

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มี  
แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ  
ผู้เขียน นายเสนอ ทองจีน  
สาขาวิชา จิตวิทยาการศึกษา  
ปีการศึกษา 2532

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนประถมศึกษาในอำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2532 จำนวน 90 คน ซึ่งมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน คือ กลุ่มทดลอง 1 ฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จำนวน 20 เรื่อง กลุ่มทดลอง 2 เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จำนวน 20 เกม และกลุ่มควบคุม ไม่ได้ฟังนิทานและไม่ได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ คำเนิการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบสุ่มกลุ่มควบคุมที่มีการทดสอบก่อนและหลัง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถามวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีค่าความเชื่อมั่น .89 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ก่อนและหลังการทดลอง ใช้การทดสอบแบบที่ ชนิดข้อมูลมีความสัมพันธ์กัน ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม โดยใช้คะแนนก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม และทดสอบความแตกต่างระหว่างมัธยิม เลขคณิตที่ปรับแล้วเป็นรายคู่ ใช้การทดสอบของทูกีย์

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนได้ฟังนิทาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อน  
ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน และนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ  
ที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียน  
ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
5. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียน  
ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



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.