

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้สะดวกและเกิดความเข้าใจตรงกันในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียน
\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้ในการพิจารณาใน t-distribution

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

ผู้วิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม โดยการนำคะแนนจากการทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม

มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม โดยใช้วิธีการทางสถิติ t-test (independent samples) โดยนำเสนอ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม ในภาพรวม ดังแสดงในตาราง 6

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม ในภาพรวม

วิธีสอน	n	\bar{x}	S.D.	t
ใช้บทบาทสมมุติ	25	15.69	1.95	.95
ใช้เกม	25	15.25	1.20	

จากตาราง 6 พบว่า ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม จำแนกเป็นรายบทเรียน ดังแสดงในตาราง 7 -10

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Health ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

วิธีสอน	n	\bar{x}	S.D.	t
ใช้บทบาทสมมุติ	25	13.40	2.90	.24
ใช้เกม	25	13.24	1.61	

จากตาราง 7 พบว่า ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Health ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Eating out ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

วิธีสอน	n	\bar{x}	S.D.	t
ใช้บทบาทสมมุติ	25	15.40	2.58	.40
ใช้เกม	25	15.16	1.40	

จากตาราง 8 พบว่า ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Eating out ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Directions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

วิธีสอน	n	\bar{x}	S.D.	t
ใช้บทบาทสมมุติ	25	16.96	1.76	1.62
ใช้เกม	25	16.12	1.87	

จากตาราง 9 พบว่า ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Directions ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Shopping ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

วิธีสอน	n	\bar{x}	S.D.	t
ใช้บทบาทสมมุติ	25	17.00	1.68	1.24
ใช้เกม	25	16.48	1.22	

จากตาราง 10 พบว่า ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Shopping ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

ผู้วิจัยเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม โดยการนำคะแนนจากการตอบแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งสองกลุ่มมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มโดยใช้วิธีการทางสถิติ t-test (independent samples)

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

วิธีสอน	n	\bar{x}	S.D.	t
ใช้บทบาทสมมุติ	25	4.42	0.37	-.04
ใช้เกม	25	4.43	0.30	

จากตาราง 11 พบว่าแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม จำแนกรายข้อ

ข้อความ	กลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรม บทบาทสมมุติ (n = 25)			กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม (n = 25)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ข้าพเจ้าชอบวิธีสอนของครูวิชาภาษาอังกฤษ เพราะทำให้ข้าพเจ้าสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อติดต่อสื่อสารได้	4.56	0.56	มากที่สุด	4.48	0.65	มาก
2. กิจกรรมในชั้นเรียนสนุก เข้าใจ และน่าสนใจ ทำให้ข้าพเจ้ามีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.72	0.65	มากที่สุด	4.74	0.50	มากที่สุด
3. ครูสอนวิชาภาษาอังกฤษจัดกิจกรรมที่ทำให้ข้าพเจ้าได้ฝึกพูดภาษาอังกฤษ	4.32	0.45	มาก	4.56	0.58	มากที่สุด
4. การฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในชั้นเรียนทำให้ข้าพเจ้าเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ	4.72	0.65	มากที่สุด	4.48	0.61	มาก
5. หลังจากที่ได้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจในความรู้และความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของตัวเอง	4.16	0.62	มาก	3.96	0.60	มาก
6. หลังจากที่ได้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้ารู้สึกอยากพูดภาษาอังกฤษมากขึ้นกว่าเดิม	4.08	0.59	มาก	3.96	0.67	มาก
7. หลังจากที่ได้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้ารู้สึกว่า การพูดภาษาอังกฤษ เป็นสิ่งที่มีประโยชน์	4.52	0.58	มากที่สุด	4.32	0.62	มาก

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อความ	กลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรม บทบาทสมมุติ (n = 25)			กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม (n = 25)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
8. ข้าพเจ้ามีความกระตือรือร้นใน การทำงานบ้านหรืองานวิชา ภาษาอังกฤษที่ครูมอบหมาย	4.06	0.49	มาก	4.08	0.70	มาก
9. ครูให้ความช่วยเหลือนักเรียน เมื่อมีปัญหาหรือติดขัดในการใช้ ภาษาอังกฤษ	4.64	0.48	มากที่สุด	4.60	0.50	มากที่สุด
10. ข้าพเจ้าพยายามฝึกพูด ภาษาอังกฤษมากขึ้นกว่าเดิม	4.32	0.62	มาก	4.28	0.67	มาก
11. ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ ข้าพเจ้าชอบเรียน	4.16	0.85	มาก	4.44	0.50	มาก
12. ข้าพเจ้าคิดว่าภาษาอังกฤษ มีความสำคัญสำหรับตัวข้าพเจ้า	4.76	0.43	มากที่สุด	4.76	0.43	มากที่สุด
13. ในช่วงเวลาเรียนวิชา ภาษาอังกฤษอยากให้ครูเข้า สอนตรงเวลา	4.24	0.83	มาก	3.88	0.50	มาก
14. เนื้อหาสาระของบทเรียน สอดคล้องกับกิจกรรมการสอน ภาษาเพื่อการสื่อสาร	4.48	0.45	มาก	4.72	0.45	มากที่สุด
15. ข้าพเจ้ารู้สึกอยากเรียนเมื่อ นึกถึงชั่วโมงเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ	4.20	0.76	มาก	4.48	0.50	มาก
16. กิจกรรมการสอนของครู น่าสนใจ ทำให้ข้าพเจ้า อยากร่วมกิจกรรม	4.60	0.57	มากที่สุด	4.68	0.47	มากที่สุด
17. ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกสนานที่ต้อง ใช้ภาษาอังกฤษในการพูดโต้ตอบ กับครูหรือเพื่อน	4.24	0.62	มาก	4.24	0.66	มาก

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อความ	กลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรม บทบาทสมมุติ (n = 25)			กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม (n = 25)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
18. ข้าพเจ้าไม่เคยทำงานวิชาอื่น ขณะเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.80	0.50	มากที่สุด	4.56	0.52	มากที่สุด
19. ในชั่วโมงเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้าไม่ยอมให้ หมดเวลา	4.20	0.76	มาก	4.48	0.50	มาก
20. กิจกรรมการสอนของครูเปิด โอกาสให้ข้าพเจ้าได้ฝึกฝนการพูด หรือใช้ภาษาสื่อสาร	4.32	0.45	มาก	4.88	0.33	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.42	0.37	มาก	4.43	0.30	มาก

จากตาราง 12 พบว่า แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ กับการสอนโดยใช้เกม ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.42$, S.D. = 0.37) และ ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.30) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณารายข้อของแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ นักเรียนไม่เคยทำงานวิชาอื่นขณะเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 4.80$, S.D.= 0.50) รองลงมาคือ นักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญสำหรับตัวนักเรียน ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.43) และรองลงมาคือ กิจกรรมในชั้นเรียนสนุกเร้าใจและน่าสนใจทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และการฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในชั้นเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 4.72$, S.D.= 0.65) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำการบ้านหรืองานวิชาภาษาอังกฤษที่ครูมอบหมาย ($\bar{x} = 4.06$, S.D. = 0.49)

เมื่อพิจารณารายข้อของแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ กิจกรรมการสอนของครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนการพูดหรือการใช้ภาษาสื่อสาร ($\bar{x} = 4.88$, S.D.= 0.33) รองลงมาคือนักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญสำหรับตัวนักเรียน ($\bar{x} = 4.76$, S.D.=0.43) และรองลงมาคือ กิจกรรมในชั้นเรียนสนุกเร้าใจและน่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.50) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ในชั่วโมงเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยากให้ครูเข้าสอนตรงเวลา ($\bar{x} = 3.88$, S.D. = 0.50)