

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง "การเปรียบเทียบโน้ตดนตรีทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและเกม" มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ

1. เพื่อศึกษานโน้ตดนตรีทางจริยธรรมของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและเกม
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบโน้ตดนตรีทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและเกม
3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนโน้ตดนตรีทางจริยธรรมของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและเกม

ซึ่งผลวิจัยได้สร้างแผนการสอนและแบบวัดดนตรีทางจริยธรรม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากนั้นนำไปใช้กับตัวอย่างประชากร ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 และได้วิเคราะห์ข้อมูลเรียบร้อยแล้ว จึงนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบคำอธิบายตามลำดับ ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานก่อนสอน และหลังสอน

| จริยธรรม | ก่อนทดลองสอน | | หลังทดลองสอน | | $\sum D$ | $\sum D^2$ | t |
|------------------------|--------------|------|--------------|------|----------|------------|--------|
| | \bar{X} | S.D. | \bar{X} | S.D. | | | |
| ความซื่อสัตย์ | 1.4 | 0.73 | 2.7 | 1.3 | 26 | 64 | 4.61* |
| ความรับผิดชอบ | 2 | 1.09 | 4.3 | 0.95 | 46 | 134 | 8.45* |
| ความมีระเบียบวินัย | 2.25 | 0.82 | 4.65 | 1.01 | 48 | 136 | 10.27* |
| ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ | 2.15 | 0.79 | 4.25 | 1.08 | 44 | 112 | 11* |
| ความสามัคคี | 1.8 | 0.67 | 4.1 | 1.33 | 46 | 142 | 3.36* |
| ความเมตตากรุณา | 1.85 | 0.79 | 3.45 | 1.2 | 31 | 90 | 4.66* |

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

$$.05t_{19} = 2.09$$

จากตารางที่ 6 คะแนนเฉลี่ยหลังสอนโดยใช้นิทานสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนทั้ง 6 เรื่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน มีมโนทัศน์ทางจริยธรรมสูงขึ้น

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมก่อนสอน และหลังสอน

| จริยธรรม | ก่อนทดลองสอน | | หลังทดลองสอน | | ΣD | ΣD^2 | t |
|------------------------|--------------|------|--------------|------|------------|--------------|-------|
| | \bar{X} | S.D. | \bar{X} | S.D. | | | |
| ความซื่อสัตย์ | 0.95 | 0.92 | 2.4 | 1.06 | 29 | 63 | 6.17* |
| ความรับผิดชอบ | 2.1 | 1.04 | 3.7 | 1.51 | 32 | 90 | 5* |
| ความมีระเบียบวินัย | 2.3 | 1 | 4 | 1.18 | 34 | 78 | 7.39* |
| ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ | 2.1 | 1.09 | 3.6 | 0.91 | 30 | 66 | 6.38* |
| ความสามัคคี | 2.15 | 1.01 | 3.25 | 1.53 | 26 | 61 | 4.85* |
| ความเมตตากรุณา | 1.75 | 0.94 | 3.35 | 1.46 | 33 | 91 | 5.32* |

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

$$.05 t_{19} = 2.09$$

จากตารางที่ 7 คะแนนเฉลี่ยหลังสอนโดยใช้เกมสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนสอน ทั้ง 6 เรื่อง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมสูงขึ้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมหลังสอนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

| จริยธรรม | โดยใช้นิทาน | | โดยใช้เกม | | ΣD | ΣD^2 | t |
|------------------------|-------------|------|-----------|------|------------|--------------|------|
| | \bar{X} | S.D. | \bar{X} | S.D. | | | |
| ความซื่อสัตย์ | 2.7 | 1.3 | 2.4 | 1.06 | 5 | 45 | 0.73 |
| ความรับผิดชอบ | 4.3 | 0.95 | 3.7 | 1.51 | 12 | 66 | 1.52 |
| ความมีระเบียบวินัย | 4.65 | 1.01 | 4 | 1.18 | 13 | 55 | 1.85 |
| ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ | 4.25 | 1.08 | 3.6 | 0.91 | 12 | 49 | 1.80 |
| ความสามัคคี | 4.1 | 1.39 | 3.25 | 1.53 | 13 | 73 | 1.57 |
| ความเมตตากรุณา | 3.45 | 1.2 | 3.35 | 1.46 | 1 | 53 | 0.13 |

$$.05t_{19} = 2.09$$

จากตารางที่ 8 คะแนนเฉลี่ยหลังสอนของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีค่าใกล้เคียงกันและไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า หลังสอนโดยใช้นิทานและเกมทำให้นักเรียนอนุบาลทั้ง 2กลุ่ม มีมโนทัศน์ทางจริยธรรมไม่แตกต่างกัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 เปรียบเทียบความคงทนในการ เรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรมระหว่างกลุ่มที่ได้รับ การสอนโดยใช้นิทานกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

| จริยธรรม | โดยใช้นิทาน | | โดยใช้เกม | | ΣD | ΣD^2 | t |
|------------------------|-------------|------|-----------|------|------------|--------------|------|
| | \bar{X} | S.D. | \bar{X} | S.D. | | | |
| ความซื่อสัตย์ | 2.35 | 1.10 | 2.15 | 1.01 | 4 | 46 | 0.58 |
| ความรับผิดชอบ | 3.75 | 1.13 | 3.1 | 1.37 | 15 | 75 | 1.83 |
| ความมีระเบียบวินัย | 4.05 | 0.86 | 3.4 | 1.46 | 13 | 49 | 1.99 |
| ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ | 4.45 | 1.37 | 3.95 | 1.56 | 11 | 53 | 1.56 |
| ความสามัคคี | 3.15 | 1.19 | 2.65 | 1.27 | 8 | 48 | 1.16 |
| ความเมตตากรุณา | 3.25 | 1.09 | 3.15 | 1.42 | 2 | 46 | 0.28 |

$$.05t_{19} = 2.09$$

จากตารางที่ 9 คะแนนเฉลี่ยของความคงทนในการ เรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรม ของกลุ่มนี้ได้รับการสอนโดยใช้นิทานและ เกมมีค่าใกล้เคียงกัน และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า ความคงทนในการ เรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียน ออนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานกับการสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมและความคงทนในการเรียนมโนทัศน์ทาง
จริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน

| จริยธรรม | มโนทัศน์ทางจริยธรรม | | ความคงทนในการเรียน | | $\sum D$ | $\sum D^2$ | t |
|------------------------|---------------------|------|--------------------|------|----------|------------|------|
| | \bar{X} | S.D. | \bar{X} | S.D. | | | |
| ความซื่อสัตย์ | 2.7 | 1.3 | 2.35 | 1.10 | 7 | 33 | 1.23 |
| ความรับผิดชอบ | 4.3 | 0.35 | 3.75 | 1.13 | 11 | 55 | 1.53 |
| ความมีระเบียบวินัย | 4.65 | 1.02 | 4.05 | 0.86 | 11 | 31 | 1.95 |
| ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ | 4.25 | 1.08 | 4.45 | 1.37 | 4 | 31 | 0.71 |
| ความสามัคคี | 4.1 | 1.33 | 3.15 | 1.19 | 11 | 36 | 1.96 |
| ความเมตตากรุณา | 3.45 | 1.2 | 2.25 | 1.09 | 8 | 44 | 1.22 |

$$.05t_{19} = 2.09$$

จากตารางที่ 10 คะแนนเฉลี่ยของมโนทัศน์ทางจริยธรรมและความคงทนในการเรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน มีค่าใกล้เคียงกันและไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมและความคงทนในการเรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรมไม่แตกต่างกัน

ศูนย์วิจัยทั่วไป
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 11 เปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมและความคงทนในการเรียนมโนทัศน์ทาง
จริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

| จริยธรรม | มโนทัศน์ทางจริยธรรม | | ความคงทนในการเรียน | | $\sum D$ | $\sum D^2$ | t |
|------------------------|---------------------|------|--------------------|------|----------|------------|------|
| | \bar{X} | S.D. | \bar{X} | S.D. | | | |
| ความซื่อสัตย์ | 2.4 | 1.06 | 2.15 | 1.01 | 10 | 52 | 1.42 |
| ความรับผิดชอบ | 3.7 | 1.51 | 3.1 | 1.37 | 12 | 58 | 1.64 |
| ความมีระเบียบวินัย | 4 | 1.18 | 3.4 | 1.46 | 7 | 30 | 1.30 |
| ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ | 3.6 | 0.91 | 3.95 | 1.56 | 6 | 32 | 0.88 |
| ความสามัคคี | 3.25 | 1.53 | 2.65 | 1.27 | 13 | 57 | 1.92 |
| ความเมตตากรุณา | 3.35 | 1.46 | 3.15 | 1.42 | 5 | 81 | 0.54 |

$$.05t_{19} = 2.09$$

จากตารางที่ 11 คะแนนเฉลี่ยของมโนทัศน์ทางจริยธรรมหลังสอน และความคงทน
ในการเรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรมของกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีค่าใกล้เคียงกันและ
ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่านักเรียนอนุบาลที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มี
มโนทัศน์ทางจริยธรรม และความคงทนในการเรียนมโนทัศน์ทางจริยธรรมไม่แตกต่างกัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย