

การใช้แอปพลิเคชัน Quizlet เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการจำความหมาย
คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

USING THE QUIZLET APPLICATION TO DEVELOP THE PRONUNCIATION
AND VOCABULARY MEANING RETENTION ABILITIES OF GRADE 8 STUDENTS

ปรารธนา ผดุงพจน์^{1*}, สุรศักดิ์ แจ่มเจริญ², มალიณี เลิศไธสง³, ภูมิพัฒน์ รัตอนัน⁴ และ ชัชชัย เยอะซอ⁵

¹คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

^{2,3}นักวิชาการอิสระ

⁴สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี

⁵โรงเรียนบ้านฝางต้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2

Prathana Padungpote^{1*}, Surasak Jamcharoen², Malinee Lertthaisong³, Phumiphat Radun⁴ and Chatchai Yersaw⁵

¹Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Rajabhat University

^{2,3}Independent Scholars

⁴Udon Thani Secondary Educational Service Area Office

⁵Ban Fangtuen School, Chiang Rai Primary Educational Service Area Office 2

*E-mail: palmtty11@gmail.com

Received: 2026-02-21

Revised: 2026-05-10

Accepted: 2026-07-24

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการอ่านออกเสียงและจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้แอปพลิเคชัน Quizlet 2) เปรียบเทียบความสามารถดังกล่าวก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฝางต้น อำเภอดงวิทยาคาร จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงอยู่ในระดับดีมาก ($P = 84.53$) การจำความหมายอยู่ในระดับดีมาก ($P = 88.59$) และในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($P = 86.56$) 2) ความสามารถหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 25.97$, $p = .001$) และ 3) ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$, $S.D. = 0.44$)

คำสำคัญ : แอปพลิเคชัน Quizlet ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความสามารถในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจของนักเรียน

ABSTRACT

This study investigated the use of the Quizlet application to develop English vocabulary pronunciation and meaning retention abilities among Grade 8 students. The objectives were threefold: (1) to examine students' English vocabulary pronunciation and meaning retention abilities following Quizlet-based instruction, (2) to compare these abilities before and after the intervention, and (3) to assess students' satisfaction with the learning approach. The target population comprised 16 eighth-grade students at Ban Fang Teun School, Phan District, Chiang Rai Province, enrolled during the second semester of the 2024 academic year, selected through purposive sampling. Research instruments consisted of (1) Quizlet-integrated lesson plans, (2) pretest and posttest assessments, and (3) a satisfaction questionnaire.

The findings revealed that: (1) students' pronunciation ability was rated at an excellent level ($P = 84.53$), vocabulary meaning retention at an excellent level ($P = 88.59$), and overall performance at an excellent level ($P = 86.56$); (2) post-intervention scores were significantly higher than pre-intervention scores at the .05 level of statistical significance ($t = 25.97$, $p = .001$); and (3) students' overall satisfaction was at the highest level ($\bar{X} = 4.74$, $S.D. = 0.44$).

Keywords: Quizlet application, English vocabulary pronunciation ability, English vocabulary meaning retention, student satisfaction

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีความสำคัญในการสื่อสารยุคศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทย ในฐานะสมาชิกประชาคมอาเซียน (Ministry of Education, 2008) คำศัพท์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้ ทักษะการอ่านออกเสียงที่ถูกต้องมีความสำคัญต่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนถ่ายทอดความคิดได้ชัดเจน และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูด (Harmer, 2007; Richards & Renandya, 2002)

เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ยุคปัจจุบัน การใช้สื่อออนไลน์และแอปพลิเคชันทางการศึกษาช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ (Mayer, 2009) แอปพลิเคชัน Quizlet เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ชั้นนำที่มีผู้ใช้งานกว่า 60 ล้านคนต่อเดือน และมีชุดการเรียนรู้ที่ผู้ใช้สร้างขึ้นรวมกว่า 900 ล้านชุดทั่วโลก (Quizlet, 2026) แอปพลิเคชันดังกล่าวออกแบบมาสำหรับสร้างบัตรคำดิจิทัล ซึ่งผู้ใช้สามารถสร้างบัตรคำศัพท์พร้อมคำแปล เพิ่มภาพประกอบ และเสียงอ่านโดยเจ้าของภาษาได้ (Dizon, 2016)

Quizlet ถือเป็นเครื่องมือ CALL ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระ (Dina & Ciornei, 2013) โดยมีพื้นฐานจากหลักการ Spaced Repetition เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจดจำระยะยาว มีโหมดการเรียนรู้หลากหลาย ได้แก่ Flashcards, Learn, Write, Spell, Test และ Match พร้อมระบบเสียงออกเสียงอัตโนมัติที่ช่วยพัฒนาทักษะการออกเสียง (Atalan & Subaşı, 2023) กิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจับคู่คำศัพท์กับภาพและเกมการแข่งขัน สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบหลายรูปแบบที่กระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Dizon, 2016) นอกจากนี้ การเข้าถึงแอปพลิเคชันผ่านสมาร์ตโฟนช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา (Kukulska-Hulme & Shield, 2008)

มีงานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาการใช้ Quizlet เพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงและการจำคำศัพท์ Khaoprasert et al. (2022) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$) สอดคล้องกับ Siriprakob et al. (2025) ที่พบว่า นักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 1 มีความสามารถหลังเรียน ($\bar{X} = 16.20$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 8.58$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 3.97$) ส่วน Tirakanan (2018) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจในระดับมาก

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยส่วนใหญ่ยังคงมุ่งเน้นการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ (vocabulary memorization) หรือการเรียนรู้คำศัพท์ในบริบทเฉพาะด้าน งานวิจัยที่บูรณาการการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง (pronunciation) และการจำความหมายคำศัพท์ (vocabulary meaning retention) ในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขนาดเล็ก รวมถึงโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากร ยังมีจำนวนน้อย การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยศึกษาประสิทธิผลของแอปพลิเคชัน Quizlet ในการพัฒนาทั้งสองทักษะพร้อมกันในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฝางต้น จังหวัดเชียงราย

จากการทดสอบนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฝางต้น อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย จำนวน 16 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบปัญหาสำคัญ 2 ประการ ได้แก่ การอ่านออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้องตามหลักสัทศาสตร์ ($P = 45.40$) และการจำความหมายคำศัพท์ ($P = 55.40$) ซึ่งส่งผลกระทบต่อการพัฒนาทักษะภาษาในด้านอื่น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาทักษะดังกล่าวด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับพัฒนาด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในทักษะการอ่านออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการใช้แอปพลิเคชัน Quizlet
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. นักเรียนโรงเรียนบ้านฝางต้นพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงและจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกลุ่มสาระอื่นและชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ครูผู้สอนมีแนวทางการใช้แอปพลิเคชัน Quizlet เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระเพื่อส่งเสริมความสามารถของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
3. โรงเรียนและหน่วยงานทางการศึกษามีแนวทางออกแบบหลักสูตรภาษาต่างประเทศที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฝางต้น (โรงเรียนขนาดเล็ก) อำเภอพาน จังหวัดเชียงราย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน คัดเลือกโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ การใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านออกเสียงและการทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ (1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (2) ความสามารถในการทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และ (3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาทักษะทั้งสองด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ประกอบด้วยคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่นักเรียนมีความอ่อนจำนวน 80 คำ ใน 8 หมวด ได้แก่ 1) สถานที่ 2) การศึกษา และอาชีพ 3) การเดินทางท่องเที่ยว 4) เวลาว่างและนันทนาการ 5) อาหารและเครื่องดื่ม 6) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 7) กิจกรรมประจำวันและประสบการณ์ และ 8) สุขภาพและสวัสดิการ ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฝางต้น

ระยะเวลา

ดำเนินการวิจัยระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2567 ถึงมกราคม พ.ศ. 2568 รวม 3 เดือน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ 8 คาบเรียน (คาบละ 50 นาที)

ทบทวนแนวคิด

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์

Nation (2001) เสนอว่าการเรียนรู้คำศัพท์ประกอบด้วยสี่องค์ประกอบ ได้แก่ Meaning-focused Input, Meaning-focused Output, Language-focused Learning และ Fluency Development ซึ่งบูรณาการการเรียนรู้แบบตั้งใจและบังเอิญไว้ด้วยกัน สอดคล้องกับแนวคิดของ Schmitt (2019) ที่เน้นกลยุทธ์ 4 กลุ่ม ได้แก่ Social, Memory, Cognitive และ Metacognitive Strategies เพื่อช่วยให้ผู้เรียนค้นพบความหมายและจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ Nation (2001) ยังชี้ว่าการเพิ่มปริมาณการสัมผัสคำศัพท์ (Maximizing Exposure) และการฝึกซ้ำผ่านบริบทหลากหลาย โดยเฉพาะการใช้ flashcards และเทคโนโลยี เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้กลยุทธ์เหล่านั้นเกิดผลในทางปฏิบัติ แนวคิดนี้สะท้อนอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้วย Quizlet และรองรับตัวแปรตามที่ 2 คือ ความสามารถในการทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2. ทฤษฎีการออกเสียงภาษาอังกฤษ

Celce-Murcia, Brinton & Goodwin (2010) วางรากฐานว่าการสอนออกเสียงที่มีประสิทธิภาพต้องครอบคลุมความสัมพันธ์ระหว่างระบบเสียงกับทักษะการฟัง รูปวิทยา และการสะกดคำ ควบคู่กับการออกแบบหลักสูตรอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับ Kelly (2000) ที่เน้นเทคนิค High Variability Phonetic Training ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนจดจำและแยกแยะเสียงได้ผ่านการฝึกซ้ำในบริบทจริงโดยมีเทคโนโลยีสนับสนุน ทั้งสองแนวคิดชี้ให้เห็นว่าระบบเสียงอัตโนมัติของ Quizlet ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงซ้ำและรับข้อมูลป้อนกลับทันทีนั้น สอดรับกับหลักสัทศาสตร์ (Celce-Murcia et al., 2010; Kelly, 2000) และรองรับตัวแปรตามที่ 1 คือ ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

Vygotsky (1978) อธิบายผ่านทฤษฎีสังคมวัฒนธรรมว่าเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง Quizlet สามารถทำหน้าที่เป็น Scaffolding ตามแนวคิด Zone of Proximal Development (ZPD) ที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนได้ตามจังหวะของตนเอง สอดคล้องกับ Sweller (1994) ที่อธิบายว่าการจัดการภาระความจำทั้ง Intrinsic, Extraneous และ Germane Load ส่งผลโดยตรงต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ ซึ่ง Mayer (2009) ต่อยอดแนวคิดนี้ โดยพบว่า การนำเสนอด้วยภาพและเสียง ประกอบกัน (Modality Effect) ช่วยลด Extraneous Load และส่งเสริม Germane Load ทฤษฎีทั้งสามอธิบายได้ว่าการที่ Quizlet ผสมผสานภาพ เสียง และข้อความในแพลตฟอร์มเดียวนั้น เสริมกระบวนการทางสติปัญญา (Vygotsky, 1978) ลดภาระความจำ (Sweller, 1994) และเพิ่มประสิทธิผลการเรียนรู้คำศัพท์และการออกเสียงตามตัวแปรตามข้อที่ 1 และ 2 (Mayer, 2009)

4. การบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศกับการสอนภาษา (CALL/MALL/Gamification)

การเรียนรู้ภาษาด้วยคอมพิวเตอร์ (CALL) ได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่องในฐานะแนวทางที่เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษา (Chapelle, 2001; Levy & Stockwell, 2006) และพัฒนาสู่การเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ (MALL) ที่ส่งเสริมการเข้าถึงและการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลา (Kukulska-Hulme & Shield, 2008; Godwin-Jones, 2011) ในขณะที่แนวคิด Gamification ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Kapp, 2012) กรอบแนวคิดทั้งสามสนับสนุนว่า Quizlet ในฐานะแอปพลิเคชันมือถือที่มีองค์ประกอบของเกม ตอบสนองต่อตัวแปรตามข้อที่ 3 คือ ความพึงพอใจของนักเรียน ด้วยการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและกระตุ้นการมีส่วนร่วม

5. แอปพลิเคชัน Quizlet

Quizlet เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลที่ออกแบบบนหลักการ Spaced Repetition เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจดจำระยะยาว โดยบูรณาการโหมดการเรียนรู้หลากหลาย ได้แก่ Flashcards, Learn, Write, Spell, Test และ Match ซึ่งผสมผสานภาพ เสียง และข้อความในแพลตฟอร์มเดียว (Dizon, 2016) Zhang, Zou & Xie (2024) ทำ Meta-analysis จาก 23 งานวิจัย พบว่า Quizlet มีผลเชิงบวกกระชับปานกลางต่อการเรียนรู้คำศัพท์ การจดจำระยะยาว และเจตคติของผู้เรียน อีกทั้งองค์ประกอบ Gamification ยังส่งเสริมแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Sanosi, 2018; Waluyo & Bucol, 2021) ด้วยเหตุนี้ Quizlet จึงเป็นเครื่องมือ CALL ที่มีประสิทธิผลซึ่งรองรับทั้งตัวแปรต้นและตัวแปรตามทั้งสามข้อ กล่าวคือ หลักการ Spaced Repetition และโหมด Spell/Flashcards รองรับตัวแปรตามข้อที่ 1 และ 2 ส่วนองค์ประกอบ Gamification รองรับตัวแปรตามข้อที่ 3

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

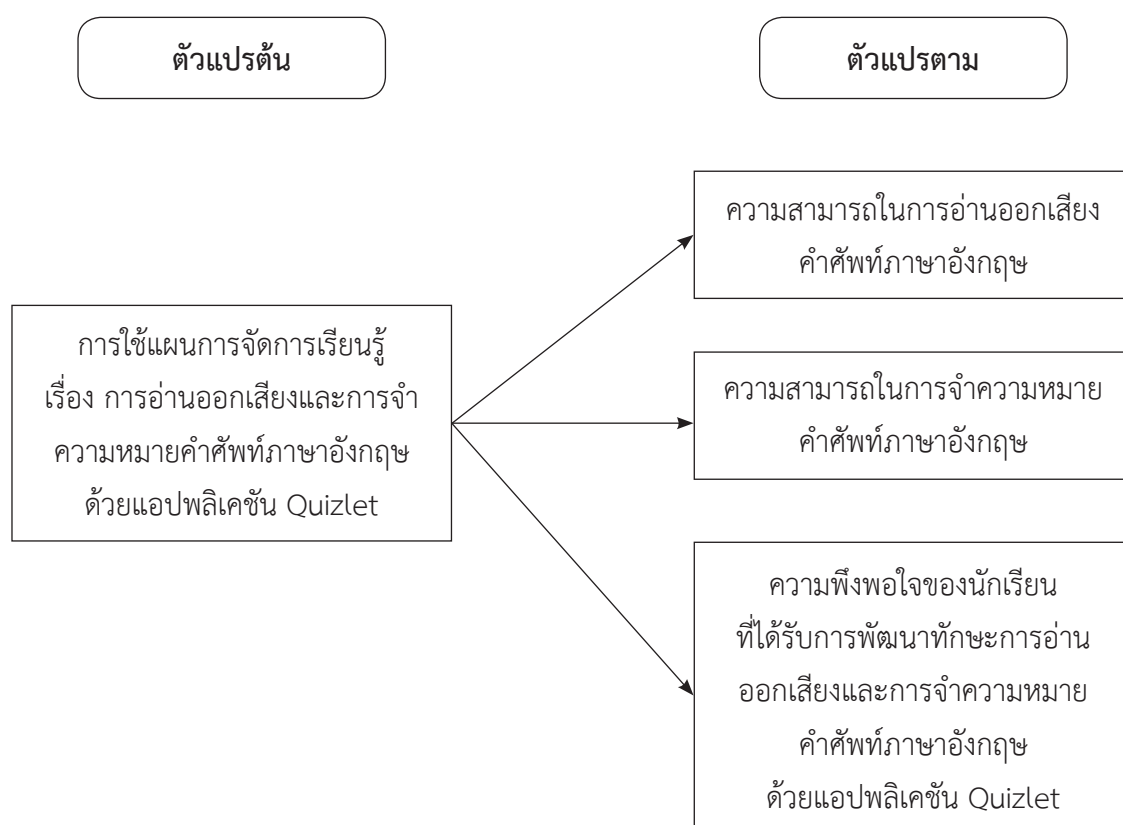
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ Quizlet ในการพัฒนาคำศัพท์และการออกเสียงภาษาอังกฤษได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่องในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา Dizon (2016) พบว่านักศึกษาญี่ปุ่นที่ใช้ Quizlet มีคะแนนคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญและมีความพึงพอใจสูง ในทำนองเดียวกัน Sanosi (2018) พบว่า Quizlet ช่วยเพิ่มการจดจำคำศัพท์ระยะยาวและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Waluyo & Bucol (2021) ทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ 2 วงจร 10 สัปดาห์ กับนักศึกษาระดับ CEFR A1 จำนวน 65 คนในประเทศไทย พบว่าคะแนนคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังใช้ Quizlet ($t(65) = -16.06, p < .001$) โดยค่าเฉลี่ยเพิ่มจาก 10.94 เป็น 13.11 คะแนน (จาก 15 คะแนนเต็ม) Tran & Le (2023) ทำวิจัยแบบผสมผสานวิธีกับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 300 คน และครู 15 คนในเวียดนาม พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุม

อย่างมีนัยสำคัญ (Posttest Mean: 6.23 เทียบกับ 5.59) ทั้งครูและนักเรียนมีเจตคติเชิงบวก (Cronbach's Alpha = 0.762) โดยเฉพาะด้านการจดจำ ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.81) ด้านการออกเสียง Atalan & Subaşı (2023) พบว่าฟังก์ชัน Spell Mode และระบบเสียงของ Quizlet ช่วยให้นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ฝึกฟังและออกเสียงซ้ำจนมีพัฒนาการด้านการออกเสียงที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ Kubaczka & Polok (2023) ที่พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนออนไลน์โดยใช้ Quizlet มีคะแนนการออกเสียงสูงกว่ากลุ่มที่ใช้วิธีดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญ ($p < .001$) Zhang, Zou & Xie (2024) ทำเมตาวิเคราะห์ตีพิมพ์ใน PLOS ONE พบว่า Quizlet มีผลเชิงบวกระดับปานกลางต่อการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ และระดับน้อยต่อเจตคติของผู้เรียน พร้อมแนะนำให้บูรณาการ Quizlet เข้ากับหลักสูตรการสอนภาษา

งานวิจัยข้างต้นยืนยันร่วมกันว่า Quizlet ช่วยพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์และการออกเสียงอย่างมีนัยสำคัญ โดย Atalan & Subaşı (2023) และ Kubaczka & Polok (2023) รองรับตัวแปรตามที่ 1, Dizon (2016), Sanosi (2018), Waluyo & Bucol (2021) และ Zhang et al. (2024) รองรับตัวแปรตามที่ 2 และ Dizon (2016) และ Tran & Le (2023) รองรับตัวแปรตามที่ 3 ด้านความพึงพอใจ

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐาน

ข้อ 1 ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet สูงวก่อก่อนเรียน

ข้อ 2 ความสามารถในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet สูงวก่อก่อนเรียน

ข้อ 3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet ในระดับมากขึ้นไป (ค่าเฉลี่ย ≥ 3.51)

ระเบียบวิธีวิจัย

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน ใช้แบบแผนการทดสอบก่อนและหลังเรียนกลุ่มเดียว (One-Group Pretest-Posttest Design; Campbell & Stanley, 1963)

$$O_1 \times O_2$$

เมื่อ X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet

O_1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

O_2 แทน การทดสอบหลังเรียน

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านฝั่งต้น อำเภอฟาน จังหวัดเชียงราย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน คัดเลือกโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet จำนวน 8 แผน แผนละ 50 นาที ครอบคลุมคำศัพท์ 8 หมวด 80 คำ ได้แก่ 1) สถานที่ 2) การศึกษาและอาชีพ 3) การเดินทางท่องเที่ยว 4) เวลาว่างและนันทนาการ 5) อาหารและเครื่องดื่ม 6) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 7) กิจกรรมประจำวัน และประสบการณ์ และ 8) สุขภาพและสวัสดิการ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมินความเหมาะสมใน 5 ด้าน ได้แก่ สาระสำคัญ จุดประสงค์ สาระการเรียนรู้ กิจกรรม และสื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. แบบทดสอบการอ่านออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับทดสอบก่อนและหลังเรียน ประกอบด้วย 2 ตอน รวม 80 ข้อ ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นการทดสอบภาคปฏิบัติการอ่านออกเสียง 40 ข้อ ประเมินด้วยเกณฑ์ 0-1 คะแนน และตอนที่ 2 เป็นการทดสอบการจำความหมายแบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบเขียนตอบสั้น อย่างละ 20 ข้อ ผู้วิจัยทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย พบว่าค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.30 ขึ้นไป ค่าความเชื่อมั่น KR-20 เท่ากับ 0.82 และค่า IOC ทุกข้ออยู่ที่ 0.66 ขึ้นไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตรวัด 5 ระดับ (Likert Scale) จำนวน 10 ข้อ ครอบคลุม 4 มิติ ได้แก่ มิติที่ 1 ประสิทธิภาพและความสนใจ (ข้อ 1-3) มิติที่ 2 ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ (ข้อ 4-5) มิติที่ 3 ผลกระทบต่อทักษะ

(ข้อ 6-9) และมิติที่ 4 เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ (ข้อ 10) ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบค่า IOC รายข้อ โดยข้อที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบการอ่านออกเสียงและการทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet พร้อมบันทึกการสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของนักเรียน
3. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบเดียวกัน
4. นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจภายหลังการทดสอบหลังเรียน
5. วิเคราะห์ข้อมูลจาก Pretest, Posttest และแบบสอบถามความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละ (P) และการทดสอบค่าที (t-test for dependent samples)

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านออกเสียงและการทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบความสามารถในการอ่านออกเสียงและการทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet (N = 16)

	การอ่านออกเสียงคำศัพท์	การทำความเข้าใจคำศัพท์	รวม
	(40)	(40)	(80)
$\bar{X}$	33.81	35.44	69.25
S.D.	2.37	2.45	4.07
P	84.53	88.59	86.56

ผลการวิเคราะห์พบว่า (1) การอ่านออกเสียงคำศัพท์ มีคะแนนเฉลี่ย 33.81 จาก 40 คะแนน (P = 84.53) อยู่ในระดับดีมาก ค่า S.D. = 2.37 สะท้อนความแตกต่างระดับปานกลาง อาจเนื่องจากการออกเสียงขึ้นอยู่กับความมั่นใจพื้นฐานเดิม และทักษะการรับรู้เสียง (2) การทำความเข้าใจคำศัพท์ มีคะแนนเฉลี่ย 35.44 จาก 40 คะแนน (P = 88.59) อยู่ในระดับดีมาก สูงกว่าการอ่านออกเสียง เนื่องจากการทำความเข้าใจสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่นักเรียนไทยคุ้นเคยมากกว่า และ (3) คะแนนรวม เฉลี่ย 69.25 จาก 80 คะแนน (P = 86.56) อยู่ในระดับดีมาก ยืนยันประสิทธิภาพของ Quizlet ในการพัฒนาทักษะทั้งสองด้าน

2. การเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน
(N = 16)

รายการ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	p
1) การอ่านออกเสียงคำศัพท์					
- Pretest	16	21.19	2.23	20.20	0.000
- Posttest	16	33.81	2.37		
2) การจำความหมายคำศัพท์					
- Pretest	16	20.75	3.11	18.37	0.000
- Posttest	16	35.44	2.45		
3) รวมทั้งสองด้าน					
- Pretest	16	41.94	4.80	25.97	0.000
- Posttest	16	69.25	4.07		

ผลการทดสอบ paired-sample t-test พบว่า (1) การอ่านออกเสียง คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 12.62 คะแนน (ร้อยละ 31.55) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 20.20$, $p < .001$) สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ค่า S.D. ที่เพิ่มขึ้นเล็กน้อย (0.14) สะท้อนความแตกต่างระหว่างบุคคลตามแนวคิด Matthew Effect (Stanovich, 1986) (2) การจำความหมายคำศัพท์ คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 14.69 คะแนน (ร้อยละ 36.73) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 18.37$, $p < .001$) สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ค่า S.D. ที่ลดลงจาก 3.11 เป็น 2.45 บ่งชี้ว่านักเรียนมีความสามารถสม่ำเสมอและช่องว่างระหว่างบุคคลลดลง และ (3) คะแนนรวม เพิ่มขึ้น 27.31 คะแนน (ร้อยละ 34.14) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 25.97$, $p < .001$) โดยค่า S.D. ลดลงจาก 4.80 เป็น 4.07 ยืนยันประสิทธิผลของ Quizlet ในการพัฒนาทั้งสองทักษะอย่างครอบคลุม

3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาทักษะด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยแอปพลิเคชัน Quizlet

ข้อ	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	ได้ฝึกออกเสียงและจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของชุดบัตรคำในแอปพลิเคชัน Quizlet อย่างสนุกสนาน	4.75	0.45	มากที่สุด
2	ชอบฝึกออกเสียงและจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามที่ครูแนะนำ	4.81	0.40	มากที่สุด
3	ชอบทำกิจกรรมออกเสียงและจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของชุดบัตรคำในแอปพลิเคชัน Quizlet ที่ครูแนะนำ	4.75	0.45	มากที่สุด
4	การเรียนรู้ เรื่อง การออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์เป็นสิ่งที่น่าสนใจ	4.81	0.40	มากที่สุด
5	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายแล้วมีความสุข	4.69	0.48	มากที่สุด
6	ชอบฝึกออกเสียงและจำความหมายคำศัพท์ร่วมกับเพื่อน	4.69	0.48	มากที่สุด
7	สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองได้	4.75	0.45	มากที่สุด
8	นักเรียนสนใจร่วมตรวจสอบและประเมินผลกิจกรรมที่ครูมอบหมายเพื่อที่จะได้ทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง	4.75	0.45	มากที่สุด
9	สนใจร่วมตรวจสอบและประเมินผลกิจกรรมของเพื่อน	4.81	0.40	มากที่สุด
10	ชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.56	0.51	มากที่สุด
สรุปรวมทุกรายการ		4.74	0.44	มากที่สุด

ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้ (1) ระดับความพึงพอใจโดยรวม เท่ากับ 4.74 (S.D. = 0.44) อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ($\bar{X} \geq 3.51$) (2) มิติที่ 1-2 (ประสิทธิภาพ ความสนใจ และประโยชน์ต่อการเรียนรู้) ข้อ 2 และ 4 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.81, S.D. = 0.40) สะท้อนแรงจูงใจและการรับรู้ประโยชน์ของเทคโนโลยี (3) มิติที่ 3 (ผลกระทบต่อการทักษะ) ข้อ 9 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.81, S.D. = 0.40) แสดงความพึงพอใจต่อการประเมินผลร่วมกัน และ (4) มิติที่ 4 (เจตคติต่อวิชา) ค่าเฉลี่ย 4.56 (S.D. = 0.51) แม้ต่ำสุดแต่ยังอยู่ในระดับมากที่สุด บ่งชี้ว่า Quizlet สร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ค่า S.D. ทุกข้ออยู่ในช่วง 0.40-0.51 สะท้อนความสอดคล้องของความคิดเห็นนักเรียนในระดับสูง

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้พบว่า (1) นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนร้อยละ 84.53 (ระดับดีมาก) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 20.20, p < .001$) เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 (2) ความสามารถในการจำความหมายคำศัพท์ร้อยละ 88.59 (ระดับดีมาก) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 18.37, p < .001$) เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 (3) คะแนนรวมทั้งสองทักษะร้อยละ 86.56 (ระดับดีมาก) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 25.97, p < .001$) และ (4) นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.44$) เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3

อภิปรายผลการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านออกเสียงและการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียง ($P = 84.53$) และการจำความหมายคำศัพท์ ($P = 88.59$) อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งอธิบายได้จากสามมิติ ประการแรก หลักการ Spaced Repetition ของ Quizlet ที่บังคับให้ผู้เรียนทบทวนคำศัพท์ซ้ำในช่วงเวลาที่เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด Maximizing Exposure และการฝึกซ้ำผ่านบริบทหลากหลายของ Nation (2001) ซึ่งเป็นกลไกสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ที่ยั่งยืน ประการที่สอง การที่ความสามารถในการจำความหมายสูงกว่าการออกเสียงเล็กน้อย เนื่องจากการจำความหมายสอดคล้องกับ Memory Strategies ที่นักเรียนไทยคุ้นเคย (Schmitt, 2019) ขณะที่การออกเสียงต้องอาศัยทักษะทางกลไกและการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง (Celce-Murcia et al., 2010) ประการที่สาม การที่ Quizlet ผสมผสานภาพ เสียง และข้อความสอดคล้องกับ Modality Effect ของ Mayer (2009) ที่ช่วยลด Extraneous Load (Sweller, 1994) ทำให้ผู้เรียนประมวลผลรูปคำ เสียง และความหมายได้พร้อมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

2. การเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังการใช้ Quizlet

ผลการวิจัยพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกด้าน ($t = 25.97, p < .001$) โดยอธิบายได้จากสามกลไก ประการแรก Quizlet ทำหน้าที่เป็น Scaffolding ดิจิทัลตามแนวคิด Zone of Proximal Development (ZPD) ของ Vygotsky (1978) ระบบ Self-paced Learning ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนพัฒนาจากระดับพื้นฐานของตนได้โดยไม่ต้องรอการชี้แนะจากครูตลอดเวลา ประการที่สอง การลดลงของค่า S.D. หลังเรียน (จาก 4.80 เหลือ 4.07) สะท้อนว่า Quizlet ช่วยลดช่องว่างความสามารถระหว่างนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี ZPD ที่อธิบายว่า Scaffolding ที่ดีช่วยให้ผู้เรียนที่อ่อนกว่าพัฒนาได้รวดเร็วขึ้น ประการที่สาม ผลดังกล่าวสอดคล้องกับ Meta-analysis ของ Zhang et al. (2024) ที่พบว่า Quizlet มีผลเชิงบวกระดับปานกลางต่อการเรียนรู้คำศัพท์และการจดจำระยะยาว และกับงานวิจัยในบริบทไทยของ Waluyo & Bucol (2021) ($t(65) = -16.06, p < .001$) ยืนยันว่าประสิทธิผลของ Quizlet สามารถทำซ้ำได้ในกลุ่มนักเรียนไทยที่มีบริบทแตกต่างกัน

3. ความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.44$) โดยค่า S.D. ที่ต่ำสะท้อนความสอดคล้องของความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ซึ่งอธิบายได้จากสามปัจจัย ประการแรก องค์ประกอบ Gamification ของ Quizlet เช่น การแข่งขัน คะแนน และการตอบรับทันทีที่เพิ่ม Intrinsic Motivation ของผู้เรียน (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011) อธิบายว่าเหตุใดข้อที่เกี่ยวกับความชอบในกิจกรรมจึงได้คะแนนสูงสุด ($\bar{X} = 4.81$) ประการที่สอง ความยืดหยุ่นของ MALL (Kukulka-Hulme & Shield, 2008) อธิบายว่าเหตุใดนักเรียนจึงรู้สึกทำกิจกรรมด้วยตนเองได้ ($\bar{X} = 4.75$) และมีความสุขในการทำกิจกรรมที่ครูมอบหมาย ($\bar{X} = 4.69$) ประการที่สาม ข้อที่ได้คะแนนต่ำสุด ($\bar{X} = 4.56$) คือ “ชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น” สอดคล้องกับ Zhang et al. (2024) ที่พบว่า Quizlet มีผลต่อเจตคติในระดับเล็ก เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อวิชาโดยรวมต้องอาศัยประสบการณ์สะสมระยะยาวมากกว่าการพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน

โดยสรุป งานวิจัยนี้เพิ่มองค์ความรู้ใน 3 มิติ ประการแรก แสดงให้เห็นว่า Quizlet สามารถพัฒนาการออกเสียง ($P = 84.53$) และการจำความหมายคำศัพท์ ($P = 88.59$) ได้พร้อมกันในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนขนาดเล็ก สังกัด สพพ. ซึ่งเป็นบริบทที่งานวิจัยก่อนหน้ายังศึกษาน้อย โดยผลชี้ว่าการออกเสียงต้องอาศัยการฝึกปฏิบัติซ้ำมากกว่าการจำความหมาย สนับสนุนแนวคิดของ Celce-Murcia et al. (2010) ประการที่สอง การลดลงของค่า S.D. หลังเรียน (จาก 4.80 เหลือ 4.07) แสดงว่า Quizlet ช่วยลดช่องว่างความสามารถระหว่างนักเรียน ขยายผลจาก Zhang et al. (2024)

สู่บริบทโรงเรียนขนาดเล็กในชนบทของไทย และประการที่สาม ผลยืนยันว่าหลักการ Spaced Repetition ของ Quizlet มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทั้งสองทักษะพร้อมกันภายใน 8 คาบเรียน แม้ในชั้นเรียนที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากร เป็นองค์ความรู้เชิงปฏิบัติที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่คล้ายคลึงกันได้

ข้อเสนอแนะ

1. ครูควรบูรณาการ Quizlet เข้ากับการสอนภาษาอังกฤษอย่างสม่ำเสมอ โดยสร้างชุดบัตรคำที่สอดคล้องกับหลักสูตรและความสนใจของนักเรียน โดยเฉพาะด้านคำศัพท์และการออกเสียง
2. โรงเรียนควรจัดอบรมครูด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และจัดหาอุปกรณ์พร้อมอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังระดับชั้นอื่นเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของ Quizlet ในบริบทที่หลากหลาย และเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย
4. ควรมีการวิจัยติดตามระยะยาวเพื่อประเมินการคงอยู่ของทักษะและความสามารถในการนำไปใช้สื่อสารจริง
5. ผู้ปกครองควรสนับสนุนให้บุตรหลานใช้ Quizlet ทบทวนบทเรียนที่บ้าน พร้อมติดตามความก้าวหน้าอย่างสม่ำเสมอเพื่อสร้างนิสัยการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน

REFERENCES

- Atalan, E., & Subaşı, G. (2023). The impact of Quizlet on teaching pronunciation to 9th grade EFL students. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 22(4), 222-227.
- Celce-Murcia, M., Brinton, D. M., & Goodwin, J. M. (2010). *Teaching pronunciation: A course book and reference guide* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Chapelle, C. A. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9-15). ACM.
- Dina, A. T., & Ciornei, S. I. (2013). The advantages and disadvantages of computer assisted language learning and teaching for foreign languages. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 76, 248-252.
- Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL classroom: Enhancing academic vocabulary acquisition of Japanese university students. *Teaching English with Technology*, 16(2), 40-56.
- Godwin-Jones, R. (2011). Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 15(2), 2-11.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Harlow, UK: Pearson Education.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

- Kelly, G. (2000). **How to teach pronunciation**. Harlow, England: Longman.
- Khaoprasert, W., Pitsuwan, T., Rueangkham, J., & Wannathong, N. (2022). Development of English vocabulary memorization using Quizlet application for Grade 8 students in Sakon Nakhon Secondary Educational Service Area. **Chulalongkorn University Journal of Education**, 50(3). <https://doi.org/10.58837/CHULA.EDUCU.50.3.4>
- Kornell, N., & Bjork, R. A. (2008). Learning concepts and categories: Is spacing the “enemy of induction”? **Psychological Science**, 19(6), 585–592.
- Kubaczka, K., & Polok, K. (2023). Effectiveness of teaching English by Quizlet to online taught 8th grade students. **Scientific and Educational Journal**, 17(8), 125-136.
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to support collaboration and interaction. **ReCALL**, 20(3), 271–289.
- Levy, M., & Stockwell, G. (2006). **CALL dimensions: Options and issues in computer-assisted language learning**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Mayer, R. E. (2009). **Multimedia learning** (2nd ed.). New York, Cambridge University Press.
- Ministry of Education. (2008). **The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)**. Bangkok: Cooperative Promotion Department Printing House.
- Nation, I. S. P. (2001). **Learning vocabulary in another language**. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Quizlet. (2026). **About Quizlet**. Retrieved from <https://quizlet.com/about> [2026, 30 Apr.]
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). **Methodology in language teaching: An anthology of current practice**. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Sanosi, A. (2018). The effect of Quizlet on vocabulary acquisition. **Asian Journal of Education and e-Learning**, 6(4), 71–77.
- Schmitt, N. (2019). Understanding vocabulary acquisition, instruction, and assessment: A research agenda. **Language Teaching**, 52(2), 261-274.
- Siriprakob, K., Palanusorn, C., Ruenmit, P., & Yaemchuti, N. (2025). Development of English vocabulary learning ability in hotel situations using games from the Quizlet application for first-year vocational certificate students at Eastern College of Technology (E-Tech). In **Proceedings of the 15th National and International Benchamitr Academic Conference “Artificial Intelligence: A Driving Force for Sustainable Development Goals”**, 5(38), 294-305. Bangkok: Thonburi University.
- Stanovich, K. E. (1986). Matthew effects in reading: Some consequences of individual differences in the acquisition of literacy. **Reading Research Quarterly**, 21(4), 360-407.
- Sweller, J. (1994). Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional design. **Learning and Instruction**, 4(4), 295-312.

- Tirakanan, S. (2018). Using the Quizlet application to develop English vocabulary learning skills of Mathayom Suksa 3 students. **Academic and Research Journal of Northeastern University**, 8(1), 74–85.
- Tran, D. T., & Le, H. T. (2023). The impact of Quizlet on vocabulary improvement: A case study in Binh Duong Province secondary schools. **World Journal of English Language**, 13(6), 235-242.
- Vygotsky, L. S. (1978). **Mind in society: The development of higher psychological processes**. Harvard University Press.
- Waluyo, B., & Bucol, J. L. (2021). The impact of gamified vocabulary learning using Quizlet on low-proficiency students. **Computer Assisted Language Learning Electronic Journal**, 22(1), 164-185.
- Zhang, R., Zou, D., & Xie, H. (2024). Quantifying cognitive and affective impacts of Quizlet on learning vocabulary: A meta-analysis. **Frontiers in Psychology**, 15, 1349835. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1349835>
-