การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อและทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT IN THAI LITERATURE PHRA APHAI MANI NEE NANG PHISUEA SAMUT AND TEAMWORK SKILLS USING JIGSAW LEARNING MANAGEMENT COMBINED WITH SKILL-BUILDING EXERCISES FOR STUDENTS IN MATHAYOM 3

อรทัย คุ้มแสง[1] และ กฤธยากาญจน์ โตพิทักษ์[2]
Orathai Khumsang[1] and Krittayakan Topithak[2]
[1-2]สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
[1-2]Thai language Major, Faculty of Education, Naresuan University, Thailand
Corresponding Author's Email: Orathaik67@nu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว และ 3) ศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนประชาสงเคราะห์วิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 37 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลประเมินการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก มีผลรวมการประเมินความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

* Received 14 May 2026; Revised 25 May 2026; Accepted 26 September 2026

ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อก่อนและหลังเรียนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$= 4.71, S.D. = 0.45)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์, ทักษะการทำงานเป็นทีม, แบบฝึก

Abstract

The purposes of this study include 1) Creating and evaluating the quality of lesson plans for Phra Aphai Mani Phra Aphai Mani Nee Nang Phisuea Samut using Jigsaw Learning Management in conjunction with skill-building exercises for students in matthayom 3 2) Compare the academic achievement of students before and after receiving the instruction 3) Study students' teamwork skills after the learning intervention. The sample consisted of 37 students from Matthayom 3 at Prachasongkrohwittaya School. The research instruments included 1) A jigsaw-style lesson plan combined with exercises, consisting of 6 plans 2) A multiple-choice achievement test in literature, consisting of 30 questions with four options each 3) Teamwork Skills Assessment Form. Data were analyzed using the mean ($\overline{X}$), standard deviation (S.D.), and a dependent samples t-test.

The research findings revealed that 1) The evaluation results of the learning management for Phra Aphai Mani Nee Nang Phisuea Samut using Jigsaw Learning Management in conjunction with skill-building exercises indicated that the overall appropriateness of the learning management was at the highest level. 2) The comparison of learning achievement in Phra Aphai Mani Nee Nang Phisuea Samut before and after implementing Jigsaw Learning Management combined with skill-building exercises revealed that the post-test was significantly higher than the pre-test at the .05 level of statistical significance. 3) The evaluation of teamwork skills among Matthayom 3 students using Jigsaw learning management combined with skill-building exercises revealed that the overall performance across all aspects was at a very high level ($\overline{X}$ = 4.71, S.D. = 0.45).

Keywords: Jigsaw Learning Management, Teamwork Skills, Skill-building exercises

บทนำ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) ให้ความหมายของวรรณคดีไว้ว่า วรรณคดี หมายถึง วรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดี มีคุณค่า มีศิลปะในการประพันธ์ มีทั้งวรรณคดีที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง เช่น สามก๊ก พระราชพิธีเดือนสิบสอง รามเกียรติ์ อิเหนา ขุนช้างขุนแผน พระอภัยมณี เป็นต้น สอดคล้องกับ กุหลาบ มัลลิกะมาส (2525) กล่าวว่า วรรณคดี หมายถึง หนังสือดี มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จัก มีคุณสมบัติในด้านรูปแบบและวิธีแสดงออก มีศิลปะในการแต่ง จนได้รับการยกย่องว่ามีวรรณศิลป์ สร้างอารมณ์และจินตนาการ หรือทำให้เห็นคุณค่าของชีวิตและธรรมชาติ ตลอดจนเข้าใจจิตใจและพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ นอกจากวรรณคดีมีวรรณศิลป์ในการแต่งจนได้รับการย่อง รวมถึงสร้างอารมณ์และจินตนาการแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงสังคมในแต่ละยุคสมัย และแฝงข้อคิดต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังที่ พิกุล จันทร์นาลาว (2565) กล่าวว่า วรรณคดีมีความสำคัญและคุณค่าอย่างยิ่ง เนื่องจากสะท้อนให้เห็นถึงสังคมในแต่ละยุคสมัย รวมทั้งยังแฝงไปด้วยคุณค่าด้านต่าง ๆ ทั้งด้านอารมณ์ สังคมและปัญญา สามารถจรรโลงจิตใจได้

ในการนี้กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนวรรณคดี จึงได้กำหนดให้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ศึกษาวรรณคดี 5 เรื่อง ได้แก่ พระบรมราโชวาท อิศรญาณภาษิต บทพากย์เอราวัณ บทละครพูดเรื่องเห็นแก่ลูก และพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ซึ่งวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อเป็นผลงานที่มีชื่อเสียงของสุนทรภู่ ลักษณะการประพันธ์เป็นนิทานคำกลอนที่มีเนื้อหา ตัวละคร ฉาก สถานที่ชวนน่าติดตามและค้นหา นอกจากนี้ยังสอดแทรกข้อคิดและความรู้ คติธรรมสอนใจในการดำรงชีวิตไว้ ดังที่ จุไรรัตน์ รัตติโชติ (2555) กล่าวว่า พระอภัยมณี เป็นวรรณคดีเอกของไทยเรื่องหนึ่งที่นักวรรณคดีและนักวิชาการทั่วไปให้ความสนใจหยิบยกมาศึกษาวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงวิชาการกันเสมอในหลายแง่มุม แสดงให้เห็นว่าวรรณคดีเรื่องนี้เป็นวรรณคดีที่มีคุณค่าเรื่องหนึ่ง นอกจากนี้ยังเป็นวรรณคดีที่มีคุณค่าน่าสนใจ เหมาะสำหรับศึกษาลักษณะสำคัญในด้านต่าง ๆ

แม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการจะให้ความสำคัญกับวรรณคดีไทยดังที่กล่าวมาแล้ว แต่การเรียนวรรณคดีไทยในปัจจุบันพบปัญหาว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากผู้เรียนมองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องที่ยาก เนื้อหายาว รวมทั้งเรื่องราวของวรรณคดีไม่สอดคล้องกับชีวิตและสังคมไทยในปัจจุบัน สอดคล้องกับ กิตติพงษ์ แบสิ่วและยงยุทธ อังคสัญลักษณ์ (2566) กล่าวว่า เมื่อกล่าวถึงวรรณคดีคนทั่วไปโดยเฉพาะเยาวชนมักจะคิดถึงความโบราณ ความยาก ความน่าเบื่อ จึงทำให้ผู้เรียนไม่ชอบเรียนวรรณคดีและเห็นว่าการเรียนวรรณคดีไม่มีประโยชน์ อีกทั้งปัญหาทางด้านผู้สอนที่เน้นตนเองเป็นศูนย์กลาง ใช้การจัดการเรียนรู้แบบบรรยายและการท่องจำมากเกินไป ไม่มีสื่อและนวัตกรรมที่จูงใจผู้เรียน จากการสัมภาษณ์นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนประชาสงเคราะห์วิทยา อำเภอ

บางระกำ จังหวัดพิษณุโลก (ธนกฤต อินเกตุ ผู้ให้สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2568) มีข้อคิดเห็นว่า ผู้เรียนไม่เข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีไทย เนื่องจากไม่เข้าใจคำศัพท์ในวรรณคดีไทย ไม่เข้าใจวรรณศิลป์ในวรรรคดี จึงส่งผลทำให้ผู้เรียนไม่สามารถแปลความหรือถอดความจากคำประพันธ์ตามความเข้าใจของตนเองได้ นอกจากนี้ครูผู้สอนมีการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายมากกว่าให้ผู้เรียนได้คิดด้วยตนเอง ส่งผลทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนวรรณคดี ผู้เรียนจึงไม่สามารถเข้าถึงแก่นแท้ของวรรณคดี

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนวรรณคดีหลากหลายรูปแบบ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เป็นวิธีการที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย กระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นนำความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนมาถ่ายทอดกับสมาชิกคนอื่น ๆ จนกลายเป็นองค์ความรู้ที่ครบถ้วน ดังที่ ทิศนา แขมมณี (2567) ได้เสนอกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบจิ๊กซอว์ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มคละความสามารถ และเรียกกลุ่มนี้ว่ากลุ่มบ้านของเรา (Home) ขั้นที่ 2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาสาระคนละ 1 ส่วน เปรียบเสมือนได้ชิ้นส่วนของภาพตัดต่อคนละ 1 ชิ้น และหาคำตอบในประเด็นปัญหาที่ผู้สอนมอบหมายให้ ขั้นที่ 3 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา แยกย้ายไปรวมกับสมาชิกกลุ่มอื่น ซึ่งได้รับเนื้อหาเดียวกัน ตั้งเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) ขึ้นมา ร่วมกันทำความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างละเอียด และร่วมกันอภิปรายหาคำตอบบประเด็นปัญหาที่ผู้สอนมอบหมายให้ ขั้นที่ 4 สมาชิกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลับไปสู่กลุ่มบ้านของเรา แต่ละคนช่วยสอนเพื่อนในกลุ่มให้เข้าใจในสาระที่ตนได้ศึกษาร่วมกับกลุ่ม และขั้นที่ 5 ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบ แต่ละคนจะได้คะแนนเป็นรายบุคคล และนำคะแนนของทุกคนในกลุ่มบ้านของเรามารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดได้รับรางวัล จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกัน และสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นได้

อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันจนเกิดทักษะการทำงานเป็นทีมแล้ว ผู้วิจัยยังเล็งเห็นว่าควรมีสิ่งที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้สามารถสรุปเนื้อหาจากการเรียนรู้ได้ ผู้วิจัยจึงนำแบบฝึกเข้ามาร่วมด้วย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ อังศุมาลิน เพิ่มผล (2542) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึก หมายถึง กิจกรรมหรือประสบการณ์ ที่ครูจัดให้นักเรียนได้ฝึกหัดกระทำเพื่อทบทวนฝึกฝนเนื้อหาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนไปแล้วจนสามารถ ปฏิบัติได้ด้วยความชำนาญ และให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากการวิเคราะห์ปัญหาและศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สรุปเนื้อหา และร่วมมือกันค้นหาคำตอบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจจะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อและทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รวมทั้งยังเป็นการสร้างแนวทางในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีให้หลากหลายและมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อก่อนและหลังเรียนด้วยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก

สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้เรื่อง พระอภัยมณีตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึกอยู่ในระดับดีขึ้นไป
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์อยู่ในระดับดีขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อและทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนประชาสงเคราะห์วิทยา จำนวน 154 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนประชาสงเคราะห์วิทยา จำนวน 37 คน ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 8 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ประวัติและความเป็นมา	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เนื้อเรื่องของพระอภัยมณี	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การเดินทางของสินสมุทร	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ความแค้นของนางผีเสื้อ	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วิเคราะห์ตัวละคร	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ประเมินคุณค่าจากวรรณคดี	จำนวน 1 ชั่วโมง

หาคุณภาพโดยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา และความสอดคล้องในแต่ละองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาจรฐาน (S.D.) ซึ่งเกณฑ์ขั้นต่ำในการพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม ต้องมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป พบว่าผลรวมการประเมินความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$= 4.63 , S.D. = 0.39)

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

หาคุณภาพโดยนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ เพื่อหาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 – 1.00 จำนวน 30 ข้อ พบว่ามีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 – 1.00

2.3 แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก จำนวน 5 ข้อ

หาคุณภาพโดยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องความเหมาะสมของเนื้อหา และความสอดคล้องในแต่ละองค์ประกอบของแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยให้มีค่าดัชนี

ความสอดคล้องระหว่าง 0.60 – 1.00 จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 – 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนแบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก

3.3 ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนกับนักเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนแบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนด้วยแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

4.2 นำผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ตามกระบวนการเพื่อทดสอบสมมุติฐาน โดยนำคะแนนของนักเรียนมาวิเคราะห์ด้วยข้อมูลสถิติ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent

4.3 นำผลการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

1. ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีผลรวมการประเมินความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลรวมการประเมินความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1เรื่อง ประวัติและความเป็นมา	4.70	0.24	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เนื้อเรื่องของพระอภัยมณี	4.65	0.38	มากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเดินทางของสินสมุทร	4.63	0.42	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความแค้นของนางผีเสื้อ	4.63	0.41	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง วิเคราะห์ตัวละคร	4.57	0.43	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ประเมินคุณค่าจากวรรณคดี	4.58	0.43	มากที่สุด
ผลรวม	4.63	0.39	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 แผน ซึ่งผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.63, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณารายแผน พบว่าทุกแผนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติและความเป็นมา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\overline{X}$= 4.70, S.D. = 0.24) รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เนื้อเรื่องของพระอภัยมณี ($\overline{X}$= 4.65, S.D. = 0.38) ขณะที่แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเดินทางของสินสมุทร และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความแค้นของนางผีเสื้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\overline{X}$= 4.63) ผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล อีกทั้งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และสามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อก่อนและหลังเรียนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อก่อนและหลังเรียนด้วยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	37	30	17.16	3.10	14.03*	.00
หลังเรียน	37	30	21.37	2.99		

*มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 37 คน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\overline{X}$ = 21.37, S.D. = 2.99) สูงกว่าก่อนเรียน ($\overline{X}$= 17.16, S.D. = 3.10) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า t = 14.03 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก

รายการประเมิน	$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
1. ร่วมมือและวางแผนแบ่งบทบาทหน้าที่ทำงานภายในกลุ่ม	4.72	0.45	ดีมาก
2. มีความรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนเอง	4.81	0.39	ดีมาก
3. มีปฏิสัมพันธ์และพึ่งพาอาศัยกับสมาชิกภายในกลุ่ม	4.70	0.46	ดีมาก
4. ปรับตัวเข้าหาสมาชิกในกลุ่ม	4.64	0.48	ดีมาก
5. สื่อสารและมีการแก้ไขปัญหากับสมาชิกในกลุ่มร่วมกัน	4.70	0.46	ดีมาก
รวม	4.71	0.45	ดีมาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการทำงานเป็นทีมโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$= 4.71 , S.D. = 0.45) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ ดังนี้ นักเรียนมีความรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนเอง อยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$= 4.81 , S.D. = 0.39) นักเรียนร่วมมือและวางแผนแบ่งบทบาทหน้าที่ทำงานภายในกลุ่ม อยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$= 4.72 , S.D. = 0.45) นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์และพึ่งพาอาศัยกับสมาชิกภายในกลุ่ม อยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$= 4.70, S.D. = 0.46) นักเรียนสื่อสารและมีการแก้ไขปัญหากับสมาชิกในกลุ่มร่วมกัน อยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$= 4.70, S.D. = 0.46) และนักเรียนปรับตัวเข้าหาสมาชิกในกลุ่ม อยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$= 4.70, S.D. = 0.46) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ มีผลรวมการประเมินความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ อยู่

ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$= 4.63 , S.D. = 0.39) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ ทั้งหมดจำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้อิงจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์เป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่มย่อย มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบจนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นแบ่งขนาดกลุ่ม คือ ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 6 กลุ่มโดยคละความสามารถ ในแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกเก่ง ปานกลาง อ่อนปะปนกันไปซึ่งจะเรียกว่า กลุ่มบ้าน (Home) แล้วให้ผู้เรียนเลือกหัวหน้ากลุ่มและตั้งชื่อกลุ่มของตนเอง 2) ขั้นสุ่มหาผู้เชี่ยวชาญ คือ สมาชิกในกลุ่มบ้านแต่ละคนจะต้องแบ่งหน้าที่รับผิดชอบคนละหัวข้อไปศึกษา 3) ศึกษาหาความรู้ คือ ผู้เรียนที่ได้รับหัวข้อย่อยเหมือนกันจากกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่ม จะมารวมเป็นกลุ่มเดียวกัน ซึ่งจะเรียกสมาชิกในกลุ่มนี้ว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) สมาชิกในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเนื้อหาเดียวกันตามที่ตนเองเลือก เพื่อทำความเข้าใจและอภิปรายหัวข้อที่ศึกษาร่วมกันและทำกิจกรรมที่ได้รับผิดชอบร่วมกัน 4) กลับสู่บ้านถ่ายทอดเรื่องราว คือ ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนกลับไปยังกลุ่มบ้านของตนเอง และถ่ายทอดความรู้ที่ไปศึกษามาให้เพื่อนในกลุ่มบ้านฟังเหมือนกับการต่อจิ๊กซอว์ และ 5) ขั้นก้าวสู่เส้นชัย คือ สมาชิกกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มทำแบบฝึกหัดย่อยหลังเรียนโดยให้คะแนนเป็นรายบุคคล แล้วนำคะแนนทุกคนในกลุ่มบ้านมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดได้รับรางวัล ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของศราวุฒิ เวียงอินทร์ (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเนื้อหาตามบริบทท้องถิ่นโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเนื้อหาตามบริบทท้องถิ่นโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 82.62/79.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 75/75 ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยเหลือกันและสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มได้ สอดคล้องกับทิศนา แขมมณี (2567) ได้กล่าวว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์เป็นกระบวนการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่จะศึกษาโดยอาศัยการร่วมมือกัน ช่วยเหลือกัน และแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อก่อนและหลังเรียนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\overline{X}$= 21.37) สูงกว่าคะแนนค่าเฉลี่ยนก่อนเรียน ($\overline{X}$= 17.16) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อโดยการใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึกที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อที่ดีขึ้น ผ่านกระบวนการทั้ง 5 ขั้นตอน ซึ่งกระบวนการเหล่านี้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง และสามารถถ่ายทอดความรู้แก่สมาชิกในกลุ่มตนเองได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของอิสรีย์ น้อยมิ่ง (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบร่วมกันจนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำแบบฝึกเข้ามาทบทวนความรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยแบบฝึกเสมือนการสรุปเนื้อหาหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการหาคำตอบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของบรัสกร คงเปี่ยม (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 การนำแบบฝึกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการทบทวนเนื้อหา และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมาสรุปเนื้อหาได้

3. ผลการศึกษาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก ($\overline{X}$= 4.71 , S.D. = 0.45) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ ดังนี้ นักเรียนมีความรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนเอง อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนร่วมมือและวางแผนแบ่งบทบาทหน้าที่ทำงานภายในกลุ่ม อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์และพึ่งพาอาศัยกับสมาชิกภายในกลุ่ม อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนสื่อสารและมีการแก้ไขปัญหากับสมาชิกในกลุ่มร่วมกัน อยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนปรับตัวเข้าหาสมาชิกในกลุ่ม อยู่ในระดับดีมาก ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย มีการวางแผนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมที่เน้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคน สอดคล้องกับงานวิจัยของชุติกาญจน์ เปียงใจ (2562) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานกลุ่มในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานกลุ่มในระดับที่ดีขึ้น โดยการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์มี

กระบวนการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ระดมความคิดกับสมาชิกภายในกลุ่ม ผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน สอดคล้องกับชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์เป็นการเน้นให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เหมือนกับการอยู่ร่วมกันในสังคมหนึ่ง ซึ่งการทำงานแบบร่วมมือจะสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน เน้นการให้ผู้เรียนช่วยเหลือกัน ร่วมกันคิด แก้ปัญหา ได้ลงมือกระทำและสร้างผลงานเป็นความสำเร็จของกลุ่ม สอดคล้องกับปริญญา ตันสกุล (2550) ได้กล่าวว่าการทำงานเป็นทีมเป็นผลมาจากการผสมผสานทักษะและประสบการณ์ของสมาชิกเข้าด้วยกัน เนื่องจากสมาชิกของทีมมีบทบาทที่แตกต่างกันไป จึงทำให้สามารถดึงเอาทักษะที่แตกต่างกันของสมาชิกมาใช้จัดการกับปัญหาได้

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อและทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่สามารถวัดและประเมินผลทางการเรียนได้จริง ด้วยความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนจึงได้รับการเรียนตามกระบวนการและสามารถพัฒนาตนเองได้ดี นอกจากนี้ยังสามารถก่อให้เกิดทักษะการทำงานร่วมกันตามมาซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่ผู้เรียนควรมีในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนต้องศึกษาเนื้อหาของวรรณคดี ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์อย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ และเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพแก่ผู้เรียนมากที่สุด

2. ครูผู้สอนควรจัดเตรียมบรรยากาศ ควบคุม ดูแล และให้คำแนะนำกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มในขั้นตอนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ขั้นที่ 3 ศึกษาหาความรู้ นำไปสู่ขั้นที่ 4 กลับสู่บ้านถ่ายทอดเรื่องราว ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับสมาชิกในกลุ่มย่อยโดยใช้เวลาไม่นานจนเกินไปและสามารถนำองค์ความรู้กลับไปถ่ายทอดให้สมาชิกในกลุ่มเดิมของตนเองได้อย่างกระชับ ชัดเจน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ร่วมกับแบบฝึก ไปทดลองใช้กับสาระอื่น ๆ เช่น สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย เป็นต้น เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อรายวิชาภาษาไทยมากขึ้น

2. ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์มาใช้ร่วมกับสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เช่น สื่อเทคโนโลยี เกมการศึกษา บอร์ดเกม เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กิตติพงษ์ แบสิ่วและยงยุทธ อังคสัญลักษณ์. (2566). เทคนิคการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก: แนวปฏิบัติสู่การพัฒนาการคิด. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 21(1), 60.

กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2525). ความรู้ทั่วไปทางวรรณคดีไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

จุไรรัตน์ รัตติโชติ. (2555). พระอภัยมณี ลักษณะเฉพาะแห่งยุคสมัยความสืบเนื่องและบริบททางสังคม. นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 6). นนทบุรี : พี บาลานซ์ดีไซด์แอนปริ้นติ้ง.

ชุติกาญจน์ เปียงใจ. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานกลุ่มในสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ทิศนา แขมมณี. (2567). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 27). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรัสกร คงเปี่ยม. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ใน การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ปริญญา ตันสกุล. (2550). เรื่องทีมกับลูกน้องที่นายต้องรู้. กรุงเทพฯ : จิตจักรวาล.

พิกุล จันทร์นาลาว. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ในการค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ราชบัณฑิตยสถาน.(2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ :ราชบัณฑิตยสถาน

ศราวุฒิ เวียงอินทร์. (2560). การพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเนื้อหาตามบริบทท้องถิ่นโดยใชกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์. ใน วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อังศุมาลิน เพิ่มผล. (2542). การสร้างแบบฝึกทักษะการคำนวณวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง วงกลม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ใน วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.