

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในขั้นตอนนี้ ผู้การวิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามที่ใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมซึ่งวิจัยเชิงคุณภาพ ผสานกับการใช้สถิติแบบวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียนของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อ รวมทั้งความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อวิธีการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียน

ตอนที่ 2 ผลการวัดความพึงพอใจของนักศึกษาต่อวิธีการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้

แต่ละตอนมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียน

ความเปลี่ยนแปลงของทักษะด้านการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียนของนักศึกษาแบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงก่อนเรียนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อ และช่วงหลังเรียนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อ โดยมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

1. ช่วงก่อนเรียน โดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อ

ในช่วงนี้ ผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาตอบคำถามทดสอบการเขียนว่า “นักศึกษามีความรู้สึกรู้สึกหรือความคิดเห็นต่อนิเทศศาสตร์อย่างไร” นักศึกษาส่วนใหญ่เขียนตอบมาสั้นๆ แสดงให้เห็นถึงทักษะในการแสดงความคิดเห็นด้วยการเขียนอยู่ในระดับต่ำ ส่วนระดับของภาษายังเป็นภาษาสนทนาและภาษาปาก เช่น

“เห็นสื่อก็คิดว่าเค้าทำกันแบบไหน”

“ในใจลึกๆก็อยากเป็นดารา นักแสดง นักร้อง นักเต้น พิธีกร ไรเงี้ย”

“ไม่ชอบคณิตศาสตร์ เบื่อเข้าไส้แล้ว เรียนวิทย์-คณิตมาจนจะอ้วกและ”

“หมอดูทักว่า อนาคตจะเป็นนักเขียน”

“มีคนที่ชอบเข้าสังคมเยอะ”

“เห็นแล้ว เฮ้ย งานนี้เจ๋ง จบไปหัวดีมาก เลยอยากเข้ามาเรียนศึกษา”

“ผมได้รู้จักคนที่อยู่กับวงการบันเทิงและเค้าได้แนะนำให้มาเรียน”

นอกจากนี้ ยังมีการสะกดคำผิดปรากฏให้เห็นอยู่บ้างเป็นบางคน

“คำว่านิเทศศาสตร์ หน้าจะเรียนเกี่ยวกับการแสดง ดารา นักร้อง”

“คิดว่านิเทศเป็นสาขาที่ไม่มี คิดคำนวณ”

“พี่เขาบอกว่า นิเทศน์ โฆษณา”

(ดูรายละเอียดในภาคผนวก)

2. ช่วงหลังเรียนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อ

ในช่วงนี้ ผู้วิจัยมีบทบาทเป็นทั้งผู้สอนและผู้ทำการวิจัยแบบมีส่วนร่วม โดยบรรยายเนื้อหาในบทเรียนที่ 1-3 (ดูเนื้อหาในภาคผนวก) ซึ่งมีการ์ตูนที่แสดงปรากฏการณ์การสื่อสารประกอบในแต่ละบทเรียน จากนั้นมอบหมายให้ทำแบบฝึกหัดและรายงานกลุ่ม โดยเน้นให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และฝึกวิเคราะห์ปรากฏการณ์การสื่อสารจากบทเรียน

แบบฝึกหัดขั้นที่ 1 ผู้วิจัยให้นักศึกษาเขียนบทสนทนาที่แสดงถึงการสื่อสารแบบที่มีประสิทธิภาพ และแบบที่ไม่มีประสิทธิภาพ ดังตัวอย่าง

“ก๊วก: วันนี้ไปร่วมงานอบรมเชิงปฏิบัติการสื่อสารสิ่งพิมพ์เป็นไงบ้าง

พา: ก็สนุกดี ได้เห็นอะไรแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนด้วย

ก๊วก: โอ้โฮ ไปร่วมงานทั้งวันเลยหลอ

พา: ใช่ เพราะมีทั้งการบรรยายที่ให้ความรู้ มีการประกวดสื่อสารสิ่งพิมพ์ มีการแสดงต่างๆ ที่ทางมหาวิทยาลัยจัดขึ้นด้วยนะ

ก๊วก: หลอ น่าสนใจดีนะ ชักอยากไปร่วมงานบ้างซะแล้วสิ”

(ดูรายละเอียดในภาคผนวก)

แบบฝึกหัดขั้นที่ 2 ผู้วิจัยให้นักศึกษาวิเคราะห์การตัดสินใจที่นักศึกษาค้นหามาเชื่อมโยงกับแบบจำลองการสื่อสารในบทเรียนพร้อมนำเสนอ ดังตัวอย่าง

“แบบจำลองของแซนดอนและวีเวอร์ สื่อบรรณสาร ได้แก่ ไม่สบายใจที่ผู้ชายมีแฟนใหม่”

“แบบจำลองของแชรหม์ มีประสบการณ์ร่วมกัน”

“แบบจำลองของโรเจอร์ส Feedback คือ ความตกใจ”

(ดูรายละเอียดในภาคผนวก)

ส่วนรายงานกลุ่มนั้น ผู้วิจัยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการคัดเลือกการตัดสินใจที่ตนเองชอบแล้วนำมาวิเคราะห์ปรากฏการณ์การสื่อสารเชื่อมโยงกับบทเรียนทุกบท พร้อมนำเสนอ ดังตัวอย่าง

“ - อวัจนภาษาที่ปรากฏในสถานการณ์การสื่อสารมีอะไรบ้าง

ตอบ อวัจนภาษาที่ปรากฏมีดังนี้ กอดคอ การชี้ การมอง ความไม่พอใจในสิ่งที่เห็น การชักสีหน้า

“ - สภาพแวดล้อมการสื่อสารเอื้ออำนวยต่อการสื่อสารหรือไม่ สังเกตได้จากสิ่งใด

ตอบ ไม่เอื้ออำนวย สังเกตจากผู้สื่อสารไม่สามารถเลือกและปรับปรุงได้ เช่น สภาพแวดล้อม ดินฟ้าอากาศ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ก่อนหรือหลังการสื่อสาร ไม่สอดคล้องกันกับบรรยากาศและสถานที่ เวลา รวมถึงเหตุการณ์ต่างๆ”

“ - ภาษาที่ใช้ในสถานการณ์การสื่อสารนี้เป็นภาษาระดับใด สังเกตได้จากสิ่งใด

ตอบ ภาษาระดับปาก คาสนทนาสนทนกันคุ้นเคยกัน ”

(ดูรายละเอียดในภาคผนวก)

การเขียนตอบข้อสอบปลายภาคในส่วนที่เป็นอัตนัย นักศึกษาสามารถตอบคำถามได้ครบทั้ง 7 ประเด็น ดังตัวอย่าง

“ - สถานการณ์การสื่อสารในเรื่องนี้ เป็นการสื่อสารระดับใด สังเกตได้จากสิ่งใด

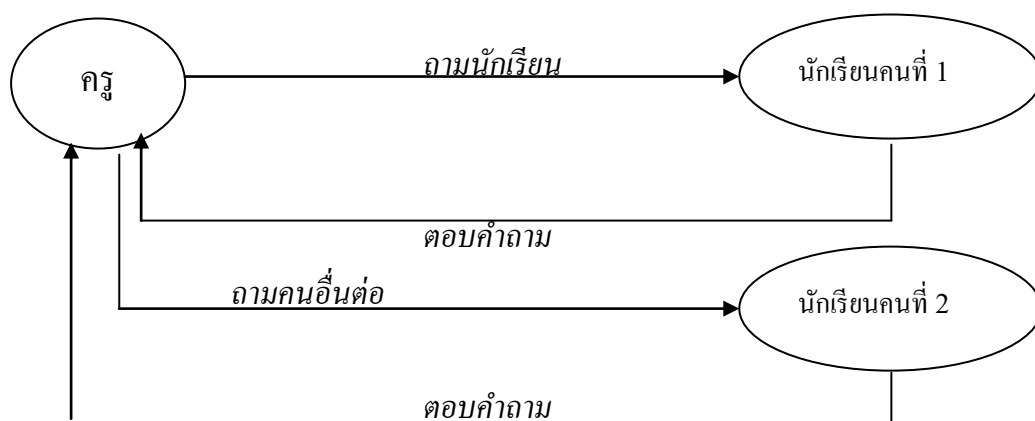
ตอบ การสื่อสารระดับกลุ่ม สังเกตได้จากจำนวนนักเรียนในห้องและคุณครู ถือว่าเป็น 1 กลุ่ม”

“ - ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีคุณสมบัติใดบ้างที่จะเอื้ออำนวยให้การสื่อสารประสบความสำเร็จ

ตอบ ผู้ส่งสาร คุณครู - การพูดที่ชัดเจน น้ำเสียงไพเราะ มีการตอบสนองความคิดเห็น ประเมินให้กำลังใจนักเรียนที่ถูก ชื่นชมยินดี ผู้รับสาร นักเรียน - ตั้งใจฟังเพื่อตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นของตนเอง”

“ - จงเขียนผังมโนภาพจากสถานการณ์การสื่อสารนี้

ตอบ



(ดูรายละเอียดในภาคผนวก)

ตอนที่ 2 ผลการวัดความพึงพอใจของนักศึกษาต่อวิธีการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการ
ใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้

ลำดับ	ประเด็นการพิจารณา	ความพึงพอใจ		
		$\bar{X}$	SD.	ระดับ
1	นักศึกษาพึงพอใจที่อาจารย์เลือกใช้การ์ตูนเป็นสื่อการสอน	4.38	0.49	มาก
2	นักศึกษาพึงพอใจการ์ตูนที่นักศึกษาเลือกมาทำแบบฝึกหัด	4.19	0.49	มาก
3	นักศึกษาพึงพอใจการ์ตูนที่นักศึกษาเลือกมาทำรายงาน	4.33	0.56	มาก
4	นักศึกษาเชื่อว่าการ์ตูนสามารถใช้ประกอบเนื้อหาในบทเรียน	4.55	0.53	มากที่สุด
5	การ์ตูนช่วยสร้างบรรยากาศเป็นกันเองในห้องเรียนได้	4.65	0.51	มากที่สุด
6	การ์ตูนทำให้นักศึกษาสามารถสื่อสารด้วยการเขียนได้ดีขึ้น	4.32	0.56	มาก
7	การ์ตูนทำให้นักศึกษามีความกล้าแสดงออกในชั้นเรียนมากขึ้น	4.16	0.68	มาก
8	การ์ตูนทำให้นักศึกษามีความสนุกในการเรียนมากขึ้น	4.72	0.45	มากที่สุด
9	การ์ตูนทำให้นักศึกษาอยากทำแบบฝึกหัดและรายงานมากขึ้น	4.23	0.62	มาก
10	การ์ตูนช่วยให้นักศึกษาเขียนตอบข้อสอบอัตนัยได้มากขึ้น	4.25	0.53	มาก

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นถึงระดับความพึงพอใจของนักศึกษาเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการสอนในรายวิชาหลักนิเทศศาสตร์ ดังนี้

ผู้วิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษายู่ 2 ระดับ คือระดับมากที่สุดมี 3 ประเด็น และระดับมากมี 7 ประเด็น

ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่

1. การ์ตูนสามารถใช้ประกอบเนื้อหาในบทเรียน
2. การ์ตูนช่วยสร้างบรรยากาศเป็นกันเองในห้องเรียนได้
3. การ์ตูนทำให้นักศึกษามีความสนุกในการเรียนมากขึ้น

ระดับความพึงพอใจมาก ได้แก่

1. นักศึกษาพึงพอใจที่อาจารย์เลือกใช้การ์ตูนเป็นสื่อการสอน
2. นักศึกษาพึงพอใจการ์ตูนที่นักศึกษาเลือกมาทำแบบฝึกหัด
3. นักศึกษาพึงพอใจการ์ตูนที่นักศึกษาเลือกมาทำ รายงาน
4. การ์ตูนทำให้นักศึกษาสามารถสื่อสารด้วยการเขียน ได้ดีขึ้น
5. การ์ตูนทำให้มีความกล้าแสดงออกในชั้นเรียนมากขึ้น
6. การ์ตูนทำให้อยากทำแบบฝึกหัดและรายงานมากขึ้น
7. การ์ตูนช่วยให้นักศึกษาเขียนตอบข้อสอบอัตนัยได้มากขึ้น

ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่

1. การ์ตูนสามารถใช้ประกอบเนื้อหาในบทเรียน
2. การ์ตูนช่วยสร้างบรรยากาศเป็นกันเองในห้องเรียนได้
3. การ์ตูนทำให้นักศึกษามีความสนุกในการเรียนมากขึ้น