

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษนำเสนอผลการวิจัยเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของ การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2520: 134-138) จากการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลองโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์หลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และหลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งผ่านไป ในระยะเวลาหนึ่ง

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนความคิดเห็นจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือการหาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เฉพาะนักศึกษาที่ลงทะเบียน ภาคเรียนที่ 1 ในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับครู ว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2520 : 134-138) หรือไม่ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 30 คน ทำแบบทดสอบรายบทซึ่งมีคะแนนเต็มบทละ 20 คะแนน จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดมาวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนร้อยละ (%) ปรากฏดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนร้อยละ (%) ในการทำแบบทดสอบแต่ละบทของนักศึกษาระหว่างเรียน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

บทที่	หัวข้อ	(\bar{X})	S.D.	ร้อยละ
1	Family	15.35	2.46	78.32
2	Food	14.02	2.40	71.53
3	Technology	14.86	2.45	75.84
4	Feeling	14.56	3.50	74.29
5	Personality	14.84	3.02	75.73
6	Appearances	14.94	2.68	76.33
7	Weather	14.84	2.60	75.73

จากตารางที่ 4 เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบรายบททั้ง 7 บท จากกลุ่มตัวอย่าง 30 คนมาจัดลำดับ พบว่าแบบทดสอบรายบทที่นักศึกษาทำคะแนนเฉลี่ยร้อยละได้สูงสุด 3 บทแรก ได้แก่ บทที่ 1 Family (ร้อยละ 78.32) รองลงมา คือ บทที่ 6 Appearances (ร้อยละ 76.33) และบทที่ 3 Technology (ร้อยละ 75.84) ส่วนแบบทดสอบรายบทที่นักศึกษาทำคะแนนเฉลี่ยร้อยละได้ต่ำสุด 4 บทสุดท้าย ได้แก่ บทที่ 5 Personality (ร้อยละ 75.73) เท่ากับ บทที่ 7 Weather (ร้อยละ 75.73) รองลงมาคือ บทที่ 4 Feeling (ร้อยละ 74.29) และบทที่ 2 Food (ร้อยละ 71.53) ประสิทธิภาพข้างต้นแสดงว่าบทเรียนแต่ละบทผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ $E1 = 75.39$

1.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคะแนนที่นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพของ E2 ได้ผลวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 5 คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักศึกษา

คนที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน คะแนนเต็ม (100)	คนที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน คะแนนเต็ม (100)
1	71	16	66
2	83	17	75
3	71	18	68
4	95	19	63
5	98	20	94
6	70	21	79
7	93	22	63
8	71	23	66
9	71	24	84
10	72	25	75
11	77	26	82
12	99	27	82
13	87	28	69
14	98	29	65
15	76	30	70
ผลรวม	2,333		
เฉลี่ย	77.76		
ร้อยละ	77.76		

จากตารางที่ 5 ผู้วิจัยพบว่าประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ในชั้นทดลองกับกลุ่ม ตัวอย่างจริง ตามสูตรการหาค่าประสิทธิภาพ $E_1 / E_2 = 75.39 / 77.76$ แสดงว่าเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัย นำมาใช้ มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ $75 / 75$ ซึ่งเป็นไปตาม สมมติฐาน ข้อที่ 1

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการทดลองใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 30 คน ทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเรียนรู้ คำศัพท์ ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันและมีคะแนนเต็ม 100 คะแนน จากนั้น จึงหาผลต่างของคะแนน (D) จากการทดสอบก่อนและหลังการใช้ เกมและนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่ม ตัวอย่าง ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 6 และ 7 ตามลำดับ

ตารางที่ 6 คะแนนความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการ ทดลอง และผลต่าง (D) ของคะแนนในการทดสอบทั้ง 2 ครั้ง

คนที่	คะแนน (ถ้าคะแนนเต็ม 100 คะแนน)		ผลต่าง(D)	นักเรียนคนที่	คะแนน (ถ้าคะแนนเต็ม 100 คะแนน)		ผลต่าง (D)
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	38	71	33	16	36	66	30
2	47	83	36	17	49	75	26
3	49	71	22	18	37	68	31
4	45	95	50	19	35	63	28
5	75	98	23	20	60	94	34
6	35	70	35	21	45	79	34
7	47	93	46	22	40	63	17
8	45	71	26	23	39	66	27
9	50	71	21	24	47	84	37
10	40	72	32	25	43	75	32
11	50	77	27	26	50	82	32
12	85	99	14	27	40	82	42
13	50	87	37	28	35	69	34
14	68	98	30	29	34	65	31
15	38	76	38	30	38	70	32

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า คะแนนความสามารถในการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังจากได้รับการสอนโดยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดัง จะเห็นความแตกต่างระหว่างคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนปรากฏในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่างเฉลี่ย (D) และค่าทดสอบ t ของกลุ่มตัวอย่าง 30 คน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	D	t	Sig
ก่อนเรียน	100	44.12	13.23			
หลังเรียน	100	75.13	14.34	31.23	10.45*	0.00

* มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 44.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 13.23 และคะแนนหลังการใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 75.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 14.34 คะแนนผลต่างเฉลี่ย (D) ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับ 31.23 ค่าสถิติ t เท่ากับ 10.45 ค่า p-value เท่ากับ 0.00 แสดงว่าความสามารถในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อน ได้รับการเรียนโดยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (Sig = 0.00 < 0.01) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตอนที่ 3 ผลเปรียบเทียบความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียน หลังการเรียนด้วย เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทันที และหลังการเรียนด้วย เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษซึ่งผ่านไประยะเวลาหนึ่ง

ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 30 คน ทำแบบทดสอบวัดระดับความรู้คำศัพท์หลังการเรียนด้วย เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจนจบ และทำแบบทดสอบวัดความคงทนในการจำคำศัพท์หลังเรียนเสร็จสิ้น ไปแล้ว ในระยะเวลาหนึ่งจากนั้น จึงหาผลต่างของคะแนน (D) จากการทดสอบหลังการใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษและนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 8 และ 9 ตามลำดับ

ตารางที่ 8 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่างเฉลี่ย (D) และค่าทดสอบ t ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนคนที่	คะแนน (คำนวณเต็ม 100 คะแนน)		ผลต่าง(D)	นักเรียนคนที่	คะแนน (คำนวณเต็ม 100 คะแนน)		ผลต่าง (D)
	หลังเรียน	คะแนน ความจำ			หลังเรียน	คะแนน ความจำ	
1	71	70	-1	21	66	65	-1
2	83	82	-1	22	75	74	-1
3	71	69	-2	23	68	67	-1
4	95	96	1	24	63	62	-1
5	98	98	0	25	94	95	1
6	70	68	-2	26	79	79	0
7	93	92	-1	27	63	64	-1
8	71	69	-2	28	66	64	-2
9	71	73	2	29	84	86	2
10	72	71	-1	30	75	74	-1
11	77	76	-1	31	82	81	-1
12	99	99	0	32	82	82	0
13	87	88	1	33	69	67	-2
14	98	98	0	34	65	66	1
15	76	76	0	35	70	72	2

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่าความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักศึกษา หลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทันทีและหลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษผ่านไปแล้ว 14 วัน มีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย โดยในแบบทดสอบวัดระดับความรู้ คำศัพท์มีผลต่างของคะแนนสูงสุดเท่ากับ -2 คะแนน ผลต่างของคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 0 ซึ่งใน แบบทดสอบวัดระดับความรู้คำศัพท์มีนักศึกษาทำคะแนนทดสอบหลังเรียนได้สูงสุดเท่ากับ 98 คะแนน มีนักศึกษาทำคะแนนความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงสุดเท่ากับ 98 คะแนน

ในการเปรียบเทียบความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถดูได้ว่า ความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ปริญญาตรี หลังการเรียนด้วย เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทันทีและหลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านไปแล้ว 14 วัน แตกต่างกันหรือไม่ โดยคำนวณสถิติ t-test ดังแสดงในตารางที่ 9 ตารางที่ 9 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คะแนนผลต่างเฉลี่ย (D) และค่าทดสอบ t ของกลุ่มตัวอย่าง

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	D	t	Sig
หลังเรียน	100	75.14	13.84	-0.38	1.90	0.07
ความจำ	100	74.95	14.00			

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่า คะแนนหลังการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 75.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 13.84 และหลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษผ่านไปแล้ว 14 วัน ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 74.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 14.00 คะแนนผลต่างเฉลี่ย (D) ระหว่างหลังและความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษค่าเฉลี่ย (D) เท่ากับ -0.38 ค่าสถิติ t เท่ากับ 1.90 แสดง ว่าความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา หลังการเรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษทันทีและหลังการเรียนด้วยเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งผ่านไปในระยะเวลานี้ (14 วัน) แตกต่างกันอย่างไม่มีความสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนความคิดเห็นจากแบบสอบถามความคิดเห็นของ นักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 30 คน ทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อเกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในด้านรูปแบบ เนื้อหา และประโยชน์จากการเรียนรู้จำนวน 15 ข้อ พบว่าในแต่ละบทเรียนที่ใช้เกมประกอบการเรียนการสอนมีความพึงพอใจที่เรียนมากน้อยต่างกัน ดังแสดงใน ตารางที่ 10 ดังนี้

ตารางที่ 10 ค่าระดับเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการศึกษารายข้อ

ข้อความ	ค่าสถิติ	บทเรียน							ค่าระดับเฉลี่ยรวม	ลำดับที่
		1	2	3	4	5	6	7		
ด้านรูปแบบ										
1. รูปแบบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษชัดเจนไม่สับสนในการเรียนรู้	\bar{X}	4.30	4.30	4.27	4.32	4.32	4.22	4.16	4.27	1
	S.D	0.66	0.66	0.65	0.66	0.70	0.63	0.76	0.67	
2. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเหมาะสมกับเนื้อหา	\bar{X}	4.22	4.16	4.11	4.30	4.03	4.08	4.03	4.13	2
	S.D	0.75	0.72	0.90	0.81	0.72	0.68	0.95	0.77	
3. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีองค์ประกอบโดยรวมน่าสนใจ	\bar{X}	4.08	4.08	3.92	3.73	4.19	3.95	3.86	3.97	3
	S.D	0.68	0.68	0.86	0.69	0.51	0.66	0.88	0.68	
ค่าเฉลี่ยรวมด้านรูปแบบ	\bar{X}	4.19	4.18	4.10	4.11	4.18	4.08	4.01	4.12	
	S.D	0.52	0.51	0.70	0.56	0.46	0.45	0.63	0.52	
ด้านเนื้อหา										
4. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน	\bar{X}	4.35	4.24	4.32	4.03	4.30	4.24	4.00	4.21	1
	S.D	0.78	0.76	0.92	0.92	0.87	0.79	1.05	0.85	
5. ความยากง่ายของคำศัพท์เหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียน	\bar{X}	3.97	3.92	4.03	3.95	3.84	3.84	3.84	3.92	8
	S.D	0.86	0.83	0.96	0.84	0.80	0.80	0.92	0.84	

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ข้อความ	ค่าสถิติ	บทเรียน							ค่าระดับเฉลี่ยรวม	ลำดับที่
		1	2	3	4	5	6	7		
ด้านเนื้อหา (ต่อ)										
6. ปริมาณของเนื้อหาและเกมเหมาะสมกับเวลาเรียน 2 ชั่วโมง	\bar{X}	4.05	4.00	3.97	4.19	3.97	4.11	3.89	4.00	6
	S.D.	0.74	0.70	0.87	0.73	0.76	0.69	0.84	0.75	
7. มีการอธิบายเนื้อหาของเกมและให้ตัวอย่างประกอบที่ชัดเจน	\bar{X}	4.11	4.05	3.97	3.97	4.11	4.03	3.89	4.03	4
	S.D.	0.61	0.57	0.76	0.49	0.51	0.64	0.77	0.59	
8. เนื้อหาในเกมสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน	\bar{X}	4.08	4.03	4.00	4.00	4.00	3.95	4.05	4.02	5
	S.D.	0.76	0.73	0.81	0.66	0.74	0.74	0.74	0.72	
9. คำสั่งต่างๆในบทเรียนมีความชัดเจน	\bar{X}	4.16	4.16	4.14	4.16	4.30	4.16	4.05	4.16	3
	S.D.	0.76	0.76	0.88	0.80	0.66	0.76	0.94	0.77	
10. จำนวนเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความเหมาะสม	\bar{X}	4.05	4.08	3.86	3.86	4.11	4.05	3.89	4.00	6
	S.D.	0.66	0.68	0.75	0.58	0.61	0.66	0.77	0.66	
11. เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ	\bar{X}	4.19	4.16	4.27	4.16	4.08	4.14	4.24	4.17	2
	S.D.	0.70	0.68	0.69	0.76	0.75	0.75	0.68	0.69	
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเนื้อหา	\bar{X}	4.12	4.08	4.07	4.04	4.08	4.06	3.98	4.06	
	S.D.	0.44	0.43	0.62	0.41	0.34	0.40	0.56	0.44	

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ข้อความ	ค่าสถิติ	บทเรียน							ค่าระดับเฉลี่ยรวม	ลำดับที่
		1	2	3	4	5	6	7		
ด้านประโยชน์จากการเรียนรู้										
12. การเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยให้นักศึกษาค้นเคยกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น	\bar{X}	4.22	4.16	4.16	4.19	4.24	4.27	4.14	4.19	1
	S.D	0.67	0.65	0.83	0.61	0.59	0.69	0.82	0.67	
13. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถเพิ่มปริมาณการรู้คำศัพท์ได้	\bar{X}	4.24	4.16	4.16	4.14	4.14	4.11	4.14	4.16	2
	S.D	0.59	0.55	0.64	0.71	0.63	0.73	0.67	0.62	
14. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักศึกษารู้สึกสนุกสนานกับการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น	\bar{X}	4.08	4.05	4.14	4.05	3.84	4.11	4.11	4.03	3
	S.D	0.72	0.70	0.63	0.57	0.89	0.73	0.61	0.70	
15. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักศึกษาพัฒนาความสามารถในด้านคำศัพท์ได้	\bar{X}	4.00	4.00	3.86	3.89	4.19	4.22	3.92	4.01	4
	S.D	0.97	0.97	1.18	1.10	0.84	0.78	1.14	0.97	
ค่าเฉลี่ยรวมด้านประโยชน์จากการเรียนรู้	\bar{X}	4.13	4.09	4.08	4.06	4.10	4.17	4.07	4.09	
	S.D	0.42	0.41	0.48	0.41	0.48	0.39	0.48	0.43	

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ข้อความ	ค่าสถิติ	บทเรียน							ค่าระดับเฉลี่ยรวม	ลำดับที่
		1	2	3	4	5	6	7		
ค่าเฉลี่ยรวมความคิดเห็นทั้ง 3 ด้าน	\bar{X}	4.15	4.11	4.08	4.07	4.12	4.09	4.02	4.10	
	S.D.	0.46	0.45	0.60	0.46	0.39	0.41	0.55	0.46	

หมายเหตุ

บทที่ 1 Family

บทที่ 2 Food

บทที่ 3 Technology

บทที่ 4 Feeling

บทที่ 5 Personality

บทที่ 6 Appearances

บทที่ 7 Weather

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความคิดเห็นต่อ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยได้ค่าระดับเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับสูง (Best 1981: 184) ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.46) จึงสรุปได้ว่า นักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับบทเรียนได้ค่าระดับเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ บทที่ 1 Family ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.46) ซึ่งนับว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่วนบทเรียนที่ได้ค่าระดับเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ บทที่ 7 Weather ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.55) ซึ่งนับว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่นกัน สำหรับการศึกษาค้นคว้าความคิดเห็นของนักศึกษามีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหา และด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ ซึ่งผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สรุปได้ดังนี้

1. ด้านรูปแบบ พบว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดี ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.52) ในแต่ละข้อได้ค่าระดับเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ ข้อที่ 1 รูปแบบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษชัดเจนไม่สับสนในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.67) ข้อที่ 2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเหมาะสมกับเนื้อหา ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.77) และข้อที่ 3 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีองค์ประกอบโดยรวมน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.68)

2. ด้านเนื้อหา พบว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดี ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.44) โดยในแต่ละข้อได้ค่าระดับเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ ข้อที่ 4 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.85) ข้อที่ 11 เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.69) ข้อที่ 9 คำสั่งต่างๆในบทเรียนมีความชัดเจน ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.77) ข้อที่ 7 มีการอธิบายเนื้อหาและให้ตัวอย่างประกอบที่ชัดเจน ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.59) ข้อที่ 8 เนื้อหาในเกมสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.72) ข้อที่ 6 ปริมาณของเนื้อหาและเกมเหมาะสมกับเวลาเรียน 2 ชั่วโมง ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.75) ข้อที่ 10 จำนวนเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.66) ข้อที่ 5 ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.84)

3. ด้านประโยชน์จากการเรียนรู้ พบว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดี ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.43) โดยแต่ละข้อได้ค่าระดับเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ ข้อที่ 12 การเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยให้นักศึกษาค้นเคยกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.67) ข้อที่ 13 การเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยให้นักศึกษาค้นเคยกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.62) ข้อที่ 14 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักศึกษารู้สึกสนุกสนานกับการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.70) ข้อที่ 15 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักศึกษามีพัฒนาความสามารถในด้านคำศัพท์ได้ ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.97)

สรุปความคิดเห็นของนักศึกษามีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในภาพรวมรายชื่อ ข้อที่ นักศึกษามีความคิดเห็นอยู่ในระดับสูงสุด คือข้อที่ 1 รูปแบบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษชัดเจนไม่สับสน ในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.67) รองลงมา คือข้อที่ 4 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.85) และข้อที่ 12 การเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยให้นักศึกษาคุ่นเคยกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.67) มีองค์ประกอบ โดยรวมน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.68) สำหรับข้อที่นักศึกษามีความคิดเห็นในระดับต่ำสุด คือข้อที่ 5 ความยากง่ายของคำศัพท์เหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียน ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.84) รองลงมา คือข้อที่ 10 จำนวนเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.66) และข้อที่ 3 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีองค์ประกอบโดยรวมน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.68)

ดังนั้น จากผลการวิเคราะห์ตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่า โดยภาพรวมนักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยได้ค่าระดับเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับสูง ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.46) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4