

ผลของการใช้การ์ตูนสั้นที่มีต่อพฤติกรรม
การรักษาฟันของนักเรียนระดับปฐมวัย

**Effects of Short Cartoon Movie
on Kindergarten Students Behavior of Teeth Care**

นุชณา ณ พายัพ

Nutsana Na Phayap

Abstract

This research used a cartoon short movie which is produced by Adobe Flash CS6. The purposes of this research are to : develop a cartoon short movie, compare the behavior of the preschool students who watch and do not watch the cartoon short movie, and to compare the behavior of teeth care of preschool students before and after students watching the cartoon.

This study is an experimental research. The participants are 3-4 years old preschool students at Students' Child Development Center 2 at Ban Pru, Hatyai, Songkhla. The experimental group consists of 50 students whereas the control group consists of 48 students. The research instruments employed in this research are; a behavior evaluation consisting of 10 questions and a cartoon short movie which students watched 3-4 minutes every day for 10 days.

The result reveals that the preschool students in the experiment group are eager in preparation of their equipment and they can brush their teeth correctly. Regarding the observation, their teeth are cleaner than those of the students in the control group.

บทคัดย่อ

การวิจัยใช้การ์ตูนสั้นที่ผลิตขึ้นจากโปรแกรม Adobe Flash CS6 ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากาตูนรักษาฟันสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นการเปรียบเทียบพฤติกรรมกาตูนรักษาฟันของนักเรียนห้องที่มีการดูการ์ตูนแอนิเมชันและห้องที่ไม่ได้ดู เพื่อนำมาเปรียบเทียบพฤติกรรมกาตูนรักษาฟันของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้การ์ตูน ซึ่งกลุ่มทดลองคือ นักเรียนศูนย์พัฒนาเด็กเล็กศูนย์ที่ 2 ตำบลบ้านพรุ อำเภอบางคนที จังหวัดสงขลา ระดับปฐมวัย ช่วงอายุระหว่าง 3-4 ขวบ โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้ดูการ์ตูนสั้นที่ผลิตขึ้นก่อนการแปรงฟันจำนวน 50 คน และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ดูการ์ตูนสั้นจำนวน 48 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียนซึ่งครูประจำชั้นและผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตและให้คะแนนจำนวน 10 ข้อ การ์ตูนสั้นเรื่องกาตูนรักษาฟันซึ่งมีเนื้อหาการ์ตูนเกี่ยวกับพฤติกรรมกาตูนรักษาฟันของเด็ก ประกอบไปด้วยวิธีการแปรงฟัน จำนวน 1 เรื่อง โดยนักเรียนใช้เวลาในการดูการ์ตูนครั้งละประมาณ 3-4 นาทีต่อวัน เป็นเวลา 10 วัน

ผลการศึกษาพบว่านักเรียนห้องที่ได้รับชมการ์ตูนสั้นก่อนการแปร่งฟันมีพัฒนาการเพิ่มมากขึ้น เช่นด้านการจัดเตรียมอุปกรณ์ ด้านความตั้งใจ รวมทั้งสามารถแปร่งฟันได้ถูกวิธีและฟันมีความสะอาดมากยิ่งขึ้นกว่าห้องที่ไม่ได้รับชมการ์ตูนก่อนการแปร่งฟัน

บทนำ

ในปัจจุบันมีการสร้างสรรค์ผลงานด้านการตูนเพื่อนำมาประกอบเนื้อหาการเรียนการสอน หรือสายงานอื่นๆ เช่น การสร้างการ์ตูนเพื่อความบันเทิง ซึ่งการสร้างสรรค์การ์ตูนสามารถทำได้ในหลายหลายรูปแบบ เช่น การสร้างโดยการวาดในหนังสือการ์ตูน การสร้างการ์ตูนที่ตัวละครสามารถเคลื่อนไหวได้หรือ Animation ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ผลิตเครื่องมือเพื่อใช้ในการทดสอบนักเรียน โดยการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้น ได้ถูกกำหนดเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพฟันของนักเรียน มีเนื้อหาที่น่าสนใจและน่าติดตามสำหรับเด็กปฐมวัย และทุกขั้นตอนจะต้องมีผู้เชี่ยวชาญดูแลอย่างใกล้ชิด ให้คำแนะนำ เพื่อให้ผลงานออกมามีประสิทธิภาพมากที่สุด

ปัญหาที่เกิดจากการไม่ดูแลสุขภาพฟันสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกเพศ ทุกวัยเห็นได้จากการที่มีผู้คนจำนวนมากที่ต้องเข้ารับการรักษาอาการฟันผุ เหงือกอักเสบ ฟันเป็นรู ซึ่งระดับของการรักษาจะแตกต่างกันออกไป เช่น การกรอส่วนที่ผุออกไป การถอนฟัน การรักษารากฟัน ดังนั้นเด็กในวัยปฐมวัยที่เป็นวัยในการจดจำและเรียนรู้สิ่งใหม่ จึงควรได้รับความรู้ในการป้องกันไว้ตั้งแต่ในวัยเด็ก เพื่อเป็นการปลูกฝังให้เกิดความเอาใจใส่ดูแลฟันต่อไป

งานวิจัยด้านการออกแบบการ์ตูนสั้นเรื่องการรักการแปร่งฟันด้วยสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นงานวิจัยที่สามารถทำให้ผู้รับสื่อซึ่งเป็นเด็กนั้นได้รับความรู้ทั้งในด้านการดูแลสุขภาพฟันที่ถูกวิธี และผลเสียจากการไม่แปร่งฟัน โดยการนำสื่อแอนิเมชันไปเผยแพร่ในโรงเรียน งานวิจัยนี้ศึกษากรณีเด็กนักเรียนระดับปฐมวัย เลือกอายุระหว่าง 3-4 ปี โดยจะมีเทคนิคพิเศษของแอนิเมชัน 2 มิติ มีตัวละครที่เป็นการ์ตูนดูเข้าใจง่าย มีเนื้อเรื่องที่ชวนติดตาม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันรักการแปร่งฟันสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการแปร่งฟันของนักเรียนห้องที่มีการดูและห้องที่ไม่ได้ดูการ์ตูนสั้น
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการรักการแปร่งฟันของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้การ์ตูน

สมมุติฐานของการวิจัย

1. พฤติกรรมเกี่ยวกับการดูแลฟันของนักเรียนหลังจากการทดลอง ห้องทดลองจะดีกว่าห้องควบคุม
2. พฤติกรรมดูแลฟันของนักเรียนห้องทดลองจะดีขึ้นหลังจากการทดลอง

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำการศึกษาการใช้การ์ตูนสั้น 2D Animation เพื่อสังเกตพฤติกรรมการรักการแปร่งฟันของนักเรียนระดับปฐมวัยในเขตอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา โดยการเปรียบเทียบพฤติกรรมของนักเรียนในการดูแลสุขภาพฟันก่อนและหลังการชมการ์ตูน และพฤติกรรมดูแลฟันของกลุ่มนักเรียนที่ชมและที่ไม่ได้ชมการ์ตูน

1. ประชากร ประชากรที่ศกษาคห นกเรียนระดับปฐมวช ในเขตเทศบาลตำบลบ้านพรุ อำเภหาคหใหญ่ จ้งหวัดสงขลา จ้งนวน 98 คน
2. ตัวแปร ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) คหภาพยนตร์สั้น 2D Animation รื่องการรกกการแปรงพ่นตัวแปรตาม (Dependent Variables) คหพฤติกรรมของนกเรียนที่ได้มีการชมการ์ตูนสั้น

วชดำเนนการวช

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวชครั้งนี้คห นกเรียนชายหญิงระดับปฐมวชช่วงอายุ 3-4 ปี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กศูนย์ที่ 2 เทศบาลตำบลบ้านพรุ อำเภหาคหใหญ่ จ้งหวัดสงขลา จ้งนวน 50 คน ได้มาจากการจบบลาคเลอกนกเรียน 2 ห้องห้องละ 25 คน จากนกเรียนจ้งนวนทั้งหมด 4 ห้อง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนกเรียนชายและหญิงระดับปฐมวชอายุ 3-4 ปี จ้งนวน 50 คน ได้มาโดยที่ผู้วชจบบลาคเลอกห้องเรียนจ้งนวน 2 ห้องจากจ้งนวน 4 ห้อง ผู้วชขอให้ครูประจำชั้นสังเกตพฤติกรรมของนกเรียนโดยใช้แบบประเมินที่ผู้วชสร้างข้้น ผู้วชคัดเลอกนกเรียนกลุ่มตัวอย่างจากการสอบถามครูประจำชั้นรื่องพฤติกรรมการแปรงพ่นของนกเรียนที่ผ่านมา และสุ่มเพื่อให้ได้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ได้กลุ่มนกเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลองจ้งนวน 50 คน และกลุ่มควบคุมจ้งนวน 48 คน

รูปแบบการวช

การวชครั้งนี้เป็นการวชเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยรูปแบบการทดลองมีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (Randomized control group Pretest-Posttest Design) มีการสอบถามครูประจำชั้นและดูจากรายงานการแปรงพ่นถึงพฤติกรรมการแปรงพ่นก่อนและหลังการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในงานวช

1. แบบประเมินพฤติกรรมของนกเรียนซึ่งครูประจำชั้นและผู้วชเป็นผู้สังเกตและให้คะแนนจ้งนวน 10 ข้อ
2. การ์ตูนสั้น จ้งนวน 1 รื่อง รื่องการรกกการแปรงพ่นซึ่งมีเนื้อหาคาร์ตูนเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบของการไม่แปรงพ่น รวมทั้งวชการแปรงพ่นที่ถูกต้อง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วชจบบลาคเลอกห้องเรียนจ้งนวน 2 ห้องเรียนเพื่อใช้เป็นกลุ่มทดลอง ได้ชั้นปฐมวชอายุ 3 ปี 1 ห้อง และชั้นอายุ 4 ปี จ้งนวน 1 ห้อง มีนกเรียนหญิงจ้งนวน 28 คน และมีนกเรียนชายจ้งนวน 22 คน รวมทั้งสั้น 50 คน และได้กลุ่มควบคุมเป็นชั้นปฐมวชอายุ 3 ปี จ้งนวน 1 ห้อง และอายุ 4 ปี จ้งนวน 1 ห้อง แบ่งเป็นนกเรียนหญิง 27 คน นกเรียนและชาย 21 คน รวมทั้งสั้นจ้งนวน 48 คน
2. ผู้วชขอให้ครูประจำชั้นทำแบบสังเกตพฤติกรรมของนกเรียนโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมที่ผู้วชได้สร้างข้้น
3. นกเรียนกลุ่มทดลองได้รับการแปรงพ่นพฤติกรรมด้านการดูแลรกกษาพ่นโดยการใช้การ์ตูนสั้น โดยมีการเปิดการ์ตูนสั้นให้นกเรียนกลุ่มทดลองได้ดูก่อนการแปรงพ่นในตอนเที่ยงหลังรับประทานอาหารเป็นเวลา 2 สัปดาห์

รวม 10 ครั้งในวันเปิดเรียน โดยจะมีครูประจำชั้นคอยควบคุมดูแลการรับชมการ์ตูน และสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนในชั้นเรียนและบันทึกลงในแบบประเมิน

4. ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูประจำชั้นในด้านพฤติกรรมการร้การแปร่งพ้ก่อนและหลังการรับชมการ์ตูนสั้นในภาพรวมเพื่อนำมาวิเคราะห์หาผลของการใช้การ์ตูนสั้น

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยได้ใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้การคำนวณจากสูตรต่อไปนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในแต่ละครั้ง

N แทน จำนวนครั้งทั้งหมดของการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เพื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบประเมินพฤติกรรมการดูแลพ้ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังจากการทดลอง เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

2. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนจากแบบประเมินพฤติกรรมการแปร่งพ้ของนักเรียนระหว่างคะแนนหลังการทดลอง (Posttest) กับคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest) ของกลุ่มทดลอง เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนน การจัดเตรียมอุปกรณ์ การให้ความร่วมมือ ความตั้งใจ ความถูกต้องในการแปร่งพ้ และความสะอาดของพ้ ของกลุ่มควบคุมซึ่งไม่ได้ดูการ์ตูนคือ 11.28 หรือ 56.4 % หลังการแปร่งพ้ของกลุ่มทดลองคือ 16.56 หรือ 82.8 % ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าการพฤติกรรมของนักเรียนระดับปฐมวัยโดยวิธีการทดลองให้นักเรียนห้องที่ได้ดูการ์ตูนมีคะแนนสูงกว่าห้องที่ไม่ได้การ์ตูนดั่งนั้นสมมติฐานข้อที่ 1 เป็นจริง

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนน การจัดเตรียมอุปกรณ์ การให้ความร่วมมือ ความตั้งใจ ความถูกต้องในการแปร่งพ้ และความสะอาดของพ้ ก่อนการทดลองคือ 11.58 หรือ 57.9 % หลังการทดลองคือ 16.56 หรือ 82.8 % ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า การพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยวิธีทดลองให้นักเรียนดูการ์ตูน ทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการแปร่งพ้ที่สูงกว่าก่อนการทดลอง ดั่งนั้นสมมติฐานข้อที่ 2 เป็นจริง

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ควรศึกษาพื้นฐานหรือทักษะความรู้ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้ในการทดลอง ทั้งนี้การวิจัยในครั้งนี้กลุ่มทดลองได้เรียนรู้ทักษะด้านการแปร่งพ้จากกลุ่มอาสาสมัครมาก่อน ความกระตือรือร้นและความสนใจจึงอาจจะแตกต่างกันหากกลุ่มทดลองไม่เคยได้รับความรู้ในทักษะด้านนี้มาก่อน

2. ควรมีการศึกษาถึงครอบครัวหรือการเลี้ยงดูที่แตกต่างกันของเด็กแต่ละคน ซึ่งอาจจะมีผลต่อพฤติกรรม การแปร่งฟันของเด็กที่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการใช้การ์ตูนที่หลากหลาย หรือหลายๆเรื่องมากขึ้น เพื่อให้เด็กมีความกระตือรือร้น เพราะ การ์ตูนเพียงเรื่องเดียวเมื่อดูหลายครั้งอาจจะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่มีความสนใจเหมือนการรับชมในครั้ง แรก

เอกสารอ้างอิง

- จรียา เสถบุตร. 2522. การวัดผลและการประเมินผลทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- นิตย์ บูหามงคล และคณะ. 2541 การส่งเสริมพฤติกรรมจริยธรรมของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ของโรงเรียนในภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- เบญจมาศ สุชาติวุฒิ. 2535. ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาที่มีต่อมโนทัศน์ทางจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ชม ภูมิภาค. (2523). เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา. บทความวิทยุกระจายเสียงการศึกษาเพื่อคุณธรรม. กรุงเทพมหานคร: สมาคมการศึกษาแห่งประเทศไทย
- วีระ พุฒกลาง. 2541. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนจากการ์ตูนสีกับการ์ตูนขาวดำ. ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- นิพนธ์ สุขปรีดี. 2528. โสตทัศนศึกษา. กรุงเทพมหานคร: แพร่วิทยา