

การศึกษาการพัฒนาสื่อการ์ตูนมัลติมีเดียสำหรับวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง หลักกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อการ์ตูนมัลติมีเดียสำหรับสอนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักกรรม ให้แก่เด็กนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และเพื่อพัฒนาสื่อการสอนในวิชาเรียนพระพุทธศาสนาให้มีความน่าสนใจ

การดำเนินการศึกษาได้ศึกษาความหมายและทำความเข้าใจเรื่องหลักกรรมจากเนื้อหา หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา เรื่องหลักกรรม สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รหัสวิชา ส 31201 และในส่วนของพัฒนาสื่อการ์ตูนมัลติมีเดียได้ ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย ในการวางแผนและออกแบบสื่อการ์ตูน มัลติมีเดียให้มีความสวยงาม กำหนดการเคลื่อนไหว ดำเนินเรื่องให้มีความสอดคล้องต่อเนื่อง ให้มีความเหมาะสมและเข้าใจ รูปแบบของตัวการ์ตูน ออกแบบตัวการ์ตูนให้น่าสนใจ ใช้ทฤษฎี แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้เพื่อกำหนดมุมมองและรูปแบบการนำเสนอ เพื่อได้สื่อการ์ตูนมัลติมีเดียที่ใช้สำหรับการสอนวิชาพระพุทธศาสนาเรื่องหลักกรรม

เมื่อพัฒนาสื่อเสร็จแล้วได้ดำเนินการประเมินสื่อ เพื่อทดสอบคุณภาพและความน่าสนใจของสื่อ ได้ดำเนินการประเมินผลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคฤดูร้อน ปี การศึกษา 2551 โรงเรียนผดุงวิทย (วัดศรีบุญเรือง) อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง เป็นนักเรียนชาย และนักเรียนหญิง จำนวน 40 คน ประกอบด้วยการประเมินด้านการออกแบบสื่อ ความพึงพอใจ

ในการใช้สื่อ และ การใช้สื่อในกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนชายและหญิง ทั้งหมดมีความเห็นสอดคล้องกัน มีความพึงพอใจสื่อการ์ตูนมัลติมีเดียสำหรับสอนวิชา พระพุทธศาสนา เรื่องหลักกรรม มีความน่าสนใจในระดับดี

ABSTRACT

203189

The study of the development of cartoon multimedia for the Buddhism course on sin principles aims to design cartoon multimedia as a means to teach the Buddhism course on sin principles to Matthayom-2 students, and develop educational media for the Buddhism course to make them more interesting.

The study began with studying the meaning and understanding the Buddhism dharma in Chapter 3 on sin principles in the area of social studies, religion, and culture course code S 31201. In order to develop the media, graphic and multimedia design framework was utilized to plan and design cartoon multimedia, set the animation, develop the story into appropriate and comprehensible sequence, and design special features for characters to make them interesting. Framework on conceptualization was applied to set perspective and presentation to create cartoon multimedia for teaching the Buddhism course on sin principles.

Having been finished, the media was evaluated its quality and usage with 40 Mathayom-2 students, both male and female, undertaking their summer semester in the academic year 2008, at Padungwit Wat Sribunruang School, Muang district, Lampang province. The evaluation was on the media design, satisfaction on the media usage, and the use of media for the Buddhism class. The results found that all the subjects agreed on the same point, that is, they were satisfied with the cartoon multimedia for teaching the Buddhism class on sin principles, and the media was also considered interesting towards a high degree.