

แบบชี้แจงการแก้ไขบทความวิจัย/วิทยานิพนธ์
การประชุมวิชาการระดับชาติ “ราชภัฏเลยวิชาการ” ครั้งที่ 9

รหัสบทความ 66063

ชื่อบทความวิจัย/วิทยานิพนธ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยม และเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL)

ประเด็น	ข้อเสนอแนะ		การแก้ไขของผู้เขียน
	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	
1. . ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	ไม่มีการแก้ไข	ไม่มีการแก้ไข	-
2. . บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	ไม่ควรใช้ คำซ้ำซ้อน เพราะมีในขอบเขตการวิจัย เช่น ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	หากปรับแก้ไขการเรียบเรียงโดยเฉพาะในส่วนของวัตถุประสงค์น่าจะช่วยให้สื่อความชัดเจนขึ้น	ปรับวัตถุประสงค์ ข้อ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างหลังเรียนโดยใช้กลวิธีแบบใช้เกมกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 แก้เป็น “เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกมกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70”
3. คำสำคัญภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	ไม่มีการแก้ไข	ไม่มีการแก้ไข	-
4. ความเป็นมาของปัญหา	ควรมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม เพิ่มเติม	ควรหลีกเลี่ยงการนำเสนอพรรณนาเชิงลบของผู้เขียนโดยไม่มีการอ้างอิง เช่น พบว่านักเรียนบางส่วนมีโรคสมาธิสั้น มีข้อมูลผลการคัดกรองอาการโรคสมาธิสั้นหรือไม่ หากมีควรอ้างอิง หากไม่มีข้อมูลแต่เป็นการตีความตามการรับรู้ของผู้เขียนโดยไม่มีข้อมูลอ้างอิง	หลีกเลี่ยงการนำเสนอข้อมูลในลักษณะเชิงลบของผู้เรียนปรับเปลี่ยนการนำเสนอ ดังนี้ “นักเรียนบางส่วนมีผลการเรียนดีบ้างไม่ดีบ้างขึ้นกับสมาธิความสนใจในการเรียนบางเนื้อหาเด็กชอบหรือสนใจก็อาจมีความตั้งใจหรือมีสมาธิจดจ่อในการเรียนได้ดี”

ประเด็น	ข้อเสนอแนะ		การแก้ไขของผู้เขียน																				
	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2																					
		ควรหลีกเลี่ยงการนำเสนอข้อมูลในลักษณะดังกล่าว																					
5. วิธีการดำเนินการวิจัย	การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยควรมีค่าที่ได้จากการ try out	<p>- ในข้อ 3.3.1 ระบุว่า การสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยมและเศษส่วนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL) จำนวน 20 คาบคาบละ 50 นาที แต่ระบุในข้อ 3.3.1.2 สร้างแผนเพียง 8 แผน ไม่สอดคล้องกัน</p> <p>- ควรระบุให้ชัดเจนว่าการสร้างเครื่องมือ โดยเฉพาะแบบวัดผลสัมฤทธิ์ผู้วิจัยสร้าง 30 ข้อ เมื่อทำการหาคุณภาพแล้วเลือกมาเพียง 20 ข้อ</p>	<p>ปรับแก้การสร้างเครื่องมือให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนี้</p> <p>3.3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยมและเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL) จำนวน 20 คาบ คาบละ 50 นาที ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังนี้</p> <table><tr><td>1. แบบทดสอบก่อนเรียน</td><td>1 คาบ</td></tr><tr><td>2. ทศนิยมและการเปรียบเทียบทศนิยม</td><td>2 คาบ</td></tr><tr><td>3. การบวกและการลบทศนิยม</td><td>2 คาบ</td></tr><tr><td>4. การคูณและการหารทศนิยม</td><td>2 คาบ</td></tr><tr><td>5. เศษส่วนและการเปรียบเทียบเศษส่วน</td><td>2 คาบ</td></tr><tr><td>6. การบวกและการลบเศษส่วน</td><td>3 คาบ</td></tr><tr><td>7. การคูณและการหารเศษส่วน</td><td>3 คาบ</td></tr><tr><td>8. ความสัมพันธ์ระหว่างทศนิยมและเศษส่วน</td><td>3 คาบ</td></tr><tr><td>9. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทศนิยมและเศษส่วน</td><td>1 คาบ</td></tr><tr><td>10. แบบทดสอบหลังเรียน</td><td>1 คาบ</td></tr></table> <p>3.3.2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยมและเศษส่วนที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบคุณภาพตามขั้นตอนดังนี้</p> <p>1) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยมและเศษส่วน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้งหมด 30 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและความ</p>	1. แบบทดสอบก่อนเรียน	1 คาบ	2. ทศนิยมและการเปรียบเทียบทศนิยม	2 คาบ	3. การบวกและการลบทศนิยม	2 คาบ	4. การคูณและการหารทศนิยม	2 คาบ	5. เศษส่วนและการเปรียบเทียบเศษส่วน	2 คาบ	6. การบวกและการลบเศษส่วน	3 คาบ	7. การคูณและการหารเศษส่วน	3 คาบ	8. ความสัมพันธ์ระหว่างทศนิยมและเศษส่วน	3 คาบ	9. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทศนิยมและเศษส่วน	1 คาบ	10. แบบทดสอบหลังเรียน	1 คาบ
1. แบบทดสอบก่อนเรียน	1 คาบ																						
2. ทศนิยมและการเปรียบเทียบทศนิยม	2 คาบ																						
3. การบวกและการลบทศนิยม	2 คาบ																						
4. การคูณและการหารทศนิยม	2 คาบ																						
5. เศษส่วนและการเปรียบเทียบเศษส่วน	2 คาบ																						
6. การบวกและการลบเศษส่วน	3 คาบ																						
7. การคูณและการหารเศษส่วน	3 คาบ																						
8. ความสัมพันธ์ระหว่างทศนิยมและเศษส่วน	3 คาบ																						
9. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทศนิยมและเศษส่วน	1 คาบ																						
10. แบบทดสอบหลังเรียน	1 คาบ																						

ประเด็น	ข้อเสนอแนะ		การแก้ไขของผู้เขียน
	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	
			<p>เหมาะสมของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียน และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง จากนั้นนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ก่อนและหลังเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอบคณิตศาสตร์ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา สารการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์ เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ ความเที่ยงตรงของเนื้อหา แล้วนำมาหาดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ พิจารณาค่า IOC</p> <p>2) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยมและเศษส่วนไปทดสอบกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล5 บ้านหนองผักก้าม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่ได้ผ่านการเรียนเรื่อง ทศนิยมและเศษส่วนมาแล้วจำนวน 29 คน เพื่อนำมาหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น เมื่อทำการหาคุณภาพแล้วเลือกมาเพียง 20 ข้อ</p>
6. ผลการวิจัย	ไม่มีการแก้ไข	<p>1. ควรเพิ่มเติมการนำเสนอ สมมติฐานเพื่อการทดสอบ เพราะกลุ่มตัวอย่างน้อยกว่า 30 คน</p> <p>2. มีการนำเสนอการวิเคราะห์ ประสิทธิภาพและประสิทธิผล แต่ใน</p>	ตัดการนำเสนอวิเคราะห์ประสิทธิภาพและประสิทธิผลออก

ประเด็น	ข้อเสนอแนะ		การแก้ไขของผู้เขียน
	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	
		วัตถุประสงค์และผลการวิจัยไม่มีการนำเสนอข้อมูลที่สอดคล้อง	
7. อภิปรายผล	ควรมีการนำเสนอความคิดเห็นหลักการ GBL มาอธิบายสนับสนุนผลการวิจัย	ในการอภิปรายผลควรมีข้อมูลเกี่ยวข้องหรือข้อมูลจากเอกสารและทฤษฎีสอดคล้องกันมาประกอบประกอบการสนับสนุนว่าเพราะเหตุใดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL) จึงมีผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและนักเรียนที่ตอบแบบประเมินความพึงพอใจจึงมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL)	-
8. สรุปผลการวิจัย	ไม่มีการแก้ไข	สรุปผลการวิจัยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ แต่งามไม่ละครเรื่องในการวิเคราะห์ข้อมูลที่นำเสนอไว้	-

ประเด็น	ข้อเสนอแนะ		การแก้ไขของผู้เขียน
	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	
9. ข้อเสนอแนะ	เสนอแนะ ตัวแปรการวิจัยที่นำไปต่อยอดหรือจุดเด่นของ GBL ที่ควรวิจัย	ตรวจสอบการพิมพ์สะกดคำในข้อเสนอแนะทั่วไป เช่น “สามารถนำการการจัดกิจกรรม...	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย นักเรียนสามารถนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL) ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้
10. เอกสารอ้างอิง	ควรเพิ่มเติมงานวิจัยต่างประเทศ	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ปรับปรุง (2560) เป็นไปไม่ได้ที่พิมพ์ในปี 2551 ควรตรวจสอบการอ้างอิงให้ถูกต้อง 2. วินิจ เกตุชา ไม่มีตัวตน มีเพียงวินิจ เกตุชา	ตรวจสอบความถูกต้องและปรับแก้ ดังนี้ - หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ปรับปรุง (2560) พิมพ์ในปี 2560 - แก้ไขรายชื่อ จาก วินิจ เกตุชา แก้ไขเป็น วินิจ เกตุชา

ลงชื่อ..... 

(นางสาวเก็จมณี คำอ้อ)

ผู้เขียนบทความ

หมายเหตุ

1. ในบทความฉบับแก้ไข ขอให้ระบุ ชื่อ – สกุล สถานะ และสังกัด ผู้เขียนบทความให้ชัดเจน
2. หากบทความเรื่องใดมีผู้เขียนมากกว่า 1 คน ขอให้ระบุผู้แต่งหลักโดยใส่เครื่องหมาย (*) ท้ายสกุล บุคคลนั้น หากไม่ระบุจะถือว่าเป็นผู้แต่งหลักร่วมกัน