การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ฮิระงะนะโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์สำหรับนักเรียนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวรนารีเฉลิม จังหวัดสงขลา

The Development of Hiragana Word Recognition Skills Using Vocabulary Set for 10th-Grade Japanese Major Students, Woranarichaloem Songkhla School.

ปิยภาณี หนูนุ่น[1*] และคุณัชญ์ สมชนะกิจ[2]

Piyapanee Nunun[1*] and Kunaj Somchanakit[2]

[1] นักศึกษาระดับปริญญาตรี, หลักสูตรวิชาภาษาญี่ปุ่น, สาขาวิชาภาษาตะวันออก, มหาวิทยาลัยทักษิณ

[1] Undergraduate student, Department of Eastern Languages, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University.

[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรวิชาภาษาญี่ปุ่น, สาขาวิชาภาษาตะวันออก, มหาวิทยาลัยทักษิณ

[2] Assist. Prof. Dr., Department of Eastern Languages, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University.

[*]**Corresponding author, E-mail:** piyapanee15@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ฮิระงะนะก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อชุดพัฒนาคำศัพท์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12 โรงเรียนวรนารีเฉลิม จังหวัดสงขลา ปีการศึกษา 2563 จำนวน 13 คน คัดเลือกโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ฮิระงะนะโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ จำนวน 7 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ชุดพัฒนาคำศัพท์ประกอบด้วยบัตรภาพและบัตรคำ แบบประเมินความพึงพอใจต่อชุดพัฒนาคำศัพท์ เป็นการวิจัยกึ่งทดลองกลุ่มเดียว (One Group Pretest - Posttest Design) การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ t-test ผลการศึกษาพบว่า 1) หลังจากการใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น และมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดพัฒนาคำศัพท์ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บัตรคำศัพท์, บัตรภาพ, การจำคำศัพท์, คำศัพท์ฮิระงะนะ

Abstract

This research paper aims to 1) compare the effectiveness of the Hiragana word recognition skills before and after using vocabulary set. 2) examine 10th-grade students' satisfaction towards using vocabulary set. The research sample consisted of 13 students from matthayomsuksa 4/12, Woranarichaloem Songkhla school in second semester of the 2020 academic year, is selected by purposive sampling. The research instruments comprised of 7 activity plans using vocabulary set, an achievement test, vocabulary set consisted of picture card and flash card, and satisfaction questionnaire after learning by vocabulary set. This is One-Group Pretest-Posttest Design. The statistics for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test. The results of the study indicated that 1) the learning achievement of the Post-test comparing to the Pre-test was higher significantly at the 0.05 level. 2) the overall satisfaction level of the students was at highest level.

Keywords: Flash Cards, Picture card, Vocabulary learning, Hiragana word

บทนำ

สังคมในปัจจุบันเป็นสังคมที่มีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนโลกใบนี้ให้กลายเป็นโลกที่ไร้พรมแดนทุกคนสามารถติดต่อสื่อสารกับคนต่างชาติต่างภาษาเพียงปลายนิ้วสัมผัสได้จากทุกหนแห่ง จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า "ภาษา" ยังคงเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันจึงมีผู้ที่สนใจเรียนภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นในแต่ละปี ส่งผลให้สถาบันการศึกษาทุกระดับชั้นเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนภาษาต่างประเทศ จึงเปิดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในฐานะภาษาที่สามเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ภาษายังมีความสำคัญนอกจากภาษาอังกฤษที่คนไทยส่วนใหญ่เรียนเป็นภาษาที่สองแล้ว ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลีเป็นภาษาที่สามที่นักเรียนไทยให้ความสนใจเรียนกันในลำดับต้น ๆ โดยเฉพาะภาษาญี่ปุ่น เป็นภาษาที่คนไทยนิยมเรียนมาก ดังจะเห็นได้จากผลสำรวจการศึกษาภาษาญี่ปุ่นทั่วโลกของเจแปนฟาวน์เดชั่น ซึ่งดำเนินการสำรวจและรายงานผลทุก 3 ปี จากการรายงานผลการสำรวจครั้งล่าสุดเมื่อปี พ.ศ. 2561 ประเทศไทยมีจำนวนผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นสูงเป็นอันดับที่ 5 ของโลก จำนวน 184,962 คน (Japan Foundation, 2018: 15)

ในประเทศไทย ปัจจุบันภาษาญี่ปุ่นได้รับความนิยมในการเรียน และได้ถูกจัดให้เป็นวิชาเลือกสอบเข้ามหาวิทยาลัย ตั้งแต่ปี 1998 (วัชรา สุยะรา, 2559) ในขณะที่จำนวนผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นมากเรื่อย ๆ ปัญหาการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นมีเพิ่มขึ้นเช่นเดียวกัน ปัญหาหนึ่งที่พบ คือ ผู้เรียนมีข้อจำกัดในการสื่อสาร เนื่องจากไม่รู้คำศัพท์ (ธนิส พูนวงศ์ประเสริฐ, 2560) โดยเฉพาะผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชั้นต้นจะมี

อุปสรรคในขั้นแรกสุดคือ ต้องจำอักษรฮิระงะนะให้ได้ภายในเวลาอันจำกัด หากทำไม่ได้จะส่งผลต่อการเรียนเช่น ไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ (วัชรา สุยะรา, 2559) การจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นได้นั้น นับว่าเป็นทักษะขั้นพื้นฐานที่สำคัญมากอย่างหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นได้ดี และเป็นพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนรู้ในขั้นสูงขึ้นไป (ศนิ ไทรหอมหวล, 2562) อักษรฮิระงะนะมีทั้งหมด 46 ตัว ซึ่งผู้เรียนจะถูกคาดหวังว่าจะต้องจำให้ได้ภายในไม่กี่สัปดาห์และในทางปฏิบัติผู้สอนจะต้องสอนและทบทวนอักษรฮิระงะนะร่วมไปกับบทเรียนในรูปแบบของคำและประโยค ด้วยเหตุนี้ ปัญหาการจำคำศัพท์ฮิระงะนะควรได้รับแก้ไขตั้งแต่ชั้นต้นด้วยการใช้สื่อประกอบการสอนที่เหมาะสม งานวิจัยนี้ศึกษาการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ฮิระงะนะของนักเรียนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12 โรงเรียนวรนารีเฉลิม จังหวัดสงขลา ปีการศึกษา 2563 โดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ ว่าจะมีประสิทธิพลอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการเรียนรู้คำศัพท์ฮิระงะนะก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

จากสภาพปัญหาการเรียนคำศัพท์ฮิระงะนะของผู้เรียนชั้นต้น มักมีปัญหาไม่สามารถแยกความแตกต่างของอักษรแต่ละตัวที่มีรูปร่างคล้ายคลึงกันได้ ทำให้อ่านไม่ออกและจดจำความหมายของคำศัพท์ไม่ได้ การเรียนการสอนแบบเดิมที่มีแต่ตัวอักษรทั้งในตำราเรียนและในบัตรคำศัพท์จึงไม่สามารถแก้ไขปัญหาเหล่านี้ จำเป็นต้องนำแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มาปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนที่จะเพิ่มแรงจูงใจและสามารถจดจำคำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น งานวิจัยนี้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้เพื่อสร้างชุดพัฒนาคำศัพท์ ได้แก่ 1) ทฤษฎีแรงจูงใจหรือโมเดล ARCS ของเคลเลอร์ (Keller, 1987) 2) ทฤษฎีพหุปัญญา (The Theory of Multiple Intelligences : MI) ของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Gardner, 2006) และ 3) สื่อการสอนแบบบัตรคำ (Flashcards)

1) ทฤษฎีแรงจูงใจหรือโมเดล ARCS ของเคลเลอร์ (Keller, 1987) ประกอบไปด้วย 1) ความสนใจ (Attention) การออกแบบสื่อการสอนเพื่อจะเร้าความสนใจของผู้เรียน เช่น การใช้ภาพและการใช้สี 2) ความเชื่อมโยงกับเนื้อหา (Relevance) การใช้ภาพแทนความหมายของคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ตนเองเคยพบ โดยเฉพาะเรื่องที่ใกล้ตัวกับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเห็นว่าคำศัพท์นั้นมีประโยชน์ 3) ความมั่นใจ (Confidence) สื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนสนใจและสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้นในแต่ละครั้ง เพิ่มความความมั่นใจให้แก่ผู้เรียน เกิดแรงจูงใจในการเรียนต่อไป 4) ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ที่ได้เรียนและฝึกฝนมา โดยการจัดกิจกรรมที่เกิดการประยุกต์ใช้ความรู้ก่อนหน้า เช่น การเล่นเกม ผู้เรียนจะค้นพบความก้าวหน้าในการ

เรียนของตนเอง เป็นการเสริมแรงทางบวกให้ผู้เรียนอยากที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนยิ่งขึ้นไป

2) ทฤษฎีพหุปัญญา (The Theory of Multiple Intelligences) ของ โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) เสนอแนวคิดที่มุ่งเสริมการพัฒนาเชาวน์ปัญญาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาทั้งสมองซีกซ้ายและซีกขวาให้ตรงกับความสนใจที่มีความหลากหลายของผู้เรียน เชาวน์ปัญญาทั้ง 8 ด้าน (Gardner, 2006) ได้แก่ 1) ด้านดนตรี (Musical Intelligence) 2) ด้านร่างกาย (Bodily-Kinesthetic Intelligence) 3) ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence) 4) ด้านภาษา (Linguistic Intelligence) 5) ด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) 6) ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) 7) ด้านเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) และ 8) ด้านรู้จักธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) การนำทฤษฎีพหุปัญญาพัฒนาสื่อการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายน่าสนใจ เช่น การนำภาพมาใช้เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ การเล่นเกมคำศัพท์ที่ใช้ร่างกายเคลื่อนไหวและทำกิจกรรมเป็นกลุ่มสัมพันธ์จะช่วยส่งเสริมการพัฒนาเชาว์ปัญญาได้

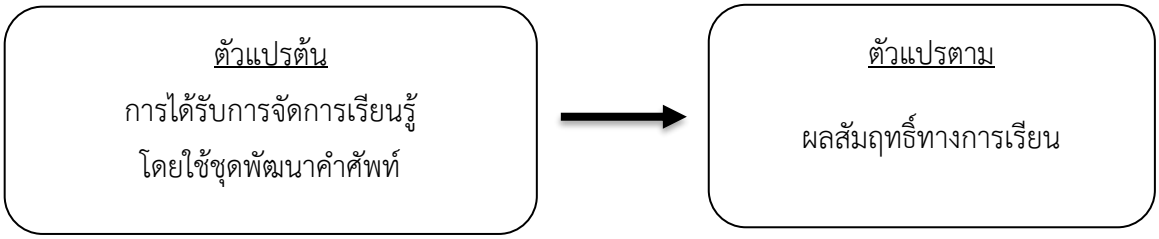
3) สื่อการสอนแบบบัตรคำ (Flashcards) บัตรคำ (Flashcards) คือ ชุดบัตรที่มีข้อมูลเป็นคำหรือตัวเลขด้านเดียวหรือทั้งสองด้าน ซึ่งใช้ในการฝึกในห้องเรียนหรือการศึกษาด้วยตัวเอง ครูสามารถแสดงคำถามและคำตอบบนบัตรได้ วิธีนี้เป็นวิธีที่ดีในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ของผู้เรียน (Hussain et al., 2016) นอกจากนี้บัตรคำเป็นประโยชน์ต่อทั้งผู้สอนและผู้เรียน และจากงานวิจัยที่ผ่านมาหลายชิ้นให้ผลการศึกษาตรงกันคือบัตรคำมีประสิทธิผลช่วยให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้และสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้มากกว่ารายการคำศัพท์ (Mohammadnejad et al., 2012; Sitompul, 2013)

นอกจากนี้ จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้บัตรคำศัพท์และเกมคำศัพท์ประกออบการสอน พบว่ามีประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการหลังเรียนสูงขึ้น โดยณัฐชนก บุตรดาวงษี (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้บัตรคำศัพท์ร่วมกับทฤษฎีสีเพื่อเพิ่มความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น ถูกต้องขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาญี่ปุ่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐชิมาภรณ์ หนูส่ง (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐานที่สอนโดยใช้บัตรคำและบัตรภาพ ผลการศึกษาพบว่า การอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนที่สอนโดยใช้บัตรคำและบัตรภาพ มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากเป็นสื่อที่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจพยายามอ่านให้ถูกต้อง ทางด้านการใช้เกมเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ นลธวัช คชสิทธิ์ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมจับคู่ภาพของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลการศึกษาพบว่าแบบทดสอบความรู้หลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน เช่นเดียวกับศศิวิมล พชรศิลป์ และ อัญชลี ทองเอม (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนมีคะแนนหลังเรียน

สูงขึ้นหลังจากเรียนคำศัพท์โดยใช้เกม และประสิทธิภาพความคงทนในการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นก็เพิ่มมากขึ้น

สรุปได้ว่าจากผลการศึกษาที่ผ่านมา ทั้งบัตรคำและเกมคำศัพท์สามารถช่วยพัฒนาทักษะการจำและเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนให้สูงขึ้น โดยมีข้อสรุปตรงกันว่าสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในภาษาที่กำลังเรียน และสามารถจำคำศัพท์ได้ง่ายมากขึ้นกว่าการท่องคำศัพท์ตามรายการคำศัพท์ ทั้งนี้การใช้บัตรคำจะเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อักษรฮิระงะนะ และการจำคำศัพท์เป็นรูปร่างของตัวอักษร ในขณะที่เกมคำศัพท์จะเน้นให้ผู้เรียนได้จดจำความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ซึ่งที่ผ่านมางานวิจัยที่ใช้ทั้งบัตรคำและเกมคำศัพท์ร่วมกันยังมีน้อยมาก งานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ที่มีทั้งบัตรคำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ฮิระงะนะ และใช้เกมคำศัพท์เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทบทวนหลังจากใช้บัตรคำเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่นหลังเรียนรู้ด้วยชุดพัฒนาคำศัพท์ มีผลการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวรนารีเฉลิม จังหวัดสงขลา จำนวน 24 คน แบ่งเป็น โครงการห้องเรียนพิเศษแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น 1 ห้อง จำนวน 11 คน และโครงการห้องเรียนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น 1 ห้อง จำนวน 13 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสำรวจในครั้งนี้ คือ นักเรียนโครงการห้องเรียนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12 โรงเรียนวรนารีเฉลิม จังหวัดสงขลา ปีการศึกษา 2563 จำนวน 13

คน ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองกลุ่มเดียว (One Group Pretest -Posttest Design)

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(1) แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ฮิระงะนะ

ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 7 แผน แผนละ 50 นาที และแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ใบความรู้ เฉลยแบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ

(2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้สุ่มเลือกคำศัพท์ฮิระงะนะจำนวน 30 คำ จากหนังสือ “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะดะจิ 2” ฉบับปรับปรุงปี 2560 ซึ่งเป็นตำราหลักที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาภาษาญี่ปุ่นของกลุ่มตัวอย่าง ระดับความยากจึงเหมาะสมกับระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นสร้างแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ โดยอ้างอิงแนวแบบทดสอบมาจากหนังสือ “แบบฝึกหัด อากิโกะโตะโทะโมะดะจิ 1+2” ฉบับปรับปรุงปี 2560 แบ่งเป็น แบบทดสอบอัตนัยจำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ รวม 30 คะแนน และให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของแบบทดสอบ

(3) ชุดพัฒนาคำศัพท์

ผู้วิจัยนำคำศัพท์ฮิระงะนะจำนวน 30 คำ จากหนังสือ “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะดะจิ 2” ฉบับปรับปรุงปี 2560 มาสร้างชุดพัฒนาคำศัพท์ซึ่งประกอบไปด้วยประกอบด้วยบัตรภาพและบัตรคำ แบ่งเป็น บัตรคำที่มีภาพประกอบ ขนาด A4 บัตรภาพ ขนาด A4 และบัตรภาพ ขนาด 10.5 x 7.5 CM และให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของแบบทดสอบ

ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างบัตรคำและบัตรภาพ

(4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้บัตรคำศัพท์

- ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้บัตรคำศัพท์ ใช้มาตราวัดแบบ Rating Scale ตามรูปแบบของ Likert Scale 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยแบ่งโครงสร้างคำถามออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับด้านการพัฒนาทักษะการจำและด้านรูปแบบของชุดพัฒนาคำศัพท์

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ และข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

- ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม หลังจากผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามและให้คะแนนค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แล้ว ผู้วิจัยได้เลือกหัวข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.6 มาใช้เป็นข้อคำถาม

- ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมาไปทดลองใช้ (try out) กับกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าระดับความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .90 ซึ่งถือได้ว่าอยู่ในระดับดีมาก

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

(1) ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน

(2) ดำเนินการสอนคำศัพท์โดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 7 แผน แบ่งเป็นขั้นเรียนรู้คำศัพท์จำนวน 5 แผน แผนการเรียนรู้ละ 20 คำ รวมทั้งสิ้น 100 คำ คำศัพท์แต่ละหน่วยการเรียนรู้ใช้เวลาสอน 1 ครั้ง/สัปดาห์ เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ หลังจากใช้แผนการจัดการเรียนรู้ขั้นทบทวน จำนวน 2 แผน แบ่งคำศัพท์ทั้งหมดออกเป็น 2 ชุด ชุดละ 50 คำ เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์ให้กับผู้เรียน ใช้เวลาสอนทั้งหมด 1 ครั้ง/สัปดาห์ เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ รวม 7 สัปดาห์

ผู้วิจัยสอนคำศัพท์โดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สอนคำศัพท์โดยใช้บัตรคำที่มีภาพประกอบ ผู้สอนจะออกเสียงให้ฟัง 2 ครั้ง และให้ผู้เรียนออกเสียงตาม 2 ครั้ง ทำเช่นนี้จนครบทุกคำ สอนคำศัพท์จำนวน 3 รอบ หรือจนกว่าสังเกตเห็นว่าผู้เรียนเริ่มจำคำศัพท์ได้

ขั้นตอนที่ 2 ผู้สอนนำบัตรภาพที่เตรียมไว้ตามจำนวนบัตรคำมาให้ผู้เรียนทบทวนคำศัพท์ โดยผู้สอนจะออกเสียงคำศัพท์ตามภาพ 1 ครั้ง และให้ผู้เรียนออกเสียงตาม 1 ครั้ง ทำแบบนี้จนครบทุกคำ เมื่อครบทุกคำแล้วผู้สอนจะสลับตำแหน่งบัตรภาพใหม่ และให้ผู้เรียนทั้งหมดออกเสียงคำศัพท์ให้ตรงกับภาพทำแบบนี้ไปจนสังเกตว่าผู้เรียนเริ่มจำคำศัพท์ได้แล้ว หลังจากนั้น ผู้สอนให้นักเรียนแข่งขันกัน โดยการสุ่มเรียกให้ออกเสียงคำศัพท์ ผู้สอนจะพลิกบัตรภาพไม่ให้ผู้เรียนเห็นภาพ เพื่อเตรียมความพร้อม จากนั้นผู้สอนจะพลิกบัตรภาพกลับมา และให้ผู้เรียนออกเสียงคำนั้น ๆ เป็นภาษาญี่ปุ่นให้ถูกต้องตามบัตรภาพ

ขั้นตอนที่ 3 เล่นเกมตบบัตรภาพ แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้นักเรียนเล่นเกมตบบัตรภาพ โดยครูจะออกเสียงคำศัพท์นั้น ๆ และให้นักเรียนแต่ละคนรีบหาคำศัพท์ให้ตรงกับเสียงที่ครู

ออก เล่นเกมจำนวน 3 รอบ หลังจากจบเกมในแต่ละรอบ ผู้สอนประเมินผู้เรียนจากคำศัพท์ที่ผู้เรียนสามารถหยิบได้ ประเมินจากคะแนนจำนวนคำศัพท์ที่ผู้เรียนหยิบได้ ผ่านเกณฑ์ ระดับคำ 5 คำ/รอบ และ

ขั้นตอนที่ 4 นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้เรียนเมื่อต้นคาบมาแต่งประโยค จำนวน 3 ประโยค ประเมินจากคะแนนแบบฝึกหัดในชั้นเรียน ผ่านเกณฑ์ ระดับคะแนน 2

(3) ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน

(4) ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต่อชุดพัฒนาคำศัพท์

(5) นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน หาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการทดสอบค่าที และหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ฮิระงะนะโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ สามารถสรุปผลการวิจัยตามลำดับได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ฮิระงะนะก่อนเรียนและหลังเรียน

กิจกรรม	N	คะแนนเต็ม	M	S.D.	df	t	sig
ก่อนเรียน	13	30	15.54	5.50	12	8.40	0.00**
หลังเรียน	13	30	26.85	2.34			

หมายเหตุ: *p < .05

จากตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์คำศัพท์ฮิระงะนะก่อนเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.54 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.85 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยคะแนนคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ฮิระงะนะที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปรผล
1. ด้านพัฒนาการ			
1.1 ชุดพัฒนาคำศัพท์ช่วยพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ได้	4.54	0.50	มากที่สุด
1.2 ชุดพัฒนาคำศัพท์ช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการจำคำศัพท์	4.38	0.62	มากที่สุด
1.3 การเรียนด้วยชุดพัฒนาคำศัพท์ส่งผลให้มีคลังศัพท์และสามารถนำออกมาใช้ได้เร็วขึ้น	4.08	0.73	มาก
1.4 การใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น	4.38	0.49	มากที่สุด
1.5 ชุดพัฒนาคำศัพท์ทำให้สามารถทบทวนคำศัพท์ได้อย่างไม่น่าเบื่อ	4.38	0.74	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านพัฒนาการ	4.35	0.62	มากที่สุด
2. ด้านรูปแบบ			
2.1 ชุดพัฒนาคำศัพท์เหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน	4.69	0.61	มากที่สุด
2.2 ชุดพัฒนาคำศัพท์สามารถเข้าใจง่าย	4.69	0.46	มากที่สุด
2.3 ภาพประกอบถูกต้องและสอดคล้องกับคำศัพท์	4.31	0.72	มากที่สุด
2.4 ตัวอักษรมีขนาดเหมาะสม	4.46	0.50	มากที่สุด
2.5 ภาพประกอบมีขนาดเหมาะสม	4.69	0.46	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านรูปแบบ	4.57	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งชุด	**4.46**	**0.58**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์ฮิระงะนะโดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์มีความพึงพอใจต่อชุดพัฒนาคำศัพท์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.46) เมื่อแบ่งเป็นรายด้าน พบว่าทั้งด้านพัฒนาการและด้านรูปแบบนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.35, $\bar{X}$ = 4.57) โดยรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงที่สุด ได้แก่ ชุดพัฒนาคำศัพท์เหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน ชุดพัฒนาคำศัพท์สามารถเข้าใจง่าย และภาพประกอบมีขนาดเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.69) ส่วนรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำที่สุด ได้แก่ การเรียนด้วยชุดพัฒนาคำศัพท์ส่งผลให้มีคลังศัพท์และสามารถนำออกมาใช้ได้เร็วขึ้น ($\bar{X}$ = 4.08) อยู่ในระดับมากเพียงข้อเดียว

สรุปและอภิปรายผล

1. นักเรียนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12 โรงเรียนวรนารีเฉลิม จังหวัดสงขลามีค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ฮิระงะนะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 งานวิจัยนี้ผู้วิจัยออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ ตามข้อเสนอแนะของ Hussaini et al. (2016) ที่กล่าวว่าผู้เรียนควรออกแบบกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนให้หลากหลายและนำบัตรคำไปใช้ในการสอนคำศัพท์ ผู้วิจัยได้แบ่งการจัดการเรียนรู้เป็น 2 กิจกรรม และสื่อการสอน 2 รูปแบบ ได้แก่ บัตรคำและบัตรภาพ ขนาด A4 สำหรับการสอนคำศัพท์ และบัตรภาพขนาด 10.5 x 7.5 CM สำหรับใช้เล่นเกมตบบัตรคำ เพื่อให้ผู้เรียนทบทวนความรู้หลังเรียนในแต่ละครั้ง กิจกรรมนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์เป็นอย่างมาก สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณัฐชนก บุตรดาวงษ์ (2562) ที่กล่าวว่าผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นหลังจากการใช้บัตรคำศัพท์ และสอดคล้องกับ Sitompul (2013) ที่ระบุว่าความสามารถด้านคำศัพท์ของนักเรียนดีขึ้น หลังจากสอนโดยใช้บัตรคำศัพท์เพราะจำคำศัพท์ได้ง่ายและทำให้สนใจมากขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของณัฐชิมาภรณ์ หนูส่ง (2562) ที่กล่าวถึงประเด็นความเหมาะสมทางด้านอายุของผู้เรียนว่า บัตรคำและบัตรภาพเหมาะกับการนำมาเป็นสื่อในการส่งเสริมการอ่านเพราะเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็กที่มีอายุประมาณ 7-11 ปี ดังนั้นบัตรคำและบัตรภาพจึงไม่เพียงเหมาะกับผู้เรียนวัยเด็กเท่านั้น แต่สามารถใช้กับผู้เรียนที่อยู่ในวัยรุ่น เช่น นักเรียนระดับมัธยมต้นและมัธยมปลายซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ได้เช่นเดียวกัน

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ชุดพัฒนาคำศัพท์ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อชุดพัฒนาคำศัพท์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.46) และมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านรูปแบบ ($\overline{X}$ = 4.57) สูงกว่าด้านพัฒนาการ ($\overline{X}$ = 4.35) จึงกล่าวได้ว่าการนำบัตรคำและบัตรภาพเป็นสื่อการสอนประกอบการจัดการเรียนรู้เป็นสื่อที่ผู้เรียนให้ความสนใจ โดยเฉพาะผู้เรียนชั้นต้นซึ่งมี การตระหนักรู้เชิงอภิปัญญา (Metacognitive awareness) ต่ำ ต้องการวิธีการสอนและสื่อการสอนที่จะช่วยให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิผล ตามผลการศึกษาของ Ashcroft et al. (2018) กล่าวไว้ว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนชั้นต้นที่ใช้บัตรคำแบบดิจิทัลสูงกว่าบัตรคำแบบกระดาษ ในขณะที่ไม่พบความแตกต่างในกลุ่มผู้เรียนชั้นสูงเพราะผู้เรียนชั้นสูงมีการตระหนักรู้เชิงอภิปัญญามากกว่าผู้เรียนชั้นต้น นอกจากบัตรคำจะสามารถนำมาใช้เป็นสื่อการสอนในห้องเรียนแล้วผู้เรียนยังสามารถใช้เพื่อทดสอบหรือทบทวนด้วยตนเองซึ่งจะนำไปสู่การช่วยพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ได้ ส่วนรายข้อที่มีระดับความพึงพอใจต่ำสุด คือ การเรียนด้วยชุดพัฒนาคำศัพท์ส่งผลให้มีคลังศัพท์และสามารถนำออกมาใช้ได้เร็วขึ้น ($\overline{X}$ = 4.08) เป็นเพราะคำศัพท์ทั้งหมดนำมาจากในตำราเรียนหลักจึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าไม่ใช่คำศัพท์ที่ได้รับรู้หรือเรียนรู้เพิ่มเติมจึงไม่เกิดความท้าทาย สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของผู้เรียนที่ได้จากการสัมภาษณ์ว่าอยากให้มีคำศัพท์ที่ยากขึ้นกว่านี้ เป็นไปตามสมมติฐานตัวป้อนทางภาษาของ Krashen (1982) ที่กล่าวว่าเมื่อผู้เรียนเข้าใจในสิ่งนั้นแล้วจะเกิดการย้ายระดับไปสู่ระดับข้อมูลที่สูงกว่า หรือ i+1

ดังนั้นการนำคำศัพท์ที่อยู่ในระดับเดียวกับผู้เรียนจากนอกตำราเรียนหลักในการจัดกิจกรรมครั้งหลัง ๆ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถเพิ่มคลังศัพท์ใหม่และกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อได้

ข้อเสนอแนะ

1. การทบทวนผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนแต่งประโยค จำนวน 3 ประโยค หลังเล่นเกมตบบัตรภาพ มีข้อดี คือ ผู้เรียนสามารเข้าใจการใช้คำศัพท์ และสามารถนำคำศัพท์ที่เรียนไปใช้ได้จริง แต่ควรให้ผู้เรียนฝึกพูดประโยคมากกว่าฝึกเขียน โดยการให้หยิบสลากคำศัพท์มา 3 คำ จากนั้นให้ผู้เรียนแต่งประโยคโดยใช้คำที่หยิบได้มาแต่งประโยค จำนวน 3 ประโยค เพื่อให้ผู้สอนทราบถึงความเข้าใจ และความสามารถในการจำคำศัพท์ของผู้เรียนและยังสามารถวัดความเร็วของการนำคำศัพท์ออกมาใช้ได้อีกด้วย

2. การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นสำหรับผู้เรียนชั้นต้น โดยการใช้บัตรคำและบัตรภาพ ประกอบกับการใช้เกมตบบัตรภาพ มีข้อดีคือ สามารถทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน และกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้น แต่พบว่า เมื่อผู้สอนใช้เกมตบบัตรภาพ เช่นเดียวกันทุกครั้งที่จัดการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายต่อกิจกรรม ดังนั้น ในงานวิจัยต่อไป จึงควรจะมีเกมที่มีความหลากหลายและพยายามไม่ใช้เกมที่ซ้ำ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและสนใจต่อการเรียนคำศัพท์ในครั้งต่อไป รวมถึงการเปลี่ยนรูปแบบจากบัตรคำที่เป็นกระดาษพัฒนาเป็นบัตรคำดิจิทัลหรือบัตรคำอิเล็กทรอนิกส์ และศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของประสิทธิผลการใช้บัตรคำแบบกระดาษและแบบดิจิทัลหรืออิเล็กทรอนิกส์

เอกสารอ้างอิง

ณัฐชนก บุตรดาวงษ์. (2562). *การศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้บัตรคำศัพท์ร่วมกับทฤษฎีสีเพื่อเพิ่มความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม* (รายงานการวิจัยในชั้นเรียน). สืบค้นเมื่อ 3 มีนาคม 2564, จาก http://www.tmk.ac.th/research/list.asp?teaccode=878

ณัฐชิมาภรณ์ หนูส่ง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้บัตรคำและบัตรภาพ, *วารสารปัญญา*. 26(2), 1-10.

ธนิส พูนวงศ์ประเสริฐ. (2560). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้แผนผังคำศัพท์ และการสอนตามปกติ:กรณีศึกษานักเรียนที่เรียนภาษาญี่ปุ่นในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย, *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์*. 34(3), 57-81.

นลธวัช คชสิทธิ์. (2561). *การศึกษาการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นโดยใช้เกมจับคู่ภาพของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่นมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*. ใน การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่2 (หน้า 1-10). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วัชรา สุยะรา. (2559). การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดเชื่อมโยงเพื่อส่งเสริมการจดจำตัวอักษรฮิระงะนะ สำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่น, *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 18(4), 29-39.

ศนิ ไทรหอมหวล. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ด้วยเทคนิคการใช้สื่อรูปภาพ ในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสนทนา และการสื่อสาร 1 สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้, *วารสารศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยแม่โจ้*. 7(2), 17-28.

ศศิวิมล พชรศิลป์ และ อัญชลี ทองเอม. (2559). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น โดยใช้เกมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2, *วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์*. 5(1), 899-913.

Ashcroft, R. J., Cvitkovic, R. & Praver, M. (2018). Digital flashcard L2 Vocabulary learning out-performs traditional flashcards at lower proficiency levels: A mixed-methods study of 139 Japanese university students. *The EUROCALL Review*, 26(1), 14-28. https://doi.org/10.4995/eurocall.2018.7881

Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons*. New York: Basic Books.

Hussaini, I., Foong, L.M., Suleiman, D., & Abubakar, A. A. (2016). Improving Nigerian and Malaysian primary school student's vocabulary skills using flash cards. *International Journal of Research and Review*. 3(7), 20-25.

Japan Foundation. (2018). *Survey on Japanese-Language Education Abroad*. Retrieved 24 March 2021, from https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/all.pdf

Keller, John. M. (1987a). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.

Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford Pergamon.

Mohammadnejad, S., Nikdel, H., & Oroujlou, N. (2012). Reactivating EFL learners' word knowledge by means of two Techniques: Flashcards versus Wordlists. *International Journal of Linguistics,* 4(4), 393-406.

Sitompul, E. Y. (2013). Teaching vocabulary using flashcards and word list. *Journal of English and Education*, 1(1), 52-58.