

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เรื่องผลของการใช้เกมการเล่นพื้นบ้าน
ของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ระหว่าง
นักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ตารางที่ 2-5

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลการทำสังคมมิติ ระหว่างนักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่ม
ทดลอง ตารางที่ 6-7


ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ระหว่างนักเรียน
กลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง

เรื่อง	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
การเคารพต่อระเบียนวินัย ของตนเองและกลุ่ม	9.15	3.01	9.00	3.91	0.14
การมีส่วนร่วมในการ ทำงานกลุ่ม	12.10	3.85	12.20	4.56	-0.08
การแสดงออกและการ แก้ปัญหาในกลุ่ม	6.10	2.22	6.30	1.89	-0.31
การมีมารยาทในสังคม	7.35	2.41	8.55	3.32	-1.27
การแสดงความรับผิดชอบ และมีลักษณะความเป็นผู้นำ	9.90	3.74	10.15	3.18	-0.23
การช่วยเหลือผู้อื่น	4.05	2.35	4.00	2.34	0.07
ทักษะทางสังคม	48.75	15.70	50.20	17.12	-0.28

จากตารางที่ 2 แสดงว่าก่อนการทดลอง ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม
ในเรื่อง การเคารพต่อระเบียนวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดง
ออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็น

ผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น ของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเท่ากับ 9.15, 12.10, 6.10, 7.35, 9.90 และ 4.05 ของนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 9.00, 12.20, 6.30, 8.55, 10.15 และ 4.00 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมทั้ง 6 เรื่อง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าทักษะทางสังคมในแต่ละเรื่อง ไม่แตกต่างกัน โดยสรุป นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม รวมทั้ง 6 เรื่อง ก่อนการทดลองมีค่าเท่ากับ 48.75 กลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 50.20 เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแล้ว พบว่า ไม่แตกต่างกัน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบค่ามัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับ การสอนโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านของไทย ก่อนและหลังการทดลอง

เรื่อง	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
การเคารพต่อระเบียบวินัย ของตนเองและกลุ่ม	9.15	3.01	13.60	2.16	9.89 **
การมีส่วนร่วมในการ ทำงานกลุ่ม	12.10	3.85	17.65	2.80	13.03 **
การแสดงออกและการ แก้ปัญหาในกลุ่ม	6.10	2.22	9.55	1.76	12.80 **
การมีมารยาทในสังคม	7.35	2.41	13.20	2.59	11.34 **
การแสดงความรับผิดชอบ และมีลักษณะความเป็นผู้นำ	9.90	3.74	15.65	3.00	12.55 **
การช่วยเหลือผู้อื่น	4.05	2.35	9.65	2.21	15.96 **
ทักษะทางสังคม	48.75	15.70	79.30	13.37	17.55 **

** $p < .01$ ($.01t_{19} = 2.539$)

จากตารางที่ 3 แสดงว่าในกลุ่มทดลอง ค่ามัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ในเรื่อง การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดง

ออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็น
ผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น ก่อนการทดลองมีค่าเท่ากับ 9.15, 12.10, 6.10, 7.35, 9.90
และ 4.05 หลังการทดลองมีค่าเท่ากับ 13.60, 17.65, 9.55, 13.20, 15.65 และ 9.65
เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมทั้ง 6 เรื่อง ระหว่างก่อน
และหลังการทดลอง พบว่าค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมก่อนการทดลองและหลังการ
ทดลอง ในแต่ละเรื่องแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และคะแนนหลังการทดลอง
สูงกว่าก่อนการทดลอง

โดยสรุป นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม รวมทั้ง 6
เรื่อง ก่อนการทดลองมีค่าเท่ากับ 48.75 หลังการทดลองมีค่าเท่ากับ 79.30 เมื่อทดสอบความ
แตกต่างระหว่างค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแล้ว พบว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทาง
สังคม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบค่ามัธยฐาน เลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับ การสอนแบบปกติ ก่อนและหลังการทดลอง

เรื่อง	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
การเคารพต่อระเบียบวินัย ของตนเองและกลุ่ม	9.00	3.91	12.70	2.47	6.09 **
การมีส่วนร่วมในการ ทำงานกลุ่ม	12.20	4.56	16.20	3.37	8.94 **
การแสดงออกและการ แก้ปัญหาในกลุ่ม	6.30	1.89	8.85	1.76	7.25 **
การมีมารยาทในสังคม	8.55	3.32	11.30	2.47	6.08 **
การแสดงความรับผิดชอบ และมีลักษณะความเป็นผู้นำ	10.15	3.18	13.85	2.83	9.98 **
การช่วยเหลือผู้อื่น	4.00	2.34	7.50	2.12	10.40 **
ทักษะทางสังคม	50.20	17.12	70.35	12.91	10.31 **

** $p < .01$ ($.01t_{19} = 2.539$)

จากตารางที่ 4 แสดงว่าในกลุ่มควบคุม ค่ามัธยฐาน เลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ในเรื่อง การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดง

ออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น ก่อนการทดลองมีค่าเท่ากับ 9.00, 12.20, 6.30, 8.55, 10.15 และ 4.00 หลังการทดลองมีค่าเท่ากับ 12.70, 16.20, 8.85, 11.30, 13.85 และ 7.50 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมทั้ง 6 เรื่อง ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง พบว่าค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ในแต่ละเรื่องแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

โดยสรุป นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม รวมทั้ง 6 เรื่อง ก่อนการทดลองมีค่าเท่ากับ 50.20 หลังการทดลองมีค่าเท่ากับ 70.35 เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแล้ว พบว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบค่ามัธยฐานเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการสอนโดยวิธีเกมการเล่นที่บ้านของไทย กับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ หลังการทดลอง

เรื่อง	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
การเคารพต่อระเบียบวินัย ของตนเองและกลุ่ม	13.60	2.16	12.70	2.47	1.23
การมีส่วนร่วมในการ ทำงานกลุ่ม	17.65	2.80	16.20	3.37	1.48
การแสดงออกและการ แก้ปัญหาในกลุ่ม	9.55	1.76	8.85	1.76	1.25
การมีมารยาทในสังคม	13.20	2.59	11.30	2.47	2.37 *
การแสดงความรับผิดชอบ และมีลักษณะความเป็นผู้นำ	15.65	3.00	13.85	2.83	1.95 *
การช่วยเหลือผู้อื่น	9.65	2.21	7.50	2.12	3.15 *
ทักษะทางสังคม	79.30	13.37	70.35	12.91	2.15 *

* $p < .05$ ($.05t_{38} = 1.684$)

จากตารางที่ 5 แสดงว่าหลังการทดลอง ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ในเรื่อง การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่น ของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเท่ากับ 13.60, 17.65, 9.55, 13.20, 15.65 และ 9.65 ของนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 12.70, 16.20, 8.85, 11.30, 13.85 และ 7.50 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม ทั้ง 6 เรื่อง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าทักษะทางสังคมในเรื่อง การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม และการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม ไม่แตกต่างกัน ทักษะทางสังคมในเรื่อง การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบ และการช่วยเหลือผู้อื่น แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยสรุป นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนทักษะทางสังคม รวมทั้ง 6 เรื่อง หลังการทดลองมีค่าเท่ากับ 79.30 กลุ่มควบคุมมีค่าเท่ากับ 70.35 เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแล้ว พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบคะแนนสังคมมิติในสถานการณ์เล่น ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง

คะแนนสังคมมิติ	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม	
	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน
0	14	3	9	7
5	1	5	2	2
10	0	4	7	4
15	1	2	1	2
ตั้งแต่ 20 ขึ้นไป	4	5	1	4

จากตารางที่ 6 จะเห็นได้ว่า เมื่อวัดสังคมมิติในสถานการณ์เล่น หลังการทดลอง นักเรียน 20 คน ในกลุ่มทดลองมีคะแนนสังคมมิติ ตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป 15 คะแนน 10 คะแนน 5 คะแนน และ 0 คะแนน มีจำนวนเท่ากับ 5, 2, 4, 5 และ 3 คน ตามลำดับ และนักเรียน 20 คน ในกลุ่มควบคุมมีคะแนนสังคมมิติ ตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป 15 คะแนน 10 คะแนน 5 คะแนน และ 0 คะแนน มีจำนวนเท่ากับ 4, 2, 4, 3 และ 7 คน ตามลำดับ แสดงว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยมีสังคมมิติสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนแบบปกติ

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบคะแนนสังคมมิติในสถานการณ์ทำงาน ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง

คะแนนสังคมมิติ	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม	
	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน
0	12	4	7	4
5	1	5	7	2
10	4	3	5	10
15	2	1	0	0
ตั้งแต่ 20 ขึ้นไป	1	6	1	4

จากตารางที่ 7 จะเห็นได้ว่า เมื่อวัดสังคมมิติในสถานการณ์ทำงาน หลังการทดลอง นักเรียน 20 คน ในกลุ่มทดลองมีคะแนนสังคมมิติ ตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป 15 คะแนน 10 คะแนน 5 คะแนน และ 0 คะแนน มีจำนวนเท่ากับ 6, 1, 3, 5 และ 4 คน ตามลำดับ และนักเรียน 20 คน ในกลุ่มควบคุมมีคะแนนสังคมมิติ ตั้งแต่ 20 คะแนนขึ้นไป 15 คะแนน 10 คะแนน 5 คะแนน และ 0 คะแนน มีจำนวนเท่ากับ 4, 0, 10, 2 และ 4 คน ตามลำดับ แสดงว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านของไทยมีสังคมมิติสูงขึ้น กว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนแบบปกติ