

## ความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาการบัญชีชาวไทยเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต

Thai Accounting Students' Opinions on the Use of Quizlet Vocabulary Learning Program

พุทธชาติ ลีศิริเรืองไร<sup>1</sup>

วิรัชฐา รัตนโรภาส<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาการบัญชีชาวไทยต่อการใช้โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาบัญชีจากคณะวิทยาการจัดการจำนวน 136 คนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักบัญชี (English for Accountants) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ประเทศไทย โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ตในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยการใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าเมื่อนำโปรแกรมมาใช้ในรายวิชานี้โปรแกรมมีประโยชน์หลายประการ เนื่องจากผู้เรียนเห็นว่าตนสนุกสนานกับการเรียนรู้คำศัพท์เมื่อใช้โปรแกรมนี้และสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านโปรแกรมนี้ (4.57) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ทั้งในและนอกห้องเรียน (4.55) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งที่เข้าใช้ (4.54) ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้คำศัพท์ ตรวจสอบคำตอบและได้ผลป้อนกลับทันที ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์จากฟังก์ชันต่างๆ ที่มีให้ในโปรแกรมจึงทำให้ไม่เบื่อ และสามารถจดจำคำศัพท์จากโปรแกรมได้ดีกว่าคำศัพท์ที่เขียนไว้ในสมุด (4.52) และด้วยโปรแกรมนี้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น (4.51) ผลการศึกษาสามารถใช้ในการออกแบบรายวิชาเมื่อมีการเลือกเครื่องมือออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์

**คำสำคัญ:** โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์, ควิซเล็ต

<sup>1</sup> อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

<sup>2</sup> อาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

## Abstract

The purpose of this research was to survey Thai accounting students' opinions on the use of Quizlet vocabulary learning program. The participants in this study were 136 accounting students from Faculty of Management Science who enrolled in English for Accountants course in the second semester of the academic year 2019 of Buriram Rajabhat University, Thailand. Online questionnaire with five-point Likert scale was used for data collection. The collected data were analyzed by using percentage, mean, and Standard Deviation. The results showed that there were many benefits when the program was utilized in the course because the students viewed that the students enjoyed themselves when using this program and they can learn vocabulary effectively through this program (4.57); they can learn vocabulary both inside and outside the classroom (4.55); they can learn vocabulary as many times as they can (4.54); they can test their vocabulary knowledge, check their answers, and get the real-time feedback; they can learn vocabulary from many features provided in the program, so they are not bored; and they can memorize vocabulary from the program better than those they have written in their notebooks (4.52); and with the program, they can engage in their learning more (4.51). The results of the study can be used in the course design when choosing the online tools to support the students' learning, especially vocabulary learning.

**Keywords:** vocabulary learning program, Quizlet

## ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สำคัญของโลก เป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร ผู้คนจำนวนมากใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายระหว่างกัน โดยปัจจุบันมีผู้ใช้ภาษาอังกฤษหรือผู้เรียนภาษาอังกฤษกว่า 2,000 ล้านคนทั่วโลก และทักษะภาษาเป็นหนึ่งในทักษะทางอ้อม (soft skill) ที่สำคัญที่สุดของเยาวชนในอาเซียน (British Council, 2020) ทั้งนี้ทักษะด้านภาษาอังกฤษเป็นทักษะขั้นพื้นฐานที่คนทำงานยุคปัจจุบันต้องมีเพื่อเปิดโอกาสต่าง ๆ ให้แก่ชีวิต ไม่ว่าจะเป็นโอกาสในโลกของการเรียนรู้ โอกาสในการสื่อสาร และโอกาสการทำงาน เป็นต้น การเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษต่าง ๆ เช่น ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนเป็นการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม คำศัพท์ก็เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วย เพราะหากไม่มีคำศัพท์ที่เพียงพอผู้เรียนก็จะไม่สามารถเข้าใจผู้อื่นหรือแสดงความคิดของตนเองได้ ดังเช่น Wilkins (1972) ได้กล่าวไว้ว่า หากรู้ไวยากรณ์เพียงน้อยนิดก็ยังสามารถสื่อสารได้ แต่หากไม่รู้คำศัพท์จะไม่สามารถสื่อสารได้เลย แสดงให้เห็นว่าการรู้คำศัพท์นั้นสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษ

จากการจัดอันดับทักษะด้านภาษาอังกฤษของ Education First ในกลุ่มประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักหรือภาษาราชการ ประจำปี 2019 พบว่า ทักษะความสามารถด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษของชาวไทยอยู่ที่อันดับที่ 74 จากทั้งหมด 100 อันดับ ซึ่งได้รับการจัดให้อยู่ในกลุ่มประเทศที่มีทักษะความสามารถด้านภาษาอังกฤษระดับต่ำมาก (very low proficiency) ต่อมาในปี 2020 มีการเก็บข้อมูลและจัดอันดับอีกครั้ง พบว่าทักษะความสามารถการสื่อสารภาษาอังกฤษของชาวไทยอยู่อันดับที่ 89 จาก 100 อันดับ (First, 2019) จะสังเกตได้ว่าทักษะความสามารถด้านภาษาอังกฤษของชาวไทยลดน้อยถอยลงอย่างเห็นได้ชัดและต่อเนื่อง โดยประเทศไทยยังคงมีอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนชาวไทยถึง 4 ประการอันเกิดจาก 1) ครูภาษาอังกฤษในระดับก่อนอุดมศึกษามากกว่า 75% มีค่าเฉลี่ยทักษะภาษาอังกฤษอยู่ในระดับ A2 หรือต่ำกว่าพื้นฐาน 2) ปัญหาทักษะภาษาอังกฤษในภาพรวมของประเทศไทยอันเนื่องมาจากปัญหาความไม่เท่าเทียมในประเทศไทย 3) การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ส่วนใหญ่ยังใช้การเรียนการสอนแบบยึดตามหลักไวยากรณ์ การแปล และการท่องจำมากกว่าสื่อสารได้ในชีวิตจริง และ 4) ระบบการวัดผลทักษะภาษายังคงมุ่งเน้นไปที่การใช้ภาษาอังกฤษตามหลักภาษา เช่น เน้นเรื่องไวยากรณ์และการอ่าน ซึ่งไม่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (British Council, 2020) จึงควรมีการเร่งแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาการเรียนการสอนมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน เป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะช่วยให้การเรียนการสอนสามารถดำเนินไปตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพได้ หากใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือนี้ได้อย่างถูกต้อง การจะเลือกใช้เทคโนโลยีใด จะต้องมีการทดลอง ทดสอบ เพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือนี้ ก่อนที่จะนำมาใช้ในวงกว้าง (Davis, Gough, & Taylor, 2019) และจะต้องมีการถามความคิดเห็นของผู้ใช้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีนั้น ๆ เพื่อประกอบในการออกแบบการจัดการเรียนการสอน การเลือกใช้เทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ตรงกับความต้องการผู้เรียน และตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนในรายวิชานั้น ๆ (Limsiriruengrai, 2018)

การสอนคำศัพท์แบบดั้งเดิมโดยส่วนใหญ่เป็นการให้ผู้เรียนค้นหาคำศัพท์จากพจนานุกรม เขียนคำจำกัดความและใช้คำในประโยคหรือผู้สอนให้รายการคำศัพท์ คำอธิบาย มีการอภิปรายเกี่ยวกับคำศัพท์ การท่องจำคำศัพท์ มีสมุดจดคำศัพท์และมีการทำแบบทดสอบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ (Mothe, 2000) แต่วิธีการเหล่านี้ยังไม่น่าสนใจเพียงพอ ยังไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และฝึกฝนการใช้คำศัพท์มากพอ จึงมีนักวิจัยหลายท่านได้ศึกษาเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ เพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของผู้เรียน และ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และฝึกฝนการใช้คำศัพท์ (Chien, 2015; Davie & Hilber, 2015; Franciosi, Yagi, Tomoshige & Ye, 2016; Dizon & Tang, 2017; Robertson, 2015) ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (Davie & Hilber, 2015) อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้จดจำคำศัพท์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว (Franciosi, Yagi, Tomoshige & Ye, 2016) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์อีกด้วย (Chien, 2015) และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบการเรียนการสอนคำศัพท์แบบดั้งเดิมกับการเรียนการสอนคำศัพท์ที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน (Dizon & Tang, 2017)

เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ที่ปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างมากและมีผู้ใช้ถึงยี่สิบ ล้านคน (Robertson, 2015) และมีแนวโน้มว่าผู้ใช้จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ คือโปรแกรมออนไลน์ที่ชื่อว่าควิชเล็ต ควิชเล็ตเป็นเครื่องมือออนไลน์ที่เป็นชุดบัตรคำศัพท์ซึ่งมีฟังก์ชันมากมายที่ช่วยผู้เรียนในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ไม่ว่าจะเป็นฟังก์ชันบัตรคำและฟังก์ชันเรียนรู้คำศัพท์โดยมีคำศัพท์ ความหมาย ภาพประกอบ และการออกเสียงคำศัพท์ให้ได้ศึกษา ฟังก์ชันฝึกสะกดคำศัพท์ตามเสียงที่ได้ยินหรือภาพประกอบที่เห็น ฟังก์ชันทดสอบคำศัพท์โดยผู้เรียนสามารถฝึกฝน ตรวจสอบคำตอบและทดสอบความสามารถของตนได้ ฟังก์ชันจับคู่คำศัพท์กับความหมายหรือภาพประกอบโดยฟังก์ชันนี้จะมีเกมให้ผู้เรียนได้เล่นแข่งกับเวลาหรือแข่งกับผู้เรียนคนอื่นได้

ฟังก์ชันเกมแรงโน้มถ่วงโดยผู้เรียนฝึกฝนการพิมพ์คำศัพท์ให้ตรงกับความหมายหรือภาพประกอบที่เห็นก่อนลูก  
ลูกกาบตาจะตกลงมา และสุดท้ายฟังก์ชันเล่นเกมสวดโดยผู้เรียนจะเล่นเกมพร้อมกันกับผู้เรียนคนอื่น อาจเล่น  
เกมเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้เพื่อจับคู่คำศัพท์กับความหมายหรือภาพประกอบให้ไวที่สุดเป็นผู้ชนะเกม คิวชีลท์เป็น  
เทคโนโลยีที่นักวิชาการและนักวิจัยให้ความสนใจศึกษาทั้งในแง่ของการใช้โปรแกรมคิวชีลท์ในการเรียนรู้  
ของคำหรือคำศัพท์ที่เกิดขึ้นร่วมกัน (collocation) (Solhi Andarab, 2019) ผลการใช้ภาพที่สื่ออารมณ์ขันใน  
โปรแกรมคิวชีลท์ต่อการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (Andarab, 2019)  
การใช้โปรแกรมคิวชีลท์ในการพัฒนาคำศัพท์ในห้องเรียนภาษาอังกฤษ (Dizon, 2016; Montaner-Villalba,  
2019) ความคิดเห็นของผู้เรียนต่อโปรแกรมคิวชีลท์ (Chien, 2013; Lander, 2016)

การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะนั้นมีความยากง่ายแตกต่างกันตาม  
เนื้อหาวิชา ซึ่งในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อนักบัญชีนั้นมีความซับซ้อนคำศัพท์เฉพาะมากมาย หากไม่มีเครื่องมือหรือวิธีที่ช่วย  
ให้ผู้เรียนจดจำก็เป็นภาระยากสำหรับผู้เรียนที่จะสามารถเข้าใจ ฝึกฝน จดจำ และนำคำศัพท์ต่าง ๆ เกี่ยวกับนัก  
บัญชีไปใช้ในการสื่อสารได้ จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่จะนำเทคโนโลยีที่จะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายในการเรียน  
มาใช้ ยิ่งไปกว่านั้นจากการสำรวจปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษจากนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา  
ภาษาอังกฤษสำหรับนักบัญชีของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เบื้องต้น  
พบว่า นักศึกษามีความมั่นใจในการฟังและการพูดมากกว่าการอ่านและการเขียน และยังพบว่านักศึกษามี  
ปัญหาในการเขียนมากที่สุด แต่นักศึกษามีความเป็นกังวลในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักบัญชี  
มากในแง่ของคำศัพท์เฉพาะที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารในงานอาชีพของตนในอนาคต ดังนั้นนักวิจัยจึงสนใจที่  
จะนำโปรแกรมคิวชีลท์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักบัญชีของมหาวิทยาลัย  
ราชภัฏบุรีรัมย์พร้อมทั้งสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมดังกล่าวว่าเป็นอย่างไร ควรที่  
จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนต่อไปหรือไม่ ผลการศึกษาสามารถใช้ในการออกแบบรายวิชาเมื่อมีการเลือก  
เครื่องมือออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ต่อไปในอนาคตเพื่อ  
จุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาผู้เรียนควบคู่ไปกับทักษะพื้นฐานอื่น ๆ ให้สามารถสื่อสารได้ในที่สุด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาศาขการบัญชีชาวไทยต่อการ  
ใช้โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์คิวชีลท์

## ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาบัญชีจากคณะวิทยาการจัดการชั้นปีที่ 3 จำนวน 136 คนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักบัญชี (English for Accountants) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ประเทศไทย การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจงเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างมีดังนี้ เป็นนักศึกษาสาขาบัญชีจากคณะวิทยาการจัดการที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักบัญชี (English for Accountants) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เพื่อสามารถให้ข้อมูลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

## วิธีการดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบสอบถามออนไลน์แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ทในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบบสอบถามได้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ตอนที่ 2 เป็นความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการใช้โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต จำนวน 15 ข้อ และตอนที่ 3 เป็นคำแนะนำและข้อเสนอแนะอื่น ๆ การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยมีดังนี้ 1) ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต 2) นำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นแบบสอบถาม 3) นำเครื่องมือวิจัยที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความเที่ยงตรงของเนื้อหาแล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องและได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำเครื่องมือวิจัยไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้ 4) ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือวิจัยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองกับประชากรที่คล้ายกันกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชีชั้นปีที่ 3 คณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์จำนวน 30 คน จากนั้นแก้ไขและตรวจสอบแบบสอบถามอีกครั้งก่อนนำแบบสอบถามไปใส่ในกูเกิลฟอร์มเพื่อเก็บข้อมูล ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลเป็นช่วงเวลาหลังจากที่นักศึกษาได้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตแล้ว 1 ภาคเรียน ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลคือ 1 สัปดาห์ หลังจาก 1 สัปดาห์นักวิจัยทำการปิดรับแบบสอบถาม ได้แบบสอบถามกลับทั้งสิ้น 136 ชุดคิดเป็น 100 เปอร์เซ็นต์จากนั้นทำการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยเป็นลำดับต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้โดยการใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

## สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถามตอนที่ 1 สามารถสรุปได้ดังนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักศึกษาสาขาการบัญชี ชั้นปีที่ 3 โดยเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายคือ เพศหญิง 131 คนหรือร้อยละ 96.3 และชาย 5 คนหรือร้อยละ 3.7 จาก 3 หมู่เรียนดังนี้ หมู่ 1 ร้อยละ 33.1 หมู่ 2 ร้อยละ 36 และหมู่ 3 ร้อยละ 30.9

จากการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาการบัญชีชาวไทยต่อการใช้โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต จากแบบสอบถามตอนที่ 2 สามารถสรุปได้ดังนี้

### ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาการบัญชีชาวไทยต่อการใช้โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต

ลำดับ	รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D	ความหมาย
1	ผู้เรียนสามารถเพิ่มพูนพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างง่ายดายด้วยวิธีที่ไม่ซับซ้อน	4.48	0.68	เห็นด้วยอย่างมาก
2	ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียน	4.57	0.60	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3	ผู้เรียนจดจำคำศัพท์จากการเรียนรู้ผ่านโปรแกรมควิซเล็ตได้ดีกว่าการจดคำศัพท์ใส่สมุดจดคำศัพท์	4.52	0.63	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนคำศัพท์มากยิ่งขึ้น	4.49	0.64	เห็นด้วยอย่างมาก
5	ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น	4.48	0.66	เห็นด้วยอย่างมาก
6	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้วิธีการออกเสียงคำศัพท์	4.48	0.66	เห็นด้วยอย่างมาก
7	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากวิธีที่หลากหลายในโปรแกรมทำให้ไม่เบื่อ	4.52	0.62	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน	4.55	0.60	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9	ผู้เรียนสามารถสร้างคลังคำศัพท์ไว้ทบทวนคำศัพท์เอง	4.47	0.65	เห็นด้วยอย่างมาก
10	ผู้เรียนเกิดความจำระยะยาว สามารถจดจำคำศัพท์ได้นาน	4.48	0.62	เห็นด้วย

	กว่าแบบดั้งเดิม			อย่างมาก
11	ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้ ตรวจสอบและได้ผลป้อนกลับในทันที	4.52	0.68	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
12	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น	4.51	0.62	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
13	ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนมากยิ่งขึ้น	4.50	0.63	เห็นด้วยอย่างมาก
14	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งที่เข้าใช้	4.54	0.60	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
15	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.57	0.59	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

จากตารางที่ 1 วิเคราะห์ได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าตนมีความสุขสนุกสนานเมื่อใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต และสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านโปรแกรมนี้นมากที่สุด (4.57) รองลงมาคือ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ทั้งในและนอกห้องเรียน (4.55) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งที่เข้าใช้ (4.54) ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้คำศัพท์ ตรวจสอบคำตอบและได้ผลป้อนกลับในทันที ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์จากฟังก์ชันต่างๆที่มีให้ในโปรแกรมจึงทำให้ไม่เบื่อ และสามารถจดจำคำศัพท์จากโปรแกรมได้ดีกว่าคำศัพท์ที่เขียนไว้ในสมุด (4.52) และด้วยโปรแกรมนี้อผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น (4.51) ตามลำดับ

ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพจากตอนที่ 3 ของแบบสอบถามเกี่ยวกับคำแนะนำและข้อเสนอแนะอื่น ๆ มีผู้ตอบแบบสอบถามส่วนนี้สามารถสรุปได้ดังนี้ 1) โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตสามารถทำให้นักศึกษาเรียนรู้ได้รวดเร็วกว่าในหนังสือ เพราะนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือในการเรียนรู้มากกว่าอ่านจากหนังสือ 2) โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตเป็นระบบที่ดี ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ สะดวกเพราะสามารถเรียนรู้ได้จากมือถือ และช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดี และ 3) เป็นโปรแกรมที่ดี ช่วยให้จำคำศัพท์ยาก ๆ ได้ เพราะมีฟังก์ชันต่าง ๆ ที่ช่วยให้จำได้ สนุก ไม่น่าเบื่อ

## การอภิปรายผลการวิจัย

ผลวิจัยที่ได้สามารถนำมาอภิปรายดังต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจเมื่อใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต และสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านโปรแกรมนี้มากที่สุด (4.57) รองลงมาคือ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ทั้งในและนอกห้องเรียน (4.55) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งที่เข้าใช้ (4.54) ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้คำศัพท์ ตรวจสอบคำตอบและได้ผลป้อนกลับทันที ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์จากฟังก์ชันต่างๆที่มีให้ในโปรแกรมจึงทำให้ไม่เบื่อ และสามารถจดจำคำศัพท์จากโปรแกรมได้ดีกว่าคำศัพท์ที่เขียนไว้ในสมุด (4.52) และด้วยโปรแกรมนี้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น (4.51) ตามลำดับ

1. จากข้อมูลที่ว่าผู้เรียนมีความสนุกสนานเมื่อใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต สอดคล้องกับผลการวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์เชิงคุณภาพเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตของ Lander (2016) ที่พบว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าเป็นโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตเป็นวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ที่แปลกใหม่และสนุกสนาน และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Davie and Hilber (2015) ที่ศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของผู้เรียนในการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีความคิดเห็นว่าเป็นสมาร์ตโฟนมีศักยภาพช่วยในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้สมาร์ตโฟนเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพ ใช้งานง่ายและสนุกสนานมาก ผลงานวิจัยของ Dizon (2016) ยังได้สนับสนุนอีกว่า ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกกับการใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตและมีความคิดเห็นว่าเป็นควิซเล็ตที่มีประโยชน์ ใช้งานง่ายเหมาะแก่การนำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ และจะใช้ควิซเล็ตต่อไปในอนาคต แต่เมื่อมีศึกษาเปรียบเทียบการเรียนการสอนคำศัพท์แบบดั้งเดิมกับการเรียนการสอนคำศัพท์ที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนของ Dizon and Tang (2017) ก็พบว่ามีความมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์เท่าเทียมกันแต่ผู้เรียนมีความเห็นว่าผู้เรียนชอบบัตรคำดิจิทัลในโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตมากกว่าบัตรคำกระดาษเพราะใช้ง่าย สะดวก ผลวิจัยนี้สอดคล้องกับคำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่ว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถจดจำคำศัพท์จากโปรแกรมได้ดีกว่าคำศัพท์ที่เขียนไว้ในสมุด อาจเนื่องมาจากบัตรคำดิจิทัลมีภาพประกอบและสีสันที่น่าสนใจ ดังในงานวิจัยของ Andarab (2019) เรื่องผลการใช้ภาพที่สื่ออารมณ์ขันในโปรแกรมควิซเล็ตต่อการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศที่พบว่า การใช้ภาพที่สื่ออารมณ์ขันในโปรแกรมควิซเล็ตมีผลต่อการเข้าใจและจดจำคำศัพท์มากกว่าภาพที่ไม่สื่ออารมณ์ขัน ดังนั้นผู้สอนจึงควรใช้

ภาพที่สื่ออารมณ์ขันในการจัดทำบัตรคำศัพท์บ้างเพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการจดจำของผู้เรียนแต่ควรใช้อย่างมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน

2. ส่วนข้อมูลที่สะท้อนว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านโปรแกรมควิซเล็ต สอดคล้องกับ Montaner-Villalba (2019) ที่ได้ศึกษาการใช้โปรแกรมควิซเล็ตในการพัฒนาคำศัพท์ในห้องเรียนภาษาอังกฤษและพบว่า หลังจากการใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตผู้เรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบก่อนเรียนคำศัพท์อื่นเนื่องมาจากผู้เรียนสามารถฝึกฝนนอกห้องเรียนได้และได้รับผลป้อนกลับทันที Chien (2015) ทำการศึกษาประสิทธิภาพของเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์โดยการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของโปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ออนไลน์จาก 3 เว็บไซต์: 1) Quizlet 2) Study Stack และ 3) Flashcard Exchange ต่อระดับความรู้คำศัพท์ของผู้เรียนที่เรียนภาษาที่สอง พบว่า โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ออนไลน์ทั้งสามมีประสิทธิภาพต่อระดับความรู้คำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่าง อย่างไรก็ตาม ระหว่างโปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ออนไลน์ทั้งสาม กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจโปรแกรม Quizlet มากที่สุด รองลงมาคือ Flashcard Exchange และ Study Stack ลำดับและการใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์จะมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลหากมีคำแนะนำในการใช้โปรแกรม มีชุดคำศัพท์ ความหมาย ภาพประกอบและข้อมูลที่เกี่ยวข้องพร้อมแบบฝึกคำศัพท์ที่หลากหลายเพื่อพัฒนาคำศัพท์ของผู้เรียน และ จากการศึกษาเรื่องการรับรู้และการฝึกฝนการสร้างคำศัพท์โดยใช้โปรแกรมควิซเล็ตของผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศชาวไต้หวัน Chien (2013) ยังได้เสนอแนะอีกว่าการใช้โปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพนั้น ควรมีการบูรณาการความรู้ด้านคำศัพท์ต่าง ๆ เข้ากับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ออนไลน์ ควรมีการเรียนการสอนโดยตรงเกี่ยวกับคำศัพท์เฉพาะทางควบคู่ไปด้วย และควรสร้างความตระหนักของผู้เรียนในการเลือกใช้คำศัพท์

3. จากข้อมูลของงานวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนให้ความสำคัญกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง (self-directed learning) อันสะท้อนมาจากคำตอบที่ผู้เรียนมีความเห็นว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ทั้งในและนอกห้องเรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้งที่เข้าใช้ สอดคล้องกับ Davie and Hilber (2015) และ Dizon (2016) ที่พบว่า ควิซเล็ตใช้งานง่ายเหมาะแก่การนำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ และสอดคล้องกับ Montaner-Villalba (2019) ที่ว่า ผู้เรียนสามารถฝึกฝนนอกห้องเรียนได้เมื่อใช้ควิซเล็ต

4. แม้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตจะเป็นโปรแกรมที่มีเกมการจำลองอย่างง่าย (simple simulation) แต่ผู้เรียนยังแสดงความคิดเห็นว่า ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้คำศัพท์ ตรวจสอบคำตอบและได้ผล

ป้อนกลับในทันที ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์จากฟังก์ชันต่างๆที่มีให้ในโปรแกรมจึงทำให้ไม่เบื่อ และโปรแกรมนี้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Franciosi, Yagi, Tomoshige and Ye (2016) ที่ได้ศึกษาผลของเกมการจำลองอย่างง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ในระยะยาวที่พบว่า การเล่นเกมคำศัพท์จากเกมการจำลองอย่างง่ายช่วยในเรื่องของการจดจำคำศัพท์ในระยะยาวได้และควรประยุกต์ใช้กิจกรรมที่ใช้เกมประเภทนี้ไว้ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศ

5. ผลการวิจัยจากตอนที่ 3 ของแบบสอบถามเกี่ยวกับคำแนะนำและข้อเสนอแนะอื่น ๆ สามารถสรุปได้คือ 1) โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตสามารถทำให้นักศึกษาเรียนรู้ได้รวดเร็วกว่าในหนังสือ เพราะนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือในการเรียนรู้มากกว่าอ่านจากหนังสือ 2) โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตเป็นระบบที่ดี ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ สะดวกเพราะสามารถเรียนรู้ได้จากโทรศัพท์มือถือ และช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ดี และ 3) เป็นโปรแกรมที่ดี ช่วยให้จำคำศัพท์ยาก ๆ ได้ เพราะมีฟังก์ชันต่างๆ ที่ช่วยให้จำได้สนุก ไม่น่าเบื่อ จากคำตอบในตอนนี้นี้ทำให้เห็นว่าผู้เรียนให้ความสำคัญแก่การเรียนรู้แบบความรวดเร็ว สะดวกสบาย น่าสนใจ สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และมีฟังก์ชันต่างๆ ที่ช่วยในการจดจำคำศัพท์ สอดคล้องกับ Lander (2016) ที่พบว่าโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตเป็นวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ที่แปลกใหม่และสนุกสนาน และผลการวิจัยของ Davie and Hilber (2015) ที่พบว่า การใช้สมาร์ตโฟนเพื่อเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพ ใช้งานง่ายและสนุกสนานมาก ผลงานวิจัยของ Dizon (2016) ที่พบว่าควิซเล็ตมีประโยชน์ ใช้งานง่ายเหมาะแก่การนำมาใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์ และ Dizon and Tang (2017) ที่พบว่าผู้เรียนชอบบัตรคำดิจิทัลในโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตเพราะใช้ง่าย สะดวก

6. จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ จึงได้แนวทางในการใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตดังต่อไปนี้ ก่อนมีการใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตควรมีการแนะนำวิธีการใช้และวัตถุประสงค์ในการใช้โปรแกรมเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและตระหนักว่าเป้าหมายของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตคืออะไร ในการสร้างบัตรคำในโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตควรมีการใช้ภาพประกอบที่ชัดเจนและควรใช้ภาพที่สื่ออารมณ์ขันเพื่อสร้างความน่าสนใจแต่ยังคงต้องสอดคล้องกับความหมายของบัตรคำนั้น ๆ หลังจากใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตควรมีการสอบถามและติดตามผล และผู้สอนไม่ควรละเลยการสอนคำศัพท์ในชั้นเรียนควบคู่กับการใช้โปรแกรมนี้ด้วยดังเช่น Chien (2013) ได้เสนอแนะว่าควรมีการบูรณาการความรู้ด้านคำศัพท์ต่าง ๆ เข้ากับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ออนไลน์ ควรมีการเรียนการสอนโดยตรงเกี่ยวกับคำศัพท์เฉพาะทางควบคู่ไปด้วย และควรสร้างความตระหนักรู้ของผู้เรียนในการ

เลือกใช้คำศัพท์ นักวิจัยจึงเสนอว่าควรมีการฝึกฝนการใช้คำศัพท์ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และควรเป็นการฝึกฝนการใช้คำศัพท์ในการสื่อสารเพื่อผู้เรียนจะสามารถนำคำศัพท์เหล่านั้นไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตจริงได้ในที่สุด

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ผลการศึกษานี้สามารถใช้ในการออกแบบรายวิชาเมื่อมีการเลือกเครื่องมือออนไลน์เพราะอย่างยิ่งโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาผลของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ตและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อโปรแกรมการเรียนรู้คำศัพท์ควิซเล็ต

### เอกสารอ้างอิง

- Andarab, M. S. (2019). The Effect of Humor-Integrated Pictures Using Quizlet on Vocabulary Learning of EFL Learners. *Journal of Curriculum and Teaching*, 8(2), 24-31.
- British Council. (2020). 4 อุปสรรคเรียนรู้ภาษาเด็กไทยต้องแก้ตั้งแต่ 'สอนจนถึงสอบ'. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2563, จากเว็บไซต์: <https://www.britishcouncil.or.th/about/press/4-อุปสรรคเรียนรู้ภาษาเด็กไทยต้องแก้ตั้งแต่สอนจนถึงสอบ>
- Chien, C. W. (2013). Perception and Practice of Taiwanese EFL Learners' Making Vocabulary Flashcards on" Quizlet". *International Association for Development of the Information Society*. Retrieved on 2 December 2020 from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED562311.pdf>
- Chien, C. W. (2015). Analysis the Effectiveness of Three Online Vocabulary Flashcard Websites on L2 Learners' Level of Lexical Knowledge. *English Language Teaching*, 8(5), 111-121.
- Davie, N., & Hilber, T. (2015). Mobile-Assisted Language Learning: Student Attitudes to Using Smartphones to Learn English Vocabulary. *International Association for Development of the Information Society*. Proceedings of the 11<sup>th</sup> International Conference Mobile Learning, 70-78. .

- Davis, N. L., Gough, M., & Taylor, L. L. (2019). Online Teaching: Advantages, Obstacles and Tools for Getting It Right. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 19(3), 256-263.
- Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL classroom: Enhancing academic vocabulary acquisition of Japanese university students. *Teaching English with Technology*, 16(2), 40-56.
- Dizon, G., & Tang, D. (2017). Comparing the Efficacy of Digital Flashcards versus Paper Flashcards to Improve Receptive and Productive L2 Vocabulary. *The EuroCALL Review*, 25(1), 3-15.
- First, E. E. (2019). EF EPI: EF English Proficiency Index: A ranking of 100 countries and regions by English skills. Retrieved on 2 December 2020 from <https://www.ef.co.th/~/media/centralefcom/epi/downloads/full-reports/v10/ef-epi-2020-english.pdf>
- Franciosi, S. J., Yagi, J., Tomoshige, Y., & Ye, S. (2016). The Effect of A Simple Simulation Game on Long-Term Vocabulary Retention. *Calico Journal*, 33(3), 355-379.
- Lander, B. (2016). Quizlet: what the students think—a qualitative data analysis. *CALL communities and culture short papers from EUROCALL*, 254259. Retrieved on 2 December 2020 from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED572208.pdf>
- Limsiriruengrai, P. (2018). *Pros and Cons of Technology Implementation in EFL Classroom Perceived by Digital Natives in Thailand*. Proceedings of the 2nd National and International Conference on Educational and Technology 2018 (ICET II: Critical Innovation), Roi Et, Thailand, 119-124.
- Montaner-Villalba, S. (2019). The use of Quizlet to enhance vocabulary in the English language classroom. *CALL and complexity—short papers from EUROCALL*, 304-309.
- Mothe, P. S. (2000). *Innovative Techniques of Teaching Vocabulary at the Intermediate Level in the Second Language Classroom*. India: Adarsh Senior College. Retrieved on 2 December 2020 from <http://www.litu.tu.ac.th/journal/FLLTCP/Proceeding/377.pdf>
- Robertson, C. E. (2015). Implementing an Online Vocabulary Training Program. *Research-publishing.net*. Retrieved on 2 December 2020 from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED564198.pdf>
- Solhi Andarab, M. (2019). Learning Vocabulary through Collocating on Quizlet. *Online Submission*, 7(4), 980-985.

Wilkins, D. (1972). *Linguistics in Language Teaching*. Suffolk: The Chaucer Press.