ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลซองการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มี

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

ผู้เขียน นายเสนอ ทองจีน

สาขาวิชา จิตวิทยาการศึกษา

ปีการศึกษา 2532

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการใช้นิทานและการใช้ เกมที่มีต่อแรงจูงใจ ให่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ต่ำ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนประถมศึกษาในอำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช ปีการ ศึกษา 2532 จำนวน 90 คน ซึ่งมีแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ต่ำ แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน คือ กลุ่มทดลอง 1 ฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ จำนวน 20 เรื่อง กลุ่มทดลอง 2 เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ จำนวน 20 เกม และกลุ่มควบคุม ไม่ใด้ทั้งนิทานและไม่ได้ เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ คำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบสุ่มกลุ่มควบคุม ที่มีการทดสอบก่อนและหลัง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถามวัดแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ มีค่าความเชื่อมั่น .89 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ ก่อนและหลังการทดลอง ใช้การทดสอบแบบที่ ชนิดข้อมูลมีความสัมพันธ์กัน ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ ก่อนและหลังการทดลอง เป็นตัวแปรร่วม และทดสอบความแตกต่างระหว่างมัชนิมเลขคณิตที่ปรับ แล้วเป็นรายคู่ ใช้การทดสอบของทูดีย์

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อน ได้ฟังนิทาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .oา

- นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อน ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระคับ .01
- 3. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน และนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ ที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ไม่แตกต่างกัน
- 4. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียน ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
- 5. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียน ที่มีแรงจูงใจใผ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Thesis Title Effects of Using Tales and Games on Achievement Motive

of Low-Achievement Motive Students

Author Mr. Saner Thongchin

Major Program Educational Psychology

Academic Year 1989

Abstract

The purpose of this experimental research was to investigate the effects of using tales and games on achievement motive of low-achievement motive students. The subjects were 90 Pratomsuksa IV students with lowachievement motive of the academic year 1989 in elementary schools of Thung Yai District, Nakornsrithammarat Province. The subjects were equally divided into three groups and then were randomly assigned into two experimental groups and one control group. There were 30 subjects in cach group. In order to develop achievement motives in the subjects under study, 20 pre-recorded tales were played to the subjects in the experimental group I and 20 games were played by those in the experimental group II while those in the control group were treated with neither tales nor games. A pretest-posttest randomized control group design was employed in this experimental research design. The instrument used for data collection was an achievement motive questionnaire of a .89 reliability value. The scores of pretest and posttest obtained were analyzed for statistical values of mean, standard deviation, t-test and analysis of covariance (ANCOVA). The Tukey's test was also employed for post hoc multiple comparisons of variables.

The results of the research were as follows:

- 1. The low-achievement motive students listening to the given tales scored higher on the achievement motive test of the posttest than that of the pretest with a statistical significance at the .01 level.
- 2. The low-achievement motive students playing the given games scored higher on the achievement motive test of the posttest than that of the pretest with a statistical significance at the .01 level.
- 3. There was no significant difference in the achievement motive scores between the low-achievement motive students who listened to the tales and those who played the games.
- 4. The low-achievement motive students who listened to the tales scored higher on the achievement motive test than those who listened to no tales with a statistical significance at the .01 level.
- 5. The low-achievement motive students who played the games scored higher on the achievement motive test than those who played no games with a statistical significance at the .01 level.