

บทที่ 5

การสรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในรายวิชาการขาย 1 ระหว่างการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันกับเทคนิคร่วมมือกันคิดของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 มีลำดับการดำเนินงาน ดังนี้

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในวิชาการขาย 1 เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในวิชาการขาย 1 เรียนด้วยเทคนิคร่วมมือกันคิดของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนในวิชาการขาย 1 ระหว่างการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันกับเทคนิคร่วมมือกันคิดของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1
4. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นหลังเรียนในวิชาการขาย 1 ระหว่างการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันกับเทคนิคร่วมมือกันคิดของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจหลังเรียนในวิชาการขาย 1 หลังการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมมือกันคิดของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1

สมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานในการวิจัย ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 หลังการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันในวิชาการขาย 1 สูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 หลังการเรียนรู้ด้วยเทคนิคร่วมมือกันคิดในวิชาการขาย 1 สูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 หลังการเรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิดในวิชาการขาย 1 แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่ได้รับการเรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิดมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นหลังเรียนในวิชาการขาย 1 แตกต่างกัน
5. นักเรียนที่ได้รับการเรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิดมีความพึงพอใจหลังเรียนในวิชาการขาย 1 อยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาการขาย ปีการศึกษา 2553 ในจังหวัดพัทลุง จำนวน 168 คน จาก 3 สถาบันการศึกษา ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคพัทลุง วิทยาลัยการอาชีพควนขนุน วิทยาลัยการอาชีพบางแก้ว โดยใช้หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ และเรียนรายวิชาการขาย 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาการขาย วิทยาลัยการอาชีพบางแก้ว อำเภอบางแก้ว จังหวัดพัทลุง จำนวน 56 คน โดยวิธีการสุ่มจาก 3 สถาบันการศึกษา แล้วแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 2 กลุ่มโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลาก โดยนักเรียนชั้น ปวช. 1/1 จำนวน 28 คน เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและนักเรียนชั้น ปวช. 1/2 จำนวน 28 คน เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด

1.2.1 นักเรียนชั้น ปวช. 1/1 เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน จำนวน 28 คน เป็นเด็กเก่ง 7 คน เด็กปานกลาง 14 คน และเด็กอ่อน 7 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากออกเป็น 7 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยแต่ละกลุ่มจะมีเด็กเก่ง 1 คน เด็กปานกลาง 2 คน และเด็กอ่อน 1 คน โดยแบ่งความสามารถของนักเรียนจากคะแนนการสอบเข้าศึกษาต่อชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1

1.2.2 นักเรียนชั้น ปวช. 1/2 เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด จำนวน 28 คน เป็นเด็กเก่ง 7 คน เด็กปานกลาง 14 คน และเด็กอ่อน 7 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากออกเป็น 7 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยแต่ละกลุ่มจะมีเด็กเก่ง 1 คน เด็กปานกลาง 2 คน และเด็กอ่อน 1 คน โดยแบ่งความสามารถของนักเรียนจากคะแนนการสอบเข้าศึกษาต่อชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน จำนวน 4 แผน ได้แก่

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องความหมายเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และความสำคัญของการมีความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ

2.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องรายละเอียดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และประเภทของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ

2.1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องส่วนประสมของผลิตภัณฑ์ และองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ

2.1.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องแหล่งความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคร่วมกันคิด จำนวน 4 แผน ได้แก่

2.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องความหมายเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และความสำคัญของการมีความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ

2.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องรายละเอียดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และประเภทของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ

2.2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องส่วนประสมของผลิตภัณฑ์ และองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ

2.2.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องแหล่งความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ ได้ค่าความยากง่าย ตั้งแต่ 0.50 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.21 – 0.50 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.90

2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นแบบสำรวจรายการจำนวน 10 ข้อ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 – 1.00

2.5 แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่าของลิเคิต (Likert) วัดระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ ได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 – 1.00 และได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ เท่ากับ 0.84

3. การดำเนินการทดลอง

3.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยได้แนะนำวิธีเรียนแบบร่วมมือเป็นเวลาห้องละ 3 คาบ ซึ่งแจ้งขั้นตอนการเรียน การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ด้วยทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือและผลที่สมาชิกในกลุ่มที่จะได้รับการเรียนแบบร่วมมือ คือ ความสำเร็จของกลุ่ม จากนั้นจึงจัดกลุ่มนักเรียนแบบละความสามารถห้องที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน มีจำนวน 7 กลุ่ม และห้องที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด จำนวน 7 กลุ่ม โดยมีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน ประกอบด้วยนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน เมื่อแนะนำและฝึกการเรียนแบบร่วมมือเสร็จแล้วจึงให้นักเรียนทดสอบก่อนเรียนเป็นรายบุคคลด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทดสอบค่าที (t- test) พบว่า ห้องที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันกับห้องที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด เป็นกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่แตกต่างกัน แสดงว่าก่อนเรียนกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มมีความสามารถทางการเรียนที่ไม่แตกต่างกัน

3.2 ทำการทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนที่เรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันชั้น ปวช. 1/1 และแผนการจัดการเรียนการสอนที่เรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิดชั้น ปวช. 1/2 โดยใช้เวลาเรียนเท่ากันทั้งสองกลุ่ม คือ กลุ่มละ 12 คาบๆ ละ 50 นาที

3.3 ในคาบสุดท้ายของการเรียนระหว่างนักเรียนกำลังทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน กับห้องที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด และบันทึกผลในแบบสังเกตพฤติกรรมที่เป็นแบบสำรวจรายการจำนวน 10 ข้อ เมื่อนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว จึงทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกับก่อนเรียนและตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือ มาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

4.1 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนภายในของห้องที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด โดยใช้สถิติทดสอบที (t – test for dependent samples)

4.2 เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของห้องที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิดโดยใช้สถิติทดสอบที (t–test for Independent samples)

4.3 เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนห้องที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด ด้วยค่าร้อยละและนำมาเปรียบเทียบ

4.4 ศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิด นำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินผล (เชิงบวก) 5 ระดับ ดังนี้

| ระดับ | ค่าเฉลี่ย | ความหมาย |
|-------|-------------|--|
| 1 | 1.00 – 1.49 | ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือที่น้อยที่สุด |
| 2 | 1.50 – 2.49 | ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือน้อย |
| 3 | 2.50 – 3.49 | ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือปานกลาง |
| 4 | 3.50 – 4.49 | ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือมาก |
| 5 | 4.50 – 5.00 | ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือมากที่สุด |

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิดมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่ได้รับการเรียนหลังเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิดคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนหลังเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01
4. นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิดมีทักษะการทำงานกลุ่มสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน โดยนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นคิดเป็นร้อยละ 95.71 และนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นร้อยละ 84.16
5. นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิดมีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมืออยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุดที่ระดับ 4.42 และนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุดที่ระดับ 4.10

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในรายวิชาการขาย 1 ระหว่างการเรียนรู้ด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันกับเทคนิคร่วมกันคิดของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในวิชาการขาย 1 เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 จากผลการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเพราะผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน กล่าวคือ ผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องความหมายเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และความสำคัญของการมีความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องรายละเอียดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และประเภทของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องส่วนประสมของผลิตภัณฑ์ และองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องแหล่งความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม โดยแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ศึกษาใบความรู้ ตอบคำถามจากใบงาน นำความรู้ของแต่ละคนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน และตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ มีการจัดการแข่งขัน โดยจัดให้นักเรียนที่มีความสามารถเดียวกันแข่งขันกัน โดยจัดการแข่งขันเป็น 7 โต๊ะ ๆ ละ 4 คน เมื่อนักเรียนแต่ละรอบแข่งขันจนเสร็จแล้ว ให้นักเรียนนั่งกลับเข้ากลุ่มเดิมแล้วนำคะแนนที่ได้จากการแข่งขันมารวมกัน นักเรียนกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ จากที่กล่าวมาพบว่าวิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน มีกิจกรรมกลุ่มที่ให้นักเรียนทุกคนมีหน้าที่ร่วมกันรับผิดชอบ เรียนรู้ด้วยตนเอง ผลัดเป็นผู้สอนและผู้เรียนทั้งทำงานแบบช่วยเหลือกัน หากสมาชิกคนใดไม่เข้าใจหรือไม่สามารถตอบคำถามในใบงานได้ นักเรียนที่เรียนเก่งในกลุ่มจะช่วยเหลือ นักเรียนที่เรียนอ่อน จะได้รับการยอมรับจากเพื่อนในกลุ่มมากขึ้น ส่งผลให้สามารถทำงานกันสำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย จึงกล่าวได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน เป็นกระบวนการเรียนที่นักเรียนเก่งปานกลาง และอ่อน ได้มีโอกาสทำงานร่วมกันทำให้เกิดการเรียนรู้จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542 อ้างถึงใน บัญญัติ ชำนาญกิจ, 2552: 2) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ นักเรียน ได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ และแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยแต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากร

การเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจกันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงรับผิดชอบการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่จะร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม เช่นเดียวกับ Johnson and Johnson (1994: 3) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ร่วมมือ และช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันทำงานร่วมกันเพื่อเป้าหมายกลุ่ม สมาชิกมีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตนและส่วนรวม มีการฝึกและใช้ทักษะการทำงานกลุ่มร่วมกัน ผลงานของกลุ่มขึ้นอยู่กับผลงานของสมาชิกแต่ละบุคคลในกลุ่มสมาชิกต่างได้รับความสำเร็จร่วมกัน สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนในวิชาการขาย 1 เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิดของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิดมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 จากผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิด กล่าวคือ ผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องความหมายเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และความสำคัญของการมีความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องรายละเอียดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และประเภทของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์ และองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องแหล่งความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ศึกษาใบความรู้ ตอบคำถามจากใบงาน นำความรู้ของแต่ละคนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน และตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ มีการจัดการแข่งขันโดยจัดให้นักเรียนนั่งเรียนและแข่งขันกันเป็นกลุ่ม โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกัน แข่งขันกันยกมือตอบคำถาม กลุ่มไหนสามารถตอบคำถามและสะสมคะแนน ได้มากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นกลุ่มที่ชนะ จากที่กล่าวมาพบว่าวิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิด มีกิจกรรมกลุ่มที่ให้นักเรียนทุกคนมีหน้าที่ร่วมกันรับผิดชอบเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลัดเป็นผู้สอนและผู้เรียนทั้งทำงานแบบช่วยเหลือกัน หากสมาชิกคนใดไม่เข้าใจหรือไม่สามารถตอบคำถามในใบงานได้ นักเรียนที่เรียนเก่งในกลุ่มจะช่วยเหลือ นักเรียนที่เรียนอ่อนจะได้รับการยอมรับจากเพื่อนในกลุ่มมากขึ้น ส่งผลให้สามารถทำงานกันสำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย จึงกล่าวได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิด เป็นกระบวนการเรียนที่นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ได้มีโอกาสทำงานร่วมกัน จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Arends (1994: 9) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นรูปแบบการสอนที่ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยสมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกันทั้งสูง กลาง ต่ำ นักเรียนหญิง และชาย มีเป้าหมายในการ

ทำงานร่วมกัน ได้รับรางวัลหรือความสำเร็จร่วมกัน เช่นเดียวกับ อารมณ์ ใจที่แข็ง (2550: 18) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือแบบมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถต่างกัน ได้ร่วมมือกันทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจและเต็มใจรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตน ทำให้งานกลุ่มดำเนินไปสู่เป้าหมายของงานได้ สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนในวิชาการขาย 1 ระหว่างการเรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันกับเทคนิคร่วมมือกันคิดของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนหลังเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมมือกันคิดคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนหลังเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 จากผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมมือกันคิด กล่าวคือ ผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องความหมายเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และความสำคัญของการมีความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องรายละเอียดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และประเภทของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องส่วนประสมของผลิตภัณฑ์ และองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบและแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องแหล่งความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คาบ นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ศึกษาใบความรู้ ตอบคำถามจากใบงาน นำความรู้ของแต่ละคนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน และตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ จึงกล่าวได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมมือกันคิด เป็นกระบวนการเรียนที่นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ได้มีโอกาสทำงานร่วมกัน จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

4. ผลการเปรียบเทียบทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นหลังเรียนในวิชาการขาย 1 ระหว่างการเรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันกับเทคนิคร่วมมือกันคิดของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมมือกันคิดมีทักษะการทำงานกลุ่มสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน โดยนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมมือกันคิดมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นคิดเป็นร้อยละ 95.71 นักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นร้อยละ 84.16 ถือว่ามีพฤติกรรมด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4 จากผลการวิจัยครั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้แนะนำวิธีการเรียนแบบร่วมมือเป็นจำนวน 3 คาบ หลังจากนั้นจึงทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนการสอน ระหว่างที่ทดลองพบว่า การทำงานกลุ่มภายในกลุ่มของนักเรียนนั้นยังทำได้ไม่ครบตามที่กำหนด มีนักเรียนเก่งบางคนไม่พอใจที่ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนที่เรียนอ่อนมาอยู่ในกลุ่มด้วย

ผู้วิจัยจึงต้องพยายามเข้าไปช่วยเหลือและชี้แนะให้สมาชิกมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ให้มากขึ้น ครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญต่อขั้นตอนการทำงานร่วมกับผู้อื่นมาก ต้องมีส่วนร่วมในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และกระตุ้นการทำงานแบบร่วมมือ เมื่อนักเรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนไปแล้ว 1 เรื่อง มีการประกาศผลของคะแนนพัฒนาการทำให้นักเรียนเริ่มเข้าใจต่อความสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ จึงเกิดการช่วยเหลือกันเพื่อความสำเร็จของกลุ่มและคะแนนกลุ่มมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้สังเกตพฤติกรรมด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นในช่วงหลังเรียนของเรื่องที่ 2 จึงพบว่า การเรียนแบบร่วมมือทั้งสองเทคนิคในกลุ่มทดลองทั้งสองห้อง นักเรียนมีพฤติกรรมด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากกว่าร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ระดับมาก กิจกรรมกลุ่มจึงเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ดีมีผลทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้สูงขึ้นเป็นผลมาจากการมีความพร้อมของกลุ่ม มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ยอมรับความคิดเห็นของสมาชิก ผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ - ผู้ตาม ร่วมกันเรียนร่วมกัน คิดจนทำให้บรรยากาศทางการเรียนดีขึ้น มีน้ำใจช่วยเหลือกัน มีการตรวจสอบทำให้ทุกคนมีความมั่นใจ เมื่อมีการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงผ่านกันทุกคนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ สมศักดิ์ ขจรเจริญกุล (2547: 122 – 123) กล่าวสรุปว่า การนำศักยภาพของแต่ละคนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นการนำความสามารถของแต่ละคนมาช่วยกันปฏิบัติงานของกลุ่มให้บรรลุเป้าหมายของการทำงานกลุ่มให้ได้ผลสำเร็จสูงสุด การจัดกลุ่มเป็นวิธีการหนึ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนแต่ละคนได้นำศักยภาพมาใช้จึงเกิดการยอมรับภายในกลุ่มการมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงาน บรรยากาศในการทำงานกลุ่มช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย กลุ่มมีความพอใจ มีความสุขในการปฏิบัติงานร่วมกัน ดังนั้น สมาชิกกลุ่มทุกคนต้องช่วยกันสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงาน ให้กำลังใจกัน มีน้ำใจต่อกัน เอื้อเพื่อ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

จากการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ กัลยา นามสงวน (2545: บทคัดย่อ) นวลจันทร์ วลัยมนตรี (2549: บทคัดย่อ) และปิ่นทอง แหวนทองคำ (2549: บทคัดย่อ) สรุปว่าผลการวิจัยที่ใช้การเรียนแบบร่วมมือ ทำให้นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ดีขึ้น

5. ผลการศึกษาความพึงพอใจหลังเรียนในวิชาการขาย 1 หลังการเรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิดของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิดมีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมืออยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่ระดับ 4.42 และนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่ระดับ 4.10 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 5 จากผลการวิจัยครั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกม

แข่งขัน และนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด ต่างได้รับการเรียนแบบร่วมมือทั้งสองกลุ่มเหมือนกัน ถึงแม้ว่าในระยะแรกของการทดลองทั้งสองกลุ่มพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยเข้าใจวิธีเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกัน นักเรียนจึงไม่เห็นความสำคัญของการรับผิดชอบต่อหน้าที่และมักจะ ไม่ช่วยเหลือกันระหว่างการทำงานภายในกลุ่ม ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงเข้าไปช่วยแนะนำให้นักเรียนในกลุ่มย่อยต่างเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง ร่วมสร้างความเป็นกันเองกับนักเรียน ร่วมกันสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ กระตุ้นให้ทำงานและให้กำลังใจให้นักเรียนเห็นว่า การเรียนวิชาการขาย 1 ที่เป็นวิชาพื้นฐานนั้น มีวิธีทำให้นักเรียนเรียนรู้เร็วขึ้น คือ การเรียนแบบร่วมมือซึ่งเป็นวิธีเรียนที่จะช่วยให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาสาระ ตอบคำถามได้ นักเรียนต้องเรียนแบบช่วยกันเรียน ช่วยกันอธิบายให้เพื่อนฟังผลัดกันเป็นผู้เล่าผู้ฟัง ทำให้นักเรียนเห็นความจำเป็นของการเรียนแบบร่วมมือ จึงมีผลให้นักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน และนักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคร่วมกันคิด มีระดับความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือมาก ทั้งนี้เพราะครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนมากเพราะนักเรียนเข้าใจวิธีเรียน เข้าใจเนื้อหาสาระ สามารถตอบคำถามได้ มีบรรยากาศการเรียนรู้ดี มีความเป็นกันเอง จากที่กล่าวมา จึงมีผลให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนแบบร่วมมือสอดคล้องกับแนวคิดของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2549: 39) ได้กล่าวถึง บทบาทของครูในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือว่า ครูผู้สอนสร้างบรรยากาศที่เสริมสร้างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิกกลุ่ม เป็นที่ปรึกษาของทุกกลุ่มย่อยและคอยติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของกลุ่มและสมาชิกกลุ่ม ยกย่องเมื่อนักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ให้รางวัล คำชมเชยในลักษณะกลุ่ม กำหนดว่าผู้เรียนควรทำงานร่วมกันแบบกลุ่มนานเพียงใด Olsen and Kagen (1992: 16) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียน โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกันทั้งระดับความสามารถ เพศ และสมาชิกแต่ละคนมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของทั้งส่วนตนและของสมาชิกในกลุ่ม

จากผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีวรัตน์ ทัดเนียม (2550: บทคัดย่อ) วราภรณ์ เร่งทอง (2550: บทคัดย่อ) และ Williams (1998: 3) สรุปว่าผลการวิจัยที่ใช้การเรียนแบบร่วมมือทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนแบบร่วมมือ

กล่าวโดยสรุปจากการทดลองด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิด พบว่า วิธีเรียนทั้งสองเทคนิค เป็นการเรียนที่เน้นกระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือกันทำงาน เมื่อสมาชิกกลุ่มมีความพร้อม ทำงานแบบช่วยเหลือกัน รับผิดชอบต่อการเรียนด้วยตนเอง และเรียนจากเพื่อนจึงทำให้ความรู้ที่คงทน ส่งผลทำให้นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนดี มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น นักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลางและอ่อน เกิดความรู้สึกพึงพอใจต่อการ

เรียนแบบร่วมมือ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและผลงานกลุ่ม กล่าวคือ นักเรียนกลุ่มเก่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีความรู้สึกพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือ นักเรียนกลุ่มอ่อนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นด้วยก็จะมีคามพึงพอใจต่อวิธีเรียนแบบร่วมมือด้วยเช่นกัน รวมทั้งนักเรียนกลุ่มปานกลาง นั่นคือ ทั้งสองวิธีเรียนต่างมีกระบวนการด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมช่วยเหลือกัน มีน้ำใจ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน อันเป็นคุณธรรมที่สนับสนุนการปฏิบัติตนให้เป็นคนดีของสังคม จึงส่งเสริมให้บรรยากาศของการเรียนเต็มไปด้วยความพึงพอใจ นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ กล่าวคือ เพื่อให้ นักเรียนเป็นผู้มีปัญญา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ มีความมั่นใจและภูมิใจในวิชาชีพที่เรียน รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น เป็นผู้มีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีงาม ทั้งในการทำงาน การอยู่ร่วมกัน มีความรับผิดชอบ ต่อครอบครัว หน่วยงาน ท้องถิ่น และประเทศชาติ อุทิศตนเพื่อสังคม ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย และจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพนั้น ๆ

เมื่อเปรียบเทียบวิธีการเรียนแบบร่วมมือ พบว่า วิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิด มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น สูงกว่า วิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน และพบว่าวิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขัน และวิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิด มีระดับความพึงพอใจต่อวิธีการเรียนแบบร่วมมืออยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า ครูผู้สอนควรนำวิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิด มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาการขาย 1 เนื่องจากการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคร่วมกันคิดเป็นเทคนิคที่ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

1.2 จากผลการวิจัยพบว่า ครูผู้สอนควรมีการเตรียมความพร้อมก่อนการสอนด้วยการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิด โดยสรุปเนื้อหาภายใน 3 คาบ ต้องเตรียมสื่อ อุปกรณ์ เอกสารต่าง ๆ ใบความรู้ ใบงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสอบถามความพึงพอใจ ให้พร้อมก่อนสอน ส่วนการเตรียมเนื้อหาในใบความรู้ ควรจัดเตรียมเนื้อหาไม่มากเกินไปและเขียนให้อ่านเข้าใจง่ายเหมาะกับเวลาและวัยของนักเรียน

1.3 จากผลการวิจัยพบว่า ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญมากต่อการเรียนแบบร่วมมือในฐานะเป็นผู้ชี้แนะผู้ร่วมสร้างบรรยากาศการเรียน ให้กำลังใจแก่นักเรียน เมื่อกลุ่มใดไม่พร้อมในการทำงานหรือไม่สามารถปฏิบัติได้ ครูผู้สอนต้องเข้าไปช่วยเหลือทันที สร้างบรรยากาศความเป็นกันเองกับนักเรียนและเตือนให้นักเรียนปฏิบัติตามหน้าที่ ให้ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมแก้ปัญหา ช่วยเหลือกัน มีน้ำใจต่อกันเพื่อคิดเป็นนิสัยที่ดีในการทำงานแบบร่วมมือ ระหว่างที่นักเรียนปฏิบัติงานในกลุ่มนั้น ครูผู้สอนทำหน้าที่สังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.4 จากผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการให้รางวัลแก่กลุ่มมีความสำคัญมากต่อการเรียนแบบร่วมมือ จึงควรเตรียมแบบบันทึก ประกอบด้วย คะแนนฐาน คะแนนพัฒนาการ คะแนนกลุ่มเกณฑ์ประกาศยกย่อง ครูผู้สอนแจ้งคะแนนฐานให้นักเรียนทราบทุกคน เมื่อมีการทดสอบจึงควรแจ้งประกาศภายในคาบที่ทดสอบและให้รางวัลเพราะเป็นการเสริมแรงแก่กลุ่ม กลุ่มจะได้พัฒนาให้ถึงเป้าหมายต่อไป นักเรียนจะมีความตั้งใจในการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มแบบร่วมมือ สำหรับการประกาศผลนั้นครูผู้สอนประกาศและให้นักเรียนในกลุ่มต่าง ๆ นำเสนอเป็นกราฟ จะเป็นวิธีการสร้างความสนใจให้นักเรียนในกลุ่มด้วย

1.5 จากผลการวิจัยพบว่าครูผู้สอนต้องให้ความสำคัญแก่นักเรียนอย่างเท่าเทียมกัน โดยเฉพาะนักเรียนที่เรียนอ่อนและแข็งแรงแก่นักเรียนที่เรียนเก่งให้เข้าใจความสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือเพื่อให้นักเรียนได้ใช้ความเก่งให้เป็นประโยชน์ต่อเพื่อน ลดความเห็นแก่ตัวมาร่วมกันทำงาน ฝึกนักเรียนเป็นทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะช่วยให้เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ภายในกลุ่มดีขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรใช้วิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิดในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

2.2 ควรใช้วิธีการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อให้การเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.3 ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคทีมเกมแข่งขันและเทคนิคร่วมกันคิดร่วมกับการเรียนด้วยเทคนิคอื่น ๆ