

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่ม สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 2

THE EFFECT OF JIGSAW COOPERATIVE LEARNING MANAGEMENT ON SOCIAL STUDIES RELIGION AND CULTURE DEPARTMENT LEARNING

ACHIEVEMENT OF GRADE 2 STUDENTS

สุดารัตน์ บัวชุม¹

Sudarat Buachum¹

โรงเรียนบ้านนาบัวไผ่วิทยา, จังหวัดอุดรธานี

¹ Bannabuaphai Witthaya School, Udon Thani Province

Corresponding Author's Email: nongda91@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาบัวไผ่วิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน ได้จากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที แบบไม่อิสระและแบบกลุ่มเดียว

ผลการวิจัย พบว่า 1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Abstract

The objectives of this research were to 1) compare the achievement jigsaw cooperative learning management before and after studying 2) compare the achievement jigsaw cooperative learning management after studying with the 75 percent criterion 3) study satisfaction jigsaw cooperative learning management of grade 2 students. The Sample consisted of 25 grade 2 students in the first semester of the academic year 2024 at Bannabuaphai Witthaya School, by cluster random sampling. The research instruments were 1) learning plans 2) achievement test 3) the satisfaction questionnaire. The statistics for analysis comprised; mean, standard deviation, t-test for dependent samples and one samples t-test.

The results research found that; 1.The achievement on social studies, religion and culture achievement of grade 2 students after studying higher than before studying collaborative learning management like jigsaw statistically significant at the .05 level. 2. The achievement on social studies, religion and culture achievement of grade 2 students with the collaborative learning management of jigsaw, after studying higher than the 75 percent criteria with statistical significance at the .05 level. 3. The satisfaction of grade 2 students towards collaborative learning management of Jigsaw was at a high level.

Keywords : Jigsaw cooperative learning management, achievement, grade 2 students

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงพัฒนาการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต สารศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนา การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข นับว่าเป็นผู้กระทำ ความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอรวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

จากรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านนาบัวไผ่วิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในปีการศึกษา 2564 และปีการศึกษา 2565 ที่ผ่าน

มา ซึ่งยังไม่ถึงเกณฑ์ จะเห็นได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยของโรงเรียนที่ตั้งไว้ ทั้งนี้จากการที่ผู้วิจัยสังเกตการสอนในห้องเรียนและสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นเรื่องที่ ซ้ำซ้อนเข้าใจยากจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายมีความรู้สึกไม่อยากเรียน ขาดแรงจูงใจในการเรียนและความรับผิดชอบในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ดังนั้น ครูผู้สอนควรมีการจัดการจัดการการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นลักษณะของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อเป็นการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ Jigsaw เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นกลุ่ม โดยละความสามารถ กลุ่มละประมาณ 4-5 คน เรียกว่า กลุ่มบ้าน แต่ละกลุ่มได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเหมือนกันทุกกลุ่ม โดยมีหัวข้อย่อยเท่ากับจำนวนสมาชิกแต่ละกลุ่ม สมาชิกแบ่งเนื้อหาคนละหัวข้อ แล้วนำเนื้อหาที่ตนเองได้รับไปศึกษาร่วมกับสมาชิกกลุ่มอื่นที่ได้เนื้อหาเหมือนกัน เรียกว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนกลับมาที่กลุ่มบ้านกลุ่มเดิม เพื่ออธิบายความรู้ให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจ เมื่อจบบทเรียนจะมีการทดสอบรายบุคคลแล้วนำ คะแนนของสมาชิกในกลุ่มบ้านมารวมกัน กลุ่มใดได้คะแนนสูงสุด ครูมีการเสริมแรงด้วยรางวัลหรือกล่าวชมเชย (รัชณี ทาเหล็ก, 2556) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอ เป็นการกระตุ้น ความสนใจในการเรียนโดยใช้ กิจกรรมเกม ขำสนทนา จากภาพ เป็นต้น ขั้นที่ 2 ขั้นการดำเนินการกลุ่มบ้านเรา จัดกลุ่มนักเรียนให้มีสมาชิกที่มี ความสามารถละกัน เป็นกลุ่มพื้นฐานหรือ Home Groups โดยมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนศึกษาตามประเด็นที่ ตนเองรับผิดชอบ ขั้นที่ 3 ขั้นการศึกษาในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ นักเรียนแต่ละคนแบ่งหน้าที่กันศึกษาตามหัวข้อที่ได้รับ มอบหมายในบัตรกิจกรรม ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปรายกลุ่มบ้านเรา นักเรียนแต่ละคนกลับกลุ่มบ้านเรา เพื่อนำเสนอความรู้ ที่ได้รับจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ละคนจนครบทุกคน และสรุปงานในลักษณะ ผังความคิด ขั้นที่ 5 ขั้นนำเสนอผลงาน และผังความคิด นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอและอธิบายผังความคิดของ กลุ่มตนหน้าชั้นเรียน ในห้องซักถามและให้ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ขั้นที่ 6 ขั้นปฏิบัติรายบุคคล นักเรียนแต่ละคนทำผังความคิดเกี่ยวกับเนื้อหา ทั้งหมดทุกหัวข้อเป็น รายบุคคล แล้วนำคะแนนของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม (ปิยะนันท์ บุญโพธิ์ และนิลมนิ พิทักษ์, 2554) และสอดคล้องกับ จุฬาลักษณ์ การอรุณ (2562) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้ทักษะกระบวนการ กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือเรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนโดยใช้ทักษะ กระบวนการกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือเรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มีความพึงพอใจมากที่สุด

จากเหตุผลดังกล่าวมา ผู้วิจัยสนใจศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อใช้ในการพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

สมมุติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

วิธีดำเนินการวิจัย

1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในเครือข่าย (กลุ่มเพ็ญ 5 นาบัว-สร้างแป้น) จำนวน 9 โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 9 ห้อง จำนวน 125 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาบัวไผ่วิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 25 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง การปฏิบัติตนในศาสนพิธี พิธีกรรมและวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา จำนวน 8 แผน

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 พบว่า มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.50-0.74 ค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.33-0.68 หาค่าโดย Kuder-Richardson จากสูตร KR-20 มีค่าความเชื่อมั่น 0.86 (ไพศาล วรคำ, 2552)

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00

3.การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วย ดังนี้

3.1 ทดสอบก่อนเรียน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 20 ข้อ ในการทดสอบ 1 ชั่วโมง และทำความเข้าใจกับนักเรียน เกี่ยวกับขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม จัดกิจกรรมตามการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

3.2 ทดสอบหลังเรียน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เมื่อสิ้นสุดการทดลองจัด กิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ทดสอบ 1 ชั่วโมง

3.3 นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์

4.การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

4.1.เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างหลังเรียนและก่อนเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ (t-test for Dependent Samples)

4.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้ t-test แบบ One Sample t-test

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อภิปรายผล ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังเรียน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เพราะการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เป็นการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบมีขั้นตอน โดยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบ และแก้ไขข้อบกพร่องตามข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งผ่านการตรวจสอบ ประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์สาระการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เป็นการเรียนแบบจัดกลุ่มโดยความสามารถสมาชิกในกลุ่มมีระดับความสามารถแตกต่างกัน ซึ่งมีทั้งนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนในการเรียนและทำกิจกรรมสมาชิกทุกคนมีบทบาทหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญของกลุ่มคนละ1 เรื่อง และแต่ละคนต้องรับผิดชอบที่จะสอนและอธิบายให้สมาชิกคนอื่นๆ ได้รู้และเข้าใจในเรื่องที่ตนเองรับผิดชอบอยู่ทำให้สมาชิกทุกคนมีความสำคัญและเห็นความสำคัญของตนเอง จึงตั้งใจในการศึกษาค้นคว้าเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจจนสามารถนำเสนอความรู้และอธิบายให้สมาชิกในกลุ่มเข้าใจได้ และการให้คะแนนโดยเฉลี่ยคะแนนเป็นกลุ่ม ซึ่งคะแนนของสมาชิกแต่ละคนจะมีความสำคัญ ดังนั้นนักเรียนเก่งจะช่วยสรุปปัญหาให้เพื่อนฟังจนมั่นใจว่าทุกคนเข้าใจเป็นอย่างดี ส่วนนักเรียนอ่อนจะกระตือรือร้นในการเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น เพราะกลัวจะทำให้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำลง สอดคล้องกับการวิจัยของกาญจนาภรณ์ นามสว่าง,ศรัณย์ ภิบาลชนม์และสมศิริ สิงห์หลพ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดวิเคราะห์ เรื่องระบบต่าง ๆ ในร่างกายมนุษย์และสัตว์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดวิเคราะห์ เรื่องระบบต่าง ๆ ในร่างกายมนุษย์และสัตว์ หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ สูงกว่าหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจาก การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เป็นกิจกรรมที่หลากหลายในขั้นตอนการเรียนรู้ทั้ง 6 ขั้นตอน นักเรียนได้ทำกิจกรรมรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่มทำให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้กับผู้อื่น ประกอบกับในแต่ละแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้แบบจิ๊กซอว์ นักเรียนมีความมุ่งมั่น อดทนและเพียรพยายาม สร้างความมีระเบียบรอบคอบ กิจกรรมการเรียนรู้ ได้รับความสนใจ ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนทำให้นักเรียนสนุกสนานและเรียนรู้มากยิ่งขึ้น แต่ละแผนจะมีสื่อการสอนและใบงานให้นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การเรียนรู้ จึงทำให้ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้แบบจิ๊กซอว์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรี เคยตะคุและชินวัชร นิลเนตร (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่องพลเมืองดีของชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอจวิทยาการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมดังนั้น ครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องควรนำเทคนิคนี้ไปใช้จัดการเรียนการสอน

1.2 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ โดยรวมในระดับมาก ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ให้นักเรียนได้ร่วมกับเพื่อนเพื่อสร้างความมั่นใจแก่นักเรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ของนักเรียนในด้านอื่นๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม เป็นต้น

2.2 ควรพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น STAD TGT KWDL เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ.(2553). *การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัญญารัตน์ นามสว่าง,ศรีณย์ ภิบาลชนม์และสมศิริ สิงห์ลพ. (2564) .ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *ลิกขวารสารศึกษาศาสตร์*, 8(1), 100–113.
- จุฬาลักษณ์ การอรุณ. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1. โรงเรียนกุเวียงวิทยาคม อำเภอกุเวียง จังหวัดขอนแก่น. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต. 25.*
- ปิยะนันท์ บุญโพธิ์ และนิลมนี พัทธ์.(2554).การพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มโดยใช้การสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ร่วมกับผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ศึกษาศาสตร์)ระดับประถมศึกษา. *Journal of Innovation and Learning Sciences*, 5(4), 110–118.
- พัชรี เคยตะคุและชินวัชร นิลเนตร. (2566).การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่องพลเมืองดีของชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอจวิทยาการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 3. *วารสารสังคมศาสตร์วิจัย*.14(2). (กรกฎาคม-ธันวาคม 2566)
- ไพศาล วรคำ. (2552). *การวิจัยทางการศึกษา*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. มหาสารคามประสาน การพิมพ์.
- รัชนี ทาเหล็ก. (2556). *ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องเส้นขนาน ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*