

การพัฒนาทักษะการฟังผ่านภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษและการตั้งคำถามตามลำดับชั้นของ Revised Bloom's Taxonomy สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

Development of Listening Skills through English Animated Films and Asking Questions according to the Revised Bloom's Taxonomy for Mathayomsuksa 3 Students

พิมพ์พลอย จันทร¹ และสุดากาญจน์ ปัทมดิolk²

Pimployp Janthorn and Sudakarn Patamadilok

Received: May 01, 2024

Revised: June 16, 2024

Accepted: July 09, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ และคำถามตามลำดับชั้นของ Revised Bloom's Taxonomy ที่พัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ณ โรงเรียนชัยนาทพิทยาคม เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 190 คน วิชาเอกวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ และเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2562 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนจำนวน 46 คน คัดเลือกด้วยวิธีแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบการฟังก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การสร้างคำถามตามลำดับชั้นของ Revised Bloom's Taxonomy เพื่อทดสอบพัฒนาการด้านทักษะการฟังของนักเรียน 2) ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ 3) แผนการสอน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมที่ออกแบบไว้ในแผนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน

¹⁻² มหาวิทยาลัยนเรศวร; Naresuan University

Corresponding author, e-mail: pimploypj@gmail.com

มาตรฐาน ใช้คะแนนเฉลี่ยคำนวณคะแนนของนักเรียนแต่ละคน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test dependent ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีทักษะการฟังภาษาอังกฤษดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังจากศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน และมีระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมในห้องเรียนอยู่ในระดับพอใจมาก รวมทั้งได้ข้อสรุปว่าภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษสามารถนำมาใช้เป็นสื่อการสอนภาษาอังกฤษแบบทางเลือก ร่วมกับการเลือกใช้สื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมทักษะการฟังของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นต่อไป

คำสำคัญ: ทักษะการฟัง, ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ, การตั้งคำถามตามลำดับขั้น, Revised Bloom's Taxonomy

Abstract

The objective of this research article was to study the effects of applying English animated films and asking questions according to the Revised Bloom's Taxonomy to develop listening skills of lower secondary school students at Chainatpittayakom School. This was a quantitative research. The population used in this research was 190 Mathayomsuksa 3 students majoring in Science-Mathematics and studying Basic English in the second semester of the 2019 academic year. The sample consisted of 46 students who were selected by purposive sampling. The research instruments were 1) a pre-test and post-test listening using questions according to the Revised Bloom's Taxonomy to test the development of students' listening skills, 2) an English animated film, 3) a lesson plan, and 4) student satisfaction questionnaires on activities designed in the lesson plan. The statistics used in the research were mean, standard deviations and t-test dependent. The research results found that students had significantly improved English listening skills at a statistical level of .05 after studying animated films. Their satisfaction levels with classroom activities were at a very satisfactory level. It was also concluded that English animated films can be used as an alternative English teaching medium, along with the selection of appropriate multimedia to promote listening skills of lower secondary school students.

Keywords: Listening Skills, English Animated Film, Sequential Questioning, Revised Bloom's Taxonomy

บทนำ

ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในบริบทของการเป็นภาษาหลักที่ใช้ในการสื่อสารและเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมของมนุษย์ ซึ่งมีการใช้อย่างแพร่หลายทั่วโลก ภาษาอังกฤษนับเป็นหนึ่งในภาษาราชการขององค์กรสหประชาชาติและเป็นที่ยอมรับให้เป็นภาษาหลักที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างประเทศ อมรศรี ชัยอาคม, มัสยา ราชวงษ์ และกรรณศาสตร์ แก้วแสนทิพย์ (2566) กล่าวว่า มนุษย์ควรเรียนรู้ทักษะทางภาษาเพราะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพช่วยให้เรามีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยพัฒนามนุษย์ให้เจริญก้าวหน้า ต้องมุ่งเน้นให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทางภาษาที่หลากหลายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในส่วนของทักษะภาษาอังกฤษ มีทักษะทางภาษาทั้งหมดสี่ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทักษะเหล่านี้ถูกแบ่งย่อยเป็นทักษะการรับรู้ (Receptive Skills) คือ ทักษะการฟังและทักษะการอ่าน และทักษะการผลิต (Productive Skills) คือ ทักษะการพูดและทักษะการเขียน ซึ่ง ทักษะที่มีความสำคัญที่สุดของกระบวนการการเรียนรู้ทางภาษาก็คือทักษะการฟัง เป็นทักษะการสื่อสารที่จำเป็นประการแรกสำหรับมนุษย์ เพราะใช้ในการเรียนรู้ พัฒนา เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ การฟังอย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในยุคนี้ เนื่องจากเป็นทักษะชีวิตประการหนึ่ง (Yurko, N. & Styfanyshyn, I., 2020) จากข้อมูลของ Mohideen, M. A. B. K. & Mohd, N. E. B. (2020) ในกระบวนการเรียนรู้ภาษา ผู้เรียนที่มีทักษะการฟังที่ดีจะได้เรียนรู้ข้อมูลที่สำคัญมากมายจากการฟัง เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ภาษาก่อนที่มนุษย์จะเรียนรู้ที่จะเชี่ยวชาญในทักษะอื่น ๆ ทักษะการฟังมีการถูกแยกย่อยออกเป็นทักษะต่าง ๆ เช่น การฟังเพื่อหาแนวคิดหลัก การฟังเพื่อหารายละเอียด และการฟังเพื่อหาข้อมูลจำเพาะ (Zaim, M., Refnaldi, R. & Elfiona, E., 2020)

แต่ถึงอย่างไรก็ตาม นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL) มักจะมีปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมการฟังภาษาอังกฤษ เช่น ความรู้ในเรื่องคำศัพท์น้อย การได้ฟังคำศัพท์และสำเนียงที่ไม่คุ้นเคย ความเร็วในการพูดของผู้พูด เป็นต้น ดังนั้นครูจึงควรใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อเสนอทางเลือกให้กับนักเรียน Djabborova, F.O. (2020) กล่าวว่า ครูสอนภาษาควรใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย มีกลวิธีที่ดี จัดการชั้นเรียนได้เหมาะสม และใช้แนวทางที่มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาทักษะการฟังของนักเรียน เนื่องจากในปัจจุบันเป็นยุคของเทคโนโลยี นักเรียนจึงสามารถ

ต่อยอดความรู้และพัฒนาทักษะการฟังผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ เพลง ข่าว การ์ตูน และภาพยนตร์ การ์ตูนต่าง ๆ โดยเฉพาะในส่วนของภาพยนตร์การ์ตูน ผู้เรียนสามารถรับความรู้จากการฟังบทสนทนาระหว่างตัวละคร ประโยคบริบท สำนวน รวมถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ได้ และเนื้อหามีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนมีการใช้กันอย่างแพร่หลายในห้องเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อฝึกทักษะการฟังของนักเรียน (Nouthaphone, T. & Purbani, W., 2020)

การใช้สื่อการสอนจากสื่อสภาพจริง มีประโยชน์สำหรับผู้เรียน เพราะเป็นการดึงดูดผู้เรียนให้สนใจการเรียนรู้ภาษา ทำให้ได้ใช้ภาษาในการสื่อสาร โดยชี้ให้เห็นว่าภาษานั้นสามารถใช้ในการสื่อสารได้จริงผ่านสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ได้เรียนรู้คำศัพท์และประโยคต่าง ๆ นอกเหนือการเรียนรู้จากในหนังสือเรียน ซึ่งผู้สอนก็ต้องมีการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับระดับทางภาษาของผู้เรียน ด้วย (Maftuh, F., Mudofir, I., Aziz, M., Maalialah, E. & Fitriana, N., 2021) ศึกษาการใช้การ์ตูนภาษาอังกฤษเป็นสื่อการเรียนการสอน ถือเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนปกติ มีการเรียนรู้ที่ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน

Bloom's Taxonomy หรือการเรียนรู้ตามลำดับขั้นของบลูม (Bloom, B. S. & Krathwohl, D. R., 1956) ถือเป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพในการจัดหมวดหมู่พฤติกรรมทางปัญญา ในปี 2544 แอนเดอร์สันและกลุ่มนักวิจัยได้พัฒนาและแก้ไขเป็น “การตั้งคำถามตามลำดับขั้นของบลูมฉบับแก้ไข (Lasley, T., 2023)” ขอบเขตความรู้แบ่งออกเป็นหกระดับ คือ จดจำ เข้าใจ นำไปใช้ วิเคราะห์ ประเมิน และสร้าง สามารถใช้ในการตั้งคำถามซึ่งขึ้นอยู่กับขอบเขตความรู้ความเข้าใจ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีการพัฒนาการคิดขั้นสูงและสะท้อนความรู้ของผู้เรียน ในที่นี้มีการใช้คำถามหกระดับ (Constructivist Teacher, 2021) 1) Remembering Question เป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้และความทรงจำ โดยขึ้นต้นประโยคว่า ใคร (Who) อะไร (What) ที่ไหน (Where) และเมื่อไร (When) 2) Understanding Question ซึ่งถามเกี่ยวกับความรู้และความจำ และความสามารถในการเข้าใจความหมายของเนื้อหาด้วยเหตุใดและอย่างไร 3) Applying Question เป็นการประยุกต์ใช้ความรู้เดิมกับสถานการณ์ใหม่ 4) Analysis Question or a Comparison Question เกี่ยวกับวิเคราะห์หรือคำถามเปรียบเทียบ การจัดลำดับ จำแนกประเภทหรือจัดกลุ่ม และการถามเหตุผล 5) Evaluating Question เป็นการประเมินหรือการตัดสินใจและขอความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ และ 6) Creating Question คำถามเกี่ยวกับการสร้าง คือ การนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาทำให้เกิดเป็นแนวคิดใหม่ ๆ ผ่านการสันนิษฐานและความคิดสร้างสรรค์

ในประเทศไทย ทักษะการฟังมักถูกละเลยในห้องเรียนภาษาอังกฤษ เพราะครูบางคนคิดว่าการฟังเป็นเรื่องธรรมชาติ และไม่จำเป็นต้องเรียนรู้เพิ่มเติม (Chanaroke, U. & Niemprapan,

L., 2020) และการสอนการฟังสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษยังมีจำนวนน้อย ครูผู้สอนภาษาอังกฤษยังมีตัวอย่างแนวทางปฏิบัติในการสอนไม่มาก จึงจำเป็นต้องหาวิธีการสอนการฟังแบบใหม่เพื่อรองรับโอกาสทางการศึกษาให้กับนักเรียนไทยที่ต้องการเพิ่มความสามารถในการฟัง ซึ่งยังไม่มีงานวิจัยที่มีการศึกษาในเรื่องนี้กับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนั้น จึงมีความสำคัญและจำเป็นที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษและการตั้งคำถามตามลำดับชั้นของ Revised Bloom's Taxonomy กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชัยนาทพิทยาคม

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลการประยุกต์ใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ และคำถามตามลำดับชั้นของ Revised Bloom's Taxonomy ที่พัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ณ โรงเรียนชัยนาทพิทยาคม

วิธีดำเนินการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการฟังภาษาอังกฤษและการตั้งคำถามตามลำดับชั้นของ Revised Bloom's Taxonomy (คะแนนสอบก่อนและหลังการเรียน)

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชาเอกวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ โรงเรียนชัยนาทพิทยาคม ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 190 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 46 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง และมีการคัดเลือกครูสอนภาษาอังกฤษแบบเจาะจงจำนวน 1 คน เพื่อสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ มี 5 ชนิด ได้แก่

1. ภาพยนตร์การ์ตูน: Klaus (Pablos, S. (Director), 2019) และ The Lion King (Favreau, J. (Director), 1994) เกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูน ได้แก่ เนื้อหาที่น่าสนใจ มีการออกเสียงคำชัดเจน และมีบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมี 3 ตอน ความยาว 10-15 นาที/ตอน

2. แผนการสอนของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 2 เรื่อง แผนการสอนความยาว 50 นาที จำนวน 6 แผนถูกสร้างขึ้นและอิงจากภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษเรื่อง Klaus และ The Lion

King โดยใช้ขั้นตอนการสอน 3 ขั้นตอนเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง ได้แก่ ก่อนฟัง ระหว่างฟัง และหลังฟัง ดังนี้

ขั้นก่อนการฟัง: ก่อนที่จะชมภาพยนตร์ ครูได้จัดเตรียมคำศัพท์ ข้อมูล และความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อแนะนำนักเรียนให้รู้จักบทเรียนและเพื่อให้เกิดความเข้าใจ

ระหว่างฟัง: ครูฉายคลิปภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องละ 10-15 นาที ถามคำถามเกี่ยวกับบริบทและคำถามโดยละเอียดที่เกี่ยวกับเรื่อง ครูเล่นคลิปซ้ำ ๆ และให้นักเรียนพยายามฟังจับใจความ และนักเรียนตอบคำถามปากเปล่าเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในคลิป

หลังการฟัง: มีการอภิปรายเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน นักเรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียน และมีการตอบคำถามแบบปรนัยส่วนตัวเลือก

3. แบบทดสอบการฟังก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การตั้งคำถามตามลำดับขั้นของ Revised Bloom's Taxonomy แบบทดสอบมีคำถาม 20 ข้อ ใช้การตั้งคำถามตามลำดับขั้นของบลูมฉบับแก้ไขในการออกแบบข้อคำถาม แบ่งเป็น 5 ประเภท ได้แก่ คำศัพท์ ฉาก ตัวละคร เรื่องราว และสรุป สำหรับภาพยนตร์เรื่อง "Klauser" มีคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ 3 ข้อ ฉาก 1 ข้อ ตัวละคร 1 ข้อ รายละเอียดของเรื่อง 14 ข้อ และการสรุปความ 1 ข้อ ภาพยนตร์เรื่องที่สองคือ "The Lion King" มีคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ 1 ข้อ เกี่ยวกับฉาก 4 ข้อ เกี่ยวกับตัวละคร 2 ข้อ รายละเอียดของเรื่อง 12 ข้อ และสรุปความ 1 ข้อ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญสามคนได้ทำการตรวจสอบ IOC ของแบบทดสอบ คำถามจะต้องมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 นอกจากนี้ คำถามที่เลือกต้องมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกสูงกว่า 0.20 ความน่าเชื่อถือคำนวณจาก KR20 และผลการทดสอบนำร่อง ผู้เข้าร่วมการทดสอบนำร่องเป็นกลุ่มนักเรียนคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบนี้คือ 0.82 และค่าความเที่ยงตรง คือ 0.81 จากนั้นจึงทำการเลือกข้อคำถามจำนวน 20 ข้อสำหรับแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการฟังภาพยนตร์การ์ตูนจำนวน 23 ข้อ มีการใช้ Likert Scale (Likert, R., 1932) เพื่อสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรม โดยแบ่งระดับของความพึงพอใจเป็น 3 ระดับ คือ พอใจมาก พอใจปานกลาง และพอใจน้อย มีคำถาม 3 ส่วน ได้แก่ บรรยากาศภายในห้องเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม คะแนน IOC จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน คือ 0.76 แบบสอบถามได้รับการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าความเชื่อมั่น 0.83 และค่าความเที่ยง 0.85

5. การสะท้อนการสอน เป็นเรื่องเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการฟังของนักเรียน และความคิดเห็นของครูหลังจากสอนการฟังภาษาอังกฤษผ่านการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนในห้องเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยนี้ดำเนินการในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ผู้วิจัยใช้การทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อรวบรวมข้อมูล ซึ่งนักเรียนได้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากเรียนบทเรียนจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องเสร็จแล้ว และครูได้สะท้อนการสอนหลังจากจบชั้นเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้คะแนนเฉลี่ยคำนวณคะแนนของนักเรียนแต่ละคน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการฟังของกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบทั้งก่อนและหลังเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

2. ใช้ t-test Dependent เพื่อตรวจสอบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างค่าเฉลี่ยของคำถามของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องหรือไม่

สรุปผลการวิจัย

1. คำถามจากภาพยนตร์เรื่อง Klaus

จากการนำเสนอคำถามที่สร้างขึ้นจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Klaus (Pablos, S. (Director), 2019) โดยนำการตั้งคำถามตามลำดับขั้นของบลูมมาใช้สร้างคำถามทั้งหมด 20 ข้อ แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ระดับแรกคือคำถามการจำ มีคำถามสี่ข้อ ระดับที่สองคือคำถามความเข้าใจ มีคำถามเก้าข้อ ระดับที่สาม มีคำถามหนึ่งข้อในระดับการนำไปใช้ ระดับที่สี่ ระดับการวิเคราะห์ มีคำถาม 3 ข้อ ระดับที่ห้า ระดับการประเมิน มีคำถาม 2 ข้อ และระดับการสร้าง มีคำถามหนึ่งข้อ มีผลวิจัยปรากฏดังนี้

ในส่วน of คำถามประเภทความจำ (Remember) ซึ่งเป็นการใช้ความจำเพื่อระลึกถึงข้อมูลในภาพยนตร์ที่ได้ชมเพื่อนำมาตอบคำถาม พบว่า จำนวนนักเรียนที่สามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้องก่อนเรียน มีจำนวนน้อยกว่าจำนวนนักเรียนที่สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องหลังการเรียนทักษะการฟังด้วยภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ ซึ่งชนิดของคำถามที่นักเรียนตอบได้มากที่สุดคือคำถามประเภทคำศัพท์ (Q1: What is the issue that the narrator talked about in the beginning of the story? ก่อนเรียน 80.43% หลังเรียน 97.83% และ Q9: Where was the

postal office? ก่อนเรียน 58.70% หลังเรียน 82.61%) คำถามที่นักเรียนสามารถตอบได้น้อยที่สุดคือคำถามประเภทตัวละคร (Q3: Whom was the letter sent to? ก่อนเรียน 45.65% หลังเรียน 80.43%)

ในส่วนของคำถามประเภทความเข้าใจ (Understand) เกี่ยวข้องกับรายละเอียดของเรื่อง เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดหลักและสามารถอธิบายเรื่องราวด้วยคำพูดของตนเอง จากผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้องมีมากขึ้นหลังการเรียน ดังเห็นได้จาก Q13: What did Johansen do when he was a boy? ก่อนเรียน 26.09% หลังเรียน 86.96%, Q4: Why didn't Johanssen go to equestrian training? ก่อนเรียน 21.74% หลังเรียน 67.39% หรือ Q7: How was the transporting progress of fragile merchandise? ก่อนเรียน 19.57% หลังเรียน 63.04%

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับการประยุกต์ (Apply) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถใช้ข้อมูลเดิมและเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดต่างๆ เพื่อตอบคำถาม Q12: What would happen if he failed his father's agreement? รวมทั้งสามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ ทำความเข้าใจความรู้ที่ได้รับมา และนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่นๆ ซึ่งหลังการเรียน จำนวนนักเรียนที่สามารถตอบคำถามได้มีมากขึ้น (ก่อนเรียน 19.57% หลังเรียน 78.26%)

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับการวิเคราะห์ (Analyze) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนๆ เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ในเรื่อง และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามได้ดังนี้ Q15: How did Johanssen's father feel when he sent his son to be a postman? (ก่อนเรียน 32.61% หลังเรียน 50.00%) Q16: How would the father answer the question of Drill Sergeant? (ก่อนเรียน 21.74% หลังเรียน 54.35%) Q17: How would Johanssen describe Smeerensburg? (ก่อนเรียน 15.22% หลังเรียน 52.17%)

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับการประเมิน (Evaluate) ผลการวิจัยพบว่า หลังเรียน นักเรียนสามารถตัดสินใจและให้คุณค่าจากข้อมูลส่วนหนึ่งของเรื่อง รวมทั้งสามารถตีความเรื่องราวตามข้อมูลก่อนหน้านี้ได้ ดังเห็นได้จาก Q14: What is the result if Jesper fails the mission? (ก่อนเรียน 39.13% หลังเรียน 58.70%) Q19: Which word is best to describe Jesper? (ก่อนเรียน 23.91% หลังเรียน 34.78%)

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ (Create) ผลการวิจัยพบว่าหลังเรียน นักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลทุกส่วน จัดโครงสร้างใหม่ และสร้างแนวคิดหลักของเรื่อง หรือ

ความสามารถในการสรุปความได้ดีกว่าก่อนเรียน ดังเห็นได้จาก Q20: What is the main idea of the scene from the movie? (ก่อนเรียน 47.83% หลังเรียน 71.74%)

2. คำถามจากภาพยนตร์เรื่อง *The Lion King*

จากการใช้คำถาม 20 ข้อเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง *The Lion King* ซึ่งมีการนำระดับชั้นการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูมมาใช้ในการสร้างคำถาม ระดับแรกคือระดับของความจำ มีคำถาม 8 ข้อ ระดับที่ 2 คือระดับความเข้าใจ มีคำถามทั้งหมด 6 ข้อ ระดับที่ 3 คือระดับการนำไปใช้ มีคำถาม 2 ข้อ ระดับที่ 4 คือระดับการวิเคราะห์ มีคำถาม 3 ข้อ ระดับที่ 5 คือระดับการประเมิน มีคำถาม 1 ข้อ และระดับสุดท้าย ระดับการสร้าง มีคำถาม 1 ข้อ ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับการจำ (Remember) ผลการวิจัยพบว่า หลังเรียน นักเรียนสามารถจดจำสถานที่และตัวละครได้ดีกว่าก่อนเรียน คือ Q1: Where was the kingdom of Mufaza and Simba? (ก่อนเรียน 76.09% หลังเรียน 97.83%), Q5: Where was a place beyond Simba's family kingdom? (ก่อนเรียน 36.96% หลังเรียน 89.13%) และ Q7: Who was Simba's uncle? (ก่อนเรียน 34.78% หลังเรียน 60.87%)

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับความเข้าใจ (Understand) ผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียนที่ตอบคำถามได้หลังการเรียนรู้ผ่านบทเรียนมีจำนวนมากกว่าก่อนการเรียน ดังเห็นได้จากการตอบคำถาม Q18: Why Simba didn't want to marry Nala? (ก่อนเรียน 17.39% หลังเรียน 78.26%), คำถาม Q19: Why did Simba need to get married to Nala? (ก่อนเรียน 82.61% หลังเรียน 100%) และคำถาม Q11: How did Scar make the promise to Simba? (ก่อนเรียน 34.78% หลังเรียน 95.65%)

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับการประยุกต์ (Apply) ซึ่งใช้คำว่า “What...if....?” เพื่อถามถึงการคาดการณ์สถานการณ์ในเรื่องว่าต่อไปจะเป็นอย่างไร แล้วนำข้อมูลในอดีตมาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่สมมติขึ้น ผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียนที่ตอบคำถามได้หลังการเรียนรู้ผ่านบทเรียนมีจำนวนมากกว่าก่อนการเรียน ดังเห็นได้จากการตอบคำถาม Q4: What would happen if the sun rose with Simba? (ก่อนเรียน 52.17% หลังเรียน 89.13%) และ Q16: What would happen if Simba and Nala grew up and believed in the tradition? (ก่อนเรียน 23.91% หลังเรียน 58.70%)

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับการวิเคราะห์ (Analyze) ผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียนที่ตอบคำถามถูกต้องในส่วนของการวิเคราะห์รายละเอียดของเรื่องมีจำนวนน้อยทั้งก่อนและหลังเรียน ดังเห็นได้จาก Q6: How did Mufasa order Simba about the risky place? (ก่อนเรียน 15.22%

หลังเรียน 39.13%) แต่ตอบคำถามเชิงวิเคราะห์ที่เป็นปลายเปิดได้ คือ Q2: Which was compared with a king's time as a ruler? (ก่อนเรียน 71.74% หลังเรียน 73.91%) และ 10. How did Simba feel when he heard about the prohibited place? (ก่อนเรียน 84.78% หลังเรียน 100%)

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับการประเมิน (Evaluate) Q13: In your opinion, what is the characteristic of Scar? ซึ่งถามถึงลักษณะของตัวละคร โดยพิจารณาจากฉากในภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียนที่ตอบคำถามถูกก่อนเรียนมีน้อยกว่าหลังเรียน และจำนวนห่างกันค่อนข้างมาก (ก่อนเรียน 13.04% หลังเรียน 69.57%)

ในส่วนของคำถามเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Create) Q20: What is the main idea of the scene you have got from the movie *The Lion King*? ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลที่ได้รับจากฉากที่ได้รับชมรับฟังทั้งหมดและนำมาสรุปเรื่องราวได้ โดยจำนวนนักเรียนที่สามารถตอบคำถามแบบทดสอบหลังเรียนได้ มีจำนวนมากกว่าการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (ก่อนเรียน 65.22% หลังเรียน 91.30%)

3. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความสามารถในการฟัง ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษในระยะก่อนเรียนและหลังเรียน

	N	คะแนน	M	SD	Effect size	t	<i>D</i>
ก่อนเรียน	46	20	7.11	1.88	0.30	4.90*	6.56
หลังเรียน	46	20	13.62	1.93			

* $p < .05$

ตารางที่ 1 แสดงผลการศึกษาการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษเป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยคะแนนความสามารถในการฟังของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนได้

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ประเภทของคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
สภาพแวดล้อมในห้องเรียน	2.36	พึงพอใจมาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.33	พึงพอใจมาก
ประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม	2.20	พึงพอใจมาก
รวม	2.30	พึงพอใจมาก

หลังจากจบกิจกรรมการเรียนรู้ มีการใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ สภาพแวดล้อมในห้องเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนสภาพแวดล้อมในห้องเรียนอยู่ในระดับที่น่าพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 2.36) โดยนักเรียนระบุว่ารู้สึกพอใจกับบรรยากาศที่ผ่อนคลายที่สุด มีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น และสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ กิจกรรมการเรียนรู้ได้รับการประเมินอยู่ในระดับน่าพอใจมาก (ค่าเฉลี่ย 2.33) นักเรียนส่วนใหญ่ระบุว่าชอบสื่อการสอนที่ครูจัดเตรียมให้ สื่อมีความน่าสนใจและมีเนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน อีกทั้งพึงพอใจกับประโยชน์ที่ได้จากกิจกรรม (ค่าเฉลี่ย 2.20) เนื่องจากการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและช่วยพัฒนาทักษะการฟังเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปประยุกต์ในวิชาอื่น ๆ ได้

ในส่วน of ความคิดเห็นของครูที่สะท้อนการสอนโดยการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียน ครูเห็นด้วยกับการใช้สื่อการสอนนี้ เพราะเป็นสื่อการสอนที่ดีและให้ความบันเทิงแก่ผู้เรียน มีอิทธิพลต่อนักเรียนในด้านทักษะการฟัง และทำให้นักเรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น นอกจากนี้ ยังส่งผลต่อทัศนคติของนักเรียนต่อทักษะการฟัง กล่าวคือ ก่อนเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนนี้ นักเรียนคิดว่าการฟังภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก แต่หลังเรียนมีความมั่นใจมากขึ้น ดังเห็นได้จากคะแนนสอบหลังเรียนที่สูงขึ้น และพึงพอใจมากหลังจากเรียนเรียบร้อยแล้ว

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสร้างข้อคำถามจากภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่อง Klaus (2019) และ The Lion King (1994) โดยใช้ Revised Bloom's Taxonomy ซึ่งมีทั้งหมด 6 ระดับ คือ จดจำ เข้าใจ นำไปใช้ วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับการจดจำ แล้วนำความรู้มาตอบคำถาม ระดับความเข้าใจ ทั้งนี้ ผู้เรียนควรเข้าใจส่วนของเนื้อเรื่องและ

สามารถอธิบายได้ เมื่อถึงระดับนำไปใช้ นักเรียนควรรวบรวมข้อมูลจากความรู้เดิมเพื่อนำไปปรับใช้กับสถานการณ์ในอนาคต ในระดับวิเคราะห์ ผู้เรียนควรวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากภาพยนตร์ เช่น เปรียบเทียบ จำแนก จัดกลุ่ม และให้เหตุผล ระดับที่สี่เป็นการประเมิน ซึ่งกำหนดให้นักเรียนตัดสินใจและให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าของบางสิ่ง บางอย่าง หรือบางคนในภาพยนตร์ และระดับสุดท้ายคือสร้างสรรค์ นักเรียนควรรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากเรื่องทั้งหมดเพื่อให้ข้อสรุปได้ ซึ่งงานวิจัยนี้ใช้คำถามอนุกรมวิธานของ Bloom เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง ทำให้นักเรียนปรับปรุงทักษะการฟังของตนเองได้และเห็นประโยชน์ของการเรียนภาษาอังกฤษ โดยบทเรียนมุ่งเน้นที่กิจกรรมการฟังง่ายที่สุดไปจนถึงซับซ้อนที่สุด เพื่อให้นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ทักษะการฟัง

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Nouthaphone, T. & Purbani, W. (2020) ซึ่งเผยให้เห็นความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในการใช้ภาพยนตร์ในการสอนการฟัง เพื่อปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ รวมทั้งมีความพ้องตรงกันกับงานวิจัยของ Rahayu, M. S. & Rahayu, E. (2023) ด้านการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังของนักเรียนในยุคความปกติใหม่ (New Normal) เนื่องจากนักเรียนขาดความรู้เรื่องคำศัพท์และไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่เจ้าของภาษาพูดได้ โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เก็บข้อมูลโดยการสังเกต การทดสอบ และแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในประเทศอินโดนีเซีย ผลของการวิจัยพบว่าการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสื่อการสอนมีผลต่อการพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนอย่างมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการฟังของนักเรียนดีขึ้นหลังจากใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม เมื่อแยกระดับความสามารถของนักเรียนออกเป็นความสามารถสูงและต่ำ นักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาสูงจะได้รับประโยชน์จากวิธีการสอนนี้มากกว่านักเรียนที่มีความสามารถต่ำกว่า แต่ควรควรให้โอกาสเท่าเทียมกันแก่นักเรียนที่มีความสามารถต่ำด้วย (Asmali, M. & Erarslan, A., 2021)

ในด้านความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนในการเรียนการฟังภาษาอังกฤษในระดับมาก โดยสภาพแวดล้อมในห้องเรียนได้รับการจัดอันดับให้เป็นที่น่าพอใจมากที่สุด เนื่องจากนักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินขณะเรียน นอกจากนี้ นักเรียนยังชอบกิจกรรมการเรียนรู้การฟังภาษาอังกฤษด้วยภาพยนตร์การ์ตูนในระดับมาก และส่วนใหญ่ค่อนข้างพอใจกับประโยชน์ที่ได้รับ เนื่องจากคิดช่วยพัฒนาทักษะการฟังและทำให้สนใจการเรียนรู้ด้านทักษะการฟังภาษาอังกฤษมากขึ้น

ในส่วนของประเภทคำถาม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า หลังการเรียนจากภาพยนตร์การ์ตูน Klaus และ The Lion King คะแนนเฉลี่ยของคำถามประเภทคำศัพท์อยู่ระดับมากที่สุด

หลังจากที่นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์จากครู ในส่วนของคำถามประเภทตัวละครและฉาก มีความคล้ายคลึงกัน คือ นักเรียนสามารถตอบได้อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตาม คำคำถามประเภทรายละเอียดของเรื่องอยู่ระดับต่ำที่สุด เนื่องจากมีรายละเอียดของเนื้อเรื่องค่อนข้างมากและต้องจับใจความจากเรื่องเพื่อให้ได้ข้อมูลและตอบคำถาม ส่วนประเภทสุดท้ายคือการสรุปเนื้อหา แสดงให้เห็นว่านักเรียนควรรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดจากเรื่องเพื่อตอบคำถาม หากทักษะการฟังของนักเรียนดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ผ่านภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ นักเรียนสามารถมุ่งเน้นไปที่บทเรียนการฟังที่ครูสอน เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการสอนที่ทำให้ทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ทักษะการฟัง อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้ข้อมูลสำคัญ ที่เชื่อมโยงแนวคิด สรุปสิ่งที่ได้ฟัง และพัฒนาทักษะจำเป็นในการเป็นผู้ฟังที่ดี

องค์ความรู้ใหม่

ภาพยนตร์การ์ตูนสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการฟัง โดยเห็นได้จากการศึกษาแผนการสอนและคะแนนของนักเรียนในการทดสอบหลังเรียนที่มีคะแนนสูงขึ้น และมากกว่าครึ่งสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนนำเสนอข้อมูลที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนมักใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและมีข้อความที่ชัดเจน กระชับ ง่ายต่อการติดตาม จึงเป็นสื่อในการเรียนรู้ที่เหมาะสม นอกจากนี้ ยังพบว่าทักษะการฟังของนักเรียนดีขึ้นหลังจากเรียนรู้ผ่านภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษ โดยนักเรียนสามารถมุ่งเน้นไปที่บทเรียนการฟังที่ครูสอน มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ทักษะการฟัง รวมทั้งเรียนรู้วิธีระบุข้อมูลที่สำคัญ เชื่อมโยงแนวคิดต่าง ๆ สรุปสิ่งที่ได้ยิน และพัฒนาทักษะจำเป็นเพื่อเป็นผู้ฟังที่ดีต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ครูควรบริหารเวลาในการสอน กล่าวคือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายแต่ละครั้งไม่ควรใช้เวลาเกิน 10-15 นาที
2. ครูที่ต้องการใช้ภาพยนตร์การ์ตูนภาษาอังกฤษเป็นสื่อการสอน ควรใช้เวลาดูภาพยนตร์ฉบับเต็มเพื่อหาส่วนที่เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนของตนเอง และควรจะเป็นส่วนที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้

3. ผู้วิจัยควรเลือกสื่อการสอน วิธีการสอน แผนการสอน และเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับของนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา วิธีการสอนที่เชี่ยวชาญและเอาใจใส่จะส่งผลต่อความสามารถของผู้เรียนให้พัฒนาได้เป็นอย่างดี

4. จากการเปลี่ยนแปลงของโลก เช่น การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ข้อจำกัดด้านการศึกษาบางประการอาจเกิดขึ้นได้ในหลาย ๆ ด้าน ครูควรค้นหาการสอนที่เหมาะสมทั้งในรูปแบบแพลตฟอร์มออนไลน์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

- อมรศรี ชัยอาคม, มัสยา ราชวงษ์ และภรณ์ศาสตร์ แก้วแสนทิพย์. (2566). การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 8(2), 23-34.
- Asmali, M. & Erarslan, A. (2021). The Effects of Videos on Listening Skill and Vocabulary in the Process of Language Learning. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (58), 601-623.
- Bloom, B. S. & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives; the classification of educational goals by a committee of college and university examiners*. New York : Longmans, Green.
- Chanaroke, U. & Niemprapan, L. (2020). The Current Issues of Teaching English in Thai Context. *EAU Heritage Journal Social Science and Humanities*, 10(2), 34-45.
- Constructivist Teacher. (2021). *How to Ask Questions Using Bloom's Taxonomy*. Retrieved from <https://insku.com/idea/-MezCahG6ZChag5hM2uQ>
- Djabborova, F. O. (2020). Ways of developing listening skills of English learners in ESL and EFL classroom. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8(10), 212-216.
- Lasley, T. (2023). *Bloom's taxonomy*. Encyclopedia Britannica. Retrieved from <https://www.britannica.com/topic/Blooms-taxonomy>
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(1), 5-55.

- Maftuh, F., Mudofir, I., Aziz. M., Maaliah, E. & Fitriana, N. (2021). Using Authentic Materials to Improve Listening Comprehension in Esl Classroom. *Proceedings of the First International Conference on Economics, Business and Social Humanities, ICONES 2020*, November 4-5, 2020, Madiun, Indonesia DOI:10.4108/eai.4-11-2020.2304543
- Mohideen, M. A. B. K. & Mohd, N. E. B. (2020). Watch'n Listen Effects of a Visual Approach on ESL Learner' Listening Comprehension in an ESL Context. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(7), 216-220. DOI:10.38124/IJISRT20JUL253
- Nouthaphone, T. & Purbani, W. (2020). The effectiveness of using films in the teaching of listening to improve the student's learning achievement and enhance the students' learning motivation. *LingTera*, 7(1), 61-71.
- Rahayu, M. S. & Rahayu, E. (2023). The Using of English Animation Movie to Improve Students' Listening Achievement in the New Normal Era. *Seltics Journal: Scope of English Language Teaching Literature and Linguistics*, 6(1), 48-59. doi:org/10.46918/seltics.v6i1.1744
- Yurko, N. & Styfanyshyn, I. (2020). Listening skills in learning a language: the importance, benefits and means of enhancement. *Collective monographs*, 38-46. DOI 10.36074/rodmrfsn.ed-1.04
- Zaim, M., Refnaldi, R. & Elfiona, E. (2020). Developing Mobile Based Authentic Listening Materials for Senior High School Students. *Journal TA'DIB*, 23(1), 1-10.

