

บทสรุป การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ปัญหาการวิจัย

ปัญหาของการวิจัยครั้งนี้ คือศึกษาผลของการใช้นิทานและการใช้เกมว่าจะช่วยพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำได้หรือไม่ และอย่างไรจะพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ได้มากกว่ากัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ทั่วไปเพื่อศึกษาผลของการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ และมีวัตถุประสงค์เฉพาะแยกเป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำก่อนได้ฟังนิทานและหลังได้ฟังนิทาน
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำก่อนได้เล่นเกมและหลังได้เล่นเกม
3. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทานและนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม
4. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทานและนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทาน
5. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกมและนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้เล่นเกม

สมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานการวิจัยเพื่อทำการทดสอบดังนี้

1. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทานมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนได้ฟังนิทาน
2. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกมมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนได้เล่นเกม
3. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทานและนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทานมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทาน
5. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกมมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้เล่นเกม

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2532 ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ ของโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตั้งแต่ 60 คนขึ้นไป จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนองค์การสวนยาง 2 โรงเรียนวัดท่ายาง และโรงเรียนวัดขนาน รวมทั้งหมด 90 คน ซึ่งได้มาจากประชากรโดยวิธีการสุ่มแบบหลายชั้นคอน แยกเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรในการวิจัยครั้งนี้มีดังต่อไปนี้

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้นิทานและการใช้เกม
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ซึ่งวัดจากคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถามวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (True Experimental Design) มีแบบแผนการทดลองเป็นแบบสุ่มกลุ่มควบคุมที่มีการทดสอบก่อนและหลัง (Pretest-Posttest Randomized Control Group Design)

แบบแผนสถิติ

แบบแผนสถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แยกตามการทดสอบสมมติฐานออกได้ 2 แบบคือ

1. สถิติที่ใช้ในการทดสอบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ภายในกลุ่ม คือทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ก่อนและหลังการทดลอง ใช้การทดสอบแบบที (t-test) ชนิดข้อมูลมีความสัมพันธ์กัน (Dependent Samples)
2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ระหว่างกลุ่ม คือทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) ซึ่งใช้คะแนนก่อนการทดลอง (Pretest) เป็นตัวแปรร่วม เมื่อค่าของการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงทดสอบความแตกต่างระหว่างค่ามัธยฐานเลขคณิตที่ปรับแล้วเป็นรายคู่ โดยใช้การทดสอบตามวิธีของทูกีย์ (Tukey's test)

จำนวนครั้งและระยะเวลาในการทดลอง

1. จำนวนครั้งและระยะเวลาในการฟังนิทาน จำนวน 20 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที ใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง
2. จำนวนครั้งและระยะเวลาในการเล่นเกมนิทาน จำนวน 20 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที ใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แบบสอบถามวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
2. นิทานที่ใช้พัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
3. เกมที่ใช้พัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
4. คำถามหลังการฟังนิทาน
5. คู่มือการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
6. เครื่องบันทึกเสียง
7. เทปที่บันทึกนิทานและเกม
8. นาฬิกาจับเวลา

การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองดังนี้

1. วัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน แล้วคัดเลือกนักเรียนที่มีคะแนนตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 40 ลงมา แล้วสุ่มอย่างง่ายเพื่อจำแนกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน รวมทั้งหมด 90 คน และเก็บคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างเป็นคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest)
2. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มทดลอง 1 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยการให้ผู้รับการทดลองฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จำนวน 20 เรื่อง โดยการจับฉลากนิทานทั้ง 20 เรื่อง เพื่อให้ผู้รับการทดลองฟังตามลำดับก่อนหลัง และผู้วิจัยเล่านิทานโดยใช้เทป ซึ่งแต่ละครั้งมีขั้นตอนในการเล่าที่เหมือนกัน

กลุ่มทดลอง 2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยการให้ผู้รับการทดลองเล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จำนวน 20 เกม โดยการจับฉลากเกมทั้ง 20 เกม เพื่อให้ผู้รับการทดลองเล่นตามลำดับก่อนหลัง และผู้วิจัยใช้เทปในการอธิบายวิธีเล่นเกม ซึ่งแต่ละครั้งมีขั้นตอนการเล่นที่เหมือนกัน

กลุ่มควบคุม ผู้รับการทดลองไม่ได้อ่านนิทานและไม่ได้อ่านเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

3. วัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน เมื่อสิ้นสุดการทดลองทุกกลุ่ม โดยใช้แบบสอบถามวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบสอบถามฉบับเดียวกันกับการทดลอง

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยฐานเลขคณิต (\bar{x}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
2. ทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างทดสอบตามวิธีการของคอกแกรน (Cochran)
3. ทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของสัมประสิทธิ์ถดถอยภายในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การทดสอบตามวิธีของเคิร์ก (Kirk)
4. ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้การทดสอบแบบที่ (t-test) ชนิดข้อมูลสัมพันธ์กัน (Dependent Samples)

5. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ระหว่างกลุ่ม ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) โดยใช้คะแนนก่อนการทดลอง (Pretest) เป็นตัวแปรร่วม

6. ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่ามัธยเลขคณิตที่รับแล้วเป็นรายคู่ (Comparisons Among Means) เมื่อค่าของการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยใช้วิธีการทดสอบของทูกีย์ (Tukey's test)

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนได้ฟังนิทาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน และนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
5. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้เล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

วัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาผลของการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ โดยผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานเพื่อทดสอบจำนวน 5 สมมติฐาน ซึ่งผู้วิจัยจะให้อภิปรายผลการทดสอบสมมติฐานทั้ง 5 ข้อ โดยลำดับดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 กล่าวว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนได้ฟังนิทาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังปรากฏในตาราง 8 พบว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ภายหลังการฟังนิทาน เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนการฟังนิทาน เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สมมติฐานข้อที่ 1 จึงได้รับการสนับสนุนจากข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของแมคเคลิลแลนด (McClelland, 1961 : 207) สุขสมร ประพัฒน์ทอง (2521) และอรทัย จันทร์วิชานพวงษ์ (2523) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า การฟังนิทาน เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ทำให้นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงขึ้น

จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้นิทานนั้น เป็นวิธีการหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทางด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งช่วยให้บุคคลมีความพยายามความอดทนที่จะต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตลอดจนรู้จักพัฒนาความสามารถของตนเองอยู่เสมอ อันจะทำให้บุคคลนั้นประสบความสำเร็จในทางด้านการศึกษาและอาชีพ ซึ่งลักษณะนิสัยเหล่านี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการใช้นิทานที่มีตัวแบบแสดงถึงผู้มีลักษณะนิสัยของผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ดังผลการวิจัยที่กล่าวมาแล้ว เพราะการฟังนิทานนั้น นักเรียนมีโอกาสดูได้เรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ จากตัวแบบ ซึ่งเป็นผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากได้ฟังนิทาน เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนฟังนิทาน เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

สมมติฐานข้อที่ 2 กล่าวว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนได้เล่นเกม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังปรากฏในตาราง 8 พบว่า มัชฌิมเลขคณิตของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ภายหลังการเล่นเกม เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนการเล่นเกม เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สมมติฐานข้อที่ 2 จึงได้รับการสนับสนุนจากข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ โวสเซ (Voss, 1982 : 5057-A) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า การเล่นเกม เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ทำให้

นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงขึ้น

จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้เกมนั้น ก็เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงขึ้นกว่าเดิม ในการศึกษารังนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองด้วยตนเองทั้งสองกลุ่ม ซึ่งผลการศึกษาศาสามารถยืนยันค้ำกล่าวของ เรธลิงเชเฟอร์ที่ว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เกิดจากการเรียนรู้ไม่ใช่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามกรรมพันธุ์ (Rethlingshafer, 1963 : 74) ฉะนั้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จึงสามารถที่จะพัฒนาหรือส่งเสริมให้สูงขึ้นได้ทั้งโดยการใช้นิทานและการใช้เกม สำหรับวิธีการใช้เกมนั้นจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง นักเรียนมีความสนุกสนาน ผิดให้นักเรียนรู้จักช่วยตนเอง ใช้ความคิดอย่างอิสระ อันจะนำไปสู่แนวความคิดที่ทำให้นักเรียนเกิดความมานะพยายามในการที่จะศึกษาเล่าเรียนหรือการทำงานให้ประสบความสำเร็จอย่างค้ำเยี่ยม ด้วยเหตุนี้จึงทำให้แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังจากได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จึงสูงกว่าก่อนได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

สมมติฐานข้อที่ 3 กล่าวว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทานและนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ค้ำปรากฏในตาราง 10 พบว่า ค้ำมีชนิดเลขคณิตที่รับแล้วของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ได้ฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และนักเรียนที่ได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ไม่มีความแตกต่างกัน สมมติฐานข้อที่ 3 จึงไม่ได้รับการสนับสนุนจากข้อมูล

การที่สมมติฐานข้อที่ 3 ไม่ได้รับการสนับสนุนจากข้อมูลอาจเป็นเพราะสาเหตุต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยขออภิปรายเป็นล่ำค้ำค้ำนี้

1. เนื่องจากการใช้นิทานและการใช้เกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นวิธีที่ค้ำค้ำผลงานวิจัยของ แมคเคลแลนด์ (McClelland, 1961 : 207) สุขสมร ประพัฒน์ทอง (2521) และ อรทัย จันทวิธานพงษ์ (2523) พบว่า การได้ฟังนิทานที่มีค้ำแบบมีลักษณะนิสัยที่เป็นผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง และฝึกทักษะค้ำด้วยการทำแบบฝึกค้ำค้ำหลังการฟังนิทาน ส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงขึ้น ส่วนงานวิจัยของวอสส์ (Voss, 1982 : 5057-A)

พบว่า การเล่นเกมการแข่งขันใหม่ ๆ ส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งอาจจะเป็นเพราะว่า ทั้งสองวิธีต่างเป็นวิธีที่คิดในระดับเดียวกัน ผลที่ได้จากทั้งสองวิธีจึงไม่แตกต่างกัน

2. การพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทั้งสองวิธีเป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะต้องกระทำเอง คือกลุ่มที่หนึ่งฟังนิทานแล้วทำแบบฝึกหัดและกลุ่มที่สองเล่นเกม ซึ่งกิจกรรมของทั้งสองกลุ่มนี้ นักเรียนต้องลงมือกระทำเอง ตรงกับปรัชญาการศึกษาของ จอห์น ดิวอี้ (Dewey, John, 1944 : 139-151) ที่กล่าวว่า การเรียนโดยการกระทำ (Learning by Doing) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จากการลงมือกระทำด้วยตนเอง และสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ที่ว่า เด็กจะเรียนรู้โดยการกระทำด้วยตนเองก่อนการเรียนรู้จากจินตนาการ และสัญลักษณ์ (Bruner, 1960 : 97) เมื่อวิธีการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทั้งสองวิธีในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนต้องลงมือกระทำเองต่างก็เป็นผลดี ดังนั้นการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยการใช้นิทานและการใช้เกม จึงส่งผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 4 กล่าวว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังปรากฏในตาราง 10 พบว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตที่ปรับแล้วของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทาน เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทาน เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สมมติฐานข้อที่ 4 จึงได้รับการสนับสนุนจากข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุขสมร ประพัฒน์ทอง (2521) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า การฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ทำให้นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

จากผลการวิจัยครั้งนี้สามารถยืนยันได้ว่า การใช้นิทานเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของเด็กชอบฟังนิทานอยู่แล้ว ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

(กรมวิชาการ, 2520 : 11) พบว่า เด็กชอบอ่านนิทานและนิยายมากที่สุด และการฟังนิทานนั้นนักเรียนมีโอกาสได้เรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมจากตัวแบบ ซึ่งการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบนี้ถือได้ว่าเป็นวิธีตามธรรมชาติ โดยที่จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกส่วนใหญ่้นมาจากการลอกเลียนแบบจากตัวแบบที่อยู่ใกล้ชิดเขาหรือที่เขาสนใจ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2526 : 124) ดังนั้นการจะพัฒนาเด็กให้มีพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น จึงสามารถทำได้โดยการให้เด็กได้รับทราบพฤติกรรมของตัวแบบที่มีความเหมาะสมกับทำงานจนเป็นผลสำเร็จด้วยดี โดยการอ่านหรือฟังนิทานที่มีประโยชน์ และนิทานที่กระตุ้นหรือส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจิตลักษณะของเด็กได้ (สุขสมร ประพัฒน์ทอง, 2521 : 69) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้ฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้ฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

สมมติฐานข้อที่ 5 กล่าวว่า นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกม มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้เล่นเกม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งปรากฏในตาราง 10 พบว่า ค่ามีขนิมเลชคณิตที่ปรับแล้วของคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สมมติฐานข้อที่ 5 จึงได้รับการสนับสนุนจากข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฟลัก (Fluck, 1982 : 5020-A) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า การเล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ทำให้นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำที่ไม่ได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

จากผลการวิจัยสามารถยืนยันได้ว่า การใช้เกมเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ค่อนข้างใหม่อย่างหนึ่ง ซึ่งครูจำนวนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นหรือเกมสามารถให้จูงใจนักเรียนได้ดี เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะและเป็นกิจกรรมที่สร้างความเพลิดเพลินแก่

นักเรียนได้มาก (Grambs and Others, 1976 : 244) และการเล่นเกมทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง นักเรียนได้มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นและได้แสดงออก เป็นการฝึกการอยู่ร่วมกันในสังคม (Gerlach, S. and Ely, P., 1971 : 341) อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมที่จะก่อให้เกิดแนวความคิดและพฤติกรรมในการกระทำอะไรก็ตามให้ประสบความสำเร็จ ทั้งทางด้านการศึกษาและอาชีพ ซึ่งถือได้ว่าบุคคลผู้นั้นมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักเรียนกลุ่มที่ได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง

1.1 ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้นิทานและการใช้เกมสามารถที่จะช่วยพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคลได้ จึงเป็นแนวทางให้ครูหรือครูแนะแนวและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องให้พิจารณาเลือกใช้ตามความเหมาะสมในการที่จะพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นต่อไป

1.2 ควรมีการส่งเสริมหรือฝึกอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้นิทานและการใช้เกมแก่ครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนักเรียนหรือเยาวชน เพื่อให้รู้จักนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่อไป

1.3 ควรมีการส่งเสริมสนับสนุนให้บิดามารดาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็ก นำนิทานและเกมที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ไปประยุกต์ใช้ประกอบการอบรมเลี้ยงดูเด็ก เพื่อจะส่งผลให้เด็กมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

2.1 ควรนำการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ไปดัดแปลงเพื่อทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ บ้าง เพื่อจะได้พัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในทุกๆระดับชั้น

อันจะทำให้การศึกษามีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรนำการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ไปทดลอง โดยเพิ่มเวลาและจำนวนครั้งในการทดลองให้มากขึ้น เพื่อจะได้เห็นความแตกต่างว่า การใช้ นิทานและการใช้เกม อย่างไหนจะส่งเสริมหรือพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ได้มากกว่ากัน

2.3 ควรทดลองใช้นิทานและการใช้เกมกับตัวแปรทางจิตวิทยาอื่น ๆ อีก เช่น พัฒนาความรับผิดชอบต่อตนเอง พฤติกรรมกล้าแสดงออก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นต้น

2.4 ควรทดลองใช้วิธีอื่น ๆ เพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วย เพราะจะทำให้ทราบว่านอกจากการใช้นิทานและการใช้เกมแล้ว จะมีวิธีอื่น ๆ อีกหรือไม่