

การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้สื่อหนังสือการ์ตูนและการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน

รุจา ภูไพบูลย์* D.N.S.

เพชรรัตน์ เกิดดอนแฝก** สธ.ม.

สมร อริยานุชิตกุล** วท.ม.

จตุภักดิ์ จันทระโชติ*** วท.ม.

บทคัดย่อ: การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตโดยเปรียบเทียบระหว่างผลลัพธ์ของการใช้สื่อ 2 ชนิดคือ สื่อหนังสือการ์ตูนและสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี เก็บตัวอย่างในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนแห่งหนึ่ง สุ่มแบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มควบคุม 48 ราย กลุ่มทดลองที่ใช้หนังสือการ์ตูน 44 ราย และกลุ่มทดลองที่ใช้ภาพยนตร์แอนิเมชัน 46 ราย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ โปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิต ใช้เวลาเรียนครั้งละ 50 นาที จำนวน 10 ครั้ง และเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบบันทึกข้อมูลส่วนบุคคล และแบบวัดทักษะชีวิต วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ paired t-test และ ANOVA ผลการวิจัยพบว่า ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตของกลุ่มควบคุม กลุ่มหนังสือการ์ตูน และกลุ่มภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่หลังการทดลองคะแนนทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มควบคุม กลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูน และกลุ่มดูภาพยนตร์แอนิเมชัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อทดสอบเพิ่มเติม โดย Scheffe's test พบว่ากลุ่มทดลองที่ใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตสูงกว่ากลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการศึกษาให้ข้อเสนอแนะในการนำสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันมาใช้ในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียนและทำการศึกษาวิจัยในอนาคต

คำสำคัญ: ทักษะชีวิต เด็กวัยเรียน การ์ตูน หนังสือ แอนิเมชัน

*Corresponding author, ศาสตราจารย์ โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล,
E-mail: ruja.phu@mahidol.ac.th

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

***พยาบาลวิชาชีพ โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้สื่อหนังสือการ์ตูน และการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน

ความเป็นมาของโครงการ

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยีก่อให้เกิดผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม เห็นได้จากพ่อแม่มีบทบาทในการอบรมเลี้ยงดู สอนและปลูกฝังค่านิยม จริยธรรม และพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับของสังคมแก่เด็กลดน้อยลง เด็กขาดความอบอุ่นในครอบครัว ทำให้เด็กไทยในยุคปัจจุบันเสี่ยงต่อการมีพัฒนาการทางอารมณ์ จิตใจ สังคม จริยธรรมอยู่ในระดับต่ำ โดยเฉพาะในด้านความคิดสร้างสรรค์ การควบคุมอารมณ์ การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ การตระหนักรู้ในตนเอง และการแก้ปัญหา (ลัดดา เหมาะสุวรรณ และคณะ, 2547) จากสาเหตุดังกล่าว จะเห็นว่าเด็กมีความเสี่ยงมากขึ้น ที่จะมีปัญหาอารมณ์ และพฤติกรรม จนกลายเป็นปัญหาสังคมตามมาอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากผลการศึกษาความชุกของปัญหาด้านอารมณ์และพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2549) พบว่า เด็กอายุ 6-12 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร มีปัญหาด้านอารมณ์และพฤติกรรมถึงร้อยละ 34.1 ดังนั้นกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการจึงมุ่งเน้นการสอนทักษะชีวิตในโรงเรียน เพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงและส่งเสริมการปรับตัวของเด็ก (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2544) ซึ่งสอดคล้องตามแนวคิดขององค์การอนามัยโลก (World Health Organization [WHO], 1997) เกี่ยวกับการสอนทักษะชีวิตสำหรับเด็กในโรงเรียนว่าการมีทักษะชีวิตจะช่วยให้เด็กมีความสามารถในการเผชิญกับสิ่งท้าทายต่าง ๆ แรงกระทบจากภาวะแวดล้อมและวัฒนธรรมต่าง ๆ รอบตัว ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งองค์ประกอบของทักษะชีวิตที่จำเป็นมี 12 องค์ประกอบ หรือ 6 คู่ ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความตระหนักรู้ในตนเองและความเห็นใจผู้อื่น ความภาคภูมิใจในตนเองและความรับผิดชอบต่อสังคม การสร้างสัมพันธภาพ

และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา และการจัดการอารมณ์และการจัดการความเครียด (สุวรรณ พิสุทธิศรี, 2547)

การสอนทักษะชีวิตสำหรับเด็กในโรงเรียนขององค์การอนามัยโลกเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางถึงความมีประสิทธิภาพในการป้องกันปัญหาอารมณ์และพฤติกรรมในเด็ก เช่น การป้องกันการเข้ายาเสพติด (Botvin & Giffin, 2001) การป้องกันการติดเชื้อเอชไอวี/โรคเอดส์ (Visser, 2005) การป้องกันการใช้ความรุนแรงในเด็กและวัยรุ่น (WHO, 2009) การส่งเสริมการปรับตัวทางสังคมในเด็ก (Rahmati, Adibrad, Tahmasian, & Salehsedghpour, 2010) การเพิ่มความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียน และการลดอาการทางจิตในนักเรียนที่สงสัยว่ามีความผิดปกติทางจิต (Sobhi-Gharamaleki & Rajabi, 2010) เป็นต้น

ในประเทศไทยได้มีการนำการสอนทักษะชีวิตมาประยุกต์ใช้ได้ผลอย่างกว้างขวางเช่นกัน โดยพบว่าการสอนทักษะชีวิตโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีประสิทธิภาพต่อการป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในเขตกรุงเทพมหานคร (ปัญญรัตน์ ลาภวงศ์วัฒนา, สุนีย์ ละกำป็น, ทศนีย์ นนทะสร, และปรญา นันทสุคนธ์, 2547) การพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมและทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาเสพติด เป็นต้น (นพวรรณ วงศ์ชัยวัฒน์, 2547) การสอนทักษะชีวิตยังมีประสิทธิภาพต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้และการเลือกคบเพื่อนต่างเพศที่เหมาะสมไปในทางที่ดีขึ้น (Punyapet, 2005) โปรแกรมการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาเพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (วันวิสาข์ บัวลอย, มณีนรัตน์ ธีระวิวัฒน์, ภรณ์ วัฒนสมบูรณ์, และนิรัตน์ อิมามิ, 2557) และการสอนทักษะชีวิตช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน (ศมาภรณ์ แผนสมบูรณ์, 2548) นอกจากนี้ยังพบว่าการสอนทักษะชีวิตลดพฤติกรรม

เกรไต้ (Suparp, Boonyathan, Kittipichai, & Chamroonsawadi, 2010) จะเห็นว่า การสอนหรือการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับเด็กวัยเรียนมีประสิทธิภาพอย่างยิ่งต่อการป้องกันพฤติกรรมที่เป็นปัญหา การสร้างหรือปรับพฤติกรรมให้เหมาะสม เป็นที่พึงประสงค์ของสังคม ทำให้มีสุขภาพจิตและการปรับตัวทางสังคมที่ดี

คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล ตระหนักถึงความสำคัญของเด็กวัยเรียนซึ่งจะเติบโตขึ้นไปเป็นประชากรที่มีคุณภาพของสังคมไทยในอนาคต ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล จึงได้เน้นกิจกรรมการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะสุขภาพนักเรียนประถมศึกษา (รจนา ภูไพบูลย์ และคณะ, 2553) กิจกรรมการพัฒนาทักษะชีวิตใช้แนวคิดของทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรม (Theory of planned behavior) ของเอจเซน (Ajzen, 1991) ซึ่งอธิบายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจและการแสดงพฤติกรรมของบุคคล สำหรับความตั้งใจในการแสดงพฤติกรรมของบุคคลนั้น ได้รับอิทธิพลจากความเชื่อของบุคคล 3 ประการ ได้แก่ 1) ความเชื่อในพฤติกรรม (behavior beliefs) ซึ่งส่งผลถึงทัศนคติของบุคคลต่อพฤติกรรม กล่าวคือ ถ้าบุคคลเชื่อว่าการแสดงพฤติกรรมนั้นส่วนมากจะเกิดผลดี ก็จะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมดังกล่าว ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลเชื่อว่าการแสดงพฤติกรรมนั้นจะเกิดผลเสียก็จะทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น 2) ความเชื่อในบรรทัดฐานของสังคม (normative beliefs) ซึ่งส่งผลถึงการรับรู้บรรทัดฐานของสังคม กล่าวคือ ถ้าบุคคลเชื่อว่าสังคมคิดว่าควรแสดงพฤติกรรมตามความคาดหวัง บุคคลก็จะมีบรรทัดฐานของสังคมด้านบวก ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลเชื่อว่าสังคมคิดว่าตนไม่ควรแสดงพฤติกรรม ก็จะมีบรรทัดฐานของสังคมด้านลบ 3) ความเชื่อในการควบคุมตนเอง (control beliefs) ซึ่งส่งผลถึงความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม กล่าวคือ ถ้าบุคคลเชื่อว่ามีความจำเป็นต่อการแสดงพฤติกรรมจะรับรู้

การควบคุมพฤติกรรมนั้นสูงในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลเชื่อว่ามีความจำเป็นต่อการแสดงพฤติกรรมจะรับรู้การควบคุมต่ำ ดังนั้นบุคคลจะใช้ความพยายามและตั้งใจในการแสดงพฤติกรรมมากยิ่งขึ้น เมื่อบุคคลประเมินแล้วว่ามีผลดี รับรู้ว่าสังคมหรือผู้อื่นที่มีความสำคัญต่อตนคิดว่าควรแสดงพฤติกรรมนั้น และรับรู้ว่าคุณมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมดังกล่าวสูง และใช้แนวคิดหลักการจัดกิจกรรมและการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของวนิดา เอกแสงศรี (2546) มาเป็นแนวทางในการดำเนินกิจกรรม เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการรับรู้การสนับสนุนของคนรอบข้าง หรือการวิเคราะห์ปัญหาอุปสรรคจากกรณีศึกษาในภาพยนตร์หรือในหนังสือการ์ตูน เพื่อให้รับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมตน เป็นต้น

การใช้สื่อในการสอนจะเป็นตัวกลางที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งสื่อการสอนที่ดีมีคุณภาพควรช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องที่สอนได้ง่ายขึ้น สร้างความเข้าใจให้ตรงกัน มีความเหมาะสมตามวุฒิภาวะ สร้างความเป็นรูปธรรมในการเรียน ดึงดูดและเร้าความสนใจของเด็ก และช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ (กิตติคุณ ชลวิถี, 2553; ถวัลย์ มาศจรัส และพรพรต เจนสุวรรณ, 2551) จากการศึกษาผลของการให้ข้อมูลผ่านหนังสือการ์ตูนของพรทิพย์ เทพบางจาก (2550) พบว่ามีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนมีความรู้เรื่องการป้องกันการติดเชื้อมากกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ ผลการศึกษาในโครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทยพบว่าโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตโดยหนังสือการ์ตูน เพิ่มคะแนนทักษะชีวิตในเด็กวัยเรียนกลุ่มทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (พิชญกร ศรีปะโค, 2555) จากผลการศึกษาของรติรัตน์ แก้วแบน (2551) พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่ได้ใช้หนังสือการ์ตูนภาพสามมิติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนวิธีปกติ นอกจากนั้นพบว่ามีการใช้สื่อทางเลือกอื่น ๆ เช่น สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติที่มีภาพเคลื่อนไหว

การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้หนังสือการ์ตูน และการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน

และดึงดูดความสนใจเด็กวัยเรียนได้ดี สื่อประเภทนี้
เริ่มเป็นที่นิยมตั้งแต่มีภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรก
ฉายในโรงภาพยนตร์ 10 ปีที่ผ่านมา (Netzley, 2001)
แต่ยังไม่มีผลการรายงานผลที่ชัดเจนว่าส่งผลต่อการเรียน
รู้ของเด็กวัยเรียนเมื่อเปรียบเทียบระหว่างการอ่าน
หนังสือการ์ตูนและการชมภาพยนตร์แอนิเมชัน
โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทยผลิตสื่อทั้งสอง
ชนิดเพื่อสะดวกสำหรับการนำไปใช้เพราะสื่อภาพยนตร์
ต่อมามีอุปกรณ์และไฟฟ้า ส่วนหนังสือนั้นมีค่าใช้จ่ายใน
การผลิตแต่สามารถนำไปอ่านได้สะดวกทุกที่ โดยที่สื่อ
ทั้งสองชนิดมีเนื้อหาหลักเดียวกันคือ เรื่องของเด็กวัย
เรียนกลุ่มหนึ่งที่มีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องใช้ทักษะชีวิต
ในการเผชิญปัญหา ปัจจุบันมีการเผยแพร่โปรแกรม
การสอนและสื่อทั้งสองชนิดไปแล้ว จึงควรศึกษาวิจัย
เปรียบเทียบประสิทธิผลของสื่อประกอบทั้งสองชนิด
ดังกล่าว

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนา
ทักษะชีวิต ระหว่างการใช้หนังสือการ์ตูน และสื่อ
ภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง
(quasi-experimental research) ชนิดสามกลุ่ม ทำการ
ทดสอบก่อน-หลังการทดลอง (three groups pre-post
test design) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลของโปรแกรม

พัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้หนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์
แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรของการศึกษาค้างครั้งนี้คือ นักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนเทศบาลแห่งหนึ่งใน
จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งเปิดสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่
1 จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้างครั้งนี้คือ นักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์
การคัดเลือก ดังนี้

1. กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง
เพศชายและหญิง
2. ไม่เคยเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างโปรแกรม
พัฒนาทักษะชีวิตมาก่อน
3. ไม่มีปัญหาด้านการมองเห็น หรือการพูดที่
เป็นอุปสรรคต่อการเข้าร่วมกิจกรรม
4. สามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยได้
5. ผู้ปกครองอนุญาตและนักเรียนยินดียินยอมเข้าร่วม
ในการทำวิจัย

เกณฑ์การคัดออกคือ ไม่สามารถเข้าร่วมวิจัยได้
ครบทุกขั้นตอนของการดำเนินการวิจัยที่กำหนดไว้

ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ
ศึกษาในครั้งนี้คำนวณโดยใช้power analysis โดยอ้างอิง
ผลการศึกษาเรื่องประสิทธิผลของโปรแกรมการสร้าง
ทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์
ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (อมรรันต์ ชอบธรรมดี,
2551)

คำนวณขนาดอิทธิพลตามสูตรของเฮดจ์และ
โอลกิน (Hedges & Olkin, 1985) ดังต่อไปนี้

$$S^2 = \frac{(N_E - 1)(S_E)^2 + (N_C - 1)(S_C)^2}{N_E + N_C - 2}$$

$$S^2 = \frac{(36 - 1)(14.33)^2 + (33 - 1)(20.57)^2}{36 + 33 - 2} = 309.4$$

$$d = (\ddot{Y}_E - \ddot{Y}_C) / S$$

$$d = (164 - 147.32) / 17.56 = 94$$

โดยที่ d = ขนาดของอิทธิพล

$\ddot{Y}_E$ = ค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง

$\ddot{Y}_C$ = ค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม

N_E = จำนวนกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มทดลอง

N_C = จำนวนกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มควบคุม

S_E = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มทดลอง

S_C = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มควบคุม

จากการคำนวณตามสูตรดังกล่าวได้ขนาดอิทธิพล
(d) เท่ากับ .94 ซึ่งเป็นขนาดใหญ่ เมื่อนำไปเทียบกับ
ตาราง power สำหรับสถิติ t -test ของโคเฮน (Cohen,
1988) พบว่าต้องใช้กลุ่มตัวอย่างอย่างน้อยจำนวน
กลุ่มละ 30 ราย ทั้งนี้เพื่อป้องกันการสูญหายของ
กลุ่มตัวอย่างเนื่องจากการอบรมมีระยะเวลานาน 12
สัปดาห์ จึงเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 20
ในแต่ละกลุ่มเป็นอย่างน้อยกลุ่มละ 36 ราย

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการจับสลากสุ่ม
ห้องเรียนจำนวน 3 ห้องเรียนจากจำนวนห้องเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้งหมด 4 ห้องเรียน เพื่อเข้ากลุ่มทดลอง
2 ห้องเรียน (หนังสือการ์ตูน/ภาพยนตร์แอนิเมชัน)
และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน และคัดเลือกตามคุณสมบัติ
ที่กำหนดไว้ ห้องเรียนปกติมีนักเรียนจำนวน 44-48 คน
ดังนั้นจึงเก็บตัวอย่างนักเรียนทุกคนในห้องเรียนที่สุ่มได้
จำนวนกลุ่มควบคุมเท่ากับ 48 ราย กลุ่มทดลองที่ใช้
หนังสือการ์ตูนเท่ากับ 44 ราย และกลุ่มทดลองที่ใช้
ภาพยนตร์แอนิเมชันเท่ากับ 46 ราย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น
2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย และ
เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังรายละเอียด
ต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

1.1 โปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิต ที่คณะผู้วิจัย
สร้างขึ้น โดยประยุกต์กรอบแนวคิดตามทฤษฎีการ
วางแผนพฤติกรรม (Theory of planned behavior) ของ
เอจเซน (Ajzen, 1991) โดยการสร้างทัศนคติที่ดีต่อ
การแสดงพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสม สร้างการรับรู้
บรรทัดฐานของสังคมหรือบุคคลที่มีความสำคัญต่อเด็ก
เสริมสร้างการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม และเสริมสร้าง
ความตั้งใจในการแสดงพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสม
ของเด็กและเน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการ
กลุ่ม ประกอบด้วย เกมส์ การระดมสมอง การอภิปราย
กลุ่ม และการแสดงบทบาทสมมติ ร่วมกับการใช้สื่อ
การสอน เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 5

1.2 สื่อประกอบการสอน มี 2 แบบคือ

1.2.1 สื่อการสอนหนังสือการ์ตูนพัฒนา
ทักษะชีวิต สื่อ รวม 10 ตอน (ตอนละ 10 หน้า)

1.2.2 สื่อการสอนภาพยนตร์แอนิเมชัน
สามมิติ จำนวน 8 ตอน (ตอนละ 10 นาที) และสอนโดย
สไลด์ภาพ (powerpoint presentation) 2 ตอน

สื่อการสอนทั้งสองแบบมีเนื้อหาคุุณานันกัน เพื่อ
พัฒนาทักษะชีวิต มีการดำเนินกิจกรรมโปรแกรมการ
อบรมทั้งหมด 10 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที สัปดาห์ละ 1 ครั้ง
โดยสัปดาห์แรกเป็นการปฐมนิเทศและการสร้าง
สัมพันธภาพ และทำแบบวัดทักษะชีวิตครั้งแรกและ
สัปดาห์สุดท้ายเป็นการทำแบบวัดทักษะชีวิตครั้งที่ 2
รวมเป็นระยะเวลาทั้งหมด 12 สัปดาห์ การดำเนิน
กิจกรรมเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้หนังสือการ์ตูน และการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน

คุณภาพของเครื่องมือ

โปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิต สื่อหนังสือการ์ตูน และสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ครูผู้ชำนาญการด้านการผลิตสื่อการสอน 2 ท่าน กุมารแพทย์ 1 ท่าน อาจารย์พยาบาลด้านกุมารเวชศาสตร์ 1 ท่าน และนักจิตวิทยาเชี่ยวชาญด้านทักษะชีวิต 1 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (content validity) ความเหมาะสมของการจัดกิจกรรม ความเหมาะสมของภาพการ์ตูน และภาษาที่ใช้ จากนั้นนำมาปรับปรุงเนื้อหาและความเหมาะสมตามที่ได้รับคำแนะนำ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 แบบบันทึกข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน แบบบันทึกข้อมูลส่วนนี้ผู้วิจัยและคณะพัฒนาขึ้นเอง ประกอบด้วย ข้อมูลด้านเพศ อายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถานภาพสมรสของบิดามารดาอาชีพของผู้ปกครอง จำนวนพี่น้องในครอบครัว ลำดับที่เกิดฐานะทางเศรษฐกิจในครอบครัว สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ลักษณะของแบบบันทึกข้อมูลทั่วไปเป็นแบบให้เติมคำและแบบให้เลือกตอบ (check list)

ส่วนที่ 2 แบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาพัฒนาขึ้นภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล โดยรจนา ภูบุญญ์ และคณะ (2553) ที่ปรับปรุงมาจากแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของ ธนพัชร แก้วปฏีมา (2547) โดยคัดเลือกข้อคำถามเดิมมาจำนวน 22 ข้อ จาก 46 ข้อ เพื่อวัดทักษะชีวิต 10 ทักษะคือ ความภูมิใจในตนเอง การคิดเชิงวิเคราะห์และการบริโภคสื่อ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา การจัดการกับอารมณ์ ความซื่อสัตย์ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความพอเพียง ความรับผิดชอบ

ต่อตนเอง ความรับผิดชอบต่อครอบครัว และความรับผิดชอบต่อสังคม และสร้างข้อคำถามใหม่เพิ่มเติมจนได้จำนวน 50 ข้อ เพื่อให้มีความสอดคล้องตามองค์ประกอบทักษะชีวิตที่ต้องการวัด ข้อคำถามมีลักษณะเป็นสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันและระหว่างการศึกษาเล่าเรียนของนักเรียน โดยให้นักเรียนพิจารณาว่า หากนักเรียนต้องพบเหตุการณ์ดังเช่นสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้นักเรียนจะเลือกปฏิบัติต่อสถานการณ์นั้นอย่างไร โดยพิจารณาจากตัวเลือกที่กำหนดซึ่งเป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือกในแต่ละข้อ มีเกณฑ์การพิจารณาการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามซึ่งแตกต่างกันในแต่ละประเด็น ตามเกณฑ์ประเมินดังนี้ ให้ 1 คะแนน หากนักเรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม และเป็นการกระทำที่ส่งผลด้านลบทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ให้ 2 คะแนน หากนักเรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง เหมาะสม และเป็นการกระทำที่ไม่เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ให้ 3 คะแนน หากผู้เรียนสามารถเลือกแสดงพฤติกรรมได้แต่ไม่เหมาะสม และเป็นกระทำที่เกิดประโยชน์เฉพาะตนเองเท่านั้น และให้ 4 คะแนน หากผู้เรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสม และเป็นการกระทำที่เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวม แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยได้คะแนนอยู่ระหว่าง 1-4 คะแนนมากแสดงว่ามีทักษะชีวิตที่ดี

คุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบความตรงของเครื่องมือรจนา ภูบุญญ์ และคณะ (2553) ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล ได้นำแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษานำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย นักวิชาการการศึกษาประถมศึกษา 1 ท่าน กุมารแพทย์ 1 ท่าน อาจารย์พยาบาลด้านกุมารเวชศาสตร์ 1 ท่าน ตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยตัด

ข้อคำถามที่มีความตรงน้อยออกไป 4 ข้อ จนเหลือ
ข้อคำถามทั้งหมด 46 ข้อ

การตรวจสอบความเที่ยงของเครื่องมือรจก ฎไพบูลย์
และคณะ (2553) ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพ
ประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบตี
มหาวิทยาลัยมหิตล นำแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษา ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 เพศชายและหญิง อายุระหว่าง
10-11 ปี ในโรงเรียนแห่งหนึ่งสังกัดสำนักงานพื้นที่
เขตการศึกษา ประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร จำนวน
30 ราย คำนวนค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค
ได้เท่ากับ .80 ในการศึกษาครั้งนี้ได้ค่าสัมประสิทธิ์
แอลฟาครอนบาค ได้เท่ากับ .84

การเตรียมผู้ช่วยวิจัย

ผู้วิจัยเตรียมผู้ช่วยวิจัยจำนวน 2 คน เป็นพยาบาล
วิชาชีพ กำลังศึกษาในหลักสูตรพยาบาลศาสตร
มหาบัณฑิต มีหน้าที่ช่วยในการสอนและจัดกิจกรรม
กลุ่มให้นักเรียนตลอด 10 ครั้ง และช่วยแจกและเก็บ
แบบสอบถาม โดยก่อนทำการเก็บรวบรวมข้อมูลได้
ชี้แจงรายละเอียดของขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย
ให้ผู้ช่วยวิจัยทราบ จากนั้นได้รับการสอนจากผู้วิจัย
เพื่อเป็นพี่เลี้ยงและช่วยสอนเด็กนักเรียนให้มีความ
เข้าใจตรงกันในการดำเนินกิจกรรมโปรแกรมพัฒนา
ทักษะชีวิต

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้พิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยได้
ขออนุญาตเก็บข้อมูลในการทำวิจัยในมนุษย์ จากคณะ
กรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ คณะแพทยศาสตร์
โรงพยาบาลรามาธิบตี มหาวิทยาลัยมหิตล เลขที่
2555/306 ก่อนดำเนินการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยเชิญชวน
นักเรียนและผู้ปกครองในการร่วมโครงการ ได้รับการ
การชี้แจงถึงวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการเก็บข้อมูล
พร้อมทั้งขอความร่วมมือในการทำวิจัย โดยให้ผู้
ปกครองกลุ่มตัวอย่างและนักเรียนลงนามอนุญาตใน
การเข้าร่วมวิจัย

ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมและเก็บข้อมูลที่ห้องเรียน
โสตทัศนศึกษาของโรงเรียนที่เป็นสถานที่เก็บข้อมูล
เนื่องจากต้องใช้สถานที่ในการทำกิจกรรมและอุปกรณ์
โสตทัศนูปกรณ์สอนช่วงเวลาชั่วโมงการศึกษาอิสระหรือ
เรียกว่าโฮมรูม ที่โรงเรียนจัดให้แต่ละห้องเรียน สัปดาห์
ละครั้ง

กลุ่มควบคุม

1. ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่าง แนะนำตัวขอความ
ร่วมมือและชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย ขั้นตอนการ
รวบรวมข้อมูล และการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง
ส่งหนังสือถึงผู้ปกครองนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อชี้แจง
การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างและให้ลงลายมือ
อนุญาตในการเข้าร่วมวิจัย

2. กลุ่มควบคุมทำแบบบันทึกข้อมูลทั่วไป
ของนักเรียน และแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษา ครั้งที่ 1

3. กลุ่มควบคุมได้รับการเรียนการสอนตามปกติ
จนครบ 12 สัปดาห์

4. กลุ่มควบคุมทำแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษา ครั้งที่ 2 ห่างจากครั้งแรก 12
สัปดาห์

กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้สื่อหนังสือการ์ตูน

1. ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่าง แนะนำตัวขอความ
ร่วมมือและชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย ขั้นตอนในการ
ร่วมโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิต ขั้นตอนการรวบรวม
ข้อมูล และการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง ส่งหนังสือ
ถึงผู้ปกครองนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อชี้แจงการพิทักษ์
สิทธิของกลุ่มตัวอย่างและให้ลงลายมืออนุญาตในการ
เข้าร่วมวิจัย

2. กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิต
โดยใช้หนังสือการ์ตูน มีการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด 12
ครั้ง ครั้งละ 60 นาที เป็นระยะเวลา 12 สัปดาห์ โดยมี
หัวข้อดังนี้

การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้หนังสือการ์ตูน และการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน

ครั้งที่ 1 การปฐมนิเทศและการสร้างสัมพันธภาพ ทำแบบบันทึกข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียนและทำแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ครั้งที่ 1 พร้อมกลุ่มควบคุม

ครั้งที่ 2 ทักษะความภูมิใจในตนเอง กิจกรรมเล่นเกม “คนตาบอดขาเสีย” อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 3 ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการบริโภคสื่อ กิจกรรมแสดงบทบาทสมมติ อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 4 ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา กิจกรรมเกม “เสือ สุนัข ไก่ ข้าวเปลือก” อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 5 ทักษะการจัดการกับอารมณ์ กิจกรรมเกม “ดอกไม้” อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 6 ทักษะความซื่อสัตย์ กิจกรรมบทบาทสมมติ “เก็บเงินได้” และ “แจกันแตก” อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 7 ทักษะความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ กิจกรรมเกม “มุ้งส่วยาว” อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 8 ทักษะความพอเพียง ผู้นำกิจกรรมสรุปความหมายของความพอเพียง อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 9 ทักษะความรับผิดชอบต่อตนเอง กิจกรรม “ห้วงวิเศษ” อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 10 ทักษะความรับผิดชอบต่อครอบครัว ผู้นำกิจกรรมซักถามหน้าที่ในบ้านของนักเรียน อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 11 ทักษะความรับผิดชอบต่อสังคม กิจกรรม “โลกสวยด้วยมือเรา” อ่านหนังสือการ์ตูนฯ และอภิปรายกลุ่ม

ครั้งที่ 12 การปัจฉินิเทศ และให้กลุ่มทดลองทำแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนครั้งที่ 2 พร้อมกลุ่มควบคุม

สำหรับหนังสือที่แจกเพื่ออ่านในห้องเรียน จะเก็บไว้ที่ห้องผู้อำนวยการโรงเรียนทุกครั้งเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมแต่ละครั้งเพื่อป้องกันการที่นักเรียนนำไปให้กลุ่มอื่นอ่านหนังสือการ์ตูนด้วย

กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

1. ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่าง แนะนำตัว ขอความร่วมมือและชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย ขั้นตอนในการร่วมโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิต ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล และการพิทักษ์สิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง ส่งหนังสือถึงผู้ปกครองนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อชี้แจงการพิทักษ์สิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างและให้ลงลายมืออนุญาตในการเข้าร่วมวิจัย

2. กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้ภาพยนตร์แอนิเมชัน กิจกรรมเช่นเดียวกับกลุ่มทดลองที่ 1 รวม 12 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที เป็นระยะเวลา 12 สัปดาห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปดังนี้ ข้อมูลทั่วไปใช้สถิติบรรยาย ทดสอบการกระจายข้อมูลโดยใช้สถิติ Kolmogorov-Smirnov test ก่อนการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนทักษะชีวิตในกลุ่มด้วยสถิติ paired t-test และเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มควบคุม กับกลุ่มทดลองที่ใช้หนังสือการ์ตูน และกลุ่มทดลองที่ใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยใช้สถิติ ANOVA และเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่โดยวิธี Scheffe's test

ผลการวิจัย

กลุ่มควบคุม จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 48 ราย ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 62.5) พบว่าส่วนมาก เรียนได้เกรดเฉลี่ย 3.00-3.49 (ร้อยละ 31.3) บิดามารดาอยู่ร่วมกัน (ร้อยละ 70.8) มีระดับการศึกษาของ บิดามารดาชั้นประถม/มัธยมศึกษา ร้อยละ 42.7 และ 43.9 ตามลำดับ และครอบครัวส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาทต่อเดือน (ร้อยละ 51.1)

กลุ่มทดลองที่ใช้หนังสือการ์ตูน จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 44 ราย ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 56.8) เรียนได้เกรดเฉลี่ย 3.50-4.00 (ร้อยละ 47.7) บิดามารดาอยู่ร่วมกัน (ร้อยละ 70.5) มีระดับการศึกษาของ บิดามารดาชั้นประถม/มัธยมศึกษา (ร้อยละ 40.9 และ 40.9 ตามลำดับ) และครอบครัวส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาทต่อเดือน (ร้อยละ 61.4)

กลุ่มทดลองที่ใช้ภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 46 ราย ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 63.0) เรียนได้เกรดเฉลี่ย 3.00-3.49 (ร้อยละ 39.1) บิดามารดาอยู่ร่วมกัน (ร้อยละ 73.9) บิดามีระดับการศึกษาชั้นประถม/มัธยมศึกษา (ร้อยละ 45.8)

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ตัวแปร	จำนวน (ร้อยละ)				p-value
	กลุ่มควบคุม n = 48	กลุ่มทดลอง ใช้หนังสือ n = 44	กลุ่มทดลอง ใช้ภาพยนตร์ n = 46	ค่า สถิติ χ^2 test	
เพศ					
- ชาย	30 (62.5%)	19 (43.2%)	29 (63.0%)	4.68	.55
- หญิง	18 (37.5%)	25 (56.8%)	17 (37.0%)		
เกรดเฉลี่ย					
- น้อยกว่า 2	5 (10.4%)	5 (11.4%)	4 (8.7%)	7.09	.31
- 2.00-2.99	14 (29.2%)	10 (22.7%)	11 (23.9%)		
- 3.00-3.49	15 (31.3%)	8 (18.2%)	18 (39.1%)		
- 3.50-4.00	14 (29.2%)	21 (47.7%)	13 (28.3%)		

ส่วนมารดาจบการศึกษาระดับปริญญาตรีและสูงกว่า (ร้อยละ 35.4) และครอบครัวส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาทต่อเดือน (ร้อยละ 52.3)

ในภาพรวม พบว่ากลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองที่ใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ส่วนกลุ่มที่ใช้หนังสือการ์ตูนเป็นเพศหญิงมากกว่า ค่ะ เกรดเฉลี่ยทั้งสามกลุ่มส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 3.00-4.00 สถานภาพสมรสของบิดามารดาของทุกกลุ่ม ส่วนใหญ่อยู่ด้วยกันมากกว่าร้อยละ 70 และการศึกษาของบิดามารดาทั้งสามกลุ่มส่วนมากจบระดับประถมศึกษา

เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลทั่วไปทั้ง 3 กลุ่มโดย χ^2 test และ ANOVA พบว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ยกเว้นตัวแปรการศึกษาของบิดา กลุ่มดูภาพยนตร์มีระดับต่ำกว่ากลุ่มอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) และการศึกษาของมารดา กลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูนมีระดับต่ำกว่ากลุ่มอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) และพบว่ากลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูนมีอายุมากกว่ากลุ่มดูภาพยนตร์แอนิเมชัน และควบคุม ($F_{2,135} = 11.335, p < .01$) รายละเอียดแสดงในตารางที่ 1 และตารางที่ 2

**การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้หนังสือการ์ตูน
และการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยรุ่น**

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน (ร้อยละ)				p-value
	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง ใช้หนังสือ	กลุ่มทดลอง ใช้ภาพยนตร์	ค่าสถิติ	
	n = 48	n = 44	n = 46	χ^2_{test}	
สถานภาพสมรสของ					
บิดามารดา					
- อยู่ด้วยกัน	34 (70.8%)	31 (70.5%)	34 (73.9%)	3.50	.89
- หม้าย หย่า แยก	24 (29.2%)	13 (29.5%)	12 (26.1%)		
การศึกษาของบิดา					
- ประถม/มัธยมต้น	21 (42.7%)	18 (40.9%)	21 (45.8%)	23.98	.02
- มัธยมปลาย/ปวช./	13 (27.1%)	14 (31.9%)	10 (21.7%)		
อนุปริญญา/ปวส.					
- ปริญญาตรีและสูงกว่า	14 (29.2%)	22 (27.2%)	15 (22.5%)		
การศึกษาของมารดา					
- ประถม/มัธยมต้น	21 (43.9%)	18 (40.9%)	15 (32.5%)	19.10	.04
- มัธยมปลาย/ ปวช.	10 (20.9%)	17 (38.6%)	15 (32.5%)		
อนุปริญญา/ปวส.					
- ปริญญาตรีและสูงกว่า	17 (35.2%)	9 (20.5%)	16 (35.4%)		
รายได้ครอบครัว (ต่อเดือน)					
- ≤ 10,000 บาท	24 (51.1%)	27 (61.4%)	24 (52.3%)	16.65	.67
- > 10,001 บาท	23 (48.9%)	17 (38.6%)	22 (47.7%)		

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบอายุจำนวนพี่น้องและลำดับการเกิด

	ค่าเฉลี่ย (ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน)			F- test	p-value
	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง ใช้หนังสือ	กลุ่มทดลอง ใช้ภาพยนตร์		
	n = 48	n = 44	n = 46		
อายุ (ปี)	10.53 (.54)	10.89 (1.23)	10.49 (.62)	11.34	< .001
จำนวนพี่น้อง	3.70 (2.40)	3.06 (2.30)	3.60 (2.10)	1.82	.17
ลำดับการเกิด	2.04 (2.00)	1.96 (2.04)	2.19 (2.33)	.89	.42

รจนา ภูไพบูลย์ และคณะ

ผู้วิจัยทดสอบการกระจายของข้อมูลด้วยสถิติ Komogorov-Smirnov test พบว่ามีการกระจายตัวปกติ วิเคราะห์คะแนนทักษะชีวิตก่อนและหลังการทดลอง ของทั้งสามกลุ่มด้วยสถิติ paired t-test ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > .05$) (ตารางที่ 3) และเมื่อวิเคราะห์คะแนนทักษะชีวิตทั้งสามกลุ่มด้วย สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (ANOVA) พบว่าก่อนการทดลองคะแนนทักษะชีวิตของกลุ่ม ควบคุม กลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูน และกลุ่มดูภาพยนตร์ แอนิเมชัน เท่ากับ 3.31, 3.22, และ 3.37 ตามลำดับ และไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F_{2,135} = 2.64, p > .05$) หลังการทดลองคะแนนทักษะชีวิตของ

กลุ่มควบคุม กลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูน และกลุ่มดูภาพยนตร์ แอนิเมชัน เท่ากับ 3.37, 3.29, และ 3.48 ตามลำดับ และมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) (ตารางที่ 4) เมื่อทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ของ คะแนนทักษะชีวิต โดย Scheffe's test พบว่ากลุ่มที่ดู ภาพยนตร์แอนิเมชันมีคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่าคะแนน ของกลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่กลุ่มที่ดูภาพยนตร์แอนิเมชันมีคะแนนทักษะชีวิต ไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุมและกลุ่มอ่านหนังสือ มีคะแนนทักษะชีวิตไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม (ตารางที่ 5)

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนและหลังของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม

กลุ่ม		จำนวน	ค่าเฉลี่ย	SD	Std. Error	ค่าสูงสุด	ค่าต่ำสุด	paired t test	p-value
ควบคุม	ก่อน	44	3.31	.35	.05	2.41	3.76	.20	.84
	หลัง	44	3.38	.30	.05	2.65	3.91		
ทดลอง (หนังสือ)	ก่อน	48	3.22	.30	.04	2.54	3.74	-.46	.96
	หลัง	48	3.29	.30	.05	2.39	3.70		
ทดลอง (ภาพยนตร์)	ก่อน	46	3.37	.29	.04	2.30	3.80	-1.16	.25
	หลัง	46	3.48	.28	.04	2.65	3.87		

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มโดยการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (ANOVA)

คะแนน	Sum of Squares	df	Mean Square	F test	p-value
ก่อนทดลอง					
ระหว่างกลุ่ม	.52	2	.26	2.64	.31
ภายในกลุ่ม	13.38	135	.10		
รวม	13.90	137			
หลังทดลอง					
ระหว่างกลุ่ม	.85	2	.42	4.29	.016
ภายในกลุ่ม	13.32	135	.10		
รวม	14.16	137			

**การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้หนังสือการ์ตูน
และการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน**

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบคะแนนทักษะชีวิตระหว่างกลุ่ม หลังทดลองโดย Scheffe's test

(I) กลุ่ม	(J) กลุ่ม	Mean diff. (I-J)	Std. Error	p-value
ควบคุม	ทดลอง (หนังสือฯ)	.08	.06	.442
	ทดลอง (ภาพยนตร์)	-.10	.07	.284
ทดลอง (ภาพยนตร์)	ทดลอง (หนังสือฯ)	.19	.06	.016

อภิปรายผล

โปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตเน้นการส่งเสริมความสามารถในการดำเนินชีวิตในสังคม การสอนให้เด็กเรียนรู้ในวัยเรียนเป็นการเริ่มสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ผ่านกระบวนการสอนตามทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรม (Ajzen, 1991) กิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมจัดขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการกลุ่ม ประกอบด้วย เกมส์ การระดมสมอง การอภิปรายกลุ่ม และการแสดงบทบาทสมมติ ร่วมกับการใช้สื่อการสอนประเภทหนังสือการ์ตูนหรือสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต 10 ทักษะ รุจา ภูโพลย์ และคณะ (2553) ได้ประยุกต์แนวคิดทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรมของเอจเซน และจากการระดมความคิดเห็นของผู้ปกครอง ครู และผู้ทรงคุณวุฒิ ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล เพื่อพัฒนาโปรแกรมการสอนที่เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการแสดงพฤติกรรมทักษะชีวิตที่เหมาะสม นักเรียนได้ประเมินผลลัพธ์ของพฤติกรรม การแสดงทักษะชีวิตออกมา สำหรับการส่งเสริมการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมประกอบด้วยการใช้สื่อเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ทักษะที่จำเป็น ได้แก่ การดู

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันหรือการอ่านหนังสือการ์ตูน ร่วมกับมีกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มตามใบงานที่กำหนด รวมถึงอภิปรายกลุ่มถึงแนวทางและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อทำให้มั่นใจ มุ่งมั่นที่จะแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมเพิ่มขึ้น การใช้สื่อการสอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้บรรยากาศการเรียนการสอนน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจและช่วยสร้างความเข้าใจให้กับเด็กมากขึ้น และยังช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และจดจำได้นานขึ้น (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2546) การเลือกใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์ของบทเรียนและลักษณะของผู้เรียนจะทำให้ได้รับผลสัมฤทธิ์ที่ดี

การศึกษาครั้งนี้เน้นศึกษาเปรียบเทียบผลของโปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้หนังสือการ์ตูน และโดยใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมซึ่งพบว่า คะแนนก่อนและหลังทดลองในแต่ละกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่พบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตที่เปลี่ยนแปลง หลังการทดลองของกลุ่มที่ใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันในการสอนนั้นสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้หนังสือการ์ตูนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สามารถอธิบายได้ว่า แม้ว่ากลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่มได้รับการสอนร่วมกับการจัดกิจกรรมการสอนอย่างเป็นระบบ มีกิจกรรมการสอนที่จูงใจ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม

โดยการทำงานกลุ่มตามใบงาน และผู้นำกลุ่มนำเสนอหน้าชั้น และท้ายชั่วโมงมีการให้รางวัลผู้ตอบคำถามและมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ตามหลักของการสอน เพื่อเพิ่มความสามารถในการวางแผนพฤติกรรม และมีการให้เสริมแรงใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้มากขึ้น (สุรางค์ ไคว่ตระกูล, 2545) ก็พบว่าทักษะชีวิตไม่ได้เพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตามการศึกษาดูภาพยนตร์มีภาพเคลื่อนไหวที่สวยงาม มีเพลงประกอบ และมีเสียงพากย์ของตัวการ์ตูน ทำให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีในการศึกษาครั้งนี้ นักเรียนในกลุ่มทดลองกระตือรือร้นมารอหน้าห้องเรียนก่อนเวลา เพื่อจะได้อ่านหรือดูหนังสือหรือภาพยนตร์เรื่องต่อไป และสนุกสนานกับกิจกรรม สื่อการสอนที่มีการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้สนุกสนานและมีการจดจำระยะยาว (ศศิเทพ ปิติพรเทพิน และสุเรศ ศรีทา, 2553) โดยทั่วไประบบการศึกษามีการนำการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้ประโยชน์ในการสอนวิชาด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เป็นส่วนใหญ่ เป็นสื่อผสมที่ผู้สอนใช้ได้ผลดีกับผู้เรียน การ์ตูนแอนิเมชันใช้ภาพและเสียงดึงดูดและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ซึ่งตอบสนองต่อหลักการเรียนรู้ทั่วไป คือทำให้ผู้ชมสามารถเรียนรู้เพิ่มข้อมูลที่ได้จากสื่อเข้าสู่ความจำของตน (Mayor & Moreno, 2002) ซึ่งนักเรียนเหล่านั้นแสดงความสนใจ อยากรู้ และตื่นเต้นขณะดูภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนั้นผลการทดสอบคะแนนทักษะชีวิตหลังการดูภาพยนตร์แอนิเมชันจึงแตกต่างกับกลุ่มที่อ่านหนังสือ ทั้งที่หนังสือการ์ตูนที่มีภาพประกอบสีสันสดใสสวยงาม อาจเป็นข้อจำกัดในกลุ่มตัวอย่างที่อ่านไม่คล่องและต้องอ่านเรื่องราวในเวลาจำกัด

ดังนั้นถึงแม้ว่าหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อการสอนที่เนื้อหาไม่ยากหรือซับซ้อนเกินไป แต่ก็ต้องใช้เวลาในการอ่านที่จำกัดเวลา ทำให้จำกัดการเรียนรู้ในขณะที่

กลุ่มดูภาพยนตร์ไม่ต้องอาศัยทักษะการอ่าน จึงควรศึกษาปัจจัยร่วมคือความสามารถในการอ่านร่วมกับการศึกษาผลของโปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิตในอนาคต และผลจากการที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนทั้ง 3 กลุ่มมีการพูดคุยกัน อาจทำให้ไม่พบความแตกต่างระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ในการศึกษาครั้งนี้

ผลการศึกษาครั้งนี้มีความแตกต่างจากการศึกษาอื่น ๆ ที่นำโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตเดียวกันนี้ไปใช้สอนภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย การศึกษาของพิชญากร ศรีพะโค, รจนา ภูไพบูลย์ และชื่นฤดี คงศักดิ์ตระกูล (2556) ในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อายุ 10-11 ปี ในโรงเรียนแห่งหนึ่งในเขตกรุงเทพมหานครโดยใช้สื่อหนังสือการ์ตูน และการศึกษาของสาคร สอนดี, รจนา ภูไพบูลย์ และชื่นฤดี คงศักดิ์ตระกูล (2556) ในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนในเขตจังหวัดสุรินทร์โดยใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งเป็นการศึกษาทั้งทดลองชนิดรูปแบบสองกลุ่มวัดก่อนและหลังทดลอง พบว่าการศึกษาได้ผลดีทั้ง 2 การศึกษาโดยพบว่าหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตเพิ่มขึ้นกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่ากลุ่มควบคุม หลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างไรก็ตามการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะกลุ่มตัวอย่างระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง การศึกษาครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มดูภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเพศชายมากกว่าหญิงเกือบสองเท่า ส่วนกลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเพียงกลุ่มเดียว และพบว่ารายได้ครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ส่วนใหญ่ต่ำกว่า 10,000 บาท

การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้หนังสือการ์ตูน และการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน

ต่อเดือน ในขณะที่การศึกษาทั้งสองที่กล่าวมาข้างต้น ส่วนใหญ่มีรายได้มากกว่า 10,000 บาทต่อเดือน นอกจากนี้ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยพบความแตกต่างของข้อมูลทั่วไประหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองที่อาจมีผลต่อการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง เช่น ระดับการศึกษาของมารดา อายุของนักเรียน เป็นต้น ซึ่งความแตกต่างของข้อมูลทั่วไประหว่างกลุ่มตัวอย่างอาจทำให้ผลการนำไปโปรแกรมไปใช้แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรศึกษาผลของการนำโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตไปใช้ร่วมกับสื่อทั้งสองชนิด โดยศึกษาปัจจัยข้อจำกัดด้านเวลาและความสามารถในการอ่านของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างร่วมด้วย

2. การศึกษาครั้งนี้มีการเก็บหนังสือการ์ตูนมาคืนทุกครั้งเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมแต่ละครั้ง แต่อาจไม่สามารถป้องกันการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่มได้ จึงเสนอว่าควรเก็บข้อมูลในกลุ่มควบคุมให้เสร็จสิ้นก่อนการทดลอง เพื่อป้องกันการที่กลุ่มเด็กแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้ โดยอาจเก็บข้อมูลกลุ่มควบคุมล่วงหน้าไปแล้วเสร็จ จึงเริ่มเก็บข้อมูลกลุ่มทดลอง

3. ในกรณีที่การสุ่มห้องเรียนที่พบความแตกต่างของลักษณะกลุ่มตัวอย่างเช่นนี้ ควรสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างจากรายชื่อนักเรียนโดยใช้ตารางเลขสุ่ม เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาความไม่เท่าเทียมกันของกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม

4. การศึกษาครั้งนี้พบว่าการนำสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันไปสอน เพิ่มคะแนนทักษะชีวิตดีกว่าการอ่านหนังสือการ์ตูน แต่ไม่แตกต่างกับกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยเป็นข้อเสนอแนะ หรือเป็นข้อมูลอ้างอิงให้แก่บุคลากรทางการศึกษาในการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียนให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2544). *คู่มือดูแลสุขภาพจิตเด็กวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: ศรีอนันต์การพิมพ์.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2549). *ระบาดวิทยาปัญหาด้านอารมณ์และพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น ปี 2548*. กรุงเทพฯ: ปิยอนต์ พับลิชชิง.
- กิตติคุณ ชลวิธิ. (2553). *บทบาทและประเภทของสื่อการสอน*. เอกสารในการอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการพัฒนาศักยภาพอาจารย์และนักศึกษาพยาบาลในการผลิตสื่อสุขภาพ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาพยาบาลศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ถวัลย์ มาศจรัส, และพรพุด เจนสุวรรณ. (2551). *นวัตกรรมการศึกษาชุดการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ “การ์ตูนเสริมการอ่าน”*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ธารอักษร.
- ธนพัชร แก้วปฏีมา. (2547). *การพัฒนาแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นพวรรณ วงศ์ชัยวัฒน์. (2547). *การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาประถมศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญรัตน์ ลาภวงศ์วัฒนา, สุนัย ละกำป็น, ทศนีย์ นนทะสร, และปรุญา นันทสุนทร. (2547). *ประสิทธิผลของโปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิตต่อการป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เขตกรุงเทพมหานคร*. *วารสารพยาบาลสาธารณสุข*, 18(1), 49-60.
- พรทิพย์ เทพบางจาก. (2550). *ผลของการให้ข้อมูลผ่านหนังสือการ์ตูนต่อความรู้ในการป้องกันการติดเชื้อของเด็กวัยเรียน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลด้านการควบคุมการติดเชื้อ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิชญากร ศรีปะโค, รุจา ภูไพบูลย์, และ ชื่นฤดี คงศักดิ์ตระกูล. (2556). *ผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้หนังสือการ์ตูนต่อทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 14(1), 71-84.
- จริรัตน์ แก้วแบน. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภาพสามมิติกับการเรียนปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- รจนา ภูไพบูลย์, อรุณศรี เดชสังข์, สมร อริยานุชิตกุล, ชื่นฤดี คงศักดิ์ตระกูล, เพชรรัตน์ เกิดดอนแฝก, จำปี ประสิทธิ์ชัย, และคณะ. (2553). *เอกสารประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการเรื่อง การพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะสุขภาพ นักเรียนประถมศึกษาและการมีส่วนร่วมของครอบครัว* (ครั้งที่ 2). โครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย. คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดีมหาวิทยาลัยมหิดล.
- ลัดดา เหมาะสุวรรณ, ศิริกุล อิศรานุรักษ์, นิชรา เรืองดารกานนท์, สุธรรม นันทมงคลชัย, ภัทรา ส่งา, กัลยา นิตีเรืองจรัส, และคณะ. (2547). *เด็กไทยวันนี้เป็นอยู่อย่างไร*. กรุงเทพฯ: ลิขมราเตอร์การพิมพ์.
- วนิดา เอกแสงศรี. (2546). *หลักการสอนการพัฒนาทักษะชีวิต*. กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพการพิมพ์.
- วันวิสาข์ บัวลอย, มณีนรัตน์ธีระวิวัฒน์, ภรณ์ วัฒนสมบุรณ์, และนิรัตน์ อิมามิ. (2557). ประสิทธิผลของโปรแกรมการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาเพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 อำเภอสามพราน จ.นครปฐม. *รวมวิทยพัฒน์พยาบาลสาร*, 20(1), 127-142.
- ศมาภรณ์ แผนสมบุรณ์. (2548). *ผลของโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจันทราภิบาล*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว), บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศศิเทพ ปิติพรเทพิน, และสุรเดช ศรีทา. (2553). *สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*. Retrieved on November 10, 2013, from <http://emagazine.ipst.ac.th/2013/issue180/content52.html>
- สาคร สอนดี, รจนา ภูไพบูลย์, และชื่นฤดี คงศักดิ์ตระกูล. (2556). *ผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่อทักษะชีวิตและความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. *กุมารเวชสาร*, 20(1), 38-46.
- สุวรรณ พิสุทธิศรี. (2547). School mental health. ใน *พัฒนา มหาโชคเลิศวัฒนา, สุวรรณ เรืองกาญจนเศรษฐ์, วิภารณ บุญสิทธิ, และวิโรจน์ อารีย์กุล (บก.), กลยุทธ์การดูแลและสร้างเสริมสุขภาพวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: ชัยเจริญ.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2545). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮาส์.
- อมรรัตน์ ชอบธรรมดี. (2551). *ประสิทธิผลของโปรแกรมการสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการพยาบาลเวชปฏิบัติครอบครัว, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Social Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Botvin, G., & Giffin, K. (2001). Life skills training: Theory, methods, and effectiveness of a drug abuse prevention approach. *Innovations in Adolescent Substance Abuse Interventions*, 32, 31-50.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdal, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hedges, L. V., & Olkin, I. (1985). *Statistical methods for meta-analysis*. Orlando, FL: Academic press.
- Mayor, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multiple learning. *Education Psychology Review*, 14 (1), 87-100.
- Netzley P. D. (2001). *Encyclopedia of movie special effect*. New York: Checkmarkbook.
- Punyapet, K. (2005). *Effectiveness of the life skills development program on heterosexual relationship among Prathomsuksa 5 students in Bangkok metropolis*. Unpublished master thesis in Master of Science (Public Health), Faculty of Graduate Studies, Mahidol University.
- Rahmati, B., Adibrad, N., Tahmasian, K., & Salehsedghpour, B. (2010). The effectiveness of life skills training on social adjustment in children. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 5, 870-874.
- Sobhi-Gharamaleki, N., & Rajabi, S. (2010). Efficacy of life skills training on increase of mental health and self-esteem of the students. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 5, 1818-1822.
- Suparp, J., Boonyathan, W., Kittipichai, W., & Chamroonsawadsi, K. (2010). Life skills development program to reduce bullying and to promote good practices among primary school student, Samut-Sakorn province, Thailand. *Journal of Public Health*, 40(1), 7-16.

**การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างการใช้สื่อหนังสือการ์ตูน
และการใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน**

Visser, M. (2005). Life skills training as HIV/AIDS preventive strategy in secondary schools: Evaluation of a large-scale implementation process. *Journal of Social Aspects of HIV/AIDS*, 2(1), 203-216.

World Health Organization (WHO). (1997). *Life skills education for children and adolescents in school*. Retrieved February 10, 2011, from http://www.asksource.info/pdf/31181_lifeskillsed_1994.pdf

World Health Organization (WHO). (2009). *Violence prevention: Preventing violence by developing life skills in children and adolescents (strategies 2)*. Retrieved February 10, 2011, from http://www.who.int/violenceinjury_prevention/violence/4th_milestones_meeting/publications/en/index.html

Comparison of the Effects of Life Skills Training Programs Using Cartoon Books and Using Animation Movies on Life Skills of School-agers

Rutja Phuphaibul D.N.S.*

*Petcharath Kerddonfeg** M.Ph.*

*Samorn Areeyanuchitkul** M.Sc.*

*Jutipak Chantarachote*** M.Sc.*

Abstract: The objective of this study was to examine the effects of life skills training program by comparing the outcomes of two types of media used: cartoon books and animation movies among school-agers. The program was developed under the Human Potential Development of the Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital. Samples were students studying in the 5th grade. Students were randomly assigned into the control group (n = 48), the experimental group using books (n = 44), and the experimental group using animation media (n = 46). The life skills training program consisted of 10 sessions with 50 minutes each. The instruments used for data collection were the Personal Characteristics Form and the Life Skill test. Descriptive statistics, paired t-test, and ANOVA were used for data analysis. The results showed that before the training, all three groups' life skills mean scores were not significantly different. After the training, the mean scores of life skills among 3 groups were statistically significant different. The post hoc analysis using Scheffe's test revealed that the mean score of life skills in the animation media group was significantly higher than those in the cartoon book group. It is recommended for implementing animation media for life skills training for school-age children and further research.

Keywords: Life skills, School-age children, Cartoon, Book, Animation

**Corresponding author, Professor, Ramathibodi School of Nursing, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University,
E-mail: ruja.phu@mahidol.ac.th*

***Assistant Professor, Ramathibodi School of Nursing, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University*

****Registered nurse, Ramathibodi Hospital, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University*