

Effects of an Educational Video on Codeine Cough Syrup Misuse: Knowledge and Viewer Satisfaction at Hidayatuddeen Nawong Wittaya School, Krabi Province

Winai Sayorwan^{*}, Srijan Pupjain^{1**}, Tanyanon Sinprajakpol^{***}

(Received: January 29, 2025, Revised: June 13, 2025, Accepted: June 21, 2025)

Abstract

This study aimed to evaluate the impact of an educational video entitled "Misuse of Cough Syrup Containing Codeine" on students' knowledge and satisfaction levels. Using purposive sampling, 30 upper secondary school students (in grades 11 and 12) from Hidayatuddeen Nawong Wittaya School in Krabi Province participated. The research tools comprised a pre- and post-assessment of knowledge and a satisfaction survey. We examined the data using percentages, means, and standard deviations.

The findings indicated that (1) students' post-test knowledge scores considerably rose relative to the pre-test, exhibiting an improvement rate of 80%, and (2) the overall satisfaction level with the video was assessed as exceptionally high. The data demonstrate that the educational video significantly improved students' comprehension and garnered favorable responses. Additionally, the program should develop various instructional media, including augmented reality (AR), to improve accessibility across multiple channels and encourage broader learning engagement.

Keywords: Cough Syrup; Educational Video Misuse of Codeine-Containing; Tik Tok

^{*}Faculty of Pharmacy (Under Establishment), Praboromarajchanok Institute

^{**}Boromarajonani College of Nursing Nakhon Lampang, Faculty of Nursing, Praboromarajchanok Institute

^{***}Sirindhorn College of Public Health Chonburi, Faculty of Public Health and Allied Health Sciences

¹Corresponding Author: Srijan.p@mail.bcnlp.ac.th

ผลของการใช้ชุดสื่อวิดีโอ “การใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิด” ต่อความรู้และความพึงพอใจ ต่อชุดสื่อวิดีโอ ของนักเรียนโรงเรียนอิตายาตุตตินนาวงวิทยา จังหวัดกระบี่

วินัย สยอวรรณ* , ศรีจันทร์ พลับจัน^{1**} , ธัญญนันท์ สิ้นประจักษ์ผล^{***}

(วันรับบทความ: 29 มกราคม 2568, วันแก้ไขบทความ: 13 มิถุนายน 2568, วันตอบรับบทความ: 21 มิถุนายน 2568)

บทคัดย่อ

การใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิดเป็นปัญหาในวัยรุ่นที่มีผลต่อร่างกายและจิตใจผู้เสพปัจจุบันสื่อให้ความรู้เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ไม่เข้าถึงในวัยรุ่น ซึ่งนิยมสื่อโซเชียลมีเดีย ดังนั้นโครงการพัฒนาชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิด” ณ โรงเรียนอิตายาตุตตินนาวงวิทยา จังหวัดกระบี่ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดสื่อวิดีโอให้ความรู้เผยแพร่ทางติ๊กต็อก (TikTok) 2) ประเมินความรู้ก่อนและหลังได้รับชมชุดสื่อวิดีโอ 3) ประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ชุดสื่อวิดีโอ โดยกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ 1. แบบประเมินคุณภาพสื่อ 2. แบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังได้รับสื่อ 3. แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเป็นไปตามเกณฑ์ สถิติที่ใช้ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการประเมินการรับชมชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิด” ณ โรงเรียนอิตายาตุตตินนาวงวิทยา จังหวัดกระบี่ พบว่ากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คน จาก 30 คน มีคะแนนหลังรับชมสื่อมากกว่าก่อนรับสื่อ คิดเป็นร้อยละ 80 ผลการประเมินความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยรวม 4.78 ± 0.46 คะแนน มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก โดยมีข้อเสนอแนะในการดำเนินโครงการครั้งต่อไป คือควรพัฒนาชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ให้หลากหลาย เช่น การทำ AR (Augmented Reality) และควรเพิ่มช่องทางการให้ความรู้ชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ เช่น Facebook, YouTube

คำสำคัญ: การใช้ยาแก้ไอในทางที่ผิด; ชุดสื่อวิดีโอความรู้; ติ๊กต็อก

*โครงการจัดตั้งคณะเภสัชศาสตร์ สถาบันพระบรมราชชนก

**วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครลำปาง คณะพยาบาลศาสตร์ สถาบันพระบรมราชชนก

***วิทยาลัยการสาธารณสุขสิรินธร จังหวัดชลบุรี คณะสาธารณสุขศาสตร์และสหเวชศาสตร์ สถาบันพระบรมราชชนก

¹ผู้ประสานงาน: Srijan.p@mail.bcnlp.ac.th

บทนำ

ยาเสพติดเป็นปัญหาสำคัญของประเทศไทย จากแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด พ.ศ. 2564 ของสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด พบว่ามีการจับกุมคดียาเสพติดเพิ่มมากขึ้น และยาเสพติดที่มีการกระทำผิดสูงสุด คือ ยาบ้า ยาไอซ์ กัญชา พิษกระท่อม และยาเสพติดอื่น ๆ ตามลำดับ (Office of the Narcotics Control Board, 2021) นอกจากนี้ข้อมูลของศูนย์อำนวยการป้องกันและปราบปรามยาเสพติดกองบัญชาการตำรวจตระเวนชายแดนพบว่า มีการลักลอบจำหน่ายยาเสพติดในพื้นที่ภาคใต้บริเวณแนวชายแดนไทย-มาเลเซียให้กับกลุ่มต่าง ๆ ได้แก่ นักท่องเที่ยว นักเรียน นักศึกษา กลุ่มวัยรุ่น เป็นต้น (Drug Abuse Prevention and Suppression Operations Center, 2020) ซึ่งปัจจัยที่ทำให้บุคคลหันมาใช้สารเสพติดมีหลายด้าน ได้แก่ ความอยากรู้อยากลอง แรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน ปัญหาครอบครัว เศรษฐกิจ และการใช้ยาเป็นทางออกจากปัญหาชีวิต (Naudom & Wongthanavas, 2020) ในภาคใต้มีการลักลอบขายยาเสพติดให้เยาวชนตามแนวชายแดนไทย-มาเลเซีย (Drug Abuse Prevention and Suppression Operations Center, 2020) หนึ่งในสารเสพติดที่นิยมคือ “สี่คูณร้อย” ซึ่งประกอบด้วยน้ำต้มใบกระท่อม น้ำอัดลม ยาแก้ไอที่มีโคเดอีน และยาแก้ปวด (Food and Drug Administration, 2021) โดยหากมีการผสมหรือใช้โคเดอีนเกินขนาดจะก่อให้เกิดอาการคลื่นไส้ อาเจียน ง่วงซึม และทำให้ติดทั้งทางร่างกายและจิตใจ ส่งผลให้ต้องเข้ารับการรักษาเพื่อการบำบัด

ยาแก้ไอที่มีส่วนผสมของโคเดอีนในปริมาณที่มากและมีการผสมกันของสารหลายชนิด โดยสารตั้งต้นบางอย่างมีฤทธิ์สูงกว่าปกติจึงทำให้ผู้บริโภคมีอาการง่วงซึม มึนงง ปากแห้ง ใจสั่น และหงุดหงิดง่าย ซึ่งการใช้ยาในกลุ่มนี้ต้องมีการใช้อย่างระมัดระวัง นอกจากนี้ยังพบว่าสารเสพติดสูตรสี่คูณร้อยมีฤทธิ์ทำให้เกิดอาการมึนเมาขาดสติ และหากได้รับในปริมาณที่สูงมากจะทำให้เกิดภาวะกระตุ้นประสาท กตการหายใจ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เสียชีวิตได้ ยิ่งไปกว่านั้นหากมีการใช้ติดต่อกันเป็นระยะเวลาสั้น ๆ จะทำให้เกิดอาการติดได้ และยังอาจพบอาการถอนยาได้ เช่น มีอาการจิตหวาดระแวง อารมณ์รุนแรง อ่อนเพลียง่าย กล้ามเนื้ออ่อนแรง ไม่อยากรับประทานอาหาร ไม่มีสมาธิ ฟุ้งซ่าน ซึ่งบางรายอาจมีอาการคุ้มคลั่งอันเป็นเหตุที่ก่อให้เกิดอันตรายถึงแก่ชีวิตหรือเป็นเหตุให้ก่ออาชญากรรมได้ (Alanazi et.al., 2024) ดังนั้นการควบคุมและป้องกันการใช้ยาเสพติดเป็นภารกิจสำคัญของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการให้ความรู้แก่เยาวชนที่เกี่ยวข้องกับโทษและพิษภัยของการใช้สารเสพติด โดยผ่านช่องทางสื่อโซเชียลซึ่งเป็นสื่อที่กลุ่มเยาวชนเข้าถึงได้ง่ายในปัจจุบัน และยังมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของกลุ่มนักเรียนและวัยรุ่น (Suan Sunandha Rajabhat University, 2019)

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับโทษและพิษภัยของยาเสพติดที่เน้นกลุ่มเยาวชนและวัยรุ่นซึ่งจัดว่าเป็นกลุ่มเสี่ยงที่สำคัญ การใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการนำเสนอข้อมูลผ่านภาพ วิดีโอ และข้อความสั้น ๆ ที่สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของเยาวชนได้ แต่ยังมีข้อจำกัดด้านความเป็นส่วนตัวที่อาจลดระดับการมีส่วนร่วมเชิงลึก (Buller et al., 2019) นอกจากนี้ยังพบว่าอินสตาแกรม (Instagram) เน้นการนำเสนอภาพและกราฟิกที่สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจและเพิ่มการรับรู้เกี่ยวกับผลกระทบของยาเสพติดได้ดี แม้จะมีข้อจำกัดในด้านการโต้ตอบ (Bergman et al., 2020) เช่นเดียวกับการใช้ยูทูบ (YouTube) โดยเฉพาะวิดีโอที่มีการเล่าประสบการณ์จริงของผู้เคยใช้ยาเสพติดกลับมีอิทธิพลทางอารมณ์อย่างมากและช่วยให้เยาวชนเข้าใจอันตรายของยาเสพติดมากขึ้น แต่ยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับความยาวของวิดีโอที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการรับชมต่อเนื่องของผู้ชมบางกลุ่ม (Ahmad et al., 2022) ในปัจจุบันพบว่าติ๊กต็อก (TikTok) ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในฐานะแพลตฟอร์มที่มีศักยภาพสูงที่ใช้สำหรับการรณรงค์เพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในกลุ่มเยาวชน โดยพบว่าผู้ใช้งานหลักของ TikTok มีอายุระหว่าง 13–24 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มอายุที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายสำคัญของการป้องกันยาเสพติด นอกจากนี้ รูปแบบ



วิดีโอสั้นเพียง 15–60 วินาทีของ TikTok มีความเหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้สื่อของวัยรุ่นยุคใหม่ที่ต้องการเนื้อหาที่มีความกระชับและใช้เวลาไม่มากโดยการนำเสนอผ่านเนื้อหาสร้างสรรค์ เช่น การจำลองสถานการณ์ถึงผลกระทบจากการใช้สารเสพติด หรือการใช้เสียงไวรัลที่ช่วยดึงดูดความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดีกว่าการชมวิดีโอเนื้อหายาว ๆ อีกทั้งระบบแนะนำวิดีโอบนหน้าฟีด (For You Page) ยังช่วยกระจายเนื้อหาไปสู่ผู้ใช้งานที่ไม่เคยติดตามมาก่อน ทำให้การเข้าถึงข้อมูลมีความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูง นอกจากนี้ เยาวชนยังสามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้ผ่านการกดไลค์ แชร์ แสดงความคิดเห็น หรือสร้างวิดีโอตอบกลับ (Duet) ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์และการแพร่กระจายความรู้ในกลุ่มเพื่อน (Ida et al., 2020) อย่างไรก็ตามจากการศึกษาในปัจจุบันยังคงมีช่องว่างของความรู้ที่สำคัญเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอย่างตึกตอกในการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ยาแก้ไอผสมโคโคเดอินในทางที่ผิด โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชน ในขณะที่โซเชียลมีเดียได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มเยาวชน แต่อย่างไรก็ตามยังไม่มีการศึกษาที่เพียงพอในการประเมินว่าการใช้สื่อเหล่านี้จะสามารถช่วยลดการใช้ยาเสพติดในกลุ่มดังกล่าวได้ อีกทั้งการใช้ TikTok ถึงแม้จะเป็นช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับพิษภัยของยาเสพติดได้ แต่ยังไม่มีการศึกษาถึงผลของการใช้แอปพลิเคชันนี้ต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความรู้ของเยาวชนที่มีต่อสารเสพติด (Tanyajaroen, 2021)

โรงเรียนอิตายาตุตตินาวางวิทยา ตั้งอยู่ในจังหวัดกระบี่ เป็นโรงเรียนที่มีนโยบายในการต่อต้านยาเสพติดอย่างเข้มงวด โดยมีความร่วมมือจากบุคลากรและนักเรียนในการป้องกันปัญหาเสพติดที่เกิดขึ้นในอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งการให้ความรู้เกี่ยวกับยาแก้ไอผสมโคโคเดอินแก่เยาวชนในพื้นที่ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งโดยเฉพาะการให้ความรู้ผ่านโซเชียลมีเดีย เนื่องจากโคโคเดอินเป็นสารในกลุ่มโอปิออยด์ที่อาจนำไปสู่การเสพติดหากใช้ไม่ถูกวิธี โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่มีแนวโน้มที่มีการใช้ยาแก้ไอในทางที่ผิดเพื่อให้เกิดอาการมึนเมา ซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพและพฤติกรรมในระยะยาว (Food and Drug Administration, 2023) อีกทั้งในจังหวัดกระบี่นับว่ามีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมีการเข้าถึงบริการสุขภาพที่อาจยังไม่ทั่วถึง ซึ่งหากมีการใช้สื่อที่เหมาะสมกับบริบทชุมชน เช่น วิทยุชุมชน โปสเตอร์ หรือโซเชียลมีเดียจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจ และเกิดความตระหนักรู้ในการใช้ยาอย่างปลอดภัย (Department of Mental Health, 2022) การสื่อสารที่ดีจะช่วยลดพฤติกรรมเสี่ยง และยังเป็นการเสริมสร้างความร่วมมือของชุมชนในการเฝ้าระวังเพื่อป้องกันปัญหาเสพติดที่อาจรุนแรงขึ้นในอนาคต ดังนั้นการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ยาแก้ไอผสมโคโคเดอินผ่านช่องทาง TikTok จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับการให้ข้อมูลในรูปแบบที่ทันสมัยและเข้าถึงกลุ่มเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดสื่อวิดีโอให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ยาแก้ไอผสมโคโคเดอินในทางที่ผิด โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านช่องทาง TikTok เพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพิษภัยและโทษทางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สารเสพติด โดยมุ่งหวังให้กลุ่มเป้าหมายมีความตระหนักถึงอันตราย และมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ยาแก้ไอผสมโคโคเดอินอย่างถูกต้องและปลอดภัย

วัตถุประสงค์

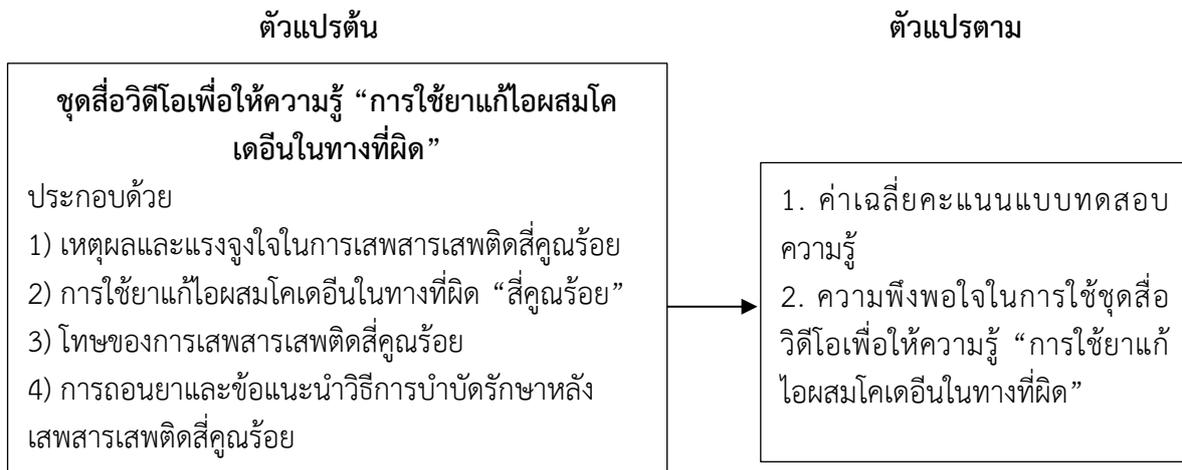
เพื่อศึกษาผลของชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้ไอผสมโคโคเดอินในทางที่ผิด” ต่อความรู้และความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมมติฐานการวิจัย

1. คะแนนเฉลี่ยความรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายหลังการใช้ชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้ไอผสมโคโคเดอินในทางที่ผิด” หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลอง
2. คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการใช้ชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้ไอผสมโคโคเดอินในทางที่ผิด” หลังการทดลองอยู่ในระดับดีขึ้นไป

กรอบแนวคิด

การศึกษาครั้งนี้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) ซึ่งเป็น ทฤษฎี การเรียนรู้ตามแนวคิดของเพียเจต์และวิกอทสกี (Piaget and Vygotsky) ที่มีหลักการสำคัญคือการเรียนรู้เป็น กระบวนการสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากการรับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ที่เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้ที่มีอยู่ เดิม และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด การแปล และสร้างความหมายในแบบของตนเอง ซึ่งทำให้เกิด การเรียนรู้นำไปสู่การปฏิบัติได้ (Woolfolk et al., 2022, p. 132)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) แบบหนึ่งกลุ่มวัดก่อนและ หลังการทดลอง (One groups Pre-Posttest Design)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรในการวิจัยนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนอิตายาตุตตินนาง วิทยา ปีการศึกษา 2566 มีจำนวนทั้งสิ้น 115 คน จากนั้นคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามคุณสมบัติดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการ คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามคุณสมบัติที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยพิจารณาจาก คุณสมบัติ ดังนี้

- 1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนอิตายาตุตตินนางวิทยา ปีการศึกษา 2566
- 2) มีอายุระหว่าง 17-18 ปี และได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง
- 3) มีประสบการณ์ตรงหรือมีคนในครอบครัวญาติหรือเพื่อนเคยใช้สารเสพติดสึ่คุณร้อย
- 4) มีความสนใจในการเผยแพร่ความรู้การใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิดหรืออยู่ในโครงการโรงเรียนสี ขาว
- 5) มีความยินดีเข้าร่วมการศึกษาวิจัย
- 6) สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบ

จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 30 คน คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรม G*Power โดย กำหนดรูปแบบการวิเคราะห์เป็นการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่สัมพันธ์กัน (Paired-Sample t-test) โดยใช้ ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 อำนาจการทดสอบ (Power) ที่ 0.80 และกำหนดขนาดอิทธิพล (Effect Size)



อยู่ที่ 0.5 (Cohen, 1988) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน และเพื่อลดความเสี่ยงจากการถอนตัวของกลุ่มตัวอย่าง จึงเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างเป็น 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. เครื่องมือดำเนินการวิจัย ได้แก่ ชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิด” ในแพลตฟอร์ม TikTok โดยวิดีโอมีลักษณะเป็นคลิปละครสั้นที่ตัวละครแสดงบทบาทตามเนื้อหาที่กำหนด เป็นตัวกลางในการให้ความรู้แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเนื้อหาเป็น 4 หัวข้อ รายละเอียดดังตาราง

หัวข้อ	เนื้อหา
1. เหตุผลและแรงจูงใจในการเสพยาเสพติดสี่คูณร้อย	<ul style="list-style-type: none"> - เครียดเรื่องเรียน ทะเลาะกับแฟน แฟนบอกลูก - มีเพื่อนชักชวน หลงผิด รู้เท่าไม่ถึงการณ์ เกิดจากการอยากรู้ อยากลอง ซึ่งไม่ได้คำนึงถึงผลที่จะตามมา
2. การใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิด “สี่คูณร้อย”	<ul style="list-style-type: none"> - มีการที่นำยาแก้ไอผสมโคเดอีนมาใช้เป็นส่วนผสมของสารเสพติดสี่คูณร้อย โดยมีส่วนผสมหลัก คือ น้ำต้มใบกระท่อม น้ำอัดลมประเภทโคล่า ยาแก้ไอที่มีส่วนผสมของโคเดอีนและยากันยุง ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นสูตรแรกเริ่มของสี่คูณร้อย ตามการระบุของกรมวิทยาศาสตร์การแพทย์กระทรวงสาธารณสุข และมีฤทธิ์กระตุ้นประสาททำให้ผู้เสพเมามาย - ส่วนผสมหลักของสารเสพติดสี่คูณร้อยนั้นหาซื้อได้ง่ายตามร้านสะดวกซื้อ ร้านยาต่าง ๆ - พืชกระท่อมที่ได้มีการปลดล็อกจากสารเสพติดให้โทษประเภทที่ 5 ก็เหมือนเป็นการปลดล็อกสารเสพติดสี่คูณร้อยไปด้วยเพราะกระท่อมนั้นก็หาซื้อได้ง่ายมากยิ่งขึ้นไม่ว่าจะเป็นตามริมถนนหรือแม้แต่ช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ จึงทำให้มีการนำยาแก้ไอมาใช้ในทางที่ผิดมากขึ้น โดยไม่ได้ใช้ตามจุดมุ่งหมายทางการแพทย์แต่มุ่งหวังเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง
3. โทษของการเสพยาเสพติดสี่คูณร้อย	<p>โทษทางสุขภาพ มีฤทธิ์ทำให้มึนเมา ขาดสติ ง่วงซึม ปากแห้ง ใจสั่น และหงุดหงิดง่าย ซึ่งหากได้รับในปริมาณที่สูงมากจะทำให้เกิดภาวะกดประสาทและกดการหายใจ จนเป็นสาเหตุทำให้เสียชีวิตได้ นอกจากนี้การใช้ติดต่อกันเป็นระยะเวลานานจะทำให้เกิดอาการติดได้</p>
4. การถอนยาและข้อแนะนำวิธีการบำบัดรักษาหลังเสพยาเสพติดสี่คูณร้อย	<p>อาการถอนยา</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความวิตกกังวลอย่างเห็นได้ชัด เกิดอาการหงุดหงิด บางรายมีอาการลงแดง ชับซ้อน คือ ทำให้เกิดอาการหิวแหว่และเห็นภาพหลอน <p>ข้อแนะนำวิธีการบำบัดรักษาหลังเสพยาเสพติดสี่คูณร้อย</p> <ul style="list-style-type: none"> - เตรียมใจให้พร้อมโดยเต็มใจที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเอง เริ่มที่จะลดการเสพยาเสพติดสี่คูณร้อยลงเรื่อย ๆ ไม่หักดิบจนเกินไป - หลีกเลี่ยงการคบเพื่อนที่ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด - หลีกเลี่ยงสถานที่สู่มเสี่ยง - ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ อย่างน้อย 3-5 วันต่อสัปดาห์ - นอนหลับพักผ่อนให้เพียงพอ อย่างน้อย 7-8 ชั่วโมงต่อวัน - เมื่อมีเวลาว่างควรหางานอดิเรกหรือทำกิจกรรมที่พักผ่อนหย่อนใจ เช่น อ่านหนังสือ ฟังเพลง



2. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 แบบทดสอบความรู้ เรื่อง “การใช้ยาแก้อิพสมโคเดอีนในทางที่ผิด” เป็นชุดข้อสอบปลายปิด ให้เลือกตอบ 2 ตัวเลือก คือ ถูกและผิด จำนวน 10 ข้อ

โดยมีเกณฑ์การแปลผลระดับความรู้ตามค่าคะแนน ดังนี้

คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ 60 (0 - 5 คะแนน) หมายความว่า ระดับความรู้ต่ำ

คะแนนระหว่าง ร้อยละ 60 – 70 (6 – 8 คะแนน) หมายความว่า ระดับความรู้ปานกลาง

คะแนน ร้อยละ 80 ขึ้นไป (9 – 10 คะแนน) หมายความว่า ระดับความรู้สูง

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้อิพสมโคเดอีนในทางที่ผิด” มีทั้งหมด 12 ข้อ โดยประเมิน 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านข้อมูลและเนื้อหา 3 ข้อ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ 2 ข้อ และด้านคุณภาพสื่อ 7 ข้อ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด = 5 มาก = 4 ปานกลาง = 3 น้อย = 2 น้อยที่สุด = 1 การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย โดยเทียบกับเกณฑ์การแปลค่าของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมาย
4.50-5.00	ความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก
3.50-4.49	ความพึงพอใจอยู่ในระดับดี
2.50-3.49	ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
1.50-2.49	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
1.00-1.49	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ผู้วิจัยนำชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้อิพสมโคเดอีนในทางที่ผิด” และแบบทดสอบความรู้ ส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ด้านแพทย์แผนไทย 1 ท่าน อาจารย์ด้านสื่อสารสนเทศ 1 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้ยา 1 ท่าน ได้ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence, IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและการใช้ภาษาของเครื่องมือและแก่นักก่อนนำไปใช้

2. การหาค่าความเที่ยงของเครื่องมือการวิจัย (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ชุดสื่อวิดีโอ ไปทดลองใช้ในการเก็บข้อมูลในนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน วิเคราะห์ความเที่ยงโดยใช้วิธีสอดคล้องภายใน (Internal Reliability) โดยใช้สูตร Cronbach’s Alpha Coefficient ได้ค่าเท่ากับ 0.84 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความรู้ เรื่อง “การใช้ยาแก้อิพสมโคเดอีนในทางที่ผิด” ด้วยวิธีแบบคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ในจำนวน 30 คน ทำให้ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ .80

4. การหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (Difficulty) และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) โดยนำแบบทดสอบไปใช้กับนักเรียนโรงเรียนอิตายาตุตตินนาวงวิทยา จังหวัดกระบี่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน ได้ค่าความยากง่ายอยู่ในช่วงระหว่าง 0.20 – 0.95 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วงระหว่าง 0.01 – 1.00 ซึ่งตามทฤษฎีค่าความยากง่ายควรอยู่ในช่วงระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกต้องมากกว่า 0.20 ดังนั้นจากข้อสอบทั้งหมด จำนวน 15 ข้อ มีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์สามารถนำไปใช้ได้ จำนวน 10 ข้อ และตัดข้อสอบที่ไม่ผ่านเกณฑ์ออกจำนวน 5 ข้อ

ขั้นตอนการวิจัย

1. ผู้วิจัยประสานงานครูสุขภาพและผู้บริหารโรงเรียนเพื่อชี้แจงกิจกรรมการวิจัย และขออนุญาตดำเนินการการวิจัย
2. ทำการทดสอบความรู้ “การใช้ยาแก้อาหุสมโคเดอินในทางที่ผิด” ก่อนการรับชมสื่อวิดีโอ กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบความรู้ที่สร้างขึ้น จากนั้นเก็บรวบรวมคะแนนจากการทดสอบไปวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อทดสอบสมมติฐาน
3. ทำการจัดการเรียนรู้เรื่อง “การใช้ยาแก้อาหุสมโคเดอินในทางที่ผิด” ให้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้นำคลิปวิดีโอที่ได้พัฒนาขึ้นเผยแพร่ให้กลุ่มตัวอย่างรับชมผ่านแอปพลิเคชัน TikTok โดยจัดส่งลิงก์คลิปวิดีโอให้กลุ่มตัวอย่างเข้าชมตามลำดับเนื้อหา
4. หลังการรับชมชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้อาหุสมโคเดอินในทางที่ผิด” ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบความรู้ และประเมินความพึงพอใจต่อการรับชมชุดสื่อวิดีโอพร้อมกันหลังจากนั้นจึงตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้จากการใช้ชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้อาหุสมโคเดอินในทางที่ผิด” และความพึงพอใจต่อการรับชม วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้ก่อนและหลังการใช้ชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้อาหุสมโคเดอินในทางที่ผิด” ด้วยสถิติ Paired Simple t test โดยก่อนการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบสมมติฐานเบื้องต้นด้วยการทดสอบ Shapiro-Wilk test ได้ค่าการแจกแจงของข้อมูลทั้งก่อนและหลังการใช้สื่อมีค่า p-value มากกว่าระดับนัยสำคัญที่กำหนดไว้ ($p > 0.05$) ก่อนใช้สื่อ $W = 0.968$, $p = 0.317$ และหลังใช้สื่อ $W = 0.973$, $p = 0.441$ แสดงว่าข้อมูลทั้งสองชุดไม่เบี่ยงเบนจากการแจกแจงแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สามารถวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Paired t-test ได้

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่างและจริยธรรมการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ วิทยาลัยเทคโนโลยีทางการแพทย์และสาธารณสุข กาญจนภิเษก เลขที่จริยธรรม KMPHT-66020040 ลงวันที่ 1 กันยายน 2566 โดยผู้วิจัยพบกลุ่มตัวอย่างเพื่อแนะนำตัว แจ้งให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ ประโยชน์ของการวิจัย ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ขอความร่วมมือในการเข้าร่วมการวิจัยพร้อมทั้งแจ้งให้ทราบถึงสิทธิของกลุ่มตัวอย่างโดยข้อมูลจะถูกปกปิดเป็นความลับและนำเสนอในภาพรวมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาเท่านั้น โดยผู้วิจัยเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างซักถามในสิ่งที่ไม่เข้าใจเมื่อได้รับความยินยอมจากกลุ่มตัวอย่างแล้ว จึงให้ลงนามในใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัยหลังเสร็จสิ้นการวิจัยผู้วิจัยจะทำลายเอกสารทันที

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 คะแนนความรู้ก่อนและหลังชมสื่อแบ่งตามระดับความรู้

คะแนน	ก่อน		หลัง	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
0 – 5 (ระดับความรู้ต่ำ)	4	13.33	3	10
6 – 8 (ระดับความรู้ปานกลาง)	26	86.67	10	33.33
9 – 10 (ระดับความรู้สูง)	-	-	17	56.67

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำแบบทดสอบความรู้ จำนวน 30 คน ก่อนรับชมสื่อวิดีโอ ส่วนใหญ่มีความรู้ในระดับปานกลาง (6-8 คะแนน) ร้อยละ 86.67 และหลังรับชมสื่อพบกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีความรู้ระดับสูง (9-10 คะแนน) คิดเป็นร้อยละ 56.67

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ก่อนและหลังรับชมสื่อ

ตัวแปร	ก่อนรับชมสื่อ		หลังรับชมสื่อ		t	p-value
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
คะแนนเฉลี่ยความรู้	6.00	1.39	8.33	1.60	11.69	.000

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ก่อนและหลังการได้รับชมสื่อวิดีโอ คะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับการใช้ ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิดของนักเรียนกลุ่มทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 โดย คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการได้รับชมสื่อวิดีโอสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรม คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 6.00 (S.D.=1.39) และ 8.33 (S.D.=1.60) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจต่อชุดสื่อวิดีโอ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับ
ด้านข้อมูลและเนื้อหา			
1.การจัดลำดับนำเสนอเนื้อหาของสื่อ	4.80	0.41	ดีมาก
2.การอธิบายเนื้อหาของสื่อมีความชัดเจน	4.73	0.52	ดีมาก
3.เนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย	4.90	0.31	ดีมาก
เฉลี่ย	4.81	0.41	ดีมาก
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
4.สามารถนำไปเผยแพร่ในช่องทางติ๊กต็อก (TikTok)	4.77	0.50	ดีมาก
5.สามารถนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติและแนะนำผู้อื่น	4.77	0.50	ดีมาก
เฉลี่ย	4.77	0.50	ดีมาก
ด้านคุณภาพสื่อ			
6.ความเหมาะสมของรูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษร	4.77	0.43	ดีมาก
7.ความเหมาะสมของระยะเวลา	4.70	0.47	ดีมาก
8.ใช้ภาษาที่สื่อความหมายได้ชัดเจนเข้าใจง่าย	4.77	0.50	ดีมาก
9.เสียงประกอบ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.80	0.48	ดีมาก
10.เสียงดนตรีมีความเหมาะสม	4.80	0.41	ดีมาก
11.ความต่อเนื่องและความสอดคล้องของวิดีโอที่นำเสนอ	4.80	0.41	ดีมาก
12.เทคนิคการนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.77	0.50	ดีมาก
เฉลี่ย	4.77	0.46	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.78	0.46	ดีมาก



จากตารางที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อการรับชมชุดสื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้อาการไอพ่นในทางที่ผิด” พบว่าในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างความพึงพอใจต่อชุดสื่อวิดีโอในระดับดีมาก คะแนนเฉลี่ย 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.46 คะแนน และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากทุกด้าน

อภิปรายผล

การศึกษาครั้งนี้อภิปรายผลตามสมมติฐานดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ยความรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายหลังการใช้ชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้อาการไอพ่นในทางที่ผิด” พบว่า หลังการรับชมชุดสื่อวิดีโอที่ค้น โดยร้อยละ 80 ของกลุ่มตัวอย่างมีความรู้หลังรับชมสูงกว่าก่อนรับชม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเมื่อกลุ่มตัวอย่างได้ชมสื่อวิดีโอที่มีเนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย จะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นเพราะการช่วยสร้างภาพจำในสมองส่งผลให้เกิดความรู้ใหม่ภายในตัว ทำให้มีความมั่นใจในองค์ความรู้มากขึ้น รวมถึงสื่อที่เป็นลักษณะสื่อดิจิทัลและแอปพลิเคชัน (TikTok) ในการให้ความรู้และเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งมีความสอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่น และสื่อยังมีอิทธิพลต่อกลุ่มวัยรุ่นที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ข้อมูลเพื่อสร้างความรู้และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ สอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การใช้สื่อที่มีคุณภาพและเนื้อหาที่เหมาะสมสามารถเพิ่มพูนความรู้ ความมีความเข้าใจในเรื่องที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Lubis et al., 2023) สอดคล้องกับการศึกษาของมานีนาคณาคุปต์ และพิไลวรรณ ใจชื่น ที่พบว่า การใช้สื่อที่มีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและเน้นการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ สามารถเพิ่มความรู้และทำให้ผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติสูงขึ้นหลังการเรียนรู้ (Nakanakupt & Jaichuan, 2022) การใช้สื่อวิดีโอที่ค้นสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งระบุว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับประสบการณ์เดิม เพื่อสร้างความเข้าใจของตนเอง และสื่อวิดีโอที่ค้นจึงช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น (Zhou et al., 2020) เช่นเดียวกับผลการศึกษานี้ของกาญจนา ศิริเจริญวงศ์และคณะ ที่พบว่านักศึกษาพยาบาลที่เรียนด้วยสื่อวิดีโอที่ค้นมีความรู้และความมั่นใจในการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 (Siricharoenwong et al., 2021) และการนำ TikTok มาผลิตสื่อการเรียนรู้สามารถเพิ่มพูนความรู้ให้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากลักษณะของแพลตฟอร์มที่เน้นการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบวิดีโอสั้น กระชับ และน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดไมโครเลิร์นนิง (Microlearning) ที่เน้นการเรียนรู้ในช่วงเวลาสั้น ๆ แต่ต่อเนื่อง ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำและทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (Gherman et al., 2022) และยังพบว่านักเรียนที่เรียนรู้ผ่านวิดีโอ TikTok มีระดับความเข้าใจเนื้อหาและแรงจูงใจในการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญ (Ibrahim et al., 2023) นอกจากนี้ TikTok ยังเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วมผ่านการแสดงความคิดเห็นหรือการสร้างเนื้อหา ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้จากการนำเสนอที่สนุกสนานและหลากหลาย ซึ่งตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงหลังโควิด-19 การใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษาได้กลายเป็นกลยุทธ์สำคัญในการปรับตัวของระบบการเรียนรู้สมัยใหม่ (Adelhardt & Eberle, 2024)

2. คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการใช้สื่อวิดีโอเกี่ยวกับ "การใช้ยาแก้อาการไอพ่นในทางที่ผิด" ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อชุดสื่อวิดีโอในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (Mean 4.78, S.D. 0.46) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ สื่อวิดีโอที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดข้อมูลและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ยาอย่างถูกต้องและมีประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับดีมากในทุกด้านทั้งด้านข้อมูลและเนื้อหา การนำไปใช้ประโยชน์ และคุณภาพของสื่อ

สามารถอธิบายได้ว่าชุดสื่อวิดีโอที่ได้พัฒนาขึ้นตอบสนองความต้องการของผู้รับชมได้ สอดคล้องกับการศึกษา พฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ของนักเรียนและนักศึกษาใน เขตเทศบาลนครอุดรธานีที่ พบว่า ความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันติ๊กต็อกอยู่ในเกณฑ์มาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.30 (Saiseesod et al., 2021) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าแอปพลิเคชันติ๊กต็อกเป็นเครื่องมือที่มีความเหมาะสมในการเผยแพร่ข้อมูลให้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับการส่งเสริมสุขภาพของวัยรุ่น ที่พบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อ พฤติกรรม การส่งเสริมสุขภาพของวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับน้อยกว่า 0.05 โดยเฉพาะเมื่อข้อมูล มีความเข้าใจง่ายและสามารถนำไปปฏิบัติได้ (Somtua, 2024) และในการศึกษา เรื่อง “การส่งเสริมสุขภาพของ วัยรุ่นโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์” ที่ได้ระบุว่า การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในเฟสบุ๊ค และอินสตาแกรมคาดว่า ส่งผลให้พฤติกรรมการดูแลสุขภาพของวัยรุ่นดีขึ้น เนื่องจากการโพสต์ภาพขณะออกกำลังกายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจหรือการใส่สัญลักษณ์แฮชแท็กสามารถทำให้ข้อมูลสุขภาพสื่อสารไปยังวัยรุ่นได้รวดเร็วเกิดเป็นสังคมเครือข่าย ออนไลน์ที่มีการรับรู้และแลกเปลี่ยนข้อมูลทางสุขภาพให้ขยายวงกว้างได้ ดังนั้นสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะ แอปพลิเคชันติ๊กต็อกจึงนับว่าเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการให้ความรู้ในกลุ่มวัยรุ่นโดยเฉพาะใน เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันโรคและการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพ (Panpeng, 2021) แสดงให้เห็นถึง ประสิทธิภาพของการใช้สื่อดิจิทัลและแอปพลิเคชันในกระบวนการให้ความรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของ กลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นแนวทางที่สามารถนำไปปรับใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลด้านสุขภาพในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาในครั้งนี้อาจสรุปได้ว่า ชุดสื่อวิดีโอเพื่อให้ความรู้ “การใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีนในทางที่ผิด” ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและมีคุณภาพในการให้ความรู้แก่กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ยาแก้ไอผสมโคเดอีน ในทางที่ผิด และการเลือกใช้แพลตฟอร์มติ๊กต็อกในการเผยแพร่ข้อมูลถือเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการเข้าถึง กลุ่มวัยรุ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มวัยรุ่น โดยเน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ ยาอย่างถูกต้องและการป้องกันการใช้ยาในทางที่ผิด ผ่านช่องทางที่เข้าถึงง่ายและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น Facebook, YouTube
2. ขยายการใช้สื่อที่มีประสิทธิภาพนี้ไปยังกลุ่มวัยรุ่นในโรงเรียนและชุมชนอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ยาและการดูแลสุขภาพในวงกว้าง ซึ่งจะช่วยลดปัญหาการใช้ยาในทางที่ผิดได้ในระยะยาว ต่อไป
3. ร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น โรงเรียน โรงพยาบาล และองค์กรภาครัฐในการเผยแพร่สื่อ การเรียนรู้และให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้ยาอย่างถูกต้องเพื่อสร้างความตระหนักรู้และป้องกันปัญหาการใช้ยาแก้ไอ ผสมโคเดอีนในทางที่ผิดในกลุ่มวัยรุ่นได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาผลของการใช้สื่อวิดีโอต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ยาในทางที่ผิดใน กลุ่มวัยรุ่นในระยะยาวเพื่อ ประเมินผลความรู้และการตระหนักรู้ที่ได้รับจากสื่อวิดีโอสามารถนำไปสู่ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ยั่งยืน
2. ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีโอ, อินโฟกราฟิกส์, หรือ บทความ ในการเพิ่มความรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ยาในทางที่ผิด เพื่อหาแนวทางที่มีประสิทธิภาพ สูงสุดในการถ่ายทอดข้อมูลให้กลุ่มวัยรุ่น

3. ควรทำการศึกษาเชิงสำรวจเพื่อหาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจนำความรู้ที่ได้รับจากสื่อไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

เอกสารอ้างอิง

- Adelhardt, Z., & Eberle, T. (2024). TikTok as an educational platform: Teenagers' experiences. *European Conference on Social Media*, 11(1), 1–8.
<https://doi.org/10.34190/ecsm.11.1.2331>
- Ahmad, J., Joel, U. C., Talabi, F. O., Bibian, O. N., Aiyesimoju, A. B., Adefemi, V. O., & Gever, V. C. (2022). Impact of social media-based intervention in reducing youths' propensity to engage in drug abuse in Nigeria. *Evaluation and Program Planning*, 94, 102122.
<https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2022.102122>
- Alanazi, M., Ansari, M., & Alharby, T. N. (2024). Community pharmacists' role towards preventing abuse or misuse and dependence of codeine-containing analgesic medications in Saudi Arabia: A multicenter cross-sectional study. *Frontiers in Pharmacology*, 15, 1408024. <https://doi.org/10.3389/fphar.2024.1408024>
- Bergman, B. G., Wu, W., Marsch, L. A., Crosier, B., DeLise, T., & Hassanpour, S. (2020). Associations between substance use and Instagram participation to inform social network-based screening models: Multimodal cross-sectional study. *Journal of Medical Internet Research*, 22(9), e21916. <https://doi.org/10.2196/21916>
- Buller, D. B., Walkosz, B. J., & Woodall, W. G. (2019). Use of media and social media in the prevention of substance use. In Z. Sloboda, H. Petras, E. Robertson, & R. Hingson (Eds.), *Prevention of Substance Use* (pp. 319–334). Springer.
- Department of Mental Health. (2022). *Guidelines for community-based health risk communication*. Ministry of Public Health, Thailand.
- Drug Abuse Prevention and Suppression Operations Center, Border Patrol Police Division. (2020). Drug prevention, suppression, and resolution plan.
http://www.bpp.go.th/documents/2563/25630508_03.pdf
- Food and Drug Administration. (2021, 28 March). *Kratom*. Narcotics Control Division.
<https://narcotic.fda.moph.go.th/information-about-drugs/kratom>
- Food and Drug Administration. (2023). *Information on codeine-containing cough syrups and safe medication use*. <https://www.fda.moph.go.th>
- Gherman, O., Turcu, C. E., & Turcu, C. O. (2022, 11 May). *An Approach to Adaptive Microlearning in Higher Education*. ArXiv. <https://arxiv.org/abs/2205.06337>
- Ibrahim, N. H., Shafie, S. A., & Rahim, I. N. A. (2023). The use of TikTok in learning English as a second language. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*, 5(2), 355–365.

- Ida, R., Saud, M. S., & Mashud, M. (2020). An empirical analysis of social media usage, political learning and participation among youth: a comparative study of Indonesia and Pakistan. *Quality & Quantity*, 54(4), 1285–1297.
<https://doi.org/10.1007/S11135-020-00985-9>
- Lubis, L. H., Febriani, B., Yana, R. F., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The use of learning media and its effect on improving the quality of student learning outcomes. *International Journal of Education, Social Studies, and Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14.
<https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Naudom, N. and Wongthanavas, S. (2020). Causes of Drug Addicition: Case study of Khum Srabua Community, Nai Muang Sub-district, Muang District, Roi-et Province. *Journal of Modern Learning Development*. 5(6), 102-115. (in Thai)
- McCoy, J., Nielsen, S., & Bruno, R. (2024). Development and validation of a brief screening tool for over the counter codeine dependence. *Research in Social and Administrative Pharmacy*, 20(2), 182-189. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2023.11.002>
- Nakanakupt, M., & Jaichaun, P. (2022). Impact of interactive delivery-demonstration video on undergraduate nursing students' knowledge, confidence, delivery skills, and satisfaction with the video. *Journal of Thailand Nursing and Midwifery Council*, 37(2), 81–94.
<https://he02.tci-thaijo.org/index.php/TJONC/article/view/255120/175654>. (in Thai)
- Office of the Narcotics Control Board, Ministry of Justice. (2021). *Thailand Narcotics Control Annual Report 2021*. Thailand Narcotics Control.
<https://searchlib.utcc.ac.th/library/ebook/317381.pdf>
- Panpeng, Y. (2021). The Health Promotion of Teenagers Aged Using Social Media. *Interdisciplinary Sripatum Chonburi Journal*, 7(1), 21-29.
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/ISCJ/article/view/250032/169700>. (in Thai)
- Siricharoenwong, K., Mataputana, M., Sawangjid, S., & Pijdadee, C. (2021). Development and effectiveness of video media to knowledge, self-confidence and satisfaction of nursing students in preparation for children and adolescence care practicum experience. *Journal of Health and Nursing Research*, 37(1), 218–229. (in Thai)
<https://he01.tci-thaijo.org/index.php/bcnbangkok/article/view/249296/168894>
- Saiseesod, S., Khamtawee, N., Kaewkla, T., Phonpae, W., Saeung, E., & Thongnil, P. (2020). The study of usage behavior and satisfaction in using TikTok application among students in Udon Thani Municipality. *Journal of Management Science Pibulsongkram Rajabhat University*, 2(3), 11–26. (in Thai)
<https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jmspsru/article/view/252826/170087>
- Somtua, J. (2024). Online Social Media Usage Behavior and Health Promotion of Teenagers. *Journal of Preventive Medicine Association of Thailand*, 14(3), 514-527. (in Thai)
<https://he01.tci-thaijo.org/index.php/JPMAT/article/view/273763/185083>

- Tanyajaroen, P. (2021). Exposure behavior of attitude and decision to use the TikTok application [Master's thesis, Dhurakij Pundit University].
<https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Pronpat.Tan.pdf>. (in Thai)
- Woolfolk, A., Margetts, K., & Usher, E. L. (2022). *Educational psychology* (6th ed.). Pearson.
- Zhou, Q., Lee, C. S., Sin, S. J., Lin, S., Hu, H., & Ismail, M. (2020). Understanding the use of YouTube as a learning resource: A social cognitive perspective. *Aslib Journal of Information Management*, 72(3), 339–359. <https://doi.org/10.1108/AJIM-10-2019-0290>