



สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมทันตสุขศึกษาต่อพฤติกรรมทันตสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินงานด้านทันตสาธารณสุขที่มีประสิทธิผลต่อการพัฒนาพฤติกรรมทันตสุขภาพของเด็กในกลุ่มอายุ 5-7 ปี โดยการจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาฟันอย่างง่าย ๆ ตามความเหมาะสมกับพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจของเด็ก มีการจัดการสอนหลายรูปแบบให้กับเด็กกลุ่มทดลอง ได้แก่ การเล่นเกม การเล่านิทาน การสาธิต การฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ คือ การแปรงฟันหลังอาหารกลางวันที่โรงเรียน ตลอดจนให้เด็กมีความรู้ มีการพัฒนาทัศนคติ และการปฏิบัติทางทันตสุขภาพที่ดีขึ้น เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนการสอนตามแผนแล้ว ส่วนในกลุ่มควบคุมไม่ได้จัดกิจกรรมแต่อย่างใดได้รับการสอนตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการเท่านั้น

การเก็บรวบรวมข้อมูลกระทำดังนี้คือ ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์ ตรวจสอบภาวะทันตสุขภาพในช่องปากของเด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พร้อมทั้งให้เด็กทำแบบทดสอบความรู้ตอบแบบสอบถามทัศนคติทางทันตสุขภาพ และผู้วิจัยสังเกตการแปรงฟันของเด็ก 2 กลุ่ม จากนั้นจัดโปรแกรมทันตสุขศึกษาให้กับกลุ่มทดลอง เป็นเวลา 20 วัน ตั้งแต่วันที่ 3 มกราคม 2538 ถึงวันที่ 30 มกราคม 2538 หลังจบโปรแกรมทันตสุขศึกษาแล้ว 1 สัปดาห์ ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้เครื่องมือชุดเดียวกับก่อนการทดลอง นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความรู้ ทัศนคติ การปฏิบัติทางทันตสุขภาพ แผ่นคราบหมักของเศษอาหารของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่า "ที" (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ความรู้ด้านทัศนสุขภาพ พบว่า

1.1 ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านทัศนสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลอง อยู่ในระดับพอใช้ กลุ่มควบคุมอยู่ในระดับพอใช้เช่นเดียวกัน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน

1.2 หลังการทดลอง คะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านทัศนสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลอง อยู่ในระดับดี กลุ่มควบคุมอยู่ในระดับพอใช้เหมือนเดิม เมื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้มากกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านทัศนสุขภาพ หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มควบคุม คะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านทัศนสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลอง ไม่แตกต่างกัน

2. ทักษะด้านทัศนสุขภาพ พบว่า

2.1 ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยทักษะด้านทัศนสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลอง อยู่ในระดับดี กลุ่มควบคุมอยู่ในระดับดีเช่นเดียวกัน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน

2.2 หลังการทดลอง คะแนนเฉลี่ยทักษะด้านทัศนสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมอยู่ในระดับดี เมื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน

2.3 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ยทักษะด้านทัศนสุขภาพ หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มควบคุม คะแนนเฉลี่ยทักษะด้านทัศนสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลอง ไม่แตกต่างกัน

3. การปฏิบัติด้านทัศนสุขภาพ พบว่า

3.1 ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติด้านทัศนสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอยู่ในระดับดีเหมือนกัน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนการปฏิบัติระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ไม่แตกต่างกัน

3.2 หลังการทดลอง คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติด้านทัศนสุขภาพของนักเรียนกลุ่มทดลองอยู่ในระดับดีมาก กลุ่มควบคุมอยู่ในระดับดี เมื่อเปรียบเทียบคะแนนการปฏิบัติระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนการปฏิบัติมากกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติด้านทัศนสุขภาพ หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.4 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มควบคุม คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติด้านทัศนสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลอง ไม่แตกต่างกัน

4. แผ่นคราบน้ำมันของเศษอาหาร พบว่า

4.1 ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยแผ่นคราบน้ำมันของเศษอาหารของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน

4.2 หลังการทดลอง คะแนนเฉลี่ยแผ่นคราบน้ำมันของเศษอาหารของนักเรียนกลุ่มทดลองน้อยกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

4.3 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มทดลอง คะแนนเฉลี่ยแผ่นคราบน้ำมันของเศษอาหารหลังการทดลองน้อยกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

4.4 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มควบคุม คะแนนเฉลี่ยแผ่นคราบน้ำมันของเศษอาหารก่อนและหลังการทดลอง ไม่แตกต่างกันที่ระดับ .001 แต่แตกต่างกันที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการวิจัย ผลของโปรแกรมทัศนศึกษาต่อพฤติกรรมทัศนสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความรู้ด้านทัศนสุขภาพ เมื่อเปรียบเทียบภายในกลุ่มทดลอง พบว่า มีความรู้ทางทัศนสุขภาพหลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในข้อที่กล่าวไว้ว่า "พินมีประโยชน์เพียงอย่างเดียว คือช่วยบดเคี้ยวอาหาร" "การแปรงฟันไม่ว่าวิธีใดก็ช่วยป้องกันฟันผุได้เหมือนกันหมด" "ทอฟฟี่ลูกอมมีรสหวานจัด ทำให้ฟันผุได้" "อาการปวดฟันแสดงว่ามีฟันผุในช่องปาก" "อาหารที่เหนียวติดฟัน ช่วยทำให้ฟันแข็งแรง" "ยาสีฟันผสมฟลูออไรด์ช่วยป้องกันฟันผุได้" "นักเรียนฟันผุเพราะแปรงฟันไม่ถูกวิธี" "ฟันผุเพราะดื่มนม รับประทานผัก ผลไม้" "คนฟันผุเพราะกินอาหารแล้วไม่แปรงฟัน" เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า กลุ่มทดลองมีความรู้ทางทัศนสุขภาพมากกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่เป็นเช่นนี้ อาจเนื่องมาจากกลุ่มทดลองได้รับการสอนโดยใช้โปรแกรมทัศนศึกษา ซึ่งประกอบด้วย เกม นิทาน ที่เป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมกับวัย ประสบการณ์ ภูมิภาวะ และระดับสติปัญญาของนักเรียน เพราะความต้องการพื้นฐานของเด็กวัย 6-9 ปีนั้น ชอบความสนุกสนานตื่นเต้น เด็กจะไม่อยู่สุข ต้องการที่จะแสดงออก จึงทำให้ชอบกระโดด ปีนป่าย ตะโกน ขว้างปา ฉะนั้น เกมแข่งขันจะช่วยสนองความต้องการด้านนี้ได้มาก และถ้าครูสามารถจัดเกมเล่นสนุก ๆ ที่เป็นประโยชน์ในด้านอารมณ์ ในการเล่นเป็นกลุ่ม ได้เคลื่อนไหวร่างกายไปด้วย จะเป็นการส่งเสริมความต้องการ และการเรียนรู้ของเด็กได้ ดังที่ วิวิธ ศรีสุภลักษณ์การ (2527) ได้กล่าวถึงการทำให้เด็กสนใจต่อการเรียนว่า ถ้าครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมสร้างความสนุกสนานแล้วจะทำให้เด็กเรียนมีความสนใจในวิชาที่เรียนมากยิ่งขึ้น ชรรถชาติของเด็คนั้นชอบเล่นมากกว่าเรียน ครูจึงควรใช้ประโยชน์จากข้อเท็จจริงนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของการเล่น และกิจกรรมที่ทำให้เด็กเรียนสนุกสนานต่อบทเรียน ก็คือ การสอนโดยใช้เกม ส่วนแกรมบี คาร์ และฟิทซ์ (Grambs , Carr and Fitch , 1970) กล่าวไว้ว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่งซึ่งครูส่วนใหญ่ยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นเกมสามารถจูงใจนักเรียนได้ ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุ

เป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียน ให้เกิดการแข่งกันอย่างมีกฎเกณฑ์ มีวัตถุประสงค์เฉพาะ นอกจากนี้ รีส์ (Reese , 1977) ยังกล่าวสอดคล้องกันว่า เกมถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายจะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และเจตคติตามต้องการ จากการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนของ ชบา คำชื่น (2532) พบว่า การใช้เกมในการสอนซ่อมเสริมทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น นอกจากนี้ สำนักงานการประถมศึกษา เขตการศึกษา 3 (2529) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มนักเรียน ที่ได้รับการสอนซ่อมเสริมด้วยเกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนซ่อมเสริมด้วยวิธีปกติ นอกจากเกมแล้ว นิทานยังเป็นสื่อการสอนอีกประเภทหนึ่งที่เด็ก ๆ ชอบ เพราะการเล่านิทานเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ให้กับเด็ก และเป็นที่ยอมรับว่าเด็กมีความสุขในการได้ฟังนิทาน เด็กจะได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้นอย่างสนใจและสนุกสนาน ช่วยให้การเรียนการสอนง่ายขึ้น การที่ครูสอดแทรกเรื่องที่จะสอนลงในนิทาน สามารถปลูกฝังสิ่งที่ดีให้กับเด็กได้ ทำให้เด็กเกิดความคิดริเริ่ม และเกิดการเลียนแบบที่ดีเพราะเด็กมีความต้องการเป็นตัวละครในนิทานที่เด็ก ๆ ชอบอยู่แล้ว ดังที่ดิกสันและคณะ (Dixon and others, 1977) ได้ศึกษาพบว่า ถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในนิทานจะพัฒนาจิตลักษณะต่าง ๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่าเมื่อเด็กได้ฟังนิทานแล้วเด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตัวชอบ หรือตัวละครที่ได้รับความสำเร็จจากพฤติกรรมนั้น ๆ

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น พอสรุปได้ว่าโปรแกรมทัศนศึกษาที่ประกอบด้วยเกม นิทาน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นั่นคือ เด็กมีความรู้ทางทัศนศึกษาสูงขึ้นก่อนการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุม

2. **ทัศนคติด้านทัศนศึกษา** เมื่อเปรียบเทียบภายในกลุ่มทดลอง พบว่า มีทัศนคติหลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในข้อที่กล่าวว่า "นักเรียนจะไปหาหมอฟัน เฉพาะเวลาปวดฟันเท่านั้น" "ถ้าไปหาหมอฟันแล้ว ต้องถอนฟันเท่านั้น" "การถอนฟันดีกว่าการอุดฟัน" "นักเรียนมักลิ้นปากเพราะไม่แปรงฟัน" การที่กลุ่มทดลองมีทัศนคติเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น อาจเป็นผลเนื่องมาจากการที่เด็กมีความรู้เพิ่มขึ้น ทำให้ทัศนคติเพิ่มขึ้นเป็นไปตามทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมที่อธิบายว่า การเปลี่ยนแปลงทัศนคติขึ้นอยู่กับความรู้ คือ ถ้ามีความรู้ความเข้าใจดี ทัศนคติก็จะมีการเปลี่ยนแปลง (Zimbardo et.al, 1977) นอกจากนั้นการสอนโดยใช้เกม นิทาน ยังช่วยสร้างความรู้สึกรักสนุกที่ดีให้กับเด็กได้

อีกด้วย เพราะเด็กวัยนี้ชอบความเป็นอิสระเสรีที่จะคิดหรือทำอะไรตามใจตัวเอง และชอบคิดปะ มีความคิดสร้างสรรค์ ความสนใจขยายขอบเขตกว้างขวางขึ้น การที่ครูจะปลูกฝังความรู้สึกรักคิดที่ดีให้กับเด็ก จึงสามารถทำได้โดยสอดแทรกสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนรู้อยู่ในเกม นิทานนั้นแล้วส่งผ่านไปยังนักเรียน ดังที่ วัชรภรณ์ พิมพ์ใจวงศ์ (2528) กล่าวว่า นิทานเป็นสื่อสำคัญที่จะช่วยพัฒนาจริยธรรมของเด็ก ทำให้เกิดเจตคติที่ดี ช่วยให้เกิดพฤติกรรมพึงปรารถนา ส่วนพรทิพย์ วินโกมินทร์ (2530) ศึกษาพบว่า นิทานช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตให้กับเด็ก และช่วยเสริมสร้างอุปนิสัยที่ดีให้แก่เด็กด้วย นอกจากนี้ ปราณี วิชกุล (2528) ศึกษาพบว่าการใช้เกมประกอบการสอนคณิตศาสตร์ ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ ขยันทำแบบฝึกหัด และทำได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น การที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเล่นเกม การเล่านิทาน นอกจากจะทำให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มแล้ว ยังทำให้มีทัศนคติดีตามไปด้วย

3. การปฏิบัติด้านทัศนสุขภาพ เมื่อเปรียบเทียบภายในกลุ่มทดลอง พบว่า การปฏิบัติหลังการทดลองดีกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า กลุ่มทดลองมีการปฏิบัติทางทัศนสุขภาพดีกว่ากลุ่มควบคุม การที่นักเรียนมีการปฏิบัติไปในแนวทางที่ดีขึ้น คือ แปร่งฟันได้ถูกวิธีเพิ่มขึ้น แปร่งฟันได้สะอาด และทั่วถึงทุกซอกทุกด้านเพิ่มมากขึ้น อาจเป็นเพราะในการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสอนเน้นเรื่องเดียว แต่สอนซ้ำหลายครั้ง เช่น ผู้วิจัยจะทำการสอนเรื่องการแปร่งฟัน ผู้วิจัยจะสอนตั้งแต่อุปกรณ์ที่ใช้ในการแปร่งฟัน วิธีการแปร่งฟัน ประโยชน์ของการแปร่งฟัน ผลเสียของการไม่แปร่งฟัน เป็นต้น โดยผู้วิจัยจะเปลี่ยนวิธีการสอนให้แตกต่างกันออกไป คือ มีทั้งการเล่นเกมนิทาน การเล่านิทาน และการสาธิตให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนลงมือปฏิบัติตาม ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนการรู้ และปฏิบัติตาม สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไอนด์ ในเรื่องกฎเกี่ยวกับปฏิบัติ (Law of exercise) ที่ว่า การได้กระทำซ้ำหรือได้ฝึกหัดกระทำอยู่บ่อย ๆ จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนอยากแปร่งฟัน โดยการแจกสติ๊กเกอร์ให้กับนักเรียนที่แปร่งฟันหลังอาหารกลางวันนำไปติดลงในสมุดบันทึกการแปร่งฟันประจำตัวนักเรียน ถ้านักเรียนคนใดติดได้ครบทุกช่อง จะเป็นหนูน้อยผู้พิชิตหรือเป็นคนเก่งประจำห้อง ซึ่งเด็ก ๆ จะชอบการแข่งขัน สังเกตได้จากหลังรับประทานอาหาร

เด็กจะรีบไปแปรงฟันทันที แล้วมาขอรับสติ๊กเกอร์จากครูประจำชั้นไปติดลงในสมุดบันทึกประจำตัว
 ของนักเรียน สอดคล้องกับความคิดของแมคเคลลันด์ (McClelland, 1953) ที่เชื่อว่า
 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นความปรารถนาที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี แข่งขัน
 กันด้วยมาตรฐานอันดีเลิศ หรือพยายามทำให้ดีกว่าบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง ส่วนเมอร์เรย์
 (Murray, 1964) มีแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ในเรื่องของความต้องการผลสัมฤทธิ์
 ว่าเป็นความต้องการที่จะได้ผลสำเร็จจากการกระทำสิ่งที่ยาก ต้องการเอาชนะอุปสรรคและบรรล
 ูกถึงมาตรฐานอันดีเลิศ ต้องการเป็นคนเก่ง มีความสามารถในการแข่งขัน และเอาชนะคนอื่น ๆ
 ซึ่งคล้ายกับแนวคิดของ ลินด์เกรน (Lindgren, 1967) ที่มองแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในรูปของ
 ความต้องการความสำเร็จ อย่างไรก็ตามเด็กเล็กวัย 5-8 ปีนี้ ควรได้รับการควบคุมดูแลอย่าง
 ใกล้ชิด ในเรื่องการปฏิบัติตัวทางทันตสุขภาพไปก่อน เนื่องจากเด็กวัยนี้ยังเล็กมาก ดังนั้นความ
 เชื่อ ความรู้ ความพร้อมที่จะทำของเด็กยังไม่มั่นคง ผู้ใกล้ชิดกับเด็กจะต้องค่อย ๆ ปลูกฝัง
 ประสบการณ์ทางทันตสุขภาพที่ดีให้กับเด็กอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำไปสู่ความสามารถในการควบคุม
 ตนเองจนไม่ต้องอาศัยบุคคลภายนอก

4. แผ่นคราบนุ่มของเศษอาหาร เป็นดัชนีหรือตัวบ่งชี้สภาวะอนามัยในช่องปากของ
 นักเรียน เมื่อเปรียบเทียบกับภายในกลุ่มทดลอง พบว่า นักเรียนมีแผ่นคราบนุ่มของเศษอาหารหลัง
 การทดลองลดน้อยลงกว่าก่อนการทดลอง เมื่อเปรียบเทียบกับระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
 พบว่า กลุ่มทดลองมีแผ่นคราบนุ่มของเศษอาหารน้อยกว่ากลุ่มควบคุม การที่เด็กกลุ่มทดลองมี
 แผ่นคราบนุ่มของเศษอาหารลดลงเพราะเด็กแปรงฟันได้ถูกวิธี แปรงฟันได้สะอาด และทำถึง
 ทุกซอกทุกด้าน หรือมีการปฏิบัติที่ถูกต้องขึ้น ประกอบกับเด็กมีพฤติกรรมทางทันตสุขภาพดีขึ้นทุกด้าน
 สภาวะอนามัยในช่องปากจึงดีตามไปด้วย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากการศึกษาผลของโปรแกรมทัศนศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทัศนสภาพนักเรียนโดยใช้เกม นิทาน และการสาธิต ทำให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะ และ การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงไปในแนวทางที่ดีขึ้น จึงควรให้มีการทดลองใช้โปรแกรมทัศนศึกษาที่โรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ (สปช.) ในเขตชนบทบ้าง หากได้ผลการวิจัยเหมือนหรือใกล้เคียงกับการวิจัยครั้งนี้ ควรจัดให้มีโปรแกรมทัศนศึกษาลงในหลักสูตรหรือแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ และควรมีการสอนอย่างต่อเนื่องทุกวัน ตลอดภาคการศึกษา เพื่อให้ นักเรียนเกิดการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนเป็นนิสัย แต่ทั้งนี้ควรอยู่ในความดูแลอย่างใกล้ชิดของครูประจำชั้น
2. จากการศึกษาด้านความรู้ทางทัศนสภาพ พบว่า มีบางข้อที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ ได้แก่ เมื่อฝนเริ่มพุดต้องไปถอนพินทันที การแปรงพินที่ถูกวิธี คือ แปรงขึ้นแปรงลงหลายครั้ง จึงควรมีการเน้นให้ความรู้ที่ถูกต้องในหัวข้อที่กล่าวนี้
3. จากการศึกษาด้านทัศนคติทางทัศนสภาพ พบว่า มีข้อที่นักเรียนมีทัศนคติไม่ถูกต้อง ได้แก่ ถ้านักเรียนรับประทานผัก ผลไม้แล้ว ไม่จำเป็นต้องแปรงพิน จึงควรสร้างทัศนคติที่ถูกต้องให้กับนักเรียนทราบว่าหลังรับประทานอาหารทุกชนิดจำเป็นต้องแปรงพิน
4. ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลังการทดลองเท่านั้น ไม่มีการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการทดลอง เพื่อดูการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมนักเรียนว่าเกิดขึ้นตั้งแต่แผนการสอนที่เท่าใด จึงควรมีการรวบรวมข้อมูลระหว่างการทดลองด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรคิดหารูปแบบหรือวิธีที่จะวัดทัศนคติสำหรับเด็กใหม่ ซึ่งเป็นสิ่งที่ยากมากเพราะ ความรู้สึกนึกคิดของเด็กยังไม่คงที่ สามารถเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้น ถ้าสามารถคิดหาวิธีที่จะวัดทัศนคติเกี่ยวกับทัศนสภาพของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาได้ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะศึกษาต่อไป

2. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความคงทนในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทัศนสุขภาพ
ภายหลังการทดลองสักละหนึ่ง โดยทดสอบทุก 2 สัปดาห์ ทุก 3 สัปดาห์ หรือ 4 สัปดาห์
3. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรมทัศนสุขภาพศึกษานี้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาอื่น เช่น
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นต้น
4. ควรเพิ่มระยะเวลาในการศึกษาวิจัยให้มากขึ้น โดยเฉพาะการศึกษาเกี่ยวกับการ
เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพ .



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย