

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ของ
จิตาภรณ์ ถิ่นตองโขบ

โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องด้วยผู้ศึกษาค้นคว้าได้รับความกรุณาและความช่วยเหลือ

ขอขอบพระคุณคุณครูพรพิรุณ แจ่มใจ คุณครูไพโรจิตร บ้านเหล่า และคุณครูปวีณา งามชัด เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจเครื่องมือการศึกษาค้นคว้า

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และให้คำแนะนำสั่งสอนตลอดระยะเวลาที่ทำการศึกษา

ขอขอบพระคุณนายสุริยันตร์ เหล่ามะลิ๊ก ผู้อำนวยการโรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา และคณะครูโรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา ทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า และขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการศึกษาค้นคว้าจนสำเร็จสมบูรณ์

ให้การศึกษาครั้งนี้ดำเนินได้ด้วยดีตลอดมา และขอขอบคุณท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าว นามไว้ ณ ที่นี้ ที่ได้ให้ความกรุณา ให้กำลังใจ ให้ความสะดวกและความร่วมมือที่ดีมาโดยตลอด

คุณค่าและประโยชน์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอมอบเป็นเครื่องบูชา พระคุณบิดา มารดา และบูรพาอาจารย์ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอน จนประสบความสำเร็จและความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

จิตาภรณ์ ถิ่นทองโอบ

ชื่อเรื่อง	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้ศึกษา	นางสาวจิตาภรณ์ ถิ่นตองโขบ
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น และเป็นการเพิ่มศักยภาพในตัวของผู้เรียนให้สูงขึ้น การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ 80/80 2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า เริ่มดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลอง 8 ชั่วโมง และเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ 1.แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชนิดเลือกตอบแบบ 4 ตัวเลือกที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ 3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 ข้อ

ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏดังนี้

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการพัฒนาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้า ได้ดังนี้

1.แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้า พัฒนาขึ้นมี ประสิทธิภาพเท่ากับ 87.50/91.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2.ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.8430 หมายความว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 84.30

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนรู้ มีความพึงพอใจทั้งโดยรวมในระดับมาก

สรุปว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 84.30 และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จึงเห็นสมควรว่าควรนำเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนต่อไป

สารบัญ

บทที่	
หน้า	
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	3
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	6
กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	10
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ.....	16
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์.....	21
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	27
การหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้.....	31
ความพึงพอใจ.....	33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	36
งานวิจัยในประเทศ.....	36
งานวิจัยต่างประเทศ.....	39
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	41
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	41
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	41
เครื่องมือที่ใช้ในศึกษาค้นคว้า.....	42
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	42
วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	48
การจัดกระทำกับข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	54
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	63
ความมุ่งหมายของการศึกษา.....	63
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	63
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	64
วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	64
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
สรุปผล.....	65
อภิปรายผล.....	66
ข้อเสนอแนะ.....	68
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก.....	75
ภาคผนวก ก ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	76
ภาคผนวก ข แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	99
ภาคผนวก ค แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	105
ภาคผนวก ง แบบประเมินแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	108
ภาคผนวก จ คะแนนประเมินความสอดคล้อง ระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ของผู้เชี่ยวชาญของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	115
ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า.....	117

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และจำนวนข้อสอบ.....	45
2	ผลการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	55
3	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	56
4	ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของ อาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80.....	58
5	แสดงคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	59
6	ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	61
7	คะแนนประเมินคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์.....	111
8	คะแนนประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของผู้เชี่ยวชาญ	

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการติดต่อสื่อสารแบบไร้ขีดจำกัด เช่น การส่งข้อมูลต่างๆ ความรู้ที่หลากหลาย การแข่งขันพัฒนาทางด้านอุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี รวมทั้งการแข่งขันทางการค้า ซึ่งเกิดการเอารัดเอาเปรียบกัน มุ่งแสวงหาผลประโยชน์ให้กับตนเอง มากกว่าส่วนรวม ขาดการพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรมอย่างจริงจัง ส่งผลให้สังคมไทยมีปัญหา สลับซับซ้อนมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม อันทำให้เกิดผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของประชาชนเป็นอย่างมาก ขาดระเบียบวินัย ขาดความรับผิดชอบ ในภาวะการณ์ดังกล่าวนี้ สังคมไทยได้ทบทวนปรับเปลี่ยนแนวคิดในกระบวนการพัฒนาประเทศที่ยึดคนเป็นศูนย์กลาง นั่นคือต้องพัฒนาคนให้มีคุณภาพ เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและประเทศชาติ ในการปฏิบัติตนเพื่อให้สังคมมีคุณภาพนั้นจะต้องพัฒนาคนให้มีคุณภาพ รู้จักหน้าที่ที่ทั้งต่อตนเองและส่วนรวม มีคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงามดังนั้นต้องอาศัยสถาบันหลายๆสถาบันช่วยกันพัฒนา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2551 : 6)

สถาบันการศึกษาเป็นอีกหนึ่งสถาบันที่มีความสำคัญต่อประเทศชาติเป็นอย่างมากเพราะ การศึกษาถือเป็นพื้นฐานของการพัฒนาประเทศในทุกด้าน เป็นกระบวนการที่พัฒนาคนให้เจริญงอกงาม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ วิเคราะห์ปัญหา ตัดสินใจเลือกแนวทางในการดำรงชีวิตที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเองและสังคม รวมทั้งเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรมที่ดีงาม ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงต้องมีระเบียบแบบแผนและมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีความสำคัญที่ทุกคนต้องเรียน เพราะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในการดำรงชีวิตทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆเกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทนอดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 1)

กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ในการพัฒนาคนเพื่อไปพัฒนาสังคมได้ค่อนข้างมาก สาระการเรียนรู้ที่เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมประกอบด้วย 5 สาระการเรียนรู้ ได้แก่ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมืองและการดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ และสาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ โดยกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ในแต่ละสาระการเรียนรู้ดังกล่าว ตลอดจนยึดมั่นและปฏิบัติตนเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุขตาม

ระบอบการปกครองที่สอดคล้องกับประเพณีวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมทั้งทางสังคม และธรรมชาติ (กรมวิชาการ. 2545 : 20-21)

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ผ่านมาพบว่า การเรียนรู้ในกลุ่มสาระประวัติศาสตร์ผู้เรียนขาดพฤติกรรมที่แสดงถึงความเป็นไทย ขาดความตระหนักและไม่เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ตลอดจนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในเรื่องค่านิยมที่ไม่นิยมความเป็นไทย เป็นเหตุให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย มีสมาธิในการเรียนน้อย ขาดความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มน้อย ไม่กล้าแสดงออก ไม่พยายามแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ขาดทักษะในการทำงานกลุ่มเพื่อช่วยกันแสวงหาความรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ(จำโพ ชนะจอก. 2556 : 2) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กมล ขวัญคุ้ม (2550 : 1-2) ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับทักษะในการทำงานกลุ่ม และจากปัญหาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนดังกล่าวแล้ว อาจมีสาเหตุมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน จึงส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งกำหนดแนวทางการจัดการศึกษาไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรใช้รูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริง สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่น่าสนใจไม่สนุกสนาน ใช้วิธีการตามลำพัง ทำให้ผู้เรียนต่างคนต่างแข่งขันกันไม่ช่วยเหลือกัน ทำให้การเรียนการสอนไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา สาระประวัติศาสตร์ไม่ดีเท่าที่ควร

การจัดการเรียนการสอนที่จะให้ได้ผลดี หัวใจสำคัญต้องมีความสามารถในการออกแบบการเรียนการสอน ครูต้องสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์หมายได้อย่างสะดวก ครูจึงต้องอาศัยศาสตร์ทางการสอน ทฤษฎี หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ซึ่งสามารถเลือกใช้วิธีการสอนและเทคนิคการสอนด้วยวิธีการต่างๆ(ทิศนา แคมมณี. 2552: 14-15) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ ความสามารถที่แตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ความสำเร็จของแต่ละบุคคลถือเป็นความสำเร็จของกลุ่มด้วย (สุคนธ์ สินธพานนท์. 2544 : 22) การเรียนรู้แบบร่วมมือมีหลายเทคนิค เทคนิคที่เหมาะสมกับการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมคือ เทคนิคจิ๊กซอว์ ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้สำหรับวิชาที่มีเนื้อหามาก เป็นวิธีการสอนที่แบบร่วมมือที่มีการแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเดียวกัน ครูแบ่งเนื้อหาเรื่องที่จะเรียนออกเป็นหัวข้อย่อยเท่ากับจำนวนสมาชิก และมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าหัวข้อเดียวกัน จากนั้นกลับไปกลุ่มเดิมเพื่ออธิบายหัวข้อที่ตนได้ศึกษาและทำแบบฝึกหัด มีการให้คะแนน

เป็นรายบุคคลจากนั้นนำคะแนนของสมาชิกทุกคนมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. 2554 : 114-115)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้ศึกษาค้นคว้าจึงมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์มาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพราะเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น ให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ร่วมกัน เห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น มีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งเป็นทักษะที่จะเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ 80/80
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ความสำคัญของการศึกษา

1. ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ได้แนวทางให้ครูผู้สอนนำไปปรับปรุงพัฒนาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าได้กำหนดขอบเขต ไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น จำนวน 3 ห้องเรียนจำนวน 78 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า เริ่มดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลองจำนวน 8 แผน 8 ชั่วโมง

3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีรายละเอียด ดังนี้

- 1.1 การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย
- 1.2 พัฒนาการทางด้านการเมืองการปกครอง
- 1.3 พัฒนาการทางด้านเศรษฐกิจสมัยสุโขทัย
- 1.4 พัฒนาการทางด้านสังคมสมัยสุโขทัย
- 1.5 พัฒนาการทางด้านศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 1.6 พัฒนาการทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
- 1.7 การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาสมัยสุโขทัย
- 1.8 การเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย

นियามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการพึ่งพาช่วยเหลือกัน กันเป็นระบบกลุ่ม โดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มคละความสามารถ ตามจำนวนหัวข้อซึ่งการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาจัดลำดับขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นการเตรียมเนื้อหา ผู้สอนจะจัดเตรียมเนื้อหาหรือเรื่องที่จะให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อย่อยตามจำนวนของสมาชิกในแต่ละกลุ่ม เช่น ถ้าขนาดกลุ่มมีสมาชิกกลุ่มละ 5 คน ก็จะแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 ส่วน

1.2 **ชั้นจัดกลุ่มผู้เรียน** การจัดกลุ่มผู้เรียนนี้จะจัดให้ผู้เรียนคละกันตามความสามารถ มีทั้งคน เก่ง ปานกลาง และอ่อน เรียกกลุ่มนี้ว่า “กลุ่มบ้าน” แล้วมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนไปศึกษาค้นคว้าในหัวข้อที่ต่างกัน

1.3 **ชั้นจัดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ** ให้สมาชิกที่ทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในแต่ละหัวข้อแยกตัวออกจากกลุ่มที่เรียกว่า “กลุ่มบ้าน” แล้วไปรวมกลุ่มใหม่กับผู้ที่ได้รับหัวข้อในการศึกษาเหมือนกันกับตนเอง จากนั้นช่วยกันศึกษาหาข้อมูลที่ได้รับ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลจากสมาชิกกลุ่มใหม่

1.4 **ชั้นสมาชิกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเสนอความรู้** ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนเสนอความรู้ในแต่ละหัวข้อกลับกลุ่มเดิมที่เรียกว่า “กลุ่มบ้าน” จากนั้นผลัดกันแลกเปลี่ยนความรู้ อธิบายความรู้ที่ตนได้ไปศึกษามาให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มฟังจนครบทุกหัวข้อ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มซักถามข้อสงสัย

1.5 **ชั้นทดสอบความรู้** ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละคนทำการทดสอบเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ โดยจะออกข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาทุกประเด็น แล้วนำคะแนนของสมาชิกแต่ละคนในแต่ละกลุ่มมารวมกันเพื่อใช้เป็นคะแนนกลุ่ม

1.6 **ชั้นมอบรางวัล** ผู้สอนมอบรางวัลหรือชมเชยกลุ่มที่มีคะแนนรวมสูงสุด

2. **ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้** หมายถึง ความรู้ ความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนที่ได้จากการตรวจชิ้นงาน การทำแบบทดสอบหลังเรียน ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ซึ่งได้มาจากคะแนนเฉลี่ยของทุกคนจากการประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน และการทำแบบทดสอบย่อยหลังเรียน

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งได้มาจากคุณภาพของการจัดกิจกรรมหลังเรียนที่เป็นค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

3. **ดัชนีประสิทธิผล** หมายถึง ค่าหรือตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน โดยการเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้น จากคะแนนทดสอบก่อนเรียน กับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุด กับคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน

4. **ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจในเจตคติที่ดีของผู้คนที่มีต่อความสำเร็จของตนเอง หรือทำที่ของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆในสถานการณ์หนึ่งที่เอนเอียงไปในทางที่บวก การสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้นจนบรรลุผลสำเร็จ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาได้ทำการศึกษาลัทธิการ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวคิดในการศึกษา โดยแยกเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์
5. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
6. การหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้
7. ความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในเอกสารจะช่วยทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในทุกๆระดับเห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจนตลอดแนว ซึ่งจะสามารถช่วยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาร่วมกันพัฒนาหลักสูตรได้อย่างมั่นใจ ทำให้การจัดทำหลักสูตรในระดับสถานศึกษามีคุณภาพและมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความชัดเจนเรื่องการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และช่วยแก้ปัญหาการเทียบโอนระหว่างสถานศึกษา ดังนั้นในการพัฒนาหลักสูตรในทุกๆระดับตั้งแต่ระดับชาติจนถึงสถานศึกษา จะต้องสะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งเป็นกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาทุกระดับ และครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมายในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังได้ ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งระดับชาติ ชุมชน ครอบครัว และบุคคลต้องร่วมรับผิดชอบ โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบ และต่อเนื่อง ในการวางแผน ดำเนินการ ส่งเสริมสนับสนุน ตรวจสอบ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

วิสัยทัศน์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสำนึกในคุณธรรมที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้ง

ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยี ด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | 5. อยู่อย่างพอเพียง |
| 2. ซื่อสัตย์สุจริต | 6. มุ่งมั่นในการทำงาน |
| 3. มีวินัย | 7. รักความเป็นไทย |
| 4. ใฝ่เรียนรู้ | 8. มีจิตสาธารณะ |

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

- | | |
|---------------------------------|----------------------------|
| 1. ภาษาไทย | 5. สุขศึกษาและพลศึกษา |
| 2. คณิตศาสตร์ | 6. ศิลปะ |
| 3. วิทยาศาสตร์ | 7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี |
| 4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม | 8. ภาษาต่างประเทศ |

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนั้นมาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

1. ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)

2. ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4-6)

กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ทำไมต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ การดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อมการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลาตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสมโดยได้กำหนดสาระต่างๆไว้ ดังนี้

ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาค่านิยมของตนเองอยู่เสมอรวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคม ปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญการเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่างๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์สรุป และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วม ในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. มีความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของโลก โดยการศึกษาประเทศไทยเปรียบเทียบกับประเทศในภูมิภาคต่างๆในโลก เพื่อพัฒนาแนวคิด เรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

2. มีทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักคิดอย่างมีวิจารณญาณได้รับการพัฒนาแนวคิด และขยายประสบการณ์ เปรียบเทียบระหว่างประเทศไทยกับประเทศในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลก ได้แก่ เอเชีย ออสเตรเลีย โอเชียเนีย แอฟริกา ยุโรป อเมริกาเหนือ อเมริกาใต้ ในด้านศาสนา วัฒนธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การเมืองการปกครอง ประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ และสังคมศาสตร์

3. รู้และเข้าใจแนวคิดและวิเคราะห์เหตุการณ์ในอนาคต สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตและวางแผนการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1. มีความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของโลกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2. เป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีค่านิยมอันพึงประสงค์ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รวมทั้งมีศักยภาพเพื่อการศึกษาต่อในชั้นสูงตามความประสงค์ได้

3. มีความรู้เรื่องภูมิปัญญาไทย ความภูมิใจในความเป็นไทย ประวัติศาสตร์ของชาติไทยยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. มีนิสัยที่ดีในการบริโภค เลือกและตัดสินใจบริโภคได้อย่างเหมาะสม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรมไทย และสิ่งแวดล้อม มีความรักท้องถิ่นและประเทศชาติ มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามให้กับสังคม

5. มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ชี้นำตนเองได้ และสามารถแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆในสังคมได้ตลอดชีวิต

ตาราง 1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัย ทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1.วิเคราะห์ความสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวอย่างการใช้เวลา ช่วงเวลาและยุคสมัยที่ปรากฏในเอกสารประวัติศาสตร์ไทย - ความสำคัญของเวลา และช่วงเวลาสำหรับการศึกษาประวัติศาสตร์ - ความสัมพันธ์และความสำคัญของอดีตที่มีต่อปัจจุบันและอนาคต
	2.เทียบศักราชตามระบบต่างๆที่ใช้ศึกษาประวัติศาสตร์	<ul style="list-style-type: none"> - ที่มาของศักราชที่ปรากฏในเอกสารประวัติศาสตร์ไทย ได้แก่ จ.ศ. / ม.ศ./ร.ศ./พ.ศ. / ค.ศ. และ ฮ.ศ. - วิธีการเทียบศักราชต่างๆ และตัวอย่างการเทียบ - ตัวอย่างการใช้ศักราชต่าง ๆ ที่ปรากฏในเอกสารประวัติศาสตร์ไทย

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	3.นำวิธีการทางประวัติศาสตร์มาใช้ศึกษาเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์	<p>- ความหมายและความสำคัญของประวัติศาสตร์และวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน</p> <p>- ตัวอย่างหลักฐานในการศึกษาประวัติศาสตร์ไทยสมัยสุโขทัย ทั้งหลักฐานชั้นต้น และหลักฐานชั้นรอง (เชื่อมโยงกับ มฐ.ส 4.3) เช่น ข้อความ ในศิลาจารึก สมัยสุโขทัย เป็นต้น</p> <p>- นำวิธีการทางประวัติศาสตร์ไปใช้ศึกษาเรื่องราวของประวัติศาสตร์ไทยที่มีอยู่ในท้องถิ่นตนเองในสมัยใดก็ได้ (สมัยก่อนประวัติศาสตร์ สมัยก่อนสุโขทัย สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา สมัยธนบุรี สมัยรัตนโกสินทร์) และเหตุการณ์สำคัญในสมัยสุโขทัย</p>

ตาราง 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1.อธิบายพัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้	<p>- ที่ตั้งและสภาพทางภูมิศาสตร์ของประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่มีผลต่อพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ</p> <p>- พัฒนาการทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้</p>

ตาราง 2 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม. 1	2.ระบุความสำคัญของแหล่งอารยธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้	-ที่ตั้งและความสำคัญของแหล่งอารยธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น แหล่งมรดกโลกในประเทศต่าง ๆ ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ -อิทธิพลของอารยธรรมโบราณในดินแดนไทยที่มีต่อพัฒนาการของสังคมไทยในปัจจุบัน

ตาราง 3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1.อธิบายเรื่องราวทางประวัติศาสตร์สมัยก่อนสุโขทัยในดินแดนไทยโดยสังเขป	-สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในดินแดนไทยโดยสังเขป -รัฐโบราณในดินแดนไทย เช่น ศรีวิชัย ตามพรลิงค์ ทวารวดี เป็นต้น -รัฐไทย ในดินแดนไทย เช่น ล้านนา นครศรีธรรมราช สุพรรณภูมิ เป็นต้น
	2.วิเคราะห์พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยในด้านต่าง ๆ	-การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง (ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก) -พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ในด้านการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
	3.วิเคราะห์อิทธิพลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยสมัยสุโขทัยและสังคมไทยในปัจจุบัน	-วัฒนธรรมสมัยสุโขทัย เช่น ภาษาไทย วรรณกรรม ประเพณีสำคัญ ศิลปกรรมไทย -ภูมิปัญญาไทยในสมัยสุโขทัย เช่น การชลประทาน เครื่องสังคัมโลก -ความเสื่อมของอาณาจักรสุโขทัย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

1. ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

แม็คคอนเนล (Mcconnel. 1994 : 98) ได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า เป็นกระบวนการที่อาศัยหลักการร่วมมือกันช่วยเหลือกันของสมาชิกกลุ่มทำงานจนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือจึงเป็นคำที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ออกมาเพื่อส่งเสริมการร่วมมือในกลุ่ม งานที่ทำแบบเดี่ยวแล้วสำเร็จยากจะกลายเป็นงานง่ายๆ ที่ประสบความสำเร็จสูงผ่านการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ซึ่งการเรียนรู้แบบนี้ผู้เรียนจะเกิดทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

สลาวิน (Slavin. 1995: 2-7) ได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือว่า เป็นวิธีสอนที่นำไปประยุกต์ใช้ได้หลายวิชาและหลายระดับชั้น โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยโดยทั่วไปมีสมาชิก 4 คน ที่มีความสามารถแตกต่างกันเป็นนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน นักเรียนในกลุ่มนี้ต้องเรียนและรับผิดชอบงานกลุ่มร่วมกัน นักเรียนจะประสบผลสำเร็จก็ต่อเมื่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่มทุกคนประสบผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายร่วมกันจึงทำให้นักเรียนช่วยเหลือพึ่งพากัน และสมาชิกในกลุ่มได้รับรางวัลร่วมกัน เมื่อกลุ่มทำคะแนนได้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (2544 : 6) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ หมายถึง วิธีสอนแบบหนึ่งโดยกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันทำงานพร้อมกันเป็นกลุ่มขนาดเล็กโดยทุกคนมีความรับผิดชอบงานของตนเอง และงานส่วนรวมร่วมกันมีปฏิสัมพันธ์กันและกันมีทักษะการทำงานกลุ่ม เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย ส่งผลให้เกิดความพอใจอันเป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มร่วมมือ

วิฒนาพร ระงับทุกข์ (2542 : 34) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 : 134) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือ และช่วยเหลือกันในการเรียนรู้โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็กๆ ซึ่งเป็นลักษณะการ

รวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างที่ชัดเจน มีการทำงานร่วมกันทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

จากการศึกษาความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือในข้างต้น สรุปได้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนที่มีความสามารถที่แตกต่างได้มาทำงานร่วมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างกลุ่ม ยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้จะให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ได้นั้นก็ต่อเมื่อสมาชิกทุกคนในกลุ่มไปถึงเป้าหมายเช่นเดียวกัน ความสำเร็จของตนจึงถือเป็นความสำเร็จของกลุ่มด้วย และที่สำคัญสมาชิกทุกคนจะต้องมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

2. ความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ

ถนอม ทิศำ (2555 : 14 ; อ้างอิงมาจาก ศักดิ์ชัย นิรัฐทวิและ ไพเราะ พุ่มมัน 2543 : 36) กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือมีหัวใจของการเรียนรู้ 3 ประการ คือ

1.รางวัลของทีม หมายถึง ผลของทีมที่ผู้ร่วมทีมทุกคนจะต้องมีโอกาสเท่ากันในการประสบผลสำเร็จ

2.ความรับผิดชอบต่องานของนักเรียนทุกคน หมายถึง ผลการเรียนรู้ ผลการทำงานของแต่ละคน ที่ทำให้กลุ่มมีผลงานโดยรวมถึงเกณฑ์ที่กำหนด สมาชิกกลุ่มต้องช่วยกันพัฒนาผลการเรียนของตน และพร้อมตลอดเวลาสำหรับการทดสอบ

3.การมีโอกาสประสบผลสำเร็จเท่าเทียมกัน หมายถึง ผู้เรียนทุกคนไม่ควรมีการเรียนในระดับใด สามารถสร้างผลงานให้กับทีมโดยการยกระดับผลการเรียนของตน

พนมพร เผ่าเจริญ (2541 : 225-226) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสำคัญคือ เป็นการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะสังคม ทำให้มีความสำเร็จการเรียนรู้เกิดกับผู้เรียนเป็นจำนวนมากและเป็นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเตรียมให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างมีประสิทธิภาพและอย่างมีความสุข อีกทั้งยังช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการคิด เจตคติที่ดีต่อการเรียน สมรรถภาพในการทำงานร่วมกัน และสุขภาพจิตที่ดี นอกจากนี้ช่วยลดพฤติกรรมเรียนรู้แบบแข่งขันเฉพาะตนซึ่งส่งผลต่อการดำรงชีวิตในสังคม สามารถร่วมมือกับผู้อื่นเพื่อสร้างความสำเร็จได้มากกว่าการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จากการศึกษาความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเป็นการเรียนที่เป็นกลุ่มย่อยซึ่งสามารถนำมาใช้ได้กับทุกวิชาและทุกระดับชั้น และจะมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนในด้านการแก้ปัญหา การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ โดยเน้นการมีความรับผิดชอบร่วมกันของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม สมาชิกแต่ละคนมีความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็น ด้านสติปัญญา ความถนัด ด้านสังคม หรือทักษะ

อื่นๆ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในลักษณะนี้จะช่วยพัฒนาทักษะในเรื่องของการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างมีประสิทธิภาพและอย่างมีความสุขของผู้เรียนได้

3.วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

- 1.เป็นวิธีการที่พัฒนาผู้เรียนในด้านวิชาการและทักษะทางสังคม
- 2.เป็นการเตรียมผู้เรียนให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างมีประสิทธิภาพและอย่างมีความสุข

ประสิทธิภาพและอย่างมีความสุข

4.ประเภทของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายได้แก่

- 1.เทคนิคการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT)
- 2.เทคนิคการเรียนรู้แบบประสบความสำเร็จเป็นทีม (STAD)
- 3.เทคนิคการเรียนรู้แบบติดต่อกภาพ (JIGSAW) รูปแบบที่ 1 รูปแบบที่ 2
- 4.เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเป็นกลุ่ม (TAI)
- 5.เทคนิคการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวนเป็นกลุ่ม (GI)
- 6.เทคนิคการเรียนรู้แบบการเรียนรู้ร่วมกัน (LT)
- 7.เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกันคิด (NHT)
- 8.เทคนิคการเรียนรู้แบบ CO-op CO-op

5.องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

ถนอม ที่คำ (2555 : 13-14 ; อ้างอิงมาจาก ทิศนา ขัมมณี 2543 : 99-100) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไม่ได้มีความหมายเพียงว่า เป็นการจัดผู้เรียนให้เข้ากลุ่มแล้วให้งานและบอกให้ผู้เรียนช่วยกันทำงานเท่านั้น การเรียนรู้จะเป็นการร่วมมือได้จะต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ คือ

- 1.การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ จะต้องมีความตระหนักว่าสมาชิกทุกคนมีความสำคัญ และความสำเร็จในกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ในขณะเดียวกันสมาชิกแต่ละคนจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จ ความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับกันและกัน ดังนั้นแต่ละคนต้องรับผิดชอบในบทบาทและหน้าที่ของตน และในขณะเดียวกันก็ต้องช่วยเหลือสมาชิกคนอื่นด้วย เพื่อประโยชน์ร่วมกัน การจัดกลุ่มเพื่อช่วยให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการทำงาน การเรียนรู้ร่วมกัน การให้รางวัลตามผลงานของกลุ่ม การให้งานหรือวัสดุอุปกรณ์ที่ทุกคนต้องทำหรือใช้ร่วมกัน การมอบหมายบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกันในแต่ละคน

- 2.การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด การที่สมาชิกในกลุ่มมีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันในทางที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย สมาชิกจะห่วงใยและไว้วางใจ ส่งเสริม ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการทำงานต่างๆร่วมกัน ส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน สมาชิกในกลุ่มการเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบและพยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ไม่ให้ใครได้รับผลประโยชน์โดยไม่ทำหน้าที่ของตน ดังนั้นกลุ่มจึงจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบผลงาน ทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม วิธีการที่จะสามารถส่งเสริมให้ทุกคนได้ทำหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มที่มีหลายวิธี เช่น การจัดกลุ่มให้เล็กลงเพื่อจะได้มีการเอาใจใส่ซึ่งกันและกันอย่างทั่วถึง การทดสอบเป็นรายบุคคล การสุ่มเรียกชื่อให้รายงานครูสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในกลุ่ม การจัดให้กลุ่มมีผู้สังเกตการณ์ การให้ผู้เรียนสอนกันและกัน เป็นต้น

4. การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคล และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบผลสำเร็จได้ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญหลายประการ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร ทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้ง รวมทั้งการเคารพ ยอมรับและไว้วางใจกันและกัน ซึ่งครูควรสอนและฝึกให้แก่ผู้เรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนดำเนินงานไปได้ดี

5. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่ม เพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับตัวในการทำงานได้ดีขึ้น การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มครอบคลุมถึงการวิเคราะห์เกี่ยวกับการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม และผลงานของกลุ่ม การวิเคราะห์การเรียนรู้อาจทำโดยครูหรือผู้เรียน หรือทั้งสองฝ่ายก็ได้ การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มนี้เป็นยุทธวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้กลุ่มตั้งใจทำงานเพราะรู้ว่าจะได้รับข้อมูลป้อนกลับ ปลอดภัยฝึกทักษะการรู้คิด คือ สามารถที่จะประเมินการคิดและพฤติกรรมของตนที่ได้ทำไป

จากการศึกษาวัตถุประสงค์และองค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในข้างต้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญในการจัดกิจกรรมแบบกลุ่มร่วมมือคือ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างคนในกลุ่ม การช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันของสมาชิกในกลุ่ม ความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่ม รวมไปถึงทักษะต่างๆของผู้เรียนที่จะให้เกิดการทำงานที่ดีระหว่างกันกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งสิ่งสำคัญที่จำทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือดำเนินได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและต่อเพื่อสมาชิกในกลุ่มของผู้เรียน

6. ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542 : 39) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือได้แก่

1. ขั้นเตรียม ประกอบด้วย ครูแนะนำทักษะในการเรียนรู้ร่วมกันและจัดเป็นกลุ่มย่อยประมาณ 2-6 คน ครูควรแนะนำระเบียบของกลุ่ม บทบาทหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียน และการทำกิจกรรมร่วมกันและการฝึกฝนทักษะพื้นฐานจำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม

2.ชั้นสอน ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล และมอบหมายงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

3.ชั้นทำกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อย โดยที่แต่ละคนมีบทบาทและหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย เป็นขั้นตอนที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะได้ร่วมกันรับผิดชอบต่อผลงานของกลุ่ม ในขั้นนี้ครูอาจกำหนดให้นักเรียนใช้เทคนิคต่างๆ เช่น แบบ JIGSAW ,TGT , STAD ,TAI ,GI , LT , NHT , CO-op CO-op เป็นต้น ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งเทคนิคที่จะใช้ต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละเรื่อง ในการเรียนครั้งหนึ่งๆอาจใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือหลายๆเทคนิคปะปนกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนที่ดี

4.สรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงาน ครูและผู้เรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มและพิจารณาว่าอะไรคือจุดเด่นของงาน และอะไรคือสิ่งที่ผู้เรียนควรปรับปรุง

จากการศึกษาขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือมีขั้นตอนในการปฏิบัติที่เป็นลำดับ ง่ายต่อการปฏิบัติ และในแต่ละขั้นก็สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการเรียนทุกวิชา ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้มีผลดีต่อผู้เรียน ทั้งในด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันในกลุ่ม เสริมสร้างความเป็นผู้นำ การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกล้าพูดกล้าแสดงออกของผู้เรียนให้เพิ่มมากขึ้น

7.ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

พรพนา นวลจำรัส (2556 : 16) การเรียนรู้แบบร่วมมือได้รับความยินยอมอย่างแพร่หลายมาก นับตั้งแต่รายงานวิจัยเรื่องแรกได้ดีพิมพ์ในปี ค.ศ.1898 ปัจจุบันมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเป็นวิจัยเชิงทดลองประมาณ 600 เรื่อง และงานวิจัยเชิงหาความสัมพันธ์ประมาณ 100 เรื่อง ผลงานวิจัยทั้งหลายดังกล่าวพบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อผู้เรียนตรงกันในด้านต่างๆ ดังนี้ (Johson, Johson and Holubec. 1994 : 13-14)

1.มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีผลงานมากขึ้น การเรียนรู้มีความคงทนมากขึ้น มีแรงจูงใจภายใน และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ให้เหตุผลและคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น

2.มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีน้ำใจ นักกีฬามากขึ้น ใฝ่ใจในผู้อื่นมากขึ้น เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ความหลากหลาย การประสานสัมพันธ์และการรวมกลุ่ม

3.มีสุขภาพจิตดีขึ้น การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตที่ดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น

รุจิรี ภูสาระ (2545 : 101-102) กล่าวถึงผลดีของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ดังนี้

1. มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีผลงานมากขึ้น การเรียนรู้มีความคงทนมากขึ้น มีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ให้เหตุผลและคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณมากขึ้น

2. มีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียด ความผันแปรต่างๆ

จากการศึกษาประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือในข้างต้น สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อผู้เรียนนั้นมีทั้งในด้านของการมีส่วนร่วมในการเรียน การมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกได้ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการดำรงชีวิตในสังคมมากขึ้น การเรียนแบบร่วมมือให้ห้องเรียนเป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ตนได้รับมอบหมาย รับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดและแก้ไขปัญหา ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดีที่มีคุณภาพสามารถช่วยพัฒนาสังคมได้ต่อไป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์

1.แนวคิดของการเรียนแบบจิ๊กซอว์ ซึ่งมีนักศึกษาค้นคว้าได้นำเสนอรูปแบบไว้ดังนี้

อรอนสัน (Aronson. 1978 : 12-13) การสอนแบบจิ๊กซอว์ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีอิสระและได้นำเสนอพื้นฐานของจิ๊กซอว์ คือ การแยกปัญหาเป็นหมวดหรือหัวข้อ สำหรับสมาชิก 1 กลุ่มนักเรียนแต่ละคนได้รับวิธีการแตกต่างกันเพื่อแก้ไขปัญหาให้สมบูรณ์ นักเรียนที่มีข้อมูลเหมือนกันจะรวมกลุ่มเดียวกัน การรวมกลุ่มด้วยกันเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาจุดมุ่งหมาย ดังนี้

1.รับผิดชอบความคิดรวบยอดของแต่ละหัวข้อ

2.ปรับปรุงยุทธศาสตร์ในการสอน ผู้เรียนที่ได้ทดลองเรียนร่วมกับผู้เรียนกลุ่มเดิม

วิลลาร์ด สุนทรโรจน์ (2544 : 148) ได้เสนอรูปแบบการเรียนรู้แบบต่อภาพมี 2

รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 (JIGSAW I)

การเรียนรู้แบบ JIGSAW I เป็นเทคนิคที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความร่วมมือและถ่ายทอดความรู้ระหว่างกลุ่ม เป็นเทคนิคที่ใช้กันมากในรายวิชาที่ผู้เรียนต้องเรียนเนื้อหาวิชาจากตำราเรียน เช่น สังคมศึกษา ภาษาไทย กิจกรรมประกอบไปด้วย

1.ครูแบ่งเนื้อหาที่จะเรียนออกเป็นหัวข้อย่อยๆ ให้เท่ากับจำนวนสมาชิกในกลุ่ม

2. จัดกลุ่มผู้เรียนให้มีความสามารถคละกัน เรียกว่า “กลุ่มบ้าน” แล้วมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนศึกษาหัวข้อที่ต่างกัน

3. ผู้เรียนที่ได้รับหัวข้อเดียวกันจากแต่ละกลุ่มมานั่งด้วยกันเพื่อทำงาน และศึกษาร่วมกันในหัวข้อดังกล่าว เรียกว่า “กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ”

4. สมาชิกแต่ละคนออกจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลับไปกลุ่มเดิมของตนผลัดกันอธิบายเพื่อถ่ายทอดความรู้ที่ตนศึกษาให้เพื่อนฟังจนครบทุกหัวข้อ

5. ครูทดสอบเนื้อหาที่ศึกษาแล้วให้คะแนนรายบุคคล

รูปแบบที่ 2 (JIGSAW II)

การเรียนรู้แบบ JIGSAW II เป็นเทคนิคที่พัฒนาขึ้นมาจากเทคนิคเดิมโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมช่วยเหลือกัน และพึ่งพากันในกลุ่มมากขึ้น กระบวนการ JIGSAW II เหมือนเดิมทุกประการ เพียงแต่ในช่วงการประเมินผลครูจะนำคะแนนทุกคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมหรือค่าเฉลี่ยสูงสุดจะติดประกาศไว้ที่ป้ายประกาศของห้อง ผู้เรียนที่เข้าร่วมในวิธีการนี้จะแบ่งเป็นทีม โดยมีสมาชิกคละกันเช่นเดียวกับทีมใน TGT และ STAD ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้อ่านเนื้อเรื่องที่กำหนดและได้รับหัวข้อสำหรับ “ผู้เชี่ยวชาญ” ที่ต้องการศึกษาโดยละเอียด เมื่อผู้เรียนทุกคนอ่านหัวข้อจบของแต่ละกลุ่ม จะรวมกันอภิปรายในหัวข้อนั้น โดยใช้เวลาในการอภิปรายประมาณ 30 นาที หลังจากนั้นผู้เชี่ยวชาญก็จะกลับมายังทีมของตนเพื่ออธิบายในส่วนที่ตนรู้ให้คนอื่นฟัง และในที่สุดผู้เรียนต้องตอบข้อสอบที่ออกคลุมเนื้อหาทุกข้อให้ได้ คะแนนที่ผู้เรียนได้มาจะใช้เป็นคะแนนรวมของทีม เช่นเดียวกับ STAD และอาจมีคะแนนพิเศษให้ผู้ที่ทำคะแนนได้ดี ดังนั้นผู้เรียนทุกคนต้องศึกษาในหัวข้อของตนให้ดี เพื่อที่จะช่วยให้เพื่อนในทีมทำคะแนนสอบได้ดี หัวใจสำคัญของ JIGSAW คือ การพึ่งพาซึ่งกันและกัน ผู้เรียนทุกคนต้องพึ่งพาความรู้จากผู้เรียนคนอื่นๆเพื่อที่จะทำข้อสอบให้ได้

2. ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์

ธีรพัฒน์ ฤทธิทอง (2545 : 165) กล่าวว่า เทคนิคจิ๊กซอว์เป็นเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งในการเรียนแบบร่วมมือ และเหมาะสำหรับการเรียนเนื้อหาใหม่

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 177-180) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดต่อภาพ โดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม ทุกกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเดียวกัน ผู้สอนจะแบ่งเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้ ออกเป็นหัวข้อ ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องที่ตนได้รับมอบหมายในการศึกษาจากกลุ่ม สมาชิกต่างกลุ่มที่ได้รับมอบหมายในหัวข้อเดียวกันก็จะทำการศึกษาค้นคว้าร่วมกัน จากนั้นผู้เรียนแต่ละคนจะกลับ

เข้ากลุ่มเดิมของตนเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญอธิบายความรู้เนื้อหาสาระที่ตนศึกษาให้เพื่อนร่วมกลุ่มฟัง เพื่อให้เพื่อนสมาชิกทั้งกลุ่มได้รู้เนื้อหาสาระครบทุกหัวข้อย่อย

ซาตรี เกิดธรรม (2547 : 17) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้แบบเทคนิคจิ๊กซอว์ว่าเป็นการให้นักเรียนในกลุ่มไปศึกษาเนื้อหาหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่งกับกลุ่มอื่นที่ไม่ซับซ้อน เมื่อเสร็จงานแล้วกลับเข้ากลุ่มเดิม แล้วสอนเพื่อนในสิ่งที่ตนรู้มา

สลาวิน (Slavin. 1995 : 17) ได้กล่าวถึงความหมายการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ไว้ว่า การเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ได้รับการพัฒนาโดยอรอนสัน (Aronson) ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับจิ๊กซอว์ 2 แต่มีลักษณะสำคัญแตกต่างกันหลายประการ คือ วิธีการสอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์นักเรียนจะอ่านเนื้อหาที่แตกต่างกันไปจากเพื่อนๆในกลุ่ม ใช้เวลาน้อยกว่าการเรียนแบบจิ๊กซอว์ 2 ทั้งนี้เพราะจิ๊กซอว์ 2 มีเนื้อหาสั้นกว่า นักเรียนศึกษาได้เพียงบางส่วนเท่านั้นการเรียนแบบจิ๊กซอว์เนื้อหาที่ใช้ศึกษาจะถูกเขียนเรียบเรียงเป็นบทย่อๆขึ้นมาใหม่เพื่อให้เข้าใจง่าย ซึ่งตรงกันข้ามกับจิ๊กซอว์ 2 เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาจะมีความสัมพันธ์กันไม่ถูกแบ่งเนื้อหาย่อย

3. ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์มีหลักการพื้นฐานเหมือนกันกับการจัดการเรียนแบบร่วมมืออื่นๆ แต่เทคนิคจิ๊กซอว์มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแตกต่างจากการเรียนแบบร่วมมือรูปแบบอื่นอยู่บ้าง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์สามารถสรุปได้ดังนี้

กรมวิชาการ (2545 ก : 87-88) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ไว้ดังนี้

1. ครูบอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนว่าการเรียนครั้งนี้นักเรียนจะร่วมมือกันเรียนเพื่อความรู้ความเข้าใจอย่างไร
2. ครูสอนเนื้อหาและอภิปรายร่วมกันกับผู้เรียนเพื่อทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียน
3. จัดผู้เรียนในห้องเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเป็นผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน ทั้ง เก่ง ปานกลาง และอ่อน
4. มอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำการศึกษาเรื่องที่ครูเตรียมไว้
5. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจัดแบ่งเนื้อหาเป็นเรื่องย่อย และแบ่งภารกิจให้สมาชิกในกลุ่มไปศึกษาเรื่องย่อยเหล่านั้นร่วมกับสมาชิกกลุ่มอื่น
6. หลังจากศึกษาค้นคว้านักเรียนมาพบกลุ่มเพื่อรายงานผลการศึกษา และสรุปความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่แต่ละคนรับผิดชอบ
7. ทดสอบความรู้เป็นรายบุคคล และคำนวณคะแนนรายบุคคลเฉลี่ยเป็นของกลุ่ม
8. สรุปผลงาน ผลของการทดสอบ และการเสริมแรงจากครู

สุเทพ บุญซ้อน (2540 : 42-43) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ว่ามีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1.ครูแบ่งหัวข้อที่จะเรียนเป็นหัวข้อย่อยๆให้เท่ากับจำนวนสมาชิกของนผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

2.จัดกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละประมาณ 4 คน โดยให้สมาชิกของกลุ่มมีความสามารถคละกัน กลุ่มนี้เรียกว่า “กลุ่มประจำ”

3.มอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนอ่านศึกษาหัวข้อย่อยที่จัดแบ่งไว้ เช่น ในกลุ่ม A มีสมาชิกเป็น A1, A2, A3, และ A4

ผู้เรียน A1 อ่านเฉพาะหัวข้อย่อยที่ 1

ผู้เรียน A2 อ่านเฉพาะหัวข้อย่อยที่ 2

ผู้เรียน A3 อ่านเฉพาะหัวข้อย่อยที่ 3

ผู้เรียน A4 อ่านเฉพาะหัวข้อย่อยที่ 4

กลุ่มอื่นที่เหลือก็ดำเนินการมอบหมายความรับผิดชอบในลักษณะเดียวกัน

4.ให้ผู้เรียนที่อ่านหัวข้อเรื่องเดียวกัน แยกออกมารวมกันเป็นกลุ่มชั่วคราวเพื่ออภิปราย ซักถามและทำกิจกรรมร่วมกันให้เกิดความรอบรู้ในหัวเรื่งนั้นๆ กลุ่มใหม่เรียกว่า กลุ่มผู้มีประสบการณ์ ในกรณีเช่นนี้ ถ้ามีกลุ่มประจำอยู่ 5 กลุ่ม คือกลุ่ม A, B, C, D และ E กลุ่มผู้มีประสบการณ์กลุ่มที่ 1 ก็จะประกอบด้วยสมาชิก A1, B1, C1, D1 และ E1 กลุ่มผู้มีประสบการณ์กลุ่มที่ 2 ก็จะประกอบด้วยสมาชิก A2, B2, C2, D2 และ E2

5.มอบหมายหน้าที่ให้นักเรียนกลุ่มผู้มีประสบการณ์ เช่น

ผู้เรียนคนที่ 1 อ่านคำถาม คำสั่ง คำชี้แจง

ผู้เรียนคนที่ 2 จัดบันทึกข้อมูลสำคัญที่กำหนดให้ และอธิบายว่ากลุ่มจะต้องทำอย่างไร

ผู้เรียนคนที่ 3 และ 4 หาคำตอบ เหตุผล อธิบาย

ผู้เรียนคนที่ 5 สรุปบททวนและตรวจสอบคำตอบอีกครั้ง เมื่อผู้เรียนทำแต่ละข้อเสร็จให้ผู้เรียนเวียนเปลี่ยนหน้าที่จนครบทุกข้อ

6.ผู้เรียนในกลุ่มผู้มีประสบการณ์ แยกตัวไปยังกลุ่มประจำของตน แล้วผลัดกันอธิบายความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม(ในข้อที่ 5) ให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มฟังตามลำดับหัวข้อย่อย โดยเริ่มจากหัวข้อที่ง่ายหรือเป็นความรู้พื้นฐานก่อน

7.ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบย่อย เพื่อวัดความรู้ของทุกหัวข้อย่อย(เป็นการสอบเดี่ยว) แล้วนำคะแนนของสมาชิกแต่ละคนมารวมกัน “เป็นคะแนนกลุ่ม”

8.กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะได้รับการยกย่อง ชมเชย อาจจะเขียนติดประกาศไว้ที่บอร์ดของห้อง และบันทึกสถิติเพื่อมอบรางวัลเป็นระยะๆ

ธีรพัฒน์ ฤทธิทอง (2545 : 165-169) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ไว้ดังนี้

1. ครูจัดแบ่งเนื้อหาที่จะเรียนเป็นเนื้อหาย่อยๆ เท่ากับจำนวนสมาชิกในกลุ่มของผู้เรียน อาจทำเป็นบทเรียนหน้าเดียวก็ได้

2. จัดกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละประมาณ 4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มมีความรู้ความสามารถที่คละกัน กลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มประจำ

3. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวางแผนให้สมาชิกในกลุ่มรับผิดชอบในการศึกษาหัวข้อย่อยของเนื้อหาคนละ 1 หัวข้อ ให้อ่านในเวลาตามความยาวของเนื้อหา (แต่ไม่ควรใช้เวลามากเกินไป)

4. ให้ผู้เรียนที่อ่านหัวข้อเรื่องเดียวกันมารวมเป็นกลุ่มชั่วคราว หรือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อร่วมกันอภิปราย ซักถาม และทำกิจกรรมร่วมกัน ให้มีความรู้ความเข้าใจในหัวข้อนั้นที่ชัดเจนยิ่งขึ้น (อาจใช้ใบงานเพื่อแนะนำการทำกิจกรรมของกลุ่มนี้ก็ได้)

5. ผู้เรียนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญวางแผนมอบหมายภารกิจที่จะต้องทำ

6. ผู้เรียนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญแยกตัวกลับกลุ่มเดิมของตน (กลุ่มประจำ) แล้วผลัดกันอธิบายความรู้ จากการทำกิจกรรมในข้อที่ 5 ให้เพื่อนฟัง

7. ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มทำแบบทดสอบย่อย เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในทุกหัวข้อย่อยแล้วนำคะแนนของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม

8. ประกาศยกย่องชมเชยกลุ่มผู้เรียนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อาจเขียนติดประกาศไว้ที่บอร์ดของห้อง และบันทึกสถิติเพื่อมอบรางวัล

4. รูปแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์

สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2544 : 21-23) ได้เสนอรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 รูปแบบดังนี้

1. Jigsaw I โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย และแต่งตั้งให้นักเรียนแต่ละคนเป็นผู้เชี่ยวชาญ ศึกษาในแต่ละเรื่องที่ได้รับมอบหมาย โดยเนื้อหานั้นจะถูกตัดเป็นส่วนๆ เท่าจำนวนสมาชิกกลุ่ม เมื่อผู้เชี่ยวชาญได้ศึกษาเรื่องนั้นๆ แล้วจึงจะต้องกลับมาสอนเพื่อนคนอื่นๆ ในทีมให้เข้าใจเนื้อเรื่องจนสมบูรณ์

2. Jigsaw II โดยจะมีวิธีการปฏิบัติเหมือนกันกับ Jigsaw I แต่จะต่างกันที่เนื้อหาที่ให้ที่ให้อ่านนั้น ทุกคนจะได้เนื้อเรื่องที่สมบูรณ์ แต่จะศึกษาเน้นในหัวข้อที่ตนได้รับมอบหมาย

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง (2545 : 34-35) กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 รูปแบบดังนี้

1. Jigsaw I เป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อย โดยที่ผู้เรียนแต่ละคนมีบทบาทและหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย การสอนแบบ Jigsaw I เป็นเทคนิคที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความร่วมมือและการถ่ายทอด

ความรู้ระหว่างเพื่อนในกลุ่ม นิยมใช้สอนแบบนี้ในรายวิชาที่ผู้เรียนต้องเรียนเนื้อหาวิชาจากตำรา ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมดังนี้

- 1.1 ผู้สอนแบ่งเนื้อหาที่เรียนออกเป็นหัวข้อย่อยๆ เท่าจำนวนสมาชิกกลุ่ม
- 1.2 จัดกลุ่มผู้เรียนโดยให้มีความสามารถละกัน เรียกว่า “กลุ่มบ้าน” แล้วมอบหมายให้สมาชิกแต่ละคนศึกษาหัวข้อที่แตกต่างกัน
- 1.3 ผู้เรียนที่ได้รับหัวข้อเดียวกันจากแต่ละกลุ่มมานั่งด้วยกัน เพื่อทำงานและศึกษาหัวข้อดังกล่าว เรียกว่า “กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ”
- 1.4 สมาชิกแต่ละคนออกจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญแล้วกลับไปกลุ่มเดิมของตน หลังจากนั้นผลัดกันอธิบายเพื่อถ่ายทอดความรู้ที่ตนได้ศึกษามาให้เพื่อนฟังจนครบทุกข้อ
- 1.5 ผู้สอนทดสอบเนื้อหาที่ศึกษาแล้วให้คะแนนเป็นรายบุคคล การสอนแบบนี้มีข้อจำกัดในการใช้เวลาสำหรับแบ่งกลุ่มในการเข้าเป็นสมาชิก “กลุ่มบ้าน” เพราะต้องให้ผู้เรียนมีความสามารถละกัน ดังนั้นผู้สอนจะต้องรู้ธรรมชาติและความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคลและผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนในการแบ่งกลุ่มผู้เรียนไว้เป็นอย่างดี เพื่อให้สมาชิกกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มมีความสามารถไม่แตกต่างกัน

2. Jigsaw II เป็นการสอนที่พัฒนาขึ้นจากการสอนแบบ Jigsaw I เทคนิคการสอนนี้พัฒนาขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยเหลือกันและพึ่งพากันในกลุ่มมากขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมดังนี้ การจัดกิจกรรม Jigsaw II เหมือนขั้นตอนการจัดกิจกรรมของ Jigsaw I ทุกประการ แต่เพิ่มขั้นตอนของการประเมินผล โดยผู้สอนจะนำคะแนนของผู้เรียนทุกคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมหรือค่าเฉลี่ยสูงสุด ผู้สอนจะนำผลงานไปติดประกาศไว้ที่ป้ายประกาศของห้อง

จากการศึกษารูปแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ทั้ง 2 รูปแบบนั้นเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมต่างๆผู้เรียนจะเป็นหลักในการทำกิจกรรม และทั้ง 2 รูปแบบจะเน้นกระบวนการกลุ่มเข้ามาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในเรื่องของความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสมาชิกในกลุ่ม ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดกล้าพูดกล้าแสดงออก อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมในเรื่องของการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนในกลุ่มและเพื่อนในชั้นเรียน

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

อรพินธ์ กันทะรัน. (2552 : 26 ; อ้างอิงมาจาก ศรีมงคล เจริญรัตน์. 2547 : 63-66) แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยเชื่อมโยงระหว่าง เนื้อหาและประสบการณ์ที่จะจัดให้กับผู้เรียน ระบบการจัดการเรียนรู้ภายใต้การควบคุมของผู้จัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

อรพินธ์ กันทะรัน. (2552 : 26 ; อ้างอิงมาจาก กรมวิชาการ. 2544 : 5) แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนที่ครูจัดเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยการวางแผน กิจกรรม การใช้สื่อ แผนการวัดผล ประเมินผล โดยการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชา ซึ่งยึดผล การเรียนรู้ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด อันสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

วณิศา รัตนเกษศิริ. (2553 : 16 ; อ้างอิงมาจาก วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. 2549 : 249) แผนการสอน หมายถึง แผนที่มีสอนจัดทำขึ้นจากคู่มือครูหรือแนวการสอนของกรมวิชาการ ทำ ให้ผู้สอนทราบว่า จะสอนเนื้อหาใด เพื่อจุดประสงค์ใด สอนอย่างไร ใช้สื่ออะไร และวัดประเมินผล โดยใช้วิธีใด

จงใจ กองสุข. (2553 : 21 ; อ้างอิงมาจาก กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 : 22) แผนการสอนหรือบันทึกการสอน หมายถึง การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องเตรียมไว้ ล่วงหน้าเพื่อนำมาทำการสอนตลอดภาคเรียน มาสร้างเป็นแผนการเรียนการสอน โดยมีองค์ประกอบ หลักคือ จุดประสงค์การเรียนการสอน เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการเรียน การสอน และการวัดผล ประเมินผล

จากการศึกษาความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ในข้างต้น สรุปได้ว่า แผนการจัดการ เรียนรู้ เป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะนำทางที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนสอนในชั้น เรียน โดยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นจะต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษา วิเคราะห์ จุดประสงค์ของรายวิชาเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างท่องแท้ก่อนที่จะนำไปใช้จึง จากนั้นวางแผนการ เรียนการสอนให้มีความเหมาะสมสภาพแวดล้อมของผู้เรียน

2. ส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

อรพินธ์ กันทะรัน. (2552 : 26 ; อ้างอิงมาจาก ศรีมงคล เจริญรัตน์. 2547 : 63- 66) องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 2.1 หัวเรื่อง (Heading)
- 2.2 สาระสำคัญ (Concept)
- 2.3 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Outcome) หรือจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.4 สาระการเรียนรู้ (Content)
- 2.5 กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities)

2.6 สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (Media and Resources)

2.7 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment)

3. ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หลักสูตรเป็นแนวปฏิบัติกว้างๆมิได้ระบุรายละเอียดของการปฏิบัติ จึงจำเป็นต้องแปลงหลักสูตรไปสู่การสอนด้วยการวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อจัดทำโครงสร้างเนื้อหาและวางแผนการสอน จึงจะนำไปใช้ทำแผนการสอนนักเรียนได้

อรพินธ์ กันทะรัน. (2552 : 26 ; อ้างอิงมาจาก นิคม ชมพูหลง. 2545 : 181)
นิคม ชมพูหลง ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์หลักสูตร
3. แบ่งคาบเวลา
4. จัดทำกำหนดการสอน
5. จัดทำตารางลำดับการใช้แผน
6. ประเมินแผนการสอน

เอกรินทร์ สีมหาศาล ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกรูปแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และนำหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้วมาพิจารณาจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป
2. ตั้งชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ของแผนนั้นๆ
3. กำหนดจำนวนเวลา ระบุระดับชั้น และช่วงชั้นของหลักสูตรให้ชัดเจน
4. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องและครอบคลุมกับมาตรฐานการเรียนรู้รายปี/ภาค ที่กำหนดไว้ แล้วลงมือเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชา
5. เลือกจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วิเคราะห์ไว้แล้วตามข้อ 4 โดยนำเฉพาะจุดประสงค์การเรียนรู้ หัวข้อเรื่อง และสาระการเรียนรู้ของแผนการเรียน เพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้หรือจุดประสงค์ปลายทางตามธรรมชาติของวิชานั้นๆ
6. วิเคราะห์รายละเอียดของสาระการเรียนรู้ของแผนการเรียน เพื่อนำไปจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องสอนให้ผู้เรียนเข้าใจ และเป็นมวลเนื้อหาที่สำคัญหรือจำเป็นต่อการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของหลักสูตร
7. กำหนดจุดประสงค์ปลายทางตามลำดับความยากง่ายของมวลเนื้อหานั้นๆ
8. เลือกกิจกรรมการเรียนการสอนและเทคนิควิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและสภาพของผู้เรียน

9. เลือกสื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอนที่จำเป็น สำหรับใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผน เช่น รูปภาพ บัตรคำ วีดิทัศน์ หนังสือเรียน แบบฝึกหัด ใบงาน ฯลฯ

10. กำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงขั้นตอนการเรียนการสอนตามธรรมชาติวิชา ตามลำดับจุดประสงค์นำทางและควรคำนึงถึงการบูรณาการ เทคนิคการสอน กระบวนการเรียนรู้ รวมทั้งสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ที่สอดคล้องกันเพื่อเชื่อมโยงเข้าไว้ในแต่ละขั้นตอนของการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

11. กำหนดวิธีการวัดผลประเมินผล โดยระบุเครื่องมือและวิธีการประเมินผลการเรียน ทั้งที่เกิดขึ้นระหว่างเรียนตามลำดับจุดประสงค์นำทาง และที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหลักสูตร (อรพินธ์ กันทะรัน. 2552 : 26 ; อ้างอิงมาจาก เอกรินทร์ สีมหาศาล. 2545 : 410-411)

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้ง ผู้สอนต้องจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในขั้นตอนการทำแผนการเรียนรู้ โดยที่ผู้สอนจะต้องทำการศึกษานี้อสาระ หลักสูตร ของรายวิชาที่จะต้องสอน แล้วกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละครั้งว่าต้องการให้ผู้เรียนได้อะไร มีความรู้เรื่องอะไร จากนั้นจึงทำการวางแผนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหา ระยะเวลา สภาพแวดล้อม และลักษณะของผู้เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งนั้นควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสได้เรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด

4. รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้

สุภาวดี กุศลคุ้ม. (2555 : 12-13) รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้กันทั่วไป มี 3 รูปแบบใหญ่ๆ คือ

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย เขียนโดยใช้ประเด็นทั้ง 10 ประเด็นมา กับแต่การลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนจะเขียนเป็นเชิงบรรยายกิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ โดยไม่ระบุชัดเจนว่านักเรียนทำอะไรร

4.2 แผนการสอนแบบตาราง เขียนโดยใช้ประเด็นสำคัญที่เป็นองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มากำกับและบรรจุองค์ประกอบสำคัญเหล่านั้นลงไปตามตารางเกือบทั้งหมด

4.3 แผนการจัดการเรียนรู้แบบพิสตาร เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีรายละเอียดมากขึ้น การลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนแยกเป็นกิจกรรมที่ครูปฏิบัติและสิ่งที่นักเรียนปฏิบัติซึ่งสอดคล้องกัน

4.4 ส่วนประกอบที่สำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ส่วนประกอบที่สำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีหลายรูปแบบ อาจอยู่ในรูปของความเรียงหรือตารางหรือทั้งความเรียงและตารางรวมกันก็ได้ ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบได้ตามความเหมาะสม และส่วนประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ควรประกอบด้วย 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ส่วนนำหรือหัวแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นส่วนประกอบที่แสดงให้เห็นภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ใด ใช้กับผู้เรียนระดับชั้นใด เรื่องอะไร ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมนานเท่าใด

ส่วนที่ 2 ตัวแผนการจัดการเรียนรู้ (องค์ประกอบที่สำคัญ)

1. สาระ
 2. มาตรฐานการเรียนรู้
 3. มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น
 4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
 5. สาระสำคัญ
 6. จุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย
 - 6.1 จุดประสงค์ปลายทาง
 - 6.2 จุดประสงค์นำทาง
 7. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา
 8. สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งเรียนรู้
 9. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้
 10. การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย
 - 10.1 วิธีการประเมิน
 - 10.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน
 - 10.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
 11. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้
- 4.5 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยบันทึกผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้สอนบันทึกข้อสังเกตที่พบจากการนำแผนไปใช้ เช่น ปัญหาและแนวทางแก้ไข กิจกรรมเสนอแนะ และข้อมูลอื่นๆ เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในการนำไปใช้ต่อไปอีก ส่วนหนึ่งของท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ เอกสารประกอบการสอน เช่น ใบงาน แบบทดสอบที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้นั้นๆ เป็นต้น

จากการศึกษารูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ในข้างต้น สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย แผนการสอนแบบตาราง แผนการจัดการเรียนรู้แบบพิสตาร์ โดยในแผนการจัดการเรียนรู้จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน คือ ส่วนนำหรือหัวแผนการจัดการเรียนรู้ จะเป็นส่วนที่สามารถบอกถึงภาพรวมของแผนทั้งหมดได้ ตัวแผนการจัดการเรียนรู้ จะประกอบไปด้วยหัวข้อย่อย 11 ประการ เป็นองค์ประกอบของแผน และส่วนท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ที่จะบันทึกเกี่ยวกับการเรียนการสอนในแผนนั้นๆ

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

1. ความหมายประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้

สุภาวดี กุศลคุ้ม. (2555 : 13 ; อ้างอิงมาจาก คณะกรรมการประถมศึกษาจังหวัดมหาสารคาม. 2545 : 57 – 58) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มที่ได้จากการประเมินพฤติกรรม ประเมินผลงานหรือทดสอบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนจัดการเรียนรู้ และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ได้จากคะแนนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียนการวิเคราะห์ประสิทธิภาพแผน

สุภาวดี กุศลคุ้ม. (2555 : 13 ; อ้างอิงมาจาก กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 : 63-64) การหาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำแผนการเรียนรู้ออกไปทดสอบใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงเพื่อนำไปสอนจริงให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งครูผู้สอนสามารถหาประสิทธิภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหรือการวิเคราะห์คะแนน หรืออาจใช้ได้ทั้งสองวิธีก็ได้เช่นกัน

วิธีการหรือนวัตกรรมที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้อาจ เช่น ชุดการสอน แบบฝึก แผนการสอน แบบเรียนสำเร็จรูป หนังสือเรียน หรือกิจกรรมการเรียนการสอนใหม่ๆ ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นควรมีความถูกต้องด้านเนื้อหาเที่ยงตรง และครอบคลุมเนื้อหาตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนภาษา ถ้อยคำ รูปภาพและขั้นตอนที่กำหนดขึ้นต้องเหมาะสมกับผู้เรียนด้วย ซึ่งสามารถวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเครื่องมือโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหรือใช้การวิเคราะห์คะแนน หรือจะใช้ทั้งสองวิธี ดังนี้

1. ตรวจสอบด้านเนื้อหาและรูปแบบของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นอย่างน้อย 3 คน ตรวจสอบ ถ้ามีความคิดเห็นสอดคล้องกัน 2 หรือ 3 คน แสดงว่าเนื้อหา และรูปแบบมีความถูกต้อง เที่ยงตรง และครอบคลุม

2. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพโดยใช้คะแนน ดังนี้

2.1 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้ โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่องและพฤติกรรมขั้นสุดท้าย โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งคิดเป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของผลคะแนนที่ได้ ดังนั้น E_1/E_2 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เช่น 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนจากแผนการจัดการเรียนรู้แล้วผู้เรียนสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ย ร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบหลังการเรียนได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 80 การกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักตั้งไว้ที่ 80/80 , 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะมักตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 การหาประสิทธิภาพของสื่อ นวัตกรรมมีขั้นตอนดังนี้

2.2 ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ เมื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้นเป็นต้นฉบับแล้วต้องนำไปหาประสิทธิภาพตามขั้นตอน ดังนี้

2.2.1 ทดลองกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างทั้งกับเด็กอ่อน ปานกลาง และแก่ นำผลที่ได้คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น ปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองนี้จะมีค่าต่ำกว่าเกณฑ์มาก

2.2.2 ทดสอบภาคสนาม คือ ทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนำผลทดลองที่ได้คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้สมบูรณ์อีกครั้ง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้หากต่ำกว่าไม่เกินร้อยละ 2.5 ก็ยอมรับ แต่ถ้าหากต่างกันมากต้องปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ต่อไป

2.3 การคำนวณหาประสิทธิภาพ โดยการวิเคราะห์คะแนนใช้สูตรคำนวณ ดังนี้ (สุภาวดี กุศลคุ้ม. 2555 : 14-15 ; อ้างอิงมาจาก กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 ค : 63 – 64)

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	E_2	แทน ประสิทธิภาพของขอผลลัพธ์
	$\sum X$	แทน คะแนนรวมของการฝึกปฏิบัติหรือการทำแบบฝึกหัด
	$\sum F$	แทน คะแนนรวมของการทดสอบหลังเรียน
	N	แทน จำนวนผู้เรียน
	A	แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดหรืองาน
	B	แทน คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน

การกำหนดเกณฑ์ที่ยอมรับว่าแผนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ คือ ความรู้ความจำ E_1/E_2 มีค่า 80/80 ขึ้นไป ด้านทักษะปฏิบัติ E_1/E_2 มีค่า 70/70 ขึ้นไป โดยที่ค่า E_1/E_2 ต้องไม่แตกต่างกันเกินร้อยละ 5

สรุปเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จะนิยมตั้งตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้นั้นถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 ถ้าสำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่ายก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 เป็นต้น นอกจากนี้ยังตั้งเกณฑ์เป็นค่าความคลาดเคลื่อนไวเท่าที่ร้อยละ 2.5 นั่นคือ ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ที่ 90/90 เมื่อคำนวณแล้วค่าที่ถือว่าใช้ได้ คือ 87.5 / 87.5 หรือ 87.5 / 90 เป็นต้น

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

อรพินธ์ กันทะรัน. (2552 : อ้างอิงมาจาก สมคิด ภาโนมัย. 2544 : 19) สมคิด ภาโนมัย ได้สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า คือ ความรู้สึกนึกคิดของผู้ปฏิบัติงานต่องานที่ทำ ซึ่งเป็นความรู้สึกในทางบวก เนื่องจากการตอบสนองความต้องการทั้งด้านวัตถุ

อรพินธ์ กันทะรัน. (2552 : 35 ; อ้างอิงมาจาก อานนท์ กระจบภักโท. 2543 : 33) อานนท์ กระจบภักโท สรุปความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีต่อการทำงานนั้น เช่น ความรู้สึกรัก ชอบ ภูมิใจ สุขใจ เต็มใจและยินดี ผู้มีความพึงพอใจในการทำงานจะมีความเสียสละอุทิศแรงใจ และสติปัญญาให้แก่งานอย่างแท้จริง

ทองพูล กิตติธีระสานต์. (2553 : 35 ; อ้างอิงมาจาก จรัส จันทร์โพธิ์. 2530 : 17) จรัส จันทร์โพธิ์ ได้ให้ความหมายความพึงพอใจในการทำงานไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคลากรในแต่ละหน่วยงาน ซึ่งอาจเป็นความรู้สึกทางบวก ในทางเป็นกลางหรือทางลบ ความรู้สึกเหล่านี้มีผลต่อประสิทธิภาพของการปฏิบัติงาน กล่าวคือ หากความรู้สึกโน้มเอียงไปในทางลบ การปฏิบัติงานจะมีประสิทธิภาพสูง แต่หากความรู้สึกโน้มเอียงไปในทางลบการปฏิบัติงานจะมีประสิทธิภาพต่ำไปด้วย

ลักขณา ศิริวัฒน์ (2539 : 132)ได้กล่าวถึงความพึงพอใจ หมายถึง พฤติกรรมที่สนองความต้องการของมนุษย์และพฤติกรรมที่นำไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

จากการศึกษาความพึงพอใจข้างต้น สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกชอบหรือพอใจในเจตคติที่ดีของผู้คนที่มีต่อความสำเร็จของตนเอง ชอบใจในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆและต้องการดำเนินกิจกรรมนั้นจนบรรลุผลสำเร็จ

2. ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.1 ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow The Human Needs Theory)

ทองพูล กิตติธีระสานต์. (2553 : 36 ; อ้างอิงมาจาก ประสาท อิศรปริดา. 2547 : 310-312) ระบุว่าทุกคนมีความต้องการอยู่เสมอ และไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อได้รับความต้องการอย่างหนึ่งจะต้องการอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะความต้องการ 5 ระดับ ได้แก่

1. ความต้องการทางสรีระ (Basic Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ได้แก่ ความต้องการอาหาร อากาศ น้ำ อุณหภูมิ การหลับนอน การขับถ่าย ความต้องการทางเพศ เป็นต้น

2. ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง (Safety and Security Needs) เป็นความต้องการให้ตนเองปลอดภัยจากอันตรายทุกด้าน ความต้องการความมั่นคงในการทำงาน ตลอดจนความมั่นคงทางฐานะเศรษฐกิจ

3. ความต้องการความรักและเป็นเจ้าของ (Love and Belonging Needs) เป็นความต้องการความรักอยากให้ตนเป็นที่รัก ยอมรับจากกลุ่ม ต้องการความรักและต้องการมีส่วนร่วมในกลุ่มให้กลุ่มยอมรับตน เช่น กลุ่มครอบครัว กลุ่มสังคม

4. ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องจากผู้อื่น (Self Esteem Needs) เป็นความต้องการที่จะให้ผู้อื่นยกย่องตน เป็นความปรารถนาของบุคคลที่ทำให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ

5. ความต้องการที่จะบรรลุถึงความต้องการของตนเองอย่างแท้จริง (Self Actualization) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ เช่น ความต้องการอยากเป็นหัวหน้าสูงสุดของหน่วยงาน ความต้องการอยากเด่นอยากดังในทางหนึ่ง

ทองฟูล กิตติธีระศานต์. (2553 : 36 ; อ้างอิงมาจาก สมนึก วิเศษสมบัติ. 2546 : 17-18) จากแนวคิดของมาสโลว์ (Maslow) แสดงให้เห็นว่ามนุษย์ส่วนใหญ่ไม่สามารถบรรลุความต้องการในระดับการรู้จักตนเองได้ ทำให้มนุษย์มีความต้องการในระดับสูงมากขึ้น เพราะความต้องการระดับสูงเป็นแรงผลักดันให้มนุษย์ต้องอยู่รวมกันเป็นกลุ่มและทำการสื่อสารซึ่งกันและกัน เพื่อหวังผลในบางสิ่งบางอย่างที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดอย่างกว้างขวางเกิดการร่วมมือกันนำไปสู่การปฏิบัติเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เป็นการสนองความต้องการต่าง ๆ ของมนุษย์นั่นเอง เมื่อมนุษย์ทุกคนมีความต้องการและความต้องการนั้นได้รับการบริการหรือตอบสนองแล้ว ย่อมทำให้เกิดความพึงพอใจ

เฮอริเบอร์ก ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เรียกว่า The Motivation Hygiene Theory ซึ่งกล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย คือ

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการทำงาน ซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น ความสำเร็จของงาน การรับการยอมรับนับถือลักษณะของงาน ความรับผิดชอบ ความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการทำงานและมีหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น เงินเดือน โอกาสที่จะก้าวหน้าในอนาคตสถานะของอาชีพ สภาพการทำงาน เป็นต้น

จากการศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจในข้างต้น สรุปได้ว่า ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจมี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความต้องการ โดยแบ่งความต้องการออกเป็น 5 อย่าง คือ ความต้องการทางสรีระ ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง ความต้องการความรักและเป็นเจ้าของ ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องจากผู้อื่น ความต้องการที่จะบรรลุถึงความต้องการของตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งเมื่อบุคคลได้ตรงตามที่ต้องการหรือตั้งเป้าหมายไว้ก็จะเกิดความพึงพอใจขึ้น และทฤษฎีเกี่ยวกับปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ คือ การที่บุคคลลงมือกระทำใด ๆ นั้นจะต้องมีเป้าหมายและผลตอบแทน และเมื่อสามารถทำทั้ง 2 สิ่งให้ประสบความสำเร็จ ก็จะเกิดความพึงพอใจขึ้น

3. การสร้างความพึงพอใจในการเรียน

ทองฟูล กิตติธีระศานต์. (2553 : 37 ; อ้างอิงมาจาก สมยศ นาวิกการ. 2541 : 19) สมยศ นาวิกการ ได้ให้ความสำคัญว่าการดำเนินงานกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ครูผู้สอน ซึ่งในปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษา การทำให้ผู้เรียนเกิดความรูสึกพึงพอใจในการปฏิบัติงาน ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงแนวคิดพื้นฐานที่มีความแตกต่างกัน ใน 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติ การตอบสนองความต้องการผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนอง

2. ความพึงพอใจนำไปสู่การกระตุ้นการเสริมแรง เป็นแรงบันดาลใจเพื่อให้ผู้รับการกระตุ้นด้วยวิธีการหรือเทคนิคต่าง ๆ ได้รับความพึงพอใจอย่างต่อเนื่องและอยากปฏิบัติเพื่อการตอบสนองการเสริมแรงในเชิงบวก ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของการปฏิบัติงานใด ๆ ได้

ดังนั้นครูผู้สอนที่ต้องการให้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบรรลุจุดประสงค์ ต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศ สถานการณ์ สื่อการสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เรียนให้มีแรงจูงใจทำกิจกรรมจนบรรลุจุดประสงค์

จากการศึกษาการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนในข้างต้น สรุปได้ว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นผู้สอนจะต้องสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกตื่นตัวที่จะทำกิจกรรมการเรียนการสอน ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี

4. การวัดความพึงพอใจ

อรพินธ์ กันทะรัน. (2552 : 59 ; อ้างอิงมาจาก โยธิน ศันสนยุทธ. 2530 : 66-71 โยธิน ศันสนยุทธ ได้กล่าวถึงเครื่องมือวัดความพึงพอใจ สรุปได้ว่า การจะค้นหาว่า บุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ วิธีที่ง่ายที่สุดก็คือ การถาม ซึ่งการศึกษาในระยะหลัง ๆ ที่ต้องมีผู้บอกข้อมูลจำนวนมาก ๆ มักใช้แบบสอบถามที่ใช้มาตราส่วนประมาณค่า ตามแบบของ ลิเคิร์ท (Likert) ประกอบด้วย ชุดของคำถาม และมีตัวเลือก 5 ตัว สำหรับเลือกตอบ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด และคะแนนความพึงพอใจนั้น สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ว่า บุคคลมีความพึงพอใจในด้านใดสูง และด้านใดต่ำ โดยใช้วิธีการทางสถิติ ซึ่งหากต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรก็มีความจำเป็นที่จะต้องใช้แบบสอบถามที่มีข้อคำถามหลายข้อ เพื่อจะได้ครอบคลุมลักษณะต่าง ๆ ของงานทุก ๆ ด้านขององค์กร และนอกจากการใช้แบบสอบถามแล้วอาจใช้วิธีการเขียนตอบอย่างเสรีได้เช่นกัน (ทำงาน)

อรพินธ์ กันทะรัน. (2552 : 59 ; อ้างอิงมาจาก ถวิล ธาราโกชน. 2522 : 77-86) ถวิล ธาราโกชน ได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจไว้ว่า ในการวัดความรู้สึก หรือการวัดทัศนคตินั้น จะต้องวัดออกมาในลักษณะของทิศทาง (Direction) ซึ่งมีอยู่ 2 ทิศทาง คือ ทางบวก หรือทางลบ หมายถึง การประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่ดี ชอบหรือพอใจ ส่วนทางลบ จะเป็นการประเมินค่าความรู้สึกไปในทางที่ไม่ดี ไม่ชอบ หรือไม่พอใจ และการวัดในลักษณะปริมาณ (Magnitude) ซึ่งเป็นความเข้มข้น ความรุนแรง หรือระดับทัศนคติไปในทิศทางที่พึงประสงค์ หรือไม่พึงประสงค์นั่นเอง ซึ่งวิธีการวัดนั้นมีอยู่หลายวิธี เช่น วิธีการสังเกต วิธีการสัมภาษณ์ วิธีการใช้แบบสอบถาม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีการสังเกต เป็นวิธีการใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นโดยการเฝ้ามอง และจดบันทึกอย่างมีแบบแผน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยอมรับใช้อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบันแต่ก็เหมาะสมกับการศึกษาเป็นรายกรณีเท่านั้น

2. วิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุยกับบุคคลนั้น ๆ โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

3. วิธีการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) วิธีการนี้จะเป็นการใช้แบบสอบถามที่มีข้อคำถามไว้อย่างเรียบร้อย เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนตอบมาเป็นแบบแผนเดียวกัน มักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก ๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติรูปแบบของแบบสอบถาม จะใช้มาตราวัดทัศนคติ ซึ่งที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง คือ มาตราส่วนแบบลิเคิร์ท (Likert

Scales) ประกอบด้วย ข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วมีคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึก 5 คำตอบ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจในช่วงต้น สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจ เป็นการวัดทัศนคติของบุคคล หรือเป็นการประเมินค่าความรู้สึก ในทางที่ไม่ดี ไม่ชอบ หรือไม่พอใจ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น วิธีการสังเกต วิธีการสัมภาษณ์ วิธีการใช้แบบสอบถาม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

สิริรัตน์ บุตรสิงห์ (2552 : 64) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือด้วยวิธีจิ๊กซอว์ 2 กักับการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือด้วยวิธีจิ๊กซอว์ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือด้วยวิธีการจิ๊กซอว์ 2 มีความรับผิดชอบต่อการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สีอำไพ วรวัตร (2552 : 84-85) ได้ศึกษาค้นคว้าการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง จังหวัดขอนแก่น โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.46/81.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6830 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนหลังเรียนแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์เพิ่มขึ้นร้อยละ 68.30 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการจัดการเรียนรู้อแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า แผนการจัดการจัดการเรียนรู้อแบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง จังหวัดขอนแก่น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้อที่ช่วยให้นักเรียนภายในกลุ่มมีการช่วยเหลือกันในการทำงาน มีการสร้างสัมพันธ์ที่ดีภายในกลุ่ม ทำให้เกิดความก้าวหน้าในการเรียน ซึ่งสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลอยใจ มุกดา (2553 : 93) ได้ศึกษาค้นคว้าผลการจัดการจัดการเรียนรู้อกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการจัดการเรียนรู้อ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มีประสิทธิภาพ

เท่ากับ 83.29/82.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มีค่าเท่ากับ 0.7338 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น อยู่ในระดับมาก ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ผลการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น มีกระบวนการส่งเสริมผู้เรียนให้กันภายในกลุ่ม ทำให้เกิดความก้าวหน้าทางการเรียน

จิรัชยา เนติศักดิ์ (2553 :75-76) ได้ศึกษาค้นคว้าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.33/85.73 ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 0.7335 หรือคิดเป็นร้อยละ 73.35 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12-94 และผลการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้สร้างกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนมีความช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

รำไพ น้ำคำ (2553 : 105-106) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.07/83.94 ดัชนีประสิทธิผลของแผนแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.7218 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 72.18 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยรวมและเป็นขั้นตอนทั้ง 5 ขั้น คือ ขั้นนำ ขั้นสอนกลุ่มบ้านของเรา ขั้นสอนกลุ่มเชี่ยวชาญ ขั้นสรุปและขั้นประเมินผลอยู่ในระดับมาก

สุภาพร สิงหศรี (2553 : 95-97) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.92/89.72 สูงกว่าเกณฑ์ตั้งไว้ 80/80 ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง มีค่าเท่ากับ 0.7597 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ร้อยละ 75.97 และมีความพึงพอใจในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

กนิษฐา ทิพย์สุขศรี (2555 : 61) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.18/83.89 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.7364 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย อยู่ในระดับมาก โดยสรุปแล้ว ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน ดังนั้น จึงควรสนับสนุนให้ครูผู้สอนนำวิธีการจัดการการเรียนรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนต่อไป

ถนอม ทิศำ (2555 : 77) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง กฎหมายที่ประชาชนควรรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง กฎหมายที่ประชาชนควรรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.04/82.75 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง กฎหมายที่ประชาชนควรรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.7122 หรือคิดเป็นร้อยละ 71.22 แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค จิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยสรุปผลการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเหมาะสม มีสื่อการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

ไพรวลัย สุวะไกร (2555 : 88-89) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.39/89.47 ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย มีค่าเท่ากับ 0.8079 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนในโรงเรียนเท่ากับ 0.8079 หรือคิดเป็นร้อยละเท่ากับ 80.79 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย โดยรวมรวมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

พรพนา นวลจำรัส (2556 : 63) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่อง ผลการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 88.80/82.90 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้กลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลัง มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงานโดยใช้กลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย โดยอยู่ในระดับมาก

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Sahin (2010 : 777-787) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อหลักสูตรการอภิปรายด้านการเขียน การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบผลของการใช้เทคนิคความร่วมมือจิ๊กซอว์ 2 โดยกลุ่มทดลองมี 42 คน และกระบวนการเรียนการสอนโดยครูเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ ใช้กลุ่มควบคุม 38 คน ของภาควิชาการศึกษาของครูผู้สอนภาษาตุรกีต่อทัศนคติของนักศึกษาต่อกระบวนการวิชาทักษะด้านการเขียน (รายวิชาที่ใช้ทักษะการเขียน) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มเป้าหมาย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและความคิดเห็นของพวกเขาในปีการศึกษา 2009-2010 โดยงานวิจัยครั้งนี้ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งใช้กระบวนการควบคุมการออกแบบการทดลองกลุ่ม ข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลผ่านระดับคะแนนเจตคติการสื่อสารด้านการเขียนและการทดสอบผลสัมฤทธิ์การสื่อสารด้านการเขียน แบบพร้อมแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา การวิเคราะห์เชิงสถิติพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในแง่ของเจตคติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเก็บข้อมูลของกลุ่มทดลอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้ค้นพบว่านักศึกษาในกลุ่มทดลองมีเจตคติเชิงบวกเกี่ยวกับการใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2

Sahin (2010 : 427-435) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเทคนิคจิ๊กซอว์ 3 กับการสำเร็จของการแสดงออกด้านการเขียน วัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้ คือ เปรียบเทียบเทคนิคจิ๊กซอว์ 3 กับการจัดการเรียนการสอนที่ครูเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยประชากรประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 71 คน ที่เรียนอยู่ในปีการศึกษา 2009-2010 ในโรงเรียนประถมศึกษาของจังหวัดเออร์เซอร์รัม จำนวน 2 ห้องเรียนที่ถูกเลือกโดยวิธีการสุ่ม จำนวน 35 คน เป็นกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีสอนแบบครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ อีกกลุ่มหนึ่งจำนวน 36 คน เรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ โดยในการศึกษาค้นคว้านี้ใช้ผลของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนซึ่งออกแบบใช้กับกลุ่มประชากรที่ถูกควบคุม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหลักสูตรภาษาตุรกี เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน เจตคติของนักเรียนเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม แบบแสดงความคิดเห็นของการทำงานกลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรม SPSS เวอร์ชัน 11.5 ผลของการวิเคราะห์ทางสถิติ

ของการสอน โดยรูปแบบการแสดงออกด้านการเขียน แสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญในแง่ของวิชาการ นอกจากนี้ยังอาจกล่าวได้ว่านักเรียนมีเจตคติในเชิงบวกต่อเทคนิคจิ๊กซอร์ 3

Maden (2010 : 770-776) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเทคนิคจิ๊กซอร์ 4 การสอน ภาษา วัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้เทคนิคจิ๊กซอร์ 4 กับการสอนแบบดั้งเดิม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางภาษาตุรกี จำนวน 62 คน กลุ่มทดลองได้แก่ นักศึกษากลุ่มที่ใช้ การสอนแบบดั้งเดิม จำนวน 30 คน และกลุ่มที่ใช้การสอนโดยเทคนิคจิ๊กซอร์ จำนวน 32 คน ซึ่ง ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม ข้อมูลสำหรับกลุ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประกอบด้วย วิธีการจัดการ เรียนการสอนและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความแตกต่างกัน และผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อ การเรียนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอร์

Maceiras (2011 : 13-19) ได้ศึกษาผลของการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอร์กลุ่ม ร่วมมือแบบจิ๊กซอร์ ของนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ชั้นปีที่ 4 โดยแบ่งเป็นสองกลุ่ม ผลการวิจัย พบว่า วิธีสอนกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอร์เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ นักศึกษามีโอกาสที่ได้เข้าร่วมแข่งขันในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

Sahin. (2011: 427-435) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบเทคนิคการสอนแบบ jigsaw III ของ การเรียนรู้แบบร่วมมือกับการสอนที่ครูเป็นศูนย์กลางกับนักเรียน เกรด 6 จำนวน 71 คน ในโรงเรียน ประถมศึกษามีนักเรียน 2 ห้อง ถูกเลือกโดยการสุ่มจำนวน 35 คน เป็นประชากรกลุ่มที่ 1 ซึ่งเป็นกลุ่ม ควบคุม ซึ่งครูใช้วิธีการสอนแบบครูเป็นศูนย์กลาง อีกกลุ่มหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 36 คน ซึ่งใช้ เทคนิคการสอนแบบ jigsaw III โดยการใช้วิธีการสอบก่อน-หลังเรียน ผลปรากฏว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ ทั้งก่อนเรียน-หลังเรียน และทดสอบความทรงจำ ความคิดเห็นเกี่ยวกับงานกลุ่มประสบความสำเร็จและ ได้รับผลสะท้อนกลับจากการแสดงความคิดเห็น อยู่ในระดับ 11.5 กลุ่มทดลองผลสัมฤทธิ์ดีกว่ากลุ่ม ควบคุม แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความประทับใจที่เป็นบวกต่อเทคนิคการสอนแบบ jigsaw III

บทที่ 3

วิธีที่ดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้เพื่อ พัฒนาการเรียนการสอน ในกลุ่มสารสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า
3. เครื่องมือที่ใช้ในศึกษาค้นคว้า
4. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
5. วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า
6. การจัดการกระทำกับข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 3 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 78 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เลือกลมา 1 ห้องเรียน คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าได้กำหนดขอบเขต ไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น จำนวน 3 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 78 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า เริ่มดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 8 ชั่วโมง

3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีรายละเอียด ดังนี้

- 1.1 การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย
- 1.2 พัฒนาการทางด้านการเมืองการปกครอง
- 1.3 พัฒนาการทางด้านเศรษฐกิจสมัยสุโขทัย
- 1.4 พัฒนาการทางด้านสังคมสมัยสุโขทัย
- 1.5 พัฒนาการทางด้านศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 1.6 พัฒนาการทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
- 1.7 การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาสมัยสุโขทัย
- 1.8 การเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชนิดเลือกตอบแบบ 4 ตัวเลือกที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ
3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้ศึกษาค้นคว้า ได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้น ดังนี้

1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ มีลำดับขั้น ในการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้
 - 1.1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้การเรีนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนเชียงใหม่พิทยาคม อำเภอเชียงใหม่ จังหวัดมหาสารคาม
 - 1.2. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและวิธีการพัฒนาแผน การจัดการเรียนรู้

จากเอกสาร ตำรา ของสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ศูนย์พัฒนาหนังสือ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาและสร้างพัฒนาแผนและสื่อการเรียนรู้อย่างถูกต้อง

1.3. กำหนดหัวเรื่องที่จะนำมาใช้ในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ โดยศึกษา กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 และเลือกเนื้อหา หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พุทธศักราช 2551

1.4. จัดแบ่งและเลือกเนื้อหาสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย โดยมีเนื้อหาย่อยดังนี้

- 1.4.1. การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย
- 1.4.2. พัฒนาการทางด้านการเมืองการปกครองสมัยสุโขทัย
- 1.4.3. พัฒนาการทางด้านเศรษฐกิจสมัยสุโขทัย
- 1.4.4. พัฒนาการทางด้านสังคมสมัยสุโขทัย
- 1.4.5. พัฒนาการทางด้านศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 1.4.6. พัฒนาการทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย
- 1.4.7. การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาในสมัยสุโขทัย
- 1.4.8. การเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย

1.5. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแบบจิ๊กซอว์

1.6. จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

1.7. นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านรูปแบบ เนื้อหา การจัดกิจกรรม สื่อ การประเมินผล และการใช้ภาษาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อความ เนื้อหาให้ถูกต้องเหมาะสมตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.8. สร้างแบบประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด โดยได้ศึกษาแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากหนังสือ ทฤษฎีการวิจัยเบื้องต้น (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 63 -71) แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (กรมวิชาการ. ก 74-76)

1.9. กำหนดเกณฑ์ให้คะแนนแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ถ้าตอบ	เหมาะสมมากที่สุดให้	5 คะแนน
	เหมาะสมมาก	4 คะแนน
	เหมาะสมปานกลาง	3 คะแนน
	เหมาะสมน้อย	2 คะแนน
	เหมาะสมน้อยที่สุด	1 คะแนน

1.10. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาประเมินคุณภาพความเหมาะสมเกี่ยวกับ สาระสำคัญ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล ของแต่ละแผน ผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.10.1. นางพรพิรุณ แจ่มใจ ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียน โศภิต์ไชยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการจัดการเรียนรู้

1.10.2. นางสาวปวีณา งามชัด ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

1.10.3. นางไพโรจิตร์ บ้านเหล่า ครู วิทยฐานะชำนาญการโรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

1.11. นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ยเพื่อตัดสินตามเกณฑ์ระดับ คุณภาพ

เหมาะสมมากที่สุด ระดับคะแนนเฉลี่ย	4.51-5.00
เหมาะสมมาก ระดับคะแนนเฉลี่ย	3.51-4.50
เหมาะสมปานกลาง ระดับคะแนนเฉลี่ย	2.51-3.50
เหมาะสมน้อย ระดับคะแนนเฉลี่ย	1.51-2.50
เหมาะสมน้อยที่สุด ระดับคะแนนเฉลี่ย	1.00-1.50

1.12. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้

1.13. นำแผนการจัดการเรียนรู้นำไปใช้ที่ไม่ใช่กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา จำนวน 29 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของแผนการจัดการเรียนรู้ และนำข้อบกพร่องมาแก้ไข

1.14. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความเหมาะสมอีกครั้ง แล้วจัดพิมพ์เป็นเอกสารจริงเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา เรื่องพัฒนาการอาณาจักรสุโขทัย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ต้องการจริง 30 ข้อ มีวิธีการสร้างตามขั้นต่อไปนี้ ดังนี้

2.1. ศึกษาสาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเรื่องพัฒนาการอาณาจักรสุโขทัย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.2. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พัฒนาการอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อวัดพฤติกรรมตามที่ได้ตั้งไว้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ ความคิดรวบยอด และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในเรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย

2.4. ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบแบบเลือกตอบจากเอกสารตำรา การสร้างเครื่องมือในการทำวิจัย

ตาราง 1 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และจำนวนข้อสอบ

เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
		สร้าง	ต้องการ
1. พัฒนาการด้านการเมืองการปกครองสมัยสุโขทัย	1. อธิบายความเป็นมาก่อนการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยและการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยเป็นราชธานี	6	3
	2. อธิบายปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยได้	5	2
	3. วิเคราะห์การเมืองการปกครองสมัยสุโขทัยและวิเคราะห์ความแตกต่างของรูปแบบการปกครองในสุโขทัยและการปกครองของไทยในสมัย ปัจจุบันได้	6	3
2 พัฒนาการด้านเศรษฐกิจของสมัยสุโขทัย	1 บอปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางด้านเศรษฐกิจของอาณาจักรสุโขทัย	4	2
	2 อธิบายลักษณะทางเศรษฐกิจที่สำคัญของอาณาจักรสุโขทัยได้	5	2
3 พัฒนาการด้านสังคมสมัยสุโขทัย	1 เข้าใจพัฒนาการทางด้านสังคมและกฎหมายสมัยสุโขทัย	5	3
	2 อธิบายลักษณะทางสังคม กฎหมาย และกระบวนการยุติธรรมในสมัยสุโขทัยได้	6	3
4 พัฒนาการด้านศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย	1. เข้าใจพัฒนาการทางด้านศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย	4	2
	2. อธิบายและจำแนกประเภทของศิลปวัฒนธรรมด้านต่างๆได้	3	2
	3. ตระหนัก เห็นคุณค่าถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมไทยสมัยสุโขทัย	4	2
5 พัฒนาการด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย	1 อธิบายพัฒนาการทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของไทยสมัยสุโขทัย	6	3
	2 วิเคราะห์ถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ	6	3

	พัฒนาการทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ของไทยสมัยสุโขทัย		
	รวม	60	30

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา และความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.7 สร้างแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สำหรับผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบทดสอบพร้อมกับแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย

2.7.1. นางพรพิรุณ แจ่มใจ ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียน โคกโพธิ์ไชยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการจัดการเรียนรู้

2.7.2. นางสาวปวีณา งามชิต ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25

2.7.3. นางไพโรจิตร์ บ้านเหล่า ครูวิทยฐานะชำนาญการโรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล เพื่อทำการประเมินโดยมีเกณฑ์ การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ให้คะแนน 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สามารถวัดตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.8 นำแบบประเมินที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง ข้อทดสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยใช้สูตร IOC (อรพินธ์ กันทะรัน. 2553 : 71 ; อ้างอิงมาจาก สมนึก ภัททิยธนี. 2546 : 221) เพื่อหาผลรวมของคะแนนในข้อสอบแต่ละข้อของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 ซึ่งแสดงว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.9 นำข้อสอบที่ได้ผ่านการวิเคราะห์ไปหาความเที่ยงตรงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม อำเภอเชียงยืน จังหวัดมหาสารคามจำนวน 31 คน

2.10 นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (B) เป็นรายข้อ ตามวิธีของเบรนนาน (บุญชม ศรีสะอาด. 2549: 77-78) แล้วคัดเลือกข้อสอบไว้จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก (B) ระหว่าง 0.20 - 1.00

2.11 นำข้อสอบที่คัดเลือกไว้ จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Rcc) ตามวิธีของโลเวท (L0vett) (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 96) แล้วจัดทำเป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้ในการทดลองจริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่องพัฒนาการอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ (เผชิญ กิจระการ) เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

3.2 ศึกษาวิธีสร้างแบบวัด และกำหนดรูปแบบคำถามจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง(บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 63-70)

3.3 ดำเนินการสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบจิ๊กซอว์ เรื่องพัฒนาการอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Szale)และศึกษาการสร้างแบบสอบถามจากตำราวัดผลทางการศึกษาของสมนึก ภัททิยธนี(2541 : 36-42)มีการสร้างดังนี้ ศึกษาความพึงพอใจและสร้างแบบสอบถามจำนวน 20 ข้อเป็นแบบมาตราส่วนระดับ 5 4 3 2 1 และกำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย ดังต่อไปนี้

ระดับ 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

ระดับ 3.51-4.50 หมายถึง มาก

ระดับ 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

ระดับ 1.00-1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

3.4 นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแบบวัดด้านเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่ออุปกรณ์ การเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล

3.5 นำแบบวัดความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วเสนอต่ออาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามในแต่ละข้อกับประเด็นพฤติกรรมชีวิตการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ที่ต้องการ

3.6 นำแบบวัดความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.7 นำแบบวัดความพึงพอใจที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองใช้(Try Out)กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 22 คน แล้วนำผลมาหาคุณภาพ

3.8 หาคุณภาพของแบบวัดความพึงพอใจ โดยพิจารณาหาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อแบบอิงกลุ่ม โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายแบบ Pearson (Item-Totol Correlation)แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่าคำนวณมากกว่าค่าในตารางไว้จำนวน 20 ข้อ

3.9 นำแบบวัดความพึงพอใจที่ได้คัดเลือกไว้จำนวน 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟา (Aipsa Coefficient)ของบรอนบาค (Conbach)

3.10. จัดพิมพ์แบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่องพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ฉบับสมบูรณ์ แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รูปแบบของการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 60)

กลุ่มทดลอง	Pre-test	Treatment	Post-test
	T_1	X	T_2

T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

2. ขั้นตอนการทดลอง

ในการดำเนินการทดลองครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 25 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 29 คน ใช้เวลาในการทดลอง 8 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานทดลอง ดังนี้

2.1 ทดสอบก่อนเรียน (pre-tast) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ

2.2 ดำเนินการสอนตามแผนจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่องพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ ระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน ถึงวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2.3 เมื่อดำเนินการสอนครบทุกแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน(post-tast) โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

2.4 วัดความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่องพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย โดยใช้แบบวัดความพึงพอใจที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ

2.5 นำคะแนนที่ได้จากการเก็บข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการเทียบกับเกณฑ์ ในการแปลความหมายหาค่าเฉลี่ย ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	มีค่าเท่ากับ	4.51-5.00	คะแนน
พึงพอใจมาก	มีค่าเท่ากับ	3.51-4.50	คะแนน
พึงพอใจปานกลาง	มีค่าเท่ากับ	2.51-3.50	คะแนน
พึงพอใจน้อย	มีค่าเท่ากับ	1.51-2.50	คะแนน
พึงพอใจน้อย	ที่สุดมีค่าเท่ากับ	1.00-1.50	คะแนน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้สูตรดังนี้

การหาประสิทธิภาพของกระบวนการ ใช้สูตรดังนี้ โดยใช้สูตร E1/ E2 ดังนี้ (พิสมัย กุมภาพงษ์. 2556 : 64 ; อ้างอิงมาจาก ชวลิต ชูกำแพง. 2553 : 132)

$$E_1 = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนใบงาน พฤติกรรมกลุ่มและแบบทดสอบย่อยทุกชุด
รวมกัน

N แทน จำนวนผู้เรียน

A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน

$$E_2 = \frac{\sum Y}{N} \times 100$$

- เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
 $\sum Y$ แทน ผลรวมของคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนผู้เรียน
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

1.2 การหาประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

(The Effectiveness Index) โดยวิเคราะห์จากคะแนน โดยใช้สูตรคำนวณดังนี้ (สุภาวดี กุศลคุ้ม. 2555 : 40 ; อ้างอิงมาจาก ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. 2545)

$$E.I. = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน } X \text{ คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC (พิสมัย กุมาภางษ์. 2556 : 64 41 ; อ้างอิงมาจาก สมนึก ภัททิยธนี. 2553 : 101-102)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

- เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นเป็นรายข้อ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภูมิศาสตร์ยุโรป โดยใช้สูตร Brennan (พิสมัย กุมาภพงษ์. 2556 : 65 ; อ้างอิงมาจาก ชวลิต ชูกำแพง. 2553 : 120)

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก

U แทน จำนวนคนรอบรู้ (หรือสอบผ่านเกณฑ์) ตอบถูก

L แทน จำนวนคนไม่รู้ (หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์) ตอบถูก

N_1 แทน จำนวนคนรอบรู้ (หรือสอบผ่านเกณฑ์)

N_2 แทน จำนวนคนไม่รู้ (หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์)

2.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีของ Lovett method (พิสมัย กุมาภพงษ์. 2556 : 65 ; อ้างอิงมาจาก ชวลิต ชูกำแพง. 2553 : 126)

$$r_{cc} = \frac{K \sum X_1 - \sum X_1^2}{(K-1) \sum (X_1 - c)^2}$$

เมื่อ r_{cc} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์

K แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ

X_1 แทน คะแนนสอบของนักเรียนแต่ละคน

$\sum X_1$ แทน ผลรวมของคะแนนทุกคน

$\sum X_1^2$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง

C แทน คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

2.4 การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน โดยวิธีการทดสอบค่า Item total Correlation คือ การหาความสัมพันธ์ (r_{xy}) ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (สุภาวดี กุศลคุ้ม. 2555 : 42 ; อ้างอิงมาจาก บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. 2552 : 109) จากสูตรดังนี้

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ r_{xy} แทน ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม
 N แทน จำนวนนักเรียน
 Y แทน คะแนนรวมของนักเรียนคนที่ตอบแบบวัดความพึงพอใจ
 X แทน คะแนนของข้อสอบแต่ละข้อ

2.5 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ co - op co - op โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้สูตรดังนี้ (สุภาวดี กุศลคุ้ม. 2555 : 42 ; อ้างอิงมาจาก บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. 2549 : 88)

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum s^2i}{s^2t} \right]$$

เมื่อ α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
 K แทน จำนวนข้อสอบของแบบสอบถาม
 $\sum s^2i$ แทน ผลรวมของความแปรปรวนของแต่ละข้อ
 s^2t แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

3. สถิติพื้นฐาน

3.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร (สุภาวดี กุศลคุ้ม. 2555 : 42 ; อ้างอิงมาจาก บุญชม ศรีสะอาด. 2545)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียน

3.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณได้จากสูตร (สุภาวดี กุศลคุ้ม. 2555 : 43 ; อ้างอิงมาจาก บุญชม ศรีสะอาด. 2545)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X แทน คะแนนแต่ละตัว
 N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม
 \sum แทน ผลรวม

3.3 ร้อยละ (Percentage) คำนวณได้จากสูตร (สุภาวดี กุศลคุ้ม. 2555 : 43 ; อ้างอิงมาจาก บุญชม ศรีสะอาด. 2545)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ
 f แทน ความถี่หรือจำนวนข้อมูลที่ต้องการหาค่าร้อยละ
 N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

\bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

E.I. แทน ดัชนีประสิทธิผล

E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการทดลองวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนแล้วจึงให้นักเรียนเรียนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละแผน

และเมื่อนักเรียนได้เรียนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จนครบทั้ง 8 แผนแล้ว ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนอีกครั้ง ได้ผลดังปรากฏในตาราง 2-4

ตาราง 2 ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นักเรียนคนที่	แผนที่ 1 (20)	แผนที่ 2 (20)	แผนที่ 3 (20)	แผนที่ 4 (20)	แผนที่ 5 (20)	แผนที่ 6 (20)	แผนที่ 7 (20)	แผนที่ 8 (20)	คะแนนรวม
1	18	18	18	19	19	18	19	16	145
2	18	16	16	15	18	18	19	19	139
3	17	17	19	18	16	17	18	18	140
4	16	18	17	17	17	16	18	18	137
5	18	18	17	16	18	18	15	17	137
6	18	19	16	17	19	19	17	19	144
7	19	19	16	17	19	16	17	20	143
8	20	17	17	18	18	17	18	17	142
9	16	16	18	18	17	18	18	18	139
10	15	17	19	19	16	18	19	19	142
11	17	18	16	16	15	19	16	18	135
12	18	18	17	17	17	16	17	18	138
13	16	19	18	17	18	16	19	17	140
14	17	19	19	18	18	15	17	18	141
15	17	16	16	15	16	18	18	19	135
16	18	17	15	16	15	19	18	19	137
17	19	18	16	17	16	19	19	16	140
18	18	16	19	18	17	18	16	19	141
19	17	18	18	18	18	17	17	20	143
20	18	19	17	19	18	17	16	18	142
21	18	20	17	17	19	16	17	18	142
22	19	18	16	16	19	15	17	16	136
23	19	16	16	18	15	19	16	18	137
24	19	15	18	16	17	17	19	19	140
25	17	17	19	16	18	18	16	19	140
26	18	16	15	18	18	19	17	18	139

ตาราง 2 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	แผนที่ 1 (20)	แผนที่ 2 (20)	แผนที่ 3 (20)	แผนที่ 4 (20)	แผนที่ 5 (20)	แผนที่ 6 (20)	แผนที่ 7 (20)	แผนที่ 8 (20)	คะแนนรวม
									160
27	16	18	17	15	17	18	18	19	138
28	19	19	18	18	19	15	16	17	141
29	18	18	18	19	18	16	17	18	142
รวม	549	547	535	530	539	539	542	559	4340
\bar{X}	17.71	17.65	17.26	17.09	17.39	17.39	17.48	18.03	140
S.D.	1.16	1.23	1.24	1.25	1.26	1.31	1.18	1.11	2.63
ร้อยละ	88.55	88.22	86.29	85.48	86.94	86.94	87.42	90.16	87.50

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรม และการทำแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน เท่ากับ 140 จากคะแนนเต็ม 160 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.50 นั่นคือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีร้อยละของประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 87.50

ตาราง 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นักเรียนคนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบก่อนเรียน
1	14	27
2	17	28
3	15	29
4	13	28
5	12	29
6	15	28
7	15	29
8	16	29
9	17	27
10	15	28
11	19	27
12	14	28

ตาราง 3 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบก่อนเรียน
13	15	26
14	14	27
15	15	27
16	13	26
17	17	26
18	18	27
19	18	28
20	17	28
21	15	29
22	14	27
23	18	27
24	18	27
25	17	28
26	13	29
27	15	29
28	16	26
29	16	28
รวม	484	860
\bar{X}	15.61	27.74
S.D.	1.76	1.03
ร้อยละ	53.04	91.08

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 15.61 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 53.04 และได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 27.74 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.08 นั่นคือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีร้อยละของประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_2) เท่ากับ 91.08

ตาราง 4 ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของ
อาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80

คะแนน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
1. การประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียนการทำแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	160	140	87.50
2. การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน	30	27.74	91.08
ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 87.50/91.08			

จากตาราง 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน การทำแบบทดสอบย่อยท้ายแผน ของนักเรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 140 จากคะแนนเต็ม 160 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.50 ของคะแนนเต็ม และคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 27.74 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.08 ของคะแนนเต็ม ดังนั้น แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.50/91.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ (สุภาวดี กุศลคุ้ม. 2555 : 40 ; อ้างอิงมาจาก ไชยยศ เรื่อง สุวรรณ. 2545)

$$\begin{aligned} \text{ดัชนีประสิทธิผล} &= \frac{\text{ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}} \\ &= \frac{860 - 486}{(30 \times 31) - 860} \end{aligned}$$

$$= \frac{376}{446}$$

$$= 0.8430$$

ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.8430 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเท่ากับ 0.8430 หรือคิดเป็นร้อยละ 84.30

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ผู้ศึกษาค้นคว้าได้วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนจากแบบวัดความพึงพอใจ และนำเสนอเป็นค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน รายข้อ รายด้านและโดยรวม ปรากฏผลดังตาราง 5

ตาราง 5 แสดงคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อ ที่		มาก ที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)
1.	นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเนื้อหาพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย	5	18	6	0	0
2.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ช่วยฝึกการคิดและการมีส่วนร่วมกับเพื่อนๆ	2	23	4	0	0
3.	เนื้อหาที่เรียนไม่ยากเกินไป	16	10	3	0	0
4.	เรื่องที่เรียนเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	24	2	3	0	0
5.	เนื้อหาที่เรียนมีความประทับใจและให้ความเพลิดเพลิน	10	13	6	0	0
6.	นักเรียนพอใจกับการจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์	17	10	1	1	0
7.	นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น	14	14	1	0	0
8.	นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น	10	10	7	2	0
9.	ในชั่วโมงเรียนมีสื่อประกอบการเรียนที่น่าสนใจ	14	12	3	0	0
10.	นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของผลงานที่กระทำ	18	6	3	2	0

11.	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมมากเพียงใด	10	8	9	2	0
12.	ทุกกิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ อยากติดตามเรียนต่อทำให้ไม่เบื่อหน่าย	20	7	1	1	0
13.	นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นและตื่นเต้นเมื่อได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์	14	10	4	1	0
14.	ครูมีการชมเชยเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมได้ดี	26	2	1	0	0
15.	นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	11	9	9	0	0

ตาราง 6 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์
เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.	นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเนื้อหาพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย	3.98	0.6046	มาก
2.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ช่วยฝึกการคิดและการมีส่วนร่วมกับเพื่อนๆ	3.93	0.4423	มาก
3.	เนื้อหาที่เรียนไม่ยากเกินไป	4.48	0.6768	มาก
4.	เรื่องที่เรียนเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	4.74	0.6307	มากที่สุด
5.	เนื้อหาที่เรียนมีความประทับใจและให้ความเพลิดเพลิน	4.13	0.7184	มาก
6.	นักเรียนพอใจกับการจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์	4.52	0.7243	มากที่สุด
7.	นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น	4.42	0.5641	มาก
8.	นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น	4.03	0.9481	มาก
9.	ในช่วงโมงเรียนมีสื่อประกอบการเรียนที่น่าสนใจ	4.39	0.6672	มาก
10.	นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของผลงานที่กระทำ	4.42	0.9228	มาก
11.	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมมากเพียงใด	3.90	0.9435	มาก
12.	ทุกกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ อยากติดตามเรียนต่อทำให้ไม่เบื่อหน่าย	4.61	0.7154	มากที่สุด
13.	นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นและตื่นตัวเมื่อได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์	4.32	0.8321	มาก
14.	ครูมีการชมเชยเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมได้ดี	4.87	0.4275	มากที่สุด
15.	นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.06	0.8538	มาก

	รวม	4.32	0.7114	มาก
--	-----	------	--------	-----

จากตาราง 6 พบว่า นักเรียนที่เรียนมีความพึงพอใจที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้า ได้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการศึกษา
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สรุปผล
7. อภิปรายผล
8. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ 80/80
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอพนโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 3 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 78 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอพนธ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เลือกรมา 1 ห้องเรียน คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง **เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า**

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชนิดเลือกตอบแบบ 4 ตัวเลือกที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ
3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 ข้อ

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

เมื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Jigsaw) ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ก็นำไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มหนึ่งเพื่อนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วจึงดำเนินการทดลอง ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Jigsaw) ไปทำการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา อำเภอกอพนธ์ไชย จังหวัดขอนแก่น จำนวน 29 คน ระยะเวลา 8 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูล

- ตอนที่ 1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80
- ตอนที่ 2 การวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย

สรุปผล

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนรู้ สาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้า ได้ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้า พัฒนาขึ้น มี ประสิทธิภาพเท่ากับ 87.50/91.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.8430 หมายความว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็น ร้อยละ 84.30

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจ ในการเรียนรู้ มีความพึงพอใจทั้งโดยรวมในระดับมาก

สรุปว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 84.30 และนักเรียนมี ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จึงเห็นสมควรว่าควรนำเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่ม ร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนต่อไป

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพมีประสิทธิภาพ 87.50/91.08 เท่ากับ หมายถึง นักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยจาก การประเมินพฤติกรรมการทำกิจกรรมกลุ่ม และการทดสอบย่อย ระหว่างเรียนทั้ง 8 แผน คิดเป็น ร้อยละ 87.50 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 91.08 แสดงว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ที่เป็นเช่นนี้ อาจ เนื่องมาจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้นได้ผ่านกระบวนการตรวจสอบแก้ไขตามข้อเสนอแนะจาก

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้า ตลอดจนการประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ และได้ผ่านการทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างก่อนที่จะนำไปทดลองจริง ทั้งนี้เพื่อทราบปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลองสอน และเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ โดยนำผลจากการทดลองไปปรับปรุงก่อนการทดลองสอนจริงเพื่อให้มีความเหมาะสมและมีคุณภาพมากขึ้น จึงอาจเป็นสาเหตุทำให้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และเป็นไปตามแนวคิดของความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า ซึ่งตรงกับหลักการแนวคิดการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของวิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553 : 311-314) ที่ได้สรุปว่า แผนการสอนหรือแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อบอกขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ และมีจุดมุ่งหมายตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ คือสิ่งที่ผู้สอนวางแผนการกำหนดขั้นตอน การเตรียมสื่อ อุปกรณ์ การวัดและประเมินผล และลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตนเอง การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้ผ่านขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบและวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมโดยศึกษาหลักสูตร คู่มือครู เนื้อหา เทคนิควิธีการจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และได้ผ่านการตรวจสอบประเมินความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการทดลองปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองจริง การเขียนสาระสำคัญ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และครอบคลุมพฤติกรรมโดยการจัดกิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยนักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติมากที่สุดครูเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะส่งเสริมให้กิจกรรมดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายกิจกรรมที่หลากหลายในแต่ละขั้นตอน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึงและมากที่สุด ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาจึงทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้นในการทำงาน และสนุกสนานกับการเรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่เรียนได้ง่าย เพราะนักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2554 : 265) ที่กล่าวว่าควรจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างทั่วถึงและมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้กระทำ รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพร้อม และมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครูทั้งในรูปแบบการกระทำ ความรู้สึกและความคิดได้ร่วมมืออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อขยายความรู้ของตนให้กว้างขึ้น ช่วยกันทำงานและอาศัยทักษะขบวนการต่าง ๆ ในการค้นคว้าหาความรู้ ตลอดจนสร้างความรู้ด้วยตนเองสามารถสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความภูมิใจในกลุ่มของตนเองจากการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม นักเรียนรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น ทำให้มีการปรับพฤติกรรมต่าง ๆ ให้เหมาะสมเพื่อสามารถอยู่ร่วมกันและทำงานร่วมกันอย่างมีความสุข นักเรียนได้ประสบการณ์ ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับ เตือนเพ็ญ ภูเขียว (2553 : 90-92) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม แบบกลุ่มร่วมมือ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) เรื่อง อาณาจักรอยุธยา ในสาระประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์มีประสิทธิภาพ 83.58/83.50 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.8430 หมายความว่า ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น ร้อยละ 84.30 การที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลความสามารถในการเรียนรู้ และความร่วมมือในการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการแบ่งกลุ่มให้นักเรียนออกเป็นกลุ่มเล็กๆ สมาชิกในแต่ละกลุ่มมีความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกัน คือ มีความสามารถทางการเรียนรู้เก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยให้นักเรียนร่วมกันรับผิดชอบศึกษาค้นคว้า และนำประสบการณ์การเรียนรู้หรือผลการเรียนที่ได้มาสรุปเป็นของกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มร่วมตรวจสอบความถูกต้อง และมีการช่วยเหลือกันในระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่ม การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และเป็นการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ส่งเสริมให้เห็นคุณค่าและความภูมิใจในตนเอง ทำให้นักเรียนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รวมทั้งส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการเรียน ซึ่งมีหลายทักษะ เช่น ทักษะในการเป็นผู้นำและผู้ตาม ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ทักษะการมีมนุษยสัมพันธ์ ทักษะในการแสดงความคิดเห็น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่รู้ มีความสุขในการทำกิจกรรมทุกลำดับขั้นตอนของการจัดกิจกรรม จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสุกัญญา อิ่มใจ (2548:78-82) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้ด้วยแบบจิ๊กซอว์ ที่สร้างขึ้นมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7232 นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 72.32 สอดคล้องกับกมล ขวัญคุ้ม (2550 : 70-73) พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (jigsaw) เรื่อง การเมืองการปกครองกลุ่ม สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8242 สอดคล้องกับเวียงนาม อินทวงษ์ (2550 : 70-73) ที่พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์มีค่าดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.8310 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 83.10

3. นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ที่มีต่อความพึงพอใจในการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้มีสาเหตุมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่นักเรียนได้รับรับผิดชอบในการศึกษาค้นคว้าตามความสามารถของตนเอง มีการวางแผนร่วมกันในสมาชิกของแต่ละกลุ่มช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความเป็นกันเองในกลุ่มสมาชิก ทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกทางความคิดเห็น รวมทั้งการทำแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้แจ้งผลการประเมินให้นักเรียนทราบทันที ทำให้นักเรียนได้รับทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ มีความภาคภูมิใจในผลงานและความสามารถของตนเอง ซึ่งเป็นการกระตุ้นหรือเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนในขั้นต่อไป นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ยังเป็นการจัดกิจกรรมที่คำนึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถในการเรียนรู้ นักเรียนร่วมมือกันรับผิดชอบศึกษาค้นคว้างานที่

ได้รับมอบหมายและนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาสรุปเป็นกลุ่ม สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขพร้อมกับพัฒนาความตั้งถาม ความรู้ความสามารถไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของแมมมณี (2548:122) ที่ได้กล่าวถึงข้อดีของการเรียนแบบร่วมมือว่า ผู้เรียนได้ร่วมกันเรียนซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี การซักถามทำให้เกิดความกล้า อีกทั้งยังได้ทราบคำตอบในเรื่องที่ตนสนใจหรือยังไม่กระจ่าง การอธิบายให้เพื่อนฟังจะทำให้ผู้อธิบายมีความแม่นยำในเรื่องที่เรียนมากขึ้น เพื่อนที่ฟังเกิดความเข้าใจ ผู้เรียนได้พัฒนาการทำงานกลุ่มให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น คนอ่อนได้เรียนรู้จากคนที่เก่งกว่าจากการทำการศึกษาค้นคว้าผู้ศึกษาค้นคว้าสามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการทำกิจกรรมการเรียนสอนเป็นอย่างมาก ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนในหลายด้าน ทำให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบในตนเอง เกิดความสามัคคีและกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น ดังนั้นควรที่จะนำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบจิ๊กซอว์นี้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เป็นวิธีสอนที่นักเรียนยังไม่มีประสบการณ์ในการเรียนมาก่อน ครูผู้สอนต้องอธิบายขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ ให้นักเรียนเข้าใจจึงจะสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

1.2 ครูผู้สอนที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ ไปใช้ควรวางแผนและเตรียมความพร้อมก่อนทำการสอน เช่น การเตรียมใบความรู้ ใบงาน สื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียน แบบประเมินต่าง ๆ เพื่อจะทำให้การจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

1.3 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เน้นการศึกษาค้นคว้าร่วมกัน ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้และมีทักษะทางสังคมครูผู้สอนจึงควรให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับทักษะการทำงานเป็นทีมหรือกระบวนการกลุ่มและความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมประชาธิปไตย

1.4 การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ นักเรียนต้องมีความรับผิดชอบมากต้องศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ครูผู้สอนต้องคอยดูแล ช่วยเหลือ เอาใจใส่ในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างใกล้ชิด

1.5 การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ ครูผู้สอนต้องแบ่งกลุ่มนักเรียนให้แต่ละกลุ่มมีสมาชิกที่ละความสามารถทั้งนักเรียนเก่ง-ปานกลาง-อ่อน เพื่อที่นักเรียนจะได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้อย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบจิ๊กซอว์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นหรือชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ ไปทดลองใช้กับนักเรียนหลาย ๆ โรงเรียนเพื่อหาข้อสรุปผลการศึกษาที่กว้างขวางยิ่งขึ้น

2.3 ควรมีการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กับเทคนิควิธีสอนอื่น ๆ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ. ม.ป.ป.
- กรมวิชาการ. คู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพทางการเรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2543.
- กมล ขวัญคุ้ม. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (jigsaw) เรื่อง การเมืองการปกครองของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2550.
- กนิษฐา ทิพยะสุขศรี. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2555.
- กลอยใจ มุกดา. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2553.
- จิรัชยา เนติศักดิ์. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2553.
- ถนอม ทิศำ. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค JIGSAW กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง กฎหมายที่ประชาชนควรรู้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2555.
- ทิตนา แคมมณี. ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- _____. ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 14. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : ด้านสหวิทยาการพิมพ์, 2554.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. การเรียนรู้แบบร่วมมือ *คุรุปริทัศน์*. 1(1) : 40-42 ; พฤษภาคม, 2541
- พิสมัย กุมาพวงษ์. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พุทธประวัติพระสาวก ศาสนิกชนตัวอย่างและชาดก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2556.

พรพนา นวลจำรัส. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมมือแบบ JIGSAW เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2556.

ไพรวลัย สุวะไกร. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2555.

รำไพ ชนะจอก. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์(jigsaw) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การสร้างสรรค์ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมไทยสมัยรัตนโกสินทร์ที่มีผลต่อการพัฒนาชาติไทย.การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2556.

รำไพ น้ำคำ. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2553.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้.พิมพ์ครั้งที่ 5. กภาพสิทธิ์:สำนักพิมพ์ประสานการพิมพ์. 2553.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:แอล ที เพลส, 2542

เวียงงาม อินทะวงษ์. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เรื่อง ประเพณีบุญเบิกฟ้ามหาสารคาม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2550.

สีอำพร วรวัตร. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง จังหวัดขอนแก่น โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม, 2552.

สุกัญญา อิมใจ. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2548.

- สุภาวดี กุศลคุ้ม. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ Co-op Co-op เรื่องสภาพแวดล้อมทางกายภาพของโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : 2555.
- สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. 19 วิธีการจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2540
- สมคิด ภาโนมัย. ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของราษฎรอาสาสมัครในสถานีตำรวจชุมชนประจำตำบล เขตจังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2544.
- สมนึก ภัททิยธนี. การวัดผลการศึกษา. มหาสารคาม : ภาควิชาวัดผลและวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2537.
- อรพินธ์ ก้นทะรัน. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมมือ Co-op Co-op. การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : 2552.
- อานนท์ กระบอโก. ความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาทหารที่มีต่อการฝึกวิชาทหารในหน่วยฝึกนักศึกษาวิชาทหาร จังหวัดทหารบกสกลนคร ปีการศึกษา 2542.รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2543.
- Aronson,E.and others” The Jigsaw Classroom. S.L. s.n, 1978
- Maden,Sedat. “The Effect of cooperative learning in engineering” European Journal of Engineering middle school science. 10(3): 1-15 ; February, 2010.
- McConnell, D. Alternative. Modes of Teaching ad Learning. London : Kogan Page Limited, 1994
- Sahin,Abdullah. “Effecth of jigsaw III Technique on Academic Achievement and Attitudes to Written Expression Course,” EducationL Research and Reviews. 5(12) : 777-787 ; Decenber,2010.
- Sahin,Abdullah. “Effecth of jigsaw III Technique on Academic Achievement in Written Expression,” Asia Pacific Education Reviews. 2(3) : 427-435 ; September, 2011.
- Slavin, Robert E. Cooperative Learning ; Theory. 2 ed. Massachusetts : Simon and Scuster, 1995.