วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ปีที่ 28 ฉบับที่ 1 (2569) : มกราคม - มิถุนายน
Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University Vol. 28 No. 1 (2026) : January - June
Article ID: e302226, DOI : 10.65205/jhssrru.2026.e302226

การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students

บัวชมภู อุดรพันธ์[1] สิริลักษณ์ บุ้งทอง[2] และ วิภาวัณย์ สาระทรัพย์[3*]

Buachompoo Audornphan[1] Siriluck Boongthong[2] and Wipawan Sarasup[3*]

[1,2,3*] คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์;
Faculty of Humanity and Social Sciences , Surindra Rajabhat University; e-mail : 66121010225@srru.ac.th, Siriluck.B @srru.ac.th, *Corresponding Author; e-mail : wipawan@srru.ac.th

Received : May 18, 2026; **Revised** : June 16, 2026; **Accepted** : June 17, 2026

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Developmental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team Games Tournament) 2) เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และ 3) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนหนองโตง “สุรวิทยาคม” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1 จำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) บอร์ดเกมเรื่องการเขียนสะกดคำ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT เรื่อง “อ่านรู้คำ นำไปใช้” 3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ เครื่องมือวิจัยผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 และแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.65 การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการโดยการทดสอบก่อนเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับ

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

เทคนิค TGT ทดสอบหลังเรียน และประเมินความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Paired t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการเขียนสะกดคำดีขึ้นอย่างชัดเจน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.40 ± 1.65 และหลังเรียนเท่ากับ 12.37 ± 1.68 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 31.94$, $p < 0.001$) และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยรวม 4.76 ± 0.11) โดยมีความพึงพอใจด้านสื่อบอร์ดเกมและแบบฝึกหัดมากที่สุด (4.79 ± 0.11) รองลงมาคือด้านความเข้าใจและความสนใจต่อเนื้อหา (4.76 ± 0.12) และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (4.68 ± 0.12) ตามลำดับ สรุปได้ว่า การใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT สามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสร้างความพึงพอใจให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ (Keywords) : บอร์ดเกม, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิค TGT, การเขียนสะกดคำ

Abstract

This research was developmental research (Developmental Research) with the objectives to : 1) develop the Thai spelling skills of Grade 3 students by using board games integrated with cooperative learning using the TGT (Team Games Tournament) technique; 2) compare the spelling skills of students before and after using board games integrated with cooperative learning using the TGT technique; and 3) assess students' satisfaction after participating in the learning activities. The target group in this research consisted of 35 Grade 3/3 students in the second semester of the 2025 academic year at Nongtong "Surawittayakhom" School under the Surin Primary Educational Service Area Office 1. They were selected by purposive sampling (Purposive Sampling). The tools used in the research include : 1) a board game on Thai spelling, 2) a lesson plan integrating board games with the TGT technique entitled "Reading Words and Applying Them," 3) a 20-item pre-test and post-test achievement test, and 4) a 10-item student satisfaction questionnaire. The research instruments were validated by three experts, yielding an Index of Item-Objective Congruence (IOC) ranging from 0.67 to 1.00. The student satisfaction questionnaire demonstrated a reliability coefficient of 0.65. Data were collected through pre-testing, implementation of learning activities using board games integrated with the TGT technique, post-testing, and

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

student satisfaction assessment. Data were analyzed using Mean, Standard Deviation (S.D.), and Paired t-test.

The findings revealed that : 1) students' Thai spelling skills improved significantly, with the mean pre-test score of 7.40 ± 1.65 increasing to a mean post-test score of 12.37 ± 1.68; 2) post-test achievement scores were significantly higher than pre-test scores at the .05 level of statistical significance (t = 31.94, p < 0.001); and 3) students' overall satisfaction with the learning activities was at the highest level (Mean = 4.76 ± 0.11). Satisfaction with the board game media and worksheets received the highest rating (Mean = 4.79 ± 0.11), followed by understanding and interest in the content (Mean = 4.76 ± 0.12) and learning activities (Mean = 4.68 ± 0.12), respectively. In conclusion, the integration of Board Games with cooperative learning through the TGT technique effectively enhanced students' Thai spelling skills, improved learning achievement, and promoted a high level of student satisfaction.

Keywords : Board Games, Cooperative Learning, TGT Technique, Thai Spelling Skills

บทนำ (Introduction)

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การเรียนรู้ และการถ่ายทอดองค์ความรู้ของคนไทย อันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในทุกระดับการศึกษา ทักษะทางภาษาไทยประกอบด้วยการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งมีความสัมพันธ์และส่งเสริมซึ่งกันและกัน การจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กรมวิชาการ, 2545; กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) โดยเฉพาะทักษะการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการสื่อสารด้วยภาษาเขียน เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ และประสบการณ์ได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และเป็นระบบ อีกทั้งยังส่งผลต่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ (วรรณี โสมประยูร, 2554; ทวีศักดิ์ อุ่นจิตติกุล, 2558) ภาษาไทยเป็นภาษาที่ใช้ในการฟัง พูด อ่าน เขียน และแสดงท่าทางเพื่อสื่อสารให้เกิดความเข้าใจตรงกัน โดยทักษะทั้ง 4 ประการมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกัน การอ่านและการฟังช่วยให้ผู้เรียนรับรู้เรื่องราว ความรู้และประสบการณ์ ขณะที่การพูดและการเขียนเป็นการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกของผู้เรียน การเรียนการสอนภาษาไทยจึงจำเป็นต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ, 2545; กาญจนา สุขสมบัติ, 2563)

การเขียนสะกดคำเป็นกระบวนการใช้พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ตามหลักอักขรวิธีของภาษาไทย ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักภาษาและสามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตาม

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

จากการจัดการเรียนการสอนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองโตง “สุรวิทยาคม” ผู้วิจัยพบว่านักเรียนยังมีปัญหาด้านการเขียนสะกดคำหลายประการ ได้แก่ การใช้ภาษาถิ่นแทนภาษาไทยมาตรฐาน การไม่เข้าใจความหมายของคำ การใช้สระ วรรณยุกต์ และมาตราตัวสะกดไม่ถูกต้อง ตลอดจนการได้รับแบบอย่างการใช้ภาษาที่คลาดเคลื่อน ส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดในการเขียนและกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวม สอดคล้องกับการศึกษาของสมพงษ์ ศรีพยาต (2553) อัจฉรา เจนบุตร (2554) และวัลยา อ่ำหนองโพธิ์ (2557) ที่พบว่านักเรียนระดับประถมศึกษายังคงประสบปัญหาด้านการเขียนสะกดคำ และจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมทักษะดังกล่าวผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน การเขียนสะกดคำเป็นกระบวนการที่อาศัยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ประกอบขึ้นเป็นคำหรือพยางค์ตามหลักอักขรวิธีของภาษาไทย การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้ชัดเจนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การจัดระบบความคิด และความสามารถในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ (อัจฉรา เจนบุตร, 2554; วัลยา อ่ำหนองโพธิ์, 2557) อย่างไรก็ตาม จากการสอนจริงในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองโตง “สุรวิทยาคม” ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนยังมีปัญหาการเขียนสะกดคำหลายด้าน ซึ่งแบ่งเป็น 4 สาเหตุสำคัญ ได้แก่ 1) นักเรียนออกเสียงผิดโดยใช้ภาษาถิ่นแทนภาษาไทยมาตรฐาน ส่งผลให้สะกดคำไม่ถูกต้องและไม่ตรงตามหลักภาษา 2) นักเรียนไม่รู้ความหมายของคำ ทำให้การเขียนสะกดคำผิดและเข้าใจเนื้อหาผิดพลาด 3) นักเรียนไม่รู้หลักภาษาไทย เช่น มาตราตัวสะกด การใช้สระและวรรณยุกต์ ส่งผลให้การเขียนผิดรูปแบบมาตรฐาน 4) นักเรียนเห็นแบบอย่างการสะกดผิด จากเพื่อนหรือสื่อการเรียนรู้เก่า ทำให้ซึมซับความผิดพลาดเข้าสู่การเขียนของตน

ปัญหาเหล่านี้ไม่เพียงส่งผลต่อทักษะการเขียนสะกดคำเท่านั้น แต่ยังมีผลต่อการสื่อสาร ความเข้าใจเนื้อหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาอื่น ๆ ทำให้การจัดการเรียนการสอนแบบเดิมไม่สามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้เลือกใช้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งเป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การแข่งขันอย่างยุติธรรม และการเรียนรู้ผ่านการเล่น มีงานวิจัยสนับสนุนว่าการใช้เกมและกิจกรรมที่หลากหลายสามารถเพิ่มความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ(อัจฉรา เจนบุตร, 2554; วัลยา อ่ำหนองโพธิ์, 2557; กาญจนา สุขสมบัติ, 2563)

ดังนั้น การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมการแข่งขัน โดยใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” จึงมีความสำคัญและจำเป็นเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานของนักเรียนให้สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถสื่อสารความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนเป็นแนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนภาษาไทยที่สร้างสรรค์และเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมการแข่งขัน Team Games Tournament

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมการแข่งขัน Team Games Tournament

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมการแข่งขัน Team Games Tournament

การทบทวนวรรณกรรม(Literature Review)

แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำภาษาไทย

การเขียนสะกดคำเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของการใช้ภาษาไทย เนื่องจากเป็นกระบวนการถ่ายทอดความคิด ความรู้ และประสบการณ์ผ่านภาษาเขียนได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และมาตราตัวสะกดตามหลักอักขรวิธีของภาษาไทย เพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง วรรณี โสมประยูร (2554) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะทางภาษาไทยควรเริ่มจากการสร้างพื้นฐานด้านการอ่านและการเขียนที่ถูกต้อง โดยเฉพาะการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษา ขณะที่ ทวีศักดิ์ อุ่นจิตติกุล (2558) อธิบายว่า การเขียนสะกดคำที่ถูกต้องช่วยส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ การสื่อสาร และการเรียนรู้ในศาสตร์อื่น ๆ เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาและถ่ายทอดความรู้

แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและสนุกสนาน กาญจนา สุขสมบัติ (2563) กล่าวว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียน เพิ่มความสนใจต่อเนื้อหา และช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำความรู้ได้ดียิ่งขึ้น การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและพัฒนาทักษะทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้อาศัยแนวคิดของทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การใช้บอร์ดเกมจึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมได้อย่างมีความหมาย

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมการแข่งขัน (Team Games Tournament : TGT) ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกัน การสังเกต การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ คือ 1) เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ70 2) ประเมินคุณลักษณะอันประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัยความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนหลัง และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดม่วงอำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 16 คน ปีการศึกษา 2553 เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบรายกรณี (One Shot Case Study) เครื่องมือที่ใช้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา แบบทดสอบวัดผลการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\overline{x}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบOne Sample Test สรุปผลได้ดังนี้ 1) ผลทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 2) คุณลักษณะอันประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัยความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยมในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะดีเยี่ยมในด้านความมีวินัยเป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมา คือด้านความมุ่งมั่นในการทำงาน และด้านความซื่อสัตย์ เป็นลำดับสุดท้าย 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่านักเรียนเห็นด้วยมากในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับสุดท้าย

จุฑามาศ กันติ๊บ (2554) ได้วิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา 2) ศึกษาความคิดเห็นกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา2553 โรงเรียนอุดมวิทยา จังหวัดราชบุรี โดยการตัวอย่างที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล มีดังนี้ 1) แผนการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอว์2 ร่วมกับเกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้ 1) ค่าเฉลี่ย ($\overline{x}$) 2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 3) ค่าทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา มีความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียน รู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากเมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่านักเรียนเห็นด้วยมากในด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 1 รองลงมา ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับสุดท้าย

สารสิน เล็กเจริญ (2554) ได้วิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลทางการเรียนรู้ การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นเริ่มศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคทีมเกมการแข่งขันกับการสอนแบบปกติ มีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือคือเทคนิคทีมเกมการแข่งขันกับการสอนแบบปกติ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำต่อนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยการเรียนแบบร่วมมือคือเทคนิคTGT 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 ต่อการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคทีมเกมการแข่งขัน ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2/2553มีนักเรียน 120 คน จำนวน 2 ห้องเรียนห้องเรียนละ 60 คน โดยการสุ่มอย่างง่ายและจากสลากได้ห้องประถมศึกษาปีที่ 1/3 เป็นกลุ่มทดลองเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคทีมเกมการแข่งขันและได้ห้องประถมศึกษาปีที่ 1/4 เป็นกลุ่มควบคุมเรียนแบบปกติใช้เวลาทดลอง 11 ชั่วโมง โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 3)แบบทดสอบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคทีมเกมการแข่งขัน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติวิเคราะห์ 1) ค่าเฉลี่ย ($\overline{x}$) 2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 3) ค่าทดสอบทีแบบอิสระต่อกัน (t-test Independent) 4) ค่าทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน(Paired Samples t-test) 5) การวิเคราะห์ข้อมูลของเนื้อหา (Qualitative Content Analysis) สรุปผลการวิจัยได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT สูงกว่าที่ได้รับการสอน

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

แบบปกติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผ่านการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGTหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT อยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT มีความสนใจในการเรียนมีความสุขมีอิสระในการเรียน สมาชิก ทุกคนมีความรับผิดชอบในตนเอง ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีมีความเป็นกันเองมีความสามัคคีในหมู่เพื่อนและเกิดความมั่นใจในการเรียน

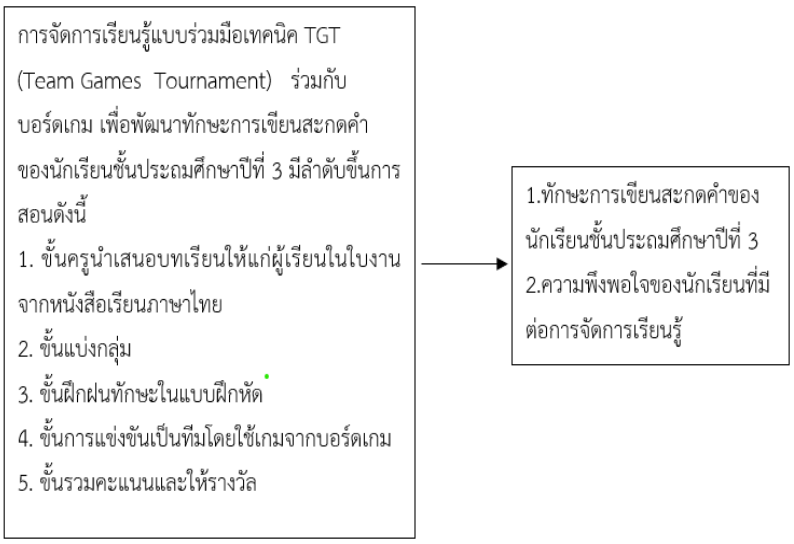
ธนพร ดวงพรกชกร (2559) ได้ศึกษาการวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมการแข่งขันร่วมกับแบบฝึกทักษะ 2) เพื่อวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGTร่วมกับแบบฝึก ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1)นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่อเงินอุปถัมภ์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2/2558 จำนวนนักเรียน 30 คน ผู้วิจัยได้ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย มีดังนี้ 1) แผนที่ใช้ในการวิจัยโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก 2)แบบทดสอบพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGTร่วมกับแบบฝึก การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติวิเคราะห์ 1)ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) 2) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 3) การทดสอบค่าทีแบบ Dependent Samples t-test 4) การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1) ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGTร่วมกับแบบฝึก สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกในภาพรวม มีความเห็นเชิงบวกอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การใช้เกมหรือบอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมการแข่งขัน (TGT) ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการทำงานร่วมกัน และความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน งานวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาและเทคนิค TGT สามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยได้ อย่างไรก็ตาม ยังพบการศึกษาที่นำบอร์ดเกมมาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในบริบท

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

ของโรงเรียนหนองโตง “สุรวิทยาคม” ค่อนข้างจำกัด ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดและผลการศึกษาดังกล่าวมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และดำเนินการวิจัยครั้งนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค Team Games Tournament ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตประชากรและเลือกกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนหนองโตง “สุรวิทยาคม” สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1

1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนหนองโตง “สุรวิทยาคม” สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 35 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบจัดการเรียนการสอน และพบว่านักเรียนมีปัญหาด้านการเขียนสะกดคำที่ควรได้รับการพัฒนา

1.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค Team Games Tournament (TGT)

ตัวแปรตาม ได้แก่

1) ทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค Team Games Tournament (TGT)

1.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เรื่อง “อ่านรู้คำ นำไปใช้” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมุ่งพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

2.1 บอร์ดเกมเรื่องการเขียนสะกดคำ

1) ออกแบบเพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2) ประกอบด้วยคำศัพท์ที่นักเรียนต้องฝึกสะกด

3) รูปแบบการสอนที่สนุกสนานและสร้างแรงจูงใจ

4) ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน มีค่า IOC 0.80–1.00

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค Team Games Tournament

1) เรื่อง “อ่านรู้คำ นำไปใช้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 แผน

2) ใช้เวลาสอน 1 คาบเรียน

3) ผ่านการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่า IOC 0.85–1.00

ตัวอย่างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นนำเสนอบทเรียน (Class Presentation) ครูนำเสนอเนื้อหาเรื่องการอ่านและเขียนสะกดคำ พร้อมใบงานประกอบเพื่อสร้างความเข้าใจเบื้องต้น

2. ขั้นแบ่งกลุ่ม (Teams) แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย 4–5 คน โดยผสมความสามารถ (เก่ง–กลาง–อ่อน) เพื่อให้เกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

3. ขั้นฝึกฝนทักษะ (Team Study) นักเรียนร่วมกันศึกษาและทำแบบฝึกหัด เพื่อนช่วยอธิบายเพื่อน และเตรียมตัวเข้าสู่การแข่งขัน

4. ขั้นการแข่งขัน (Tournament using Board Game) นักเรียนเล่นบอร์ดเกมเพื่อฝึกสะกดคำ จัดโต๊ะการแข่งขันตามระดับความสามารถเพื่อความยุติธรรม

5. ขั้นรวมคะแนนและให้รางวัล (Team Recognition) รวมคะแนนเป็นคะแนนกลุ่ม ประกาศผลและให้รางวัลหรือยกย่องกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดเพื่อสร้างแรงจูงใจ

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1) เรื่อง “อ่านรู้คำ นำไปใช้”

2) ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ความยากง่าย (p) 0.30–0.70

ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.25–0.60

ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

1) จำนวน 10 ข้อ ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale)

2) ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00

3) มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.89 แสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือวิจัยทุกฉบับผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย จำนวน 2 ท่าน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 ท่าน ผลการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) พบว่าทุกข้อมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ผ่านการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ โดยมีค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ในเกณฑ์เหมาะสม สามารถนำไปใช้วัดผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้ 1) ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT 3) แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มคละ

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

ความสามารถ 4) ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันภายในกลุ่ม 5) ทดสอบหลังเรียน 6) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

หมายเหตุ : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้เวลา 1 คาบเรียน เนื่องจากเป็นการทดลองใช้กิจกรรมต้นแบบ (Pilot Study) เพื่อศึกษาความเป็นไปได้และผลเบื้องต้นของการใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค Team Games Tournament (TGT) ในการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียน ก่อนนำไปพัฒนาและขยายผลในการจัดการเรียนรู้ระยะยาวต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ 1) ค่าเฉลี่ย (Mean) 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) 3) การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Paired t-test)

ผลการวิจัย (Research Results)

1. ผลการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT (Team Games Tournament)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT (Team Games Tournament) ตามขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเสนอบทเรียน(Class Presentation) 2) ขั้นแบ่งกลุ่ม (Teams) 3) ขั้นศึกษาร่วมกันภายในกลุ่ม (Team Study) 4) ขั้นแข่งขันด้วยบอร์ดเกม (Tournament) และ 5) ขั้นยกย่องและให้รางวัลกลุ่ม (Team Recognition) โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอ่านและเขียนสะกดคำผ่านกิจกรรมเกม การทำงานร่วมกับเพื่อน และการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ ส่งผลให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการจัดกิจกรรม

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างดำเนินกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก ให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่ม และสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้นตามลำดับ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมบอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT สามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.40 ± 1.65 คะแนน และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.37 ± 1.68 คะแนน ซึ่งเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 4.97 คะแนน และเมื่อทดสอบด้วยสถิติ Paired t-test พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 31.94$, $p < .001$)

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	∑D	$\bar{D}$	S.D.D	t	p
ก่อนเรียน	35	7.40	1.65	174	4.97	0.92	31.94**	.000
หลังเรียน	35	12.37	1.68	-	-	-	-	-

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT เท่ากับ 7.40 คะแนน (S.D. = 1.65) และหลังจัดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 12.37 คะแนน (S.D. = 1.68) หรือเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 4.97 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างด้วยสถิติ Paired t-test พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 31.94$, $p < .001$)

ทั้งนี้ ค่า S.D. หลังเรียน (1.68) สูงกว่าก่อนเรียน (1.65) แสดงให้เห็นว่าคะแนนของนักเรียนมีการกระจายตัวเพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย อย่างไรก็ตาม นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสูงขึ้นหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อคำนวณขนาดอิทธิพล (Effect Size) ด้วยค่า Cohen's d จากข้อมูลผลต่างคะแนนเฉลี่ย ($\bar{D} = 4.97$, S.D.D = 0.92) พบว่ามีค่า d = 5.40 ซึ่งถือเป็นขนาดอิทธิพลระดับสูงมาก (Very Large Effect Size) แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนอย่างชัดเจน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.11)

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้รายด้าน

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.68	0.12	มากที่สุด
ด้านสื่อบอร์ดเกมและแบบฝึกหัด	4.79	0.11	มากที่สุด
ด้านความเข้าใจและความสนใจต่อเนื้อหา	4.76	0.12	มากที่สุด
รวม	4.76	0.11	มากที่สุด

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านสื่อบอร์ดเกมและแบบฝึกหัดมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.79, S.D. = 0.11) รองลงมา คือ ด้านความเข้าใจและความสนใจต่อเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.12) และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.12) ตามลำดับ ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยและมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

1. การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT (Team Games Tournament)

ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT สามารถนำมาใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม โดยผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการสำคัญ ได้แก่ การนำเสนอบทเรียน การทำงานเป็นทีม การฝึกปฏิบัติร่วมกัน การแข่งขันผ่านบอร์ดเกม และการยกย่องความสำเร็จของกลุ่ม ส่งผลให้นักเรียนได้ฝึกอ่านและเขียนสะกดคำอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม

ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นกระบวนการที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรับผิดชอบต่อความสำเร็จของกลุ่ม สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ Slavin (1995) ที่กล่าวว่าการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มและการแข่งขันระหว่างกลุ่มสามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนได้

นอกจากนี้ การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เกิดความสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรา เจนบุตร (2554) ที่พบว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนพร ดวงพรกชกร (2559) ที่พบว่า การใช้สื่อเกมช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ผลการวิจัยครั้งนี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยส่วนใหญ่ที่รายงานว่า การใช้เกมร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถส่งเสริมทักษะทางภาษาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลองเพียง 1 คาบเรียน แต่ยังสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ซึ่งอาจเกิดจากการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัยและความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดกระบวนการเรียนรู้

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีขนาดอิทธิพลอยู่ในระดับสูงมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT สามารถพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลดังกล่าวอาจเนื่องมาจากนักเรียนได้รับการฝึกเขียนสะกดคำซ้ำหลายครั้งผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งการเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม การช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อน และการแข่งขันผ่านบอร์ดเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรา เจนบุตร (2554) และ ธนพร ดวงพรกชกร (2559) ที่พบว่า การใช้เกมทางการศึกษาสามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งพบว่าการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและสามารถพัฒนาทักษะทางวิชาการได้ดีขึ้น

อย่างไรก็ตาม ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนเล็กน้อย (1.68 และ 1.65 ตามลำดับ) แสดงให้เห็นว่าระดับการพัฒนาของนักเรียนแต่ละคนอาจแตกต่างกันบ้าง แต่คะแนนเฉลี่ยโดยรวมที่เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ได้รับการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค TGT

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านสื่อบอร์ดเกมและแบบฝึกหัดที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบอร์ดเกมเป็นสื่อที่มีความแปลกใหม่ สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนระดับประถมศึกษา และช่วยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้จากการท่องจำมาเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่น

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมตามรูปแบบ TGT ยังช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม และการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสำเร็จของตนเองและของกลุ่ม ส่งผลให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรา เจนบุตร (2554) และ ธนพร ดวงพรกชกร (2559) ที่พบว่าการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถเพิ่มความสนใจ ความสนุกสนาน และความพึงพอใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนในการวิจัยครั้งนี้อยู่ในระดับใกล้เคียงกับผลการศึกษาส่วนใหญ่ที่ใช้เกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนสามารถนำบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาภาษาไทยเรื่องอื่นได้

1.2 ควรจัดกลุ่มคละความสามารถเพื่อให้เกิดการช่วยเหลือกันในการเรียน

1.3 ควรใช้กิจกรรมเกมควบคู่กับการสรุปความรู้ทุกครั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจชัดเจน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทดลองกับนักเรียนระดับชั้นอื่น

2.2 ควรเปรียบเทียบกับเทคนิคการสอนรูปแบบอื่น

2.3 ควรเพิ่มระยะเวลาการทดลองเพื่อดูผลระยะยาว

เอกสารอ้างอิง (References)

กรมวิชาการ. (2545). *การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.* กระทรวงศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560).* โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กาญจนา สุขสมบัติ. (2563). *การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ.* มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

จุฑามาศ กันติ๊บ. (2554). *การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทวีศักดิ์ อุ่นจิตติกุล. (2558). *หลักภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร.* มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ธนพร ดวงพรกชกร. (2559). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

ประไพ สุวรรณสารคุณ. (2553). *การพัฒนาทักษะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วรรณี โสมประยูร. (2554). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา.* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัลยา อ่ำหนองโพธิ์. (2557). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับประถมศึกษา.* มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สารสิน เล็กเจริญ. (2554). *การเปรียบเทียบผลทางการเรียนรู้การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคทีมเกมการแข่งขันกับการสอนแบบปกติ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมพงษ์ ศรีพยาต. (2553). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียน.* มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อัจฉรา เจนบุตร. (2554). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนระดับประถมศึกษา.* มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

Citation : บัวชมภู อุดรพันธ์, สิริลักษณ์ บุ้งทอง และวิภาวัณย์ สาระทรัพย์. (2569). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ((Team Games Tournament)) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226

Citation : Audornphan, B., Boongthong S., & Sarasup, W. (2026). Development of Spelling Skills Using Board Games Integrated with Cooperative Learning Through the TGT (Team Games Tournament) Technique for Grade 3 Students. *Journal of Humanities and Social Sciences, Surindra Rajabhat University*, 28(1), e302226. https://doi.org/10.65205/jhssrru.2026.e302226