดผลประเมินผล</b>				
27. ความพึงพอใจต่อจำนวนข้อสอบของ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.50	0.63	มากที่สุด	4
28. ความพึงพอใจต่อคำถามและภาษาที่ใช้ ในการสร้างข้อสอบ	4.63	0.61	มากที่สุด	2
29. ได้ประโยชน์จากการเรียนด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์	4.70	0.60	มากที่สุด	1
30. ความสุขที่ได้เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ออนไลน์	4.53	0.68	มากที่สุด	3
รวมเฉลี่ย	4.60	0.63	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4 พบว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านการวัดผลประเมินผล ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ได้ประโยชน์จากการเรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 4.70 อยู่ในระดับมากที่สุด



และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ความพึงพอใจต่อจำนวนข้อสอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 4.50 อยู่ในระดับมากที่สุด

## อภิปรายผล

1. ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์บน Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน วิชาภาษาญี่ปุ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เพราะมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย เป็นการส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ทำให้ได้รับความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ทำให้การเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น มีการใช้รูปภาพเข้ามาประกอบในบทเรียน มีสีสันสวยงามแปลกตา มีการทดสอบในรูปแบบเกมที่ตอบคำถามโดยการแข่งกับเวลา สอดคล้องกับ วัชรภรณ์ เฟ็งสุข (2560) ที่ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี พบว่าส่วนประกอบของเนื้อหาของบทเรียน ระบบบริหารการเรียนรู้ การสื่อสาร การวัดประเมินผล และการทำให้เกิดความสัมพันธ์ ทำให้มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นและสอดคล้องกับเกณฑ์ที่กำหนด

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์โดย Google Classroom เรื่องอักษรคันจิในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากผู้เรียนได้จดจำและเรียนรู้ผ่านทางออนไลน์ที่มีรูปแบบและภาพคมชัดสวยงามน่าติดตาม เสียงประกอบน่าตื่นเต้น เนื้อหาสนุกสนานเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการเอื้ออำนวยต่อพื้นฐานของนักเรียนที่มีลักษณะแตกต่างกันให้เข้าใจในเนื้อหาเดียวกันได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ถนอมพร ตันพิพัฒน์ เลหาจรัสแสง (2541) ที่ได้กล่าวถึงพื้นฐานที่เป็นแนวทางในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ให้เกิดประสิทธิภาพ เมื่อผู้เรียนมีปฏิริยาโต้ตอบกับบทเรียนทางคอมพิวเตอร์หรือทางออนไลน์ ตัวบทเรียนที่ป้อนข้อมูลเข้าไปก็จะโต้ตอบกลับมา ส่งผลทำให้บทเรียนมีความสนุกและน่าสนใจมากขึ้น และสอดคล้องกับ สุทธิณี ภาพพิมพ์ใจ, สิริยุพิน ศุภรัตน์ช ภัคชญา และปริญญา ทองสอน (2561) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น



## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การดำเนินกิจกรรมการเรียนสอนแต่ละครั้ง ควรทำความเข้าใจกับสภาพแวดล้อมรอบตัว ผู้สอนควรทำหน้าที่ให้การช่วยเหลือและให้คำแนะนำกับผู้เรียนทุกครั้ง
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือออกแบบความคิดได้ด้วยตัวเอง ผู้สอนทำหน้าที่ให้การสนับสนุนความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียน
3. การเรียนการสอนโดยใช้ Google Classroom เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ กระตุ้นให้บรรยากาศรอบ ๆ ดีขึ้น เป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับการเรียนในศตวรรษที่ 21

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรออกแบบเนื้อหาให้มีการนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ควรใช้ตัวอักษรคันจิในชีวิตประจำวันที่พบจากของจริงตามสถานที่ต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจตัวอักษรคันจิและสามารถอ่านได้

## บรรณานุกรม

- ถนอมพร ตันพิพัฒน์ เลขาจรรัสแสง. (2541). *คอมพิวเตอร์ช่วยสอน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทัศนีย์ เมธาพิสิฐ. (2547). ปัญหาการเรียนภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาไทย. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา*, 21(2), หน้า 53-70.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปาจรีย์ วิวัฒน์ปฐพี. (2560). การศึกษาการใช้แผนผังเชื่อมโยงคันจิในการเรียนการสอนคันจิ สำหรับผู้เรียนชาวไทยในระดับกลางตอนต้น. *วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา*, 7(1), หน้า 51-65.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). *การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบ*. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- \_\_\_\_\_. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2557). *ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21: ต้องก้าวให้พ้นกับดักของตะวันตก*. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.



- พาณิณา วงศ์เลขา. (2556). *การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ในยุคไอที* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [http://influezmeez.blogspot.com/2013/02/blog-post\\_5034.html](http://influezmeez.blogspot.com/2013/02/blog-post_5034.html) [2561, 19 สิงหาคม].
- วัชรภรณ์ เพ็งสุข. (2560). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 32(1), หน้า 7-13.
- สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *การพัฒนาศึกษานิเทศก์ ICT เพื่อการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุทธิณี ภาพพิมพ์ใจ, สิริยุพิน ศุภรัตน์ชัชภักชญา และปริญญา ทองสอน. (2561). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเทคโนโลยีน่ารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 10(1), หน้า 149-165.