

วริศรา บพมาดย์ : ผลของการใช้โปรแกรมประยุกต์เกมในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อ  
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาไทยในระดับมหาวิทยาลัยในบริบทที่เรียน  
ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (THE EFFECTS OF GAMIFIED FLIPPED  
CLASSROOM APPLICATION ON LEARNING ENGLISH VOCABULARY FOR THAI  
UNIVERSITY STUDENTS IN EFL CONTEXT) อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ดร.สุขสรพร  
ศุภเศรษฐเสรี, 172 หน้า

ความรู้คำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับการเรียนในทุกๆ  
ทักษะภาษาอังกฤษ. เพื่อที่จะสามารถสื่อสารและนำเสนอความคิดนั้น นักศึกษาจะต้องมีความรู้  
คำศัพท์ที่เพียงพอ. อย่างไรก็ตาม พบว่านักศึกษาไทยในระดับมหาวิทยาลัยในบริบทที่เรียน  
ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศมีความรู้ด้านคำศัพท์ค่อนข้างต่ำ อันมีเหตุผลหลัก  
ประกอบด้วย วิธีการเรียนการสอนที่ไม่น่าสนใจ โอกาสในการใช้ภาษาในห้องเรียนที่จำกัดและ  
การมีความรู้คำศัพท์ที่ไม่เพียงพอ ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ การใช้โปรแกรมประยุกต์เกมในรูปแบบ  
ห้องเรียนกลับด้าน (GFCA) ได้ถูกนำมาใช้เพื่อให้นักศึกษาเรียนอย่างสนุกสนานและเปิดโอกาสใน  
การเรียนนอกห้องเรียนให้เพิ่มมากขึ้น โดยงานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาโปรแกรม  
ประยุกต์เกมในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (2) เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมประยุกต์เกมใน  
รูปแบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษา (3) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของ  
นักศึกษาที่มีต่อการใช้โปรแกรมประยุกต์เกมในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์

ผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษานักศึกษาไทยในระดับมหาวิทยาลัยในบริบทที่  
เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศจำนวน 74 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา  
ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ในปีการศึกษา 2562 ที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี  
วิธีการเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณได้ถูกนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลตลอด  
ระยะเวลาการทดลอง โดยหลังจากการทดสอบก่อนเรียน นักศึกษาในการทดลองได้รับการเรียนการ  
สอนโดยใช้โปรแกรมประยุกต์เกมในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ หลังจากการ  
ทดลองสิ้นสุด นักศึกษากลุ่มนี้ได้รับการทดสอบหลังเรียน ตอบแบบสอบถามและเข้ารับการ  
สัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

(1) สำหรับการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เกมในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านนั้น ได้ถูกออกแบบและสร้างโดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ของ เกมพีเคชั่น และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมาผสมผสานกันเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษา ยิ่งไปกว่านั้นเนื้อหาของโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านได้ถูกส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนภาษาต่างประเทศเพื่อประเมินถึงความเหมาะสมก่อนที่จะนำมาใช้ในการทดลอง

(2) เพื่อให้ทราบถึงผลของการใช้โปรแกรมประยุกต์เกมในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนด้วยโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านได้ถูกนำมาเปรียบเทียบ สถิติที่นำมาใช้เพื่อเปรียบเทียบคือ pair sample t-test โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ที่ได้จากการวิเคราะห์การทดสอบหลังเรียน (ค่าเฉลี่ย = 18.65) ของนักศึกษานั้นสูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียน(ค่าเฉลี่ย = 11.22) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(3) ในส่วนของแบบสอบถามและการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผลการวิจัยชี้ว่า นักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อการใช้โปรแกรมประยุกต์เกมในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 (S.D. =0.90) นอกจากนี้ ผลจากการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษายังเผยให้ทราบว่า นักศึกษาชอบการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน เพราะโปรแกรมนี้มีความสนุก และสะดวกต่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาอีกด้วย

จากผลการศึกษา อาจกล่าวได้ว่า โปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน เป็นวิธีการเรียนการสอนที่สามารถใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาได้

VARITSARA BOTMART : THE EFFECTS OF GAMIFIED FLIPPED  
CLASSROOM APPLICATION ON LEARNING ENGLISH VOCABULARY  
FOR THAI UNIVERSITY STUDENTS IN EFL CONTEXT. THESIS  
ADVISOR : SUKSAN SUPPASETSEEE, Ph.D., 172 PP.

GAMIFIED FLIPPED CLASSROOM/ GAMIFICATION/ FLIPPED  
CLASSROOM/ VOCABULARY LEARNING

Vocabulary is considered as an essential element for all English language skills.

In order to communicate and express the idea, students should have enough vocabulary knowledge. However, some Thai EFL university students have been found to have low vocabulary knowledge. Major cause included; unattractive instructional method, limited exposure to the English language outside the classroom, and inadequate vocabulary knowledge. In this study, Gamified Flipped Classroom Application (GFCA) was used to allow students to learn with fun and also provide more opportunities to learn outside the classroom. The purposes of this study were to develop the GFCA; to investigate the effects of GFCA on learning English vocabulary, and to explore students' opinion towards the use of GFCA on learning English vocabulary.

The present study was conducted with 74 Thai EFL university students, who enrolled in English for Specific Purposes Course in the academic year 2019, Suranaree University of Technology (SUT). A combined qualitative and quantitative methodology was implemented as sources for collecting data over the period of the experiment. After taking a pretest, students in the main experiment learned vocabulary through GFCA for both outside and inside the classroom. After the ends of the experiment, students were asked to do the posttest. Later, the questionnaire and a semi-structured interview were

administered.

The present study was (1) regarding the development of GFCA, It was designed and developed systematically based on learning theories of gamification and flipped classroom method, which aimed to support students in learning English vocabulary. Additionally, the contents of GFCA were sent to the experts in the English Language Teaching (ELT) field to evaluate for the appropriateness of the GFCA before employing in the experiment.

(2) In response to the investigation of the effects of GFCA on English vocabulary knowledge, students' English vocabulary achievement before and after learning with GFCA were compared. A paired sample t-test was used to determine their difference. The results of the English vocabulary achievements of the students in the posttest ( $\bar{x}=18.65$ ) were higher than those in the pretest ( $\bar{x}=11.22$ ) with statistically significant differences ( $p=.000, p<.05$ ).

(3) In regards to the questionnaire and semi-structured interview, the finding indicated that students had a good opinion towards to use of GFCA at the average score of  $\bar{x}=4.02$  (S.D= 0.90). Moreover, the results of students' opinions also revealed that students liked learning English vocabulary through GFCA since it was fun and convenient for their learning.

The results of the study suggest that GFCA is an instructional method that can be used to enhance students' English vocabulary knowledge.

School of Foreign Languages

Academic Year 2019

Student's Signature กฤษดา วัฒนกุล

Advisor's Signature สุวิมล วัฒนกุล