

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค)

The Development of English Vocabulary Learning Ability in Hotel Situations Using Games from the Quizlet Application Among First-Year Vocational Certificate Students of Eastern Technological College (E-Tech)

คมกฤษ ศิริประกอบ¹, ชนัญชิตา ปาลานุสรณ์², พุกษา รื่นมิตร³, นภวรรณ แยมชุตี⁴

¹วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), khomkit.siriprakob@e-tech.ac.th

²วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), chanunchida_palanusorn@gmail.com

³วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค), phuksa.ruen12@gmail.com

⁴บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, nophawan.yam@thonburi-u.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง EN.1/1 จำนวน 34 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม หลังเรียนโดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ($\bar{X} = 16.20$, S.D.= 3.68) สูงวก่อนเรียน ($\bar{X} = 8.58$, S.D.= 3.90) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรมโดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.97$, S.D.= 0.66)

คำหลัก: คำศัพท์ภาษาอังกฤษ, แอปพลิเคชัน Quizlet, ความพึงพอใจ

Abstract

The purposes of this study were to 1) compare the ability to learn English vocabulary in hotel situations using a game from the Quizlet application before and after learning among first-year vocational certificate students, and 2) study the satisfaction with learning English vocabulary in hotel situations using a game from the Quizlet application among first-year vocational certificate

students. The sample consisted of 34 first-year vocational certificate students from class EN.1/1, selected using cluster random sampling. The research instruments included a lesson plan using the game, a vocabulary test, and a satisfaction questionnaire. The statistical methods used for data analysis were mean, standard deviation, and hypothesis testing using the t-test (Dependent Sample).

The results revealed that 1) students' ability to learn English vocabulary in hotel situations after using the Quizlet game ($\bar{X} = 16.20$, S.D. = 3.68) was significantly higher than before learning ($\bar{X} = 8.58$, S.D. = 3.90) at the 0.01 level of statistical significance; and 2) students' satisfaction with learning English vocabulary in hotel situations using the Quizlet game was at a high level overall ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.66).

Keywords: English vocabulary, Quizlet application, Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบันหลายประเทศส่วนใหญ่เห็นพ้องกันว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางสำหรับการสื่อสารในหลายด้าน เช่น การสร้างสัมพันธไมตรี การทำธุรกิจ การท่องเที่ยว และการทำสนธิสัญญาระหว่างประเทศ ด้วยเหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการจึงได้รวมภาษาอังกฤษไว้ในหลักสูตรการศึกษาไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 6 โดยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นทั้งวิชาบังคับและวิชาเลือกในทุกระดับการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ อีกทั้งเมื่อประเทศในกลุ่มอาเซียน 10 ประเทศได้รวมตัวเป็นประชาคมอาเซียน มีการกำหนดให้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการทำงานและการติดต่อประสานงาน ซึ่งประเทศไทยได้รับมอบหมายให้เป็นศูนย์กลางด้านการศึกษาและอาชีวศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนให้ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานในภูมิภาคอาเซียน จึงตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษทุกระดับการศึกษา (ชัยมงคล พุกสุวรรณ, 2563)

วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เป็นรายวิชาหนึ่งตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้ทักษะภาษาอังกฤษจากการฟัง การดู การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อการแนะนำตนเอง การประกอบกิจวัตรประจำวัน ลักษณะนิสัย สภาพดินฟ้าอากาศ การสอบถาม และให้ข้อมูล ที่ตั้งและทิศทาง บอกลักษณะของบุคคล และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษในการสื่อสารเหมาะสมกับสถานการณ์ ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา แต่จากข้อมูลผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลคะแนนการทดสอบ เรื่อง ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม ร้อยละ 56.82 ซึ่งต่ำกว่าร้อยละ 60 จึงทำให้ภาพรวมของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ At The Hotel ลดต่ำลงเหลือเพียงร้อยละ 65.22 จากเป้าหมายที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 (วิทยาลัยเทคโนโลยีภาค

ตะวันออก (อี.เทค), 2566) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาดังกล่าว พบว่า การที่นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเป้าหมาย อาจเนื่องมาจากนักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถบอกความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดโรงแรมได้ ทำให้ไม่สามารถใช้คำศัพท์ในการสื่อความหมายตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง

นวัตกรรมการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยมีเครื่องมือและแอปพลิเคชันที่ช่วยเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ เช่น เว็บไซต์ ยูทูบ บล็อก และแอปพลิเคชันที่เน้นการเรียนรู้คำศัพท์และความหมายอย่าง Quizlet ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้บัตรคำศัพท์ (Flashcards) เพื่อช่วยในการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยสามารถนำไปใช้ในการทำเกมตอบคำถามที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) นั้นช่วยเพิ่มระดับความจำและความเข้าใจได้ดีกว่า เพราะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและน่าตื่นเต้นมากขึ้น (วิทวัส ขาวประเสริฐ และคณะ, 2565) ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จึงเล็งเห็นความสำคัญของการนำแอปพลิเคชัน Quizlet มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหานักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเป้าหมาย โดยเกมที่สร้างจากแอปพลิเคชัน Quizlet เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์แบบไดนามิกที่ช่วยเพิ่มการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านเครื่องมือการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นแพลตฟอร์มที่ผสมผสานวิธีการดั้งเดิมของแฟลชการ์ดเข้ากับเกมแบบโต้ตอบและแบบทดสอบ ทำให้การเรียนรู้มีส่วนร่วมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ได้รับการออกแบบมาเพื่อรองรับรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยนำเสนอโหมดการศึกษาที่หลากหลายที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ตามจังหวะของตนเองและในแบบของตนเอง (Itay Paz, 2024) จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงการพัฒนาการจัดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 1 เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนฝึกจดจำคำศัพท์ผ่านการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเอาแอปพลิเคชัน Quizlet มาใช้ในชั้นเรียน ที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจและสนุกสนานกับการเรียน อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันต่อไป

วัตถุประสงค์

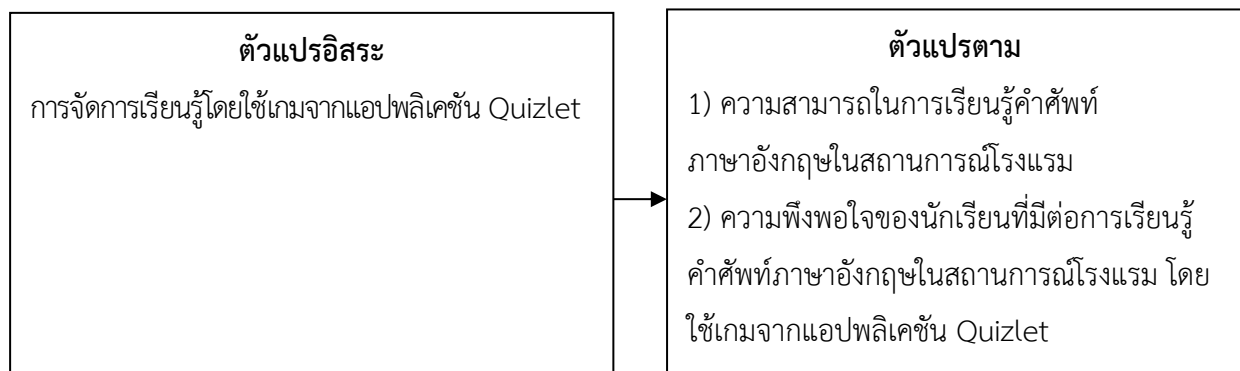
1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูผู้สอนได้แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ที่มีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานสอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน
2. นักเรียนมีคะแนนผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มขึ้น
3. ผู้บริหารสถานศึกษาได้แนวทางการส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

กรอบแนวคิด

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2560) ที่กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ และแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เกม คำศัพท์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนจากแนวคิดของ อภิสร พงษ์ชาติ และคณะ (2564) ที่กล่าวว่า การสอนคำศัพท์โดยใช้เกมจะทำให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้มากขึ้น แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ทั้งหมด 64 ห้อง จำนวน 2,921 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) ซึ่งมีการจัดชั้นเรียนแบบละความสามารถของนักเรียนประกอบด้วยคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ห้อง EN.1/1 จำนวน 34 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) ใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม (Sampling Unit)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง

เนื้อหา เป็นคำศัพท์ในบทเรียนหน่วย At The Hotel วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 60 คำ โดยที่พัฒนามาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 1 ประกอบด้วยเนื้อหาย่อยจำนวน 2 เรื่อง รวม 6 ชั่วโมง ดังนี้ คือ เรื่องที่ 1 Hotel Facilities เวลา 3 ชั่วโมง และเรื่องที่ 2 Hotel Simulation เวลา 3 ชั่วโมง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet

ตัวแปรตาม คือ 1) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet

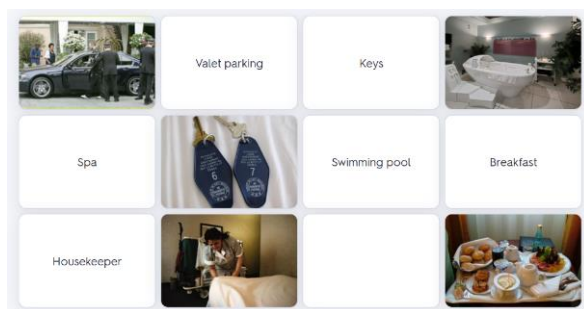
แบบแผนการทดลอง ใช้แบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-experimental research design) แบบกลุ่มเดียวประเมินก่อน – หลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

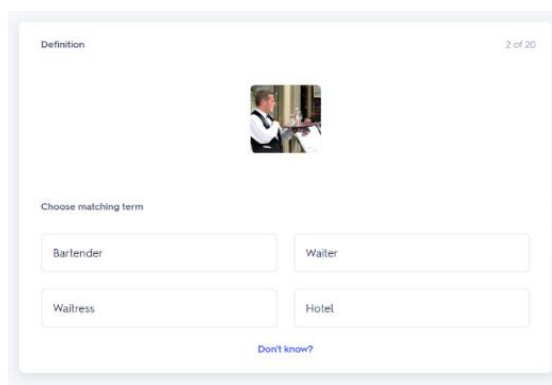
1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หน่วย At The Hotel จำนวน 2 แผน ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะใช้เกมโฮเทลเวลคัมที่สร้างจากแอปพลิเคชัน Quizlet เป็นสื่อการเรียนรู้หลัก โดยมีผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อโฮเทลเวลคัม ดังนี้

1.1 ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 ระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายแผน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Hotel Facilities มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ระดับเหมาะสมมาก และแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Hotel Simulation มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.78 ระดับเหมาะสมมาก

1.2 ภาพรวมสื่อเกมโฮเทลเวลคัม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 ระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายเกม พบว่า เกมจับคู่หรรษา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 ระดับเหมาะสมมาก และเกมทายได้ให้แต้ม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 ระดับเหมาะสมมาก แสดงดังภาพ 2 – 3



ภาพ 2 เกมจับคู่หรรษา



ภาพ 3 เกมทายได้ให้แต้ม

2. แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 และมีผลการทดลองใช้เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ดังนี้ ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.36-0.54 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.28-0.53 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.92

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับตามเกณฑ์ของลิเคิร์ท (Likert) จำนวน 10 ข้อ ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 และมีค่าเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.91

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยเสนอคำร้องต่อสำนักวิชาการ วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค) โดยทำหนังสือเพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ทำการประเมินผลก่อนเรียน (Pre-test) โดยนำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้กลุ่มตัวอย่างทำ ใช้เวลาทดสอบ 30 นาที แล้วบันทึกคะแนนเก็บไว้เป็นคะแนนสอบก่อนเรียน

3. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet หน่วย At The Hotel ไปดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 6 ชั่วโมง จำนวน 2 แผน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองตามขั้นตอนของวิธีการสอนแบบใช้เกม 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ครูผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น 2) นักเรียนเล่นเกมตามกติกา 3) ครูผู้สอนและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น และวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และ 4) ครูผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

4. ทำการประเมินผลหลังเรียน (Post-test) โดยนำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรมฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนไปให้กลุ่มตัวอย่างทำ ใช้เวลาทดสอบ 30 นาที แล้วบันทึกคะแนนเก็บไว้เป็นคะแนนสอบหลังเรียน

5. ทำการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนโดยนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็น

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยการทดสอบด้วยสถิติที (t-test for dependent sample)

2. การศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบ

เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	p
ก่อนเรียน	40	8.58	3.90	7.63	3.24	14.88 **	.00
หลังเรียน	40	16.20	3.68				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 16.20 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 8.58 คะแนนผลต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 7.63 ค่าทดสอบ t เท่ากับ 14.88 แสดงว่า

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($p < .01$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น	4.25	0.67	มาก
2. เกมช่วยให้รู้ความหมายของคำศัพท์มากขึ้น	4.10	0.64	มาก
3. เกมช่วยให้นำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ง่ายขึ้น	3.58	0.55	มาก
4. เกมช่วยสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน	3.88	0.63	มาก
5. เกมช่วยให้เกิดความกล้าในการแสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่	3.90	0.78	มาก
6. เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและส่งเสริมการเรียนรู้	4.15	0.63	มาก
7. เกมช่วยกระตุ้นความสนใจให้อยากเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	3.95	0.68	มาก
8. เกมมีรูปแบบที่น่าสนใจ และหลากหลาย	3.80	0.75	มาก
9. เกมมีความเหมาะสมกับระดับความรู้และความสามารถของผู้เล่น	4.03	0.72	มาก
10. เกมมีขั้นตอน และวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย	4.05	0.58	มาก
รวม	3.97	0.66	มาก

จากตาราง 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.97$, S.D.= 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งข้อที่ค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น ($\bar{X} = 4.25$, S.D.= 0.67) รองลงมาเป็นเกมช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและส่งเสริมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.15$, S.D.= 0.63) เกมช่วยให้รู้ความหมายของคำศัพท์มากขึ้น ($\bar{X} = 4.10$, S.D.= 0.64) เกมมีขั้นตอน และวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.05$, S.D.= 0.58) เกมมีความเหมาะสมกับระดับความรู้และความสามารถของผู้เล่น ($\bar{X} = 4.03$, S.D.= 0.72) เกมช่วยกระตุ้นความสนใจให้อยากเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 3.95$, S.D.= 0.68) เกมช่วยให้เกิดความกล้าในการแสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่ ($\bar{X} = 3.90$, S.D.= 0.78) เกมช่วยสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.88$, S.D.= 0.63) เกมมีรูปแบบที่น่าสนใจ และหลากหลาย ($\bar{X} = 3.80$, S.D.= 0.75) และข้อที่ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ เกมช่วยให้นำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ง่ายขึ้น ($\bar{X} = 3.58$, S.D.= 0.55) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรมโดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet หลังเรียน ($\bar{X} = 16.20$, S.D.= 3.68) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 8.58$, S.D.= 3.90) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรมโดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.97$, S.D.= 0.66) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ เกมช่วยให้จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น ($\bar{X} = 4.25$, S.D.= 0.67) รองลงมาเป็นเกมช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและส่งเสริมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.15$, S.D.= 0.63) เกมช่วยให้รู้ความหมายของคำศัพท์มากขึ้น ($\bar{X} = 4.10$, S.D.= 0.64) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ เกมช่วยให้นำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ง่ายขึ้น ($\bar{X} = 3.58$, S.D.= 0.55)

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรมโดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้นำคำศัพท์ที่นักเรียนต้องเรียนรู้ในบทเรียน หน่วย At The Hotel และคำศัพท์ที่ใช้ในสถานการณ์จริงเกี่ยวกับบริบทของโรงแรม มาจัดทำเป็นกิจกรรมเกมที่สร้างจากแอปพลิเคชัน Quizlet เพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้คำศัพท์เหล่านั้น โดยนักเรียนจะต้องแข่งขันกับตนเองในการจับคู่รูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ ในเกมจับคู่หรรษา เมื่อเข้าสู่เกม เกมทายได้ให้แต่นักเรียนจะต้องอ่านสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วเลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงคำตอบเดียว หากตอบคำถามถูกต้องจะได้คะแนนสะสม และนักเรียนที่มีคะแนนสุดเป็นอันดับ 1-3 จะเป็นผู้ชนะการแข่งขันตามลำดับ การใช้เกมแอปพลิเคชัน Quizlet จะช่วยให้นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ และใช้คำศัพท์ในการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์โรงแรมได้ ส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ไปโดยไม่รู้ตัว ดังที่ สุวิทนา สงวนรัตน์ และ ชัยวัฒน์ วารี (2566) ได้กล่าวว่า เกมทางการศึกษามีเป้าหมายที่ชัดเจนและเหมาะสมสำหรับนักเรียน ครูผู้สอนต้องกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า เช่น เกมการแก้ปัญหาที่ต้องการให้นักเรียนรู้จักคำศัพท์และความหมาย เพราะการแก้ไขปัญหาจะทำให้เกิดความจำคำศัพท์เพื่อพัฒนาไปถึงระดับถัดไป คือ การนำคำศัพท์ไปใช้แต่งประโยค เป้าหมายที่ชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียนรู้และมีความกระตือรือร้นในการพยายามให้ได้ผลลัพธ์ตามเป้าหมาย การนำเกมทางการศึกษามาใช้มักเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานและตื่นเต้น ทำทนายให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในเกมมีความตั้งใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และรู้สึกสนใจในเนื้อหาที่เรียนรู้ เช่นเดียวกับ รวิสุตา โสติกุล และคณะ (2565) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านรูปแบบการเล่นเกมดิจิทัลนี้จะเปิดโอกาสให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐนันท์ ภูตระกูล และคณะ (2564) ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 เพราะการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน

การทำกิจกรรม และเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ตัวนักเรียนเอง จึงทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรมโดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากเกม Quizlet เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ ซึ่งนักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่นเกมที่ครูผู้สอนได้แบ่งกลุ่มนักเรียนแบบละความสามารถ อธิบายวิธีการเล่นเกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet โดยนักเรียนจะเป็นผู้เล่นเกมทั้งแบบเดี่ยว และแบบกลุ่ม เมื่อสิ้นสุดการเล่นเกม ครูผู้สอนและนักเรียนจะร่วมกันอภิปรายผลการเล่นเกม กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจึงเป็นกิจกรรมที่สร้างความพึงพอใจให้กับนักเรียน เพราะนักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ และเลือกใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรมได้ถูกต้อง อีกทั้งยังได้ทราบคะแนนผลการแข่งขันทันที จึงสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน นักเรียนได้รับทั้งความรู้และความบันเทิงไปพร้อมๆ กัน ดังที่ (สุคนธ์สินธพานนท์, 2551) ที่กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจ และความสนุกสนานให้กับนักเรียน มีกฎเกณฑ์กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่ายขึ้น ช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และส่งผลให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ (วิหวัธ ขาวประเสริฐ และคณะ, 2565) ที่พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการใช้แอปพลิเคชัน Quizlet ในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เพราะนักเรียนมีความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่มด้วยความกระตือรือร้น และมีความสนุกสนานกับการได้ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกันบ่อยๆ อันส่งผลดีในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลงานวิจัยของ (วิจิตรแข เจนปรมกิจ และคณะ, 2567) ที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเล่นเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยเกมมิฟิเคชันนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญทั้งกฎกติกา การจับเวลา ระดับความยากง่าย สัญลักษณ์ตัวช่วยขณะเล่น กระดานคะแนนจัดอันดับผู้ที่ได้คะแนน และรางวัลเป็นตัวกระตุ้นให้การทำกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ช่วยให้นักเรียนรู้สึกท้าทาย เกิดความตื่นเต้น และสนใจในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนควรนำเกมมาใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอนเพื่อช่วยให้ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้น

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกมช่วยให้นำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ง่ายขึ้น เป็นข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด ดังนั้น ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนได้มีบทบาท หรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกคน จึงจะ

พัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการนำคำศัพท์ไปใช้ในการแต่งประโยคได้ดียิ่งขึ้น และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้แอปพลิเคชัน Quizlet ในการทบทวนและฝึกฝนคำศัพท์อย่างสม่ำเสมอ เพื่อเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระยะยาว

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet เช่น สถานการณ์การเดินทาง การนำเสนอขายสินค้าออนไลน์ หรือการเจรจาต่อรองทางธุรกิจ เป็นต้น
2. ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน Quizlet ก่อนการใช้งานจริง เนื่องจากมีความแตกต่างในระบบเมนูระหว่างระบบปฏิบัติการ Android และ iOS

เอกสารอ้างอิง

- ชัยมงคล พุกสุวรรณ. (2563). แนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในสถาบันอาชีวศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนเข้าสู่ประชาคมอาเซียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 35(1), 71-83.
- ณัฐนันท์ ภูตระกูล, ทศนีย์ จันต๊ะ, สุภิญญา ปัญญาสิทธิ์, จิราภรณ์ กาแก้ว, โชคชัย เตโช, และ ศศิธร ศรีพรหม. (2564). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอนในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 11(3), 91-97.
- ทิตนา แหมมณี. (2560). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.
- รวีสุตา โสติดิกุล, จารุณี ทิพย์มณฑล, และ ชรินทร์, มั่งคั่ง. (2565). การจัดการเรียนรู้ฐานเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการทำงานร่วมกันในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารราชพฤกษ์*, 20(2), 43-56.
- วิทวัส ขาวประเสริฐ, ธิติยา พิศสุวรรณ, จิตรรัตน์ เรืองคำ, และ นวพร วรรณทอง. (2565). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สกลนคร. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 50(3), 1-10.
- วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค). (2566). รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566. ชลบุรี: ฝ่ายวิชาการ.
- วิจิตรแข เจนปรมกิจ, วิภารัตน์ มุสิกะเจริญ, และนพวรรณ ฉิมรอยลาภ. (2567). การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย*, 11(1), 370-383.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). *การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

- สุวัฒนา สงวนรัตน์, และ ชัยวัฒน์ วารี. (2566). เกมทางการศึกษา: ความสนุกสนานบนพื้นฐานทางวิชาการ. *วารสารร้อยแก่นสารวิชาการ*, 8(12), 754-772.
- อภิสรพา พงษ์ชาติ, สุภิญญา ปัญญาสิทธิ์, ทศนีย์ จันทิยะ, จิราภรณ์ กาแก้ว, โชคชัย เตโช, และ ศศิธร ศรีพรหมม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัยจังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 11(3), 98-105.
- Itay Paz. (2024, 14 February) *13 best websites like Quizlet*. <https://www.morningdough.com/th/ai-tools/best-sites-like-quizlet/>