บทที่ ๒

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมปีที่ ๕ โรงเรียนวัดนางนอง กรุงเทพมหานคร จำนวน ๔๕ คน สุ่มมาจากนักเรียนชั้นประถมปีที่ ๕ จำนวน ๖ ห้องเรียน ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น ๑๘๕ คน โดยใช้ตารางเลขสุ่ม เด็กแต่ละคนจะได้เลขประจำตัวเรียงตามบัญชีรายชื่อนักเรียน โดยเรียงจากเลขที่ ๑ ห้องเรียนที่ ๑ ถึงเลขที่สุดท้าย ห้องเรียนที่ ๖ ตามลำดับ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี ๒ ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้วัดแรงจูงใจต่อเนื่อง

เครื่องมือที่ใช้เป็นงานทดลอง

๑. เกมปริศนาอักษรไขว้ เป็นงานหลักในการทดลองที่ผู้รับการทดลองทุกคนต้องทำงานนี้ในช่วงเวลาที่กำหนดให้ในการทดลอง และผู้รับการทดลองอาจเลือกหรือไม่เลือกทำงานนี้ในช่วงเวลาอิสระ เกมปริศนาอักษรไขว้นี้มีทั้งหมด ๓ ชุด คือ

ก. ชุดแบบฝึกการแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ สำหรับให้ผู้รับการทดลองทำความรู้จักและฝึกวิธีการแก้ปัญหา เนื่องจากผู้รับการทดลองส่วนใหญ่ยังไม่รู้จักเกมนี้มาก่อน ในชุดนี้จะเริ่มตั้งแต่การไขว้อักษรที่เป็นแบบง่าย เพื่อฝึกสายตา และวิธีการ ปริศนาคำที่ใช้ง่ายแก่การแปลความหมายเป็นคำที่ใช้สำหรับการไขว้ตัวอักษร และค่อย ๆ ซับซ้อนขึ้นตามลำดับทั้งวิธีการและปริศนาคำ และจะมีแผ่นเฉลยคำตอบแยกต่างหากจากแบบทดสอบ

ข. ชุดที่ใช้เป็นงานหลักในการทดลอง เป็นชุดแบบทดสอบสำหรับทดสอบผู้รับการทดลองและมีการประเมินความสำเร็จในการแก้ปัญหาจากแบบทดสอบนี้ของผู้รับการทดสอบภายใต้เงื่อนไขการทดลอง ชุดนี้จะมีแผ่นเฉลยคำตอบแยกต่างหากจากแบบทดสอบ

ค. ชุดที่ใช้เป็นงานที่เปิดโอกาสให้ผู้รับการทดลองเลือกทำในช่วงเวลาอิสระ เกมปริศนาอักษรไขว้ชุดนี้จะยากและซับซ้อนกว่าชุดแบบทดสอบ

(รายละเอียดเกี่ยวกับปริศนาอักษรไขว้นี้ ดูได้ในภาคผนวก)

๑.๑ การสร้างเกมปริศนาอักษรไขว้

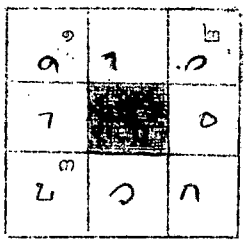
การสร้างแบบฝึก ผู้วิจัยจะเลือกคำและปริศนาคำง่ายๆ จากรายการปริศนาคำที่ผู้วิจัยรวบรวมและนำไปทายกับเด็กประมาณ ๑๐ คน นำมาสร้างเป็นปริศนาอักษรไขว้ โดยเริ่มจากการไขว้คำ ๒ คำ ซึ่งเป็นการไขว้แบบง่ายและไม่ซับซ้อน จากนั้นจะค่อย ๆ ซับซ้อนขึ้นตามลำดับ

การสร้างแบบทดลองและชุดเกมปริศนาอักษรไขว้ที่เปิดโอกาสให้ผู้รับการทดลองเลือกทำในช่วงเวลาอิสระ ผู้วิจัยเลือกคำและปริศนาคำจากแบบเรียนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมปีที่ ๕ นำคำเหล่านี้มาใส่ในตารางให้พอเหมาะ และสร้างเป็นเกมปริศนาอักษรไขว้ แล้วนำปริศนาอักษรไขว้เหล่านี้ไปทดลองใช้กับเด็กที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมปีที่ ๕ จำนวน ๖ คน นำผลการแก้ปัญหาของเด็กเหล่านี้ไปวิเคราะห์ความยาก เพื่อนำผลมาปรับปรุงข้อทดสอบให้มีความยากพอเหมาะ โดยปรับปรุงปริศนาคำให้เหมาะสม เพื่อนำไปทดลองใช้อีกครั้งหนึ่งกับเด็กกลุ่มอื่น เลือกเกมปริศนาที่มีระดับความยากปานกลาง ๕ ข้อ ไว้เป็นข้อทดสอบในชุดทดสอบ ส่วนข้อที่เหลือที่มีระดับความยากพอ ๆ กับชุดแบบทดสอบหรือมากกว่า มารวมไว้อีกชุดหนึ่งสำหรับเป็นงานที่เปิดโอกาสให้ผู้รับการทดลองเลือกทำในช่วงเวลาอิสระ โดยสร้างข้อปัญหาเพิ่มเติมให้มีความซับซ้อนและยากมากกว่าเดิม นำมารวมไว้ในชุดเดียวกัน

๑.๒ ลักษณะของเกมปริศนาอักษรไขว้

เกมปริศนาอักษรไขว้จะแบ่งออกเป็น ๒ ส่วน ส่วนแรกอยู่ทางด้านซ้ายมือ เป็นตาราง มีหมายเลขกำกับในแต่ละช่อง เพื่อให้ผู้รับการทดลองหาคำมาใส่ในตารางให้ถูกต้องตามหมายเลข

ทั้งอ่านขวางและอ่านลง ซึ่งคำเหล่านี้จะได้มาจากการแก้ปริศนาคำในส่วนที่ ๒ ทางด้านซ้ายมือ ดังตัวอย่าง



อ่านขวาง ๑. สิ่งที่ระยิบระยับอยู่บนท้องฟ้าในเวลากลางคืน
๓. ทำให้เพิ่มขึ้น

อ่านลง ๑. อาวุธที่ใช้ฟันศัตรู
๒. ชื่อปีของไทยปีที่ ๕ มีสัตว์ประจำปีคือ ลิง

๒. เกณฑ์การประเมินคะแนนจากแบบทดสอบ เกณฑ์นี้จะกำหนดช่วงคะแนนสำหรับการประเมินว่าอยู่ในระดับใด เช่น ถ้าผู้รับการทดลองแก้ปัญหาปริศนาคำได้ ๒๑ – ๒๕ คำ จะถูกประเมินว่าเก่งมาก หรือแก้ปัญหาปริศนาคำได้ต่ำกว่า ๕ คำ จะถูกประเมินว่าแย่มาก เกณฑ์การประเมินนี้จะแทรกอยู่ในหน้าแรกของแบบทดสอบ

๓. นิทานกลับสมอง สำหรับเป็นงานที่เปิดโอกาสให้ผู้รับการทดลองได้เลือกทำในช่วงเวลาอิสระ นิทานนี้จะประกอบไปด้วยเนื้อเรื่องนิทานให้ผู้รับการทดลองอ่าน และมีคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในตอนท้าย (ดูรายละเอียดในภาคผนวก)

<u>เครื่องมือที่ใช้วัดแรงจูงใจต่อเนื่อง</u>

๑. แบบบันทึกพฤติกรรมในช่วงเวลาอิสระ ตามที่ซาลีลี และคณะ (Salili, et al., 1976)[๑] ได้วิเคราะห์ลำดับของพฤติกรรมที่ใช้เป็นดัชนีของแรงจูงใจต่อเนื่อง โดยจัดเรียงลำดับพฤติกรรมตามลำดับที่เกิดขึ้น แบบบันทึกนี้จะประกอบไปด้วยรายการของ

---

[๑] Farideh Salili, et al., "A Further Consideration... ,"

พฤติกรรมสำหรับให้ผู้สังเกตทำเครื่องหมายลงในรายการที่เกิดขึ้น พฤติกรรมที่สังเกตได้แก่ การเลือกทำงานเดิม (เลือกแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้) และการติดตามของงานจากครูประจำชั้นหลังการทดลอง ๑ สัปดาห์ สำหรับนำมาแปลงเป็นคะแนนแรงจูงใจต่อเนื่อง

๒. แบบสอบถามประเมินความสนใจในเกมปริศนาอักษรไขว้ และความสนใจในการอ่านนิทานโดยปกติ

๓. นาฬิกาจับเวลา สำหรับจับเวลาการทำงานของผู้รับการทดลองในช่วงเวลาอิสระ

<u>สภาพการณ์หรือเงื่อนไขการทดลอง</u>

๑. เงื่อนไขครูเป็นผู้ประเมินความสำเร็จในการแก้ปัญหาของผู้รับการทดลอง ครูจะบอกกับผู้รับการทดลองว่าจะมีการทดสอบการแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ เพื่อที่ครูจะดูว่านักเรียนทำได้มากน้อยแค่ไหน นักเรียนแต่ละคนจะมีความสามารถระดับใด เมื่อทำเสร็จแล้วจะต้องส่งครู เพื่อครูจะได้ตรวจและประเมินคะแนนว่านักเรียนมีสติปัญญามากน้อยระดับไหน เวลาที่ครูตรวจและประเมินคะแนน ครูจะเรียกผู้รับการทดลองมาที่โต๊ะครูทีละคน และบอกว่าคะแนนของผู้รับการทดลองอยู่ในระดับใด และคืนแบบทดสอบให้ผู้รับการทดลองพร้อมทั้งแผ่นเฉลยคำตอบ

๒. เงื่อนไขเพื่อนเป็นผู้ประเมินความสำเร็จในการแก้ปัญหาของผู้รับการทดลอง ผู้ทดลองจะบอกกับผู้รับการทดลองว่าจะมีการทดสอบการแก้ปัญหาเกมปริศนาอักษรไขว้ เพื่อที่จะได้เปรียบเทียบคะแนนกับเพื่อนว่าใครจะทำคะแนนได้ดีกว่ากัน เมื่อผู้รับการทดลองทำเสร็จแล้วจะต้องเปลี่ยนกันตรวจกับเพื่อน และผู้ทดลองจะต้องรายงานให้เพื่อนในกลุ่มที่อยู่เงื่อนไขเดียวกันทราบด้วยว่าได้คะแนนเท่าใด เมื่อเพื่อนตรวจให้คะแนนแล้วให้ประเมินด้วยว่าผลการทดสอบอยู่ในระดับใดโดยเทียบกับเกณฑ์การประเมินคะแนนแล้วคืนเจ้าของ หลังจากนั้นผู้ทดลองจะเรียกชื่อผู้รับการทดลองทีละคน ให้บอกคะแนนของตนเองให้กลุ่มรับรู้และกลุ่มจะประเมินอีกครั้งหนึ่งว่าอยู่ในระดับใดจนครบทุกคน

๓. เงื่อนไขการประเมินความสำเร็จในการแก้ปัญหาเกมปริศนาอักษรไขว้ด้วยตนเอง ผู้ทดลองจะบอกกับผู้รับการทดลองว่า จะมีการทดสอบการแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ ผู้รับการทดลองจะได้ทราบว่าตนเองมีความสามารถระดับใด ผลการทดสอบนี้จะไม่มีใครทราบนอกจากตัวผู้รับการทดลองเอง เมื่อผู้รับการทดลองทำแบบทดสอบเสร็จแล้ว ผู้ทดลองจะแจกแผ่นเฉลยคำตอบให้ และให้ผู้รับการทดลองตรวจให้คะแนนตัวเองแล้วเทียบคะแนนกับเกณฑ์การประเมิน ผู้รับการทดลองจะทราบว่าผลงานอยู่ในระดับใด เป็นการประเมินความสำเร็จในการแก้ปัญหาเกมปริศนาอักษรไขว้ด้วยตนเอง

วิธีดำเนินการทดลอง

๑. แบ่งกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มการทดลอง โดยการจับสลากเป็น ๓ กลุ่ม ๆ ละ ๑๕ คน ตามเงื่อนไขการทดลอง คือ กลุ่มที่ให้ครูประเมินผลงาน กลุ่มที่ให้เพื่อนประเมินผลงานและกลุ่มที่ประเมินผลงานด้วยตนเอง แล้วทำการทดลองทีละกลุ่มตามเงื่อนไขที่วางไว้

๒. ชี้แจงให้ผู้รับการทดลองแต่ละกลุ่มทราบถึงเหตุผลที่เชิญมาเข้ากลุ่มเพื่อรับการทดลอง โดยบอกว่าผู้ทดลองสร้างเกมปริศนาอักษรไขว้และต้องการให้ผู้รับการทดลอง ลองทำเพื่อที่จะดูผลว่า เกมนี้เป็นอย่างไร ยากหรือง่าย สนุกหรือไม่สนุก เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วจะให้ตอบแบบสอบถาม และจะนำผลนี้ไปประกอบการพิจารณา เพื่อแก้ไขปรับปรุงเกมให้ดีขึ้น แล้วชี้แจงตามเงื่อนไขการทดลองที่กำหนดไว้ (การชี้แจงนี้ กลุ่มที่ให้ครูประเมินผลงาน ครูจะเป็นผู้ชี้แจง ส่วนอีก ๒ กลุ่ม คือ กลุ่มที่ให้เพื่อนประเมินและกลุ่มที่ประเมินด้วยตนเองนั้น ผู้ทดลองจะเป็นผู้ชี้แจง)

๓. แบ่งกลุ่มย่อยกลุ่มละ ๕ คน ให้ทำแบบฝึก โดยมีผู้ทดลองประจำกลุ่มละ ๑ คน ผู้ทดลองจะแนะนำให้ผู้รับการทดลองรู้จักเกมปริศนาอักษรไขว้ และแนะนำวิธีการแก้ปัญหาทีละขั้นตอน แล้วให้ผู้รับการทดลองช่วยกันทำตัวอย่าง จากนั้นให้ผู้รับการทดลองแต่ละคนทำแบบฝึก จนกว่าผู้รับการทดลองแต่ละคนจะเข้าใจวิธีการและรู้จักการแก้ปริศนา แล้วให้ผู้รับการทดลองตรวจคำตอบจากแผ่นเฉลยคำตอบด้านหลังแบบฝึก และฝึกการตรวจให้คะแนนโดยให้ดูทีละคำ

คำละ ๑ คะแนน จนกว่าผู้รับการทดลองจะเข้าใจวิธีการตรวจให้คะแนน

๔. ให้ผู้รับการทดลองพักประมาณ ๑๐ นาที เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ และไม่ทำให้ผู้รับการทดลองล้าเกินไป

๕. รวมกลุ่มผู้รับการทดลองทั้งหมดให้ทำแบบทดสอบ โดยครูหรือผู้ทดลองจะย้ำเงื่อนไขการประเมินอีกครั้งหนึ่ง การทดสอบนี้ใช้เวลา ๓๐ นาที

๖. เมื่อหมดเวลาแล้วจะมีการตรวจคำตอบ และประเมินผลงานตามเงื่อนไขการทดลอง โดยผู้ตรวจจะได้รับแผ่นเฉลยคำตอบ และนำไปเทียบกับเกณฑ์การประเมินซึ่งแทรกอยู่หน้าแรกของแบบทดสอบ ประเมินออกมาเป็นระดับผลงานและลงชื่อผู้ประเมินด้วย

๗. เมื่อการประเมินผลงานตามเงื่อนไขการทดลองได้เสร็จเรียบร้อยไปแล้ว ผู้ทดลองจะบอกกับผู้รับการทดลองว่า การทดสอบได้เสร็จสิ้นไปเรียบร้อยแล้ว แต่ยังมีเวลาเหลืออีก ๕ นาที ก่อนที่จะให้ตอบแบบทดสอบถามในช่วงนี้ใครจะทำอะไรก็ได้แต่ต้องไม่ลุกจากที่ ข้างหน้าของผู้รับการทดลองจะมีงานอยู่ ๒ อย่าง ที่ให้นักเรียนเลือกทำ คือ เกมปริศนาอักษรไขว้ที่คล้ายกับที่ได้ทำไปแล้ว และอีกอย่างหนึ่งเป็นนิทานที่ให้นักเรียนได้อ่านสนุก ๆ ในตอนท้ายจะมีคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องให้นักเรียนตอบด้วยหรือถ้าใครไม่อยากทำอะไร จะนั่งเฉย ๆ ก็ได้ แต่ต้องไม่ส่งเสียงรบกวนคนอื่น

ในช่วงนี้ผู้ทดลองจะสังเกตพฤติกรรมของผู้รับการทดลองว่า เลือกทำกิจกรรมใด และใช้เวลาในการทำกิจกรรมนานเท่าใด การจับเวลาการทำกิจกรรมนี้จะทำเฉพาะในกรณีที่ผู้รับการทดลองเลือกแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้เท่านั้น เพื่อนำไปใช้เป็นดัชนีของแรงจูงใจต่อเนื่อง

๘. ผู้ทดลองบอกกับผู้รับการทดลองหลังจากครบ ๕ นาที แล้วว่ามีเวลาเพียงเท่านี้ ให้ทุกคนเก็บงานที่ทำ ผู้ทดลองยังมีนิทานและเกมปริศนาอักษรไขว้อีกหลายชุด ถ้าผู้รับการทดลองสนใจที่จะอ่านนิทานหรือแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้อีก ไปขอได้ที่ครูประจำชั้น ผู้ทดลองจะฝากไว้ให้แล้วให้ผู้รับการทดลองตอบแบบสอบถามประเมินความสนใจในเกมปริศนาอักษรไขว้และนิทาน

๔. ตรวจผลงานการแก้ปัญหาเกมปริศนาที่ผู้รับการทดลองเลือกทำในช่วงเวลาอิสระที่กำหนดให้และติดตามผลความสนใจของผู้รับการทดลองที่แสดงด้วยการ ไปขอนิทานหรือเกมปริศนาจากครูประจำชั้นหลังจากการทดลอง ๑ สัปดาห์

การให้คะแนนแรงจูงใจต่อเนื่อง

ซาลีลิ และคนอื่น ๆ (Salili et al., 1976)[๑] ได้วิเคราะห์ลำดับของดัชนีแรงจูงใจต่อเนื่อง ๕ อย่าง คือ การเลือกทำงานเดิม การใช้เวลาในการทำงานเดิม ปริมาณงานที่พยายามทำ ปริมาณงานที่ทำได้ถูกต้อง และการเขียนจดหมายไปของานจากผู้วิจัย เขาพบว่า ปริมาณงานที่พยายามทำ กับปริมาณงานที่ถูกต้องนั้นเท่ากัน และพบว่าการเขียนจดหมายไปของานจากผู้วิจัยนั้นเป็นอิสระจากดัชนีอื่น ๆ ดังนั้นดัชนีที่เขาใช้จึงมีเพียง ๓ อย่าง คือ การเลือกทำงานเดิม การใช้เวลาและปริมาณงานที่ทำได้ถูกต้อง โดยนำมาจัดเรียงลำดับและแปลงคะแนนให้เป็นมาตราเดียวกัน

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้ดัชนีของแรงจูงใจต่อเนื่องเช่นเดียวกับ ซาลีลิ และคณะ คือ การเลือกงานเดิม การใช้เวลา ปริมาณงานที่ทำได้ถูกต้อง และรวมทั้งการติดตามของงานจากครูประจำชั้นของผู้รับการทดลอง สำหรับดัชนีหลังนี้จะนำคะแนนมารวมในตอนหลัง การให้คะแนนดัชนีต่าง ๆ เป็นดังนี้

๑. การเลือกงานเดิม (เลือกแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ ในช่วงเวลาอิสระ) ตรวจให้คะแนนดังนี้

---

[๑] Farideh Salili, et al., " A Further Consideration... ," p.90-91.

ให้ ๐ คะแนน สำหรับผู้รับการทดลองที่ไม่เลือกแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ ในที่นี้ผู้รับการทดลองอาจเลือกอ่านนิทาน หรือ ไม่เลือกทำอะไรเลย

ให้ ๑ คะแนน สำหรับผู้รับการทดลองที่ลังเลใจ โดยเลือกอ่านนิทานก่อน แล้วจึงหวนกลับมาแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้

ให้ ๒ คะแนน สำหรับ ผู้รับการทดลองที่เลือกแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้เป็นอันดับแรก

๒. การใช้เวลาในการแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ในช่วงเวลาอิสระ ให้คะแนนดังนี้

ให้ ๐ คะแนน สำหรับผู้รับการทดลองที่ไม่ได้ใช้เวลาในการแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้

ให้ ๑ คะแนน สำหรับผู้รับการทดลองที่ใช้เวลาในการแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ต่ำกว่า ๓ นาที

ให้ ๒ คะแนน สำหรับผู้รับการทดลองที่ใช้เวลาในการแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ตั้งแต่ ๓ นาทีขึ้นไป ถึง ๕ นาที

๓. ปริมาณงานที่ทำให้ได้ถูกต้อง ตรวจให้คะแนนดังต่อไปนี้

ให้ ๐ คะแนน สำหรับผู้รับการทดลองที่ทำไม่ได้เลย

ให้ ๑ คะแนน สำหรับผู้รับการทดลองที่มีปริมาณงานที่ทำได้ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของปริมาณงานที่ผู้รับการทดลองที่เลือกทำงานนี้ทำได้

ให้ ๒ คะแนน สำหรับผู้รับการทดลองที่มีปริมาณงานที่ทำได้เท่ากับหรือสูงกว่าค่าเฉลี่ยของปริมาณงานที่ผู้รับการทดลองที่เลือกงานนี้ทำได้

วิธีการให้คะแนน

๑. ถ้าได้ ๐ คะแนนในข้อแรก ข้อต่อไปต้องได้ ๐ คะแนนตลอด
๒. ถ้าได้ ๑ คะแนนในข้อแรก ข้อต่อไปต้องได้ ๑ คะแนนตลอด
๓. ถ้าได้ ๒ คะแนนในข้อแรก ข้อต่อไปจะได้คะแนนตามปกติ

ตัวอย่างการให้คะแนน

สมมติว่า ค่าเฉลี่ยของปริมาณงานที่ผู้ทดลองที่เลือกแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้มีค่าเท่ากับ ๗ คำ

ผู้รับการทดลองคนที่ ๑ เลือกอ่านนิทาน หรือไม่ทำอะไรเลย ได้คะแนนแรงจูงใจต่อเนื่องเท่ากับ ๐ คะแนน

ผู้รับการทดลองคนที่ ๒ เลือกอ่านนิทาน แล้วกลับมาแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้เป็นเวลา ๓ นาที แก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ได้ ๔ คำ คะแนนแรงจูงใจต่อเนื่องที่ได้คือ ๑+๑ +๑ = ๓ คะแนน

ผู้รับการทดลองคนที่ ๓ เลือกแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ เป็นเวลา ๕ นาที แก้ปริศนาได้ ๕ คำ คะแนนแรงจูงใจต่อเนื่องที่ได้คือ ๒ +๒ +๑ = ๕ คะแนน

ผู้รับการทดลองคนที่ ๔ เลือกแก้ปัญหาปริศนาอักษรไขว้ ๒ ครั้ง ครั้งแรกใช้เวลา ๒ นาที ครั้งที่ ๒ ใช้เวลา ๑ นาที แก้ปริศนาได้ ๔ คำ คะแนนแรงจูงใจต่อเนื่องที่ได้ คือ ๒ +๒ +๑ = ๕ คะแนน

เมื่อได้คะแนนจากดัชนีของแรงจูงใจต่อเนื่อง ๓ ดัชนีข้างต้นแล้ว นำคะแนนจากการติดตามของงานจากครูประจำชั้นของผู้รับการทดลองมารวมด้วย โดยให้ ๑ คะแนน สำหรับผู้ที่มาขอเกมปริศนาอักษรไขว้ รวมเป็นคะแนนแรงจูงใจต่อเนื่องของผู้รับการทดลองแต่ละคน

<u>การวิเคราะห์ข้อมูล</u>

๑. วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ของคะแนนแรงจูงใจต่อเนื่องของผู้รับการทดลองทั้ง ๓ กลุ่ม

๒. ทดสอบความแตกต่างของแรงจูงใจต่อเนื่องระหว่างกลุ่มด้วยวิธีการเปรียบเทียบพหุคูณ โดยใช้ S-Method ของเชฟเฟ (Scheffé)