

ชื่อวิทยานิพนธ์	ผลของการเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาปริญญาตรี
ผู้เขียน	นางสาววาสนา ณ สุโหลง
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปีการศึกษา	2553

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนหลังจากเรียน โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง อารมณ์ และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ กลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช พังใหญ่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 60 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน ดังนี้ กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองเรียน โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ และกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุมเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติแบบแผนการวิจัยคือ ทดสอบหลังอย่างเดียว และมีกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ (2) แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนตามเกณฑ์การประเมินแบบรูบริกส์ (3) แผนการจัดการเรียนรู้ (4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (5) แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า

- (1) บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ มีประสิทธิภาพ 84.93/82.50
- (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียน โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง อารมณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05
- (3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ อยู่ในระดับมาก

<b>Thesis Title</b>	Effects of HyperQuest on Emotion Topic toward Learning Achievement of Undergraduate Students
<b>Author</b>	Miss Wassana Na-sulong
<b>Major Program</b>	Educational Technology and Communications
<b>Academic Year</b>	2010

### **ABSTRACT**

The purpose of this research were: (1) to develop HyperQuest on emotion topic with the efficiency at 80/80, (2) to compare the learning achievement of undergraduate students after the HyperQuest on emotion topic and the traditional instruction were used, and (3) to study students' satisfaction toward HyperQuest on emotion topic. The subjects of this research were 60 undergraduate students in the second semester of the academic year 2010 from Rajamangala University of Technology Srivijaya, Nakhon Sri Thammarat Campus, Thung Yai which selected by simple random sampling method. They were divided into 2 groups which consisted of 30 students each group as follows: the first was an experimental group using HyperQuest on emotion topic while another was a control group. The research design was Posttest - only and the control group. The research instruments consisted of: (1) HyperQuest on emotion topic, (2) a rubric for evaluating, (3) lesson plans, (4) achievement test, and (5) questionnaires on students' satisfaction toward the HyperQuest emotion topic. The data were analyzed by arithmetic mean, standard deviation and t-test independent.

The findings were as follows:

- (1) The effectiveness of HyperQuest were 84.93/82.50
- (2) The learning achievement of students who were instructed by HyperQuest on emotion topic was higher than the ones who were instructed through traditional instruction with statistically significant at the .05 level.
- (3) The students' satisfaction toward HyperQuest on emotion topic was at the high level.