

## สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

### สรุปผลการวิจัย

#### 1. วัตถุประสงค์

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเสี่ยงในระดับต่าง ๆ ของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงหรือต่ำและมีความเชื่อออกลัทธิ-ปรลัทธิว่าจะเลือกระดับการเสี่ยงแตกต่างกันหรือไม่ ตลอดจนเปรียบเทียบระหว่างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่อออกลัทธิ-ปรลัทธิต่อพฤติกรรมการเสี่ยง

#### 2. สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะเสี่ยง ระดับกลางมากกว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ
2. นักเรียนที่มีออกลัทธิจะเสี่ยงระดับกลางมากกว่านักเรียนที่มีปรลัทธิ
3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่อออกลัทธิ-ปรลัทธิมีปฏิสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเสี่ยง
4. นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและมีออกลัทธิจะเสี่ยงในระดับกลางมากที่สุด ส่วนนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำและมีปรลัทธิจะเสี่ยงระดับกลางน้อยที่สุด

#### 3. วิธีดำเนินการ

##### 3.1 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทั้งชายและหญิง ที่กำลังเรียนอยู่ในปีการศึกษา 2525 จากโรงเรียนในจังหวัดยะลา 2 โรงเรียน จำนวน 120 คน จากจำนวนที่สุ่มในชั้นต้น 511 คน จำแนกออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน ดังนี้

1. กลุ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง-อศลิขิต
2. กลุ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง-ปรลิขิต
3. กลุ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ-อศลิขิต
4. กลุ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ-ปรลิขิต

### 3.2 เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีดังนี้

1. แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
2. แบบวัดความเชื่ออศลิขิต-ปรลิขิต
3. เครื่องมือวัดระดับการเสี่ยง ซึ่งมี 3 ระดับ คือ ต่ำ กลาง สูง

## 4. การดำเนินการ

### 4.1 การจำแนกนักเรียนเข้ากลุ่มต่าง ๆ

นำแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และแบบวัดความเชื่ออศลิขิต-ปรลิขิต ให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 511 คนตอบ จากนั้นคัดเลือกนักเรียนเข้ากลุ่มต่าง ๆ 4 กลุ่ม เกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มใช้คะแนนร้อยละ 30 จากสูงสุดและต่ำสุดที่ได้จากแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และแบบวัดความเชื่ออศลิขิต-ปรลิขิต แล้วพิจารณาจากกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มต่าง ๆ กลุ่มละ 30 คน โดยควบคุมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถทางภาษาไทยของแต่ละกลุ่มให้เท่า ๆ กัน ด้วยการจับคู่กลุ่มตัวอย่างตามคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 4.2 การวัดระดับการเสี่ยง

ใช้การสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมเรียงคำ ซึ่งต้องอาศัยทักษะ โดยให้เล่นเป็นรายบุคคล เล่นคนละ 10 ครั้ง แต่ละครั้งเลือกเล่นเกมเรียงคำชุดใดก็ได้ ซึ่งในแต่ละชุดมีโอกาสของความสำเร็จต่าง ๆ กัน ดังนี้

- |          |         |                               |
|----------|---------|-------------------------------|
| ชุดที่ 1 | ง่าย    | มีโอกาสของความสำเร็จร้อยละ 75 |
| ชุดที่ 2 | ปานกลาง | มีโอกาสของความสำเร็จร้อยละ 50 |
| ชุดที่ 3 | ยาก     | มีโอกาสของความสำเร็จร้อยละ 25 |

เงื่อนไขของผลได้ผลเสียมีดังนี้

ถ้าเลือกชุดง่าย เรียงถูกได้ 1 คะแนน เรียงผิดเสีย 1 คะแนน (-1)

ถ้าเลือกชุดปานกลาง เรียงถูกได้ 2 คะแนน เรียงผิดเสีย 1 คะแนน

(-1)

ถ้าเลือกชุดยาก เรียงถูกได้ 3 คะแนน เรียงผิดเสีย 1 คะแนน (-1)

คะแนนรวมจากการเรียงถูก และคะแนนรวมจากการเรียงผิดซึ่งเป็นคะแนนคิดลบ จะนำไปใช้พิจารณาในการตัดสินเกรดวิชาภาษาไทยที่กลุ่มตัวอย่างทุกคนกำลังเรียนอยู่

การเสี่ยงในแต่ละระดับของกลุ่มตัวอย่าง วัดโดยวิธีนับจำนวนครั้งของการเลือกเล่นเกมที่มีโอกาสของความสำเร็จในแต่ละระดับ

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ผู้วิจัยควบคุมตัวแปรอื่น ๆ ด้วยการทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคะแนนความสามารถทางภาษาไทย ซึ่งคาดว่ามีความสัมพันธ์กับตัวแปรที่ศึกษาด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

5.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว และการวิเคราะห์ความแปรปรวนหลายตัวแปรแบบ 2 ทาง เมื่อตัวแปรตามคือระดับการเสี่ยง 3 ระดับ ได้แก่ การเสี่ยงระดับต่ำ การเสี่ยงระดับกลาง และการเสี่ยงระดับสูง และตัวแปรอิสระได้แก่ แรงจูงใจไม่สัมพันธ์และความเชื่อออกสิทธิ์-ปรสิทธิ์

## 6. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. กลุ่มที่มีแรงจูงใจไม่สัมพันธ์สูง เสี่ยงระดับกลางมากกว่ากลุ่มที่มีแรงจูงใจไม่สัมพันธ์ต่ำ
2. กลุ่มที่มีออกสิทธิ์ เสี่ยงระดับกลางมากกว่ากลุ่มที่มีปรสิทธิ์

3. ไม่มีปฏิกริยาร่วมระหว่างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่ออคติจิต-  
ประหลิต

4. กลุ่มที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง-อคติจิตเสียงระดับกลางมากที่สุด กลุ่ม  
ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ-ประหลิตเสียงระดับกลางน้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1.1 ควรวิจัยการเสียงในสถานการณ์ที่ต้องอาศัยทักษะโดยใช้แบบ  
ทดสอบปรนัยประเภทต่าง ๆ เช่น แบบทดสอบความถนัด แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ แล้ว  
เปรียบเทียบกับการเสียงในสถานการณ์ที่อาศัยโชคโดยใช้เกมการพนัน ซึ่งถ้าผลที่ปรา-  
กฏออกมาแตกต่างกันหรือผลคล้อยกันอย่างไรแล้ว จะช่วยให้การทำนายพฤติกรรมการ-  
เสียงกว้างขวางมากขึ้น

1.2 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรเพิ่มตัวแปรทางด้าน ฐานะ เศรษฐกิจ  
สังคม แบบการคิด (Cognitive style) ระดับสติปัญญา บุคลิกภาพแบบเก็บตัว -  
แสดงตัว ซึ่งอาจมีอิทธิพลต่อการเสียงของบุคคล

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

2.1 ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ นอกจากจะช่วยให้เข้าใจแบบ-  
แผนการเสียงของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพต่างกันแล้ว ยังให้แนวทางในการเพิ่มโอกาสของ  
ความหวังความสำเร็จความคาดหวังของนักเรียน เช่น อาจตกแต่งงานที่ให้ทำออกเป็นงานย่อย  
ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนทำได้ง่ายขึ้น เป็นต้น

2.2 ในการจัดการเรียนการสอน ครูควรหาวิธีการที่จะเพิ่มแรงจูงใจ-  
ใฝ่สัมฤทธิ์และความเชื่ออคติจิตให้แก่ นักเรียน เพราะการพัฒนาคุณลักษณะดังกล่าวจะมีผล  
ทำให้นักเรียนเสียงในระดับกลาง อันจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน -  
ต่อไป.