

**สรุปผลการประเมินสื่อการเรียนรู้ Home based digital program: FUNLAND  
(ในรูปแบบ Google form)**

\*\*\*\*\*

ในปี พ.ศ. 2562 เป็นต้นมาเกิดการแพร่ระบาดของโรคไวรัสโคโรน่า (Covid-19) ทำให้วิถีชีวิต ของเด็ก และครอบครัวเปลี่ยนแปลงไป การเข้ารับบริการทางทันตกรรมของเด็กและครอบครัวมีข้อจำกัดเพื่อป้องกันการระบาด ทำให้เป็นข้อจำกัดของทันตบุคลากรในการให้บริการและการส่งเสริมสุขภาพช่องปาก จึงมีความจำเป็นต้องหานวัตกรรมรูปแบบการสื่อสารรูปแบบใหม่เข้ามาเพื่อช่วยสร้างความรอบรู้ให้แก่เด็กและครอบครัว

สำนักทันตสาธารณสุข กรมอนามัย จึงได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ Home based digital program: FUNLAND สำหรับเด็กอายุมากกว่า 3 ปีขึ้นไป เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการสื่อสารให้แก่เด็กและครอบครัวมีความรู้ ความตระหนักในการดูแลสุขภาพช่องปาก โดยมีกระบวนการพัฒนาสื่อดังกล่าวจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาความเหมาะสมของเนื้อหาสำหรับเด็กปฐมวัย และเพื่อให้เกิดการพัฒนาของเกมการศึกษานี้จึงมีความจำเป็นต้องประเมินสื่อการเรียนรู้ชุดนี้เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดต่อไป

**วัตถุประสงค์ :**

1. เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ Home based digital program: FUNLAND
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อ การเรียนรู้ Home based digital program: FUNLAND

**ผลการประเมินสื่อ**

ผู้ใช้งานสื่อ Home based digital program: FUNLAND จำนวน 41 คน

**มีรายละเอียดดังนี้**

**ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน (N=41)**

| ข้อมูล                         | จำนวน | ร้อยละ |
|--------------------------------|-------|--------|
| <b>1.1 ผู้ให้ข้อมูล</b>        |       |        |
| พ่อแม่ ผู้ปกครอง               | 25    | 61.0   |
| ครูผู้ดูแลเด็ก                 | 13    | 31.7   |
| อื่นๆ                          | 2     | 4.9    |
| <b>1.2 อายุของผู้ให้ข้อมูล</b> |       |        |
| <20                            | 1     | 2.4    |
| 20-30                          | 15    | 36.6   |
| 30-40                          | 14    | 34.1   |
| >40                            | 10    | 24.4   |
| <b>1.3 การเข้าถึง</b>          |       |        |
| มือถือ                         | 36    | 87.8   |
| แทปเล็ต                        | 1     | 2.4    |
| โน้ตบุ๊ก                       | 3     | 7.3    |

|                          |    |      |
|--------------------------|----|------|
| <b>1.4 ระดับการศึกษา</b> |    |      |
| ประถมศึกษา               | 13 | 31.7 |
| อนุปริญญา                | 9  | 22.0 |
| ปริญญาตรี                | 13 | 31.7 |
| ปริญญาโทหรือมากกว่า      | 3  | 7.3  |

**ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจต่อเกม (N=41)**

| รายการประเมิน  | ระดับความพึงพอใจ |              |                |             |                    |
|--|------------------|--------------|----------------|-------------|--------------------|
|  | 5<br>(ดีมาก)     | 4<br>(ดี)    | 3<br>(ปานกลาง) | 2<br>(น้อย) | 1<br>(ควรปรับปรุง) |
| <b>ตอนที่ 2.1 ประเมินเกมภาพรวม</b>   |                  |              |                |             |                    |
| 1. เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมและเข้าใจง่ายสำหรับเด็ก 3-5 ปี  | 18<br>(43.9)     | 19<br>(46.3) | 4<br>(9.8)     |             |                    |
| 2. เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้กระตุ้นให้เด็กได้คิด วิเคราะห์ ส่งเสริมให้ความเข้าใจการดูแลสุขภาพช่องปาก และนำไปสู่การปฏิบัติจริงได้ | 21<br>(51.2)     | 16<br>(39.0) | 4<br>(9.8)     |             |                    |
| 3. เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีคำสั่งชัดเจน  | 23<br>(56.1)     | 14<br>(34.1) | 4<br>(9.8)     |             |                    |
| 4. สื่อการเรียนรู้มีเทคนิควิธีการนำเสนอ น่าสนใจ ช่วยให้การเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ อย่างชัดเจน                                     | 20<br>(48.8)     | 19<br>(46.3) | 2<br>(4.9)     |             |                    |
| 5. สื่อการเรียนรู้จัดองค์ประกอบศิลป์ได้เหมาะสมกับเนื้อหา เช่น ตัวอักษร สี ภาพประกอบ  | 24<br>(58.5)     | 14<br>(34.1) | 2<br>(4.9)     |             |                    |
| <b>ตอนที่ 2.2 ประเมินเนื้อหาที่มีความเหมาะสมและเข้าใจง่ายสำหรับเด็ก 3-5 ปี แยกรายเกม</b>   |                  |              |                |             |                    |
| เกมที่ 1 ตัวการ์ตูน  | 22<br>(53.7)     | 15<br>(36.6) | 3 (7.3)        | 0           | 1 (2.4)            |
| เกมที่ 2 ชวนกันฟันดี   | 22<br>(53.7)     | 16<br>(39.0) | 2 (4.9)        | 0           | 0                  |
| เกมที่ 3 แปร่งฟันกันเถอะ   | 28<br>(68.3)     | 11<br>(26.8) | 1 (2.4)        | 0           | 1 (2.4)            |
| เกมที่ 4 หาหมอฟัน  | 22<br>(53.7)     | 17<br>(41.5) | 2 (4.9)        | 0           | 0                  |

|   |  |              |   |         |   |
|---|--|--------------|---|---------|---|
| เกมที่ 5 ฟันแลนด์มหาสนุก  | 22<br>(53.7)   | 18<br>(43.9) | 1 (2.4)   | 0       | 0 |
| เกมที่ 6 ฟันดีมีสุข   | 24<br>(58.5)   | 14<br>(34.1) | 2 (4.9)   | 1 (2.4) | 0 |
| เกมที่ 7 ฟันของเรา  | 24<br>(58.5)   | 15<br>(36.6) | 2 (4.9)   | 0       | 0 |
| เกมที่ 8 ฟันสวย ยิ้มใส  | 25<br>(61.1)   | 14<br>(34.1) | 2 (4.9)   | 0       | 0 |
| <b>ตอนที่ 2.3 สรุปภาพรวมของเกม</b>  |  |              |   |         |   |
| 3.1 ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่าควรสื่อสารบอกต่อการใช้เกม FUNLAND ให้กับพ่อแม่ผู้ปกครองหรือครูผู้ดูแลเด็กคนอื่น ๆ | 23<br>(56.1)   | 17<br>(41.5) | 1 (2.4)   |         |   |
| 3.2 ท่านชอบเกมไหนมากที่สุด (เลือก 1 เกม)  | เกม 1 =9 คะแนน<br>เกม 2 =4 คะแนน<br>เกม 3 =15 คะแนน<br>เกม 4=1 คะแนน |              | เกม 5 =4 คะแนน<br>เกม 6 =2 คะแนน<br>เกม 7 =0 คะแนน<br>เกม 8=4 คะแนน |         |   |
| 3.3 ท่านชอบเกมไหนน้อยที่สุด (เลือก 1 เกม)   | เกม 1 =3 คะแนน<br>เกม 2 =2 คะแนน<br>เกม 3 =0 คะแนน<br>เกม 4=15 คะแนน |              | เกม 5 =8 คะแนน<br>เกม 6 =3 คะแนน<br>เกม 7 =0 คะแนน<br>เกม 8=5 คะแนน |         |   |

### สรุปผลการประเมิน

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

มีผู้เข้าใช้เกมสื่อ Home based digital program: FUNLAND จำนวน 227 คน และร่วมตอบแบบประเมินเรื่องการเรียนรู้จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 18.1 ซึ่งกลุ่มผู้เข้าใช้มากที่สุดได้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 61.0 รองลงมาคือครูผู้ดูแลเด็ก คิดเป็นร้อยละ 31.7 กลุ่มอายุของผู้ให้ข้อมูลได้แก่ อายุ 20-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 36.6 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 30-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.1 มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรีและประถมศึกษาเท่ากันคิดเป็นร้อยละ 31.7 รองลงมาระดับอนุปริญญา ร้อยละ 22.0 และเข้าใช้สื่อจากมือถือมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 87.8

#### ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจต่อเกม

เกมสื่อ Home based digital program: FUNLAND มีจำนวนทั้งหมด 8 เกม โดยผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากและระดับดี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

#### ตอนที่ 2.1 ประเมินเกมภาพรวม

ผู้เข้าใช้เกมสื่อ Home based digital program: FUNLAND ประเมินเกมภาพรวมโดยประเมินความพึงพอใจเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้อีความเหมาะสม และเข้าใจง่ายสำหรับเด็ก 3-5 ปี พบว่ามีระดับความพึงพอใจในระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 46.3 รองลงมาคือระดับดี คิดเป็นร้อยละ 43.9 เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้อีกระดับนี้ให้เด็กได้คิด วิเคราะห์ ส่งเสริมให้ความเข้าใจการดูแลสุขภาพช่องปาก และนำไปสู่การปฏิบัติจริงได้ พบว่ามีระดับความพึงพอใจในระดับดีคิดเป็นร้อยละ 51.2 รองลงมาคือระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 39.0 เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้อีภาษาที่เข้าใจง่าย มีคำสั่งชัดเจน พบว่ามีระดับความพึงพอใจในระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 56.1 รองลงมาคือระดับดี คิดเป็นร้อยละ 34.1 สื่อการเรียนรู้อีเทคนิควิธีการนำเสนอ น่าสนใจ ช่วยให้การเสนอเนื้อหาการเรียนรู้อย่างชัดเจน พบว่ามีระดับความพึงพอใจในระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมาคือระดับดี คิดเป็นร้อยละ 46.3 และสื่อการเรียนรู้อีจัดองค์ประกอบศิลป์ได้เหมาะสมกับเนื้อหา เช่น ตัวอักษร สี ภาพประกอบ พบว่ามีระดับความพึงพอใจในระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 58.5 รองลงมาคือระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 34.1

### ตอนที่ 2.2 ประเมินเนื้อหาที่มีความเหมาะสม และเข้าใจง่ายสำหรับเด็ก 3-5 ปี แยกรายเกม

เกมที่ 1 ตัวการ์ตูนผุ ผู้เข้าใช้เกมมีความพึงพอใจระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 53.7 ความพึงพอใจระดับดีคิดเป็นร้อยละ 36.6 ตามลำดับ

เกมที่ 2 ขนกันฟันดี ผู้เข้าใช้เกมมีความพึงพอใจระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 53.7 ความพึงพอใจระดับดีคิดเป็นร้อยละ 39.0 ตามลำดับ

เกมที่ 3 แปรงฟันกันเถอะ ผู้เข้าใช้เกมมีความพึงพอใจระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 68.3 ความพึงพอใจระดับดีคิดเป็นร้อยละ 26.8 ตามลำดับ

เกมที่ 4 หาหมอฟัน ผู้เข้าใช้เกมมีความพึงพอใจระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 53.7 ความพึงพอใจระดับดีคิดเป็นร้อยละ 41.5 ตามลำดับ

เกมที่ 5 ฟันแลนมมหาสนุก ผู้เข้าใช้เกมมีความพึงพอใจระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 53.7 ความพึงพอใจระดับดีคิดเป็นร้อยละ 43.9 ตามลำดับ

เกมที่ 6 ฟันดีมีสุข ผู้เข้าใช้เกมมีความพึงพอใจระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 58.5 ความพึงพอใจระดับดีคิดเป็นร้อยละ 34.1 ตามลำดับ

เกมที่ 7 ฟ.ฟันของเรา ผู้เข้าใช้เกมมีความพึงพอใจระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 58.5 ความพึงพอใจระดับดีคิดเป็นร้อยละ 36.6 ตามลำดับ

เกมที่ 8 ฟันสวย ยิ้มใส ผู้เข้าใช้เกมมีความพึงพอใจระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 61.1 ความพึงพอใจระดับดีคิดเป็นร้อยละ 34.1 ตามลำดับ

### ตอนที่ 2.3 สรุปภาพรวมของเกม

ผู้เข้าใช้เกมสื่อ Home based digital program: FUNLAND มีระดับความคิดเห็นภาพรวมเห็นด้วยมากที่สุดที่ควรสื่อสารบอกต่อการใช้เกม FUNLAND ให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครองหรือครูผู้ดูแลเด็กคนอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 56.1 รองลงมาคือระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 41.5 โดยเกมที่ชอบมากที่สุด 2 ลำดับแรก ได้แก่ เกมที่ 3 แปรงฟันกันเถอะ และเกมที่ 1 ตัวการ์ตูนผุ ตามลำดับ ส่วนเกมที่ชอบน้อยที่สุด 2 อันดับแรก ได้แก่ เกมที่ 4 หาหมอฟัน และเกมที่ 5 ฟันแลนมมหาสนุกตามลำดับ