

ผลของนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง “อศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์” เพื่อส่งเสริมความรู้ เรื่องการป้องกันโรคไข้เลือดออกสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

อนุวัฒน์ สุรินราช*, จิราภรณ์ จำปาจันทร์**^a

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก 2) เปรียบเทียบความรู้ของการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาในอำเภอเมืองสกลนคร จังหวัดสกลนคร จำนวน 68 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 34 คน และกลุ่มเปรียบเทียบจำนวน 34 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มเปรียบเทียบได้รับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรปกติ เก็บรวบรวมโดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Wilcoxon signed rank test และ Mann-Whitney U test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกในกลุ่มทดลองหลังได้รับการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก สูงกว่าก่อนได้รับนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) 2) ค่าเฉลี่ยของความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกในกลุ่มทดลองหลังได้รับการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.91$, $SD = 0.29$)

คำสำคัญ: นวัตกรรมสื่อนิทาน; การป้องกันโรคไข้เลือดออก; นักเรียนระดับประถมศึกษา

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

^a Corresponding author: จิราภรณ์ จำปาจันทร์ Email: jjumpajan@snru.ac.th

รับบทความ: 30 พ.ย. 67; รับบทความแก้ไข: 13 ธ.ค. 67; ตอปรับตีพิมพ์: 13 ธ.ค. 67; ตีพิมพ์ออนไลน์: 10 ก.พ. 68

The Effect of Using the Innovative Storytelling "The Knight's Conquest in Dengue Land" on Enhancing Dengue Fever Knowledge Among Primary School Students

Anuwat Surinrach*, Jiraporn Jumpajan**^a

Abstract

The purposes of this quasi-experimental research were to: 1) develop the innovative storytelling “the Knight's Conquest in Dengue Land” as a tool for preventing dengue fever, 2) compare the knowledge of using innovative storytelling “the Knight's Conquest in Dengue Land” in the prevention of dengue fever between the experimental and comparison groups, and 3) study students’ satisfaction with the innovative storytelling “the Knight's Conquest in Dengue Land” in preventing dengue fever. Samples were divided into two groups, 34 persons for the experimental group and 34 persons for the comparison group. The experimental group received innovative storytelling “the Knight's Conquest in Dengue Land” for dengue fever prevention for 4 weeks, while the comparison group received teaching and learning according to the regular curriculum. The data were collected using tools developed by the researchers. The data were analyzed using frequencies, percentages, means, standard deviations, Wilcoxon Signed Rank tests, and Mann-Whitney U tests.

The results showed that 1) the average knowledge of dengue prevention in the experimental group after receiving innovative storytelling “the Knight's Conquest in Dengue Land” in the prevention of dengue fever were significantly higher than before receiving the program ($p < 0.05$). 2) the average scores of dengue prevention knowledge in the experimental group after receiving the innovative storytelling “the Knight's Conquest in Dengue Land” in the prevention of dengue fever were significantly higher than those from the comparison group ($p < 0.05$), and 3) students’ overall satisfaction with the storybook was at a high level ($\bar{X} = 2.91$, $SD = 0.29$).

Keywords: Innovative storytelling; Dengue fever prevention; Primary school students

* Lecturer in Health Science Program, Faculty of Science and Technology, Sakon Nakhon Rajabhat University

** Assistant Professor in Health Science Program, Faculty of Science and Technology, Sakon Nakhon Rajabhat University

^a Corresponding author: Jiraporn Jumpajan Email: jjumpajan@snru.ac.th

Received: Nov. 30, 24; Revised: Dec. 13, 24; Accepted: Dec. 13, 24; Published Online: Feb. 10, 25

บทนำ

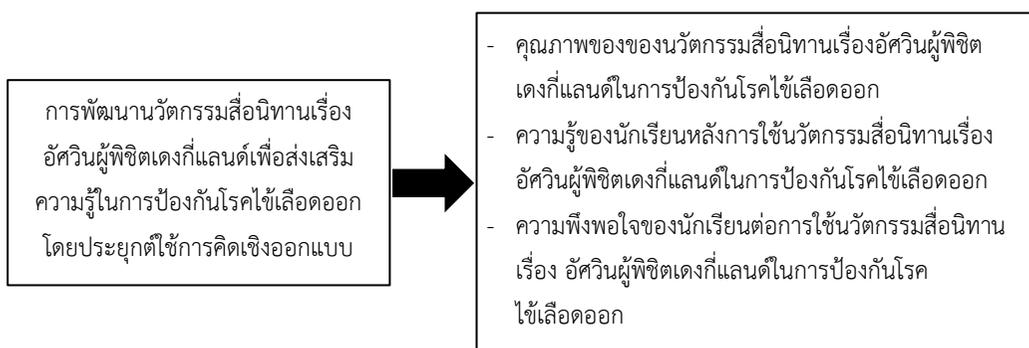
โรคไข้เลือดออก (Dengue Fever: DF) เกิดจากการติดเชื้อไวรัสเดงกี (Dengue virus) ซึ่งองค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) ระบุว่า โรคไข้เลือดออกเป็นภัยคุกคามต่อสุขภาพที่สำคัญโดยเฉพาะในเขตร้อนและกึ่งเขตร้อน โดยพบว่าประชากรประมาณครึ่งหนึ่งของโลกมีการติดเชื้อประมาณ 100-400 ล้านคนต่อปี⁽¹⁾ กรมควบคุมโรคได้รายงานสถานการณ์โรคไข้เลือดออกในปี พ.ศ. 2566 (1 ม.ค.-1 มี.ค. 66) พบว่า มีผู้ป่วยจำนวน 6,156 ราย เสียชีวิต 4 ราย โดยกลุ่มอายุที่อัตราป่วยพบมากที่สุด 3 อันดับ คือ 5-14 ปี 15-24 ปี และ 0-4 ปี คิดเป็น ร้อยละ 27.81, 16.39 และ 12.76 ตามลำดับ อัตราส่วนเพศหญิงต่อเพศชายเป็น 1 ต่อ 1.10 โดยพื้นที่ที่พบอัตราป่วยสูงสุดได้แก่ กรุงเทพมหานคร ภาคใต้ ภาคกลาง ภาคเหนือ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คิดเป็นร้อยละ 23.84, 16.33, 14.07, 4.60 และ 1.51 ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาจำนวนผู้ป่วยโรคไข้เลือดออกรายเดือน ในปี 2566 เมื่อเทียบกับปี 2565 พบว่า ในเดือนมกราคมมีผู้ป่วยมากกว่าปีที่แล้ว 6 เท่า การพยากรณ์โรคและภัยสุขภาพคาดว่าในช่วงนี้มีแนวโน้มพบผู้ป่วยเพิ่มขึ้น⁽²⁾ สำหรับสถานการณ์ในจังหวัดสกลนคร พบรายงานผู้ป่วยจำนวน 318 ราย อัตราป่วย 27.77 ต่อประชากรแสนคน ไม่มีผู้ป่วยเสียชีวิต พบผู้ป่วยมากที่สุดในกลุ่มอายุ 10-14 ปี รองลงมา คือ กลุ่มอายุ 5-9 ปี 15-24 ปี และ 0-4 ปี ตามลำดับ⁽³⁾ โดยอาการของโรคไข้เลือดออกจะมีตั้งแต่อาการเล็กน้อย ปานกลาง รุนแรง จนถึงเสียชีวิต ซึ่งมีรูปแบบเป็นช่วงที่มีไข้ (Febrile) วิกฤต (Critical) และระยะหาย (Convalescent) โดยไข้จะเกิดขึ้นอย่างฉับพลัน ลักษณะเป็นไข้สูงลอย ประมาณ 2 ถึง 7 วัน ร่วมกับอาการ ปวดกล้ามเนื้อ ปวดข้อ ปวดกระดูก ปวดกระบอกตา คลื่นไส้ อาเจียน ปวดท้อง มีผื่นแดง เนื่องจากโรคนี้นำให้เกิดเลือดในร่างกายลดต่ำ ดังนั้นจะทำให้มีเลือดออกได้ง่าย เช่น เลือดออกตามไรฟัน เลือดกำเดาไหล อาจพบคอแดง และหน้าแดง ในช่วง 24-48 ชั่วโมงแรก ผู้ป่วยรายที่มีแนวโน้มจะเข้าสู่อาการวิกฤต ช่วงที่ไข้ลง จะยังมีอาการ อาเจียน ปวดท้อง หายใจลำบาก มีอาการช็อก ความเข้มข้นของเลือดเพิ่มขึ้น และเกิดเลือดคั่งอย่างรวดเร็ว⁽⁴⁾ สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคไข้เลือดออกในจังหวัดสกลนครยังคงเป็นปัญหาต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ถึงแม้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะดำเนินการตามมาตรการควบคุมการระบาดทั้งก่อนและหลังการระบาดตลอดจนการมีมาตรการเสริม เช่น การพ่นสารเคมีควบคุมยุงพาหะเพื่อตัดวงจรการแพร่เชื้อในชุมชนทันทีเมื่อมีรายงานผู้ป่วยไข้เลือดออกในหมู่บ้าน แต่ยังไม่สามารถควบคุมการระบาดได้⁽⁵⁾ ดังนั้นการป้องกันโรคไข้เลือดออกด้วยตนเองจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ และเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการลดการแพร่ระบาดของโรค

ในปัจจุบันหน่วยงานด้านสาธารณสุขมีการประชาสัมพันธ์ การณรงค์ป้องกันโรคไข้เลือดออกผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ในหลากหลายรูปแบบ แต่อย่างไรก็ตามสื่อที่พัฒนาขึ้นสำหรับกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาซึ่งจัดเป็นกลุ่มเสี่ยงยังมีน้อย อีกทั้งสื่อที่มีอยู่ ได้แก่ สื่อเอกสาร โปสเตอร์ แผ่นพับ คู่มือและสโปดโฆษณา มีเนื้อหาที่ละเอียดและค่อนข้างยาว ส่งผลให้การทำความเข้าใจและจดจำได้ยากไม่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา⁽⁶⁾ เนื่องจากเด็กในวัยดังกล่าวนี้เป็นวัยที่มีความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ เด็กชอบอ่าน เขียนเรียนรู้ร่วมกับการใช้จินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค์จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยดี อีกทั้งสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของเด็กซึ่งส่งผลต่อความจำ

สมาธิ การวางแผนและการตัดสินใจ และส่งผลถึงสติปัญญาตามลำดับ⁽⁷⁾ ดังนั้นการเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับโรคไข้เลือดออกให้กับกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษา ผ่านสื่อประเภทนิทานจะเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนรู้ของเด็กในการนำไปประยุกต์ใช้ เป็นแนวทางในการป้องกันตนเองจากโรคไข้เลือดออกโดยสื่อนิทานที่พัฒนาขึ้นนั้นจะครอบคลุม 1) ความสัมพันธ์กับเนื้อหาและจุดมุ่งหมายที่จะถ่ายทอดไปยังกลุ่มเป้าหมาย 2) สื่อต้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย วัย ระดับ การศึกษา และสภาพท้องถิ่น 3) สื่อต้องราคาไม่แพง จนเกินไปและคุ้มค่า และ 4) เลือกสื่อที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจ⁽⁸⁾ จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า สื่อที่ทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกกับการเรียนจะเป็นสื่อการ์ตูน โทรทัศน์ และนิทาน โดยสื่อนิทานเป็นสื่อที่มีความสำคัญในการช่วยปลูกฝังให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการป้องกันตนเองจากโรคไข้เลือดออก จากผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อนิทานให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคไข้เลือดออกและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปบอกต่อกับเพื่อนคนอื่นและคนในครอบครัว ดังนั้นในการพัฒนาสื่อควรเน้นสื่อที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กมากที่สุด⁽⁹⁾

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อสุขภาพประเภทนวัตกรรมสื่อนิทานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการป้องกันโรคไข้เลือดออกสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการติดเชื้อจึงได้นำมาตรการ 3 เก็บป้องกัน 3 โรค ได้แก่ เก็บบ้าน หรือโรงเรียน ให้สะอาดไม่ให้ยุงลายเข้ามาเกาะพัก เก็บภาชนะที่มีน้ำขังเพื่อป้องกันยุงลายไปวางไข่ เก็บขยะภายในบริเวณบ้านหรือโรงเรียนให้เรียบร้อย ไม่ให้เป็นแหล่งเพาะพันธุ์ตามนโยบายของกระทรวงสาธารณสุข เป็นเนื้อหาหลักในการดำเนินเรื่อง โดยมีจุดมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อใช้เป็นแนวทางให้ความรู้เรื่องโรคไข้เลือดออกให้แก่เด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้และพร้อมรับกับสิ่งใหม่ อีกทั้งยังมีบทบาทหน้าที่ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพให้กับเพื่อนนักเรียนในกลุ่มต่าง ๆ ตลอดจนการเผยแพร่ความรู้ที่ถูกต้องเรื่องการป้องกันโรคติดต่อสู่ชุมชนและยังเป็นการประสานความร่วมมือกับชุมชน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนเนื้อหาเรื่องอควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก
- 2) เพื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากการใช้นวัตกรรมการสอนเนื้อหาเรื่อง อควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลอง
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อนวัตกรรมการสอนเนื้อหา เรื่อง อควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก

สมมติฐานการวิจัย

- 1) นวัตกรรมการสอนเนื้อหาเรื่องอควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 2) หลังได้รับการสอนด้วยนวัตกรรมการสอนเนื้อหาเรื่องอควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์แล้ว กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้เฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบบ 2 กลุ่ม วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (Pretest-posttest comparison group design) โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 34 คน ได้รับความรู้เนื้อหาเรื่องอควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ กลุ่มเปรียบเทียบจำนวน 34 คน ได้รับการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรปกติ การเก็บรวบรวมข้อมูลจะดำเนินการวัดผลก่อนและหลังการทดลองในทั้งสองกลุ่มเพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาในเขตอำเภอเมืองสกลนคร จังหวัดสกลนคร จำนวน 181 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G* Power ใช้ Test family เลือก t-test, Statistical test เลือก Mean: difference between two dependent means (Match paired) เลือก One tail กำหนดค่าอิทธิพลขนาดกลาง (Effect size)=0.5⁽¹⁰⁾ ค่าความคลาดเคลื่อน (Alpha)=0.05 และค่า Power=0.85 ได้กลุ่มตัวอย่าง 68 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 34 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 34 คน โดยมีเกณฑ์การคัดอาสาสมัครเข้าสู่โครงการ ดังนี้ 1) นักเรียนระดับประถมศึกษาในเขตอำเภอเมืองสกลนคร จังหวัดสกลนคร 2) นักเรียนกำลังศึกษาในปีการศึกษา 2567 3) นักเรียนที่มีความสามารถอ่านออกเขียนได้ และไม่จัดอยู่ในกลุ่มเด็กพิเศษ และ 4) เป็นนักเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ ส่วนเกณฑ์การคัดอาสาสมัครออกจากโครงการ ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีปัญหาสุขภาพเรื้อรังที่อาจทำให้ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ และ 2) นักเรียนที่ไม่มีความยินยอมจากผู้ปกครองหรือผู้ดูแลในการเข้าร่วมงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยประกอบด้วย 2 ส่วนได้แก่

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 ข้อ ประกอบด้วย เพศ อายุ และระดับชั้น

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคไข้เลือดออก จำนวน 10 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับสาเหตุ อาการ การป้องกันโรคไข้เลือดออกตามหลัก 3 เก็บป้องกันโรคของกระทรวงสาธารณสุข ลักษณะของข้อคำถามแบบปรนัย 3 ตัวเลือกโดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ตอบถูก ได้ 1 คะแนน ตอบผิด ได้ 0 คะแนน โดยผู้วิจัยจัดระดับคะแนนความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคไข้เลือดออกโดยใช้เกณฑ์ของ Bloom⁽¹¹⁾ เป็น 3 ระดับ ได้แก่ คะแนนเท่ากับหรือมากกว่า 10 คะแนน (ร้อยละ 80 ขึ้นไป) หมายถึง ความรู้อยู่ในระดับสูง คะแนนระหว่าง 7-9 คะแนน (ร้อยละ 60-79) หมายถึง ความรู้อยู่ในระดับปานกลาง และคะแนนต่ำกว่า 6 คะแนน (น้อยกว่าร้อยละ 60) หมายถึง ความรู้อยู่ในระดับต่ำ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อนวัตกรรมนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเตงกี้แลนต์ ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ คือ ความพึงพอใจมาก ปานกลาง และน้อย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ ความพึงพอใจระดับมาก (3 คะแนน) ความพึงพอใจระดับปานกลาง (2 คะแนน) และความพึงพอใจระดับน้อย (1 คะแนน) โดยมีเกณฑ์การจัดระดับความพึงพอใจออกเป็น 3 ระดับตามเกณฑ์ของ Best⁽¹²⁾ และแปลผลคะแนนรวมของความพึงพอใจมีดังนี้ คะแนนเฉลี่ย 2.35-3.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คะแนนเฉลี่ย 1.68-2.34 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง และคะแนนเฉลี่ย 1.00-1.67 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

การสร้างเครื่องมือการวิจัย

ส่วนที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อศวินผู้พิชิตเตงกี้แลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) ผู้วิจัยศึกษาปัญหาและข้อจำกัดเกี่ยวกับการใช้สื่อในการให้ความรู้เกี่ยวกับโรคไข้เลือดออกที่มีอยู่ในปัจจุบันจากนักเรียนและครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษา ผ่านการสอบถาม สัมภาษณ์ ตลอดจนการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจสภาพปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของนักเรียนและครูผู้สอน **ขั้นที่ 2 การกำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define)** ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหาสำคัญเกี่ยวกับการใช้สื่อที่มีอยู่เดิมได้แก่ นักเรียนมีปัญหาในการอ่านและเขียนภาษาไทย ขาดอุปกรณ์สื่อสารในการเข้าถึงสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ครูประจำชั้นต้องการสื่อที่มีเนื้อหาเข้าใจง่าย น่าสนใจ มีภาพสีสันสวยงาม และมีเสียงประกอบ **ขั้นที่ 3 การระดมความคิด (Ideate)** ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อสุขภาพที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสื่อและการใช้งานจริง และ **ขั้นที่ 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype)** ผู้วิจัยพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทาน “อศวินผู้พิชิตเตงกี้แลนต์” โดยเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับการป้องกันโรคไข้เลือดออกตามหลัก 3 เก็บ ป้องกัน 3 โรค ตามนโยบายของกระทรวงสาธารณสุขที่มีเนื้อหาชวนติดตาม เข้าใจง่าย และมีภาพที่มีสีสันสวยงามดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

ส่วนที่ 2 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้ ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นทำการออกแบบและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องตรวจสอบความเหมาะสมและความชัดเจนของเครื่องมือและประเมินความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยนำนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อัครวินผู้พิชิตเดงกี้แลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยที่พัฒนาขึ้นไปวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามโดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ด้านสาธารณสุขศาสตร์ 1 ท่าน และครูประจำชั้นระดับประถมศึกษา 2 ท่าน ซึ่งได้ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 หมายถึง เครื่องมือมีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการวิจัย จากนั้นผู้วิจัยทดลองเก็บข้อมูลกับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.99 แสดงถึง เครื่องมือมีความเชื่อมั่นสูงและพร้อมนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ส่งไปยังโรงเรียนในเขตอำเภอเมืองสกลนคร จังหวัดสกลนคร จากนั้นผู้วิจัยติดต่อไปยังครูประจำชั้นของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำนวัตกรรมสื่อนิทานอัครวินผู้พิชิตเดงกี้แลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกให้คุณครูผู้รับผิดชอบในชั้นเรียนของกลุ่มตัวอย่างก่อนลงเก็บข้อมูลจริง ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ โดยในสัปดาห์ที่ 1 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย แจกแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียน และใช้นวัตกรรมสื่อนิทานอัครวินผู้พิชิตเดงกี้แลนต์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวิธีป้องกันโรคไข้เลือดออกให้แก่นักเรียน โดยเน้นการมีส่วนร่วมจากผู้เรียนผ่านการตั้งคำถาม เช่น การกำจัดแหล่งเพาะพันธุ์ยุงและวิธีป้องกันโรคไข้เลือดออกสามารถทำได้ด้วยวิธีใดบ้าง สัปดาห์ที่ 2-3 ครูประจำชั้นดำเนินการสอนต่อเนื้อหาด้านนวัตกรรมสื่อนิทานอัครวินผู้พิชิตเดงกี้แลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกและในสัปดาห์ที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเช่นเดียวกับสัปดาห์ที่ 1 และแจกแบบทดสอบความรู้หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่อง อัครวินผู้พิชิตเดงกี้แลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบและแบบสอบถามมาพิจารณาและตรวจสอบความสมบูรณ์เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ด้วย สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ส่วนที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความรู้ก่อนและหลังการได้รับความรู้เรื่องการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากนิทานเรื่อง อัครวินผู้พิชิตเดงกี้แลนต์ ภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ

โดยการ ใช้สถิติ Wilcoxon signed rank test และระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบใช้ Mann-Whitney U test

ส่วนที่ 3 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างก่อนนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิตเดงกี้แลนดี ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

กระบวนการขอความยินยอม

- 1) ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการวิจัยและเหตุผลที่ต้องการการเข้าร่วมจากกลุ่มตัวอย่าง
- 2) ผู้วิจัยให้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการและวิธีการทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นในโครงการวิจัย เช่น การเก็บข้อมูลในการวิจัย รวมถึงความเสี่ยงหรือผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้
- 3) ผู้วิจัยแจ้งสิทธิ์และความยินยอมของผู้ปกครองในการเข้าร่วมหรือปฏิเสธการเข้าร่วมในโครงการได้ตลอดเวลาโดยไม่มีผลกระทบใด ๆ
- 4) ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองได้ซักถามถึงรายละเอียดต่าง ๆ ในโครงการ รวมถึงความกังวลและคำถามที่อาจมี เพื่อให้มั่นใจว่าผู้ปกครองเข้าใจทุกขั้นตอนและไม่มีข้อสงสัย
- 5) ผู้วิจัยอธิบายถึงนโยบายการเก็บรักษาข้อมูล ความเป็นส่วนตัว และการเข้าถึงข้อมูลที่เก็บได้ โดยให้ความมั่นใจกับผู้ปกครองว่าข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างจะได้รับการดูแลอย่างดีตามมาตรฐานจริยธรรม โดยมีการระบุชัดเจนว่าจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลโดยไม่ได้รับการยินยอม
- 6) ผู้วิจัยจัดเตรียมแบบฟอร์มขอความยินยอมเป็นเอกสารที่เขียนอย่างชัดเจน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
- 7) ผู้ปกครองจะทำการเซ็นเอกสารการยินยอมหลังจากเข้าใจข้อมูลทั้งหมดและยินดีที่จะให้กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมในโครงการและลงนามยินยอมนี้เป็นหลักฐานยืนยันว่าผู้ปกครองได้เข้าใจและยินดีให้การอนุญาต

การพิทักษ์สิทธิของอาสาสมัคร

งานวิจัยในครั้งนี้ได้รับการรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมงานวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เลขที่ HE-67-052 ลงวันที่ 7 ตุลาคม พ.ศ.2567

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พัฒนาของนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิตเดงกี้แลนดีในการป้องกันโรคไข้เลือดออก



ภาพที่ 2 ตัวอย่างของนวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก

นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.96 ซึ่งหมายความว่า นวัตกรรมสื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพสามารถนำไปใช้ได้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ ในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังทดลอง

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง (n=68)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	36	52.94
หญิง	32	47.06
อายุ (ปี)		
10	13	19.12
12	55	80.88
ระดับชั้น		
ประถมศึกษาปีที่ 4	13	19.12
ประถมศึกษาปีที่ 6	55	80.88

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งเป็นเพศชาย ร้อยละ 52.94 ส่วนใหญ่อายุ 12 ปี คิดเป็นร้อยละ 80.88 และกำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 80.88

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโดยใช้สถิติ Wilcoxon signed ranks test (n=34)

คะแนนความรู้การป้องกันโรคไข้เลือดออก	\bar{X}	SD	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
ก่อนทดลอง	6.56	1.83	-4.211 ^b	0.000*
หลังการทดลอง	7.62	1.37		

^aWilcoxon signed-rank test

^bBased on Negative Ranks = ความรู้หลังการทดลอง > ความรู้ก่อนการทดลอง

ผลการวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed Ranks test พบว่าระดับความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก ก่อนการทดลองและหลังการทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบความแตกต่างของความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิตเดงกีแลนด ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ โดยใช้สถิติ Mann-Whitney U-test

คะแนนความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก	Mean Rank	Sum of Rank	Mann-Whitney U	Z	Asymp. sig. (2-tailed)
ก่อนการทดลอง					
กลุ่มทดลอง	41.44	1409.00		-2.93	0.003*
กลุ่มเปรียบเทียบ	27.56	27.56	342		
หลังการทดลอง					
กลุ่มทดลอง	40.50	1377.00		-2.56	0.010*
กลุ่มเปรียบเทียบ	28.50	969.00	374		

^aMann-Whitney U-test

ผลการวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Mann-Whitney U test ก่อนการทดลองความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิตเดงกีแลนดระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบมีระดับความรู้ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) และเมื่อพิจารณาหลังการทดลอง พบว่าความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานเรื่องอัศวินผู้พิชิต

เดงกีแลนต์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบมีระดับความรู้ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) ดังตารางที่ 3

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนก่อนวัตรกรรมสื่อนิทานเรื่อง อัครวินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนก่อนวัตรกรรมสื่อนิทานเรื่อง อัครวินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออก (n=34)

รายการ	\bar{x}	SD	ระดับความพึงพอใจ
1) เนื้อหา			
1.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ	2.91	0.29	มาก
1.2 อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	2.85	0.36	มาก
1.3 สื่อกระตุ้นการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	2.88	0.33	มาก
2) การดำเนินเรื่อง			
2.1 มีเนื้อหาที่เข้าใจไม่ซับซ้อน	2.85	0.36	มาก
2.2 ภาพสอดคล้องกับบทเรียน	2.70	0.47	มาก
2.3 ระยะเวลาของสื่อมีความเหมาะสม	2.88	0.33	มาก
3) การนำไปใช้			
3.1 สามารถนำความรู้ที่ได้ในชีวิตประจำวัน	2.88	0.33	มาก
3.2 สื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในบทเรียน	2.67	0.48	มาก
3.3 เนื้อหาความรู้จากสื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษา	2.88	0.33	มาก
3.4 นักเรียนมีความพึงพอใจสื่อโดยรวม	2.91	0.29	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนก่อนวัตรกรรมสื่อนิทานเรื่อง อัครวินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อสุขภาพประเภทนิทานในการป้องกันโรคไข้เลือดออกอยู่ระดับมากในทุกข้อ

การอภิปรายผล

วัตรกรรมสื่อนิทานอัครวินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกที่พัฒนาขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพของผู้ทรงคุณวุฒิโดยค่าความเที่ยงตรง หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เท่ากับ 0.99 ซึ่งหมายความว่า เครื่องมือและข้อคำถามมีความเที่ยงตรงสูงสามารถนำไปใช้ได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีการพัฒนานวัตรกรรมสื่อนิทานที่ทำให้เกิดความชัดเจน ผู้เรียนเข้าใจง่าย มีกระบวนการที่ถูกต้อง ตลอดจนการตอบสนองและเร้าความสนใจของผู้เรียน มีการพัฒนาสื่อให้มีความเหมาะสมกับเวลา

และจิตวิทยาการเรียนรู้ตามวัยของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ มีภาพประกอบที่สวยงามทำให้สื่อมีความน่าสนใจ มีองค์ประกอบที่ครบถ้วนสมบูรณ์และผ่านการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งสอดคล้องตามที่ วราจกานา ศิริปโชติ⁽¹³⁾ ที่กล่าวว่า ภาพประกอบเป็นหลักฐานที่จะช่วยอธิบายให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาสาระมากขึ้น ทั้งยังเป็นสิ่งช่วยตกแต่งให้หนังสือดูสวยงาม ภาพประกอบเป็นผลงานการสร้างสรรค์มีลักษณะน่าสนใจปลูกเร้าความรู้สึกรู้สึกสามารถโน้มนำความนึกคิดของผู้อ่าน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดอารมณ์ร่วม มีจินตนาการและสนุกกับการอ่าน อีกทั้งดำเนินเรื่องของนวนิกรรมนิทานที่พัฒนาขึ้นมีการดำเนินเรื่องเป็นไปตามทฤษฎีของ Huck⁽¹⁴⁾ ที่กล่าวว่า การวางโครงเรื่องดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบโดยวางโครงร่างเรื่องไว้หน้าติดตามไม่เบื่อแค้นของเรื่องมีจุดเน้นให้ผู้เรียนได้คิด ตัวละครมีลักษณะและพฤติกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ภาษาและเรื่องต้องเข้าใจง่าย นวนิกรรมนิทานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันทางการเรียนรู้สามารถเข้าใจเนื้อหาที่ถ่ายทอดได้ นอกจากนี้การใช้นวนิกรรมสื่อนิทานมีความเหมาะสมมาก เนื่องจากหนังสือนิทานที่มีเนื้อหาความรู้ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีภาพประกอบ สีสันสวยงาม ช่วยกระตุ้น ความสนใจให้เด็กและส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้เป็นอย่างดีใครสามารถหาหนังสือนิทานเป็นสื่อกลาง ในการถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการป้องกันโรคให้กับเด็ก โดยเพิ่มเทคนิค การเล่านิทานให้มีความน่าสนใจ เพื่อถ่ายทอดความรู้ให้เด็ก ๆ เกิดการเรียนรู้ จดจำและเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น⁽¹⁵⁾

ผลการวิเคราะห์คะแนนความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากการใช้นวนิกรรมสื่อนิทานเรื่อง อควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบมีระดับความรู้ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) และเมื่อพิจารณาหลังการทดลอง พบว่าความรู้ในการป้องกันโรคไข้เลือดออกจากการใช้นวนิกรรมสื่อนิทานเรื่อง อควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบมีระดับความรู้ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) สอดคล้องกับผลการศึกษาที่ผ่านมา⁽¹⁶⁾ ที่พบว่าสื่อนิทานที่พัฒนาขึ้น มีผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนโดยกลุ่มตัวอย่างมีค่าคะแนนเฉลี่ยในการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองเล่านิทาน ทั้งนี้ เนื่องจากสื่อนิทานที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ น่าสนใจส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวนิกรรมสื่อสื่อนิทานเรื่อง อควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ อยู่ในระดับมากทั้งด้านรูปแบบการนำเสนอ และความพึงพอใจในด้านเนื้อหาการเรียนอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับจากผลการศึกษาที่ผ่านมาที่พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาอยู่ในระดับมาก ดังนั้นควรมีการนำนิทานประเภทต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาแปลกใหม่ มีรูปภาพสวยงามน่าสนใจที่เหมาะสมกับวัย เพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจและอยากฟังนิทาน ทำให้ผลการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ดียิ่งขึ้น⁽¹⁷⁾ นอกจากนี้ นวนิกรรมสื่อนิทานเรื่องอควินผู้พิชิตเดงกีแลนต์ที่พัฒนาขึ้นผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งผู้วิจัยได้มีการการนำภาพการ์ตูนมาเป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนและการนำเนื้อหาเกี่ยวกับการป้องกันโรคไข้เลือดออกตามหลัก 3 ก. ป้องกันโรคมานเป็นเนื้อหา

หลักในการดำเนินเรื่องด้วยการใช้ภาษาและภาพที่เข้าใจง่าย มีการนำเสนอที่แตกต่างจากหนังสือหรือตำราทั่วไปส่งผลให้ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติ

1) การปรับเนื้อหาบทเรียนให้สอดคล้องกับทุกช่วงวัย ควรพัฒนานิทานให้มีความหลากหลายในการเล่าเรื่อง เพื่อตอบสนองความสนใจของเด็กในทุกช่วงวัย เช่น เนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กเล็กและเนื้อหาที่มีความซับซ้อนมากขึ้นสำหรับเด็กโต เพื่อให้เด็กในทุกช่วงอายุสามารถเข้าใจและเชื่อมโยงกับเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) การใช้สื่อเสริมประกอบการสอน เช่น ภาพประกอบ วิดีโอสั้น หรือแอนิเมชันของนิทาน เพื่อให้เด็กมีความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น และสามารถจดจำเนื้อหาการป้องกันโรคไข้เลือดออกได้ดียิ่งขึ้น สื่อเสริมนี้ยังสามารถช่วยขยายความเข้าใจของเด็กที่มีวิธีการเรียนรู้ต่างกัน

3) การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ควรมีการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเล่านิทานที่บ้าน เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องการป้องกันโรคไข้เลือดออกอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ปกครองสามารถเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดความตระหนักรู้ร่วมกันในครอบครัว

4) การศึกษาผลกระทบในระยะยาว ควรมีการติดตามและประเมินผลของการใช้นิทานในการส่งเสริมการป้องกันโรคไข้เลือดออกในระยะยาว เพื่อดูว่าการใช้นิทานสามารถส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การป้องกันโรคของเด็กและครอบครัวได้อย่างต่อเนื่องหรือไม่

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

1) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึง ได้แก่ การพัฒนานิทานในรูปแบบดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันที่สามารถโต้ตอบได้ หรือเกมการศึกษาเพื่อทำให้นิทานมีความน่าสนใจและเข้าถึงเด็กได้มากขึ้น

2) การพัฒนาสื่อโดยการเลือกช่องทางการเผยแพร่หรือพัฒนาเป็นสื่อออนไลน์ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ และศึกษาการสร้างสื่อความรู้ที่เหมาะสมตามกลุ่มวัย

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยพื้นฐานสำหรับบุคลากรวิจัย สถาบัน และสนับสนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

เอกสารอ้างอิง

1. Zende AV, Shinde YA, Sonwalkar RR, Parekar PB. A comprehensive review article on dengue fever. South Asian Res J Pharm Sci. 2024;6(3):89-105.
2. กรมควบคุมโรค. พยากรณ์โรคฯ ฉบับที่ 8/2566 [อินเทอร์เน็ต]. 2566. [เข้าถึงเมื่อ 2567 พฤศจิกายน 12]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.hfoc.org/content/2023/03/27198>
3. อปท. นิวส์. สกลนคร เตือนระวังภัยใกล้ตัวโรคไข้เลือดออก [อินเทอร์เน็ต]. 2566. [เข้าถึงเมื่อ 2567 พฤศจิกายน 12]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.opt-news.com/news/36911>

4. กรมควบคุมโรค. ไข้เด็งกี (Dengue). 2565. [เข้าถึงเมื่อ 2567 ตุลาคม 15]. เข้าถึงได้จาก: https://ddc.moph.go.th/disease_detail.php?d=44
5. อนงค์ บังกระโทก, ตระกูลไทย ฉายแมน, วิมลพัชร ดิษฐาพันธ์. อัตราป่วยโรคไข้เลือดออกจังหวัด สกลนครกับความชุกของลูกน้ำยุงลาย สภาพภูมิอากาศและปริมาณน้ำฝน จังหวัดสกลนคร ปี 2562. วารสารวิจัยและพัฒนาระบบสุขภาพ. 2563;13(2):286-98.
6. ศิริกุล อิศรานุรักษ์. พัฒนาการด้านอารมณ์และสังคมของเด็กวัย 6-12 ปี. วารสารสาธารณสุขและการพัฒนา. 2549;4:89-100.
7. นิชาภา พัฒนกุลชัย, สุวรรณ มณีวงศ์, อังณา จุลสุนทร. สื่อสังคมกับสมองของเด็กวัยรุ่น. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2561;12(3),118-23.
8. บรรจง พลไชย, ฌติยา พรหมสาขา ณ สกลนคร. สื่อสำหรับเผยแพร่สารสนเทศสุขภาพ. วารสาร มหาวิทยาลัยนครพนม. 2561; ฉบับพิเศษ การประชุมวิชาการครบรอบ 25 ปี วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครพนม มหาวิทยาลัยนครพนม:269-75.
9. นุชรี เอกศิลป์, พุทธวรรณ ชูขีด. ผลการใช้นิทานเป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาความรู้และเจตคติต่อการ ป้องกันโรคไข้เลือดออกของนักเรียนในระดับประถมศึกษา. วารสารโรงพยาบาลเจริญกรุงประชารักษ์. 2559;12(1):37-51.
10. Cohen, J. Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences. 2nd ed. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates; 1988.
11. Bloom BS. Taxonomy of Education Objective, Hand Book 1: Cognitive domain. 2nd ed. Boston, MA: Addison-Wesley Longman; 1984.
12. Best JW, Kahn JV. Research in Education. 10th ed. Philadelphia, PA: Pearson, 2005.
13. วรางคณา ศิริโชคติ. การศึกษาวิเคราะห์ภาพประกอบหนังสือประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็กอายุระหว่าง 6-11 ปี ที่ขณะการประกวดตั้งแต่ พ.ศ. 2515-พ.ศ. 2541. [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร; 2542.
14. Huck CS. Children's Literature in the Elementary School. 8th ed. Columbus, OH: McGraw-Hill College; 2003.
15. ศุภรดา มณฑาทิพย์. การศึกษาความพึงพอใจของครูต่อหนังสือนิทานให้ความรู้เรื่องโรคมือ เท้า ปาก สำหรับศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ในพื้นที่จังหวัดสระบุรี อ่างทอง และลพบุรี ปี 2561 [อินเทอร์เน็ต]. 2561 [เข้าถึงเมื่อ 2567 ตุลาคม 14]. เข้าถึงได้จาก: <https://ddc.moph.go.th/uploads/publish/1204520220622042827.pdf>
16. อาอีเซาะ อุซัง, มูฮัมมัดสุห์ไมเฮิงยามา, อับดุลรอแม สุหลง. ผลของการใช้นิทานเรื่องสั้นที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระการเรียนรู้ อัลหะดีษ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 3. วารสาร อัล-อิกมะฮฺ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี. 2564;11(22),153-64.
17. สรวิทย์ พวงเดชานนท์. ผลการใช้นิทานร้อยกรองเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2. [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้]. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์; 2559.