

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านไวยากรณ์และความสามารถในการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนยกระบัตร์วิทยาคม อำเภอสามเงา จังหวัดตากที่กำลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 9 (อ 015) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 จำนวน 44 คน ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาไวยากรณ์จากหนังสือหลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539 ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) และหนังสือหลักสูตรภาษาอังกฤษโดยกลุ่มโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดตาก แล้วเลือกโครงสร้างไวยากรณ์ที่ครอบคลุมเนื้อหาที่กำหนดให้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นำโครงสร้างที่เลือกไปสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ด้านไวยากรณ์ และไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย แล้วนำผลมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS/PC⁺ ได้โครงสร้างที่เป็นปัญหา นำมาสร้างแผนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 4 แผน แผนละ 6-8 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 26 คาบ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่แบบทดสอบวัดความรู้ด้านไวยากรณ์ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยนำโครงสร้างที่เป็นปัญหามาสร้างแบบทดสอบ จำนวน 60 ข้อ แล้วนำไปทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนสารคามวิทยาลัทธิเชิงใหม่ จำนวน 200 คน เพื่อหาค่าความยากง่ายของข้อสอบ นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ โดยใช้ตาราง CHUNG – TEH FAN กลุ่มสูงค่า 27% คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .20 -.80 และค่าอำนาจจำแนกเกินกว่า .20 และได้แบบทดสอบจำนวน 40 ข้อ ที่มีความเชื่อมั่น 0.8811 สำหรับแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษนั้น ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้เกณฑ์การตรวจให้คะแนนความสามารถในการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษ ซึ่งปรับมาจากเกณฑ์ของ Jacobs, et al. (1985, อ้างใน อัจฉรา วงศ์โสธร, 2538, หน้า 231-235) โดยการให้คะแนนนั้นผู้วิจัยตรวจงานเขียนร่วมกับผู้เชี่ยวชาญอีกหนึ่งคน ผู้วิจัยดำเนินการสอนและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยเปรียบเทียบคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านไวยากรณ์และแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลอง นำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และ

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS/PC⁺ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ตาราง 12 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 44 คน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (μ)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)
ก่อนการทดลอง	40	9.8636	3.1073
หลังการทดลอง	40	13.7500	4.0065

จากตาราง 12 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักเรียนก่อนการทดลองเท่ากับ 9.8636 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.1073 ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักเรียนหลังการทดลองเท่ากับ 13.7500 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.0065 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์ ปรากฏว่าคะแนนความรู้ด้านไวยากรณ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง จึงสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยของความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ 1 ที่ว่านักเรียนที่เรียน โดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีความรู้ด้านไวยากรณ์สูงขึ้น

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ตาราง 13 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 44 คน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (μ)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)
ก่อนการทดลอง	20	2.5170	3.1338
หลังการทดลอง	20	10.4545	4.9307

จากตาราง 13 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนการทดลองเท่ากับ 2.5170 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.1338 ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองเท่ากับ 10.4545 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.9307 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษ ปรากฏว่าคะแนนความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง จึงสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยของความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ 2 ที่ว่านักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมกลุ่มเกมแข่งขันมีความสามารถด้านการเขียนอนุเจตภาษาอังกฤษสูงขึ้น