

ประสิทธิผลการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตต่อความรู้คำศัพท์และแรงจูงใจการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

The Effectiveness of Using Quizlet Online Flashcards on Vocabulary
Knowledge and the English Learning Motivation of EFL University Students

ณัฐทิชา เสียงหวาน¹

Natthicha Siangwan

Receive December 26, 2024; Retrieved March 30, 2025; Accepted March 31, 2025

บทคัดย่อ

การเรียนรู้คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่านักศึกษาระดับอุดมศึกษาประสบปัญหาด้านความรู้คำศัพท์ที่ไม่เพียงพอต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังขาดกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพและแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่ำ ผลการศึกษาวิจัยในระดับสากลยืนยันถึงความสัมพันธ์โดยตรงระหว่างความรู้ด้านคำศัพท์กับความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต และศึกษาความคิดเห็นและแรงจูงใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เครื่องมือดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วยแบบทดสอบวัดความรู้คำศัพท์ก่อนและหลังเรียน แบบสอบถามความคิดเห็น และแบบสัมภาษณ์เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยบัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักศึกษามีความคิดเห็นในระดับปานกลางต่อการใช้เครื่องมือดังกล่าว โดยส่วนใหญ่รู้สึกสนุกกับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมนี้ ช่วยให้สามารถเรียนรู้ จดจำ และทบทวนคำศัพท์ได้ดีขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านบรรยากาศที่น่าสนใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน นอกจากนี้ นักศึกษาเสนอแนะการใช้กิจกรรมดังกล่าวในห้องเรียนต่อไป เพราะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาการสอนในวิชาอื่น

คำสำคัญ: บัตรคำศัพท์ออนไลน์, ควิซเลต, การเรียนรู้คำศัพท์, แรงจูงใจในการเรียนรู้,
ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

¹สาขาวิชาภาษาอังกฤษ-ศึกษาทั่วไป คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

Department of English-General Studies, Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of
Technology Rattanakosin

Email: natthicha.sia@rmutr.ac.th



Abstract

Vocabulary acquisition is a fundamental component in developing English language skills. However, studies show that higher education students face challenges with insufficient vocabulary knowledge for everyday communication, lack effective vocabulary learning strategies, and demonstrate low learning motivation. International research confirms a direct correlation between vocabulary knowledge and success in foreign language learning. This study aimed to compare English vocabulary learning achievement before and after using Quizlet online flashcards and to examine students' opinions and motivation regarding the use of this tool. The sample consisted of 31 second-year undergraduate students from Poh-Chang Academy of Arts, Rajamangala University of Technology Rattanakosin. The instruments for data collection included pre- and post-vocabulary knowledge tests, a questionnaire on opinions, and interviews to study learning motivation. The research findings revealed that post-test scores after learning with Quizlet online flashcards were significantly higher than pre-test scores at the 0.05 level of statistical significance. Students expressed moderate opinions about the tool, with most reporting enjoyment in learning through this activity, improved ability to learn, remember, and review vocabulary, and enhanced learning motivation through an engaging atmosphere and classroom participation. Additionally, students suggested continued use of this activity in the classroom because it increases vocabulary learning efficiency without impacting teaching time in other subjects.

Keywords: Online flashcard, Quizlet, Vocabulary learning, Learning motivation, English as a Foreign Language

บทนำ

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับมหาวิทยาลัยประกอบด้วยทักษะพื้นฐาน 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยแต่ละทักษะต้องอาศัยองค์ประกอบทางภาษา เช่น โครงสร้างประโยค คำศัพท์ การออกเสียง และการสะกดคำ ทั้งนี้ความรู้ด้านคำศัพท์ถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านหลักสู่ตรรกะกลุ่มวิชาภาษา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2563) ได้กำหนดจุดประสงค์ในรายวิชาภาษาอังกฤษทั่วไปไว้ว่า "เพื่อให้รู้และเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับพื้นฐาน และสามารถฟัง พูด อ่าน เขียนได้ในระดับพื้นฐาน พร้อมทั้งมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร" จากประสบการณ์การสอน ผู้วิจัยพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ (พื้นที่วิทยาลัยเพาะช่าง) มีความสามารถทางภาษาอังกฤษใน



ระดับเริ่มต้น และมีคลังคำศัพท์ไม่เพียงพอต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน แม้นักศึกษาจะมีความต้องการพัฒนาความรู้คำศัพท์ แต่ยังขาดความรู้เกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและแรงจูงใจในการเรียน งานวิจัยด้านการสอนภาษาอังกฤษพบว่าความรู้คำศัพท์ภาษาที่สองหรือภาษาอังกฤษส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญ (Qian, D., 1999; Zareva, A., et al. (2005) Beglar, D., & Hunt, A. (2005) ระบุว่าการเรียนรู้คำศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศ สอดคล้องกับ Nation, I. S. P. (2001) ที่เน้นย้ำว่าผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับคำแนะนำในการเรียนรู้คำศัพท์อย่างเป็นระบบเพื่อป้องกันความท้อแท้และรักษาแรงจูงใจในการเรียน แม้จะมีงานวิจัยในประเทศไทยเกี่ยวกับการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต (Quizlet) ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่ส่วนใหญ่มุ่งเน้นศึกษาด้านความคิดเห็นและทัศนคติ โดยมีงานวิจัยจำนวนน้อยที่ศึกษาทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพ

การวิจัยนี้ศึกษาปัญหาด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ (พื้นที่วิทยาลัยเพาะช่าง) ซึ่งมีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับเริ่มต้นและมีคลังคำศัพท์ไม่เพียงพอต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยประเด็นปัญหาสำคัญที่ต้องการศึกษาประกอบด้วย การศึกษาผลของการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต (Quizlet) ที่มีต่อการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษา การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของวิธีการเรียนรู้คำศัพท์แบบเป็นระบบผ่านเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการขาดแรงจูงใจและความท้อแท้ในการเรียนรู้คำศัพท์ การศึกษาทั้งในด้านปริมาณ (ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน) และเชิงคุณภาพ (แรงจูงใจ) เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ งานวิจัยนี้มีความสำคัญเนื่องจากการรู้คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน และสอดคล้องกับจุดประสงค์ของหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับพื้นฐานควบคู่กับการสร้างเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ทั้งนี้ ผลการวิจัยที่ได้จะช่วยเติมเต็มช่องว่างทางวิชาการของงานวิจัยในประเทศไทยโดยครอบคลุมทั้งมิติเชิงปริมาณและคุณภาพเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับอุดมศึกษา ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน โดยศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ก่อนและหลังเรียน ควบคู่กับการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนผ่านการใช้ควิซเลต เพื่อเติมเต็มช่องว่างในงานวิจัยที่ผ่านมาและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบผลการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตก่อนเรียนและหลังเรียน
2. ศึกษาแรงจูงใจของผู้เรียนหลังจากได้เรียนคำศัพท์โดยใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์



ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยบัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้คำศัพท์ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

การทบทวนวรรณกรรม และแนวคิด

การเรียนรู้การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Schmitt, N. (2000) แบ่งการเรียนรู้คำศัพท์ออกเป็นสองประเภท คือ การเรียนรู้แบบตั้งใจ (intentional learning) และการเรียนรู้แบบบังเอิญ (incidental learning) โดยการเรียนรู้แบบตั้งใจเน้นการเรียนรู้คำศัพท์โดยตรงโดยไม่มีบริบท เช่น การใช้บัตรคำศัพท์ที่มีคำภาษาอังกฤษและคำแปลหรือคำนิยาม ปัจจุบันการเรียนรู้แบบตั้งใจได้พัฒนาไปสู่การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและอุปกรณ์มือถือที่ผสมผสานทั้งภาพและเสียง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนภาษาในบริบทที่หลากหลายทั้งการเขียนและการพูด Elgort, I. (2011) พบว่าการเรียนรู้คำศัพท์แบบตั้งใจผ่านรายการคำศัพท์และบัตรคำศัพท์เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากสามารถปรับให้เข้ากับเป้าหมายและรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาความสามารถในการดึงข้อมูลความรู้และความแม่นยำในการใช้คำศัพท์ในเวลาจำกัด การที่ผู้เรียนได้เห็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (L2) บนด้านหน้าบัตรคำ และคำแปลภาษาไทย (L1) บนด้านหลัง ช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างภาษาทั้งสองและการเรียนรู้องค์ประกอบสำคัญของคำศัพท์ตามแนวคิดของ Nation, I. S. P. (2001) ได้แก่ รูปแบบ ความหมาย และการใช้ (form, meaning and use)

ในส่วนของการเรียนรู้แบบบังเอิญ Schmitt, N. (2000) อธิบายว่าเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านบริบท เช่น การอ่านบทความต่างๆ ซึ่งเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีพื้นฐานภาษาอังกฤษในระดับสูงมากกว่าผู้เริ่มต้น Ahmad, J. (2012) พบว่าการเรียนรู้แบบบังเอิญช่วยส่งเสริมกระบวนการคิดและความคงทนในการจำคำศัพท์ เนื่องจากผู้เรียนต้องถอดรหัสความหมายผ่านบริบท นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจไวยากรณ์ คำที่มีกปรากฏร่วมกัน (collocations) และความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์กับบริบท สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการเรียนรู้คำศัพท์ของ Nation, I. S. P. (2001) ที่ครอบคลุมทั้งด้านรูปแบบ ความหมาย และการใช้ดังข้อมูลในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การรู้คำศัพท์ (Nation, I. S. P., 2001)

รูปแบบ	พูด	R	คำศัพท์ออกเสียงว่าอะไร
		P	คำศัพท์ออกเสียงอย่างไร
	เขียน	R	คำศัพท์หน้าตาเป็นอย่างไร
		P	คำศัพท์เขียนและสะกดว่าอย่างไร
	ส่วนของคำ	R	ส่วนใดของคำศัพท์ที่ทำให้จำได้
		P	ส่วนใดของคำศัพท์ที่ต้องแสดงความหมาย
ความหมาย	รูปแบบและความหมาย	R	คำศัพท์สื่อความหมายว่าอะไร



	P	รูปแบบคำศัพท์ใดที่สามารถใช้สื่อความหมาย
แนวคิดและการอ้างอิง	R	แนวคิดของคำศัพท์นั้นคืออะไร
	P	แนวคิดสามารถอ้างอิงถึงสิ่งใด
การเชื่อมโยง	R	คำศัพท์ทำให้นึกถึงคำศัพท์อื่นว่าอะไร
	P	คำศัพท์อื่นสามารถใช้แทนคำศัพท์นี้ได้หรือไม่
การใช้	R	คำศัพท์ปรากฏในรูปแบบใด
หน้าที่ด้านไวยากรณ์	P	ต้องใช้คำศัพท์กับรูปแบบใด
คำศัพท์ปรากฏรวม	R	คำศัพท์คำใดหรือประเภทใดที่ปรากฏรวม
	P	คำศัพท์คำใดหรือประเภทใดที่ต้องใช้กับคำนั้น
ข้อจำกัดการใช้	R	คาดหวังว่าคำศัพท์พบได้ที่ไหน เมื่อไร บ่อยแค่ไหน
	P	คำศัพท์ใช้ได้ที่ไหน เมื่อไร บ่อยแค่ไหน

*R หมายถึง Receptive vocabulary คำศัพท์เพื่อการรับรู้

*P หมายถึง Productive vocabulary คำศัพท์เพื่อการสื่อสาร

ตารางที่ 1 อธิบายถึงองค์ประกอบที่ครอบคลุมที่สุดของความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ การรู้คำศัพท์ประกอบด้วยความรู้หลัก 3 ด้าน ได้แก่ รูปแบบ ความหมาย และการใช้ ความรู้ด้านรูปแบบครอบคลุมความสามารถในการระบุองค์ประกอบทางเสียงและหน่วยคำของคำทั้งในรูปแบบเขียนและพูด ส่วนความรู้ด้านความหมายเกี่ยวข้องกับความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและความหมาย แนวคิดและสิ่งอ้างอิง รวมถึงเครือข่ายคำศัพท์ (ความสัมพันธ์ระหว่างคำ) และความรู้ด้านการใช้ อธิบายถึงบริบทที่คำแต่ละคำสามารถนำไปใช้ได้ และคำอื่น ๆ ที่มักปรากฏร่วมกัน

ตัวอย่างเช่น หากคำเป็นคำคุณศัพท์ โดยทั่วไปจะตามด้วยคำนามหรือตามหลังคำกริยา *be* หากเป็นคำนาม ก็มักจะมีคำนำหน้านามนำหน้า นอกจากนี้ คำศัพท์บางคำมักปรากฏร่วมกันในขณะที่คำอื่นๆ ไม่ได้ปรากฏร่วมกัน เช่น *be familiar with*, *be similar to* ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องเข้าใจลักษณะเฉพาะของคำนั้นๆ เนื่องจากการใช้อาจเกี่ยวข้องกับหน้าที่ทางไวยากรณ์ที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสมในบางครั้ง

จึงเห็นได้ว่ามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ 9 ด้านที่แตกต่างกันแต่มีความเกี่ยวข้องกัน โดยแต่ละด้านแบ่งออกเป็นระดับความเชี่ยวชาญแบบรับรู้ (Receptive - R) และแบบผลิต (Productive - P) ความรู้คำศัพท์แบบรับรู้หมายถึงความสามารถในการจดจำรูปแบบและความหมายต่างๆ ของคำ ในขณะที่ความรู้คำศัพท์แบบผลิตคือความสามารถในการระลึกและเรียกใช้รูปแบบและความหมายของคำ และใช้ได้อย่างเหมาะสมตามบริบท

แรงจูงใจในการเรียนรู้

แรงจูงใจในการเรียนรู้แบ่งออกเป็นสองประเภทหลัก คือ แรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก Legault, L. (2016) อธิบายว่าแรงจูงใจภายในเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความพึงพอใจหรือความสนุกสนานตาม



ธรรมชาติ โดยไม่ได้คาดหวังผลตอบแทนภายนอก แรงจูงใจประเภทนี้เกิดจากความต้องการที่จะค้นพบสิ่งใหม่ ความท้าทาย และการพัฒนาตนเอง Brown, H. D. (2001) เน้นย้ำว่ารางวัลที่ทรงพลังที่สุดคือรางวัลที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน เนื่องจากพฤติกรรมมีรากฐานมาจากความต้องการภายในตัวบุคคล ในด้านแรงจูงใจภายนอก Dornyei, Z. (2001) ได้แบ่งประเภทไว้ 4 ลักษณะ ได้แก่:

1. External Regulation: แรงจูงใจที่มาจากปัจจัยภายนอก เช่น รางวัลหรือการลงโทษ
2. Introjected Regulation: แรงจูงใจที่เกิดจากการยอมรับกฎเกณฑ์ภายนอกเพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกผิด

3. Identified Regulation: แรงจูงใจที่เกิดจากการตระหนักในคุณค่าและประโยชน์ของกิจกรรม

4. Integrated Regulation: แรงจูงใจที่เชื่อมโยงกับค่านิยม ความจำเป็น และอัตลักษณ์ของบุคคล

Wentzel, K. R. และ Brophy, J. E. (2009) กล่าวว่าแรงจูงใจมีผลต่อระดับความตั้งใจและความพยายามของผู้เรียน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อสมรรถภาพและความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ การใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต สามารถเสริมสร้างทั้งแรงจูงใจภายในและภายนอก โดย Ryan, R. M. และ Deci, E. L. (2000) พบว่ากิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การจำและสะกดคำศัพท์ ช่วยสร้างความสนุกและความมั่นใจในการเรียนรู้ (แรงจูงใจภายใน) ขณะที่ระบบการให้คะแนนและการประเมินตนเองช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งเป้าหมายที่สูงขึ้น (แรงจูงใจภายนอก)

บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต

แอปพลิเคชันควิซเลต เป็นที่รู้จักในฐานะบัตรคำศัพท์ออนไลน์ ที่สามารถใช้งานได้ทั้งผ่านคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันควิซเลตจัดเป็นบัตรคำอิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอบัตรภาพผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น สมาร์ทโฟน ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบและความหมายของคำศัพท์ไปพร้อมกัน Nation (2001) กล่าวว่า การแสดงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและความหมายของคำศัพท์ผ่านบัตรคำมีความสำคัญอย่างมาก ดังนั้นควิซเลตช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างรูปแบบ (form) และความหมาย (meaning) ของคำศัพท์ได้อย่างง่ายดาย ผ่านการใช้บัตรคำอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน



ตารางที่ 2 ข้อมูลโหมดการเรียนรู้ในแอปพลิเคชันบัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต

โหมดการเรียนรู้	คำอธิบาย
Learn	คำศัพท์และความหมายสามารถเรียนรู้ผ่านคำถามแบบปรนัยและแบบเขียนตอบ โดยคำถามจะเรียงลำดับจากง่ายไปยาก
Flashcard	บัตรคำอิเล็กทรอนิกส์แสดงคำศัพท์ซึ่งผู้เรียนสามารถพลิกดูได้โดยการคลิกเมาส์หรือสัมผัสหน้าจอเพื่อแสดงคำนิยามหรือรูปภาพที่อธิบายคำศัพท์นั้น
Write	ผู้เรียนเขียนคำนิยามสำหรับคำศัพท์หรือรูปภาพที่ปรากฏ โดยสามารถทำซ้ำได้หากทำผิดพลาด
Spell	ผู้เรียนจะต้องพิมพ์สิ่งที่ได้ยินจากเสียงที่เปิดให้ฟัง หากสะกดผิด ระบบจะอ่านออกเสียงที่ละตัวอักษรพร้อมแสดงคำตอบที่ถูกต้องบนหน้าจอ
Test	การทดสอบประกอบด้วยคำถาม 4 รูปแบบ ได้แก่ การเขียนตอบ ปรนัย การจับคู่ และถูกผิด คำถามจะอิงตามชุดการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถตรวจสอบคะแนนที่ได้และคำตอบที่ถูกต้องสำหรับข้อที่ตอบผิดได้
Match	เกมที่ผู้เรียนต้องจับคู่คำศัพท์กับคำนิยาม (หรือรูปภาพที่สอดคล้องกัน) ให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ เมื่อเล่นเสร็จแล้ว แอปพลิเคชันจะแสดงคะแนนและอันดับเทียบกับผู้เรียนคนอื่น ๆ
Gravity	ในเกมนี้ ผู้เรียนต้องพิมพ์คำศัพท์ที่สอดคล้องกับคำนิยามก่อนที่ดาวเคราะห์น้อยจะตกลงมาและชนกับดาวเคราะห์
Live	โหมดนี้ต้องการผู้เล่น 4 คนขึ้นไป โดยทุกคนจะเชื่อมต่อกับ http://Quizlet.com/live และต้องป้อนรหัสเพื่อเข้าห้องเฉพาะ จากนั้นผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจะต้องตอบคำถามปรนัยที่อิงตามชุดการเรียนรู้ผ่านคอมพิวเตอร์ของตน พวกเขาต้องร่วมมือกันเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้อง เนื่องจากคำตอบจะกระจายอยู่ในอุปกรณ์ต่างๆ แบบสุ่ม กลุ่มที่เล่นเกมจบเป็นกลุ่มแรกจะเป็นผู้ชนะ

ในตารางที่ 2 อธิบายถึงโหมดการเรียนรู้ในควิซเลต ผู้ใช้สามารถออกแบบโหมดการเรียนรู้หรือชุดการศึกษาของตนเองได้ ผู้ใช้สามารถเลือกคำศัพท์ใด ๆ ตามวัตถุประสงค์เฉพาะและนำมาใส่ในโหมดตามความเหมาะสม นอกจากนี้ ในแต่ละโหมดที่สร้างขึ้นยังมีการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น บัตรคำ เกม (เกมจับคู่และเกม Gravity) แบบทดสอบ และกิจกรรมความร่วมมือ ในโหมดบัตรคำ ผู้ใช้สามารถเห็นคำศัพท์พร้อมความหมายและรูปภาพประกอบ ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคการสอนคำศัพท์ นอกจากนี้ ผู้ใช้ยังสามารถฟังการออกเสียงของคำศัพท์ในโหมดการเรียนรู้ได้ด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้เรียนจะได้รับความช่วยเหลือในการจดจำและเชี่ยวชาญเนื้อหาการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยเฉพาะคำศัพท์ใหม่ผ่านการใช้ควิซเลต



งานวิจัยจำนวนมากค้นพบประสิทธิภาพของควิซเลตในการพัฒนาความรู้คำศัพท์และแรงจูงใจ Dizon, G. (2016) พบว่านักศึกษาญี่ปุ่นที่เรียนภาษาอังกฤษมีความรู้คำศัพท์วิชาการเพิ่มขึ้นหลังใช้ควิซเลต และพบว่าการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตออนไลน์นั้น มีประโยชน์ สะดวกต่อการใช้งาน และสามารถใช้เรียนรู้คำศัพท์นอกเวลาเรียน อีกทั้งต้องการให้ใช้ควิซเลตในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อไป Sanosi, A. (2018) ได้แบ่งกลุ่มนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยจำนวน 42 คนที่มีระดับความรู้ภาษาอังกฤษในระดับเบื้องต้นออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่กลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลองที่ใช้ควิซเลตในการเรียนรู้คำศัพท์ กลุ่มที่ใช้ควิซเลตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม นอกจากนี้โหมด Live ในควิซเลตสร้างเสริมบรรยากาศให้นักศึกษาเกิดความต้องการแข่งขันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนในการตอบคำถามนำไปสู่การเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Active learning) สอดคล้องกับ Waluyo, B. และ Bucol, J. L. (2021) ที่พบว่านักศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในประเทศไทย จำนวน 65 คนซึ่งมีระดับความรู้ภาษาอังกฤษค่อนข้างจำกัดที่ลงเรียนปรับพื้นฐานวิชาภาษาอังกฤษมีคะแนนทดสอบคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ หลังจากใช้ควิซเลตในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาการจำนวนระดับ CEFR A1-A2 500 คำนอกเวลาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นวิธีที่เสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองและทำให้เกิดการเรียนการสอนแบบเกม (Gamification) ในการศึกษาด้านแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต Muthumaniraja, S. (2020) ได้มอบหมายให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งประกอบด้วยนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 จำนวน 20 คนในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ณ ประเทศญี่ปุ่น ใช้ควิซเลตเพื่อทบทวนคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีความรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้น ข้อมูลจากแบบสอบถามพบว่านักศึกษา 100% รู้สึกสนุกกับการเรียนและ 88.2% เชื่อว่าเรียนได้ดีขึ้น Setiawan, M. R. และ Wiedarti, P. (2020) ยืนยันว่ากลุ่มผู้เรียนที่ใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตมีความกระตือรือร้นและสนใจเรียนมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ใช้บัตรคำศัพท์ดังกล่าว ควิซเลตสามารถลดความเบื่อในการเรียนได้เนื่องจากส่งเสริมบรรยากาศการแข่งขันระหว่างผู้เรียน เช่น ผู้เรียนต้องการจับคู่ความหมายของคำศัพท์ที่ถูกต้องอย่างรวดเร็วมากที่สุดเพื่อชนะเพื่อนร่วมชั้นเรียน และต้องการที่จะตอบคำถามเพื่อจบเกมได้อย่างรวดเร็วมากขึ้นและได้คะแนนมากขึ้น ขณะที่ Sangtuptim, N. (2018) ดำเนินการทดลองกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 62 คน ในโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี ประเทศไทย ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาในภาคฤดูร้อนเพื่อเตรียมความพร้อมในการสอบและใช้ควิซเลตในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นเวลา 35 วัน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้ควิซเลตเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้คำศัพท์ โหมดในควิซเลตที่ชอบมากที่สุดคือโหมด Match เนื่องจากนักเรียนสามารถมีโอกาสท้าทายเพื่อนเพื่อการแข่งขัน ควิซเลตสามารถใช้ได้ทุกที่ ทุกเวลา สามารถใช้ทบทวนคำศัพท์ซ้ำได้ตามที่ต้องการ และสามารถใช้โหมด Test ในการประเมินความรู้คำศัพท์ของตนเองได้อีกด้วย อย่างไรก็ตามนักเรียนไม่พึงพอใจกับโหมด Write เนื่องจากต้องใส่ข้อมูลจำนวนมากเกินไปเพื่อตอบคำถาม

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ โดยวัดผลจากคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์และระดับความพึงพอใจของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ใช้วิธีการแบบ



ผสมผสาน (mixed methods research) ซึ่งรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านควิซเลตในบริบทของประเทศไทยยังมีจำนวนจำกัด ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความมุ่งหมายที่จะศึกษาผลของการใช้ควิซเลตในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัย โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งในเชิงปริมาณ (ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนรู้) และเชิงคุณภาพ (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและลุ่มลึกมากยิ่งขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต ในการเรียนภาษาอังกฤษระดับอุดมศึกษา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 31 คน ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล ภาคการศึกษาที่ 1/2564 วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายจากประชากรทั้งหมด 37 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน โดยเครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบความรู้คำศัพท์ก่อนและหลังเรียน แบบสอบถามความคิดเห็น และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ที่ปรับปรุงจากงานวิจัยของ Skattenborg, V. (2020) เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษในระดับอุดมศึกษาจำนวน 3 ท่าน ผ่านการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ส่วนความเชื่อมั่นของแบบทดสอบได้มาจากการทดลองใช้กับนักศึกษาจำนวน 15 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยสูตร Kuder-Richardson (KR20) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.94 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 0.70

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การทดลองดำเนินการเป็นเวลา 4 สัปดาห์ รวม 12 ชั่วโมง โดยใช้บทเรียนจากหนังสือ Four Corner Level 2 Second Edition ผู้เรียนได้ฝึกการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านระบบต่างๆ ของควิซเลต ได้แก่ Flashcard, Learn, Write, Spell, Test และ Match รวมถึงการแข่งขันจับคู่คำศัพท์ในโหมด Live การเก็บข้อมูลแบ่งเป็นสามระยะ คือ ก่อนทดลอง ระหว่างทดลอง และหลังทดลอง โดยในขั้นหลังทดลองมีการทดสอบความรู้คำศัพท์ผ่าน Google Form สำรวจทัศนคติและแรงจูงใจ และสัมภาษณ์กลุ่มอาสาสมัครผ่านโปรแกรม Zoom ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์ทั้งในเชิงปริมาณด้วยวิธีทางสถิติและเชิงคุณภาพจากการวิเคราะห์เนื้อหาการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคิดเห็นต่อการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต ในกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยนำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบัตรคำศัพท์ออนไลน์มาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) พร้อมทั้ง



เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการสอนด้วยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Paired Sample T-Test นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการใช้อัตราคำศัพท์ออนไลน์โดยใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ถอดรหัสข้อมูลจากผลสัมฤทธิ์ทั้งโครงสร้างเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และจัดหมวดหมู่ข้อมูลเพื่อสรุปผล

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้อัตราคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	31	7.00	27.00	19.6774	5.27502
Posttest	31	20.00	30.00	25.3871	2.80092
Valid N (listwise)	31				

จากตารางที่ 3 จะเห็นว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ใช้อัตราคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต มีคะแนนเฉลี่ยของความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนเท่ากับ 19.68 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.28 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.39 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.80 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนการเรียน

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบแบบ Paired Sample T-Test ของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้อัตราคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต

						Sig.	
Paired Differences						t	df (2-tailed)
95% Confidence							
Std. Interval of the							
Std. Error Difference							
Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper			
Posttest - Pretest	5.70968	5.38017	.96631	3.73621	7.68314	5.909	30 .000

จากตารางที่ 4 พบว่าการทดสอบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ได้ค่า t เท่ากับ 5.909 และค่า P-value เท่ากับ 0.000 ซึ่งค่า P-Value ที่ได้มีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ 0.05 แสดงว่าคะแนนทดสอบคำศัพท์ก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาด้วยอัตราคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตไม่แตกต่าง สรุปได้ว่าความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ใช้อัตราคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความคิดเห็นและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างหลังจากการเรียนรู้โดยใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์กลุ่ม โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง มีข้อมูลรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลต

ข้อ	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1	ควิซเลตพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของฉัน	3.68	0.60	ปานกลาง
2	ควิซเลตทำให้ฉันเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างรวดเร็ว	4.00	0.77	เห็นด้วย
3	เมื่อเรียนด้วยควิซเลต การจัดอันดับในเกมควิซเลต (โหมด Match และ Gravity) ทำให้อยากเรียนมากขึ้น	3.87	0.67	ปานกลาง
4	ฉันรู้สึกสนุกที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในควิซเลต	3.84	0.73	ปานกลาง
5	ฉันใช้ควิซเลตมากขึ้นเพื่อจะชนะเลิศในแต่ละรายการในโหมดจับคู่บัตรคำศัพท์	3.61	0.80	ปานกลาง
6	ฉันใช้ควิซเลตมากขึ้นเพื่อจะชนะเลิศในแต่ละรายการในโหมด gravity	3.52	0.81	ปานกลาง
7	ควิซเลตเป็นวิธีที่ง่ายในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3.84	0.78	ปานกลาง
8	ฉันใช้ควิซเลตเพื่อเพิ่มเกรดวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	3.94	0.68	ปานกลาง
9	ถ้ามีโอกาสในอนาคตฉันต้องการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยควิซเลต	3.65	0.98	ปานกลาง
10	ฉันจะแนะนำควิซเลตให้เพื่อนๆที่ไม่รู้จักแอปนี้	3.65	0.91	ปานกลาง
รวม		3.76	0.62	ปานกลาง

จากตารางที่ 5 จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพบว่า ภาพรวมมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.76$, S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าควิซเลตทำให้เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างรวดเร็ว ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.77) รองลงมาคือ นักศึกษาเชื่อในการใช้ควิซเลตเพื่อเพิ่มเกรดวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 0.68) นักศึกษาเชื่อว่าเมื่อเรียนด้วยควิซเลต การจัดอันดับในเกมค



วิชเลต (โหมด Match และ Gravity) ทำให้อยากเรียนมากขึ้น ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.67) นักศึกษารู้สึกสนุกที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในควิชเลต ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = 0.73) และเชื่อว่าควิชเลตเป็นวิธีที่ง่ายในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = 0.78) นักศึกษาเชื่อว่าควิชเลตพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = 0.60) ถ้ามีโอกาสในอนาคตนักศึกษาต้องการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยควิชเลต ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = 0.98) และจะแนะนำควิชเลตให้เพื่อนๆที่ไม่รู้จักแอปนี้ ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = 0.91) นักศึกษาใช้ควิชเลตมากขึ้นเพื่อจะชนะเลิศในแต่ละรายการในโหมดจับคู่บัตรคำศัพท์ ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 0.80) และนักศึกษาก็ใช้ควิชเลตมากขึ้นเพื่อจะชนะเลิศในแต่ละรายการในโหมด gravity ($\bar{X} = 3.52$, S.D. = 0.81) ตามลำดับ

ความคิดเห็นเพิ่มเติมที่มีต่อการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิชเลตเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ได้จากแบบสอบถามปลายเปิด สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. การเรียนโดยใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิชเลตทำให้นักศึกษาสนุกสนานกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
2. นักศึกษามีโอกาสได้เรียนรู้และจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น

ผู้วิจัยได้มีการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นและแรงจูงใจในการเรียนรู้จากการสัมภาษณ์กลุ่มจากนักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน โดยคัดเลือกจากความสมัครใจ โดยผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาแล้วนำเสนอแบบพรรณนาความ มีรายละเอียดดังนี้

ผู้ให้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นสรุปได้ว่า โดยปกตินักศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการดูภาพยนตร์ การฟังเพลง การเล่นเกม การใช้แอปพลิเคชันช่วยเรียนภาษา การท่องคำศัพท์และการจดคำศัพท์ จากข้อมูลสัมภาษณ์นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นต่อการเรียนรู้คำศัพท์ของตนเองไว้ดังนี้ นักศึกษาเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการดูภาพยนตร์เพราะสนุก การดูซ้ำหรือได้ยิน ได้เห็นประโยคซ้ำจะช่วยให้การจำคำศัพท์มากขึ้น การฟังเพลงให้รู้สึกเพลิดเพลินในการเรียนรู้คำศัพท์และประโยคพูดเพิ่มขึ้น แอปพลิเคชันช่วยให้จำศัพท์เฉพาะทางได้ดีและมีด้านภารกิจต่างๆเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีการจับเวลา เป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ให้ผ่านในแต่ละด่าน ดังผลการสัมภาษณ์ดังนี้

“ดูหนังครับ สนุกเพลิดเพลิน ดูบ่อยก็จำได้ครับ เช่น จากประโยคพูดในหนัง ฉากในหนัง”

นักศึกษาคนที่ 1, สัมภาษณ์ปี 2565

“ฟังเพลงครับ เพลิดเพลิน ฟังสบาย บางคำศัพท์ที่ไม่รู้ในเพลง รู้คำศัพท์และประโยคคำพูดใหม่ในเพลง”

นักศึกษาคนที่ 2, สัมภาษณ์ปี 2565

“เรียนคำศัพท์จากเกมครับ”

นักศึกษาคนที่ 3, สัมภาษณ์ปี 2565

“แอปช่วยทำให้จำศัพท์เฉพาะทางได้ดี สนุกแต่บางทีมันใช้เวลาไม่ทัน เพราะมีการจับเวลาเพื่อผ่านไปแต่ละด่าน ในแอปมีให้ฝึกการฟัง พูด เขียนค่ะ”



นักศึกษาคนที่ 4, สัมภาษณ์ปี 2565

“เรียนคำศัพท์ด้วยการท่องศัพท์ จดศัพท์ค่ะ”

นักศึกษาคนที่ 5, สัมภาษณ์ปี 2565

ผู้ให้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นสรุปได้ว่าการใช้เกมบัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ใหม่นั้นสะดวก ทำให้เกิดแรงจูงใจภายนอกหรือรู้สึกสนุกในการเรียนรู้ และเข้าใจความหมายคำศัพท์ง่ายขึ้น ดังผลการสัมภาษณ์ดังนี้

“สะดวกดีครับ กดอ่าน แพลได้เลย”

นักศึกษาคนที่ 1 และ 3, สัมภาษณ์ปี 2565

“สนุกดีครับ มันมีเสียงเพลงให้ในโหมด Live เวลาทำเฟลิดเฟลินดี”

นักศึกษาคนที่ 2, สัมภาษณ์ปี 2565

“ช่วยดีค่ะ มีความหมายให้ ช่วยให้เข้าใจง่าย”

นักศึกษาคนที่ 4, สัมภาษณ์ปี 2565

จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่านักศึกษาชอบโหมด Live เพราะมีเสียงเพลงกระตุ้นและมีการแข่งขันกับนักศึกษาด้วยกันซึ่งเป็นการส่งเสริมแรงจูงใจภายนอก โหมด Test ทำให้นักศึกษาได้ทบทวนคำศัพท์ทั้งหมดอีกครั้ง โหมด Flashcard ซึ่งเป็นโหมดบัตรคำศัพท์เพราะมีการแปลคำศัพท์พร้อมยกตัวอย่างประโยคของคำศัพท์นั้นสามารถเลือกนำคำศัพท์ไปใช้ได้ และมีนักศึกษาบางส่วนที่รู้สึกพึงพอใจระดับปานกลาง ดังผลการสัมภาษณ์ดังนี้

“ชอบโหมด Live ที่แข่งกันตอนท้ายครับ เพราะมีเสียงเพลง แข่งขันกับเพื่อนแล้วสนุกดี”

นักศึกษาคนที่ 1 และ 3, สัมภาษณ์ปี 2565

“โหมด Test ครับเพราะทำให้เราย้ำเรื่องคำศัพท์อีกที และโหมด Flashcard ง่ายดีครับ มียกตัวอย่างประโยคให้ ให้เลือกนำไปใช้ได้ครับ”

นักศึกษาคนที่ 2, สัมภาษณ์ปี 2565

“เฉย ๆ ค่ะ”

นักศึกษาคนที่ 4 และ 5, สัมภาษณ์ปี 2565

จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่านักศึกษาไม่มีปัญหาในการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตไม่ว่าจะเป็นเรื่องความยากง่ายในการใช้งาน ความสะดวก และการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังผลการสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไม่มีค่ะ”

นักศึกษาคนที่ 1,2,3,4 และ 5, สัมภาษณ์ปี 2565

ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อกิจกรรมการสอนโดยใช้บัตรคำศัพท์ Quizlet สรุปได้ว่าเห็นด้วยกับการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในห้องเรียนเพราะง่าย สนุก ช่วยในการเรียนรู้



คำศัพท์ได้มากขึ้น นอกจากนี้ทำให้มีกิจกรรมเสริมในห้องเรียน ไม่กินเวลาการสอนเดิมอีกด้วย ซึ่งมีผลการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

“ได้มีกิจกรรมเพิ่มในห้องเรียน ไม่กินเวลาการสอนที่มี”

นักศึกษาคนที่ 1,2,3 และ 5 สัมภาษณ์ปี 2565

“มีก็ดีค่ะ ช่วยได้เยอะค่ะ เป็นอะไรที่ง่ายต่อการเรียนภาษาอังกฤษและสนุกด้วย”

นักศึกษาคนที่ 4 สัมภาษณ์ปี 2565

นอกจากนี้นักศึกษามีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมโดยสรุปได้ว่าการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีในห้องเรียน เหมาะสมกับการใช้ในห้องเรียนในครั้งต่อไป ต้องการให้มีการแปลประโยคตัวอย่างภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย เพื่อการจำคำศัพท์ที่ง่าย และนำไปใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว โดยมีผลการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

“อยากให้มีประโยคภาษาไทยแปลอีกที อยากให้มีอีก จะได้จำศัพท์ง่าย ใช้คล่อง”

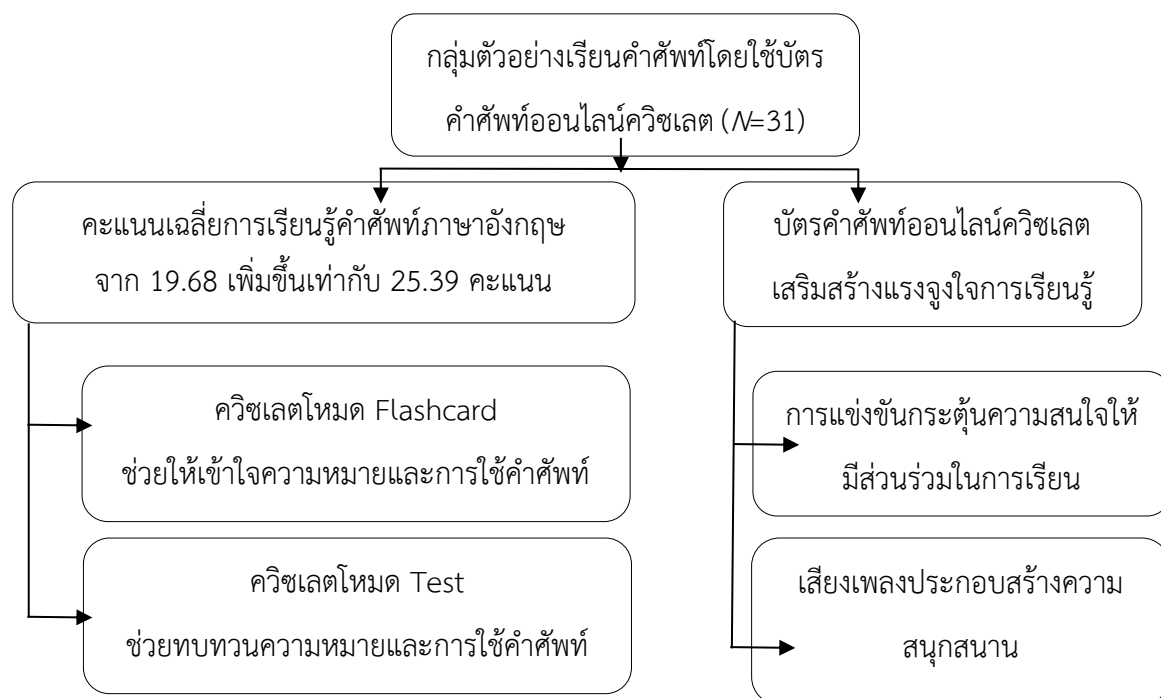
นักศึกษาคนที่ 1, 2, 3 และ 5 สัมภาษณ์ปี 2565

“มีก็ได้ค่ะ มีก็ดี ถ้าเรียนแบบมีกิจกรรมด้วยจะไม่น่าเบื่อค่ะ”

นักศึกษาคนที่ 4, สัมภาษณ์ปี 2565

จากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ต่อการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ Quizlet เพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าการใช้ Quizlet เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ที่สร้างความสนุกสนานและแรงจูงใจภายนอกในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยโหมดที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือโหมด Live เนื่องจากมีเสียงเพลงประกอบและมีการแข่งขันในกลุ่มเพื่อน ซึ่งกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม นอกจากนี้ โหมด Test ช่วยให้นักศึกษาได้ทบทวนคำศัพท์และโหมด Flashcard ช่วยให้เข้าใจความหมายและการใช้คำศัพท์ในประโยค นอกจากนี้ นักศึกษายังเห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ด้วย Quizlet ไม่ส่งผลกระทบต่อเวลาการเรียนการสอนในชั้นเรียน แต่ช่วยเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและง่ายต่อการใช้งาน นักศึกษาบางส่วนแนะนำเพิ่มเติมว่าควรมีการแปลประโยคตัวอย่างภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยเพื่อช่วยในการจดจำและนำไปใช้คำศัพท์ได้อย่างคล่องแคล่ว ทั้งนี้ การใช้ Quizlet ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้รับการยอมรับจากนักศึกษาในด้านความสะดวก ความสนุก และประสิทธิภาพในการเรียนรู้ โดยไม่มีปัญหาเรื่องความยากง่ายในการใช้งานหรือการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งแสดงถึงศักยภาพของการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาทักษะทางภาษาในกลุ่มนักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ดังภาพด้านล่าง





ภาพที่ 1 ศักยภาพของการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาทักษะทางภาษาในกลุ่มนักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุป

ผลการวิจัยการใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิชเลตในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมเนื้อหา 4 บท ได้แก่ Interests, Sports and Exercise, Personality Adjectives และ Appearance พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้บัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิชเลตสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 19.68 และ 25.39 ตามลำดับ ด้านความคิดเห็นและแรงจูงใจ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับปานกลาง โดยประเด็นที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุดคือการช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ได้รวดเร็ว

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นประสิทธิผลของบัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิชเลตในการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Dizon, G. (2016) ที่พบว่านักศึกษาญี่ปุ่นมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงขึ้น และ Sanosi, A. (2018) ที่รายงานผลในทิศทางเดียวกันกับนักศึกษาชาวซาอุดีอาระเบีย นอกจากนี้ Waluyo, B. และ Bucol, J. L. (2021) ยังพบว่าควิชเลตมีประสิทธิผลในการเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากในเวลาจำกัด ด้านแรงจูงใจ ผลการวิจัยสอดคล้องกับ Muthumaniraja, S. (2020) และ Setiawan, M. R. & Wiedarti, P. (2020) ที่พบว่าการใช้ควิชเลตส่งเสริมแรงจูงใจภายนอกตามทฤษฎีของ Dornyei, Z. (2001) และ Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000) โดยเฉพาะการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานผ่านการแข่งขันในโหมด Live



ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์กับการพัฒนาการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผู้สอนควรศึกษาวิธีการใช้งานควิซเลตอย่างละเอียดและออกแบบเนื้อหา คำศัพท์และประโยคตัวอย่างให้เหมาะสมกับระดับผู้เรียนก่อนนำไปประยุกต์ใช้

1.2 แนะนำให้นักศึกษาฝึกฝนสืบค้นและตรวจสอบความถูกต้องความหมายของคำศัพท์และตัวอย่างประโยคในการใช้คำศัพท์นั้นเพื่อสร้างเนื้อหาในบัตรคำศัพท์ออนไลน์ควิซเลตด้วยตนเอง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

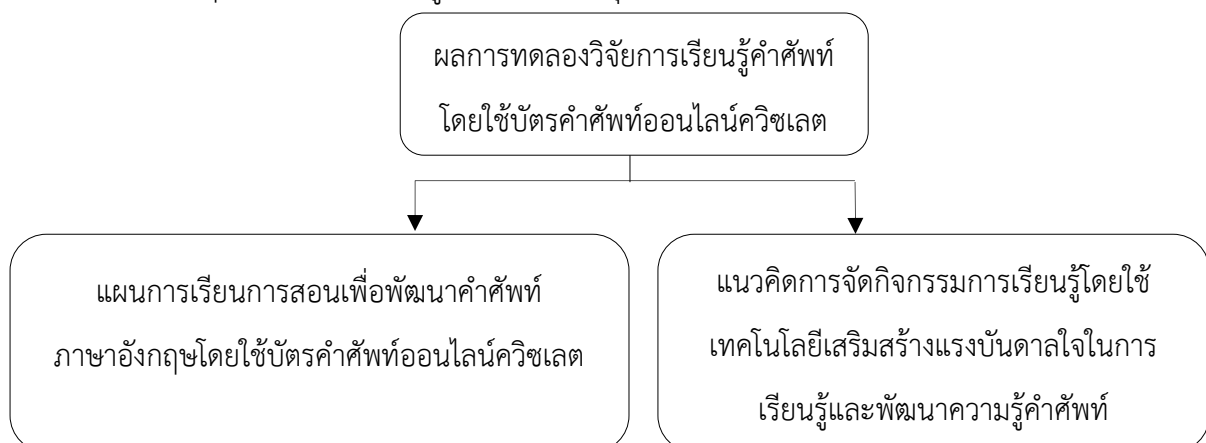
2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิผลระหว่างควิซเลตกับวิธีการสอนอื่น โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบแบ่งเป็นสองกลุ่มประกอบด้วยกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

2.2 ควรขยายขอบเขตการศึกษาให้ครอบคลุมพื้นที่กรุงเทพมหานครหรือระดับภูมิภาคเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมมากขึ้น

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

1. ได้แผนการเรียนการสอนสำหรับการพัฒนาความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) เนื้อหา 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผล โดยใช้เทคโนโลยีบัตรคำศัพท์ออนไลน์ช่วยในการเรียนรู้

2. ได้กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนคำศัพท์โดยใช้เทคโนโลยีช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในการเข้าสู่บทเรียน และสรุป ทบทวนคำศัพท์หลังจบบทเรียน



ภาพที่ 2 องค์ความรู้จากการวิจัยประสิทธิผลของการใช้บัตรคำศัพท์ควิซเลตต่อความรู้คำศัพท์และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ



กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนอุดหนุนการวิจัยจากเงินรายได้ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

เอกสารอ้างอิง

- Ahmad, J. (2013). Intentional vs. incidental vocabulary learning. *ELT Research Journal*, 1(1), 71-79.
- Beglar, D., & Hunt, A. (2005). *Six Principles for Teaching Foreign Language Vocabulary: A commentary on Laufer, Meara, and Nation's "Ten Best Ideas"*. Retrieved from <https://www.wgtn.ac.nz/lals/resources/paul-nations-resources/paul-nations-publications/publications/documents/2005-Ten-best-ideas.pdf>
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Education.
- Coady, J., & Huckin, T. (1997). *Second language vocabulary acquisition: A Rationale for Pedagogy*. Cambridge University Press.
- Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL Classroom: Enhancing Academic Vocabulary Acquisition of Japanese University students. *The Journal of Teaching English with Technology*, 16(2), 40-56.
- Dornyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Dornyei, Z., & Ushioda, E. (2013). *Teaching and Researching: motivation* [Adobe Digital Editions version]. <https://doi.org/10.4324/9781315833750>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Elgort, I. (2010). Deliberate learning and vocabulary acquisition in a second language. *Language Learning*, 61(2), 367-413.
- Legault, L. (2016). *Intrinsic and extrinsic motivation* [Adobe Digital Editions version]. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_1139-1
- Montaner-Villalba, S. (2019). *The Use of Quizlet to Enhance Vocabulary in the English Language Classroom*. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED600970.pdf>



- Muthumaniraja, S. (2020). *Quizlet@ Live for Vocabulary Review*. Retrieved from https://tamagawa.repo.nii.ac.jp/record/1164/files/31_2020_79-92.pdf
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*.
<https://doi.org/10.1017/cbo9781139524759>
- Nemeth, K. (2019). *Student-created Quizlet flashcards and podcasts: Effects on vocabulary acquisition* (Master's thesis). Public University of Navarre. Retrieved from <https://academica-e.unavarra.es/>
- Qian, D. D. (1999). Assessing the roles of depth and breadth of vocabulary knowledge in reading comprehension. *Canadian Modern Language Review*, 56(2), 282–308.
- Sangtuptim, N. (2018). *Using Quizlet in vocabulary learning: Experiences from Thai high school students* (Master's thesis). Language Institute Thammasat University. Retrieved from https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2018/TU_2018_6021042210_10713_10581.pdf
- Sanosi, A. (2018). The effect of Quizlet on vocabulary acquisition. *Asian Journal of Education and E-learning*, 4(4), 71-77.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press.
- Setiawan, M. R., & Wiedarti, P. (2020). The effectiveness of Quizlet application towards students' motivation in learning vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83–95.
- Skattenborg, V. (2020). *Using Quizlet for Vocabulary Learning - is Quizlet more effective and motivating than non-digital methods?*. Retrieved from <https://hiof.brage.unit.no/hiof-xmlui/handle/11250/2723664>
- Strong, B. (2023). Retrieval, repetition, and retention: Unveiling vocabulary acquisition strategies for ESL learners. *Arts & Humanities Open Access Journal*, 5(3), 185-190.
- Waluyo, B., & Bucol, J. L. (2021). The impact of gamified vocabulary learning using Quizlet on low-proficiency students. *Computer-Assisted Language Learning*, 22(1), 158–179.
- Wentzel, K. R., & Brophy, J. E. (2009). *Motivating students to learn*. Routledge.
- Zareva, A., et al. (2005). Relationship Between Lexical Competence and Language Proficiency: Variable Sensitivity. *Studies in Second Language Acquisition*, 27(4), 567–595.

