

Development of Learning Package on the History of Buddha Using the Jigsaw Technique of Prathomsuksa 3 Students at Chumchon Banhuaphluang (Ratprommanee) School, Tha Tako District, Nakhon Sawan Province

Suphattra Somsuk¹ and Alai Chantarapanich²

Received: January 04, 2023

Revised: August 10 2023

Accepted: September 24, 2023

Abstract

The objectives of this research article were 1) to find the efficiency of developing a learning package on the history of Buddha using the jigsaw technique of Prathomsuksa 3 students at Chomchon Banhuaphluang (Ratprommanee) School; 2) to compare the learning achievement before and after learning from using a learning package with the jigsaw technique on Buddha's history of of Prathomsuksa 3 students at Chomchon Banhuaphluang (Ratprommanee) School; and 3) to study the satisfaction of students towards the learning package using the jigsaw technique on Buddha's history of Prathomsuksa 3 students at Chomchon Banhuaphluang (Ratprommanee) School. The population used in this research was 22 Prathomsuksa 3 students, semester 1, academic Year 2022, of Chumchon Banhuaphluang (Ratprommanee) School. This was a quantitative research. The tools used in this research were 5 learning packages using the jigsaw technique, 5 sets. A pre-study and

¹ Chumchon Ban Huapluang (Rattaprom Mani Utit) School

² Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Corresponding author, e-mail: suphattra.somsuk@gmail.com, Tel. 098-7502998

post-study achievement test, 30 questions, and a student satisfaction questionnaire towards the learning packages on the history of Buddha using the jigsaw technique. It was a rating scale with 10 items. Data analysis included percentage, mean, and standard deviation. The research results found that 1) the results of developing learning packages on the history of Buddha using the jigsaw technique of Prathomsuksa 3 students found that it had an overall efficiency ($E1/E2$), equal to $83.45/82.27$; 2) the results of comparing learning achievement towards the learning package on the history of Buddha using the jigsaw technique of Prathomsuksa 3 students found that students had higher learning performance after studying than before studying; and 3) the results of the study of student satisfaction towards the development of learning packages on the history of Buddha using the jigsaw technique of Prathomsuksa 3 students found that overall student satisfaction was at the highest level. The overall average for all aspects was 4.80.

Keywords: Developing the Efficiency of Learning Package using the Jigsaw Technique, Satisfaction, Efficiency, Learning Achievement

การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) อำเภอนาทะโก จังหวัดนครสวรรค์

สุพัตรา สมสุข¹ และอาลัย จันทร์พานิชย์²

Received: January 04, 2023

Revised: August 10 2023

Accepted: September 24, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพการพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) ประชากรใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง(รัฐพรหมณีอุทิศ) จำนวน 22 คน เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ชุดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ จำนวน 5 ชุด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่องพุทธประวัติเทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 10 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูล ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และสวนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีประสิทธิภาพโดยรวม (E1/E2) เท่ากับ 83.45/82.27 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ชั้น

¹ โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ)

² มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการพัฒนาชุดเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ ด้วยเทคนิคจิกซอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านเท่ากับ 4.80

คำสำคัญ: การพัฒนาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอร์, ความพึงพอใจ, ประสิทธิภาพ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บทนำ

ปัจจุบันสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม และการจัดทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลาตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นมีความอดทนอดกลั้นยอมรับในความแตกต่าง และมีความสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลกและช่วยให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย สามารถปรับตัวเองกับบริบท สภาพแวดล้อมเป็นพลเมืองดีมีความรับผิดชอบมีความรู้ทักษะ และค่านิยมที่เหมาะสม นำหลักธรรมคำสอนทางศาสนาไปปฏิบัติ ในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขรวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม และส่วนรวม

การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนที่ดี ควรเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้สร้างความคิดรวบยอดค้นพบความรู้ด้วยตนเอง จัดกิจกรรมที่หลากหลายท้าทายความคิด นักเรียนได้มีส่วนร่วมทั้งทางร่างกาย ความคิด สติปัญญา อารมณ์ ความรู้สึก และการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้การจัดการเรียนการสอน ที่เน้นกระบวนการที่นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ศึกษาค้นคว้าด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งการทำกิจกรรมการทดลองการสำรวจตรวจสอบการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ การทำโครงการที่สามารถแก้ปัญหาได้การพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง มีคุณธรรมจริยธรรมและเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์มีเจตคติและค่านิยมที่ดีในการจัดการเรียนการสอน ครูไม่ควรสอนให้นักเรียนมีความรู้อยู่ในเนื้อหาวิชาเท่านั้น

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาตนเอง สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ และเป็นพลเมืองดี ของชาติ และของโลก คือ พระพุทธศาสนาซึ่งเป็นสถาบันหลักที่อยู่คู่สังคมไทยมาอย่างยาวนาน และเป็นสภาพแวดล้อมที่ครอบคลุมสังคมไทยอย่างกว้างขวาง วิถีชีวิตของชาวไทยผูกพันอยู่กับ พระพุทธศาสนา พุทธบริษัทมีบทบาทสำคัญยิ่งในการทำนุบำรุงศาสนา ให้เจริญรุ่งเรืองอยู่คู่ชาติไทย ด้วยการปฏิบัติหน้าที่ชาวพุทธที่ดี สังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเกิดจากการรับ วัฒนธรรมจากภายนอกประเทศเข้ามาในชีวิตประจำวัน การใช้เทคโนโลยีและมีลักษณะการใช้ชีวิต แบบวัตถุนิยมโดยเฉพาะวัยของนักเรียนจะมีสิ่งยั่วยุเข้ามาในการดำเนินชีวิต เพราะฉะนั้น จึง จำเป็นต้องสร้างภูมิคุ้มกันให้สามารถดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข คือการนำพระพุทธศาสนาเป็นแนว ทางการดำเนินชีวิตซึ่งพุทธบริษัท ควรศึกษาบทบาทหน้าที่ของชาวพุทธ เพื่อน้อมนำมาปฏิบัติ พระพุทธศาสนามีบทบาทสำคัญยิ่งในการพัฒนาคุณภาพของคน และการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาคน ให้มีความเข้มแข็งทางด้านสติปัญญาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และสร้างความรู้ใหม่ได้ และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรู้ความสามารถเป็นคนดีมีคุณธรรม และใช้ชีวิตอย่างมีความสุขโดยยัง รักษาความเป็นไทยไว้สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติ เข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรมรักความเป็นไทยมีทักษะ การคิด วิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ว่าด้วยการ อยู่ร่วมกันในสังคม และมีความสัมพันธ์กันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตัวเองกับ บริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่ เหมาะสมโดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ดังนี้ ประกอบด้วย 5 สาระ ดังนี้ สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคมสาระเศรษฐศาสตร์ สาร ประวัติศาสตร์และสาระภูมิศาสตร์ การจัดการเรียนรู้สาระ ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม จะเรียนรู้ เกี่ยวกับเรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือ ศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่าง สันติสุข เป็นผู้นำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม และส่วนรวม โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมจะต้องเรียนรู้เรื่องพุทธศาสนา

ผู้วิจัยทำหน้าที่สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของรายวิชา เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจ ประวัติความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือหรือศาสนาอื่นมี ศรัทธาที่ถูกต้องยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข แต่ในการจัดการเรียนรู้ ดังกล่าว นักเรียนยังไม่บรรลุตามจุดประสงค์เพราะยังมีหน่วยการเรียนรู้บางเรื่องที่นักเรียนไม่สนใจ เรียนรู้ผู้สอน จึงได้หาสาเหตุของปัญหา ที่ผ่านการเรียนรู้ในกลุ่มสาระศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม ในรายวิชาพุทธศาสนามาพูดคุยและดูผลจาก SAR ของโรงเรียนทำให้สะท้อนถึงการเรียนรู้ในการ เรียนรู้ดังกล่าว นำมาสรุปและกำหนดหน่วยที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนต้องการพัฒนาการเรียนรู้มากที่สุด ได้การเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติเพราะอยากให้เรียนรู้เรื่องพุทธประวัติและนำหลักคำสอนไปปฏิบัติ

ผู้วิจัยได้ค้นหา เทคนิค วิธีการและเทคโนโลยีที่เหมาะสมพร้อมทั้งได้สอบถามและ สัมภาษณ์นักเรียนตลอดจนผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ถึงรูปแบบวิธีการและเทคโนโลยีที่ เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุดก็คือการพัฒนาชุดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์เพราะเป็น สื่อ/วิธีการ การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนด้วยตนเองจะเร็วหรือช้าตามความสามารถของแต่ละ บุคคลซึ่งมีความเหมาะสมมากกับบทเรียนนี้ ในการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนสูงขึ้น การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่องพุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์จะทำให้นักเรียนได้ เรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีความสุข เพราะประกอบไปด้วย แบบฝึกทักษะที่น่าสนใจ ผู้เรียน สามารถศึกษาค้นคว้า และประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นการตอบสนองความแตกต่าง ระหว่างบุคคล จากเหตุผลของความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยใน ฐานะครูผู้สอนสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม จึงเห็นสมควรที่จะพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดการเรียนรู้เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) อำเภอท่าตะโก จังหวัด นครสวรรค์ เพื่อแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งสนับสนุนส่งเสริมในการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ให้มีการพัฒนาการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและนำผลของการศึกษาวิจัยมาพัฒนาคุณภาพ การเรียนรู้ให้มีสมรรถนะและทักษะที่เหมาะสมเข้ากับในยุคปัจจุบันรวมทั้งเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ของนักเรียนให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดการเรียนรู้เรื่อง พุทธประวัติ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ เรื่องพุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ)

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบทดลอง One Group Pre-test Post-test Design เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม เรื่อง พุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) อำเภอดำรงวิทยะโก จังหวัดนครสวรรค์ มีการดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากร ที่นำมาใช้วิจัยในครั้งนี้ เป็นชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) อำเภอดำรงวิทยะโก จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 22 คน

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 ชุด คือ ชุดที่ 1 บำเพ็ญเพียร ชุดที่ 2 ฌกณูมาร ชุดที่ 3 ประสูติ ตรัสรู้ ชุดที่ 4 ปฐมเทศนา ชุดที่ 5 ปรีณิพพาน จากนั้นนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เกี่ยวข้องขานูตรวจสอบความสอดคล้องด้านเนื้อหาสาระ และนำข้อเสนอแนะจากผู้เกี่ยวข้องมาปรับปรุง แล้วนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนวัดหัวถนนใต้ อำเภอดำรงวิทยะโก จังหวัดนครสวรรค์จำนวน 24 คน แล้วนำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ได้ค่า E1/E2 เท่ากับ 83.79/84.31

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 40 ข้อ นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องด้านเนื้อหาสาระ และนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุง แล้วนำไปทดลองใช้ (Try out) กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนวัดหัวถนนใต้ อำเภอนาทะโก จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 24 คน ได้หาค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.50-0.75 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.75-0.94 ค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.98 จากนั้นคิดแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่อยู่ในค่าที่กำหนดออก แล้วนำไปทดลองกับประชากร

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ ด้วยเทคนิคจิกซอร์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ของลิเคิร์ท (Likert) แบบ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วไปเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและนำไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่ประชากร แล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่นได้ค่าความเชื่อมั่นได้เท่ากับ 0.91

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 ใช้สูตรคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ และ ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. การหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มีประสิทธิภาพโดยรวม (E_1/E_2) เท่ากับ 83.45/82.27

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ)

ชื่อนวัตกรรม	ประสิทธิภาพ		
	E ₁	E ₂	E ₁ E ₂
ชุดที่/เรื่องที่ 1 การบำเพ็ญเพียร	82.73		
ชุดที่/เรื่องที่ 2 ผลบุญมาร	83.86		
ชุดที่/เรื่องที่ 3 ประสูติตรัสรู้	84.09		
ชุดที่/เรื่องที่ 4 ปฐมเทศนา	82.95		
ชุดที่/เรื่องที่ 5 ปรินิพพาน	83.64		
คิดเป็นร้อยละ	83.45	82.27	83.45/82.27

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) จำนวน 5 ชุดพบว่า ชุดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การบำเพ็ญเพียรมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 82.73 ชุดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ผลบุญมารมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 83.86 ชุดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ประสูติตรัสรู้มีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 84.09 ชุดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ปฐมเทศนามีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 82.95 ชุดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ปรินิพพานมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 83.64 คิดเป็นค่าประสิทธิภาพโดยรวมร้อยละ83.45/82.27จากผลข้างต้นแสดงว่าชุดการเรียนรู้ เรื่องพุทธประวัติโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพมากที่สุดของผลลัพธ์ (E₁ E₂) เท่ากับ 83.45/82.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2. ผลการทดสอบเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของชุดการเรียนรู้ ก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	Σx	$\bar{x}$	S.D.	six
ก่อนเรียน	22	266	12.09	2.41	0.0000
หลังเรียน	22	543	24.68	3.54	

การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) พบว่า ค่าเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.09 คิดเป็นร้อยละ 40.30 ค่าเฉลี่ยการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.68 คิดเป็นร้อยละ 82.27 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจในการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) ความพึงพอใจของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ)

ความพึงพอใจ	คะแนนเฉลี่ย (μ)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
1. การนำเสนอข้อมูลของชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	4.91	0.29	มากที่สุด	2
2. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ มีความชัดเจนใช้ได้จริงตามความต้องการของผู้เรียน	4.64	0.58	มากที่สุด	7
3. ขนาดและสีของตัวอักษรในชุดการเรียนรู้ เรื่องพุทธประวัติ อ่านง่าย ชัดเจนและเหมาะสม	4.84	0.35	มากที่สุด	4
4. รูปภาพที่ประกอบในชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ เหมาะสมกับการเรียนรู้	4.86	0.35	มากที่สุด	3
5. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ของนักเรียน	4.91	0.29	มากที่สุด	2
6. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ เรียนรู้และเข้าใจสะดวก	4.45	0.51	มาก	8

ความพึงพอใจ	คะแนนเฉลี่ย (μ)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
7. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ มีความทันสมัย แปลกใหม่ แตกต่างจากการเรียนปกติ	5.00	0.00	มากที่สุด	1
8. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ มีความทันสมัยเหมาะสมกับการเรียนรู้	4.73	0.46	มากที่สุด	5
9. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ เรียนรู้ด้วยตนเอง	4.86	0.35	มากที่สุด	3
10. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน	4.68	0.57	มากที่สุด	6
รวม	4.80	0.38	มากที่สุด	

วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติโดยใช้เทคนิคจิกซอร์วของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) อำเภอนาทะโก จังหวัดนครสวรรค์ โดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด $\mu = 4.80$ $\sigma = 0.38$ ซึ่งข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ ข้อ 1 ($\mu = 5.00$) ,ข้อ 5 และข้อ 9 ($\mu = 4.91$) และข้อ 4, ข้อ 9 ($\mu = 4.86$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่ำที่สุด 3 ลำดับหลัง ได้แก่ ข้อ 3 ($\mu = 4.45$), ข้อ 2 ($\mu = 4.64$) และข้อ 10 ($\mu = 4.68$)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์วของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง(รัฐพรหมณีอุทิศ)ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 83.54/82.27 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่กำหนดไว้ 80/80 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ ด้วยเทคนิคจิกซอร์วของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิกซอร์วที่พัฒนาขึ้น ได้ดำเนินการตาม

ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาชุดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง เริ่มต้นแต่มีการวิเคราะห์จุดประสงค์ของหลักสูตร และขอบเขตของเนื้อหาสาระ พิจารณาคาบเวลาเรียน วิเคราะห์ความรู้ความสามารถของนักเรียน มีการกำหนดจุดประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กำหนดขอบเขตของเนื้อหาสาระแล้วจึง กำหนดรูปแบบการพัฒนาชุดการเรียนรู้ กำหนดองค์ประกอบโดยอาศัยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องโดยผ่านการ ตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมีการปรับปรุงแก้ไขจนส่งผลให้เครื่องมือที่มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาสาระ รูปแบบ ชุดการเรียนรู้ ใบงานและแบบทดสอบท้ายกิจกรรมที่สามารถนำไปพัฒนาผู้เรียนและ สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน เมื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างส่งผลให้การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และส่งผลให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของงานวิจัยของทัศนีย์ ไทวรรณ (2555) พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ด้วยบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง จังหวัดของ เรา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.92/87.92 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ขณะที่ณักร ช่วยแสง (2555) พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์และแผนผังความคิด เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีป ยุโรปและทวีปแอฟริกา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.51/81.53 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ขณะที่ศิริธร เซาวนชื่น (2556) พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ กลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง อาณาจักร สุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.20/86.61 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องงานวิจัยของอัมภายุทธ พุทธิ (2559) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วย เทคนิคจิ๊กซอว์ ประกอบผังความคิด เรื่อง การหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.23/83.65 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธ ประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละความรู้ความสามารถ เก่ง กลางและอ่อน โดยสมาชิก ในกลุ่มแต่ละกลุ่มจะได้รับให้ไปศึกษาเนื้อหาที่กำหนดให้ และสมาชิกแต่ละคนจะถูกกำหนดโดยกลุ่ม ให้ศึกษาเนื้อหาคนละตอนที่แตกต่างกัน ผู้เรียนจะไปทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ ที่ได้รับ มอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาที่เหมือนกัน หลังจากทีทุกคนศึกษาเนื้อหานั้นจนเข้าใจแล้ว จึงกลับเข้า

กลุ่มเดิมแล้วเล่าเรื่องที่ตนศึกษาให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มฟัง โดยเรียงตามลำดับเรื่องราว เสร็จแล้วให้สมาชิกในกลุ่มคนใดคนหนึ่งสรุปเนื้อหาของสมาชิกทุกคนเข้าด้วยกัน หลังจากนั้นสมาชิกในกลุ่มทุกคนแต่ละกลุ่มจะทำใบกิจกรรมและแบบทดสอบ สมาชิกแต่ละคนจะได้คะแนนเป็นรายบุคคล และนำคะแนนของแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มไหนได้คะแนนสูงสุดก็จะได้รับรางวัล ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นเทคนิคการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม และกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ของตนเองมาถ่ายทอดและเชื่อมต่อกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม จนกลายเป็นองค์ความรู้ที่ครบถ้วนและหลากหลายมุมมอง ช่วยให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนรู้และร่วมกิจกรรมของกลุ่ม เอาใจใส่ต่อหน้าที่ของตนเองและผลสำเร็จของส่วนรวม ช่วยฝึกทักษะทางสังคม การเป็นผู้นำผู้ตามในกลุ่มผู้ร่วมงานที่คุ้นเคยและไม่คุ้นเคย รวมทั้งได้ฝึกทักษะการสื่อสาร โดยเฉพาะการถ่ายทอดเนื้อหาตาม หลักการและการยกตัวอย่างประกอบเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจเนื้อหาที่กำลังถ่ายทอดได้มากขึ้น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและไว้วางใจผู้อื่น เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่ศึกษาอย่างมากที่สุดโดยอาศัยการร่วมมือกัน ช่วยเหลือกัน และแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน และวิธีการเสริมแรงและการให้รางวัลเป็นประการสำคัญ ดังนั้นจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของยุสนีย์ เจมะ (2560) พบว่า คะแนนความสามารถการคิดเชิงวิจารณ์ญาณ วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองหลังทดลองสูงกว่าคะแนนก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวิฑูรย์ แก้วสม (2562) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะที่ศิริธร เชาวน์ชื่น (2556) พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฏฐ์วัฒน์ อนันตะสุข (2564) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภูมิศาสตร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้ จากผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติ ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียน การสอนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่ม ละครความรู้ความสามารถของผู้เรียน ส่งผลให้เกิดบรรยากาศการเรียนแบบนักเรียนเก่งมีการช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาแก่นักเรียนปานกลางและอ่อน ทำให้เกิดการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กันในกลุ่มของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและสนุกกับการเรียน นอกจากนี้ครูให้การเสริมแรงทางบวกโดยการให้รางวัลแก่กลุ่มที่ทำคะแนนได้สูงสุดเนื่องจากนักเรียนได้ทราบผลการเรียนรู้ในทันทีเป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้นทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ทำให้มีความพึงพอใจต่อการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิตาภรณ์ ถิ่นทอง โขบ (2562) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.7114 ขณะที่ณัฏฐกร ช่วยแสง (2555) พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ และแผนผังความคิด เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปยุโรปและทวีปแอฟริกา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องงานวิจัยของอัชฎาญฑูร พุฒไธ (2559) พบว่า นักเรียนมีพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ประกอบผังความคิดโดยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.39)

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยทำให้เกิดองค์ความรู้ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างและพัฒนาสื่อนวัตกรรมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหลักการ S-O-F-D TEST Systematic Thinking Process

Savvy การสำรวจปัญหา ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นนี้ เริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจสภาพปัญหา ที่เกิดจากความนึกคิดและประสบการณ์โดยตรงของผู้เรียนเป็นการสะท้อนปัญหาจริงที่จะสามารถแก้ไขปัญหาลักษณะสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ถูกจุดและนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่พัฒนาขึ้นได้ในทางที่ดี

Objective การกำหนดวัตถุประสงค์ ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์กำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดทำชุดการเรียนรู้เพื่อหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์

Formality หลักการ ทฤษฎี ศึกษารวบรวมหลักการ ทฤษฎี วิธีการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา ที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และพบว่าชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสมกับปัญหาดังกล่าว

Design การออกแบบ ดำเนินการออกแบบนวัตกรรมตามขั้นตอนต่อไปนี้ วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดและออกแบบชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ออกแบบสื่อเสริม ลงมือทำ ตรวจสอบคุณภาพครั้งแรกโดยผู้เชี่ยวชาญ ทดลองใช้ระยะสั้นเพื่อปรับปรุงเนื้อหาสาระ นำไปใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือการพัฒนาการเรียนรู้

TEST การทดสอบ การทดสอบและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมก่อนนำไปใช้จริงโดยกระบวนการที่น่าเชื่อถือ เพื่อนำไปแก้ไขปัญหาได้อย่างสัมฤทธิ์ผลกับประชากรคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) อำเภอนาทะโก จังหวัดนครสวรรค์และใช้ในการดำเนินการวิจัย ชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในด้านการพัฒนาชุดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) ควรกำหนดนโยบายในการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาที่สามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาให้ได้ผลงานทางวิชาการในโรงเรียนโดยผ่านกระบวนการวิจัยด้านต่าง ๆ

2. โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง (รัฐพรหมณีอุทิศ) ควรกำหนดนโยบายให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมด้านสื่อ นวัตกรรมผ่านเทคโนโลยีแทนการเปิดหนังสือ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งต่อไปควรกำหนดขั้นตอนการใช้นวัตกรรม ให้มีความชัดเจน และง่ายต่อการปฏิบัติ
2. การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งต่อไปควรปรับในส่วนของสีและขนาดตัวอักษรให้อ่านง่าย ชัดเจน เหมาะสม
3. การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง พุทธประวัติด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งต่อไปควรปรับจำนวนนวัตกรรม ให้พอเหมาะกับการเรียนรู้ ของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- จิตาภรณ์ ถิ่นทองโขบ. (2562). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (รายงานการวิจัย). กระทรวงศึกษาธิการ : โรงเรียนโคกโพธิ์ไชยศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ณภัทร ช่วยแสง. (2556). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์และแผนผังความคิด เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป และทวีปแอฟริกา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐวิวัฒน์ อนันตะสุข. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

- ทัศนีย์ โทวรรณ. (2555). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ด้วยบทเรียนสำเร็จรูป เรื่องจังหวัดของเรา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ยุสนีย์ เจมะ. (2560). ผลการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ที่มีต่อผลการคิดเชิงวิจารณ์ญาณวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาและการแนะแนว). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วิวัฒน์ แก้วสม. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ประกอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ศิริธร เขวณัฏฐ์. (2556). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง อาณาจักรสุโขทัยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อัมมายุทธ พุทธิ. (2559). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ เรื่อง การหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ ประกอบผังความคิด. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.