

แบบประเมินบทความวิจัยและบทความวิชาการ

รหัสบทความวิจัย ...OR66063...

เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อแก้ไขความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยมและเศษส่วน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL)

1. ข้อคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับบทความวิจัย

ประเด็น	ไม่มีแก้ไข	มีแก้ไข	คำอธิบายในตัวเลือกที่พิจารณา
1. ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	✓		
2. บทคัดย่อภาษาไทยและคำสำคัญ		✓	หากปรับแก้ไขการเรียบเรียงโดยเฉพาะในส่วนของวัตถุประสงค์น่าจะช่วยให้สื่อความชัดเจนขึ้น เช่น วัตถุประสงค์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์...ระหว่าง หลังเรียนโดยใช้....กับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อาจแก้เป็น “เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์...หลังจัดการเรียนรู้โดยใช้โดย ใช้กลวิธีแบบใช้เกมกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70”
3. บทคัดย่อภาษาอังกฤษและคำสำคัญ		✓	ปรับให้สอดคล้องกับการปรับแก้ไข บทคัดย่อภาษาไทย
4. ความเป็นมาของปัญหา		✓	1. เรียบเรียงให้สอดคล้อง เป็นเหตุ เป็นผล เนื้อความ/ใจความเป็นภาษาเขียน และควรหลีกเลี่ยงการนำเสนอพรรณนาเชิง ลบของผู้เขียนโดยไม่มีการอ้างอิง เช่น พบว่านักเรียนบางส่วนมีโรคสมาธิสั้น มี ข้อมูลผลการคัดกรองอาการโรคสมาธิสั้น หรือไม่ หากมีควรอ้างอิง หากไม่มีข้อมูลแต่ เป็นการตีความตามการรับรู้ของผู้เขียน โดยไม่มีข้อมูลอ้างอิง ควรหลีกเลี่ยงการ นำเสนอข้อมูลในลักษณะดังกล่าว 2. ควรเรียบเรียงให้เห็นความสำคัญ ภาพรวมของสถานการณ์การสอนเรื่อง ทศนิยมและเศษส่วน และข้อดีหรือ ผลสำเร็จของแนวทางที่สามารถใช้แก้ไข/ พัฒนาได้คือ กลวิธีแบบใช้เกม โดยนำเสนอ ตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง/เด่นชัด เพื่อให้เห็นเหตุผล ความจำเป็นที่ผู้วิจัยจะ ดำเนินการวิจัยนี้

ประเด็น	ไม่มีแก้ไข	มีแก้ไข	คำอธิบายในตัวเลือกที่พิจารณา
5. วิธีการดำเนินการวิจัย		✓	<p>1. ตรวจสอบการออกแบบการวิจัย และสถิติที่ใช้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีเพียง 29 คน ไม่สามารถใช้ สถิติทดสอบ t-test ได้ทันที แต่ต้องมีการทดสอบความแปรปรวนก่อนจึงจะทดสอบสมมติฐาน</p> <p>2. ในข้อ 3.3.1 (หน้า 3) ระบุว่า การสร้างแผนการจัดการเรียนการสอนรายวิชา คณิตศาสตร์ เรื่อง ทศนิยมและเศษส่วนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL) จำนวน 20 คาบ คาบละ 50 นาที แต่ระบุในข้อ 3.3.1.2 ว่า สร้างแผนเพียง 8 แผน – ไม่สอดคล้องกัน</p> <p>3. ควรระบุให้ชัดเจนว่าการสร้างเครื่องมือ โดยเฉพาะแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ผู้วิจัยสร้าง 30 ข้อ เมื่อทำการหาคุณภาพ แล้วเลือกมาเพียง 20 ข้อ</p>
6. ผลการวิจัย		✓	<p>1. ควรเพิ่มเติมการนำเสนอ สมมติฐานเพื่อการทดสอบ เพราะกลุ่มตัวอย่างน้อยกว่า 30 คน</p> <p>2. มีการนำเสนอการวิเคราะห์ ประสิทธิภาพและประสิทธิผล แต่ในวัตถุประสงค์และผลการวิจัยไม่มีการนำเสนอข้อมูลที่สอดคล้องกัน</p>
7. อภิปรายผล		✓	<p>ในการอภิปรายผลควรมีข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือข้อมูลจากเอกสารและทฤษฎีที่สอดคล้องกันมาประกอบ การสนับสนุนว่าเพราะเหตุใดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL) จึงมีผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนักเรียนที่ตอบแบบประเมินความพึงพอใจจึงมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีแบบใช้เกม (GBL)</p>
8. สรุปผลการวิจัย		✓	สรุปผลการวิจัยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ แต่อาจไม่สอดคล้องกับการวิเคราะห์ข้อมูลที่นำเสนอไว้
9. ข้อเสนอแนะ		✓	ตรวจสอบการพิมพ์สะกดคำใน ข้อเสนอแนะทั่วไป เช่น “สามารถนำ การจัดการกิจกรรม...”

ประเด็น	ไม่มีแก้ไข	มีแก้ไข	คำอธิบายในตัวเลือกที่พิจารณา
10. เอกสารอ้างอิง		✓	<p>1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ปรับปรุง 2560) เป็นไปไม่ได้ที่จะตีพิมพ์ในปี 2551 ควรตรวจสอบการอ้างอิงให้ถูกต้อง</p> <p>2. <u>วินิจ เกตุชา</u> ไม่มีตัวตน มีเพียง วินิจ เกตุชา และ คมเพชร ฉัตรศุภกุล และมีเอกสาร/รายการอ้างอิงที่สามารถอ้างอิงตามหลัก APA ได้</p>

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ.....

2. ผลการพิจารณา

- ☐ สมควรได้รับการตีพิมพ์ ไม่จำเป็นต้องแก้ไข
- ☒ สมควรได้รับการตีพิมพ์ แต่ต้องแก้ไขและส่งให้บรรณาธิการพิจารณา
- ☐ สมควรได้รับการตีพิมพ์ แต่ต้องแก้ไขและส่งกลับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณา
- ☐ ไม่สมควรได้รับการตีพิมพ์ เพราะ