# การวิจัยในชั้นเรียนและข้อมูลเชิงคุณภาพ ครั้งที่ 3

# **โครงร่างการเขียนรายงานการวิจัยบทที่ 4-5**

15 มกราคม 2559 คณะครุศาสาตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ชาตตระกูล D.Ed. TESOL

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

โครงร่างการเขียนรายงานการวิจัยบทที่ 4

# บทที่ 4

# ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง ..............................ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ..................................................... โดยมีนักเรียนชั้น...................................เป็นกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบประเมิน..................................... และบันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครู ในบทนี้เป็นการรายงายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ซี่งแบ่งผลการรายงานเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน..................................... และ 2) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากบันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครู ดังต่อไปนี้

## 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน.....................................

 แบบประเมิน............................... นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ........................................................ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบมาตรฐาน สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรม........................ ทำการวิเคราะห์โดยให้ค่าพฤติกรรม........................... และระดับคะแนน ดังนี้

|  |  |
| --- | --- |
| **ระดับความรู้สึก...................** | **ระดับคะแนน** |
| ทุกครั้งบ่อยครั้งบางครั้งนาน ๆ ครั้งแทบไม่เคย | 54321 |

ส่วนเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนน ผู้วิจัยได้แปลระดับของพฤติกรรม โดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนเป็นตัวชี้วัด โดยกำหนดช่วงในการวัดเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดช่วงคะแนนในแต่ละระดับจากสูตรการคำนวณ ดังนี้

คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุด = 5 – 1 = 0.8

 จำนวนระดับ 5

จากสูตรการคำนวณ ได้แปลค่าระดับความหมายของพฤติกรรมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

|  |  |
| --- | --- |
| **ระดับความ.....................** | **ระดับคะแนน** |
| ทุกครั้งบ่อยครั้งบางครั้งนาน ๆ ครั้งแทบไม่เคย | 4.21 - 5.003.41 – 4.202.61 – 3.401.81 – 2.601.00 – 1.80 |

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถนำเสนอเป็นตาราง ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวนักเรียน

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

ตารางที่ 4.1 ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ..........................................................................

ตารางที่ 4.2 ……………………………………….

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

ตารางที่ 4.2 ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ..............................................................................................................................

..................................................................................................................................................................................

## 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากบันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครู

 บันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครูนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ.................................................................. มีจำนวนทั้งสิ้น .............. ครั้ง (Entries) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่บันทึกได้มาวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิคการใส่รหัสระบายสี (Colored Coding Technique) และตารางวิเคราะห์เนื้อหา (Data Matrix) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถรายงานผลได้เป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ 1)แรงจูงใจในการเล่นเกมการศึกษา และ 2) สภาพห้องเรียนและบรรยากาศในการเรียน ดังรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไปนี้

### 4.2.1 แรงจูงใจในการเล่นเกมการศึกษา

 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล **พบว่า** แรงจูงใจที่ทำให้นักเรียนอยากเล่นเกมการศึกษามี 2 ประการ ได้แก่ 1) สีสันและวัสดุที่ใช้ในการเล่นเกม และ 2) การให้คำแนะนำและกำลังใจจากครู

#### สีสันและวัสดุที่ใช้ในการเล่นเกม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า สีแดง หรือสีเข้มอื่นๆ สามารถดึงดูดความสนใจในนักเรียนเล่นเกม มากกว่าสีอ่อน นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนสนใจที่จะเล่น เกมที่ทำด้วยวัสดุนุ่ม และยืดหยุ่นได้ มากกว่าวัสดุที่แข็งกระด้าง ตัวอย่างเช่น “พลอย.................................” ในขณะดียวกัน “เพชร........................................” อย่างไรก็ตาม นักเรียนบางคนก็ชอบเล่นเกมที่ทำจากวัสดุไม้เหมือนกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ........................................

#### การให้คำแนะนำ การสาธิต และกำลังใจจากครู

ผู้วิจัยพบว่า การให้คำแนะนำที่เข้าใจง่าย และการสาธิตให้นักเรียนดูก่อนให้เล่นเกม เป็นสิ่งที่ดึงดูดใจให้นักเรียนอยากเล่นเกมเช่นกัน อย่างก็ตาม มีนักเรียนบางคนไม่สามารถเล่นได้ในทันทีหลังจากดูการสาธิต แต่เมื่อได้ฟังคำพูดทีให้กำลังใจ นักเรียนก็จะ กล้าเข้ามาเล่นเกม ยกตัวอย่างเช่น ...........................

...............................................................................................................................................................................

### 4.2.2 สภาพห้องเรียนและบรรยากาศในการเรียนการสอน

 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากบันทึกพฤติกรรมนักเรียนอีกประการหนึ่ง พบว่า สภาพห้องเรียนและบรรยากาศในการเรียนการสอน มีผลต่อการเรียนการสอน โดยพบว่า ห้องเรียนที่กว้าง สะอาด และมีการแต่งห้องให้มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียน ช่วยให้การดำเนินการเรียนการสอนเป็นไป ด้วยดี ยกตัวอย่าง เช่น ...............................................................

## 4.3 สรุป

 ในบทนี้ ผู้วิจัยได้รายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการรายงานออกเป็น 2 ตามลักษณะของเครื่องมือวิจัย ได้แก่ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน......................... ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ............................................... และผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากบันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครู ซึ่งพบว่าแรงจูงใจ และสภาพห้องเรียนและบรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความสำเร็จในการใช้เกมการศึกษา ในการวิจัยครั้งนี้ สำหรับบทต่อไปจะเป็นการสรุปผลวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยต่อไป

 โครงร่างการเขียนรายงานการวิจัยบทที่ 5

# บทที่ 5

# สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง ..............................ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ..................................................... โดยมีนักเรียนชั้น...................................เป็นกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบประเมิน..................................... และบันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครู ในบทนี้จะเป็นการนำเสนอ สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล รวมทั้งข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป ดังต่อไปนี้

## 5.1 สรุปผลการวิจัย

 ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ได้ 2 ประการ ดังนี้

###  5.1.1 …………………………………..

 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน..........................สามารถสรุปได้ว่า ....................................

###  5.1.2 …………………………………..

 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากบันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครู..........................สามารถสรุปได้ว่า ....................................เหตุที่ทำให้การนำเกมการศึกษาไปใช้อย่างได้ผล มี 2 ประการ คือ ได้แก่ 1)แรงจูงใจในการเล่นเกมการศึกษา และ 2) สภาพห้องเรียนและบรรยากาศในการเรียน โดยพบว่า .............................................

## 5.2 อภิปรายผล

 จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีประเด็นสำคัญที่น่าสนใจ 2 ประเด็น ได้แก่ 1) ความซับซ้อนของเกมการศึกษา และ 2) ระดับความพร้อมของนักเรียน ดังนี้

###  5.2.1 ความซับซ้อนของเกมการศึกษา

 ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าความซับซ้อนของเกมการศึกษา มีผลต่อความสำเร็จและแรงจูงใจของนักเรียน ดังจะเห็นได้ว่า ....................................................................................................................................................... ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ....................................................................................................................................................... ยกตัวอย่างเช่น .......................................................................................................................................................อย่างไรก็ตาม .......................................................................................................................................................

###  5.2.2 ระดับความพร้อมของนักเรียน

 จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้งจากแบบประเมิน .................................... และ บันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครู แสดงให้เห็นว่าระดับความพร้อมของนักเรียน เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้เกมการศึกษา ดังจะเห็นได้ว่า ....................................................................................................................................................... ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ....................................................................................................................................................... ยกตัวอย่างเช่น .......................................................................................................................................................อย่างไรก็ตาม .......................................................................................................................................................

## 5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

 ผู้วิจัยพบว่าการศึกษาวิจัยเรื่อง ................................................................ในครั้งนี้ มีย้อจำกัด 2 ประการ คือ 1) ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย และ 2) จำนวนกลุ่มตัวอย่าง โดยพบว่าระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยนั้นสั้นไปเพียง......... ครั้งๆ ละเพียง .......... นาที หากมีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษาประเภทนี้ ควรเพิ่มระยะเวลาให้มากขึ้น ส่วนในเรื่องกลุ่มตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยพบว่ายังน้อยไป เนื่องจากมีข้อจำกัดของผู้วิจัยเองที่ไม่สามารถสังเกตได้มากกว่านี้ ดังนั้นหากมีการวิจัยครั้งต่อไป ควรเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่าง และมีผู้วิจัยร่วม ซึ่งอาจทำได้ข้อมูลที่กว้างและลึกขึ้น

## 5.4 สรุป

 ในบทสุดท้ายนี้ ผู้วิจัยได้รายงานสรุปผลการวิจัยสองประการ คือ 1) .................................................................... และ 2) .................................................................... นอกจากนี้ยังได้นำเสนอประเด็นสำคัญสองข้อที่พบจากผลการวิจัย ได้ แก่ ความซับซ้อนของเกมการศึกษา และ ระดับความพร้อมของนักเรียน รวมทั้งได้เสนอแนะข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป ทั้งในเรื่องระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย และจำนวนกลุ่มตัวอย่าง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียนที่เกิดขึ้นจากการสังเกตของผู้สอนซึ่งเป็นปัญหาเฉพาะโรงเรียนเด็กเล็กใน.............................................. อย่างไรก็ตาม ผลกรวิจัยในครั้งนี้อาจสามารถนำไปประยุกต์ได้ในโรงเรียนที่มีลักษณะบริบทที่คล้ายกันทั้งในเรื่อง ..................................... และ ..................................

โครงร่างการเขียนบทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง .................................................................................................

ชื่อนักศึกษา .................................................................................................

หลักสูตร .................................................................................................

สถาบัน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

อาจารย์ที่ปรึกษา .................................................................................................

ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ชาตตระกูล

ปีการศึกษา .................................................................................................

**บทคัดย่อ**

 การวิจัยเรื่อง .........................................................................................วัตถุประสงค์เพื่อ 1) ................................................................................................. และ 2) ................................................................................................. กลุ่มตัวอย่างได้แก่ ...................... จำนวน .............คน โรงเรียน..................... เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แผนกิจกรรม/เกมการศึกษา....................แบบสอบถาม และบันทึกพฤติกรรมนักเรียนของครู วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วีธีวิเคราะห์เชิงเนื้อหา โดยใช้เทคนิคการใส่รหัสระบายสี (Colored Coding Technique) และตารางวิเคราะห์เนื้อหา (Data Matrix)

ผลการวิจัยที่สำคัญ พบว่า

1. ................................................................................................. ................................................................................................. ..................................................................................................................................................................
2. ................................................................................................. .................................................................................................................................................................. ...................................................................................................................................................................