

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 กับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ผู้วิจัยได้นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ไปวิเคราะห์ด้วย สูตรทางสถิติ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียนว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ ด้วยสถิติการทดสอบค่าที ซึ่งได้ผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม โดยใช้แบบทดสอบ 40 ข้อ คะแนนเต็ม 40 คะแนน

กลุ่มทดลอง	N	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนเรียน	30	15.5	4.28	21.53
หลังเรียน	30	35	2.92	

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t_{(34,05)} = 1.69$)

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 กับเกณฑ์จำนวนร้อยละ 80 ผู้วิจัยนำเสนอ ดังตารางที่ 4.2 และ ตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนทั้งหมดที่มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียนที่สอบ	ทดสอบก่อนเรียน		ทดสอบหลังเรียน	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
นักเรียนที่สอบผ่านเกณฑ์	0	0	26	86.67
นักเรียนที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์	30	100	4	13.33
รวม	30	100	30	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ก่อนเรียนมีค่าร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 75 เท่ากับ 0 และหลังเรียนมีค่าร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์เท่ากับ 86.67 แสดงว่า ก่อนเรียนไม่มีนักเรียนที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แต่หลังจากเรียนแล้วมีนักเรียนที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้สูงถึงร้อยละ 86.71

ตารางที่ 4.3 แสดงผลการทดสอบสมมติฐานว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม มีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ความถี่	จำนวนคนที่ผ่านเกณฑ์	จำนวนคนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	χ^2
ความถี่ที่ได้จากการปฏิบัติ	26	4	0.83
ความถี่ตามสมมติฐาน	24	6	

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\chi^2_{(t)} = 3.84$)

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักเรียนจำนวน 26 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน มีคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 และมีนักเรียนจำนวน 4 คนที่สอบไม่ผ่านตามเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 แสดงการเปรียบเทียบผลการวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	N	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนเรียน	30	65.03	4.51	20.94
หลังเรียน	30	82.13	4.77	

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t_{(34,05)} = 1.69$)

จากตารางที่ 4.4 พบว่า นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้