

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยเสนอข้อมูล ดังนี้

1. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยใช้เกมการศึกษา นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพ 80/80 ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติจากการทดสอบที (t – test Dependent)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพ 80/80 ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา จากการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 36 คน ซึ่งสรุปได้ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 ประสิทธิภาพ 80/80 ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ	เกณฑ์มาตรฐาน 80/80
กระบวนการ	E_1	100.00	3534.00	98.17	สูงกว่าเกณฑ์
ผลลัพธ์	E_2	20.00	709.00	19.69	สูงกว่าเกณฑ์

จากตาราง 2 ประสิทธิภาพ 80/80 ของกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 98.17 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 98.17 (E_1) และประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.69 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 98.47 (E_2)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา เป็นการเปรียบเทียบก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร กับนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 36 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ดังแสดงในตารางที่ 3

ตาราง 3 เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา

ทักษะการอ่านสะกดคำ	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนจัดกิจกรรม	13.36	6.34	6.40**
หลังจัดกิจกรรม	19.69	0.89	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 ทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำหลังร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนร่วมกิจกรรมเท่ากับ 13.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.34 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังร่วมกิจกรรมเท่ากับ 19.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89

