

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ทั้งหมด 3 ประการ คือ (1) เพื่อจัดทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลมากกว่าร้อยละ 50 (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตาราง 10 การหาประสิทธิภาพของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำ
คำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

จำนวน นักเรียน	คะแนนเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ชุดที่ (คะแนน)									ทดสอบหลังเรียน		ประสิทธิ ภาพ E1/E2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	
	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)			
9	78	74	76	78	74	78	74	74	70	30	24.11	83.58/80.37
	รวมคะแนน 677											
	คิดเป็นร้อยละ 83.58									ร้อยละ 80.37		

จากตารางที่ 10 พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
ระหว่างเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 83.53 และผลการทดสอบวัดความสามารถในการจดจำ
คำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.37 แสดงว่า เกมปริศนาคำศัพท์
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่
4/3 มีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (รายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 16
ในภาคผนวก ค หน้า 112)

ตาราง 11 การหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของเกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	ผลรวมคะแนน ทดสอบก่อนเรียน	ผลรวมคะแนน ทดสอบหลังเรียน	ค่าดัชนี ประสิทธิผล (E.I.)	ร้อยละของค่าดัชนี ประสิทธิผล (E.I.)
9	30	102	217	0.6846	68.46

จากตารางที่ 11 พบว่า ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน (217 คะแนน) สูงกว่า
ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน (102 คะแนน) และเมื่อพิจารณาดัชนีประสิทธิผลของ
เกมปริศนาคำศัพท์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6846 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าเท่ากับ
0.6846 หรือคิดเป็นร้อยละ 68.46 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ คือ มากกว่า 0.50 หรือร้อยละ 50 ถือว่าเป็นสื่อ
ที่มีประสิทธิผลสามารถนำไปใช้ได้ (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 20 ในภาคผนวก จ หน้า 134)

ตอนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม
หลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตาราง 12 การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการใช้
เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	μ	σ
ก่อนเรียน	9	30	11.33	3.36
หลังเรียน	9	30	24.11	2.81

จากตารางที่ 12 แสดงว่า ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามเฉลี่ย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 หลังการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ก่อนเรียนและหลังเรียน
โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean : μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : σ) พบว่า
คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีพัฒนาทางการเรียน
เพิ่มขึ้น (รายละเอียดปรากฏดังตาราง 21 ในภาคผนวก จ หน้า 135-136)

ตอนที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้
เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3

ตาราง 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม
ในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ด้านเนื้อหา

ข้อความ ด้านเนื้อหา	μ	σ	ระดับความพอใจ
1. เนื้อหาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม ในชีวิตประจำวันเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน	4.33	0.47	มาก
2. จากการทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียน เข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาเวียดนาม	4.78	0.42	มากที่สุด
3. คำอธิบายเนื้อหาชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจง่ายไม่สับสน	4.33	0.47	มาก

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อความ ด้านเนื้อหา	μ	σ	ระดับความพอใจ
4. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันน่าสนใจ	4.56	0.50	มากที่สุด
5. การจัดลำดับเนื้อหาในแต่ละเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันมีความเหมาะสม	4.11	0.74	มาก
6. กิจกรรมในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ช่วยให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจคำศัพท์ภาษาเวียดนามและความหมายดีขึ้น	4.33	0.47	มาก
7. นักเรียนสามารถทำเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง	4.67	0.47	มากที่สุด
8. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเรียนแล้วทำให้รู้สึกเห็นคุณค่าและความสำคัญของวิชาภาษาเวียดนาม	4.22	0.63	มาก
9. เนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันเรียนแล้วมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.56	0.50	มากที่สุด
10. นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาในเกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.22	0.79	มาก
ด้านเนื้อหา	4.41	0.56	มาก

ตาราง 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อความ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	μ	σ	ระดับความพอใจ
11. นักเรียนรู้สึกไม่เครียดและไม่หนักใจต่อการเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.56	0.50	มากที่สุด
12. การเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวันไปใช้ในชีวิตประจำวันทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.11	0.57	มาก

ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อความ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	μ	σ	ระดับความพอใจ
13. การเรียนโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ	4.33	0.47	มาก
14. จากการปฏิบัติกิจกรรมโดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน	4.22	0.63	มาก
15. จากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาเวียดนาม	4.67	0.47	มากที่สุด
16. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง	4.44	0.83	มาก
17. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนของนักเรียน	4.33	0.82	มาก
18. ครูมีความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.22	0.63	มาก
19. ครูมีการติดตามดูแลในการใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน และเสริมแรงให้กำลังใจนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ	4.44	0.83	มาก
20. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.22	0.63	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.36	0.66	มาก
ค่าเฉลี่ยเลขคณิตรวมทั้งฉบับ	4.38	0.63	มาก

จากตารางที่ 13 และตารางที่ 14 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ซึ่งมีคำถามทั้งหมด 20 ข้อ แบ่งเป็นด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา พบว่า มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.41 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก สำหรับผลการประเมินความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.36 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก

โดยภาพรวมผลการประเมิน พบว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต 4.38 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก

ดังนั้นสรุปได้ว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ในระดับมาก ($\mu = 4.38$, $\sigma = 0.63$)