

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนตรงเวลาวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรมศึกษา เพื่อศึกษาผลของการใช้แป้นอรรถกรที่มีผลต่อการเข้าห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ตรงต่อเวลาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรมศึกษาเป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร, งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการทดลอง ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ดังนี้

- T_1 แทน ร้อยละของการเข้าห้องเรียนตรงเวลาก่อนใช้แป้นอรรถกร
 X แทน ร้อยละของการเข้าห้องเรียนตรงเวลาระหว่างใช้แป้นอรรถกร
 T_2 แทน ร้อยละของการเข้าห้องเรียนตรงเวลาหลังใช้แป้นอรรถกร

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลสภาพภาพของผู้ตอบแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าห้องเรียน ประกอบด้วยข้อมูลส่วนบุคคล เพศ อายุ การเดินทางมาโรงเรียน วิชาที่ชอบ และค่าร้อยละการทดลองใช้แป้นอรรถกร

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ชาย	26	74.3
2. หญิง	9	25.7
รวม	35	100

จากตารางที่ 4.1 แสดงว่า ผู้ตอบแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 74.3 รองลงมาเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 25.7

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
1. 13 ปี	12	34.3
2. 14 ปี	23	65.7
3. 15 ปี	0	0
รวม	35	100

จากตารางที่ 4.2 แสดงว่า ผู้ตอบแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีอายุ 14 ปี คิดเป็นร้อยละ 65.7 รองลงมาเป็นผู้ที่มีอายุ 13 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.3

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามการเดินทางมาโรงเรียน

การเดินทางมาโรงเรียน	จำนวน	ร้อยละ
1. รถโดยสาร	5	14.3
2. ผู้ปกครองมาส่ง	20	57.1
3. รถรับส่ง	10	28.6
รวม	35	100

จากตารางที่ 4.3 แสดงว่า ผู้ตอบแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนส่วนใหญ่มาโรงเรียนโดยผู้ปกครองมาส่ง คิดเป็นร้อยละ 57.1 รองลงมาโรงเรียนด้วยรถรับส่ง คิดเป็นร้อยละ 28.6 และมาโรงเรียนด้วยรถโดยสาร คิดเป็นร้อยละ 14.3

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามวิชาที่ชอบ

วิชาที่ชอบ	จำนวน	ร้อยละ
1. ภาษาไทย	1	2.86
2. คณิตศาสตร์	6	17.1
3. วิทยาศาสตร์	7	20
4. สังคมศึกษา	5	14.3
5. สุขศึกษา	5	14.3
6. ศิลปะ	4	11.4
7. การงานอาชีพ ฯ	5	14.3
8. ภาษาอังกฤษ	2	5.71

จากตารางที่ 4.4 แสดงว่า ผู้ตอบแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนส่วนใหญ่ชอบวิชาวิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 20 รองลงมาชอบวิชาคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 17.1 และชอบวิชาสังคมศึกษา สุขศึกษาและการงานอาชีพ ฯ คิดเป็นร้อยละ 14.3

ตารางที่ 4.5 แสดงคะแนนการใช้ประโยชน์อรรถกร ก่อนใช้ ระหว่างใช้และหลังใช้ของนักเรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์

นักเรียน ทั้งหมด	ก่อนใช้ประโยชน์อรรถกร (สัปดาห์ที่ 1 - 4)		ระหว่างใช้ประโยชน์อรรถกร (สัปดาห์ที่ 5 - 8)		หลังใช้ประโยชน์อรรถกร (สัปดาห์ที่ 9 - 12)	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
35	29	82.86	34	97.14	34	97.14

จากตารางที่ 4.5 แสดงว่า ก่อนใช้ประโยชน์อรรถกรมีนักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 82.86 ระหว่างใช้ประโยชน์อรรถกรมีนักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 97.14 และหลังใช้ประโยชน์อรรถกรมีนักเรียนเข้าห้องเรียนตรงเวลาจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 97.14