

# SỬ DỤNG PHẦN MỀM QUIZIZZ ĐỂ THIẾT KẾ BÀI TẬP BỔ TRỢ VIỆC HỌC TỪ VỰNG CỦA SINH VIÊN NĂM THỨ NHẤT NGÀNH NGÔN NGỮ ANH, TRƯỜNG ĐẠI HỌC HỒNG ĐỨC

Lê Thị Thanh Hương<sup>1</sup>, Lê Thanh Dương<sup>2</sup>, Nguyễn Hương Ly<sup>3</sup>, Mai Thị Hoài<sup>3</sup>, Lê Phương Dung<sup>3</sup>

## TÓM TẮT

Nghiên cứu này khai thác phần mềm Quizizz để thiết kế hệ thống bài tập từ vựng tiếng Anh và hỗ trợ sinh viên luyện tập từ vựng. Đề tài được thực hiện với 72 sinh viên năm thứ nhất ngành ngôn ngữ Anh tại trường Đại học Hồng Đức dưới dạng nghiên cứu thực nghiệm. Dữ liệu nghiên cứu được thu thập từ Pre-test và Post-test để so sánh kết quả của sinh viên ở hai nhóm trước và sau thực nghiệm. Khảo sát cũng được thực hiện để điều tra quan điểm của sinh viên về mức độ hài lòng sau khi ứng dụng phần mềm này. Phỏng vấn trực tiếp 10 sinh viên tham gia thực nghiệm cũng góp phần giúp các nhà nghiên cứu hiểu sâu hơn những trải nghiệm của sinh viên. Kết quả nghiên cứu cho thấy, nhóm thực nghiệm đạt thành tích cao hơn nhóm đối chứng trong việc học từ vựng. Sinh viên cũng thể hiện thái độ tích cực hơn trong việc học từ vựng tiếng Anh thông qua hệ thống bài tập được thiết kế trên phần mềm Quizizz. Một số kiến nghị và đề xuất được nêu ra nhằm nâng cao tính hiệu quả của ứng dụng Quizizz với việc dạy và học từ vựng.

**Từ khóa:** Dạy tiếng Anh, dạy và học từ vựng tiếng Anh, ứng dụng học từ vựng tiếng Anh, Quizizz.

**DOI:** <https://doi.org/10.70117/hdujs.3.2024.666>

## 1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Đối với người học ngôn ngữ nói chung và người học tiếng Anh nói riêng thì từ vựng là một yếu tố mang tính cấp thiết. Trong học tập cũng như trong giao tiếp, ngoài việc cố gắng trau dồi các kỹ năng giao tiếp thì từ vựng là cơ sở, là nền tảng để diễn đạt, bày tỏ suy nghĩ, quan điểm cá nhân.

Đối với sinh viên, đặc biệt là sinh viên năm thứ nhất, khi lựa chọn chuyên ngành mang tính hàn lâm như ngành ngôn ngữ, thì vấn đề trau dồi từ vựng lại càng trở nên quan trọng hơn bao giờ hết. Chính vì vậy, việc trang bị cho sinh viên năm thứ nhất một lượng từ vựng tiếng Anh cần thiết để phục vụ cho quá trình học tập cần phải được chú trọng.

Tuy nhiên, việc học từ vựng thông qua phương pháp truyền thống còn thể hiện nhiều hạn chế. Thực tế qua một số nghiên cứu (Harsono, 2007; Laborda, 2011) cho thấy việc chỉ sử dụng các nguồn tài liệu sẵn có trong giáo trình chưa tạo hứng thú và động lực cho người học. Trong khi đó, việc áp dụng những kỹ thuật và hình thức dạy học hiện đại lại góp phần

<sup>1</sup> Khoa Ngoại ngữ, Trường Đại học Hồng Đức; Email: lethithanhhuong@hdu.edu.vn

<sup>2</sup> Khoa Công nghệ Thông tin và Truyền thông, Trường Đại học Hồng Đức

<sup>3</sup> Sinh viên lớp K23C Đại học Sư phạm Tiếng Anh, Khoa Ngoại ngữ, Trường Đại học Hồng Đức

đáng kể trong việc nâng cao hứng thú cho người học, góp phần cải thiện chất lượng của việc dạy học ngoại ngữ, đặc biệt là dạy tiếng Anh. Bên cạnh đó, Sarica & Cavus (2008) đề cập đến việc sử dụng công nghệ sẽ tự động thay đổi thói quen hàng ngày của thế hệ sau thiên niên kỷ - thế hệ gen Z, những người sinh đã được tiếp cận với công nghệ từ rất sớm trong đời sống hằng ngày, tương tác xã hội, kinh tế, giáo dục.

Hiện nay có rất nhiều ứng dụng và nền tảng học tập trực tuyến thu hút sự quan tâm của người học như Quizlet, Kahoot, Duolingo, Blooket, Memrise hay Quizizz bởi vì các ứng dụng này có những tác động tích cực trong việc cải thiện kết quả học tập, đồng thời tạo động lực để đạt được thành tích tốt hơn. Quizizz là một trong số những phần mềm và nền tảng được sử dụng hiệu quả vì nhiều chức năng vượt trội khiến người dùng thích thú, có những trải nghiệm thân thiện, đa dạng các hình thức thực hành, được khích lệ và động viên, linh hoạt trong việc dạy và học tiếng Anh nói chung, dạy và học từ vựng tiếng Anh nói riêng.

Từ thực tế đó, nhóm nghiên cứu lên ý tưởng và thực nghiệm việc thiết kế hệ thống bài tập từ vựng tiếng Anh trên phần mềm Quizizz cho sinh viên năm thứ nhất ngành Ngôn ngữ Anh Trường Đại học Hồng Đức nhằm nâng cao hiệu quả sử dụng từ vựng và góp phần nâng cao chất lượng đào tạo.

## 2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

### 2.1. Khái quát về phần mềm Quizizz

Quizizz là một nền tảng học tập cung cấp nhiều tính năng thông minh làm cho lớp học trở nên vui vẻ, hấp dẫn và có tính tương tác cao. Người dùng có thể tạo *Bài học* (Lessons) và *Câu đố* (Quiz) để tiến hành đánh giá quá trình, tổ chức các hoạt động trực tiếp hoặc giao bài tập về nhà, xem báo cáo hiệu suất chi tiết của người thực hiện để nắm bắt được tiến trình học tập của người học. Người dùng có thể sử dụng phiên bản miễn phí hoặc có trả phí của Quizizz. Phần mềm này được hỗ trợ trên mọi thiết bị điện tử như máy tính cá nhân, máy tính bảng, điện thoại thông minh... giúp người dùng có thể học mọi lúc, mọi nơi. Ngoài ra, Quizizz cũng đưa ra phân tích kết quả bài làm của người học, giúp giáo viên nắm được điểm mạnh, điểm yếu của người học để xây dựng bài tập phù hợp.

Quizizz có 8 tính năng cơ bản như sau:

*Tính năng chỉnh sửa Câu đố và Bài học* (Quiz & Lesson editor): Tính năng này cho phép giáo viên tạo ra các Câu đố và Bài học bằng cách chọn từ 18 loại câu hỏi khác nhau, thêm hình ảnh, video và âm thanh. Người hướng dẫn cũng có thể nhập các câu đố hiện có từ thiết bị của mình hoặc Google Drive. Thứ tự các câu hỏi được sắp xếp ngẫu nhiên đối với mỗi người tham gia vì vậy có thể giảm bớt các hành vi gian lận của người chơi. (Rahay & Purnawarman, 2018) [6].

*Trí tuệ nhân tạo* (Quizizz AI): chức năng trợ lý ảo giúp cá nhân hóa mục đích sử dụng của mỗi người dùng, giúp giáo viên khai thác những tiến bộ mới nhất của trí tuệ nhân tạo (AI). Với tính năng này, chủ tài khoản có thể tạo ra các bộ bài giảng và bài tập dễ dàng và nhanh chóng vì Quizizz AI cho phép tìm kiếm dữ liệu hoặc nhập dữ liệu sẵn có sau đó tự động thiết lập các bộ bài tập theo yêu cầu của giảng viên.

*Thư viện Quizizz* (Quizizz Library): Trong thư viện có tập hợp các bài giảng và bài tập không giới hạn mà người dùng có thể sao chép, chỉnh sửa, thêm mới rồi lưu vào sử dụng. Thư viện giúp người kiến tạo tiết kiệm thời gian và công sức mà vẫn mang lại hiệu quả cao (Aini, 2019) [1].

*Đa dạng cách tổ chức và giao bài tập* (Multiple ways to host and assign): Nền tảng Quizizz là một minh chứng trong việc áp dụng kỹ thuật số, cung cấp giải pháp năng động và hấp dẫn hơn cho quá trình đánh giá [7]. Giảng viên có thể thực hiện thông qua nhiều phương pháp như: *Trực tiếp* (Live), *Cổ điển* (Classic), *Theo nhịp độ của sinh viên* (Student-paced), *Theo nhịp độ của người hướng dẫn* (Instructor-paced), *Chế độ trên giấy* (Paper Mode), *Đỉnh cao thông thạo* (Mastery Peak), *Chế độ kiểm tra* (Test mode).

*Báo cáo* (Reports): Theo Pratama (2023), Quizizz cung cấp phản hồi chi tiết và nhanh chóng ngay khi trò chơi kết thúc để biết tổng số câu trả lời đúng, các thống kê tần suất làm bài đối với các bài được giao về nhà [7]. Những thông tin này rất hữu ích cho người dạy, người học và các bên liên quan khác.

*Mang theo thiết bị cá nhân* (Bring Your Own Device): Nền tảng Quizizz tương thích với hầu hết các thiết bị như máy tính, điện thoại thông minh và máy tính bảng, với các hệ điều hành Android, iOS hay Chrome [7]. Người học hoàn toàn có thể tùy chọn tạo tài khoản cá nhân hay không [4].

*Chia sẻ và Cộng tác* (Sharing & Collaboration): Chức năng sao chép và chia sẻ biến nền tảng này được lan tỏa tới cộng đồng, người quan tâm ở tất cả các đối tượng.

*Đồng bộ hóa với LMS* (Sync with LMSs): Giảng viên có thể tích hợp Quizizz với các *Hệ thống quản lý học tập* cá nhân như *Google Classroom*, *Schoology* và *Canvas*. Tiềm năng này cho phép giảng viên phân công các hoạt động cũng như cập nhật điểm số và các báo cáo dễ dàng hơn.

## 2.2. Mục tiêu nghiên cứu

Nghiên cứu này được thực hiện với mục tiêu như sau: khảo sát, đánh giá thực trạng học từ vựng tiếng Anh của sinh viên năm thứ nhất ngành Ngôn ngữ Anh Trường Đại học Hồng Đức; thiết kế hệ thống bài tập từ vựng tiếng Anh qua phần mềm Quizizz cho sinh viên năm thứ nhất ngành Ngôn ngữ Anh Trường Đại học Hồng Đức và xác định tính hiệu quả của việc sử dụng hệ thống này cho đối tượng là sinh viên năm thứ nhất ngành Ngôn ngữ Anh Trường Đại học Hồng Đức.

## 2.3. Câu hỏi nghiên cứu

Nghiên cứu này tập trung trả lời các câu hỏi sau:

Cách thức và quy trình thiết kế bộ bài tập thực hành từ vựng cho sinh viên năm thứ nhất khoa Ngoại ngữ Trường Đại học Hồng Đức trên phần mềm Quizizz như thế nào?

Các bài tập Quizizz đã được thiết kế có ảnh hưởng như thế nào đến kết quả học tập của sinh viên năm thứ nhất khoa Ngoại ngữ Trường Đại học Hồng Đức?

Quan điểm của sinh viên năm thứ nhất khoa Ngoại ngữ Trường Đại học Hồng Đức như thế nào khi làm các bài tập được thiết kế bằng phần mềm Quizizz?

#### 2.4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu là hệ thống các bài tập thực hành từ vựng thiết kế trên phần mềm Quizizz dành cho sinh viên năm thứ nhất khoa Ngoại ngữ Trường Đại học Hồng Đức. Phạm vi nghiên cứu giới hạn trong việc khai thác và đánh giá hiệu quả của phần mềm Quizizz trong dạy học từ vựng cho sinh viên năm thứ nhất ngành Ngôn ngữ Anh, Trường Đại học Hồng Đức.

#### 2.5. Phương pháp nghiên cứu

Đề tài sử dụng phương pháp nghiên cứu hỗn hợp (mixed method) kết hợp giữa nghiên cứu định lượng và định tính. Số liệu định tính được thu thập từ bài kiểm tra trước và sau thực nghiệm, và phiếu điều tra. Phiếu khảo sát cũng được sử dụng trước và sau thực nghiệm để tìm hiểu về thực trạng và quan điểm của sinh viên về những trải nghiệm với phần mềm Quizizz. Số liệu định tính được thu thập từ phỏng vấn sinh viên nhằm thu thập thông tin về đánh giá của sinh viên về hiệu quả của việc học từ vựng trên phần mềm Quizizz. Sau khi thu thập số liệu, nhóm tác giả thực hiện mã hóa, nhập số liệu, loại bỏ các biến không phù hợp và sử dụng phần mềm SPSS 26 để phân tích số liệu thu thập được từ các bài kiểm tra và phiếu khảo sát. Đối với kết quả phỏng vấn, nhóm tác giả thực hiện phân tích dựa vào các ghi chép của người phỏng vấn.

#### 2.6. Quy trình thực hiện nghiên cứu

Nghiên cứu thực nghiệm được tiến hành trong suốt học kỳ 1 năm học 2023 - 2024 từ tháng 09 năm 2023 đến tháng 12 năm 2023 ở hai lớp K26E và K26F ngành Ngôn ngữ Anh. Tiến trình gồm những bước sau:

Khách thể tham gia nghiên cứu gồm 72 sinh viên được chia thành 2 nhóm. Nhóm thực nghiệm gồm 36 sinh viên lớp K26E và nhóm đối chứng gồm 36 sinh viên lớp K26F, ngành Ngôn ngữ Anh.

*Nhóm thực nghiệm:* Nhóm nghiên cứu bắt đầu chương trình thực nghiệm trong 10 tuần học của học kỳ 1 năm học 2023 - 2024, với mỗi tuần nhóm nghiên cứu sử dụng một bộ câu hỏi phù hợp với chủ đề của tuần học cho phần bài tập về nhà.

Tiến trình áp dụng các bộ câu hỏi từ vựng trên phần mềm Quizizz để nâng cao vốn từ vựng tiếng Anh cụ thể như sau:

**Bước 1:** Nghiên cứu chương trình giảng dạy và giáo trình dùng trong học phần Kỹ năng nghe nói tiếng Anh cho sinh viên năm thứ nhất Trường Đại học Hồng Đức để nắm vững điều kiện thực hiện hoạt động, mục tiêu dạy học của học phần và mục tiêu của từng bài học.

**Bước 2:** Nghiên cứu năng lực, mong muốn và một số đặc điểm về thói quen tự học, nhân tố cảm xúc của sinh viên trong quá trình dạy học để từ đó lựa chọn những từ vựng phù hợp có giá trị giáo dục cho người học.

**Bước 3:** Dựa trên những đặc điểm về điều kiện thực hiện hoạt động dạy học, mục tiêu của học phần và mục tiêu cụ thể của từng bài học cũng như những đặc điểm và nhu cầu của người học đã nghiên cứu và phân tích ở trên, nhóm tiến hành thiết kế bộ câu hỏi từ vựng trên phần mềm Quizizz.

Nhóm nghiên cứu đã thiết kế 10 bộ câu hỏi từ vựng phù hợp với chủ đề và mục tiêu của 10 tuần thực nghiệm với những từ vựng phù hợp với trình độ bậc của sinh viên.

**Bảng 1. Danh sách các bộ câu hỏi được sử dụng trong chương trình thực nghiệm**

Tuần	Chủ đề	Tên bộ câu hỏi từ vựng	Link bộ câu hỏi	Hình ảnh minh họa trang bài tập
1	Thể thao và Sức khỏe	Health and Fitness	<a href="https://quizizz.com/join?gc=93309232">https://quizizz.com/join?gc=93309232</a>	
2	Đồ ăn, thức uống	Food and Drinks	<a href="https://quizizz.com/join?gc=80810660">https://quizizz.com/join?gc=80810660</a>	
3	Phòng ở và đồ vật	Apartment and Furniture	<a href="https://quizizz.com/join?gc=74175081">https://quizizz.com/join?gc=74175081</a>	
4	Phương tiện giao thông	Means of transport	<a href="https://quizizz.com/join?gc=83001190">https://quizizz.com/join?gc=83001190</a>	
5	Du lịch	Vacations	<a href="https://quizizz.com/join?gc=68389545">https://quizizz.com/join?gc=68389545</a>	
6	Mua sắm	Shopping	<a href="https://quizizz.com/join?gc=94882840">https://quizizz.com/join?gc=94882840</a>	
7	Gia đình và mọi người	People and Family	<a href="https://quizizz.com/join?gc=90386153">https://quizizz.com/join?gc=90386153</a>	
8	Người quen và bạn bè	Friends and Acquaintances	<a href="https://quizizz.com/join?gc=80337301">https://quizizz.com/join?gc=80337301</a>	
9	Nghề nghiệp	Job	<a href="https://quizizz.com/join?gc=91131420">https://quizizz.com/join?gc=91131420</a>	
10	Địa điểm và phương hướng	Places and Directions	<a href="https://quizizz.com/join?gc=69275758">https://quizizz.com/join?gc=69275758</a>	

**Bước 4:** Tiến hành sử dụng các bộ câu hỏi để giao bài tập về nhà cho sinh viên; theo dõi lớp học và sẵn sàng hỗ trợ giáo viên các vấn đề về kỹ thuật; hỗ trợ giải đáp thắc mắc của sinh viên với các vấn đề liên quan tới phần mềm Quizizz.

**Bước 5:** Tổng hợp các kết quả đã thu được trong quá trình áp dụng; tiến hành phân tích, đánh giá hiệu quả của các hoạt động sử dụng bộ câu hỏi từ vựng đối với việc phát triển vốn từ vựng cho sinh viên. Nếu hoạt động nào chưa thực sự phù hợp, nhóm sẽ tiến hành chỉnh sửa hoạt động khi cần thiết.

### 3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ THẢO LUẬN

#### 3.1. Kết quả kiểm tra

##### 3.1.1. Kết quả kiểm tra trước thực nghiệm

**Bảng 2. Điểm trung bình và độ lệch chuẩn của bài kiểm tra trước thực nghiệm**

Group Statistics

Nhóm	Số sinh viên được kiểm tra	Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn	Sai số bình quân
Thực nghiệm	36	0,97	1,207	0,201
Đối chứng	36	1,14	1,246	0,208

Kiểm định mẫu độc lập									
	So sánh mức độ trong đương của phương sai		So sánh giá trị trung bình						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	0,304	0,583	-0,577	70	0,566	-0,167	0,289	-0,743	0,410
Equal variances not assumed			-0,577	69,930	0,566	-0,167	0,289	-0,743	0,410

Kết quả từ bảng cho thấy trung bình điểm kiểm tra trước thực nghiệm của nhóm đối chứng là  $M = 1,14$  ( $SD = 1,246$ ) lớn hơn điểm trung bình của nhóm thực nghiệm là  $M = 0,97$  ( $SD = 1,207$ ). Hệ số Sig. = 0,583 và Sig. (2-tailed) = 0,566 đều lớn hơn 0,05 trước thực nghiệm. Điều này chứng tỏ không có sự khác biệt rõ ràng về phương sai giữa điểm trung bình của hai nhóm khách thể nghiên cứu. Từ đó kết luận rằng hai nhóm thực nghiệm và đối chứng có trình độ ngang nhau trước thực nghiệm. Kết luận này giúp đảm bảo tính công bằng khách quan khi tiến hành thực nghiệm.

### 3.1.2. Kết quả kiểm tra sau thực nghiệm

Bài kiểm tra sau thực nghiệm được đưa ra có mức độ ngang nhau với bài kiểm tra trước khi thực nghiệm. Và nhóm nghiên cứu thu thập được kết quả bài kiểm tra như bảng 3.

**Bảng 3. Điểm trung bình và độ lệch chuẩn của bài kiểm tra sau thực nghiệm**

Nhóm	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Thực nghiệm	36	92,64	1,944	0,324
Đối chứng	36	70,39	9,551	1,592

**Bảng 4. Kiểm định T mẫu độc lập (Independent Samples Test)**

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	87,684	0,000	13,697	70	0,000	22,250	1,624	19,010	25,490
			13,697	37,896	0,000	22,250	1,624	18,961	25,539
Equal variances not assumed									

Với trình độ tương đồng, bài kiểm tra có mức độ tương đương, kết quả của hai nhóm có sự chênh lệch rõ ràng sau khi tiến hành thực nghiệm. Điểm trung bình kết quả kiểm tra của nhóm thực nghiệm  $M = 92,64$  ( $SD = 1,944$ ), của nhóm đối chứng là  $M = 70,39$  ( $SD = 9,551$ ) và hệ số Sig. và sig. (2-tailed) đều bằng  $= 0,00 < 0,05$ ). Nhóm nghiên cứu đưa ra kết luận rằng nhóm sử dụng phần mềm Quizizz có kết quả cao hơn hẳn so với nhóm không sử dụng phần mềm Quizizz.

Từ những dữ liệu cho thấy sau 10 tuần học tập hai lớp đã tiếp thu được nhiều từ vựng phục vụ cho kỹ năng nghe nói của học phần Nghe Nói 1. Nhóm đối chứng có trung bình điểm trước thực nghiệm là  $M = 1,14$  và sau 10 tuần học tập điểm trung bình tăng lên  $M = 70,39$ . Trong khi đó nhóm thực nghiệm có điểm trung bình trước khi áp dụng phần mềm Quizizz đạt  $M = 0,97$  và sau quá trình thực nghiệm 10 tuần đã tăng lên đáng kể  $M = 92,67$ . Như vậy, sử dụng phần mềm Quizizz đã cải thiện được đáng kể kết quả học từ vựng của sinh viên.

### 3.2. Kết quả khảo sát

Để đảm bảo độ tin cậy của thang đo, kiểm định Cronbach's Alpha đã được dùng cho 7 câu hỏi khảo sát sau thực nghiệm.

**Bảng 5. Kết quả kiểm định Cronbach's Alpha về đánh giá mức độ hài lòng khi sử dụng phần mềm Quizizz của sinh viên**

Reliability Statistics				
Cronbach's Alpha		N of Items		
,711		7		

  

Item-Total Statistics				
Tiêu chí đánh giá	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1. Quizizz giúp bạn tiết kiệm thời gian học từ vựng.	24,86	8,180	0,620	0,629
2. Quizizz dễ dàng sử dụng ở bất cứ đâu.	25,25	8,650	0,339	0,704
3. Quizizz giúp bạn tăng cường tương tác học tập.	25,19	8,733	0,420	0,679
4. Quizizz giúp bạn tạo động lực học tập.	24,94	8,797	0,449	0,672
5. Quizizz giúp bạn cung cấp phản hồi nhanh chóng.	24,61	9,273	0,428	0,679
6. Quizizz linh hoạt và dễ dàng tích hợp vào lịch trình học tập.	24,81	8,961	0,442	0,674
7. Quizizz giúp bạn dễ dàng tương tác giữa các người dùng.	25,33	8,857	0,316	0,709

Kết quả bảng 5 cho ta thấy 7 câu hỏi khảo sát sau thực nghiệm đạt độ tin cậy với hệ số Alpha tổng là  $0,711 > 0,6$  và các chỉ số ở cột cuối cùng Hệ số Alpha nếu biến bị loại đều nhỏ hơn hệ số Alpha tổng ( $< 0,711$ ). Đồng thời hệ số Alpha của các biến con cũng đều đạt yêu cầu lớn hơn 0,3. Vì vậy, 7 câu hỏi khảo sát sau thực nghiệm đều thỏa mãn yêu cầu về độ tin cậy. Kết quả khảo sát về mức độ hài lòng của sinh viên nhóm thực nghiệm được trình bày ở bảng sau.

**Bảng 6. Sự hài lòng của sinh viên sau khi sử dụng ứng dụng Quizizz để học từ vựng**

Descriptive Statistics					
Tiêu chí đánh giá	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
1. Quizizz giúp bạn tiết kiệm thời gian học từ vựng.	36	3	5	4,31	0,749
2. Quizizz dễ dàng sử dụng ở bất cứ đâu.	36	2	5	3,92	0,937
3. Quizizz giúp bạn tăng cường tương tác học tập.	36	3	5	3,97	0,810
4. Quizizz giúp bạn tạo động lực học tập.	36	3	5	4,22	0,760



Descriptive Statistics					
Tiêu chí đánh giá	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
5. Quizizz giúp bạn cung cấp phản hồi nhanh chóng.	36	3	5	4,56	0,652
6. Quizizz linh hoạt và dễ dàng tích hợp vào lịch trình học tập.	36	3	5	4,36	0,723
7. Quizizz giúp bạn dễ dàng tương tác giữa các người dùng.	36	2	5	3,83	0,910

Từ bảng 6, nhóm nghiên cứu thu được kết quả là tất cả các câu hỏi được khảo sát đều cho ra giá trị trung bình Mean của biến lớn hơn mức trung gian 3 của thang đo Likert 5 mức độ (trung lập/ không có ý kiến). Điều này có ý nghĩa là hầu hết các đáp viên có phản hồi tích cực với những tiêu chí đánh giá đưa ra. Trong đó đáng chú ý là các tiêu chí đánh giá thứ năm được nhiều đáp viên phản hồi hoàn toàn đồng ý rằng Quizizz giúp họ có được phản hồi nhanh chóng ( $M = 4,56$ ,  $SD = 0,652$ ).

Hai tiêu chí đánh giá về *tạo động lực học tập* và *linh hoạt và dễ dàng tích hợp vào lịch trình học tập* cũng được sinh viên đánh giá rất cao với các giá trị trung bình và độ lệch chuẩn lần lượt là ( $M = 4,31$ ,  $SD = 0,749$ ) và ( $M = 4,36$ ,  $SD = 0,723$ ). Các tiêu chí đánh giá mức độ hài lòng còn lại có giá trị trung bình dưới 4 nhưng vẫn đảm bảo đa số sinh viên lựa chọn đồng ý rằng ứng dụng Quizizz *dễ dàng sử dụng ở bất cứ đâu; tăng cường tương tác học tập và dễ dàng tương tác giữa các người dùng*.

### 3.3. Kết quả phỏng vấn

Để hiểu sâu hơn về cảm nhận của sinh viên năm thứ nhất ngành Ngôn ngữ Anh đã tham gia thực nghiệm về mức độ hài lòng khi sử dụng phần mềm Quizizz, nhóm nghiên cứu đã tiến hành phỏng vấn ngẫu nhiên 10 sinh viên trong nhóm thực nghiệm. Một số sinh viên đã nhấn mạnh rằng nội dung của các bài tập trên Quizizz rất hữu ích và phản ánh đúng chương trình học, giúp họ nắm vững kiến thức.

*“...Nhờ có vốn từ vựng được học trên phần mềm Quizizz, em đã sử dụng được từ vựng phong phú hơn, đặc biệt là các cấu trúc. Rất nhiều cấu trúc đa dạng em được học và đưa vào bài kiểm tra của em.” (Sinh viên 1)*

*“...Em thấy bài giảng dễ hơn rất nhiều so với trước. Em cũng nhanh hiểu bài hơn nhờ học từ vựng theo chủ đề trên phần mềm Quizizz.” (Sinh viên 2)*

Đa số sinh viên đều rất tự tin và lạc quan về sự tiến bộ trong quá trình thực nghiệm.

*“Những từ vựng, cấu trúc đã học giúp em cải thiện kỹ năng nghe, kỹ năng đọc và nói. Em áp dụng từ vựng vào bài nói thì thấy rất hiệu quả. Kỹ năng nghe của em cũng tiến bộ hơn do biết thêm nhiều từ vựng.” (Sinh viên 3)*

*“Em cảm thấy từ vựng của em tăng lên một cách rõ rệt so với trước khi học từ vựng trên phần mềm Quizizz. Từ vựng của em trước kia khá ít, hầu như là những từ đơn giản, nay em biết thêm được rất nhiều từ vựng hay.” (Sinh viên 4)*

Thông qua phỏng vấn đã cung cấp một cái nhìn đa chiều và sâu sắc hơn về cảm nhận và đánh giá của sinh viên năm thứ nhất ngành Ngôn ngữ Anh đối với việc sử dụng phần mềm Quizizz trong quá trình học tập để mở rộng vốn từ vựng của mình. Nhìn chung, nhóm thực nghiệm có thái độ tích cực đối với phần mềm Quizizz và việc ứng dụng nền tảng trực tuyến này vào việc học từ vựng.

#### 4. KẾT LUẬN

Thông qua quá trình thu thập và phân tích dữ liệu, nhóm nghiên cứu đã thu được các kết quả khả quan về phần mềm Quizizz với việc học từ vựng của sinh viên. Với trình độ trước thực nghiệm ngang nhau, nhóm thực nghiệm đã đạt kết quả học tập từ vựng cao hơn sau khi được áp dụng. Khảo sát sau thực nghiệm cũng cho thấy sinh viên thể hiện mức độ hài lòng cao hơn. Đối với kết quả phỏng vấn, sinh viên có phản hồi rất tích cực về Quizizz. Từ những kết quả nghiên cứu đó có thể đưa ra kết luận phần mềm này có thể hỗ trợ hiệu quả cho việc dạy và học từ vựng tiếng Anh. Quizizz nên được áp dụng rộng rãi cho nhiều đối tượng sinh viên hơn, với thời gian dài hơn để phát huy hơn nữa việc dạy và học tiếng Anh.

Do đó nhóm nghiên cứu đưa ra một số kiến nghị với Nhà trường, giảng viên và sinh viên. Về phía Nhà trường, việc đầu tư và nâng cấp cơ sở vật chất kỹ thuật hiện đại phục vụ cho quá trình học tập, giảng dạy, tạo những điều kiện thuận lợi để người dạy, người học có cơ hội trải nghiệm những phương pháp, công cụ và tài liệu dạy học hiện đại là điều hết sức cần thiết. Từ những khó khăn trong quá trình thực hiện, nhóm nghiên cứu kiến nghị Nhà trường nên đồng loạt nâng cấp hệ thống internet, đồng thời lắp đặt hệ thống internet có dây qua cổng kết nối tại mỗi lớp học để đảm bảo internet sử dụng được ổn định tối thiểu trên hệ thống máy tính của giảng viên. Về phía giảng viên, việc lồng ghép giữa việc học và giải trí là một phương pháp học hiệu quả. Giúp sinh viên cảm thấy những bài tập về nhà không còn trở nên nhàm chán và nặng nề. Vì vậy, các thầy cô nên áp dụng và cập nhật những phần mềm học tập để tạo động lực và hứng thú cho sinh viên nhằm làm mới mẻ thêm các phương pháp học tập. Bên cạnh đó, việc thiết kế bài tập trên các phần mềm, ứng dụng trực tiếp còn giúp khắc phục được hạn chế về khoảng cách địa lý và giúp cho việc kiểm soát việc tự học ở nhà của sinh viên trở nên dễ dàng và thuận tiện hơn. Hơn thế nữa, giảng viên cần là người sáng tạo trong mọi tình huống. Vì vậy, không ngừng nâng cao trình độ chuyên môn, nghiệp vụ bằng cách trao đổi, học hỏi kinh nghiệm từ đồng nghiệp, tham gia các buổi hội thảo về áp dụng phương pháp kỹ thuật dạy học hiện đại vào quá trình dạy- học là một điều đáng để cân nhắc. Đối với sinh viên, người học cần chủ động hơn trong học tập; tự tìm tòi, nghiên cứu để có nhiều phương pháp học hiện đại và hiệu quả nhằm phát triển không chỉ riêng từ vựng mà cả 4 kỹ năng nghe, nói, đọc và viết cũng như những kỹ năng khác để phát triển toàn diện bản thân.

Nhìn chung, việc xây dựng một lộ trình đầy đủ để thiết kế hệ thống từ vựng nhằm phát triển vốn từ vựng cho sinh viên chuyên ngữ là một điều đáng cân nhắc.

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Aini, Y. I. (2019), *Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu*, Kependidikan, 2(25).

- [2] García Laborda, J. (2011), *Revisiting materials for teaching languages for specific purposes*, 31: the Southeast Asian Journal of English Language Studies, 17(1):102-112, Retrieved from <http://ejournals.ukm.my/31/article/view/980/895>.
- [3] Harsono, Y. M. (2007), *Developing learning materials for specific purposes*, *teflin Journal*, 18(2):169-179, Retrieved from <http://journal.telin.org/index.php/journal/article/viewFile/113/108>.
- [4] Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022), *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa*, *Al-Abyadh*, 5(1):42-50, <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- [5] Hussain, M. N. M., Anuar, N. N. A. N., Jalil, N. A., Majid, N. A. A., & Mohamad, M. (2023), *Utilising Quizizz in Vocabulary Learning: A Literature Review*, *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(1):1149-1160.
- [6] Rahayu, I. S. D. R. & Purnawarman, P. (2018), *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment*, Atlantis Press.
- [7] Pratama, P. (2023), *Utilization of Quizizz Platform in the Learning Evaluation Process*, *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2):2964-7355.
- [8] Putra, R. W. P. (2023), *Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting*, *English Learning Innovation*, 4(1):22-31, <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>.
- [9] Sarica, G., & Cavus, N., (2008), *Web based English language learning, presented at the 8th International Educational Technology Conference, Anadolu University*, 6-9 May, Eskişehir, Turkey.
- [10] Pham Tuan Anh (2022), *University Students' Attitudes towards the Application of Quizizz in Learning English as a Foreign Language*, *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(19), <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i19.32235>

## **UTILIZING QUIZIZZ SOFTWARE FOR DESIGNING AND SUPPORTING VOCABULARY LEARNING OF FIRST-YEAR ENGLISH LANGUAGE STUDENTS AT HONG DUC UNIVERSITY**

**Le Thi Thanh Huong, Le Thanh Duong, Nguyen Huong Ly, Mai Thi Hoai, Le Phuong Dung**

### **ABSTRACT**

*This study explores the advantages of the Quizizz software in designing an English vocabulary exercise system and supporting students in practicing vocabulary on this platform. The research was conducted with 72 first-year English language students at Hong Duc University in the form of an experimental study. Research data were collected from Pre-test and Post-test to compare the results of students in two groups before and*

*after the experiment. Surveys were also conducted to investigate students' satisfaction levels after applying this software. Direct interviews with 10 participating students further contributed to researchers' understanding of students' experiences. The research results indicate that the experimental group outperformed the control group in vocabulary learning. Students also demonstrated a more positive attitude towards learning English vocabulary through the exercise system designed on the Quizizz software. Some recommendations and suggestions are proposed to enhance the effectiveness of the Quizizz software for teaching and learning vocabulary.*

**Keywords:** *Teaching English, teaching and learning English vocabulary, English vocabulary learning application, Quizizz.*

*\* Ngày nộp bài: 2/5/2024; Ngày gửi phản biện: 3/5/2024; Ngày duyệt đăng: 26/12/2024*