

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้เทคนิคปร์ฟิ่งที่มีต่อการจำอักษรคันจิสำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่น
ขั้นพื้นฐาน ผู้จัดดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

1. กลุ่มศึกษา
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
4. การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

กลุ่มศึกษา

กลุ่มศึกษา คือ ผู้เรียนขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสันทรัพย์วิทยาคณ จังหวัดเชียงใหม่
ที่กำลังเรียนภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน และไม่มีความรู้เกี่ยวกับอักษรคันจิ จำนวน 45 คน

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยครั้นี้ ประกอบไปด้วย

1. โปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิโดยใช้เทคนิคปร์ฟิ่ง 3 รูปแบบ คือ
 - 1.1 รูปแบบภาพ – ตัวอักษร เป็นการนำเสนอด้วยวิธีการเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward Chaining) โดยเริ่มจากภาพที่แสดงความหมายของอักษรคันจิ แล้วค่อยๆ เปลี่ยนหรือหลอนภาพเป็นตัวอักษรคันจิ
 - 1.2 รูปแบบตัวอักษร – ภาพ เป็นการนำเสนอด้วยวิธีการเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward Chaining) โดยเริ่มจากตัวอักษรคันจิ แล้วค่อยๆ เปลี่ยน หรือหลอนภาพเป็นภาพที่แสดงความหมายของอักษรคันจิ

1.3 รูปแบบภาพ – ตัวอักษร และตัวอักษร – ภาพ เป็นการนำเสนอทั้งแบบเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward Chaining) และเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward Chaining)

2. แบบทดสอบการจำความหมายอักษรคันจิ
3. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้เทคนิคปร์ฟิ่งในการช่วยจำความหมายอักษรคันจิ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

การสร้างโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิโดยใช้เทคนิคmorphing 3 รูปแบบ

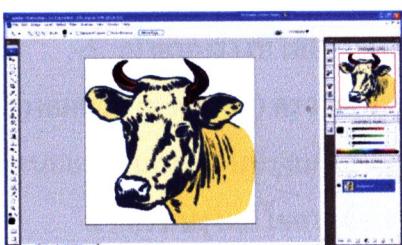
มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

การสร้างตัวอักษร

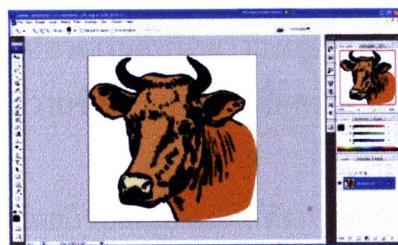
1. สำรวจและรวบรวมอักษรคันจิจากเอกสาร และตำราเรียนต่างๆ
2. เลือกตัวอักษรคันจิที่เป็นอักษรเดียว และเป็นอักษรประเภทภาพ
3. พิจารณาเลือกตัวอักษรที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นระดับขั้นพื้นฐาน
4. ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบความเหมาะสมของตัวอักษรที่เลือก
5. ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบ และคัดเลือกตัวอักษรที่เหมาะสมได้ 24 ตัว โดยมีข้อเสนอแนะให้แบ่งตัวอักษรเป็น 3 ชุด แต่ละชุดนำเสนอตัวอักษร 8 ตัว และในแต่ละชุดให้เรียงลำดับการนำเสนอตามจำนวนขีดของเส้นอักษรจากจำนวนขีดน้อยไปมาก
6. ทำการแบ่งตัวอักษรเป็น 3 ชุด ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (ดูภาคผนวก ข, หน้า 72-74)

การสร้างภาพกราฟิก

1. จัดทำแบบร่างตัวอักษรคันจิทั้ง 24 ตัวบนกระดาษ
2. เลือกภาพสีเหมือนจริงที่แสดงความหมายของอักษรคันจิได้อย่างเหมาะสมจากโปรแกรม Clip Art และทำการปรับปรุง ตกแต่งให้สวยงามด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ทั้งนี้ตัวอักษรคันจิงตัวที่ไม่มีภาพในโปรแกรม Clip Art ผู้จัดได้ทำการสร้างภาพที่เหมาะสมโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 (ดูตัวอย่างในภาพ 1 และภาพ 2)



ภาพจากโปรแกรม Clip Art



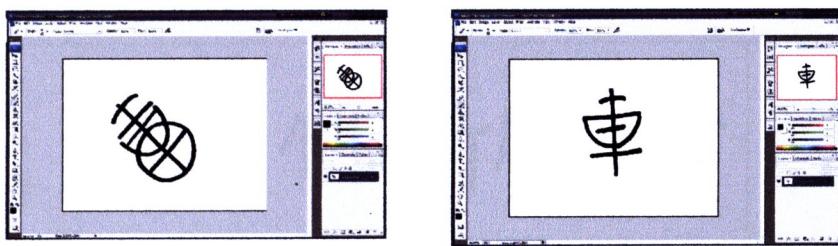
ภาพที่ปรับปรุง ตกแต่งแล้ว

ภาพ 1 แสดงภาพกราฟิกจากโปรแกรม Clip Art และภาพที่ทำการปรับปรุง ตกแต่งด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS3



ภาพ 2 แสดงภาพกราฟิกที่สร้างด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS3

3. สร้างภาพลายเส้นขาว – ดำ แสดงการปรับเปลี่ยนเค้าโครงของภาพเป็นตัวอักษรคันจิ ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ดังตัวอย่างในภาพ 3



ภาพ 3 แสดงภาพลายเส้นขาว – ดำ ที่สร้างด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS3

4. จัดทำแบบร่างสำหรับนำเสนออักษรคันจิทุกตัวอักษร โดยระบุความหมายของตัวอักษรไว้ที่ภาพทุกภาพ เพื่อความชัดเจนในการนำเสนอ (คุภาคพนวก ก, หน้า 77-82)

5. นำแบบร่างที่ได้ออกแบบ เสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพ (คุรายชื่อที่ภาคพนวก ก, หน้า 71) ตรวจสอบขนาด ศีริ ความชัดเจน และการถือความหมายของภาพ เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข

6. ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ โดยมีข้อเสนอแนะให้ตัดการระบุความหมายของตัวอักษรคันจิออกจากทุกภาพ รายละเอียดของข้อเสนอแนะ และการปรับปรุงแก้ไขดังนี้

ข้อเสนอแนะและการปรับปรุงแก้ไขภาพ

แบบร่างเดิม

	↑↖	↑↗		竹	竹
--	----	----	--	---	---

ข้อเสนอแนะ

ควรเพิ่มให้มีจำนวนรูปครบ 6 ภาพ ให้เท่ากันกับภาพตัวอักษรตัวอื่น

การปรับปรุงแก้ไข

เพิ่มให้มีจำนวนรูปครบ 6 ภาพ ดังนี้

แบบร่างใหม่

	↑↑	↑↗	竹	竹	竹
--	----	----	---	---	---

แบบร่างเดิม

ปาก 	◐	☱	☱	口	口
---------	---	---	---	---	---

ข้อเสนอแนะ

ควรตัดองค์ประกอบไม่เกี่ยวข้อง

การปรับปรุงแก้ไข

ตัดองค์ประกอบของภาพที่ไม่เกี่ยวข้องออก สร้างภาพใหม่โดยเน้นเฉพาะปากให้ชัดเจนขึ้น ดังนี้

แบบร่างใหม่

	◐	☱	☱	口	口
--	---	---	---	---	---

แบบร่างเดิน

พระจันทร์				月	月	月
-----------	--	--	--	---	---	---

ข้อเสนอแนะ

ควรตัดก้อนเมฆ ดาวอุก สร้างภาพใหม่เน้นเฉพาะพระจันทร์ให้ชัดเจนขึ้น ดังนี้

การปรับปรุงแก้ไข

ตัดภาพก้อนเมฆ ดาวอุก สร้างภาพใหม่เน้นเฉพาะพระจันทร์ให้ชัดเจนขึ้น ดังนี้

แบบร่างใหม่

				月	月	月
--	--	--	--	---	---	---

แบบร่างเดิน

ทุ่งนา					田	田
--------	--	--	--	--	---	---

ข้อเสนอแนะ

ควรเพิ่มให้มีจำนวน 6 ภาพให้เท่ากันกับภาพตัวอย่างตัวอื่น และตัดองค์ประกอบของภาพที่ไม่เกี่ยวข้อง

การปรับปรุงแก้ไข

สร้างภาพใหม่ให้ชัดเจนขึ้น เน้นให้เป็นภาพพื้นนา ปรับให้มีจำนวนภาพครบ 6 ภาพ ดังนี้

แบบร่างใหม่

				田	田	田
--	--	--	--	---	---	---

แบบร่างเดิม

พระอาทิตย์		○	日	日	日	日
------------	---	---	---	---	---	---

ข้อเสนอแนะ

ควรปรับสีของประกายแสงรอบๆ พระอาทิตย์

การปรับปรุงแก้ไข

สร้างภาพปรับสีของประกายแสงรอบๆ พระอาทิตย์ใหม่ ดังนี้

แบบร่างใหม่

	○	日	日	日	日	日
---	---	---	---	---	---	---

แบบร่างเดิม

แพะ		𦥑	𦥑	𦥑	羊	羊
-----	---	---	---	---	---	---

ข้อเสนอแนะ

การแสดงภาพเฉพาะส่วนหน้าของแพะ เพื่อความชัดเจน

การปรับปรุงแก้ไข

สร้างภาพใหม่ ตัดช่วงลำตัวออก เน้นเฉพาะส่วนหน้าของแพะ ดังนี้

แบบร่างใหม่

	𦥑	𦥑	𦥑	𦥑	羊	羊
---	---	---	---	---	---	---

แบบร่างเดิม

ข้าว						
------	---	---	---	---	---	---

ข้อเสนอแนะ

ควรตัดองค์ประกอบไม่นี่เกี่ยวข้อง

การปรับปรุงแก้ไข

ตัดองค์ประกอบของภาพที่ไม่นี่เกี่ยวข้องออก สร้างภาพใหม่ให้ชัดเจนขึ้น ดังนี้

แบบร่างใหม่

					
---	---	---	---	---	---

แบบร่างเดิม

หอย						
-----	---	---	---	---	---	---

ข้อเสนอแนะ

ควรสร้างภาพให้ชัดเจน มีลักษณะที่สอดคล้องเชื่อมโยงกับตัวอักษร

การปรับปรุงแก้ไข

สร้างภาพใหม่ให้สอดคล้องเชื่อมโยงกับตัวอักษร ดังนี้

แบบร่างใหม่

					
---	---	---	---	---	---

แบบร่างเดิม

車	車	車	車	車	車
					

ข้อเสนอแนะ

การตัดภาพม้า และหลังคาออก เน้นสร้างภาพเฉพาะรถลาก ปรับภาพวัวลายเส้นที่นำเสนอด้วยโครงให้สอดคล้องกับภาพ

การปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขลบส่วนท้ายของน้ำ และหลังคากอก ปรับภาพวัดลายเส้นจากเค้าโครงของภาพให้เขื่อมโยงสอดคล้องกัน ดังนี้

แบบร่างใหม่

แบบร่างเดิม

ປະຕູ	ໝາ	ໝາ	ໝາ	ໝາ	ໝາ
	ໝາ	ໝາ	ໝາ	ໝາ	ໝາ

ข้อเสนอแนะ

การสร้างภาพเป็นลักษณะประดิษฐ์ที่เปิด เพื่อให้สอดคล้องเชื่อมโยงภาพถัดไป การปรับปรุงแก้ไข

สุรัตน์พาไป

สร้างภาพให้เป็นลักษณะประทุมเปด คง

แบบร่างหนัง

 門 門 門 門 門 門

แบบร่างเดิน

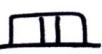
งาน					
					

ข้อเสนอแนะ

ควรสร้างภาพให้งานมีความแนบ และบาง เพื่อความสอดคล้องกับภาพลายเส้น
การปรับปรุงแก้ไข

สร้างภาพงานมีความแนบ และบางลง ดังนี้

แบบร่างใหม่

หมายเหตุ : คุรายละเอียดของแบบร่างที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ในภาคผนวก ก, หน้า 83-88)

การสร้างภาพเคลื่อนไหว

1. สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบมอร์ฟฟิ่ง โดยใช้โปรแกรม Abrosoft Fanta Morph เวอร์ชั่น 4 รุ่น Deluxe เพื่อหลอมแต่ละภาพกราฟิกให้เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความกลมกลืน เรียนรู้ และทำการบันทึกให้ภาพเคลื่อนไหวนั้นเป็นไฟล์นามสกุล .swf โดยกำหนดความเร็วของการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวแบบมอร์ฟฟิ่งเป็น 24 เฟรมต่อวินาที

2. นำภาพเคลื่อนไหวแบบมอร์ฟฟิ่ง ให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพ (คุรายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ภาคผนวก ก, หน้า 71) ตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการหลอมภาพว่ามีการเปลี่ยนแปลงอย่างเหมาะสม เรียนรู้ และกลมกลืน เหมาะสมหรือไม่

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพเสนอแนะให้ปรับความเรียนรู้ และกลมกลืนของการหลอมภาพ และให้นำเสนอตัวอักษรและภาพอย่างต่อเนื่อง

4. ปรับปรุง แก้ไข ความเรียนรู้ และกลมกลืนของการหลอมภาพ แล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพตรวจสอบความเหมาะสมของการเชื่อมโยงการหลอมภาพอีกครั้ง

5. อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพมีความเห็นตรงกันว่า ไม่มีข้อต้องปรับปรุงเก็ๆ ใจเกี่ยวกับการほとมนภาพ แต่ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ไม่ควรให้ผู้เรียนเป็นผู้กดแป้นพิมพ์ หรือคลิกเมาส์ เพื่อคุกคามนำเสนอด้วยโปรแกรมนำเสนอ

การสร้างโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิ

นำภาพกราฟิกที่ปรับปรุงแล้วมาจัดทำเป็นโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิ โดยมีขั้นตอนในจัดทำ ดังนี้

- จัดทำแบบร่างการนำเสนอลำดับเนื้อหาบนกระดาษ ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงแบบร่างการนำเสนอลำดับเนื้อหาบนกระดาษ

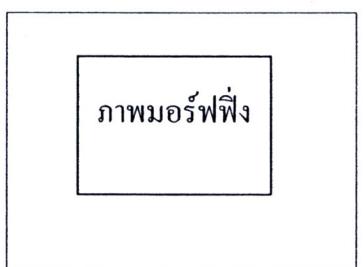


หน้าแรกของทุกรูปแบบโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิ



นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับหมายเลขอุดอักษรคันจิสำหรับทุกรูปแบบโปรแกรมการนำเสนอ โดยกำหนดเวลานำเสนอ 1 วินาที

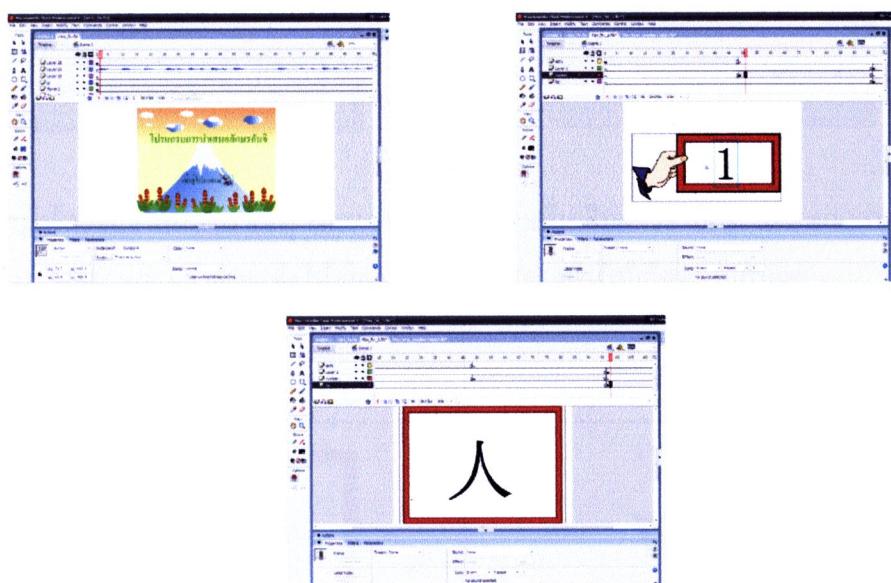
ตาราง 1 (ต่อ)

 <p>นำเสนอตัวอักษรคันจิที่จะเสนอด้วยเทคนิคمور์ฟฟิ่ง โดยกำหนดเวลานำเสนอ 1 วินาที</p>
 <p>นำเสนอภาพมอร์ฟฟิ่งสำหรับแต่ละตัวอักษร</p>
<p><input type="radio"/> หน้าเมนู <input checked="" type="checkbox"/> ออกโปรแกรม</p> <p>จบการนำเสนอ</p>
<p>หน้าสุดท้ายของทุกรูปแบบโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิ</p>

2. สร้างโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิทั้ง 3 รูปแบบด้วยโปรแกรม Macromedia Flash 8 (ดังตัวอย่างในภาพ 4) โดยกำหนดให้มีการนำเสนอแต่ละรูปแบบ ดังนี้
- 2.1 นำเสนอรูปแบบภาพ – ตัวอักษร โดยทำการเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward Chaining) เริ่มจากภาพที่แสดงความหมายของอักษรคันจิ แล้วค่อยๆ หลอมเป็นตัวอักษรคันจิ และกำหนดให้นำเสนอตัวอักษรละ 2 ครั้ง

2.2 นำเสนอรูปแบบตัวอักษร – ภาพ โดยทำการเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward Chaining) เริ่มจากตัวอักษรคันจิ แล้วค่อยๆ หลอกเป็นภาพที่แสดงความหมายของอักษรคันจิ และกำหนดให้นำเสนอข้ามตัวอักษรละ 2 ครั้ง

2.3 นำเสนอรูปแบบภาพ – ตัวอักษร และตัวอักษร – ภาพ โดยทำการเชื่อมโยงข้างหน้า 1 ครั้ง และเชื่อมโยงย้อนหลัง 1 ครั้ง



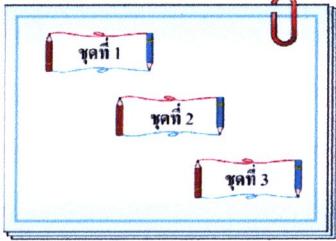
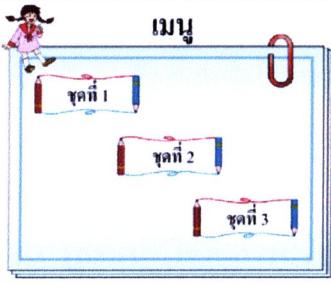
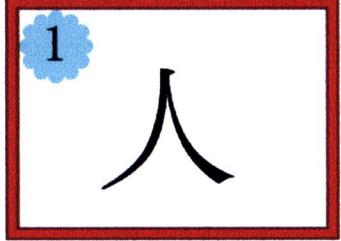
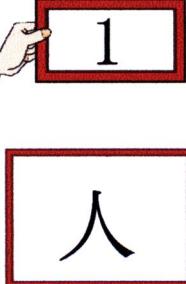
ภาพ 4 แสดงการสร้างโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิด้วยโปรแกรม Macromedia Flash 8

3. นำโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิทั้ง 3 รูปแบบให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพ ตรวจสอบความถูกต้อง ความชัดเจน ความเหมาะสม เพื่อให้ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงแก้ไข โดยมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงแก้ไข ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงข้อเสนอแนะและการปรับปรุงแก้ไข โปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิ

ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุงแก้ไข
หน้าแรกของการนำเสนอ ควรสร้างให้มีการเปลี่ยนสีเมื่อใช้มาส์ลากผ่านที่คำว่า “เข้าสู่ บทเรียน” และแก้ไขคำว่า “บทเรียน” เป็น “โปรแกรม”	แก้ไขคำว่า “บทเรียน” เป็น “โปรแกรม” และปรับให้มีการเปลี่ยนสีจากสีเทาเป็นสีน้ำเงินเมื่อใช้มาส์ลากผ่านคำว่า “เข้าสู่ โปรแกรม”

ตาราง 2 (ต่อ)

ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุงแก้ไข
 <p>ควรระบุให้ทราบว่าเป็นหน้าเมนู โดยควรเพิ่มคำว่า “เมนู” และปรับตกแต่งให้เกิดความสมดุลของภาพที่ปรากฏ</p>	 <p>ปรับเพิ่มเติมคำว่า “เมนู” และตกแต่งภาพการตูนเพิ่มให้เกิดความสมดุล</p>
 <p>ควรแยกนำเสนองานเลขลำดับตัวอักษรกับการนำเสนอตัวอักษร</p>	 <p>เพิ่มหน้านำเสนองานเลขลำดับตัวอักษร และเพิ่มหน้านำเสนอตัวอักษร โดยกำหนดเวลานำเสนอหน้าละ 1 วินาที</p>
<p>ควรปรับการใช้ตัวอักษรสีขาวเมื่อใช้มาส์ต์ lak แล้วปรากฏคำว่า “หน้าเมนู” และคำว่า “ออกโปรแกรม” โดยใช้สีที่มีความชัดเจน</p>	<p>ปรับใช้ตัวอักษรสีเดงแทนสีขาว</p>

การทดสอบเครื่องมือ

นำโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิโดยใช้เทคนิคmorphingทั้ง 3 รูปแบบ ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองกับผู้เรียนจำนวน 3 คนจากโรงเรียนแม่ริมวิทยาคณที่ไม่ใช่กลุ่มศึกษา และเป็นผู้เรียนที่ไม่มีความรู้อักษรคันจิ โดยให้แต่ละคนใช้แต่ละรูปแบบการนำเสนอ เพื่อตรวจสอบการสื่อความหมายในแต่ละหน้าของโปรแกรม รวมทั้งหาข้อบกพร่องต่างๆ ทั้งในด้านภาษา และการทำงานของโปรแกรม พนับข้อมูลของคือ หน้านำเสนอเดียวคำนับตัวอักษร และตัวอักษรมีความเร็วเกินไป จึงทำการปรับแก้ไขความเร็ว จากเดิม 1 วินาที เป็น 2 วินาที จากนั้นนำโปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิโดยใช้เทคนิคmorphingทั้ง 3 รูปแบบที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไข อีกครั้ง ไปทดลองกับผู้เรียนจำนวน 9 คนจากโรงเรียนแม่ริมวิทยาคณที่ไม่ใช่กลุ่มศึกษา และเป็นผู้เรียนที่ไม่มีความรู้อักษรคันจิ นำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทั้ง 9 คนมาเรียงลำดับเพื่อจัดเข้ากลุ่มทดลองรูปแบบละ 3 คน โดยจัดให้แต่ละกลุ่มนี้ผู้เรียนที่คล้ายความสามารถทางการเรียนที่เท่าๆ กัน ขณะทำการทดลอง ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการใช้โปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิ และบันทึกปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อรวบรวมเป็นข้อมูลสำหรับการแก้ไขปรับปรุงโปรแกรม ซึ่งพบปัญหาว่าตัวหนังสือหน้าแรก และหน้าสุดท้ายของการนำเสนอของโปรแกรมมีขนาดเล็ก จึงทำการปรับปรุงแก้ไขปรับให้มีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าเดิม

การสร้างแบบทดสอบการจำ

มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบการจำ
2. สร้างแบบทดสอบการจำความหมายอักษรคันจิ โดยกำหนดรูปแบบแบบทดสอบเป็นแบบชนิดเดิมๆ

3. นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบความเหมาะสม ซึ่งทุกท่านเห็นว่ามีความเหมาะสม

4. นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มศึกษา ซึ่งเป็นผู้เรียนจากโรงเรียนแม่ริมวิทยาคณ จำนวน 9 คน ที่ได้ผ่านการทดสอบการใช้โปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิ โดยใช้เทคนิคmorphingเพื่อตรวจสอบแก้ไขข้อมูลพร่อง ปรากฏว่าไม่พนข้อมูลพร่อง

การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เทคนิคmorphingในการช่วยจำความหมายอักษรคันจิ

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาการสร้างแบบสอบถาม
2. สร้างแบบสอบถาม

3. นำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบข้อบกพร่องเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ซึ่งได้เสนอแนะให้ปรับแก้ไขรูปแบบการจัดวางข้อความให้มีความเหมาะสม

4. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับผู้เรียนจากโรงเรียนเมริมวิทยาคม จำนวน 9 คน ที่ได้ผ่านการทดสอบการใช้โปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิโดยใช้เทคนิคmorphing เพื่อตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่อง ซึ่งปรากฏว่าไม่มีข้อบกพร่อง

การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

การเตรียมสถานที่และเครื่องมือ

1. นำห้องสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทำการวิจัยจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสันทรัพย์วิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่

2. ติดต่อขอความร่วมมือ และชี้แจงข้อตกลงเกี่ยวกับเก็บข้อมูลกับอาจารย์ของกลุ่มศึกษาวิธีดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2552 ในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2553 โดยทำการเก็บข้อมูลเป็นรายบุคคล ก่อนทำการทดลองผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนทดสอบความรู้ความหมายอักษรคันจิที่ใช้สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เพื่อคัดเลือกเฉพาะผู้เรียนที่ไม่รู้ความหมายตัวอักษรคันจิ ปรากฏว่าได้ผู้เรียนจำนวนทั้งสิ้น 45 คน นำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทุกคนมาเรียงลำดับเพื่อจัดเข้ากลุ่มทดลอง 3 รูปแบบ รูปแบบละ 15 คน โดยจัดให้แต่ละรูปแบบมีผู้เรียนที่คละความสามารถทางการเรียนที่เท่าๆ กัน

ขั้นตอนการทดลอง มีดังต่อไปนี้

1. ให้ผู้เรียนใช้โปรแกรมการนำเสนออักษรคันจิ 3 ชุด ชุดละ 8 ตัวอักษร โดยให้ผู้เรียนใช้ทีละชุด

2. หลังการใช้แต่ละชุด ทำการทดสอบการจำความหมายอักษรคันจิ โดยผู้เรียนทุกคนต้องจำความหมายตัวอักษรคันจิได้ถูกต้องทุกตัว หากจำความหมายไม่ได้ทุกตัวอักษร ให้ผู้เรียนใช้เวลาในการจำโดยใช้โปรแกรมฯ ซ้ำจนกว่าจะจำได้

3. หลังจากใช้โปรแกรมครบ 3 ชุดแล้ว ให้ผู้เรียนระบายนี้ภาพการ์ตูน

4. ให้ผู้เรียนทุกคนทำการทดสอบการจำความหมายอักษรคันจิทั้ง 24 ตัวอักษร และทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำเสนออักษรคันจิโดยใช้เทคนิคmorphing

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบการจำความหมายอักษรคันจิทั้ง 24 ตัวอักษรและข้อมูลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการนำเสนออักษรคันจิโดยการใช้เทคนิคบอร์ฟิ่งทั้ง 3 รูปแบบมาวิเคราะห์โดยหาค่าคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) และค่าร้อยละแล้วนำเสนอด้วยรูปของตารางพร้อมกับอธิบายประกอบ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) โดยใช้สูตรดังนี้ (Guilford, 1973, p. 127)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนประชากร

คำนวณส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรดังนี้ (Guilford, 1973,

p.127)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{X})^2}{N-1}}$$

S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum(x - \bar{X})^2$ แทน ผลรวมของกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนระหว่างคะแนนกับค่าเฉลี่ยเลขคณิต

N แทน จำนวนประชากร