

## ผลของนวัตกรรมสื่อแอนิเมชันต่อความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเอง ในการป้องกันโรคโควิด 19 ของเด็กนักเรียนประถมศึกษา

จารุวรรณ สอนงญาติ ศษ.ด

วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุพรรณบุรี

### บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เพื่อศึกษาผลของนวัตกรรมสื่อแอนิเมชันต่อความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองของเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเลือกแบบเจาะจง ได้กลุ่มทดลองจำนวน 36 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบสัมภาษณ์ความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองและสื่อแอนิเมชัน แบบวัดความรู้เรื่องการป้องกันโรคโควิด 19 การหาคุณภาพของเครื่องมือโดยการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.60-1.00 และวิเคราะห์ความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบราวน์ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .86 แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการดูแลตนเอง วิเคราะห์ความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบราวน์ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .84 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ One way ANOVA

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ในระยะหลังการทดลอง 4 สัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ ) และคะแนนเฉลี่ยความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงขึ้นกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ )

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าสื่อนวัตกรรมแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคโควิด 19 การปฏิบัติกรดูแลตนเองที่ถูกต้อง เข้าใจง่ายและจดจำเนื้อหาได้ดีจนเกิดการรับรู้และมีแรงจูงใจที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการดูแลตนเองที่ถูกต้องตามมาได้

**คำสำคัญ:** นวัตกรรมแอนิเมชัน, เด็กนักเรียนประถมศึกษา, โรคโควิด 19, ความรู้, พฤติกรรมการดูแลตนเอง

Received: 09/11/2563

Revised: 29/04/2565

Accepted: 01/04/2567

## The Effects of Animation Innovation toward Knowledge and Self-care Behaviors in Infection Control of Covid 19 of Primary School Children

Jaruwan Sanongyard Ed.D

*Boromarajonani College of Nursing, Suphanburi*

### ABSTRACT

This study is a quasi-experimental research to study the effect of innovative animation media on knowledge and self-care behavior of primary school children. The study compared between the experimental and control groups in the period before and after the experiment. The sample were primary school children. The sample group was purposive sampling. The experimental group consisted of 36 people and a control group of 34 people. The research instruments were the COVID-19 knowledge test, the quality evaluation of the instruments by content validity from three experts get the IOC value of 0.60-1.00. The instruments knowledge test for collecting data consisted with it reliability of .86. Self-care behavior interview consisted with it reliability of .84. The data were analyzed by frequency distribution, percentage, mean, standard deviation, and T-test.

The results showed that the experimental group had higher mean scores of knowledge and self-care behaviors after the experiment than before the experiment. In the 4-week post-trial period, the mean scores for knowledge and self-care behaviors after the trial were statistically higher than the control group ( $p < .01$ )

Research results has shown that an innovative media animation that can pass on knowledge about COVID-19 prevention, proper self-care practices. It is easy to understand and memorize content so that awareness and motivation can result in correct self-care behavior.

**Keywords:** *animation innovation, primary schoolchildren, COVID 19, self-care behavior*

## บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยและทั่วโลกกำลังประสบปัญหาที่ร้ายแรงเหมือนกันคือ การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโคโรนาไวรัส หรือโรคโควิด 19 ที่ทำให้เกิดการติดเชื้อระบบทางเดินหายใจ เป็นระบบที่สำคัญของร่างกาย ที่แพร่กระจายเชื้อได้ง่าย การติดเชื้อของประเทศไทยล่าสุด ณ วันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 พบผู้ติดเชื้อแล้ว 3,250 ราย<sup>1</sup> และสถานการณ์ของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในหลายประเทศทั่วโลก พบว่ามีจำนวนผู้ติดเชื้อมากกว่า 27,485,000 ราย เสียชีวิตมากกว่า 896,000 ราย โดยสถานการณ์ในประเทศไทย (ข้อมูล ณ วันที่ 8 กันยายน 2563) พบผู้ติดเชื้อจำนวน 3,445 ราย และมีผู้เสียชีวิต 58 ราย<sup>2</sup> มักพบอาการทั่วไปมากที่สุดคือ ไข้ ไอแห้ง และอ่อนเพลีย และอาการที่พบในผู้ป่วยบางราย เช่น ปวดเมื่อย ปวดศีรษะ คัดจมูก น้ำมูกไหล เจ็บคอ ท้องเสีย ลื่นไม่รับรส จมูกไม่ได้กลิ่น ผื่นตามผิวหนัง หรือสีผิวเปลี่ยนตามนิ้วมือนิ้วเท้า และที่สำคัญที่สุดคือ อาการหายใจลำบาก หอบเหนื่อย อ่อนเพลียจนขาดออกซิเจน เป็นต้น<sup>3</sup>

สถานการณ์ดังกล่าวทำให้สถานที่ที่มีผู้คนแออัดต้องหยุดทำการ เช่น หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา โรงเรียน และ มหาวิทยาลัย เป็นต้น เพื่อป้องกันการแพร่กระจายเชื้อโรคโคโรนาไวรัส<sup>1</sup> ซึ่งหน่วยงานการศึกษานั้น จำเป็นจะต้องมีการจัดการเรียนการสอน จึงจำเป็นต้องกลับมาทำการเปิดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนตามปกติ โดยเฉพาะกับเด็กเล็กที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อทางไกลได้ จึงมีมาตรการต่างๆ ในการรับมือต่อเชื้อโรคโคโรนาไวรัส เช่น การล้างมือบ่อยๆ การล้างมือด้วยแอลกอฮอล์ 70% การใส่หน้ากากป้องกันเชื้อโรค หรือการเว้นระยะห่างระหว่างสังคม เป็นต้น แต่จากการดำเนินการยังพบปัญหาในเด็กเล็ก และนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา นั่นคือยังมีพฤติกรรมการดูแลตนเองไม่ถูกต้อง ซึ่งเกิดจากการไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโรคโควิด 19 ที่ถูกต้อง รวมทั้งไม่เกิดความรู้สึกว่า เชื้อโรคโควิด 19 จะส่งผลร้ายต่อตนเองอย่างไร ส่งผลให้พฤติกรรมการดูแลตนเองไม่เหมาะสม ทำให้เสี่ยงต่อการติดเชื้อโรคโควิด 19 พฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง เช่น ใส่หน้ากากอนามัย

ไม่ครอบคลุมบริเวณจมูก ขนาดไม่กระชับกับใบหน้า ใช้หน้ากากอนามัยซ้ำซึ่งเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรค ไม่รู้จักวิธีการเว้นระยะห่างทางสังคม และไม่เห็นถึงความสำคัญของการล้างมือและล้างมือไม่ถูกต้อง จากปัญหาที่ได้กล่าวไปข้างต้น คณะผู้จัดทำจึงสนใจที่จะจัดทำนวัตกรรมสื่อการสอนเป็นแอนิเมชัน 3 มิติ (Animation 3D) เพื่อให้เด็ก ๆ เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของโรคโควิด 19 สาเหตุ อาการ ผลเสียของการติดเชื้อ และการป้องกัน และมีพฤติกรรมการดูแลตนเองในด้านการป้องกันโรค โดยใช้จุดสนใจเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เนื้อหาเข้าใจง่าย เสียงเพราะ สีสันสดใส และเป็นระบบ 3 มิติ เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจของเด็ก

พฤติกรรมการดูแลตนเองเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยลดความรุนแรงของโรคและควบคุมไม่ให้เกิดภาวะแทรกซ้อน รวมถึงทำให้เด็กที่มีความเสี่ยงการติดเชื้อโรคโควิด 19 มีคุณภาพชีวิตที่ดีในทุกๆ ด้าน สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างคนปกติ แต่อย่างไรก็ตามจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า เด็กวัยเรียนยังมีข้อจำกัดในเรื่องของความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันโรคที่ตนเองเป็นอยู่ ส่งผลให้การปฏิบัติตัวในการดูแลตนเองบกพร่อง<sup>4</sup> โดยพบว่า เด็กวัยเรียนถึงร้อยละ 10 ดูแลตนเองในเรื่องต่างๆ ไม่ถูกต้อง โดยเด็กจะรวมกลุ่มกันในทุกกิจกรรม เช่น การเล่น การรับประทานอาหาร จึงเสี่ยงต่อการเกิดการติดเชื้อต่างๆ ฉะนั้นบทบาทอิสระของพยาบาลสามารถสอนและจัดระบบสนับสนุนให้ความรู้โดยการสอนแนะนำ ให้กำลังใจ สร้างแรงจูงใจเพื่อช่วยให้บุคคลที่มีความพร้อมด้านความรู้ในการดูแลตนเองมีพฤติกรรมการดูแลตนเองที่เหมาะสม<sup>6</sup> ซึ่งโอเรียมกล่าวว่า แรงจูงใจเป็นสิ่งที่เสริมสร้าง ความสามารถ เป็นตัวกลางเชื่อมระหว่างการรับรู้ ความรู้กับการเกิดพฤติกรรมของบุคคล เพราะแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลเกิดพฤติกรรมการดูแลตนเองที่เหมาะสม (Orem, 1995) การจัดการเรียนรู้สุขศึกษา จึงเป็นกระบวนการหนึ่งที่จะช่วยให้ทุกคนมีความรู้ ตลอดจนสามารถส่งต่อข้อมูลไปยังครอบครัวและชุมชนของตนเองได้<sup>7</sup> การสอนหรือให้ความรู้ในเด็กวัยเรียนที่มีความสนใจกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง

ในระยะเวลาสั้น ๆ เบื้องหน้าจำเป็นต้องเลือกวิธีการ และสื่อที่ใช้ในการสอนที่สามารถกระตุ้นความสนใจการเรียนรู้ เพื่อส่งผลให้เด็กมีการปฏิบัติในการดูแลตนเองที่เหมาะสม<sup>8</sup> จากการศึกษาที่ผ่านมาทำให้ความรู้เรื่องการป้องกันโรคต่างๆ ในเด็กวัยเรียนจะให้ความรู้ผ่านการสอนและการนำ อุปกรณ์หรือสื่อต่างๆ มาประกอบการสอน แต่การให้ความรู้เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะให้เด็กวัยเรียนเกิดความร่วมมือได้ จำเป็นต้องใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ<sup>9</sup> สามารถเปลี่ยนประสบการณ์จากนามธรรมมาเป็นรูปธรรมได้ เช่น การใช้ภาพพลิก การใช้หนังสือการ์ตูนมาเล่านิทานผ่านกระบวนการกลุ่ม แต่อุปกรณ์เหล่านี้เป็นสื่อมิติเดียวที่ไม่มีเสียง ไม่มีการเคลื่อนไหวของภาพ และการสอนลักษณะนี้จะขึ้นอยู่กับผู้สอน หากพูดไม่ชัดเจนหรือไม่มี การเน้นคำหรือเว้นจังหวะที่ถูกต้อง จะกระตุ้นความสนใจของเด็กน้อยลง เบื้องหน้าไม่สนใจฟังทำให้เด็กมีการเรียนรู้ที่ไม่ต่อเนื่อง ส่วนการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยสอนเรื่องการป้องกันโรคและการปฏิบัติตัวของเด็กวัยเรียน มีข้อจำกัดในการเข้าถึงการใช้งาน และใช้เวลามากในการเรียน ผู้สอนต้องมีความชำนาญในการใช้งานและต้องวางแผน เตรียมเนื้อหา การสอนให้พร้อมได้<sup>10</sup> ดังนั้นจึงควรใช้สื่อแอนิเมชันที่มีทั้งเสียงและภาพที่เป็นการ์ตูนเคลื่อนไหว สามารถบรรยายเนื้อหาเรื่องราวด้วยตัวเองจากการแสดงออกของ หน้าตา ท่าทาง เสียงและอารมณ์ของตัวการ์ตูน จะเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพมากกว่าคำพูดของตัวละครเป็นหลัก ประกอบกับฉากที่มีสีสันสดใสทำให้ดึงดูดความสนใจของเด็กวัยเรียน สื่อความหมายได้ดีและจดจำเรื่องราวได้ง่าย จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยจึงพัฒนานวัตกรรมสื่อในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้การ์ตูนที่หน้าตาน่าสนใจที่เด็กอาจชอบ จดจำง่าย มาเป็นตัวนำเรื่อง ทำให้สื่อเป็นที่ดึงดูดความสนใจ เกิดแรงจูงใจที่จะปฏิบัติตามแนวทางที่ ตัวการ์ตูนนำเสนอ อันจะนำไปสู่การมีความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองที่ถูกต้องของเด็กวัยเรียนในการป้องกันโรคโควิด 19 ที่มีประสิทธิภาพ

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้และพฤติกรรมการป้องกันโรคโควิด 19 ด้วยตัวเองของเด็กนักเรียนประถมศึกษา ในกลุ่มทดลองระยะก่อนและหลังการทดลอง
2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้และพฤติกรรมการป้องกันโรคโควิด 19 ด้วยตัวเองของเด็กนักเรียนประถมศึกษา ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะก่อนและหลังการทดลอง

## สมมติฐานการวิจัย

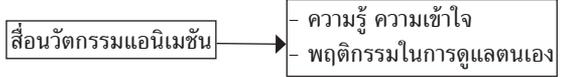
1. ภายหลังการทดลองกลุ่มทดลองจะมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้การป้องกันโรคโควิด 19 ด้วยตัวเองของเด็กนักเรียนประถมศึกษาสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. ภายหลังการทดลองกลุ่มทดลองจะมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการป้องกันโรคโควิด 19 ด้วยตัวเองของเด็กนักเรียนประถมศึกษาสูงกว่าก่อนการทดลอง

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แนวคิดการดูแลตนเองของโอเร็ม<sup>11</sup> ในระบบการพยาบาลสนับสนุนและให้ความรู้และทักษะ พัฒนาเด็กวัยเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถในความรู้ และพฤติกรรมการป้องกันโรคโควิด 19 ด้วยตัวเองของเด็กนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งโอเร็ม กล่าวว่า การดูแลตนเองเป็นกิจกรรมที่บุคคลคิดและกระทำด้วยความตั้งใจอย่าง มีเป้าหมายชัดเจน เพื่อดำรงไว้ซึ่งชีวิต สุขภาพและความ ผิดพลาดของตนเอง ในระยะแรก ของการดูแลตนเองจะเป็นระยะ ที่บุคคลจะพิจารณาตัดสินใจที่จะนำไปสู่การกระทำโดย คิดพิจารณาหาเหตุผลก่อนลงมือกระทำโดยอาศัยความรู้ เป็นพื้นฐานเพื่อคิดเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ในการตัดสินใจลงมือกระทำเมื่อเข้าสู่ระยะที่สอง เป็นระยะที่ บุคคลจะลงมือกระทำและนำไปสู่ผลของการกระทำนั้น จากการคิดพิจารณาหากเด็กประถมศึกษาขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโรคและวิธีการดูแลตนเอง<sup>11</sup> ก็ย่อมส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมการดูแลตนเองที่ไม่ถูกต้องตามความต้องการ การดูแลของตนเองทั้งหมด (Therapeutic self-care demand)

ทั้งการดูแลตนเองที่เป็นทั่วไป (Universal self-care requisites) การดูแลตนเองที่จำเป็นตามระยะพัฒนาการ (Development self-care requisites) และการดูแลตนเองที่จำเป็นเมื่อมีปัญหาทางด้านสุขภาพ (Health-deviation self-care requisites) ซึ่งมีผลให้ระบบพยาบาลเข้ามามีบทบาทเพื่อช่วยเหลือ ให้ผู้ป่วยเด็กนักเรียนประถมศึกษาที่มีความรู้ที่ถูกต้อง เพื่อเป็นพื้นฐานในการคิดพิจารณาตัดสินใจให้มีพฤติกรรมดูแลตนเองที่ดีและถูกต้องตามมารวมทั้งโอริเอมยังมองว่า แรงจูงใจเป็นหนึ่งในพลังความสามารถที่จะเชื่อมโยงการรับรู้และความรู้กับการเกิดพฤติกรรมของบุคคลที่เป็นไปในทางที่ดีขึ้น<sup>12</sup> และตามระยะพัฒนาการของเด็กวัยเรียนจะมีความสามารถทางด้านสติปัญญาและการรับรู้มากขึ้น มีความคิดเป็นรูปธรรม สามารถใช้เหตุผลได้ดีสามารถแก้ไขปัญหาได้ รู้จักลำดับขั้นตอนแต่ยังไม่เป็นนามธรรม จึงมีความเข้าใจในการเจ็บป่วยที่ไม่ซับซ้อนและดูแลการเจ็บป่วยแบบง่าย ๆ ได้ ดังนั้นเด็กวัยเรียนจึงสามารถดูแลสุขภาพของตนเองได้ หากได้รับความรู้และวิธีการปฏิบัติดูแลตนเองที่ถูกต้องจะส่งผลให้เด็กนักเรียนประถมศึกษาที่มีพฤติกรรมดูแลตนเองที่เหมาะสม แต่การสอนหรือให้ความรู้ในเด็กวัยเรียนที่มีความสนใจกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งใน ระยะเวลาสั้น ๆ เบื้อง่ายง่าย จำเป็นต้องเลือกการสร้างนวัตกรรมที่มีวิธีการ และสื่อที่ใช้ในการสอนสามารถกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ เพื่อส่งผลให้เด็กมีการปฏิบัติดูแลตนเองที่เหมาะสม<sup>6</sup> ดังนั้นพยาบาลจึงควรให้ความสำคัญและจัดการทางการพยาบาลโดยใช้นวัตกรรมส่งเสริมการให้ความรู้ในเด็กวัยเรียนที่จำเป็นมากโดยใช้สื่อต่าง ๆ มาเป็นสื่อในการเรียนรู้โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นตัวการ์ตูนเคลื่อนไหว สีสันสดใส ที่เล่าเรื่องราวผ่านการแสดงออกของสีหน้า ท่าทาง เสียง และอารมณ์อย่างชัดเจน ตัวการ์ตูนจะเล่าเรื่องผ่านภาพรวมกับการพูด ทำให้ดึงดูดความสนใจของเด็ก ทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่ายรวมทั้งตัวการ์ตูนจะสื่อความหมายได้ดีทำให้เด็กจดจำเรื่องราวได้ง่าย รวมทั้งยังสามารถจัดเก็บข้อมูลได้นานคงทน ถาวร ขนาดกะทัดรัด ประหยัดเวลา สะดวกในการใช้สามารถเปิดดูซ้ำ ๆ ได้บ่อยครั้งตามความต้องการโดย

เนื้อหาคงทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน ชวนติดตามก่อให้เกิดการเรียนรู้และจดจำได้เป็นอย่างดีทำให้เกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติดูแลตนเองอย่างต่อเนื่อง<sup>13</sup> ดังนั้นการนำสื่อแอนิเมชันมาใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงมีความเหมาะสมกับเด็กนักเรียนประถมศึกษาทำให้เกิดการเรียนรู้เรื่องดูแลตนเองในการสร้างภูมิคุ้มกันการป้องกันโรคโควิด 19 แล้วส่งผลต่อพฤติกรรมดูแลตนเองในด้านการดูแลตนเองทั่วไป การดูแลตนเองตามระยะพัฒนาการและการดูแลตนเอง ตามภาวะการเบี่ยงเบนสุขภาพที่ถูกต้องดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) แบบสองกลุ่มวัดก่อนและหลังการทดลอง (One groups pre-posttest design) ศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ซึ่งไม่เคยเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา การได้รับโปรแกรมสื่อแอนิเมชันต่อความรู้และพฤติกรรมดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 ของเด็กนักเรียนประถมศึกษา สามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยได้ และผู้ปกครองอนุญาต และนักเรียนยินดีเข้าร่วมในการทำวิจัย กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยอ้างอิงขนาดอิทธิพลจากผลการศึกษาเรื่อง ผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้หนังสือการ์ตูนต่อทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของพิชญากร ศรีปะโค(2556) คำนวณขนาดอิทธิพลตามสูตรของ เฮตจ์ และโอลกิน<sup>14</sup> ได้ขนาดอิทธิพลเท่ากับ .94 หมายถึงมีขนาดอิทธิพลขนาดใหญ่ เมื่อนำไปเทียบกับตาราง power สำหรับสถิติ Independent t-test, one-tailed test ของโคเฮน<sup>15</sup> พบว่าต้องใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวนอย่างน้อยกลุ่มละ 30 คน ทั้งนี้เพื่อป้องกันการสูญหายของกลุ่มตัวอย่าง จึงเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีกกลุ่มละ 20% (attrition rate) เป็นจำนวนกลุ่มละ 6 คน

โดยกำหนดเกณฑ์คุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ที่มีอายุอยู่ในช่วง 9-12 ปี เป็นโรงเรียนในสังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอสามชุก จังหวัดสุพรรณบุรี ที่มีจำนวนห้องเรียน 6 ห้อง แต่ละห้องมีนักเรียนจำนวน 30-42 คน ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการคัดเลือกนักเรียนมาห้องห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) ทำการสุ่มแบบไม่แทนที่โดยการจับสลาก เลือกห้องเรียน ให้ได้จำนวน 1 ห้องจากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 6 ห้อง หลังจากนั้นได้ทำการสุ่มโดยการนำเลขห้องที่ได้ 1 ห้อง มาจับสลากเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 1 ห้อง คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 มีนักเรียนจำนวน 36 คน

#### ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย ประชากร ตัวแปรที่ศึกษา เนื้อหา ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัย Quasi-experimental research ผู้วิจัยจัดรูปแบบการให้ความรู้และการปฏิบัติตัวในการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 ผ่านโปรแกรมสื่อแอนิเมชันในเด็กนักเรียนประถมศึกษา ให้กับกลุ่มทดลอง (Experimental group) ส่วนกลุ่มควบคุม (Control group) มีการให้ความรู้และการปฏิบัติตัวในการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 ผ่านโปรแกรมสื่อแอนิเมชันในเด็กนักเรียนประถมศึกษา เมื่อจนสิ้นสุดงานวิจัย ซึ่งมีรูปแบบการวิจัย เหมือนกับกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา โรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอสามชุก จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ยินยอมเข้าร่วมงานวิจัยนี้ โดยได้รับตั้งแต่ 4 กันยายน-9 ตุลาคม 2563 ที่ยินยอมเข้าร่วมงานวิจัยนี้ที่ไม่ได้รับความรู้และการปฏิบัติตัวในการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 ผ่านโปรแกรมสื่อแอนิเมชัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย  
1.1 ชุดนวัตกรรมสื่อแอนิเมชันในการให้ความรู้ ประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับความหมายของโรคโควิด 19 สาเหตุ อาการ การติดต่อและการแพร่กระจายเชื้อ และผลกระทบของการติดเชื้อและอาการโรคโควิด 19 และการปฏิบัติตัวในการป้องกันการติดเชื้อโรคโควิด 19 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 1 เรื่อง มีลักษณะเป็นลายเส้น ระบายสี มีบทสนทนาสั้น ๆ เป็นรูปแบบสามมิติ และเสียง คำบรรยายประกอบภาพ จัดเรียงลำดับภาพเนื้อหาให้สัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องต่อการเรียนการสอนในเด็ก

1.2 แผนการสอนการป้องกันการติดเชื้อโรคโควิด 19 เป็นเอกสารที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับผู้วิจัย เนื้อหาประกอบร่วมกับสื่อแอนิเมชันเพื่อผู้วิจัยใช้ในการสอนเด็กก่อนวัยเรียน มีลักษณะเป็นเอกสารคำบรรยาย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของเด็กนักเรียน ประกอบด้วยเพศ อายุ ประสบการณ์การเป็นโรคติดเชื้อที่ผ่านมาลักษณะเป็นคำถามปลายปิดและปลายเปิด

2.2 แบบวัดความรู้เรื่องการป้องกันการติดเชื้อโควิด 19 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามเนื้อหาในสื่อแอนิเมชัน จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ ลักษณะของแบบวัดความรู้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือกและผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา(Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้ค่า IOC 0.60-1.00 จากนั้นนำไปทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) โดยทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนที่มีลักษณะเดียวกับกลุ่มทดลอง จำนวนอย่างน้อย 30 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาความเที่ยงของแบบวัดความรู้เรื่องการป้องกันโรคโควิด 19 โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha Coefficient) ซึ่งกำหนดค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาที่ยอมรับได้คือ 0.8 ขึ้นไป<sup>16</sup> ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ .86 วิเคราะห์ความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .78

2.3 แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 ที่ผู้วิจัยดัดแปลงมาจากสุ尼ศา

เจริญศิริ<sup>17</sup> ประกอบด้วยข้อคำถามที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการดูแลตนเองภายใต้กรอบแนวคิดการดูแลตนเองของโอเรียม ทั้งหมด 20 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 4 ระดับคือไม่เคยปฏิบัติได้ 1 คะแนน ปฏิบัติบางครั้งได้ 2 คะแนน ปฏิบัติบ่อยครั้งได้ 3 คะแนน และปฏิบัติทุกครั้งได้ 4 คะแนน มีค่าคะแนนต่ำสุด เท่ากับ 20 คะแนน ค่าคะแนนสูงสุด เท่ากับ 80 คะแนน ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้ค่าความสอดคล้อง 0.80 จากนั้นนำไปทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) โดยทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนที่มีลักษณะเดียวกับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาความเที่ยงของแบบสัมภาษณ์พฤติกรรม โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha Coefficient) ซึ่งกำหนดค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาที่ยอมรับได้คือ 0.8 ขึ้นไป<sup>16</sup> ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ .84

การวิจัยครั้งนี้ผ่านการพิจารณาและได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการวิจัยในมนุษย์ของวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสุพรรณบุรี ได้รับเอกสาร EC-057/2563 รับรองวันที่ 2 กันยายน 2563-2 กันยายน 2564 สำหรับขั้นตอนการวิจัย ผู้วิจัยแนะนำตนเอง ชี้แจงวัตถุประสงค์ประโยชน์ที่ได้รับคือจะมีความรู้ในการป้องกันการติดเชื้อโรคโควิด 19 และตอบแบบสอบถามไม่เกิน 20 นาที ผู้วิจัยอธิบายให้ทราบถึงขั้นตอนการวิจัยและระยะเวลาการวิจัยให้ผู้เข้าร่วมวิจัยทุกคนทราบทุกรายพร้อมทั้งชี้แจงว่าสามารถปฏิเสธและถอนตัวจากการวิจัยโดยไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อผู้ร่วมวิจัยและข้อมูลที่ได้รับจะเก็บเป็นความลับ การนำเสนอการวิจัยจะนำเสนอในภาพรวมเท่านั้น ไม่ระบุชื่อหรือข้อมูลเป็นรายบุคคล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอนของการวิจัย โดย

1. ภายหลังการได้รับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์แล้ว ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงด้วยวิธี

การจับคู่ตามคุณสมบัติที่กำหนด คือ อายุเด็ก ประวัติการติดเชื้อโรคต่าง ๆ ของเด็ก ขออนุญาตโรงเรียน แล้วจับฉลากเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30-42 คน

3. ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครองเพื่อขออนุญาตผู้ปกครอง ชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของการเข้าร่วมโครงการวิจัย ให้ทราบถึงสิทธิในการเข้าร่วมหรือปฏิเสธการเข้าร่วมการวิจัยด้วยความสมัครใจ ข้อมูลที่ได้จะถูกเก็บเป็นความลับโดยนำไปใช้ประโยชน์ในการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลในภาพรวมเท่านั้น ไม่มีการระบุชื่อ ที่อยู่ และเมื่อต้องการออกจากการเข้าร่วมการวิจัยจะสามารถทำได้ทันทีรวมทั้งจะทำลายข้อมูลหลังสิ้นสุดการวิจัย

4. ภายหลังการชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของการเข้าร่วมโครงการวิจัยและลงนามยินยอมเข้าร่วมวิจัยแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มควบคุมได้ตอบแบบสัมภาษณ์เรื่องความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 ของเด็กนักเรียนประถมศึกษา ก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล และกลุ่มควบคุมจะได้รับการสอนตามปกติจากเจ้าหน้าที่ โดยสอนแบบบรรยายเรื่องความรู้และการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 และการปฏิบัติตัวประกอบแผนภาพไว้นิลและพบผู้วิจัยอีกครั้งในสัปดาห์ที่ 2 และสัปดาห์ที่ 4 เพื่อตอบแบบสัมภาษณ์เรื่องความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 หลังการทดลอง (Post-test)

5. ในกลุ่มทดลองภายหลังการชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดของการเข้าร่วมโครงการวิจัยและลงนามยินยอมเข้าร่วมวิจัยแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองได้ตอบแบบวัดความรู้และตอบแบบสัมภาษณ์เรื่องความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19 ของเด็กนักเรียนประถมศึกษา ก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยทำการให้ทำแบบทดสอบและแบบสัมภาษณ์เป็นรายบุคคลเช่นเดียวกัน

6. ผู้วิจัยให้ความรู้เรื่องโรคโควิด 19 และการปฏิบัติตัวที่ถูกต้องในการดูแลตนเองสำหรับเด็ก แก่กลุ่มทดลองด้วยสื่อนวัตกรรมแอนิเมชัน และผู้วิจัยให้ดูสื่อนวัตกรรมแอนิเมชันศึกษาต่อด้วยตนเองที่บ้าน

7. ติดตามผลของความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองของเด็กนักเรียนของกลุ่มทดลองภายหลังการสอนด้วยสื่อนวัตกรรมแอนิเมชันในสัปดาห์ที่ 2 และสัปดาห์ที่ 4 โดยให้กลุ่มทดลองได้ตอบแบบวัดความรู้และสัมพันธพฤติกรรมการดูแลตนเองของเด็กนักเรียนในการป้องกันการติดเชื้อโควิด 19 หลังการทดลอง (Post-test)

กลุ่มทดลอง

O1	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O2		O3
	1		2	3	4

ภาพที่ 2 การทดลองโปรแกรม

O1 หมายถึง การเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง

O2 หมายถึง การเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง 2 สัปดาห์

O3 หมายถึง การเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง 4 สัปดาห์

X<sub>1</sub> หมายถึง กิจกรรมให้ความรู้ เรื่อง “โรคโควิด 19”

X<sub>2</sub> หมายถึง กิจกรรมวิเคราะห์ “การปฏิบัติตัวในการดูแลตนเองในการป้องกันโรคโควิด 19”

ตารางที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตัวแปร	กลุ่มทดลอง ป.5 (36) จำนวน (ร้อยละ)
อายุ (ปี)	
8-9	1 (2.78)
10-11	31 (86.1)
12-13	4 (11.11)
การติดเชื้อโรค	
ระบบทางเดินหายใจ	36 (100)
ระบบทางเดินอาหาร	28 (77.78)
การอักเสบของทางเดินปัสสาวะ	2 (5.56)
ระบบผิวหนัง	32 (88.89)
ตา	8 (22.22)
อื่น ๆ	4 (11.11)

ตารางที่ 2 คะแนนความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระหว่างก่อนและหลังการทดลอง 2 สัปดาห์และ 4 สัปดาห์

ตัวแปร	กลุ่มตัวอย่าง	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง			
				2 สัปดาห์		4 สัปดาห์	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ความรู้	กลุ่มทดลอง	9.14	1.93	15.02	2.31	19.26	1.25
	กลุ่มควบคุม	8.56	3.12	8.63	2.72	13.42	2.68
พฤติกรรมการดูแลตนเอง	กลุ่มทดลอง	2.08	0.16	3.26	0.19	4.60	0.12
	กลุ่มควบคุม	1.92	0.14	2.08	0.17	2.34	0.18

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปด้วยการแจกแจงจำนวนร้อยละ ของข้อมูลส่วนบุคคล
2. วิเคราะห์ข้อมูลความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองของเด็กนักเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองของเด็กนักเรียน และความแปรปรวนซ้ำแบบทางเดียวระหว่างก่อนและหลังการทดลองด้วย One way ANOVA

### ผลการศึกษา

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มทดลอง มีอายุระหว่าง 10-11 ปี มากที่สุด ร้อยละ 86.1 รองลงมา มีอายุระหว่าง 12-13 ปี มีการติดเชื้อโรคระบบทางเดินหายใจมากที่สุด ร้อยละ 100 รองลงมา คือระบบผิวหนัง ร้อยละ 88.89 และการติดเชื้อระบบทางเดินปัสสาวะน้อยที่สุด ร้อยละ 5.56

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษาคะแนนเฉลี่ยของความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองของเด็กประถมศึกษาในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง 2 สัปดาห์และ 4 สัปดาห์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของความรู้ในกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง 2 สัปดาห์ และหลังการทดลอง 4 สัปดาห์ มีค่าเท่ากับ 9.14, 15.02 และ 19.26 ตามลำดับ ในขณะที่คะแนนเฉลี่ยของความรู้ในกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง หลังการทดลอง 2 สัปดาห์ และหลังการทดลอง 4 สัปดาห์ มีค่าเท่ากับ 8.56, 8.63 และ 13.42 ตามลำดับ และคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการดูแลตนเองของเด็กประถมศึกษาในกลุ่มทดลองก่อนการทดลอง หลังการทดลอง 2 สัปดาห์และหลังการทดลอง 4 สัปดาห์ มีค่าเท่ากับ 2.08, 3.26 และ 4.60 ตามลำดับ ในขณะที่คะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการดูแลตนเองในกลุ่มควบคุม มีค่าเท่ากับ 1.92, 2.08 และ 2.34 ตามลำดับ

### อภิปรายผล

ผลการศึกษาครั้งนี้พบว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองของกลุ่มทดลองภายหลังการทดลอง 2 และ 4 สัปดาห์ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการสอนด้วยนวัตกรรมสื่อแอนิเมชันสามารถทำให้กลุ่มทดลองมีความรู้เพิ่มขึ้นจากเดิม เนื่องจากนวัตกรรมสื่อแอนิเมชันเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวเนื้อหาเกี่ยวกับการป้องกันโรคโควิด 19 และการปฏิบัติตัวในการดูแลตนเองที่ซับซ้อนผ่านตัวการ์ตูนที่น่าสนใจให้เป็นเรื่องที่น่าสนใจ อีกทั้งตัวการ์ตูนยังมีสีสันสดใส แสดงออกด้วยสีหน้าท่าทางและอารมณ์มากกว่าคำพูด ทำให้เด็กเข้าใจเนื้อหา จดจำเรื่องราวได้ดี สอดคล้องกับพัฒนาการในการเรียนรู้ของเด็กวัยเรียน 9 - 12 ปี เด็กจึงตั้งใจฟังเรื่องราวที่ตัวการ์ตูนสื่อสารมีความสนุกสนานเพลิดเพลินชวนติดตาม รวมทั้งการศึกษาค้นคว้าวิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างได้กลับไปศึกษาต่อบ้านจาก Youtube ทำให้กลุ่มทดลองสามารถเปิดดูได้ตลอดเวลา ทำให้มีความรู้คงอยู่อย่างต่อเนื่องจึงทำให้คะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มทดลองสูงขึ้น ภายหลังการทดลองทั้งในระยะ 2 และ 4 สัปดาห์ สอดคล้องกับการศึกษาของ ดุษฎีศิริศักดิ์รัชกุล<sup>18</sup> ที่ศึกษาการพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อให้ความรู้แก่ผู้ป่วยเด็กที่ติดเชื้อเอชไอวี พบว่า กลุ่มตัวอย่างอายุ 8-12 ปี และ 13-15 ปี มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจหลังรับชมแอนิเมชันเพิ่มขึ้นจากก่อนให้ความรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $p < .001$  ทั้งสองกลุ่ม ซึ่งให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการให้ความรู้แก่ผู้ป่วยเด็กที่ติดเชื้อเอชไอวีได้และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประภาสิณี นิรมลพิศาล<sup>19</sup> ที่ศึกษาการพัฒนารายการวีดิทัศน์ด้วยเทคนิคการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่าหลังจากเรียนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคอมพิวเตอร์พื้นฐาน สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และมีการนำไปใช้ที่เพิ่มมากขึ้น

ในส่วนของพฤติกรรมการดูแลตนเองของกลุ่มทดลองพบว่า มีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นภายหลังการทดลองทั้ง

ระยะ 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์ แสดงให้เห็นว่าเด็กวัยเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น จากสื่อนวัตกรรมแอนิเมชัน และการดูแอนิเมชันเป็นต้นแบบที่ทำให้เด็กเกิดการรับรู้พฤติกรรมของตัวการ์ตูนนำมาเปรียบเทียบกับตนเอง ทำให้เกิดแรงจูงใจตั้งเป้าหมายในการดูแลสุขภาพของตนเอง มีความต้องการที่จะปฏิบัติตามเพื่อให้ตนเองมีความสุขที่ดีจึงทำให้เด็กวัยเรียนมีพฤติกรรมการดูแลตนเองที่ต้องทำตามมา ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของบุญญภัทร์ ภูมิภูมิ และพร้อมจิตร์ ห่อนบุญเทิม<sup>20</sup> ที่ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการดูแลตนเองอยู่ในระดับสูงทั้งภาพรวมและรายด้าน พฤติกรรมการดูแลตนเองในภาวะเบี่ยงเบนทางสุขภาพมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด และพฤติกรรมการดูแลตนเองโดยทั่วไปมีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด พฤติกรรมการดูแลตนเองรายข้อที่พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด คือการอ่านหนังสือ ฟังข่าวสารเกี่ยวกับการเจ็บป่วยของตนเอง ผลการวิจัยสะท้อนว่าพยาบาลควรให้ความรู้ผู้ป่วยเด็กวัยเรียนโรคเรื้อรังเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและสนับสนุนให้คงไว้ซึ่งพฤติกรรมการดูแลตนเองที่เหมาะสมต่อไปของพิชญกร ศรีปะโค<sup>21</sup> ที่ศึกษาการเปรียบเทียบผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตระหว่างสื่อหนังสือการ์ตูนและสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียน ผลการศึกษาพบว่าหลังการทดลองคะแนนทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มควบคุมกลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูน และกลุ่มดูภาพยนตร์แอนิเมชันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและกลุ่มทดลองที่ใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตสูงกว่ากลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันเหมาะสมในการนำมาสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของเด็กวัยเรียนได้เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนเฉลี่ยความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลอง 2 สัปดาห์และ 4 สัปดาห์ พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้นว่า ความรู้ที่ได้รับจากการดูแอนิเมชันทำให้เด็กเกิดการรับรู้ข้อเท็จจริงจากเรื่องราวเนื้อหาต่างๆ ที่ถ่ายทอดโดยตัวการ์ตูน

แอนิเมชันมีผลให้ เด็กเกิดแรงจูงใจในการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ถูกต้องตามการบอกเล่าของตัวการ์ตูน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการมีความรู้ที่ดีย่อมมีผลต่อพฤติกรรมที่ดีตามมาได้ และสอดคล้องกับการศึกษาของสุชาติดา ปราบมีชัย<sup>23</sup> ศึกษาผลของสื่อแอนิเมชันต่อความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองของเด็กวัยเรียนโรคธาลัสซีเมีย โดยเปรียบเทียบความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กวัยเรียนโรคธาลัสซีเมีย ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองสูงขึ้นระยะหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ ) และคะแนนเฉลี่ยความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ ) เมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ พบว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้และพฤติกรรมการดูแลตนเองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์และ 4 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ ) จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันเป็นการดูที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับโรคธาลัสซีเมีย และการปฏิบัติดูแลตนเองที่ถูกต้องเข้าใจง่ายและจดจำเนื้อหาได้ดีจนเกิดการรับรู้และมีแรงจูงใจที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการดูแลตนเองที่ต้องทำตามมาได้ และจากการศึกษานี้เป็นการประเมินผลการเรียนรู้แบบประเมินผลรวม (Summative Assessment) เป็นการประเมินนักเรียนเพื่อตรวจสอบนักเรียนในเรื่องการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่กำหนด โดยประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สุขศึกษา (ความรู้ ทักษะ และ การปฏิบัติ) โดยสามารถประเมินจากแบบวัดต่างๆ และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางสุขศึกษา เป็นกระบวนการตรวจสอบการเรียนรู้ของนักเรียน<sup>24</sup> เพื่อผลการประเมินและการศึกษาไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการของนักเรียนต่อไป

## ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมทางการพยาบาลในการให้ความรู้และสอนสุขศึกษาให้หลากหลายในกลุ่มเด็กวัยเรียนโรคเรื้อรังอื่น ๆ

## เอกสารอ้างอิง

1. Department of Disease Control. Corona Virus Disease (COVID-19) [internet]. 2020 [cited 2020 August 14]. Available from: <https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/index.php> (in Thai)
2. Worldometer. COVID-19 CORONAVIRUS Available from: <https://www.worldometers.info/coronavirus/>
3. Manmana S, Iamsirithaworn S, Uttayamakul S. Coronavirus Disease-19 (COVID-19). Journal of Bamrasnaradura Infectious Diseases Institute [internet]. 2020 [cited 2020 Aug 14]; 14(2): 124-133. Available from: <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/bamrasjournal/article/view/240349> (in Thai)
4. Ministry of Education. The Ministry of Education is ready to prepare for the opening of the semester. Under COVID-19. [internet]. 2020 [cited 2020 Aug 14]. Available from: <https://shorturl.asia/GnJ8W> (in Thai)
5. Saengthong W, Hownarn C, Phantong W. Effects of Supporting System and Formal Education on Knowledge and Self-care Behavior of School-aged Children with Thalassemia. Journal of Nursing and Public Health [internet]. 2020 [cited 2020 Aug 14]; 7(2): 39-50. Available from: <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/scnet/article/view/226676> (in Thai)
6. Janturos P. Development of computer multimedia lessons on the internet in the subject of life and family on family planning. [internet]. 2009 [cited 2020 Aug 14]. Available from: <https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/296769> (in Thai)
7. Wattanaburanon A, Piyaaramwong P. Health Education Learning Management in Schools Amidst the COVID-19 Pandemic: Concepts and Guidelines. Journal of Bamrasnaradura Infectious Diseases Institute [Internet]. 2020 [cited 2024 Feb. 15]; 14(3): 192-202. Available from: <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/bamrasjournal/article/view/242814> (in Thai)
8. Ngokwong C, Tangvoraphonkchai J. The effect of learning program through a group process and cartoon storybook on self care behavior in school age children with thalassemia. Journal of Nursing Science and Health 2012; 7(1): 39-46. (in Thai)
9. Charensiri S. 3D Animation Cartoon Promoting Behavioral Diligence for preschool children, Ant and Grasshopper [internet]. 2020 [cited 2020 Aug 14]. Available from: <http://dspace.bru.ac.th/xmlui/handle/123456789/5467> (in Thai)
10. Srichantaranit A, Songthip S, Sanasuttipun W. The effects of supportive-educative nursing system program on knowledge and behaviors of mothers of children with acyanotic congenital heart disease aged 0-2 years. Thai Journal of Cardio-Thoracic Nursing [internet]. 2020 [cited 2020 Aug 14]; 26(2): 192-202. Available from: <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/journalthaicvtnurse/article/view/49492> (in Thai)
11. Orem, D.E. Self-Care Practice of Patients with Mechanical Heart Valve Prosthesis Accompanied in Nursing Consultation. [internet]. 1995 [cited 2020 Aug 14]. Available from: [https://www.scirp.org/\(S\(vtj3fa45qm1ean45vvffcz55\)\)/reference/ReferencesPapers](https://www.scirp.org/(S(vtj3fa45qm1ean45vvffcz55))/reference/ReferencesPapers). (in Thai)
12. Mapoloon P, Rutchangul P, Muensa W. Impact

- of a self-Care development programme for school-age thalassemic children and their caregivers' ability on the children's self-care behaviour. Thai Journal of Nursing Council 2016; 31(2): 52-68. (in Thai)
13. Konthongtom K, Nookong A, Sangperm P. Effects of weight control program on eating and physical activity behaviors among school-aged children with overweight. Journal of Nursing Science Chulalongkorn University 2018; 30(2), 28-40. (in Thai)
14. Cohen, J. Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences. 2nd ed. [internet]. 1988 [cited 2020 Aug 14]. Available from: <http://www.utstat.toronto.edu/~brunner/oldclass/378f16/readings/CohenPower.pdf>
15. Polit, D. and Hungler, B. Nursing Research: Principle and Method. 6<sup>th</sup> ed. [internet]. 1999 [cited 2020 Aug 14]. 416-417. Available from: <https://www.goodreads.com/book/show/2827459-%20nursing-research>
16. Sirisakratchakool D. Development of animation media to educate young patients infected with HIV at Sakon Nakhon Hospital and Kalasin Hospital. Isan Journal of Pharmaceutical Sciences 2014; 9(1): 37. (in Thai)
17. Niramompisarn P, Rampai N. Development of Video Program with Cartoon Animation Technique on Using of Basic Computer for Prathomsuksa 4 Students. Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn 2558; 10(1): 46-55. (in Thai)
18. Boonyaphat P, Horbunhem P. Self-care behaviors of school-age children with heart disease. Journal of Science and Technology Mahasarakham University 2018; Special issue: 14-18. (in Thai)
19. Sripakho P, Phupaiboon R, Kongsaktrakul C. The Effects of The Life Skills Development Program Using Cartoon Books Media on Life Skills Among Grade Five Students. J Royal Thai Army Nurses [Internet]. 2013 [cited 2024 Feb. 19]; 14(1): 71-84. Available from: <https://he01.tcithaijo.org/index.php/JRTAN/article/view/8726> (in Thai)
20. Prabmeechai S, Ruengworaboon R, Somkumlung S. Application of Concepts in Managing Pre-School Children's Fear of Receiving Intravenous Infusion. Nakhon Phanom University Journal 2016; 6(1): 196-202. (in Thai)
21. Prabmeechai S, Rueangworaboon S. The Effect of Animation Media on Knowledge and Self-Care Behavior of School-Age Children with Thalassemia. Nursing Journal of the Ministry of Public Health 2016; 27(2): 96-109. (in Thai)
22. Saengthong W, Hownarn C, Phantong W. Effects of Supporting System and Formal Education on Knowledge and Self-care Behavior of School-aged Children with Thalassemia. The Southern College Network Journal of Nursing and Public Health 2020; 7(2): 39-50. (in Thai)
23. Srichantaranit A. The role of nurses in caring for children with cyanotic heart disease who have syncope. Lack of oxygen. The Journal of Thailand Nursing and Midwifery Council, 28(4), 95-106. Available from: <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/TJONC/article/view/17008> (in Thai)
24. Srichantaranit A. Comparing the Effects of Teaching with VCD and Teaching with Flip Chart on Knowledge and Anxiety of Mothers in Caring for Children Undergoing Cardiac Catheterization. Thai journal of nursing 2016; 32(2): 41-51. Available from: <https://repository.li.mahidol.ac.th/entities/publication/7991250a-b386-483f-a370-6f151c8d9776> (in Thai)