

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรัง โดยมีกลุ่มประชากรจำนวน 16 คน ใช้เวลาในการสอนจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

μ	แทน	ค่าเฉลี่ย
σ	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
N	แทน	จำนวนประชากร
T	แทน	ค่าสถิติใช้ทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากสมมติฐานว่า ผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรัง ผลคะแนนหลังเรียนด้วยเกมสูงกว่าผลคะแนนก่อนเรียน

จากสมมติฐานดังกล่าว สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลคะแนนของนักเรียนที่ใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชันปีที่ 1 สาขาธุรกิจค้าปลีก วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคตรัง คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ปรากฏผลดังตารางที่ 1