บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยการใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารของเด็กปฐมวัยโรงเรียนศรีโกสุมวิทยา มิตรภาพที่ 209 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 มีวัตถุประสงค์ 1)เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ 80/80 2)เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร 3)เพื่อเปรียบเทียบการพูดเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารเกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร และ4)เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ประเด็นคือ แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารของเด็กปฐมวัย พัฒนาการพูดเพื่อการสื่อสารของเด็กปฐมวัยจากการเรียนโดยใช้เกม และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารดังนี้

1. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

1. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบการพูดเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนกับหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยใช้สถิติพื้นฐาน

ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดประสบการณ์ เขียนโดยใช้หัวเรื่องตามที่กำหนดตามลำดับกิจกรรมการเรียนการสอน จะเขียนเป็นเชิงบรรยายกิจกรรมตามที่ผู้สอนจัดเตรียมไม่ระบุว่าผู้เรียนทำอะไร โดยคะแนนที่นำมาวิเคราะห์ข้อมูลได้มาจาก คะแนนระหว่างการจัดกิจกรรมและแบบประเมินการพูดท้ายแผนการจัดประสบการณ์แต่ละแผน นำไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของคะแนนจากผลการสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนโดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร

	คะแนนจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนและแบบวัดการพูดหลังแผนแต่ละแผน											
เลขที่	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	แผนที่ 5	แผนที่ 6	แผนที่ 7	แผนที่ 8	แผนที่ 9	แผนที่ 10		คะแนนหลังเรียนท้ายแผน
1-30	(27)	(27)	(27)	(27)	(27)	(27)	(27)	(27)	(27)	(27)	รวม	20
รวม	619	657	687	674	689	666	660	667	659	683	6661	516
เฉลี่ย	20.63	21.90	22.90	22.47	22.97	22.20	22.00	22.23	22.97	22.77	222.03	17.20
S.D.	1.272	1.061	1.155	1.105	0.999	1.399	1.575	1.040	0.999	1.072	5.385	1.186
ร้อยละ	76.42	81.36	84.81	83.21	85.06	82.22	81.48	82.35	81.36	84.32	82.23	86.00

จากตารางที่ 9 พบว่า นักเรียนจำนวน 30 คน ได้คะแนนจากการสังเกตการณ์การร่วมกิจกรรมและแบบสังเกตการพูดเพื่อการสื่อสารระหว่างเรียน จำนวน 10 แผน เฉลี่ย 222.03 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.23 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบประเมินการพูดเพื่อการสื่อสารท้ายแผนแต่ละแผน เฉลี่ย 17.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.00 ของคะแนนเต็ม

ดังนั้นแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารของเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.23/86.00

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร

การวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผล ผู้วิจัยวิเคราะห์จากคะแนนการประเมินการพูดเพื่อการสื่อสารที่วัดจากแบบประเมินการพูดเพื่อการสื่อสารก่อนเรียน และเมื่อจัดกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารเสร็จทุกแผนการจัดประสบการณ์แล้วทำการประเมินการพูดเพื่อการสื่อสารหลังเรียน โดยใช้แบบประเมินชุดเดิม แล้วนำคะแนนที่ได้วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลปรากฏผลดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 แสดงค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร ของเด็กปฐมวัย

n	คะแนนเต็ม	รวมคะแนน		E.I.
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
30	20	307	496	0.65

จากตารางที่ 10 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร มีค่าดัชนีประสิทธิผลในการเรียนรู้เท่ากับ 0.65 ซึ่งหมายความว่าแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการการพูดเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้นร้อยละ 65

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบการพูดเพื่อการสื่อสารก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร

การเปรียบเทียบการพูดเพื่อการสื่อสารก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร โดยการนำคะแนนที่ได้จากการประเมินการพูดเพื่อการสื่อสารก่อนเรียนกับหลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ t – test (Dependent Samples) ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังปรากฏผลดังตารางที่ 11

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ 11 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการพูดเพื่อการสื่อสารก่อนกับหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร โดยใช้สถิติ t

กลุ่มทดลอง	n	$\overline{X}$	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t	Sig
ก่อนเรียน	30	10.23	1.455	187	1269	18.372	.000**
หลังเรียน	30	16.53	1.717				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 11 พบว่า นักเรียนมีคะแนนจากการประเมินการพูดก่อนได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร เฉลี่ย 10.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.455 ส่วนผลการประเมินการพูดหลังได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร เฉลี่ย 16.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.717 และเมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนทั้งสองกลุ่มพบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นหมายถึงคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการพูดหลังเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินการพูดก่อนเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร ปรากฏผลดังตารางที่ 12

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ 12 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นอนุบาล ปีที่ 1 หลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสาร

ข้อ	คำถาม	$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
1	นักเรียนชอบเล่นเกมหรือไม่	2.63	0.556	พอใจมาก
2	นักเรียนชอบการเรียนเป็นกลุ่มหรือไม่	2.67	0.479	พอใจปานกลาง
3	นักเรียนชอบออกไปพูดหน้าชั้นเรียนหรือไม่	2.40	0.675	พอใจปานกลาง
4	นักเรียนชอบแข่งขันกับเพื่อนหรือไม่	2.40	0.675	พอใจมาก
5	นักเรียนเล่นบทบาทสมมุติหรือไม่	2.70	0.466	พอใจมาก
6	นักเรียนชอบเล่นที่สนามหรือไม่	2.53	0.629	พอใจมาก
7	นักเรียนชอบเกมที่ครูให้เล่นหรือไม่	2.50	0.682	พอใจมาก

ข้อ	คำถาม	$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
8	นักเรียนชอบเกมที่ครูให้เล่นหรือไม่	2.83	0.379	พอใจมาก
9	นักเรียนชอบปริศนาคำทายหรือไม่	2.63	0.669	พอใจมาก
10	นักเรียนเรียนด้วยเกมแล้วนักเรียนพูดเก่งขึ้นหรือไม่	2.53	0.629	พอใจมาก
รวม		2.60	4.089	พอใจมาก

จากตารางที่ 12 พบว่า นักเรียนชั้นอนุบาล 1/3 โรงเรียนศรีโกสุมมิตรภาพที่ 209 มีความพึงพอใจหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกการพูดเพื่อการสื่อสารในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) = 2.60 โดยมีความพึงพอใจระดับมาก 8 ข้อ ส่วนอีก 2 ข้อ อยู่ในระดับปานกลาง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY