

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยมีจุดมุ่งหมาย ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้บัตรเกมคำศัพท์

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการสื่อสารข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติใน t – distribution
*p	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์
2. การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยสื่อการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากนั้นนำคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มาเปรียบเทียบเพื่อหาความแตกต่าง ดังแสดงไว้ในตาราง 9

ตาราง 9 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์ก่อนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	p
การสอนแบบใช้เกม	37	3.94	1.50	1.774	0.085
การสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์	36	5.84	2.14		

* $p \leq .05$

จากตาราง 9 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

ตาราง 10 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์หลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	p
สื่อการสอนแบบใช้เกม	37	5.74	2.16	-0.216	0.830
สื่อการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์	36	5.84	2.14		

* $p \leq .05$

จากตาราง 10 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์หลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

2. การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากนั้นคะแนนที่ได้จากการวัดความคงทนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มาเปรียบเทียบเพื่อหาความแตกต่าง ดังแสดงไว้ในตาราง 11

ตาราง 11 การเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมกับบัตรคำศัพท์

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	p
สื่อการสอนแบบใช้เกม	37	5.29	2.54	-0.012	0.990
สื่อการสอนแบบใช้บัตรคำศัพท์	36	5.30	2.18		

* $p \leq .05$

จากตาราง 11 พบว่า นักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน