การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน เรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

The development of an application promoting English language learning on smartphones focusing on business communication in tourism and services for students at Chaiyaphum Rajabhat University

Elmira M. Ocampo[1] และ สำราญ วานนท์[2]

Elmira M. Ocampo[1] and Samran Wanon[2]

[1]คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

[1]Faculty of Education and Human Development, Rajabhat Chaiyaphum University

[2]คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

[2]Faculty of Arts and Science, Rajabhat Chaiyaphum University

[2]*Correspondence E-mail:* samran@cpru.ac.th

Received 18/07/2025 | Revised 06/08/2025 | Accepted 06/08/2025

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาวิชาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จำนวน 30 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ในรูปแบบข้อความ รูปภาพ เสียงและตัวอย่างสนทนาโดยแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ 2) การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากทั้ง 4 ด้าน คือด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($\overline{X}$ =4.25, SD=.50) ด้านเนื้อหา ($\overline{X}$ =4.23, SD=.44) ด้านการใช้งาน ($\overline{X}$ =4.22, SD=.49) และ ด้านความพึงพอใจโดย ($\overline{X}$ = 4.07, SD=.39)

คำสำคัญ: ธุรกิจท่องเที่ยว, ภาษาอังกฤษ, สมาร์ตโฟน, แอปพลิเคชัน

Abstract

The objectives of this study were: 1) to develop a smartphone application to enhance English language learning in the context of business, tourism, and service

communication among students at Chaiyaphum Rajabhat University; and 2) to examine the students' satisfaction with the developed application. The sample consisted of 30 students from the Business Administration program at Chaiyaphum Rajabhat University, selected through purposive sampling. Data were collected through purposive sampling using questionnaires and analyzed using descriptive statistics including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The results showed that the application was designed to support English language learning through interactive content, including texts, images, audio, and sample dialogues, systematically categorized into business, tourism, and service topics. In terms of satisfaction, the students reported a high level of satisfaction across all four aspects: learning outcomes ($\overline{X}$ = 4.25, SD = .50), content ($\overline{X}$ = 4.23, SD = .44), usability ($\overline{X}$ = 4.22, SD = .49), and overall satisfaction ($\overline{X}$ = 4.07, SD = .39).

Keywords: Tourism Business, English, Smartphone, Application

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันและการศึกษาเป็นอย่างมาก การพัฒนา สื่อการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยผ่านเครื่องมือต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต แท็บเล็ต ไปจนถึงสมาร์ตโฟน เป็นวิธีในการจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ รู้สึก สนุกสนาน ตื่นเต้น โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน ประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบผสมผสานเมื่อระบบเทคโนโลยีมีความพร้อมและมีการบริหารจัดการที่ดี ย่อมส่งผลให้การออกแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (ภูภูมิ ภควัธจ์ ภูมพงศ์คชศร และคณะ, 2568) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้ลักษณะการเรียนการสอนในชั้นเรียนเปลี่ยนแปลง ไปจากการเรียนการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ มาสู่การให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเรียนรู้ด้วย ตนเอง โดยการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย เป็นแนวทางการผสมผสานสื่อการ เรียนรู้และวิธีการสอนแบบที่แตกต่างไปจากปัจจุบันที่ทำการสอนแบบบรรยาย การสอนโดยสื่อมัลติมีเดียนี้สามารถนำมาใช้กับ การเรียนได้ดี ผู้เรียนจะอยู่ที่ไหนก็สามารถเรียนรู้ได้ช่วยปลดล็อกปัญหาหลาย ๆ อย่างไป

นอกจากบทบาทสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคการศึกษาแล้ว ยังมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางในภาคอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคการท่องเที่ยว ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งกลไกหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยภาคการท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในเครื่องยนต์สำคัญของเศรษฐกิจไทยที่ในช่วงก่อนเกิดโควิดเคยสร้างรายได้สูงถึง 3 ล้านล้านบาท หรือประมาณ 18% ของ GDP แบ่งเป็นรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติประมาณ 2 ใน 3 และนักท่องเที่ยวไทย 1 ใน 3 รวมถึงสร้างการจ้างงานกว่า 7 ล้านคน หรือ 20% ของการจ้างงานทั้งหมดในปี 2562 การฟื้นตัวของภาคการท่องเที่ยวจึงเป็นแรงขับเคลื่อนให้กับเศรษฐกิจไทย (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2566) รายได้ภาคการท่องเที่ยวของจังหวัดที่พึ่งพานักท่องเที่ยวต่างชาติยังมีความแตกต่างกัน ขึ้นกับการฟื้นตัวของนักท่องเที่ยวแต่ละสัญชาติ โดยมีเพียงไม่กี่จังหวัดที่รายได้ฟื้นตัวเร็ว อย่างเช่น ภูเก็ต และกรุงเทพฯ โดยเฉพาะภูเก็ตที่ฟื้นตัวเร็วเพราะได้รับผลดีจาก "โครงการ Sandbox" ที่เริ่มขึ้นตั้งแต่ช่วงครึ่งหลังของปี 2564 โดยนักท่องเที่ยวต่างชาติ

เพิ่มขึ้นเป็นกว่า 2 แสนคน จากราว 5 พันคนในครึ่งปีแรก และปัจจุบันยังฟื้นตัวต่อเนื่อง เพราะเป็นจังหวัดซึ่งเป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยวยุโรป จึงได้รับผลดีจากการเปิดประเทศของยุโรปที่เร็ว และพฤติกรรมของชาวยุโรปที่กังวลต่อการระบาดของโควิดน้อยกว่านักท่องเที่ยวสัญชาติอื่น ๆ จังหวัดชัยภูมิก็ได้มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวตลอด จะเห็นจากการประชาสัมพันธ์ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์เองและรูปแบบที่เป็นทางการ ตามสถิติการเพิ่มขึ้นของจำนวนนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในปี พ.ศ. 2566 คิดเป็นร้อยละ 58.42 เพิ่มจากปีก่อนหน้า (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2566)

การสื่อสารในธุรกิจการท่องเที่ยวและบริการถือเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดความสำเร็จ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพส่งผลโดยตรงต่อความพึงพอใจของพนักงาน การสื่อสารที่ดีช่วยสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยว เนื่องจากผู้ให้บริการนักท่องเที่ยวสามารถฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการให้บริการนักท่องเที่ยวด้วยตนเองจากสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ อินสตาแกรม ติ๊กต็อกและแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการให้บริการนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติบนชีวิตวิถีใหม่อย่างสะดวก และเป็นสื่อหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ที่จะช่วยให้ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ทุกที่ทุกเวลา (เอกพล วิงวอน และวีรพล น้อยคล้าย, 2568) นอกจากนี้ การสื่อสารที่ดีผ่านช่องทางต่าง ๆ ช่วยให้ลูกค้าที่มีประสบการณ์เกินความคาดหมายมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นผู้สนับสนุนธุรกิจและแนะนำให้ผู้อื่นดังนั้น การพัฒนาทักษะการสื่อสารจึงเป็นกลยุทธ์หลักในการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันและการสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวกับลูกค้าในธุรกิจการท่องเที่ยวและบริการ ซึ่งทำให้ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติเกิดความเข้าใจและความประทับใจ (แจ่มจันทร์ บุญโญปกรณ์, 2565)

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา ถือว่าเป็นรากฐานของประเทศไทยเราที่มีการส่งเสริมให้เกิดการลงทุนในภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ จากต่างประเทศเป็นอย่างมาก ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้ในธุรกิจมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยวและบริการ การศึกษา ธุรกิจระหว่างประเทศ หรืองานวิจัยเพื่อที่จะได้มีความรู้ความเข้าใจสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีเหตุผล และสร้างสรรค์ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในปัจจุบันถือเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นในโลกยุคโลกาภิวัตน์ โดยเฉพาะในด้านธุรกิจ การท่องเที่ยว และบริการ ซึ่งผู้เรียนต้องใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ หลายทฤษฎีได้ถูกนำมาใช้เพื่ออธิบายและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของผู้ใหญ่และนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีวุฒิภาวะทางความคิดและมีพื้นฐานความรู้บางประการอยู่แล้ว Communicative Language Teaching (CLT) คือแนวทางการสอนภาษาที่มุ่งเน้นการใช้ภาษาจริงในการสื่อสาร มากกว่าการเรียนรู้ไวยากรณ์หรือคำศัพท์แยกส่วน CLT ให้ความสำคัญกับ context หรือบริบทในการใช้ภาษา เช่น การถามทาง การสั่ง

อาหาร หรือการจองโรงแรม ซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อในแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น เช่น บทเรียน “In a Hotel” หรือ “Asking for Directions” CLT ยังเน้นการฝึกปฏิสัมพันธ์ การพูดคุย การฟัง และการตอบสนองในสถานการณ์ที่หลากหลาย ซึ่งเหมาะสำหรับแอปเรียนรู้ภาษาที่มีฟังก์ชันฟังเสียงและฝึกออกเสียง (Richards & Rodgers, 1986)

การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีและสมาร์ตโฟน (Mobile Learning) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีและอุปกรณ์พกพา หรือที่เรียกว่า Mobile Learning (m-Learning) คือแนวคิดที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์พกพาอื่น ๆ มาใช้เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ (anytime-anywhere learning) ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันที่ผู้เรียนต้องการความยืดหยุ่นในการเข้าถึงเนื้อหาทางการศึกษา Sharples et al. (2009) ระบุว่า Mobile Learning ช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ในบริบทที่หลากหลาย ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน และในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนสามารถพัฒนาและต่อยอดความรู้จากสถานการณ์จริงได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งการเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้แบบมีความหมาย (meaningful learning) และการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (constructive learning) ซึ่งคุณลักษณะสำคัญของ Mobile Learning ได้แก่

1) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ตามความสะดวกของตนเอง

2) การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) สามารถออกแบบประสบการณ์เรียนรู้ที่สอดคล้องกับระดับความรู้ ความสนใจ และจุดประสงค์ของผู้เรียนแต่ละคน

3) การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเนื้อหาได้ เช่น การกดฟังเสียง การฝึกออกเสียง การตอบแบบฝึกหัด

4) การมีส่วนร่วม (Engagement) การออกแบบที่มีภาพ เสียง สีสัน และอินเตอร์เฟสที่เหมาะสมทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น

จากการศึกษาของ Sharples et al. (2009) พบว่า Mobile Learning มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการฟังและการพูด ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการสื่อสาร และยังช่วยเสริมทักษะด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในงานวิจัยนี้ การใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนเป็นสื่อกลางการเรียนรู้ จึงถือเป็นการประยุกต์ใช้แนวคิด Mobile Learning ที่เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา และช่วยให้สามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง สะดวก และสนุกมากยิ่งขึ้น (Sharples, Taylor, & Vavoula, 2007)

แอปพลิเคชันสมาร์ตโฟน แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ หรือ Mobile Application เป็นซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อติดตั้งและใช้งานบนอุปกรณ์พกพา เช่น สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต หรือ iPad โดยมีวัตถุประสงค์หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร ความบันเทิง การทำงาน และการศึกษา ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสมาร์ตโฟนได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของนักเรียนและนักศึกษา การเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือจึงเป็นทางเลือกที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและฝึกทักษะได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด "เรียนรู้ได้ตลอดเวลา" และ "เรียนรู้ได้ทุกที่" โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แอปพลิเคชันช่วยเสริมสร้างทักษะพื้นฐานทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (Demir, K., & Akpinar, E. 2018) ผ่านกิจกรรมที่มีเสียงประกอบและเทคโนโลยีจดจำเสียง Thunkable เป็นแพลตฟอร์มพัฒนาแอปพลิเคชันที่มีพื้นฐานจากโครงการ App Inventor ซึ่งเริ่มต้นในปี 2007 โดย Hal Abelson และ Mark Friedman ร่วมกับทีมงานจาก Google และ MIT โครงการนี้ได้ย้าย

จาก Google มาสู่ MIT ในปี 2010 และพัฒนาต่อเนื่องจนเป็น Thunkable จุดเด่นของ Thunkable คือ การใช้หลักการ Visual Programming Language ซึ่งเป็นการเขียนโปรแกรมรุ่นใหม่ที่เน้นความง่ายต่อการเขียนและการใช้ มีหลักการต่อแบบเลโก้เป็นบล็อก ทำให้เหมาะสมกับผู้เริ่มต้นที่สนใจการเขียนโปรแกรม Thunkable ยังได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจาก MIT App Inventor Version 2 โดยมีเครื่องมือที่ครบครันมากขึ้น เช่น การเพิ่มฟอนต์ที่หลากหลาย สีที่มีให้เลือกมากขึ้น ทำให้เหมาะสำหรับนักพัฒนาแอปพลิเคชันรุ่นใหม่ทุกคน

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล สื่อดิจิทัลมีองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ชนิด ได้แก่ ข้อความ (Text) เสียง (Audio) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพวีดีโอ (Video) ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดดังนี้ (ธันยวิช วิเชียรพันธ์, 2557)

1. ข้อความ (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของสื่อดิจิทัล เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหามีรูปแบบตัวอักษรและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการ สามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนำเสนอได้ด้วย ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่

2. เสียง (Audio) จะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล สามารถเล่นซ้ำได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาเฉพาะ หากสื่อดิจิทัลมีการนำเสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหามา ประกอบการนำเสนอก็จะทำให้สื่อดิจิทัลนั้นน่าสนใจ น่าติดตามและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น เพราะเสียงมี อิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง ดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นมากสำหรับสื่อดิจิทัล

3. ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทต่อสื่อดิจิทัลมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพ 1 ภาพแทนตัวอักษรนับล้าน” นั่นคือ ภาพจะให้ผลเชิงการเรียนรู้หรือการรับรู้ได้ดีกว่าและสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าตัวอักษร

4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ เป็นการแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นให้เห็นความต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบเครื่องยนต์ การไหล ของน้ำ การขยับปีกของนกที่กำลังบิน เป็นต้น ภาพเคลื่อนไหวสามารถสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิด แรงจูงใจจากผู้ชมได้ดีมากกว่าภาพนิ่ง

5. วิดีโอ (Video) เป็นองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากองค์ประกอบข้อนี้สามารถนำเสนอข้อความ รูปภาพ ประกอบเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบอื่น แต่ อาจต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บค่อนข้างมาก ตัวอย่างเช่น การนำเสนอสื่อดิจิทัลประเภท VDO ในเวลา 1 นาที อาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งไฟล์จะมีขนาดใหญ่และอาจทำให้ประสิทธิภาพในการ ทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ด้อยลงอีกด้วย

ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ดำเนินการโดยศึกษาวิเคราะห์ปัญหา ความต้องการ วิธีการแก้ปัญหา การจัดการ ศึกษาและวิเคราะห์ส่วนประกอบจากเอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ขั้นการออกแบบ (Design) ออกแบบแอปพลิเคชัน ออกแบบเนื้อหาต่าง ๆ แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ

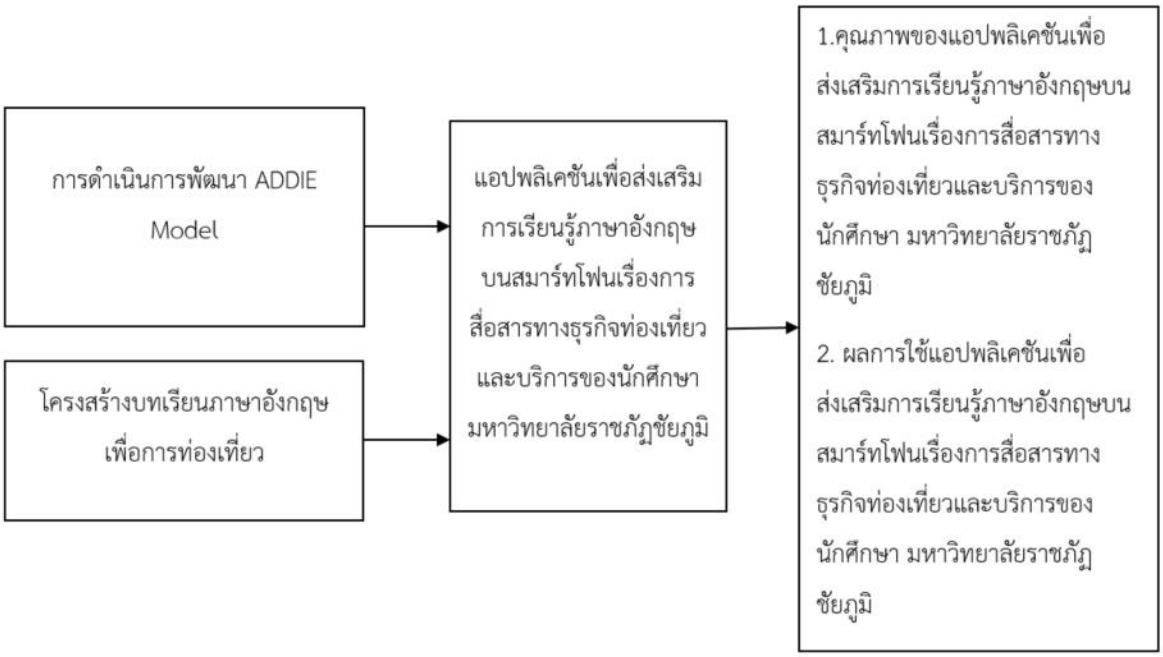
3) ขั้นการพัฒนา (Development) สร้าง และตรวจสอบคุณภาพของแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ

4) ขั้นการทดลองใช้ (Implementation) นำแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ ไปทดลองใช้กับกลุ่มย่อยที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่างจริง และประเมิน ความพึงพอใจ

5) ขั้นการประเมินผล (Evaluation) นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ มาคำนวณทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และค่าประสิทธิผล และสรุปผลการวิจัยพร้อมกับจัดทำรายงาน การวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบการวิเคราะห์วิจัยเรื่อง “การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ” ผู้วิจัยจึงใช้กรอบการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาตามขั้นตอน ADDIE Model กับเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเขียนให้เป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ทโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิตามหลักการของ ADDIE Model

ระยะที่ 2 ทดลองใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ทโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ โดยกลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิจำนวน 30 คน เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ร่วมทดลองใช้งานและประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชัน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาสาขาวิชาบริหารธุรกิจสำหรับประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ทโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา 2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน โดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ค่า IOC ระหว่าง .66 –1.00 และมีการทดสอบความเชื่อมั่นด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นรวมเท่ากับ .95 วิเคราะห์ข้อมูลด้วย สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทียบกับเกณฑ์การให้ความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) คือ

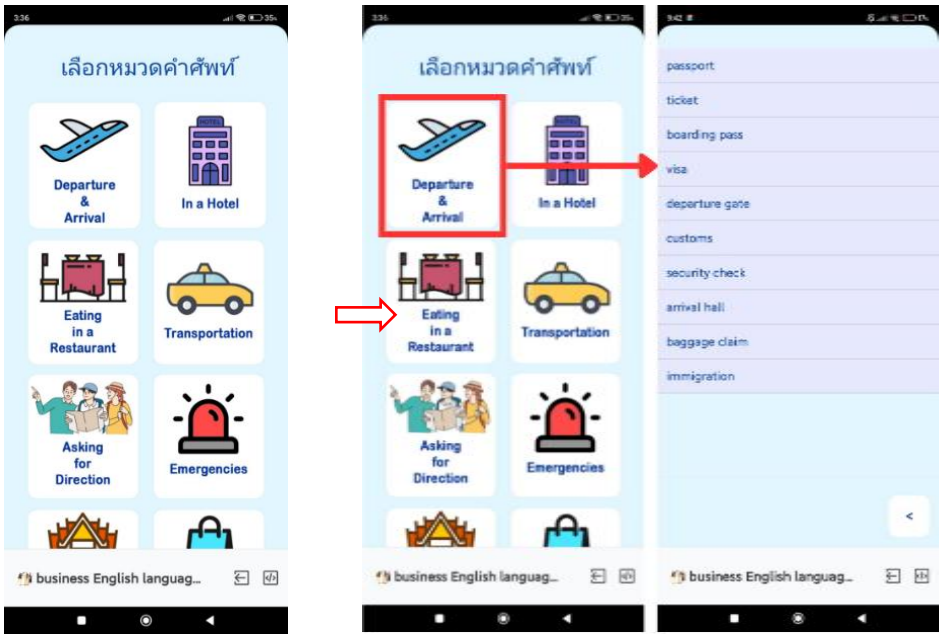
4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจ มากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจ มาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจ ปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจ น้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจ น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

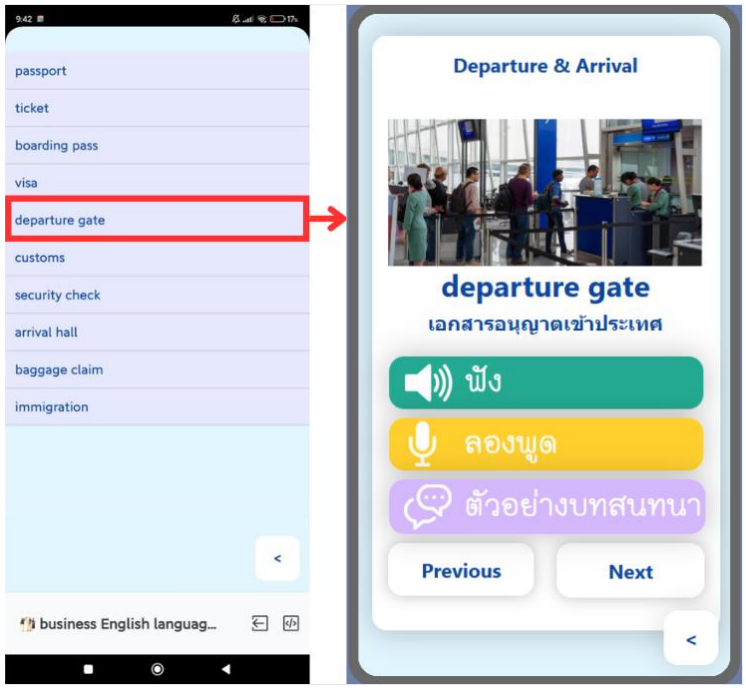
การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ” มีผลการวิจัยประเด็นที่สำคัญ ดังนี้คือ

1. ผลการวิจัยพบว่าแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา โดยใช้กรอบแนวคิดการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน โดยใช้กรอบแนวคิดการพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ในการศึกษาวิจัยนี้ทีมนักวิจัยได้นำเสนอผลการพัฒนาตามหมวดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

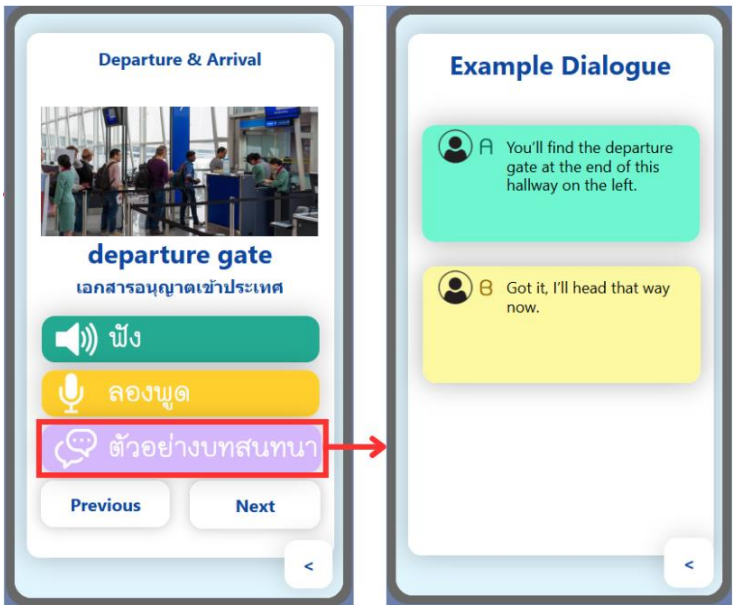
ส่วนของเมนูหลัก ซึ่งประกอบด้วยหมวดหมู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน 1) Departure & Arrival 2) In a Hotel 3) Eating in a Restaurant 4) Transportation 5)Asking for Directions 6) Shopping 7) Sightseeing in Thailand 8) Emergencies 9) Making Travel Arrangements และ 10) Reminder before the Trip and Planning the Tour



ภาพที่ 2 ส่วนของเมนูหลัก



ภาพที่ 3 ตัวอย่างหน้าจอคำศัพท์เรียนรู้ Departure & Arrival



ภาพที่ 4 ตัวอย่างเมนูย่อย Departure & Arrival

ในหน้าคำศัพท์ที่ผู้ใช้เลือกมาแล้วจะมีฟังก์ชันให้ฝึกฝนภาษาได้หลายรูปแบบ ได้แก่ :

- ปุ่ม "ฟัง" สำหรับกดเพื่อฟังการออกเสียงที่ถูกต้องของคำนั้น

- ปุ่ม "ลองพูด" สำหรับให้ผู้ใช้พูดตาม จากนั้นแอปพลิเคชันจะรับฟังเสียงของผู้ใช้และวิเคราะห์การออกเสียงถูกต้องหรือไม่

- ปุ่ม "ตัวอย่างบทสนทนา" ซึ่งจะแสดงตัวอย่างประโยคหรือบทสนทนาที่ใช้คำศัพท์นั้นในสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้ใช้เข้าใจการนำไปใช้งานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

แต่ละหมวดหมู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันประกอบไปด้วย 1) Departure & Arrival 2) In a Hotel 3) Eating in a Restaurant 4) Transportation 5) Asking for Directions 6) Shopping 7) Sightseeing in Thailand 8) Emergencies 9) Making Travel Arrangementsและ 10) Reminder before the Trip and Planning the Tour ดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 หมวดคำศัพท์ในหมวดที่ 1 - 5

Departure & Arrival	In a Hotel	Eating in a Restaurant	Transportation	Asking for Directions
passport	reception	menu	bus	map
ticket	reservation	order	taxi	Intersection
boarding	check-in	bill	train	turn left
pass	check-out	waiter	subway	turn right
visa	key card	waitress	station	straight ahead
departure gate	room service	table for two	timetable	traffic light
customs	house keeping	appetizer	fare	block
security check	concierge	main course	ticket booth	crosswalk
arrival hall	laundry service	beverage	platform	nearby
baggage claim	wake-up call	dessert	seat number	opposite

ตารางที่ 2 หมวดคำศัพท์ในหมวดที่ 6 - 10

Shopping	Sightseeing in Thailand	Emergencies	Making Travel Arrangements	Reminder and Planning Tour
price	temple	hospital	Itinerary	luggage
discount	market	clinic	flight booking	packing list
cashier	beach	pharmacy	hotel booking	currency exchange
receipt	island	police station	tour package	vaccination
credit card	waterfall	ambulance	car rental	travel guide
cash	elephant camp	emergency number	travel insurance	emergency contact
shopping bag	night bazaar	insurance	check availability	travel checklist
fitting room	grand palace	injury	travel agency	weather forecast
promotion	floating market	fire escape	travel document	travel adapter
refund	ancient city	emergency exit	cancellation	

2. การวิจัยพบว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา นำเสนอเป็นส่วนได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลด้านคุณลักษณะส่วนบุคคลผลการวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่ออธิบายถึงลักษณะส่วนบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วยเพศ อายุ ประสบการณ์ใช้งานแอปพลิเคชันเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 30 คน ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละคุณลักษณะส่วนบุคคล

ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล		จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	9	30.00
	หญิง	21	70.00
	รวม	**30**	**100.00**
อายุ	ต่ำกว่า 18 ปี	3	10.00
	18-25 ปี	27	90.00
	รวม	**30**	**100.00**
ประสบการณ์ใช้งานแพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง	ไม่เคยเลย	18	60.00
	เคยบ้างเป็นครั้งคราว	12	40.00
	ใช้งานเป็นประจำ	0	0
	รวม	**30**	**100.00**

จากตารางที่ 1 พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 อายุระหว่าง 18-25 ปี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 รองลงมาคืออายุ ต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ส่วนใหญ่ไม่เคยมีประสบการณ์ใช้งานแอปพลิเคชัน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 รองลงมาเคยบ้างเป็นครั้งคราว จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00

ส่วนที่ 2 ข้อมูลระดับความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน เรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ นำเสนอดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน	$\overline{X}$	SD	แปลความ
1. ด้านเนื้อหา (Content)	4.23	.44	มาก
2. ด้านการใช้งาน (Usability)	4.22	.49	มาก
3. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Outcomes)	4.25	.50	มาก
4. ด้านความพึงพอใจโดยรวม (Over All)	4.07	.39	มาก
เฉลี่ยรวม	4.19	.46	มาก

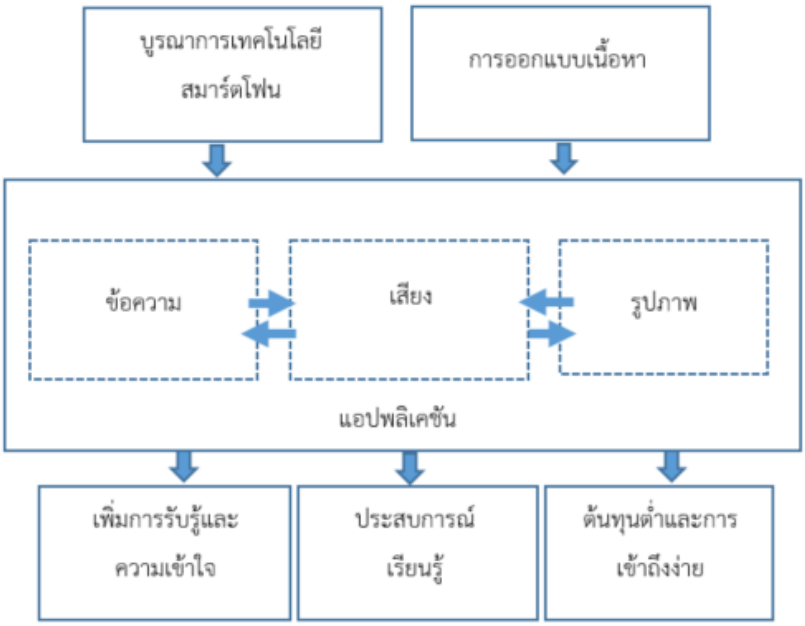
จากตารางที่ 2 พบว่าระดับความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยรวมแล้วอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.19, SD = .46) หากเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.25, SD = .50) ด้านเนื้อหา ($\overline{X}$ = 4.23, SD = .44) ด้านการใช้งาน ($\overline{X}$ = 4.22, SD = .49) และด้านความพึงพอใจโดยรวม ($\overline{X}$ = 4.07, SD = .39) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ มีประเด็นที่น่าสนใจนำมาอภิปรายผลการวิจัย ซึ่งจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาวดี ในเสนา และธิดากุล บุญรักษา (2567) ได้ทำการศึกษาการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการพัฒนาการรับรู้การใช้คำปรากฏร่วมของนักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ผลการศึกษาพบว่าแอปพลิเคชันที่ใช้พัฒนาการรับรู้การใช้คำปรากฏร่วมของนักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มีผลการประเมินคุณภาพแอปพลิเคชัน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษและด้านคอมพิวเตอร์ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจหลังการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการพัฒนาการรับรู้การใช้คำปรากฏร่วมจากผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด และ ศิริวรรณ เลิศรัตนะสกุล และนภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2567) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเสริมทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพในการเพิ่มทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทั้งนี้อาจจะมาจากการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟน นั้นผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาตามต้องการ

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

งานวิจัยเรื่องแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนในหัวข้อ “การสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการ” ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการ บูรณาการเทคโนโลยีสมาร์ตโฟนกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในบริบทเฉพาะทางอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเนื้อหาในรูปแบบมัลติมีเดีย เช่น ข้อความ รูปภาพ เสียง และอินโฟกราฟิก ส่งผลเชิงบวกต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเฉพาะด้านผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสามารถยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งเปิดมุมมองใหม่ในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีต้นทุนต่ำและเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล สามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาแอปพลิเคชันด้านอื่น ๆ หรือปรับใช้กับบริบทการเรียนการสอนที่หลากหลายมากขึ้นในอนาคต



ภาพที่ 5 การบูรณาการเทคโนโลยีสมาร์ตโฟนกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

บทสรุป

งานวิจัยการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยอาศัยกระบวนการทดลอง ออกแบบพัฒนาอย่างมีขั้นตอน สร้างแหล่งเรียนรู้ให้แก่นักศึกษาต่อไป

ผลจากการศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ โดยเก็บจากแบบสอบถามจำนวน 30 ชุด พบว่าเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายคิดเป็นร้อยละ 70.00 ส่วนใหญ่อายุอยู่ระหว่าง 18 – 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 90.00 และไม่เคยมีประสบการณ์ใช้งานแอปพลิเคชัน คิดเป็นร้อยละ 60.00 ความพึงพอใจแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ จากผู้ตอบแบบสอบถาม 4 ด้านได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านการใช้งาน 3) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) ด้านความพึงพอใจ

โดยรวม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยที่ 4.25 ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยที่ 4.23 ด้านการใช้งานอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยที่ 4.22 และ ด้านความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยที่ 4.07 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1) ด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนสมาร์ตโฟนเรื่องการสื่อสารทางธุรกิจท่องเที่ยวและบริการของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ ที่เป็นช่องทางในการเรียนรู้ของนักศึกษา ควรพิจารณาด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบสื่อ ให้ครอบคลุมเนื้อหามากขึ้น

2) การฝึกปฏิบัตินักศึกษาควรนำไปฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องโดยแต่ละหมวดควรจะเรียงตามคำศัพท์แล้วให้ฝึกจากตัวอย่างการสนทนา ฝึกฟัง และฝึกพูดจากคำศัพท์ ตามลำดับและนำสู่การใช้งานจริง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาการฝึกปฏิบัติและเพิ่มส่วนที่เชื่อมต่อกับ AI ให้สามารถเพิ่มการสนทนาแบบเรียลไทม์ได้จากแอปพลิเคชันได้เลย

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2566). จำนวนผู้เยี่ยมเยือนชาวต่างชาติ. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก https://www.mots.go.th › images.

แจ่มจันทร์ บุญโญปกรณ์. (2565). การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการการท่องเที่ยว เพื่อยกระดับการให้บริการการท่องเที่ยวบนชีวิตวิถีใหม่ด้วยแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ. วารสารศิลปศาสตร์ราชมงคลสุวรรณภูมิ, 4(2), 402-412.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2566). การท่องเที่ยวไทยฟื้นตัวอย่างไรในเชิงพื้นที่. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.bot.or.th/th/research-and-publications/article/chaengsibia/article-2023jun13.html.

ธันยวิช วิเชียรพันธ์. (2557). สื่อดิจิทัลกับการดำรงชีวิต. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วังอักษร.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องตน. พิมพครั้งที่ 7. กรงเทพฯ : สุวีริยาสาสน.

ภูภูมิภควัธจ์ ภูมพงศ์คชศร และคณะ. (2568). ความสัมพันธ์ระหว่างระบบการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษากับประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบผสมผสานในสถานศึกษา. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 3(2), 767-786.

ศิริวรรณ เลิศรัตนะสกุล และนภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2567). การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเสริมทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5. วารสารวิศวกรรมและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์, 2(3), 25-36.

สุภาวดี ในเสนา และธิดากุล บุญรักษา. (2567). การสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการพัฒนาการรับรู้การใช้คำปรากฏร่วมของนักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง. วารสารวิจัยวิชาการ, 7(5), 241-258.

เอกพล วิงวอน และวีรพล น้อยคล้าย. (2568). ปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้ให้บริการนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 13(1), 107-123.

Demir, K., & Akpinar, E. (2018). *The effect of mobile learning applications on students' academic achievement and attitudes toward mobile learning*. Malaysian Online Journal of Educational Technology, 6(2), 48–59.

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1986). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2007). *A theory of learning for the mobile age*. In R. Andrews & C. Haythornthwaite (Eds.), The SAGE handbook of e-learning research (pp. 221–247). London: SAGE Publications.