



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกมกับวิธีค้นคว้า" มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกมกับวิธีค้นคว้า ผู้วิจัยจะได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลํมุดีฐานในการวิจัยดังต่อไปนี้

ลํมุดีฐานที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกมกับวิธีค้นคว้าแตกต่างกัน

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกมกับวิธีค้นคว้า

| วิธีสอน     | $\bar{x}$ | S.D  | t      |
|-------------|-----------|------|--------|
| วิธีใช้เกม  | 30.27     | 6.31 | - 0.14 |
| วิธีค้นคว้า | 30.57     | 6.77 |        |

.05  $t_{29} = \pm 2.04$

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกมกับวิธีค้นคว้าไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ

สมมุติฐานข้อที่ 2 ความคงทนในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่อง  
จักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกมกับวิธีค้นคว้าแตกต่างกัน

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบความคงทนในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน  
เรื่อง จักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกม กับวิธีค้นคว้า

| วิธีสอน     | $\bar{x}$ | S.D  | t      |
|-------------|-----------|------|--------|
| วิธีใช้เกม  | 30.00     | 6.82 | - 1.40 |
| วิธีค้นคว้า | 31.87     | 5.52 |        |

.05  $t_{29} = \pm 2.04$

จากตารางที่ 3 แสดงว่า ความคงทนในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกมกับวิธีค้นคว้าไม่แตกต่างกันที่ระดับ  
นัยสำคัญ .05

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีใช้เกม

| สิ่งที่เปรียบเทียบ    | $\bar{x}$ | S.D. | t    |
|-----------------------|-----------|------|------|
| ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน | 30.27     | 6.31 | 0.33 |
| ความคงทนในการเรียน    | 30.00     | 6.82 |      |

.05  $t_{29} = \pm 2.04$

จากตารางที่ 4 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศโดยวิธีใช้เกม ไม่แตก  
ต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีค้นคว้า

| สิ่งที่เปรียบเทียบ    | $\bar{x}$ | S.D. | t     |
|-----------------------|-----------|------|-------|
| ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน | 30.57     | 6.77 | -1.82 |
| ความคงทนในการเรียน    | 31.87     | 5.52 |       |

$$.05 \quad t_{29} = \pm 2.04$$

จากตารางที่ 5 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนเรื่องจักรวาลและอวกาศ โดยวิธีค้นคว้า ไม่แตกต่าง  
กัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย