

คำนำ

รายงานการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการเขียนและการแสดงออกในรายวิชาหลักนิเทศศาสตร์สำหรับนักศึกษา สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เล่มนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ในปีการศึกษา ๒๕๕๓ ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนได้จัดทำขึ้น โดยมุ่งหวังให้เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนรายวิชาหลักนิเทศศาสตร์ซึ่งเป็นวิชาที่เน้นทฤษฎีเป็นหลัก ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานของหลักสูตร จุดเน้นของงานวิจัยเรื่องนี้ คือการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการเขียนและการแสดงออกในชั้นเรียนควบคู่กันไป ซึ่งผลการดำเนินการวิจัยนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ทุกประการ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนต่อไปในอนาคต

เอกสารรายงานการวิจัยฉบับนี้ จึงน่าจะเป็นประโยชน์ให้แก่ผู้สอนหรือผู้ที่สนใจในการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ท่านอื่นๆ ในรายวิชาทฤษฎี ทั้งในด้านกลวิธีการสอน และทั้งในด้านการเลือกใช้สื่อการสอน อันก่อให้เกิดกระบวนการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพในระดับอุดมศึกษาต่อไป

โสธยา งามสนิท

26 กรกฎาคม 2555

หัวข้อวิจัย	การศึกษาผลการใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการเขียนและการแสดงออกในรายวิชาหลักนิเทศศาสตร์สำหรับนักศึกษา สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
ชื่อผู้วิจัย	โสรยา งามสนิท
หน่วยงาน	คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
ปีที่ทำวิจัย	พ.ศ. 2553

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการเขียนและการแสดงออกในรายวิชาหลักนิเทศศาสตร์สำหรับนักศึกษา สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1. เปรียบเทียบทักษะการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียนของนักศึกษานิเทศศาสตร์ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อ 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อวิธีการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษานิเทศศาสตร์จำนวน 50 คนที่ลงทะเบียนเรียนวิชาหลักนิเทศศาสตร์โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากหมู่เรียนที่ผู้วิจัยสอนในภาคการศึกษาที่ 1/2553 ระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi experimental design) เครื่องมือในการวิจัยได้แก่ กิจกรรมลายลักษณ์ของผู้เรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจ เน้นสังเกตความเปลี่ยนแปลงด้านทักษะการเขียนก่อนและหลังเรียน สันนิษฐานข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา (t-test) ในด้านการวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อการ์ตูน

ผลการวิจัย พบว่า ก่อนใช้การ์ตูนเป็นสื่อ นักศึกษามีทักษะการเขียนต่ำ คือสามารถสื่อสารด้วยการเขียนเป็นประโยคสั้นๆ แสดงให้เห็นว่ามีความกล้าแสดงออกด้านการเขียนน้อย เนื่องจากไม่กล้าเขียนแสดงความคิดเห็นของตนหรือไม่มีความสนใจที่จะเขียน หลังเรียนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อนั้น พบว่ามีการพัฒนาทักษะสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ในด้านการเขียน นักศึกษาสามารถเขียนสื่อความหมายได้ยาวขึ้น แสดงความคิดเห็นด้วยการเขียนได้ชัดเจนมีเหตุผล ระดับของภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับบริบทการสื่อสาร รวมทั้งมีความรอบคอบในการเขียนมากขึ้น ในด้านการกล้าแสดงออกด้านการเขียน นักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีความสนใจและความมั่นใจที่จะออกไปเขียนกระดานหรือเขียนในพาวเวอร์พอยท์เพื่อนำเสนอรายงานหน้าชั้นเรียน และสามารถเขียนตอบคำถามที่อาจารย์ผู้สอนตั้งโจทย์ไว้ในกิจกรรมลายลักษณ์ได้ครบทุกประเด็น โดยไม่ส่งกระดาษเปล่า ส่วนในการสอบถามความคิดเห็นนักศึกษา ผู้วิจัยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก และมากที่สุดที่ผู้สอนได้ใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการเรียนรู้

Research Title	Study of Cartoon Uses for Writing and Expression Skill Development in the Subject of the Principles of Communication for Communication Arts Students, Rajbhat Phranakorn University
Name	Soraya Ngamsnit
University	Faculty of Management Science, Phranakhon Rajabhat University
Year	2010

ABSTRACT

The objectives of the research entitling the Study of Cartoon Uses for Writing and Expression in the subject of the Principles of Communication for Communication Arts Student, Phranakon Rajabhat University were to develop writing and expression skills for Communication Arts students

The methodology used were qualitative observation technique and the studied group were purposively selected from the registered groups whom the researcher taught in the academic year 1/2553. The research did not emphasized on the marks the students gained before and after study. Only noticeable development with empirical evidence was observed, plus students' satisfaction with cartoon was measured by descriptive statistics.

Findings were as follows: Before using cartoon, students processed low, unsatisfied skill. After cartoon was used as teaching medium, students developed empirically in the area of writing. Student were able to communicate subject matters clearly. They were able to analyze subject matters reasonably. The level of language used was suitable for communication context. They also were more careful in spelling words.

In the area of expression in writing, students had self-confidence in front of the class presentation and were able to answer all set questions. They had good intention to select good cartoons for classroom report. As for the area of opinion, it was found that students' satisfaction was at high and highest level that cartoons were used as teaching medium.

สารบัญ

คำนำ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
ประโยชน์ของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	6
แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพลิน และ	8
สาระบันเทิง (edutainment)	
แนวคิดเกี่ยวกับการรู้ตน	9
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
กรอบแนวคิดในการวิจัย	16
สมมติฐานการวิจัย	16
3 การดำเนินงานวิจัย	17
แบบของการวิจัย	17
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	18
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	18
การเก็บรวบรวมข้อมูล	19
การวิเคราะห์ข้อมูล	20

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	22
ตอนที่ 1 เปรียบเทียบทักษะการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียน.....	22
ของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อ	
ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อวิธีการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้.....	26
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	27
สรุปผลการวิจัย	27
อภิปรายผล	29
ข้อเสนอแนะ.....	30
บรรณานุกรม	31
ภาคผนวก	33
Power point ประกอบการ์ตูนที่ใช้เป็นสื่อการสอน.....	34
คำตอบแบบสอบถามก่อนเรียนของนักศึกษา	41
แบบฝึกหัดการ์ตูน ชุดที่ 1	44
แบบฝึกหัดการ์ตูน ชุดที่ 2	47
รายงานการวิเคราะห์การ์ตูน	51
ข้อสอบอัตนัยและคำตอบของนักศึกษา	60

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความพึงพอใจ ของนักศึกษาต่อการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการสอน	26