

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อความเข้าใจในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียน
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
t	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้ในการพิจารณาใน (t-distribution)
p	แทน	ค่านัยสำคัญทางการคำนวณค่า (t-test)
df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ
r	แทน	ระดับความสัมพันธ์ของคะแนน
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้
ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกม และกลุ่มควบคุมที่สอนตามคู่มือครู
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกม และกลุ่มควบคุมที่สอนตามคู่มือครู

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกม และกลุ่มควบคุมที่สอนตามคู่มือครู

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมและกลุ่มควบคุมที่สอนตามคู่มือครู

กลุ่มตัวอย่าง	N	\bar{X}	S.D.	df	t	P
กลุ่มทดลอง	27	19.33	4.90	53	2.06*	.04
กลุ่มควบคุม	28	16.29	5.97			

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมและกลุ่มควบคุมที่สอนตามคู่มือครู

หลังจากการเรียนผ่านพ้นไป 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยทดสอบความคงทนในการจำกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม คือกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกม และกลุ่มควบคุมที่สอนตามคู่มือครูซึ่งผลการทดลองปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 5 ผลการทดสอบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมและกลุ่มควบคุมที่สอนตามคู่มือครู

กลุ่มตัวอย่าง	N	ระดับความสัมพันธ์ (r)	p
กลุ่มทดลอง	27	.94*	.00
กลุ่มควบคุม	28	.88*	

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 พบว่า ความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สอนโดยใช้เกม สูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี