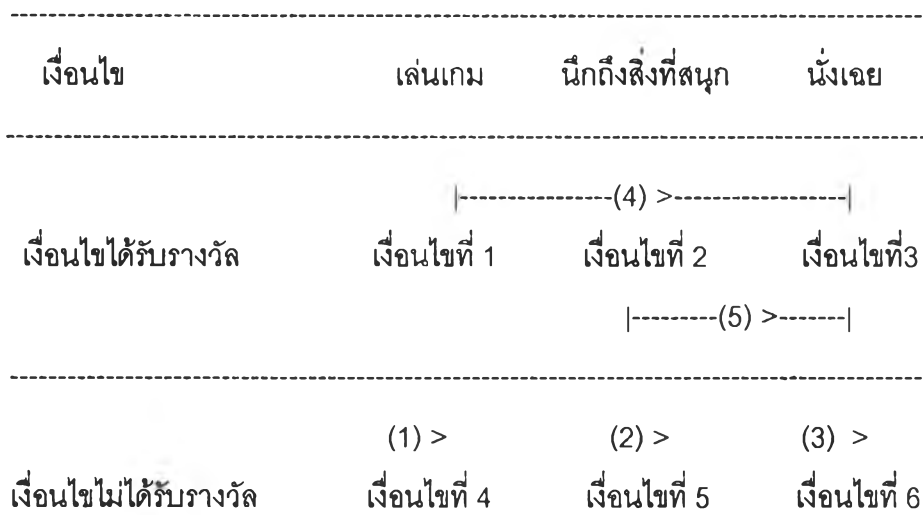


บทที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาผลของความเบี่ยงเบนความสนใจจากวัตถุที่เป็นรางวัลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งแบ่งตามเงื่อนไขต่าง ๆ 6 เงื่อนไข และสามารถอธิบายผลการวิจัยที่ได้เสนอสมมติฐานไว้ดังต่อไปนี้



- สมมติฐานข้อที่ (1) เปรียบเทียบระหว่างเงื่อนไขที่ 1 และเงื่อนไขที่ 4 , $1 > 4$
สมมติฐานข้อที่ (2) เปรียบเทียบระหว่างเงื่อนไขที่ 2 และเงื่อนไขที่ 5 , $2 > 5$
สมมติฐานข้อที่ (3) เปรียบเทียบระหว่างเงื่อนไขที่ 3 และเงื่อนไขที่ 6 , $3 > 6$
สมมติฐานข้อที่ (4) เปรียบเทียบระหว่างเงื่อนไขที่ 1 และเงื่อนไขที่ 3 , $1 > 3$
สมมติฐานข้อที่ (5) เปรียบเทียบระหว่างเงื่อนไขที่ 2 และเงื่อนไขที่ 3 , $2 > 3$

ภาพที่ 1 สมมติฐานทั้ง 6 ข้อ ในการวิจัยเรื่อง " ผลของการเบี่ยงเบนความสนใจจากวัตถุที่เป็นรางวัลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 "

สมมุติฐานข้อที่ 1 “ นักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล ”

ผลการวิจัยครั้งนี้สนับสนุนสมมุติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ นักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะเห็นว่าเมื่อนำเกมมาให้ให้นักเรียนเล่นในขณะที่รอ เกมจะเบี่ยงเบนความสนใจของเขาออกจากการรอทำให้เขาสามารถนั่งรอได้ในระยะเวลาหนึ่ง สิ่งที่จะช่วยทำให้เวลาในการรอเพิ่มขึ้น คือ ในเงื่อนไขได้รับรางวัล มีเงื่อนไขว่า ถ้านักเรียนสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลอง เขาจะได้รับรางวัลที่เขาเลือกไว้ ผลที่เกิดขึ้น นักเรียนในเงื่อนไขนี้สามารถนั่งรอผู้ทดลองกลับมาได้ครบทุกคน และเวลาในการรอนานกว่า นักเรียนในเงื่อนไขที่ไม่ได้รับรางวัล ดูเวลาเฉลี่ยในการรอของนักเรียนเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัล 15.00 นาที นักเรียนเล่นเกมในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล เวลาเฉลี่ยในการรอ 12.69 นาที สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mischel, Ebbesen และ Zeiss (1972) พบว่า เด็กที่นั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองในเงื่อนไขได้รับรางวัล สามารถรอได้นานกว่า เด็กที่นั่งรอในเงื่อนไขไม่ได้รับรางวัล และการให้เด็กเล่นเกมในขณะที่รอ จะช่วยเบี่ยงเบนความสนใจมาที่เกม ทำให้เขาสามารถนั่งรอต่อไปได้

สมมุติฐานข้อที่ 2 " นักเรียนในเงื่อนไขนี้ถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถ
นั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนี้ถึงสิ่งที่
สนุกในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล "

ผลการวิจัยครั้งนี้สนับสนุนสมมุติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ นักเรียนในเงื่อนไขนี้ถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนี้ถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า ในขณะที่นักเรียนนั่งรอผู้ทดลองกลับมา นักเรียนนี้ถึงสิ่งที่สนุก จะช่วยทำให้รู้สึกสบายใจ ไม่ลำบาก และไม่คิดว่า การรอน่าเบื่อ เพราะสิ่งที่สนุกจะเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กคิดว่า จะต้องรอ ให้คิดถึงสิ่งที่สนุกแทน สิ่งที่จะช่วยส่งเสริมการรอของนักเรียนอย่างเห็นได้ชัด คือ ในเงื่อนไขได้รับรางวัล นักเรียนมีเป้าหมายว่า ถ้าพวกเขารอจนผู้ทดลองกลับมาเขาจะได้รับรางวัลที่เขาเลือกไว้ มีผลทำให้ เวลาเฉลี่ยในการรอของนักเรียนในเงื่อนไขนี้ คือ 12.32 นาที ซึ่งนานกว่า เวลาเฉลี่ยในการรอของนักเรียนใน เงื่อนไขนี้ถึงสิ่งที่สนุกและไม่ได้รับรางวัล 9.76 นาที ซึ่งเขาไม่มีเป้าหมายว่า จะรอเพื่ออะไร และรอไปทำไม เมื่อเขารู้สึกเบื่อ ไม่อยากรอ เขาจะไปตามผู้ทดลองกลับมา พบว่า ในงานวิจัยของ Mischel, Ebbesen และ Zeiss (1972) นักเรียนในเงื่อนไขที่ได้รับรางวัล สามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลอง ได้นานกว่า นักเรียนในเงื่อนไขที่ไม่ได้รับรางวัล และเมื่อเขาได้รับการบอกให้นึกถึงสิ่งที่สนุก ความสนใจของเขาจะไปอยู่ที่สิ่งที่สนุก ทำให้ความรู้สึกที่อัดอัด เบื่อที่จะรอน้อยลง เขาจึงนั่งรอต่อไปได้

สมมุติฐานข้อที่ 3 “ นักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล “

ผลการวิจัยครั้งนี้สนับสนุนสมมุติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ นักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อธิบายได้ว่า นักเรียนนั่งเฉย ๆ เพื่อรอผู้ทดลองกลับมาในเงื่อนไขได้รับรางวัล เขาจะอดทนที่จะรอผู้ทดลองกลับมาได้นานกว่า เวลาเฉลี่ยในการรอของนักเรียนในเงื่อนไขนี้ 12.29 นาที นานกว่า เงื่อนไขนั่งเฉย ๆ รอผู้ทดลองกลับมาและไม่ได้รับรางวัล มีเวลาเฉลี่ยในการรอ 9.48 นาที นักเรียนในเงื่อนไขนี้น่าจะมีความคับข้องใจมาก และไม่สนุก เบื่อที่นั่งรอ เขาไม่มีเป้าหมายที่จะรอ ดังนั้น เวลาในการรอของเขาจะเป็นไปตามความต้องการของพวกเขาเองว่า เขาจะอดทนรอจนผู้ทดลองกลับมาหรือไม่

สมมุติฐานข้อที่ 4 “ นักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและได้รับรางวัล ”

ผลการวิจัยครั้งนี้ สนับสนุนสมมุติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ นักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พิจารณาได้ว่า วิธีการเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กจากการรอผู้ทดลองกลับมา โดยจัดให้เด็กได้ทำกิจกรรมที่เขาชอบนั้น จะส่งผลต่อการรอได้จนครบ 15 นาที เนื่องจากได้เบี่ยงเบนความรู้สึกคับข้องใจของเขาไปจากรางวัล ไปอยู่ที่กิจกรรมที่เขาชอบแทน ทำให้นักเรียนมีความสบายใจที่จะรอโดยไม่กระวนกระวายใจ หรืออดทนมากเกินไป ผลการทดลองที่ได้ คือ เวลาเฉลี่ยในการรอในเงื่อนไขนี้ มากกว่าเวลาเฉลี่ยในเงื่อนไขที่นักเรียนนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอ เนื่องจากนักเรียนเกิดความคับข้องใจที่จะต้องนั่งรอ เขาคิดว่า เขาไม่อยากจะรอ และต้องรอ เป็นเวลานานเท่าไร ผู้ทดลองจึงจะกลับมา ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะมีความสามารถในการอดทนที่จะรอแตกต่างกัน ตามลักษณะบุคลิกภาพ และประสบการณ์ในการรอของแต่ละคน รวมถึงสถานการณ์ขณะนั้นมีผลต่อการรอมากน้อยแค่ไหน

สมมุติฐานข้อที่ 5 “ นักเรียนในเงื่อนไขนี้ถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถ
นั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ
ในขณะที่รอและได้รับรางวัล ”

ผลการวิจัยครั้งนี้ ไม่สนับสนุนสมมุติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ นักเรียนใน
เงื่อนไขนี้ถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองไม่
แตกต่างจากนักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในเวลาที่รอและได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติ พบว่า เมื่อมีรางวัลเป็นเครื่องจูงใจให้รอ วิธีการเบี่ยงเบนความสนใจทั้ง 2 ลักษณะคือ
นึกถึงสิ่งที่สนุกและนั่งเฉย ๆ ช่วยเบี่ยงเบนความสนใจ และลดความคับข้องใจของเด็กใน
ขณะที่รอการกลับมาของผู้ทดลองได้ไม่แตกต่างกัน สังเกตได้จากเวลาเฉลี่ยในการรอ ในเงื่อนไข
นึกถึงสิ่งที่สนุก 12.32 นาที และเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ 12.29 นาที

จากผลการวิจัย สามารถสรุปได้ว่า การเบี่ยงเบนความสนใจจากวัตถุที่เป็น
รางวัล มีผลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจ คือ ช่วยเบี่ยงเบนความสนใจและลดความ
คับข้อง ทำให้รู้สึกสบายใจที่จะรอ ผลที่เกิดตามมาคือ เวลาในการรอจะนานขึ้น