วารสารธรรมเพื่อชีวิต
JOURNAL OF DHAMMA FOR LIFE
ISSN: 2822-048X
https://so08.tci-thaijo.org/index.php/dhammalife/index

Original Research Article DOI: 10.14456/jdl.2025.30

The Effects of Task-Based Learning and Blooket on Enhancing Reading Comprehension in The Eleventh Grader

ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5

Wisa Rattanapongpinya[1*], Soranabordin Prasansaph[2]
วิศาข์ รัตนพงศ์ภิญโญ[1*], สรณบดินทร์ ประสารทรัพย์[2]

ARTICLE INFO

Name of Author & Corresponding Author: *

1. Wisa Rattanapongpinyo*
วิศาข์ รัตนพงศ์ภิญโญ*
Master of Education Student Program in English Language Teaching, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand.
ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Email: wisa@rfnm.ac.th

2. Soranabordin Prasansaph
สรณบดินทร์ ประสารทรัพย์
Advisor, Dr., Department of International Language Teaching, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand.
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. ภาควิชาการสอนนานาชาติ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Email: tea9796@hotmail.com

คำสำคัญ:
การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน, Blooket, ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
Keywords:
Task-Based Learning, Blooket, English Reading Comprehension Skills

Article history:
Received: 15/01/2025
Revised: 11/02/2025
Accepted: 13/03/2025
Available online: 22/06/2025

How to Cite:
Rattanapongpinyo W. & Prasansaph S. (2025). The Effects of Task-Based Learning and Blooket on Enhancing Reading Comprehension in The Eleventh Grader. *Journal Dhamma for Life, 31*(2), 429-445.

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) compare the English reading comprehension skills of students before and after learning through Task-based learning activities integrated with Blooket, and 2) study students' opinions towards the task-based learning integrated with Blooket. The sample consisted of 36 Grade 11th students during the first semester of the 2024 academic year. The sample was selected by a clutter random sampling technique from a secondary school in Dusit District, under the Secondary Educational Service Area Office Bangkok Area 1. The research instruments consisted of 1) four lesson plans utilizing Task-based learning with Blooket, 2) an English reading comprehension achievement test, and 3) a questionnaire on students' opinions towards the task-based learning with Blooket. The data were analyzed by Mean ($\bar{x}$), Standard deviation (S.D.), and t-test dependent.

The research results showed that 1) the English reading comprehension skills of Grade 11 students after learning through Task-based learning with Blooket were significantly higher than before using Task-based learning with Blooket at the .05 level, and 2) students' opinions towards Task-based learning with Blooket was rated at the highest level of agreement.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนราชวิชาภาษาอังกฤษอ่าน - เขียนเชิงวิเคราะห์ (อ30225) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน โดยการสุ่มแบบหน่วยห้องเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตดุสิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ2) นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

บทนำ

การศึกษาภาษาอังกฤษมีความสำคัญมากในโลกปัจจุบัน ซึ่งประชากรสามารถใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงทางด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา การสื่อสารระหว่างประชากรสากล และการเข้าถึงข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ประชากรเข้าสู่ความเป็นโลกาภิวัตน์ (Globalization) (กาญจนา เงารังษี, เพ็ญณี แนรอท และรสริน ว่องวิไลรัตน์, 2560) ภาษาอังกฤษจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพและชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งภาษาอังกฤษถือว่าเป็นภาษาสากล (Global Language) ที่นานาประเทศใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) เช่นด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้านการท่องเที่ยวและอื่น ๆ (Education first, 2019) และเป็นเครื่องมือในการสืบค้น การแสวงหาความรู้ การติดต่อสื่อสาร การประกอบอาชีพและการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น เพราะภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือที่สามารถเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมไปยังสังคมโลก การเรียนรู้ของนักเรียนในยุคปัจจุบันที่อยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงไปตามโลกอย่างรวดเร็วนั้น กล่าวได้ว่าเป็นยุคแห่งศตวรรษที่ 21 (ปี ค.ศ. 2001 - 2100) คือยุคที่สังคมฐานความรู้ เป็นผลมาจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมถึงข้อมูลข่าวสารได้ถึงทั่วโลก ทำให้หลักสูตรและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในยุคดังกล่าว มีการปรับเปลี่ยนโดยเน้น

ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และต่อยอดความรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งนำความรู้ที่ได้นั้นมาปรับประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างยั่งยืน (พิชญา ดีมี, ปัทมา ภู่สวาสดิ์, และวาริช รัตนกรรดิ, 2560)

ทักษะการอ่านคือหัวใจหลักของการศึกษาทุกรายวิชา (Apriliah, 2016) แต่สิ่งที่ช่วยให้การอ่านประสบผลสำเร็จได้คือทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ เพราะการอ่านไม่เกิดประโยชน์ก็ต่อเมื่อผู้อ่านไม่เข้าใจเรื่องที่ตนเองกำลังอ่าน (Cho, Toste, Lee, and Ju, 2018) เนื่องจากทักษะการอ่านคือเครื่องมือที่สามารถแสวงหาความรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ อาทิ หนังสือ วารสาร งานวิจัยและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ สังคมในปัจจุบันนี้ คือสังคมที่อยู่ในยุคโลกาภิวัตน์ที่มีแหล่งข่าวสารมากมายและแพร่กระจายไปทั่วโลก เป็นผลให้ประชากรสามารถรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ หรือรับรู้ผลกระทบสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว เหตุเพราะด้วยเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้อ่านสามารถค้นหาสิ่งที่ตนเองอยากรู้โดยการใช้ภาษาอังกฤษจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบของ สื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจในเนื้อหาและนำความรู้ที่ได้จากการอ่านปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือต่อยอดความรู้ทางการศึกษาได้ ดังนั้นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กำหนดให้รายวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ที่กำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถแสวงหาความรู้ เพื่อใช้ในการพัฒนาตนเอง ทั้งด้านการศึกษา การประกอบอาชีพ และการนำความรู้มาปรับประยุกต์ในการดำเนินชีวิต (Oakhill, Cain, and Elbro, 2015)

ปัจจุบัน โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตดุสิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ได้กำหนดรายวิชาและผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ตั้งแต่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 อย่างไรก็ตาม นักเรียนเหล่านี้ยังประสบปัญหาด้านการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทักษะนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้ทำการสุ่มสอบถามนักเรียนรายบุคคล พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะพื้นฐานในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยเฉพาะในทักษะย่อยที่สำคัญ เช่น 1) การหาความสำคัญของเนื้อหา (Finding the main idea) 2) การระบุข้อมูลเสริม (Identifying supplemental details) 3) การคาดคะเนความหมายจากบริบท (Inferring word meanings from context) 4) การระบุคำอ้างอิงสรรพนาม (Identifying pronoun references) และ 5) การทำความเข้าใจหรือการอนุมาน (Comprehending or making inferences) นักเรียนส่วนมากต้องพึ่งพาการแปลตรงตัวหรือการใช้เครื่องมือช่วยแปล ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจเนื้อหาโดยรวม

อีกประเด็นที่จำเป็นต้องพัฒนาอย่างเร่งด่วนคือ การเพิ่มความสามารถในการอ่าน เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในประเทศไทยยังคงเน้นไปที่การเรียนไวยากรณ์ ส่งผลให้นักเรียนได้รับการฝึกทักษะภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวันและการอ่านเชิงวิเคราะห์น้อยลง งานวิจัยของ ณัฐกฤตา นาคำ และ จิรภัทร คงเจริญกิจกุล (2565) ระบุปัญหาหลักในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลายว่าเกิดจากการขาดทักษะในด้านต่าง ๆ ในข้อสอบ GAT ได้แก่ 1) การระบุใจความสำคัญและการสร้าง

อนุมานจากเนื้อเรื่อง 2) การตีความหมายของคำศัพท์ 3) การประยุกต์ใช้ไวยากรณ์ 4) ความสับสนในการเลือกตอบคำถาม 5) ความกดดันจากเวลาที่จำกัดในการสอบ และ 6) การขาดความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องในบทอ่าน งานวิจัยในระดับนานาชาติ เช่น งานวิจัยของ Zuhra (2015) ในประเทศอินโดนีเซีย พบว่านักเรียนขาดทักษะในการสร้างอนุมานและการเข้าใจคำศัพท์และโครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษ รวมถึงการตีความคำถามเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Zhang และ Jin (2017) ที่พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในประเทศจีน มีอุปสรรคในการเชื่อมโยงข้อมูลจากย่อหน้าต่าง ๆ และขาดความรู้ที่จำเป็นเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์ และความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับบทอ่านอีกทั้ง ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้คือ แรงจูงใจ ในการอ่านเพื่อความเข้าใจ งานวิจัยของ F. Ndruru, K. Ndruru และ Umiyati (2022) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษาภาควิชาการศึกษาภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 4ในประเทศอินโดนีเซีย พบว่าแรงจูงใจมีผลเชิงบวกต่อความสำเร็จทางการอ่านอย่างมีนัยสำคัญ เช่นเดียวกับงานของ Manansala และ Jimenez (2020) ที่พบว่าแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในประเทศฟิลิปปินส์ นั่นคือความสนใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการอ่านเพื่อความเข้าใจในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบเชิงรุก โดยเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม และฝึกการใช้ภาษาสื่อสาร ทั้งการขอข้อมูล รับข้อมูล และแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม โดยไม่จำกัดรูปแบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของ Willis (1996) มาใช้ ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) ขั้นก่อนการปฏิบัติงาน (Pre-task) ในขั้นตอนนี้ ครูมีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน โดยแนะนำทักษะการอ่านที่จำเป็น เช่น การหาข้อความสำคัญ (Main Idea) การหารายละเอียด (Detail) และแนะนำคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับบทอ่าน ครูอาจใช้สื่อต่าง ๆ เช่น ภาพประกอบ บทความตัวอย่าง หรือการตั้งคำถามเบื้องต้น เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมกับเนื้อหาใหม่ที่กำลังจะเรียนรู้ ในขั้นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ Blooket เป็นแบบฝึกหัดพัฒนาทักษะการอ่านและคำศัพท์ ทำให้กิจกรรมมีชีวิตชีวาและสนุกสนาน 2) ขั้นปฏิบัติงาน (Task Cycle) ในขั้นนี้ นักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจจริง โดยครูกำหนดภาระงานผ่านการตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับบทอ่าน นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มอ่านบทความ และตอบคำถาม ซึ่งช่วยเสริมทักษะการอ่านเชิงลึก ขั้นปฏิบัติงานแบ่งเป็น ขั้นการวางแผน (Planning) ที่นักเรียนร่วมกันอ่านและวิเคราะห์เนื้อหาในกลุ่ม ซึ่งช่วยลดความกังวลและเพิ่มความเข้าใจเนื้อหา และ ขั้นการนำเสนอ (Report) ที่นักเรียนจะสรุปหรือวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้เรียนรู้และนำเสนอผลลัพธ์ของกลุ่ม ทั้งนี้ ครูยังให้ทำแบบฝึกหัดหลังการอ่านผ่าน Blooket เพื่อประเมินความเข้าใจในทันทีและปรับปรุงการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ 3) ขั้นมุ่งเน้นภาษา (Language Focus) ในขั้นนี้ ครูมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านโดยการวิเคราะห์ (Analysis) และการฝึกฝน (Practice) โดยครูอธิบายโครงสร้างประโยคที่สำคัญและวิธีใช้ในบริบทของบทอ่าน เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงโครงสร้างภาษาและความหมายได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ การฝึกฝนทักษะโดยใช้ Blooket ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการใช้โครงสร้างประโยคและทบทวนความ

เข้าใจในเนื้อหาอย่างเป็นระบบ ผ่านเกมที่มีความท้าทายและสนุกสนาน ทำให้การพัฒนาทักษะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยทำการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานที่ช่วยช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเนื้อหาและทำให้การอ่านเพื่อความเข้าใจมีความหมายมากยิ่งขึ้น ซึ่งในงานวิจัยของ จันทรกานต์ จรรยา (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังใช้การจัดกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับมาก ในงานวิจัยของ ศรุตา ศรีธรรม (2563) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับผังกราฟิก และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับผังกราฟิกมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังมีงานวิจัยของต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน คืองานวิจัยของ Lap และ Trang (2017) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานในการเรียนรู้การอ่านของนักเรียนที่เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศใน Mekong Delta ประเทศเวียดนาม พบว่าผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้

อีกทั้งผู้วิจัยนำ Blooket ซึ่งเป็นเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่พัฒนาโดย Stewart ในปี 2018 มาปรับใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ซึ่งมีประโยชน์อย่างมากในการส่งเสริมประสิทธิภาพการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน โดย Blooket มีลักษณะเป็นเกมที่น่าสนใจและสนุกสนาน ทำให้นักเรียนมีความรู้สึกตื่นเต้นกับการทำภารกิจภายในเกม ซึ่งเป็นการเพิ่มแรงจูงใจในการอ่านเพื่อทำความเข้าใจกับคำศัพท์และบทอ่านมากขึ้น มีงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการนำ Blooket มาจัดกระบวนการเรียนรู้คือ งานวิจัยของ สาริศ ศรีระวัตร (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ TGT ร่วมกับ Blooket ที่สร้างขึ้นมีองค์ประกอบและมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก ส่งผลให้ทักษะการจำคำศัพท์ของหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความ พึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับพึงพอใจมาก (Mean = 3.86, S.D. 0.90) งานวิจัยของ Sartika, Heriyawati และ Elfianto (2023) เกี่ยวกับศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อการใช้เว็บไซต์เกม Blooket ใน การเรียนรู้ค่าศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งผลงานวิจัยพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นในเชิงบวกต่อการเรียนรู้ค่าศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้เว็บไซต์เกม Blooket เป็นสื่อในการเรียนรู้ มีความสนุกสนานต่อการ เรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้นและยังฝึกทักษะการเดาคำศัพท์จากบริบทและการใช้รูปภาพอีก ด้วย และงานวิจัยของ Pham และ Ly (2023) ดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการใช้ Blooket ในกิจกรรมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นต่อการใช้ Blooket ในการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในเชิงบวก อาทิการใช้งาน Blooket ในการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษมีความเข้าใจง่ายและมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่าสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียบรู้ อีกทั้งยังสามารเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ดีขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมายังไม่มีผู้วิจัยภายในประเทศไทยศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ดังนั้นผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การจัดกิจกรรมดังกล่าวนั้นสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนและคุณครูในระหว่างการทำกิจกรรมและสร้างบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ลักษณะการแข่งขันเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket สามารถส่งเสริมให้นักเรียนใช้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์จริงในห้องเรียนและส่งเสริมให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้และครูอยู่ในบทบาทของผู้แนะนำและอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม ดังนั้นผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีกระบวนการทางความคิดและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการอ่านมากขึ้นและมุ่งพัฒนาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความหลากหลายและเกิดผลประโยชน์กับนักเรียนให้ได้มากที่สุด อีกทั้งนักเรียนสามารถนำวิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket อยู่ในระดับมาก

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตดุสิต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีกาศึกษา 2567 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มห้องเรียนของนักเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket จำนวน 4 แผน ได้แก่ 1) Brain Hemisphere 2) Lightning Facts and Precautions 3) Biotechnology Innovation Across Industries และ 4) The Laws of thermodynamics โดยนำกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานตามแนวคิดของ Willis (1996) และนำ Blooket มาร่วมกับการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนนั้นมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.85)

2. แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.23 – 0.65 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.22 – 0.77 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.86 และแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.84

3. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่าที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.88

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket รวมทั้งข้อปฏิบัติในระหว่างการทำกิจกรรม จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และทำการบันทึกข้อมูลเพื่อนำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

2. ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แผนการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket ทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นก่อนปฏิบัติงาน (Pre-task) 2) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Task cycle) โดยแบ่งออกเป็น ขั้นก่อนปฏิบัติภาระงาน, ขั้นวางแผนและขั้นการนำเสนอ 3) ขั้นการวิเคราะห์ภาษา (Language Focus) แบ่งออกเป็น ขั้นวิเคราะห์โครงสร้างภาษาและขั้นฝึกโครงสร้างภาษา

3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานครบ 4 แผนการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ซึ่งเป็นแบบฉบับเดียวกับแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียน (Pretest) และทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket จากนั้น ผู้วิจัยได้นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียน

เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานมาวิเคราะห์ในลักษณะเดียวกัน จากนั้นผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามลำดับของวัตถุประสงค์

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พบว่า

1. ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนสูงขึ้น หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket อยู่ที่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.76) โดยแต่ละด้านนั้น นักเรียนมีความคิดเห็นเรียงลำดับคะแนนค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปน้อยที่สุดดังต่อไปนี้ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.77) ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.77) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.76) และด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.40, S.D. = 0.74)

อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่าทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5 หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.1 ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket เพื่อสนับสนุนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบเชิงรุก โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม และได้ใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อขอข้อมูล รับข้อมูล และแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม โดยไม่ยึดติดกับรูปแบบไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้นำวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของ Willis (1996) มาใช้ ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1) ขั้นก่อนการปฏิบัติงาน (Pre-task) เป็นขั้นตอนที่ครูมีบทบาทในการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนก่อนเริ่มกิจกรรมการอ่าน ในขั้นนี้ ครูจะแนะนำทักษะการอ่านที่ต้องการให้นักเรียนฝึก เช่น การหาข้อความสำคัญ (Main Idea) และการหาข้อมูลรายละเอียด (Detail) ตลอดจนการแนะนำคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับบทอ่าน ครูอาจใช้สื่อต่าง ๆ เช่น ภาพประกอบ บทความตัวอย่าง หรือการตั้งคำถามเบื้องต้น เพื่อกระตุ้นการคิดและเชื่อมโยงความรู้เดิมกับเนื้อหาใหม่ที่กำลังจะได้เรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ Radnofsky (1988) ที่ระบุว่าการเตรียมความพร้อมช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงเนื้อหากิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นต่อไป ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยยังนำ Blooket มาเป็นแบบฝึกหัดเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและคำศัพท์ก่อนการอ่าน ช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานและน่าสนใจยิ่งขึ้น

2) ขั้นปฏิบัติงาน (Task Cycle) ในขั้นนี้ นักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยครูกำหนดภาระงานและตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของบทอ่าน กิจกรรมได้รับการออกแบบให้ทำงานร่วมกัน

เป็นกลุ่ม โดยให้นักเรียนอ่านบทความและตอบคำถาม ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ แนวทางนี้สอดคล้องกับ Nunan (2004) ที่ระบุว่าการเรียนรู้แบบกลุ่มและการใช้ภาระงานที่มีความหมาย ช่วยสร้างการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง นอกจากนี้ การทำงานร่วมกันยังช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองและสนับสนุนการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ทำให้นักเรียนรู้สึกสบายใจและมั่นใจในการแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Harmer (2007) ที่กล่าวว่าการทำงานกลุ่มส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของนักเรียนในขั้นนี้ แบ่งเป็น ขั้นการวางแผน (Planning) นักเรียนจะอ่านบทความในกลุ่มใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและทำความเข้าใจเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Willis (1996) ที่ว่า การร่วมกันวางแผนและอ่านบทความช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง อีกทั้งแนวคิดของ Vygotsky (1978) สนับสนุนว่าการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งช่วยลดความเครียดและสร้างความมั่นใจในการอ่านถัดมาเป็น ขั้นการนำเสนอ (Report) นักเรียนแต่ละกลุ่มจะนำเสนอผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้จากการอ่านและการทำงานร่วมกัน ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการสื่อสารและการแสดงความคิดเห็นตามแนวคิดของ Swain (1995) ที่กล่าวว่าการฝึกพูดและเขียนเป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการใช้ภาษาในบริบทจริง หลังจากนั้น ครูให้ทำแบบฝึกหัดผ่าน Blooket ซึ่งช่วยให้ได้ผลประเมินและคำตอบทันที การประเมินผลระหว่างเรียนนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Black & Wiliam (1998) ที่ชี้ว่าการประเมินระหว่างการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองได้ทันทีและต่อเนื่อง

3) ขั้นมุ่งเน้นภาษา (Language Focus) เป็นขั้นสุดท้ายที่ครูเสริมสร้างทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยมีสองขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) ซึ่งครูจะช่วยให้นักเรียนสังเกตและวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่ปรากฏในบทอ่าน ทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงโครงสร้างภาษาและความหมายได้อย่างถูกต้อง การวิเคราะห์นี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Thornbury (1999) ที่กล่าวว่าการสังเกตและวิเคราะห์โครงสร้างภาษาในบริบทจริงทำให้นักเรียนเข้าใจการใช้งานภาษาได้ลึกซึ้งและมีประสิทธิภาพในการอ่านและการตีความเนื้อหา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Celce-Murcia (2001) ที่ชี้ว่าการวิเคราะห์โครงสร้างภาษาช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงโครงสร้างและความหมายได้อย่างถูกต้องจากนั้นนักเรียนเข้าสู่ ขั้นการฝึกฝน (Practice) โดยทำแบบฝึกหัดใน Blooket เพื่อฝึกทักษะการอ่านและการใช้ภาษา ซึ่งการใช้เกมที่ท้าทายและสนุกสนานเช่นนี้ช่วยให้นักเรียนกระตือรือร้นมากขึ้น อีกทั้งยังได้รับคำตอบทันที ซึ่งช่วยให้รู้ข้อผิดพลาดและสามารถปรับปรุงทักษะการอ่านได้ทันที ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ellis (2003) ที่ระบุว่าการให้ผลตอบสนองทันทีช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและทำให้การเรียนรู้มีระบบและมีประสิทธิภาพ

โดยสรุป การใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket สนับสนุนการอ่านเพื่อความเข้าใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนักวิชาการหลายท่านที่พบว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเมื่อได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (จันทรกานต์ จรรยา, 2559; ศรุตา ศรีธรรม, 2563; สุรเชษฐ์ ดวงจันทร์, 2565) ในประเทศไทย และ (Lap & Trang, 2017; Puspitasari, 2018; Sofian, 2021) ในต่างประเทศ

1.2 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ Blooket เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ซึ่ง Blooket มีส่วนช่วยในการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยผ่านเกมที่น่าสนใจและท้าทาย ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระบบของ Blooket สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการแข่งขันได้ทั้งในระดับกลุ่มและบุคคล ทำให้เกิดการสื่อสารและการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มนักเรียน ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม อีกทั้งการให้ผลตอบสนองแบบทันที (Immediate Feedback) ยังช่วยให้นักเรียนสามารถปรับปรุงทักษะการอ่านและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ รวิสุดา โสตถิกุล (2565) ที่ระบุว่าเกมมีคุณลักษณะเฉพาะที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้ เพราะเกมมีการใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถสร้างจินตนาการ มีแรงจูงใจและลดความตึงเครียดในขณะที่นักเรียนกำลังเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Deci และ Ryan (2000) ยังสนับสนุนว่าความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างแรงจูงใจของนักเรียนกับผลการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ พวกเขาจะมีสมาธิและความตั้งใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำความรู้นั้นไปปรับใช้ได้ดีขึ้นในบริบทที่หลากหลาย

ดังนั้นการใช้ Blooket ในกระบวนการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษไม่เพียงแต่เพิ่มแรงจูงใจ แต่ยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตร สนุกสนาน และท้าทาย ทำให้นักเรียนรู้สึกถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จในการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งการวัดและประเมินผลของ Blooket มีความโปร่งใสและเป็นระบบอย่างชัดเจน โดยครูสามารถใช้ Blooket เป็นเครื่องมือในการประเมินความเข้าใจของนักเรียนผ่านการตอบคำถามทั้งในรูปแบบอัตนัยและปรนัย โดยที่ Blooket จะทำการเก็บคะแนนและแสดงผลได้ทันทีหลังจากนักเรียนตอบคำถาม ซึ่งช่วยให้ทั้งครูและนักเรียนสามารถรับรู้ถึงผลการเรียนรู้และความก้าวหน้าของนักเรียนได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ การตอบสนองที่รวดเร็วและแม่นยำนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถปรับปรุงและแก้ไขข้อบกพร่องได้ในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การใช้ Blooket ในการประเมินผลนั้นยังสอดคล้องกับ ทฤษฎีการกำหนดตัวเอง (Self-Determination Theory หรือ SDT) ของ Deci และ Ryan (2000) ซึ่งระบุว่ามนุษย์มีความต้องการ 3 ประการในการประสบความสำเร็จในชีวิต ได้แก่ 1) ความต้องการความอิสระในการตัดสินใจด้วยตนเอง (Autonomy) 2) ความต้องการพัฒนาความสามารถของตนเอง (Competence) และ 3) ความต้องการมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น (Relatedness) การเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัลเช่น Blooket สามารถตอบสนองความต้องการทั้ง 3 ประการได้อย่างดี กล่าวคือ เกมทำให้นักเรียนรู้สึกถึงความอิสระในการตัดสินใจในขณะเล่นเกม นักเรียนสามารถเห็นถึงความสามารถของตนเองผ่านคะแนนที่ปรากฏระหว่างการเล่นและเมื่อจบเกม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความรู้สึกถึงความสำเร็จและพัฒนาทักษะของตนเอง นอกจากนี้ Blooket มีความหลากหลายในการเลือกเล่นเกม ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากกติกาของเกมนั้นเข้าใจง่ายและสอดคล้องกับความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนในปัจจุบัน นักเรียนในยุคดิจิทัลมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน ทั้งเพื่อความสะดวกและเพื่อความบันเทิงผ่านการเล่นเกมบนอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Beck และ

Wade (2006) ที่ระบุว่าเด็กที่เติบโตมากับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มักมีทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนและเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างดี อีกทั้งแนวคิดของ Gee (2003), Prensky (2003) และ Wichadee & Pattanapichet (2018) ยังสนับสนุนว่าการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของเกมดิจิทัล ช่วยให้นักเรียนสามารถปรับตัวและเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น เนื่องจากเกมมีลักษณะที่ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะทางด้านการคิดวิเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาในขณะเล่น ซึ่งเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของนักเรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปฏิภาณ รักษ์วงษ์ (2564) ที่ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการนำ Blooket มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้และมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pham และ Ly (2023) พบว่าการเล่มเกมใน Blooket สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ อีกทั้งยังสามารถเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ดีขึ้น

1.3 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและมีความสอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัดฯ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ที่ประกอบด้วย มาตรฐานรายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket สื่อการเรียนรู้ วัดและประเมินผลและบันทึกหลังการสอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อาภรณ์ (2553) ที่ระบุว่าก่อนที่ครูจะออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ครูควรวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัด ให้มีความสอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นครูกำหนดสาระการเรียนรู้ที่ต้องการจัดการเรียนรรู้ใน 1 บทเรียนและทำการออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับมาตฐานตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครูกำหนด ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและคลอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติและค่านิยม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Tyler (1949) ที่ระบุว่าการออกแบบหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ และการวัดผลที่ตรงกับจุดประสงค์เหล่านั้น เพื่อให้มั่นใจว่าการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานและสามารถวัดผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานนั้นสนับสนุนและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นกลุ่มและการสื่อสาร และยังสนับสนุนแนวคิดของ Willis (1996) กล่าวถึงการทำงานเป็นกลุ่มมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น ทั้งการสื่อสาร การฟังและเข้าใจสิ่งที่เพื่อนในกลุ่มของนักเรียนสื่อสารโดยไม่ยึดติดกับรูปแบบไวยากรณ์ที่ถูกต้อง ซึ่งมีส่วนช่วยในการใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ ผู้วิจัยนำ Blooket มาใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เพื่อเพิ่มกิจกรรมให้มีความสนุกสนานและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมผ่านการเล่นเกม ช่วยเสริมสร้างการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Csikszentmihalyi (1990) ที่ระบุเกี่ยวกับแนวคิด Flow Theory ว่านักเรียนจะเกิดแรงจูงใจสูงสุดเมื่อกิจกรรมที่ทำมีความท้าทายและตรงกับทักษะของพวกเขา การใช้เกมอย่าง Blooket มีการตอบสนองแบบเรียลไทม์และมีความสนุกสนาน สามารถช่วยสร้างสภาวะ Flow ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน

กิจกรรมได้อย่างเต็มที่และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ อีกทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวยังได้รับการออกแบบระบบการวัดและประเมินผลอย่างชัดเจนและเป็นระบบ โดยมีการใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การตอบคำถามในใบงาน แบบฝึกหัดปรนัย และอัตนัยผ่านการเล่นเกมใน Blooket ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ทันที พร้อมทั้งได้รับผลตอบสนองอย่างรวดเร็ว ทำให้นักเรียนสามารถปรับปรุงความเข้าใจและทักษะการอ่านได้อย่างต่อเนื่องซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2012) ที่ระบุถึง การใช้เกมในการวัดผลและประเมินผลช่วยให้การประเมินมีความโปร่งใสและทันเวลา ทำให้ผู้เรียนสามารถรับผลตอบกลับได้ทันทีและปรับปรุงทักษะได้อย่างแม่นยำ อีกทั้งการประเมินผลยังมีความโปร่งใสและน่าเชื่อถือ ช่วยให้สามารถวิเคราะห์และติดตามพัฒนาการของนักเรียนได้อย่างแม่นยำ แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยนี้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และเนื้อหาที่จัดเตรียมไว้อย่างครบถ้วนและคลอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติที่ดีต่อการเรียนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2. ผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นด้วยมากที่สุดต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket และพบว่านักเรียนมีความเห็นด้วยมากที่สุดทั้ง 4 ด้าน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเหตุผลดังต่อไปนี้

2.1 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมกลุ่มซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการทำกิจกรรมร่วมกันในการอ่านบทอ่านและสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งการทำงานเป็นกลุ่มนั้นเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) อธิบายว่าการทำงานร่วมกันในกลุ่มช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้แบบองค์รวม และเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนทางสังคม ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถปรึกษาและช่วยกันแก้ไขปัญหาได้อย่างทันท่วงที นอกจากนี้ การทำงานกลุ่มยังสร้างความมั่นใจให้นักเรียนในการใช้ภาษา เพราะพวกเขาสามารถทดลองใช้ภาษาในบริบทที่เป็นธรรมชาติ โดยไม่ต้องกังวลเรื่องไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากเพื่อนจะช่วยให้ข้อเสนอแนะและการสนับสนุน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Johnson & Johnson (1994) และ Slavin (1995) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาการวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหาและช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนและพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 การใช้ Blooket ช่วยให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าในการเรียนของตนเองทันที(Immediate Feedback) และช่วยให้นักเรียนทราบแนวทางในการปรับปรุงการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งส่งผลต่อความคิดเห็นในเชิงบวกของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ Shute (2008) กล่าวว่า การให้ผลตอบสนองแบบทันทีสามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้และช่วยให้นักเรียนสามารถปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ทันที การที่นักเรียนสามารถทราบผลได้ทันทีนั้นทำให้พวกเขารับรู้ถึงความก้าวหน้าของตนเองและมีโอกาสในการปรับปรุงและพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจและมีความพยายาม

มากขึ้นในการเรียนรู้ อีกทั้งสอดคล้องกับ Hattie & Timperley (2007) ที่อธิบายถึงการตอบสนองแบบทันทีเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การที่นักเรียนได้รับผลตอบสนองทันทีช่วยให้พวกเขาเข้าใจได้ว่าตนเองกำลังทำอะไรถูกหรือผิด และสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดได้ทันที สิ่งนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนปรับปรุงทักษะที่กำลังเรียนรู้ แต่ยังสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนเพราะพวกเขาสามารถเห็นพัฒนาการของตนเองได้อย่างชัดเจน และสอดคล้องกับ Brookhart (2017) กล่าวถึงการให้ผลตอบสนองแบบทันทีเป็นการสร้าง “วงจรการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว” การที่นักเรียนได้รับข้อมูลแบบทันทีที่เกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาปฏิบัติในระหว่างกิจกรรม ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมที่จะปรับปรุงวิธีการเรียนของตนเอง นอกจากนี้ การตอบสนองทันทีในรูปแบบของเกม เช่น Blooket ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เนื่องจากนักเรียนได้รับความรู้สึกถึงความสำเร็จและพัฒนาการในทันที ทำให้พวกเขามีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้และพยายามพัฒนาทักษะของตนเองต่อไป นอกจากนี้ครูสามารถให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดการอ่านผ่าน Blooket เป็นการบ้านนอกห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Dubey (2022) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของ Blooket ว่ามีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยครูสามารถมอบหมายกิจกรรมให้เป็นการบ้านเพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาด้วยตนเอง พร้อมทั้งติดตามผลการเรียนรู้ผ่าน Dashboard ที่ทันสมัย

2.3 Blooket เป็นเกมที่น่าสนใจที่กระตุ้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะกลุ่มวัยเรียนที่มีความชอบในการเล่นเกมและการแข่งขัน การที่ Blooket มีรูปแบบเกมและการแข่งขันทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกท้าทายและสนุกสนานในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ Prensky (2001) ที่กล่าวถึงว่านักเรียนในยุคดิจิทัลมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีและการเล่นเกม การนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนรู้จะช่วยดึงดูดความสนใจและกระตุ้นความมุ่งมั่นในการเรียนของนักเรียนได้ดีขึ้น นอกจากนี้ การแข่งขันในเกมยังสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนต้องการทำคะแนนให้ดีขึ้น ซึ่งมีส่วนช่วยให้พวกเขารู้สึกถึงความสำเร็จและความภาคภูมิใจในการพัฒนาทักษะของตนเอง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Gee (2003) ที่อธิบายว่าเกมเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจและท้าทาย ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความมุ่งมั่นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น การที่เกมมีโครงสร้างที่ชัดเจนและมีกฎเกณฑ์ที่เข้าใจง่ายทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวและเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ เกมใน Blooket มีลักษณะการแข่งขัน ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาทักษะของตนเองและทำให้นักเรียนรู้สึกถึงความสำเร็จและความก้าวหน้าที่ชัดเจน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเครื่องมืออื่น ๆ เช่น Kahoot, Quizizz, Nearpod หรือ Classpoint เป็นต้น

2. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหา เช่น สังคม สุขภาพ ประวัติศาสตร์ หรือเหตุการณ์สำคัญ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านในบริบทที่หลากหลายและสอดคล้องกับสถานการณ์จริง

3. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับ Blooket โดยใช้บทอ่านที่นอกเหนือจากบทความ เช่น นิทาน, นวนิยายหรือเรื่องสั้น เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *คู่มือแนวทางการจัดการการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามความเข้มข้น 3 ระดับสู่สากล*.

กาญจนา เงารังษี, เพ็ญณี แนรอท, & รสริน ว่องวิไลรันต์. (2560). *การเรียนรู้สู่ประเทศไทย 4.0*. ตระกูลไทย.

จันทรกานต์ จรรยา. (2559). *การพัฒนาบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนราชดำริ* [ปริญญานิพนธ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

ปฏิภาณ รักวงษ์. (2564). *การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ในสถานการณ์จาก On-site สู่ Online ด้วย Google classroom Blooket และ Quizziz* [วิทยานิพนธ์, โรงเรียนสุนทรภู่พิทยา].

พิชญา ดีมี, ปัทมา ภู่สวาสดิ์, & วาริช รัตนกรรดิ. (2559). เทคนิคการประเมินในศตวรรษที่ 21. *วารสารชุมชน*.

รวิสุดา โสตถิกุล. (2565). การจัดการเรียนรู้ฐานเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกันในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารราชพฤกษ์*, *20*(2), 43–56.

ศรุตา ศรีธรรม, & ทรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับผังกราฟิก และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ศรีนครินทรวิโรฒ*, *22*(2), 152–164.

สาริศ ศรีระวัตร. (2565). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team–Game–Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลพิจิตร* [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].

Beck, J. C., & Wade, M. (2006). *The kids are alright: How the gamer generation is changing the workplace*. Harvard Business School Press.

Brookhart, S. M. (2017). *How to give effective feedback to your students*. ASCD.

Celce-Murcia, M., Larsen-Freeman, D., & Williams, H. A. (1983). *The grammar book: An ESL/EFL teacher's course*. Newbury House Rowley, MA.

Cho, E., Toste, J.R., Lee, M., and Ju, U. (2018). Motivational predictors of struggling readers' reading comprehension: the effects of mindset, achievement goals, and engagement. *Reading and Writing, 32(*1), 1219-1242. doi: 10.1007/s11145-018-9908-8

Czikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268.

Dubey, I. (2022). *Blooket review*. iPhonedge. Retrieved October 26, 2024, from https://www.iphonedge.com/blooket-review/#site-header

EF Education First. (2023). *EF English Proficiency Index: A ranking of 113 countries and regions by English skills*. Retrieved from https://www.ef.com/epi

Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, *1*(1), 20-20.

Harmer, R. (2007). Enhancing team performance through emotional intelligence coaching. *Organisations & People, 14*(2)

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research*, *77*(1), 81-112.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Prentice-Hall, Inc.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Lap, T. Q., & Trang, H. D. (2017). The effect of task-based learning on EF students' learning reading: A case study in the Mekong Delta of Vietnam. *Studies in English Language Teaching*, *5*(1), 34-48.

Manansala, A. D., & Jimenez, J. J. (2020). Motivation and Comprehension in Reading of Senior High School Students. *ASEAN Journal of Basic and Higher Education, 2*(1). Retrieved from https://www.paressu.org/online/index.php/aseanjbh/article/view/231

Ndruru, F., Umiyati, M., & Ndruru, K. (2022). Relationship between Students' motivation and Reading comprehension achievement at the 4th semester students of English language education study program of STKIP Nias Selatan. *KnE Social Sciences*, 457-470.

Nunan, D. (2004). *Task-based language teaching*. New York: Cambridge University Press.

Oakhill, J., Cain, K., & Elbro, C. (2014). *Understanding and teaching reading comprehension: A handbook*. Routledge

Pham, A. T., & Ly, D. T. (2023). EFL Students' Perceptions on the Use of Blooket in Grammar Classes. Proceedings of the 2023 8th International Conference on Distance Education and Learning,

Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1-6.

Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, *1*(1), 21-21.

Puspitasari, D. (2018). *The Use of Task Based Learning to Improve The Reading Comprehension Ability Among The Tenth Graders of The SMA N 1 Sekampung in Academic Year 2018/2019* IAIN Metro].

Radnofsky, M. L. (1988). *The mental warm-up: An activity to promote quality learning*.

Remmers, H. H. (1954). *Introduction to Opinion and Attitude Measurement Oxford*, England: Harper and Bros. vi 437 pp

Sartika¹, K. D., Heriyawati, D. F., & Elfianto, S. (2024). The use of Blooket: A Study of Student's Perception Enhancing English Vocabulary Mastery.

Shute, V. J. (2008). Focus on formative feedback. *Review of educational research*, 78(1), 153-189.

Slavin, R. E. (1995). Comprehensive approaches to cooperative learning. *Theory into practice*, *38*(2), 74-79.

Swain, M. (1995). Three functions of output in second language learning. *Principles and Practice in Applied Linguistics: Studies in Honour of HG Widdowson/Oxford UP*.

Thornbury, S. (1999). *How to teach grammar*. Pearson Education.

Tong, Z., & Author, J. I. N. (2017). A Study on Senior High School Students' English Reading Barriers and Strategies. *Journal of Literature and Art Studies, 7.* https://doi.org/10.17265/2159-5836/2017.12.018

Tyler, R. W. (1949). Basic principles of curriculum and instruction. *The curriculum studies reader*, 69-77.

Valette, R. M., & Disick, R. S. (1972). *Modern language performance objectives and individualization.* New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2561). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an English language class. *Teaching English with technology*, *18*(1), 77-92.

Willis, J. (1996). A flexible framework for task-based learning. *Challenge and change in language teaching*, *52*, 62.

Zuhra, (2015). *Senior High School Students Difficulties In Reading Comprehension. English Education Journal (EEJ), 6(3), 424441.*