

# ผลของการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

ผู้เขียน นายเสนอ ทองจีน  
สาขาวิชา จิตวิทยาการศึกษา  
ปีการศึกษา 2532

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้นิทานและการใช้เกมที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนประถมศึกษาในอำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2532 จำนวน 90 คน ซึ่งมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 30 คน คือ กลุ่มทดลอง ฟังนิทานเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จำนวน 20 เรื่อง กลุ่มทดลอง 2 เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จำนวน 20 เกม และกลุ่มควบคุม ไม่ได้ฟังนิทานและไม่ได้เล่นเกมเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบสุ่มกลุ่มควบคุมที่มีการทดสอบก่อนและหลัง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถามวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีความเชื่อมั่น .89 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ก่อนและหลังการทดลอง ใช้การทดสอบแบบที่ ชนิดข้อมูลมีความสัมพันธ์กัน ทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ใช้วิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมโดยใช้คะแนนก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม และทดสอบความแตกต่างระหว่างมัชฌิมเลขคณิตที่ปรับแล้วเป็นรายคู่ ใช้การทดลองของทูคีย์ ผลการวิจัย พบว่า

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