

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผลของกิจกรรมทางภาษาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การวิจัยเชิงทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์เพื่อดูผลของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ 3 ด้านคือ ความคิดคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม เพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า หลังการทดลองนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมทางภาษา จะมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ ร้อยละ 40 ของคะแนนก่อนการทดลอง

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าเฉลี่ยของคะแนน
ความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละของคะแนนก่อนการ
ทดลอง

คะแนนความคิดสร้างสรรค์					
ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		ร้อยละ	
\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
165.93	27.90	249.90	49.32	51.19	20.40

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนก่อนการทดลองเท่ากับ 165.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
เท่ากับ 27.90 และค่าเฉลี่ยของคะแนนของนักเรียนหลังการทดลองเท่ากับ
249.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนเท่ากับ 49.32 นักเรียนมีคะแนน
ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 51.19 ของคะแนนก่อนการทดลอง
และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 20.40

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นหลังการทดลอง กับ
เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่กำหนด

จำนวนนักเรียน	คะแนน ก่อนการทดลอง	\bar{X}	S.D.	คะแนนเกณฑ์	t
30	100	51.19	20.40	40	3.01*

* $p < .05$ ($.05t_{29} = 1.699$)

จากตารางที่ 2 แสดงว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เพิ่มขึ้นหลังจากการทดลองใช้กิจกรรมทางภาษา สูงกว่าเกณฑ์
ที่กำหนดไว้ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05



ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนความคิดสร้างสรรค์
ที่เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละของคะแนนก่อนการทดลอง จำแนกตามองค์-
ประกอบทั้ง 3 ด้าน

องค์ประกอบของ ความคิดสร้างสรรค์	คะแนนความคิดสร้างสรรค์					
	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		ร้อยละ	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
ความคิดคล่องแคล่ว	95.73	18.36	168.06	34.43	76.95	26.74
ความคิดยืดหยุ่น	37.13	4.00	43.70	4.71	18.03	9.54
ความคิดริเริ่ม	33.06	13.61	38.13	18.99	16.34	54.23

จากตารางที่ 3 แสดงว่า หลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิด
สร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้นร้อยละ 76.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
เท่ากับ 26.74 ความคิดยืดหยุ่นสูงขึ้นร้อยละ 18.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
เท่ากับ 9.54 และความคิดริเริ่มสูงขึ้นร้อยละ 16.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
เท่ากับ 54.23

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิด
คล่องแคล่ว ที่เพิ่มขึ้นหลังการทดลอง กับเกณฑ์ที่กำหนด

จำนวนนักเรียน	คะแนน	\bar{X}	S.D.	คะแนนเกณฑ์	t
	ก่อนการทดลอง				
30	100	76.74	26.74	40	7.57*

* $p < .05$ ($0.5t_{29} = 1.699$)

จากตารางที่ 4 แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดคล่องแคล่ว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เพิ่มขึ้นหลังการ
ทดลองใช้กิจกรรมทางภาษา สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ที่ระดับความมีนัยสำคัญ
.05

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความยืดหยุ่นที่เพิ่มขึ้นหลังการทดลอง กับเกณฑ์ที่กำหนด

จำนวนนักเรียน	คะแนน	\bar{X}	S.D.	คะแนนเกณฑ์	t
	ก่อนการทดลอง				
30	100	18.03	9.54	40	-12.62*

* $p < .05$ ($.05t_{29} = -1.699$)

จากตารางที่ 5 แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เพิ่มขึ้นหลังการทดลองใช้กิจกรรมทางภาษา ไม่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 6 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนน ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม
ที่เพิ่มขึ้น หลังการทดลองกับเกณฑ์ที่กำหนด

จำนวนนักเรียน	คะแนน ก่อนการทดลอง	\bar{X}	S.D.	คะแนนเกณฑ์	t
30	100	16.34	54.23	40	-2.38*

* $p < .05$ ($.05t_{29} = -1.699$)

จากตารางที่ 5 แสดงว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดริเริ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เพิ่มขึ้นหลังการทดลองใช้
กิจกรรมทางภาษาไม่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 7 จำนวนและค่าร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำแนกตามระดับความพึงพอใจต่อการร่วมกิจกรรมทางภาษา

กิจกรรม	ระดับความพึงพอใจ		
	ชอบมาก	ชอบปานกลาง	ชอบน้อย
1. ต่อกาศัพท์	86.67	13.33	-
2. นิทานแสนสนุก	93.33	6.67	-
3. ทานายทายัก	80.00	20.00	-
4. กล้องปริศนา	86.67	13.00	-
5. เชื่อมซีเลี้ยงทาย	90.00	10.00	-
6. ลองดูหน่อย	76.67	20.00	3.33
7. ทักชะสัมพันธ์	93.33	3.00	3.33
8. ใครเก่งกว่ากัน	80.00	20.00	-
9. มาตามนัด	96.67	3.33	-
10. โลกสวยด้วยเพลง	93.33	6.67	-
11. ภาษาพาเพลิน	76.67	23.33	-
12. ลูกไข่แสนกล	83.33	16.67	-
13. ในโลกแห่งจินตนาการ	86.67	13.33	-
14. ชวนคิดพิสดาร	90.00	10.00	-
15. ล่องหน	73.33	23.33	3.33
16. แววกวี	76.67	20.00	3.33
17. ขายหัวเราะ	90.00	10.00	-
18. ภาพนี้มีอะไร	93.33	6.67	-
รวม	85.93	13.33	0.74

จากตารางที่ 7 แสดงว่า ความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมทั้ง 18 กิจกรรมของนักเรียน ร้อยละ 85.93 มีความพึงพอใจมาก ร้อยละ 13.33 มีความพึงพอใจปานกลาง และร้อยละ 0.74 มีความพึงพอใจน้อย

ตารางที่ 8 จำนวนและค่าร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำแนกตาม
อันดับกิจกรรมที่พึงพอใจมากที่สุด

กิจกรรม	ความพึงพอใจ		
	ชอบมากที่สุด	ร้อยละ	อันดับ
1. ต่อกาศัพท์	2	6.67	4
2. นิทานแสนสนุก	-	-	-
3. ทานายทายทัก	-	-	-
4. กล้องปริศนา	-	-	-
5. เชื่อมซีเสียงทาย	5	16.67	3
6. ลองดูหน่อย	-	-	-
7. ทักชะลัมพันธ์	1	3.33	5
8. ใครเก่งกว่ากัน	-	-	-
9. มาตามนัด	7	23.33	2
10. โลกสวยด้วยเพลง	12	40.00	1
11. ภาษาพาเพลิน	-	-	-
12. ลูกไข่แสนกล	-	-	-
13. วนโลกแห่งจินตนาการ	1	3.33	5
14. ขวนคิดพิสดาร	-	-	-
15. ล่องหน	-	-	-
16. แววกวี	1	3.33	5
17. ขายหัวเราะ	1	3.33	5
18. ภาพนี้มีอะไร	-	-	-

จากตารางที่ 8 แสดงว่านักเรียนชอบกิจกรรม "โลกสวยด้วยเพลง" มากเป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 40 กิจกรรม "มาตามนัด" เป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 23.33 และกิจกรรม "เชื่อมซีเสียงทาย" เป็นอันดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 16.67 ที่เหลือเป็นกิจกรรมอื่น ๆ