

การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม*

ACTIVITY BASED LEARNING WITH KAHOOT FOR DEVELOPING VIETNAMESE
VOCABULARY LEARNING ABILITY OF STUDENTS
AT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

เหงวียน ฐ ฮว่าย¹, วรวุฒิ จำลองนาค², กาว ถิ ฮอง เวิน³

Nguyen Thu Hoai¹, Worawoot Jumlongnark², Cao Thi Hong Van³

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม^{1,3}

Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahasarakham University, Thailand.^{1,3}

วิทยาลัยการเมืองการปกครอง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม²

College of Politics and Governance, Mahasarakham University, Thailand.²

Email : worawoot.j@msu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot และ 3) ศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม หลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 0041 017 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 1/2566 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย ซึ่งใช้กลุ่มเรียนเป็นหน่วยของการสุ่มด้วยวิธีจับฉลาก จำนวนนิสิต 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงทดลองครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนาม สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.82/79.36 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม หลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot โดยผ่านไป 2 สัปดาห์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 30.90 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ซึ่งไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และไม่แตกต่างกับผลการทดสอบหลังเรียนจบทันทีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : 1. การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน 2. ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนาม 3. คาสุท

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to determine the efficiency of Activity based learning with Kahoot for developing Vietnamese vocabulary learning ability of students at Mahasarakham University with 80/80 criteria of effectiveness, 2) to compare the ability to learn Vietnamese vocabulary before and after learning management, 3) to study the retention of Vietnamese vocabulary after using the learning management with Kahoot. The sample of this research was 39 students who registered the subject 004 1017 Vietnamese for Communication, Mahasarakham University, semester 1/2023 which was obtained by Simple Random Sampling by using the classroom drawing method random unit. The experimental research instruments consisted of lesson plans and the Vietnamese vocabulary test. Statistics for data analysis include mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The results of the research appeared as follows: 1) Activity based learning with Kahoot for developing Vietnamese vocabulary learning ability of students at Mahasarakham University was 80.82/79.36 which exceeded the threshold of 80/80. 2) Vietnamese vocabulary learning ability of students at Mahasarakham University after using of Activity based learning with Kahoot were significantly higher than before used at .0 5 level. 3) The students' retention English vocabulary after 2 weeks was 30.90 out of 40, not below 70% and the result was not significantly different from posttest at .0 5 level.

Keywords : 1. Activity based learning 2. Vietnamese vocabulary learning ability 3. Kahoot

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ภาษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ดังที่กรอบแนวคิดจากสถาบันวิจัยแห่งชาติสหรัฐอเมริการะบุไว้ว่า สมรรถนะด้านการสื่อสาร การแสดงความคิดและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นถือเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน (เมธิรา ผาติบุญ, 2562) ปัจจุบัน นอกจากภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาหลักซึ่งผู้คนใช้ติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก แล้ว ยังมีอีกหลายภาษาที่มีความสำคัญในยุคโลกาภิวัตน์ที่ไร้พรมแดน เช่น ภาษาจีน ภาษาฝรั่งเศส ภาษาญี่ปุ่น เป็นต้น รวมทั้งภาษาอาเซียนซึ่งเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำกลุ่มคนต่าง ๆ ในประชาคมอาเซียนให้สามารถสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเข้าใจซึ่งกันและกันท่ามกลางความแตกต่างมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ภาษาเวียดนามซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มภาษาอาเซียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.2547 จนถึงปัจจุบันจึงมีความสำคัญเช่นเดียวกันเนื่องจากเป็นภาษาที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากจากนักลงทุนและผู้ประกอบการไทยที่เข้าไปลงทุนและธุรกิจในประเทศเวียดนาม (สิริวงษ์ หงษ์สุวรรณ และสมหมาย ชินนาค, 2558) ในการเรียนภาษาเวียดนามในฐานะ

ภาษาต่างประเทศนั้น คำศัพท์เป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่คนอื่นต้องการสื่อสารได้ ผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์จำนวนมากและหลากหลาย ย่อมสามารถสร้างประโยคต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสื่อสาร รวมทั้งเพื่อพัฒนาทั้งสี่ทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนของตนได้ดี เพราะฉะนั้น กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความสามารถและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนจึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดเพื่อให้ผู้สอนจะช่วยให้ผู้เรียนถ่ายทอดสิ่งที่ตนเองต้องการสื่อออกมาได้เป็นอย่างดี

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนรายวิชาภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้สังเกตจากการรวบรวมข้อมูลการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า การสอนตามวิธีเดิมซึ่งเน้นให้ผู้เรียนท่องจำคำศัพท์ด้วยกระบวนการ 1. ผูกเสียงคำศัพท์ 2. ผูกเขียนคำศัพท์ 3. อธิบายความหมายและบริบทของการใช้คำศัพท์ 4. ทดสอบความสามารถในการคงทนและจดจำคำศัพท์ด้วยแบบทดสอบย่อยหรือแบบฝึกหัด ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดความมั่นใจในการใช้คำศัพท์เมื่อต้องการใช้ภาษาเวียดนามในสถานการณ์จริง ซึ่งส่งผลทำให้ความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร รวมทั้งยังทำให้นิสิตบางครั้งไม่กล้าที่จะตอบคำถาม หรือสื่อสารกับผู้สอนเป็นภาษาเวียดนามเนื่องจากกลัวว่าจำนวนคำศัพท์ของตนยังไม่เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ฉันทวิชช์ หงษ์บุญไตร และคณะ (2564) ที่กล่าวไว้ว่า สาเหตุของความเฉื่อย การไม่พูด หรือไม่แสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของผู้เรียนมาจาก 4 ประการหลัก คือ 1. ครูผู้สอน และวิธีการสอน 2. ตัวผู้เรียนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียน 3. สื่อและเนื้อหาของสื่อที่ใช้ในการสอน และ 4. สภาพแวดล้อมในชั้นเรียน ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษา ค้นคว้าเพื่อหาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และเพิ่มความกระตือรือร้น แรงจูงใจในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity Based Learning) เป็นหนึ่งในวิธีที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนผ่านการปฏิบัติจนเกิดความชำนาญของทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้แทนที่จะนั่งเป็นผู้ฟังอย่างเดียว (Anwer, 2019) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทของผู้สอนจากการที่ให้ความรู้อย่างเดียวเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ และที่สำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานซึ่งมาจากแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การสอนโดยใช้เกม การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ การสอนโดยใช้กลุ่มย่อย เป็นต้น ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลองค้นคว้าด้วยตนเอง ได้ใช้กระบวนการคิดอย่างทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนมีประโยชน์ต่อกระบวนการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียน (เพ็ญญา ตลับกลาง และภัทรธีรา เทียนเพิ่มพูล, 2562)

ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการใช้สื่อเทคโนโลยีเนื่องจากสื่อดิจิทัลสมัยใหม่มีบทบาทในการทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน สร้างความตื่นตาตื่นใจซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น Kahoot เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบเกมที่ได้รับความนิยมด้านเครื่องมือออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน Kahoot มีข้อได้เปรียบถ้าเทียบกับแอปพลิเคชันอื่นๆ เนื่องจากเป็นเกมตอบคำถามที่สนุก และสามารถดึงดูดการมีส่วนร่วมของนักเรียน นอกจากนี้ Kahoot ยังมีรูปแบบใช้งานที่หลากหลายของแบบทดสอบ การอภิปรายและการสำรวจ ในความเป็นจริง Kahoot ถูกจัดเป็นประเภทเกมที่ผู้ใช้

สามารถประเมินและให้รางวัลจากคำตอบที่ถูกต้องที่ให้ไว้ในแบบทดสอบ ในฐานะที่เป็นเกมการศึกษา Kahoot เป็นเครื่องมือเรียนรู้ออนไลน์ที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนเพื่อให้พวกเขาตั้งใจที่จะเรียนรู้ อย่างสนุกและกระตือรือร้น (Sari, 2018) มีงานวิจัยหลายชิ้นที่ศึกษาข้อดีของการใช้ Kahoot ต่อการ พัฒนาความสามารถและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน เช่น Susie & Mia (2021) พบว่า นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Kahoot และ Kahoot ช่วยให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ส่วนงานวิจัยของพรเพ็ญ ไตรพงษ์ (2562) พบว่า การเล่นเกม Kahoot มีประโยชน์ในการสอนจนทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่าย และ Kahoot ยังช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น แต่ทั้งนี้ งานวิจัยที่กล่าวมา ทั้งหมดยังไม่ได้ศึกษาประเด็นที่ว่า การใช้ Kahoot มีผลต่อความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน หลังการจัดการเรียนรู้หรือไม่

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบ กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตที่ลงเรียนรายวิชา ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งจะช่วยเป็น แนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาเวียดนามในฐานะภาษาต่างประเทศให้มีความทันสมัยและมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot ตาม เกณฑ์ 80/80

2.2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot

2.3 เพื่อศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม หลังการ จัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot

3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนา ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80

3.2 ได้พัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัย มหาสารคาม ที่ลงเรียนรายวิชา ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร

3.3 นิสิตมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรม เป็นฐานร่วมกับ Kahoot

3.4 สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนภาษาเวียดนามในฐานะ ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะรายวิชาที่ต้องมีการเรียนรู้คำศัพท์เป็นขั้นเป็นตอน เช่น ทักษะภาษา เวียดนามเพื่อการสื่อสาร การอ่านภาษาเวียดนามเพื่อความเข้าใจ ฯลฯ

4. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้มีลักษณะเป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental research) โดยใช้แผนการทดลองแบบ One group pretest - posttest design ซึ่งประชากรได้แก่ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 0041 017 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 1/2566 สำนักศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 2 กลุ่ม ซึ่งเทียบเท่ากับจำนวนนิสิต 131 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 0041 017 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 1/2566 สำนักศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ซึ่งใช้กลุ่มเรียนเป็นหน่วยการสุ่มด้วยวิธีจับฉลาก และกำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์ ซึ่งใช้ร้อยละ 30 ของประชากร ได้จำนวนนิสิต 39 คน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลทั้งหมด 2 ชนิด ซึ่งได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาเวียดนามโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot ซึ่งมีทั้งหมด 5 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมดเป็น 10 ชั่วโมง ซึ่งทุกแผนมีคุณภาพและความเหมาะสมผ่านเกณฑ์โดยมีค่า IOC เท่ากับ 1.00

2. แบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการจดจำคำศัพท์ ภาษาเวียดนาม ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 มีค่า (p) อยู่ระหว่าง 0.26-0.95 มีค่า (r) อยู่ระหว่าง 0.26-0.85 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

การจัดเก็บข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 แผน รวม ทั้งหมด 10 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนย่อย ดังนี้

- 1.1 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการจัดการเรียนการสอนและข้อตกลงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot

- 1.2 ดำเนินการประเมินความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบปรนัย ซึ่งใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

- 1.3 ดำเนินการทดลองด้วยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot

- 1.4 หลังการทดลอง ผู้สอนดำเนินการประเมินความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตโดยใช้ชุดแบบทดสอบเดิม ซึ่งใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

- 1.5 หลังผ่านไปสองสัปดาห์ (นับตั้งแต่วันที่นิสิตทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามหลังการจัดการเรียนรู้) ให้นิสิตทำแบบทดสอบชุดเดิมอีกครั้งเพื่อศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาเวียดนาม

2. นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาจากการดำเนินการทดลองดังกล่าวไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

5. ผลการวิจัย

- 5.1 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

จำนวน 39 คน	คะแนนสอบ		ค่าเฉลี่ย ร้อยละ	ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ E1/E2	เกณฑ์ที่กำหนด
	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย			
การทดสอบระหว่างเรียน	50	41.69	80.82	80.82/79.36	80/80
การทดสอบหลังเรียน	40	31.74	79.36		

จากตารางที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 80.82/79.36

5.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	39	40	15.95	3.36	30.70	.000
หลังเรียน	39	40	31.74	4.31		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot หลังเรียน ($\bar{X}$ = 31.74, S.D. = 4.31) สูงกว่า ก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 15.95, S.D. = 3.36) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.3 ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม หลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม หลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
หลังเรียนจบทันที	39	40	31.74	4.31	-4.56	.000
หลังเรียนจบไปแล้ว 2 สัปดาห์	39	40	30.90	4.07		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม หลังหลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot โดยผ่านไป 2 สัปดาห์ ($\bar{X}=30.90$, $S.D.=4.07$) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 30.90 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ซึ่งไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และไม่แตกต่างกันกับผลการทดสอบหลังเรียนจบทันที ($\bar{X}=30.90$, $S.D.=4.07$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6. อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

6.1 จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 80.82/79.36 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 ทั้งนี้เนื่องจากว่า ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อเทคโนโลยี ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้เลือกใช้ Kahoot เป็นอย่างดีเพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยแต่ละขั้นตอนได้สร้างกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ลักษณะของผู้เรียนความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามกลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจ จดจำได้ง่าย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง เช่น ในชั้นนำ ผู้วิจัยได้เปิดวิดีโอผ่านช่องทาง Youtube เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นบริบทการใช้คำศัพท์ในสังคมวัฒนธรรมเวียดนาม และยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถาม หรือแสดงความคิดเห็น ในชั้นให้ความรู้ใหม่ ผู้วิจัยได้เตรียมนำเสนอคำศัพท์ผ่าน Canva โดยมีคำศัพท์พร้อมภาพประกอบเคลื่อนไหวที่น่ารัก ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ในชั้นกิจกรรมโดยเน้นการฝึกปฏิบัติ 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่านและ เขียน ผู้วิจัยได้ใช้กิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้นำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในชั่วโมงเรียน เช่น การเล่นเกมจับคู่ ฝึกใช้คำศัพท์แต่งประโยคผ่าน Padlet ฯลฯ ส่วนในขั้นสรุปและประเมินผล ผู้วิจัยได้ใช้เกม Kahoot เพื่อสร้างบรรยากาศทบทวนการใช้คำศัพท์อย่างสนุกสนาน และมีความทันสมัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และคณะ (2565) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีถือเป็นรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบ อำนวยความสะดวก และให้คำปรึกษา เพื่อทำให้เกิดความสนุกสนาน น่าสนใจ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถซึมซับความรู้ และได้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงระหว่างทำกิจกรรม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญภา ตลับกลาง (2562) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เหวียน ธู ฮว่าย และธนดล ภูสุฤทธิ์ (2566) ซึ่งได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาเวียดนามเพื่อความเข้าใจของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งมีการใช้เกม Kahoot เช่นเดียวกันในขั้นสรุปและประเมินผล ซึ่งพบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เป็นรายแผน มีค่า E1/E2 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

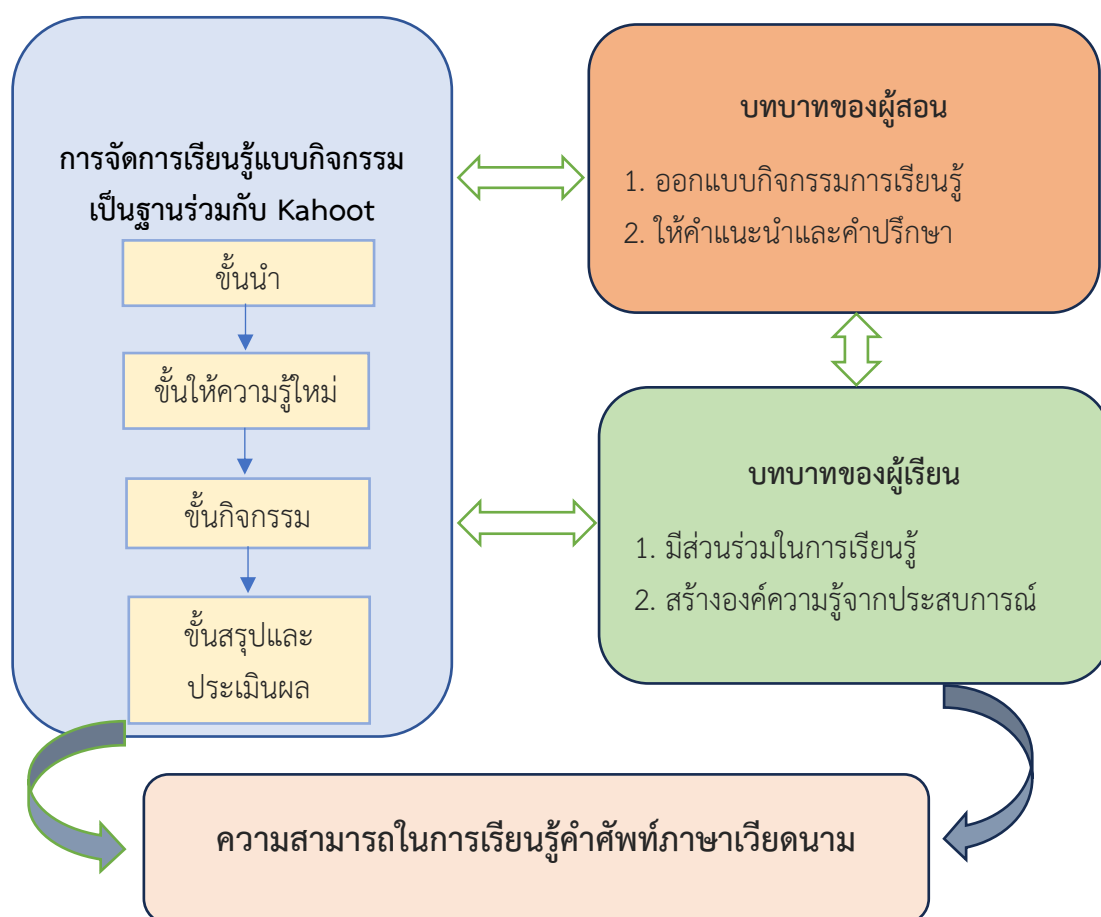
6.2 จากผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot ซึ่งมีประสิทธิภาพที่ดีช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ง่าย การเรียงลำดับขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยมีทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่มที่หลากหลายช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวตลอดเวลาและรู้สึกว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามไม่ยากเกินไปถึงแม้เป็นภาษาที่ผู้เรียนเพิ่งรู้จักได้ไม่นาน การใช้สื่อเทคโนโลยีในบางขั้นตอนไม่เพียงแต่เพิ่มความน่าสนใจให้กับบทเรียน แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทบทวนและพัฒนาความสามารถในการเรียนคำศัพท์ภาษาเวียดนามทั้งในชั่วโมงเรียนและนอกชั่วโมงเรียน ทั้งนี้ การใช้เกม Kahoot ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานยังสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนอีกด้วยเนื่องจากการเล่นเกม Kahoot เป็นการแข่งขันที่มีการจัดลำดับผู้เล่นและมีรูปแบบที่น่าดึงดูดด้วยภาพและเสียงที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับ Buehl (2001) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำให้เกิดการเรียนรู้ของทุกคนในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง และสอดคล้องกับแนวคิดของ ภิรมพัฒน์ วรโชติธีรวัชร (2561) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเน้นให้ผู้เรียนลงมือทำ เรียนรู้และจดจำ แก้ปัญหาจากประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมที่ผู้สอนได้ออกแบบขึ้นมา ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนต่างมีความสุขและช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์กันของผู้เรียนที่เพิ่มมากขึ้นระหว่างการทำกิจกรรมอีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563) ที่ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Huyen (2022) ที่ศึกษาผลกระทบของการใช้เครื่องมือออนไลน์ (Quizizz, Quizlet และ Kahoot) ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษา HUFU นครโฮจิมินห์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เครื่องมือออนไลน์มีผลกระทบอย่างชัดเจนต่อการจัดการเรียนการสอนและความสามารถในการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน

6.3 จากผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความคงทนในการจดจำคำศัพท์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม หลังการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot โดยผ่านไป 2 สัปดาห์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 30.90 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ซึ่งไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และไม่แตกต่างกันกับผลการทดสอบหลังเรียนจบทันทีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นผลเนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot มีขั้นนำซึ่งเป็นขั้นตอนช่วยทบทวนความรู้เดิมและเชื่อมโยงความรู้ใหม่จากความรู้และประสบการณ์ที่ผู้เรียนมีมาก่อน และการใช้เกม Kahoot รวมทั้งการใช้สื่อการเรียนการสอนที่ทำสมัยทั้งภาพและเสียงซึ่งมีผลต่อการจดจำของผู้เรียนให้นานขึ้นเนื่องจากการเล่นเกมและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยสร้างบรรยากาศสนุกสนานทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Allen (1983) กล่าวว่า การใช้เทคนิคช่วยจำในการสอนเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้คำศัพท์ในการสื่อสารหรือแสดงความคิดเห็น ใช้ภาพในการจินตนาการผู้เรียนจะสนใจในการจินตนาการภาพ การใช้ภาพ ใช้เสียงนั้นเป็นสิ่งสำคัญในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐนนท์ ภูตระกูล และคณะ (2564) ได้ทำการวิจัย การพัฒนาการจดจำคำศัพท์

ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการสอน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) การจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 83.78 ของนักเรียนทั้งหมด และ 2) ผลสัมฤทธิ์ในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยการใช้เกมประกอบการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

7. องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคามสามารถสรุปองค์ความรู้ใหม่ด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนาม ได้เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นให้ความรู้ใหม่ 3) ขั้นกิจกรรมโดยเน้นการฝึกปฏิบัติ 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่านและ เขียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของผู้เรียน และ 4) ขั้นสรุปและประเมินผลร่วมกับเกม Kahoot



ภาพที่ 1 การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับ Kahoot เพื่อพัฒนาความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนามของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 มหาวิทยาลัยควรจัดการอบรมและมีงบประมาณสำหรับผู้สอนได้พัฒนาสื่อ นวัตกรรมการเรียนการสอนที่ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในรายวิชา ภาษาต่างประเทศ

8.1.2 มหาวิทยาลัยควรจัดสัมมนาเพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์การจัดการ เรียนรู้ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีระหว่างผู้สอน โดยเฉพาะหมวดวิชาภาษาต่างประเทศ

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ผู้สอนควรศึกษาหลักการ ขั้นตอน ของการจัดการเรียนรู้ให้ดีเพื่อให้การจัดทำแผนการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการ

8.2.2 ผู้สอนควรอธิบายวิธีการเล่นเกม Kahoot ให้ผู้เรียนได้เข้าใจและควรมีการทดลอง เล่นก่อนเล่นจริงเพื่อให้ผู้เรียนได้คุ้นชินกับกิจกรรม

8.2.3 การจัดการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เทคโนโลยี ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมก่อนทำ กิจกรรม เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต ความพร้อมด้านอุปกรณ์ของผู้เรียน

8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

8.3.1 ควรสร้างหรือประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีที่หลากหลายในการพัฒนาความสามารถ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาเวียดนาม เช่น Quizlet, Edmodo, Online Mind Maps เป็นต้น

8.3.2 ควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อเทคโนโลยีเพื่อ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาเวียดนามอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน เป็นต้น

9. เอกสารอ้างอิง

- ฉันทรัฐ หงส์บุญไตร และคณะ. (2564). ความเจ็บปวดในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ: บทบาทความสัมพันธ์ของผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาวิชา และบรรยากาศในชั้นเรียนตาม ทฤษฎีของ Schwab. *วารสารเทคโนโลยีสุรนารี*. 15(1). 128-146.
- ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และคณะ. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริม ความเป็นนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน Activity-Based. *มนุษย สังคมสาร (มสส.)*. 20(2). 89-110.
- ณัฐนันท์ ภูตระกูล และคณะ. (2564). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกมประกอบการ สอน ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*. 11(3). 91-97.
- ปิยะนุช แจ่มหม้อ. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเสริมทักษะ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยนเรศวร.*

- พรเพ็ญ ไตรพงษ์. (2562). ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกฎหมายอาญา และวิธีพิจารณาความอาญาจากการเล่นเกม Kahoot ของนักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตร์. **วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. 14(2). 258-274.
- เพ็ญภา ตลับกลาง และภัทรธีรา เทียนเพิ่มพูน. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต จังหวัดปทุมธานี. **วารสารรัชต์ภาคย์**. 13(3). 195-208.
- ภิมพัฒน์ วรโชติธีรวัชร. (2561). การศึกษาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมภาษาต่างประเทศโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม. สารนิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน. คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม : มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- เมธิรา ผาติณวดี. (2562). ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และแนวทางการบูรณาการทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการบิน. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ นายเรืออากาศ**. 7(1). 2562.
- สิริวงษ์ หงษ์สุวรรณ และสมหมาย ชินนาค. (2558). การเรียนการสอนและผู้เชี่ยวชาญภาษาเวียดนามในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- เหงวียน ธู ฮว่าย และธนดล ภูสีฤทธิ์. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับ3องทางการเรียนรู้ออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถการอ่านภาษาเวียดนามเพื่อความเข้าใจของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**. 17(3). 1-16.
- Allen, V. F. (1983). **Techniques in teaching vocabulary**. New York : Oxford University Press.
- Anwer, F. (2019). Activity-Based Teaching, Student Motivation and Academic Achievement. **Journal of Education and Educational Development**. 6(1). 154-170.
- Buehl, D. (2001). **Classroom strategies for interactive learning**. Newark, DE : International Reading Association.
- Huyen, N.T. (2022). The Effects of Using Online Applications to Teach Vocabulary to English Learners of HUFI in Ho Chi Minh City. **International Journal of TESOL & Education**. 2(3). 32-42.
- Sari, Enden R. (2018). Kahoot Application as Technology Resources in Teaching Reading Comprehension. **Journal of English Language Learning**. 2(1). 1-6.
- Susie, K., Mia, R. Students' Engagement in Learning English Vocabulary Via Games in Kahoot!. **English Journal Literacy Utama**. 6(1). 444-452.

10. คำขอบคุณ

โครงการวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากเงินอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ประจำปี 2566 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม