

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหาและปัญหา

ปัจจุบันการเรียนการสอนแบบ e-Learning ได้เข้ามามีบทบาทในการศึกษาของไทยเพิ่มมากขึ้น แต่สถาบันการศึกษาต่าง ๆ ก็ยังไม่สามารถจัดการเรียนการสอนแบบดังกล่าวได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ อันเนื่องมาจากการขาดแคลนบทเรียนที่มีประสิทธิภาพ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้ให้ความสำคัญมากกับการนำเอาเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของชาติ คือ หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่ว่าด้วยการนำเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ในการจัดการศึกษาและการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การศึกษามีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ (ชม ภูมิภาค, 2544: 16-17) ดังที่ ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2537: 11) ได้กล่าวถึง การจัดสภาพแวดล้อมทางการศึกษาในโลกยุคสารสนเทศเช่นทุกวันนี้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศนับว่าเป็นเครื่องมือในการจัดสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และยังสามารถสร้างบรรยากาศใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนอยากรู้และเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นการจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงได้นำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เพื่อเพิ่มทางเลือกในการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ส่วนหนึ่งของความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีที่ช่วยพัฒนาระบบการศึกษา ก็คือ อินเทอร์เน็ต เพราะมีการเชื่อมโยงเครือข่ายและข้อมูลต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้อันมหาศาล ช่วยขยายเวลาเรียนได้ตลอด 24 ชั่วโมง ขยายสถานที่เรียนเป็นที่ใดก็ได้รวมถึงขยายขอบเขตเนื้อหาโดยไม่จำกัด ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจของตนเองในลักษณะที่เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้การเรียนมิได้เกิดขึ้นเฉพาะในห้องเรียนและอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้สอนเท่านั้น แต่ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนได้จากแหล่งความรู้ที่หลากหลายอย่างผ่านอินเทอร์เน็ต ณ สถานที่หรือเวลาใดก็ได้ที่เหมาะสมกับความต้องการของตนเองจากการเติบโตของอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว ครอบคลุมได้ทุกประเทศในโลกระยะนี้มีแนวโน้มที่จะเพิ่มบทบาทการใช้งานด้านต่าง ๆ สูงขึ้นเพราะมีการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในภาระงาน มีผู้พัฒนาและสร้างการประยุกต์ใช้งานแบบต่าง ๆ เพิ่มขึ้นตลอดเวลา สิ่งที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในขณะนี้คือ เทคโนโลยีเวิลด์ ไรด์ เว็บบ (World Wide Web: WWW) (ชิน ภู่วรรณ, 2540: 66)

เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web: WWW) เป็นรูปแบบหนึ่งที่มีนิยมนำใช้กันมากในอินเทอร์เน็ตขณะนี้ เนื่องจากทำให้ได้ข้อมูลสารสนเทศในลักษณะสื่อหลายมิติที่มีประสิทธิภาพมาก ผู้เรียนสามารถมีการโต้ตอบกับสื่อได้ทันที นอกจากนี้ความสามารถด้านสื่อประสม (Multimedia) ยังทำให้สิ่งที่อยู่บนจอคอมพิวเตอร์มีชีมีเพียงข้อความที่น่าเบื่ออีกต่อไป การเพิ่มสีสันของข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและเสียงให้กับข้อมูลต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มคุณค่าให้กับข้อมูลที่เสนอได้เป็นอย่างมาก จากศักยภาพของเวิลด์ ไรด์ เว็บ จึงเหมาะที่จะนำมาใช้ในการศึกษา และการเรียนการสอนในสถานศึกษา (กิดานันท์ มลิทอง, 2544: 334-335)

การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นการจัดการศึกษาขั้นสูงที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักการค้นคว้าแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง นอกเหนือจากการฟังบรรยายจากผู้สอนในชั้นเรียน (จุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ 2544: 42)

จากจุดเด่นของเวิลด์ ไรด์ เว็บ และหลักการในการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา ทำให้การเรียนการสอนด้วยกิจกรรมและนำเสนอบนเว็บได้รับการยอมรับ การเรียนการสอนบนเว็บ (Web-Based Instruction: WBI) เป็นการจัดการกิจกรรมและนำเสนอบทเรียนในลักษณะสื่อหลายมิติของวิชาทั้งหมดตามหลักสูตรหรือใช้เป็นเพียงการเสนอข้อมูลบางอย่างเพื่อประกอบการสอนได้แก่ Webboard เป็นต้น (กิดานันท์ มลิทอง, 2544: 344) และผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารผ่าน Webboard, Chat และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน อาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญและฐานข้อมูลความรู้และสามารถรับส่งข้อมูลการศึกษาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Education Data) อย่างไม่จำกัดเวลา ไม่จำกัดสถานที่ การเรียนการสอนบนเว็บมีความยืดหยุ่นในเรื่องเวลาและสถานที่ ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบ มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้นและมีความตั้งใจใฝ่หาความรู้ใหม่ ๆ อยู่เสมอ โดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำ เป็นที่ปรึกษา และแนะนำแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนให้กับผู้เรียน (น้ามนต์ เรืองฤทธิ์, 2546: 3)

การจัดการเรียนการสอน ซึ่งเน้นกระบวนการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องไปได้ไม่รู้จักจบตามความสนใจของแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construction of Knowledge) ผ่านกระบวนการเรียนรู้เป็นกลุ่ม การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการถ่ายโอนการเรียนรู้ด้วยการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับเพื่อน และสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการ (Process Skill) เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ (ทิสนา แจมมณี, 2545: 64-65)

บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เป็นการจัดการเรียนการสอนบนเว็บที่เน้นทักษะกระบวนการ 4Is แนวคิดทักษะกระบวนการด้วย 4Is คือ Inquiry (การสืบสวนสอบสวน) Investigation (การสืบเสาะ) Integration (การบูรณาการ) และ Interaction (การปฏิสัมพันธ์) มาใช้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือการทำภาระงานทั้งหมดของผู้เรียนในบริบทการเรียนรู้ที่เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่องกัน ผู้เรียนต้องเข้าไปศึกษาข้อมูลต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่หลากหลายในบทเรียน โดยผู้สอนเป็นผู้เตรียมทรัพยากรหรือแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เน้นให้ผู้เรียนค้นพบและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้สารสนเทศจากแหล่งต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตในลักษณะการใช้สื่อประสม (Multimedia) ได้แก่ ซีดีรอม เลเซอร์ดิสก์ ข้อความ ข้อมูลเสียง วิดิทัศน์ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่ายดิจิทัล ฯลฯ เพื่อเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและตรงจุดประสงค์การเรียนรู้ มาสนับสนุนผู้เรียนในการเรียนรู้ขั้นการคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประเมินค่าข้อมูลด้วยการสื่อสารที่มีอยู่ในเว็ลด์ ไซด์ เว็บบ มาใช้ในการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้จนผู้เรียนสามารถนำความรู้มาสร้างองค์ความรู้ใหม่และสื่อสารสิ่งที่ค้นพบไปเผยแพร่ การติดต่อสื่อสารบนเว็บสามารถทำได้หลายวิธีการ เช่น การรับส่งข่าวสารโดยใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) อภิปรายกลุ่มในกระดานสนทนา(Webboard) การสนทนาสดในห้องสนทนา(Chat Room) และการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล เป็นต้น (ไพฑูริย์ สีฟ้า, 2544: 110–111) กระดานข่าวสารที่อยู่บนเว็บโดยตั้งกระทู้สอบถามปัญหา ร่วมกันแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์ในประเด็นต่าง ๆ เป็นวิธีการที่มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้และส่งเสริมให้มีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) โดยในการถาม-ตอบกระทู้และร่วมสนทนาไม่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันและเวลาเดียวกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เรียนเอง ใครสะดวกช่วงใดเวลาใด ก็สามารถเข้ามาร่วมปฏิบัติกิจกรรมในบทเรียนได้ เพราะโปรแกรมจะทำการบันทึกวัน-เวลาที่ผู้เรียนเข้ามาเรียนในบทเรียนไว้โดยตลอด (ไพฑูริย์ สีฟ้า, 2544 : 114)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้มีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องพยายามสร้างสิ่งจูงใจให้เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและรู้สึกรักที่จะเรียน ซึ่งเท่ากับว่าผู้สอนช่วยหยิบยื่นความสำเร็จให้แก่ผู้เรียน การเรียนรู้จะประสบความสำเร็จได้เกิดจากความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ความพึงพอใจในรดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ ความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลาย ๆ อย่าง อาทิ เจตคติในตนเองและสิ่งแวดล้อมภายนอก ความต้องการของบุคคล เมื่อสิ่งที่ได้รับเป็นสิ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการในทุก ๆ ด้าน ความพึงพอใจย่อมสูงและตอบสนองการใช้สื่ออื่น ๆ อย่างมีความสุขและพึงพอใจชาติชาย โพนมเมฆ 2549: 65)

จากผลการสอบวิชาจิตวิทยาทั่วไป ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ที่ผู้วิจัยรับผิดชอบนั้นพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ได้คะแนนสอบไม่ดี เนื่องจากวิชานี้เป็นวิชาที่มีเนื้อหาค่อนข้างเยอะและรายละเอียดมาก รวมถึงผู้สอนเน้นการสอนแบบบรรยายเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้นักศึกษาขาดความกระตือรือร้น เบื่อหน่ายและไม่ค่อยสนใจเรียนเท่าที่ควร ด้วยสาเหตุดังกล่าว

ข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการเสริมสร้างอารมณ์ด้านบวกหรือแรงจูงใจในการเรียนให้เกิดขึ้นกับนักศึกษา เพราะอารมณ์สามารถกระตุ้นและกำหนดทิศทางให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกับการทำงานของสมอง เพื่อช่วยให้นักศึกษาเกิดความตื่นตัว มีความสุขและสนุกสนานในการเรียนวิชาจิตวิทยาทั่วไปมากยิ่งขึ้น

จากความสำคัญและปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลของการเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบHyperQuest เรื่องอารมณ์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเองและสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ค้นพบมาสร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ๆ ที่เหมาะกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ (80/80)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง อารมณ์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียน โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ สูงกว่าการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง อารมณ์

ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย

ด้านความรู้

1. ได้ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียน โดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์
2. ได้ทราบความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest

เรื่อง อารมณ์

ด้านการนำไปใช้

1. ได้บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ได้ทราบแนวทางการพัฒนาบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช ทุ่งใหญ่ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 01-220-004 จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 119 คน

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

2.1 กลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก จำนวน 42 คน จากประชากร จำนวน 120 คน โดยคัดเลือกจากผู้เรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 14 คน ใช้คะแนนเฉลี่ยสะสมของผู้เรียนในเทอมที่ผ่านมาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือก ได้แก่ กลุ่มเก่ง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 – 4.00 กลุ่มปานกลาง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 – 3.49 และกลุ่มอ่อน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 – 2.99 โดยแบ่งเป็น

2.1.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ แบบหนึ่งต่อหนึ่ง จำนวน 3 คน

2.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ แบบกลุ่มเล็ก จำนวน 9 คน

2.1.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ แบบภาคสนาม จำนวน 30 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก จำนวน 60 คน จากประชากร จำนวน 120 คน โดยคัดเลือกจากผู้เรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 20 คน ใช้คะแนนเฉลี่ยสะสมของผู้เรียนในเทอมที่ผ่านมาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือก โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คนและกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน ที่ไม่ซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างจากข้อ 2.1

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้เนื้อหาเรื่อง อารมณ์ ซึ่งมี 2 รูปแบบ คือ

3.1.1 เรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest

3.1.2 เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือ

3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่อง อารมณ์

3.2.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ

HyperQuest เรื่องอารมณ์

4. เนื้อหาของบทเรียน

เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช พังใหญ่ มีขอบข่าย ดังนี้

4.1 ความหมายและความสำคัญของอารมณ์

4.2 การเปลี่ยนแปลงของร่างกายขณะเกิดอารมณ์

4.3 พัฒนาการทางอารมณ์ในวัยต่าง ๆ

4.4 ประเภทของอารมณ์ที่สำคัญ

4.5 ทฤษฎีทางอารมณ์

4.6 การควบคุมอารมณ์

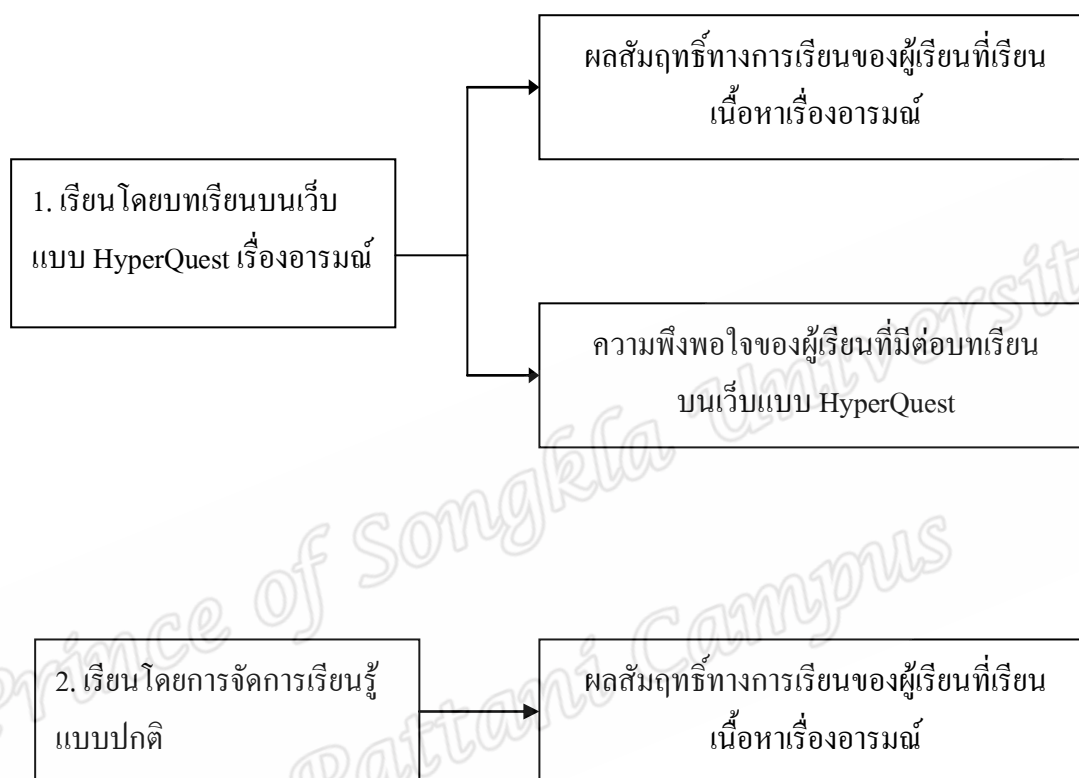
4.7 ความฉลาดทางอารมณ์

4.8 ประโยชน์ของความฉลาดทางอารมณ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ หมายถึง บทเรียนบนเว็บที่เสนอเนื้อหา เรื่องอารมณ์ โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยทักษะกระบวนการตามแนวคิด 4Is คือ Inquiry (การสืบสวนสอบสวนเป็นรายบุคคล) Investigation (การสืบเสาะ โดยใช้กระบวนการกลุ่ม หรือ Group Investigation) Integration (การบูรณาการ ซึ่งเน้นการบูรณาการความรู้กับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน) และ Interaction (การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันภายในกลุ่มผ่านการสนทนา(Chat) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มกันผ่านกระดานเสวนา Webboard)) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้ โดยศึกษาสารสนเทศจากทรัพยากรที่ผู้สอนจัดเตรียมตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้มาสร้างงานใหม่และสามารถนำไปเผยแพร่ได้

ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest หมายถึง ความสามารถของบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ได้ตามเกณฑ์การหาประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (80/80) โดยมีความหมายดังนี้ คือ

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและชิ้นงานทั้งหมด เมื่อคิดเป็นร้อยละแล้วได้ไม่น้อยกว่า 80

80 ตัวที่สอง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อคิดเป็นร้อยละแล้วได้ไม่น้อยกว่า 80

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่องอารมณ์ หมายถึง การจัดการเรียนสอน เนื้อหา เรื่องอารมณ์ รายวิชาจิตวิทยาทั่วไป ซึ่งใช้กิจกรรมกลุ่มด้วยเกมส์จิ๊กซอว์(jigsaw) ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช ห่วงใหญ่

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อวัดความรู้ด้านพุทธิพิสัยของกลุ่มตัวอย่าง

ความพึงพอใจต่อบทเรียน หมายถึง ระดับความรู้สึก ความชื่นชอบส่วนตัวของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช ห่วงใหญ่ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 01-220-004 จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553