



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเบี่ยงเบนความสนใจจากวัตถุที่เป็นรางวัลที่แตกต่างกันสามารถในการชะลอการได้รับความพึงพอใจแตกต่างกันอย่างไร

#### สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล
2. นักเรียนในเงื่อนไขนึกถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนึกถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล
3. นักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัล
4. นักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและได้รับรางวัล
5. นักเรียนในเงื่อนไขนึกถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรอการกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในขณะที่รอและได้รับรางวัล

## วิธีดำเนินการวิจัย

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 120 คน ซึ่งได้ทำการคัดเลือกตามรูปแบบของการทดลองในการวิจัย

### เครื่องมือในการวิจัย

1. แบบบันทึกการเลือกรางวัล
2. รายชื่อของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด
3. ห้องทำการทดลอง
4. เกมภาพต่อ
5. ขนมหั้วใช้เป็นรางวัล
6. นาฬิกาจับเวลา

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนการก่อนการทดลอง
  - 1.1 ผู้วิจัยนำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยติดต่อกับผู้อำนวยการโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์เพื่อขอของดำเนินการทดลอง
  - 1.2 ทำการศึกษาขั้นนำ ( Pilot Study ) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 25 คน โดยจับฉลากจากรายชื่อนักเรียนทุกห้อง จากนั้นสำรวจปัญหาและแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงและแก้ไขเพื่อลดข้อผิดพลาดที่จะเกิดขึ้น

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS PC+) และทำการวิเคราะห์ค่าต่าง ๆ ดังนี้

1. มัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระยะเวลาในการนั่งรถของนักเรียน
2. วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวแปรอิสระ โดยวิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way Analysis of Variance)
3. ในกรณีที่มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็น รายคู่ โดยใช้ contrast

### ผลการวิจัย

1. นักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรถกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ )
2. นักเรียนในเงื่อนไขนึกถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรถกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนึกถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและไม่ได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ )
3. นักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในเวลาที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรถกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในเวลาที่รอและไม่ได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ )
4. นักเรียนในเงื่อนไขเล่นเกมในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรถกลับมาของผู้ทดลองได้นานกว่านักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในเวลาที่รอและได้รับรางวัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .001$ )
5. นักเรียนในเงื่อนไขนึกถึงสิ่งที่สนุกในขณะที่รอและได้รับรางวัลสามารถนั่งรถกลับมาของผู้ทดลองไม่แตกต่างจากนักเรียนในเงื่อนไขนั่งเฉย ๆ ในเวลาที่รอได้รับรางวัล

### ข้อเสนอแนะ

1. ผลการวิจัยที่ได้แสดงให้เห็นผลของการเบี่ยงเบนความสนใจจากวัตถุที่เป็นรางวัลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์เท่านั้น จึงอาจนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับชั้นต่างกัน โรงเรียนที่ต่างกัน เพื่อจะได้เห็นผลที่ได้แตกต่างกันอย่างไรบ้าง จะเป็นประโยชน์ในการปลูกฝังการอดทนรอเพื่อสิ่งที่ดีกว่าในอนาคต
2. ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบของการเบี่ยงเบนความสนใจจากวัตถุที่เป็นรางวัลต่อการชะลอการได้รับความพึงพอใจ เพื่อค้นหารูปแบบการเบี่ยงเบนที่มีประสิทธิผลเพิ่มขึ้นในการชะลอการได้รับความพึงพอใจ