

รหัสบทความ	RO66078
ชื่อบทความ	ผลการใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับชุดฝึกทักษะเรื่อง การคูณ และการหารเลขยกกำลัง เมื่อเลขชี้กำลังเป็นจำนวนเต็มบวก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
1. ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	ไม่มีแก้ไข
2. บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	<p>มีแก้ไข</p> <p>1. ควรตัดคำว่า "และใช้แผนการวิจัยแบบศึกษากลุ่มเดียวกันวัด 2 ครั้งออก"</p> <p>2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ชุดฝึกทักษะ จำนวน 4 ชุด 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ</p> <p>3. ผลการวิจัยข้อ 1 "มีประสิทธิภาพ 86.29/83.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 75/75 Abstract ปรับตามบทคัดย่อ</p>
3. คำสำคัญภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	ไม่มีแก้ไข
4. ความเป็นมาของปัญหา	<p>มีแก้ไข</p> <p>1. ควรเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ว่ามีใครทำงานวิจัยเกี่ยวกับประเด็นนี้ประมาณ 2-3 เรื่องเพื่อสนับสนุนแนวทางในการแก้ปัญหา</p> <p>2. วัตถุประสงค์ของการวิจัยไม่ตรงกับบทคัดย่อ "ควรปรับใหม่ตามบทคัดย่อ"</p>
5. วิธีการดำเนินการวิจัย	<p>ไม่มีแก้ไข</p> <p>1. กลุ่มตัวอย่าง ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)</p> <p>2. ควรระบุวิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ ค่า IOC ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ว่ามีค่าเท่าไรจะได้ชัดเจนมากขึ้น</p> <p>3. การหาคุณภาพของเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญกี่คน</p> <p>4. ควรระบุสถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง เช่น สถิติพื้นฐาน สถิติที่ใช้ตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยจะสมบูรณ์มาก</p>
6. ผลการวิจัย	ไม่มีแก้ไข
7. อภิปรายผล	<p>มีแก้ไข</p> <p>งานวิจัยที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนที่ไม่เกิน 5 ปี ประมาณ 2-3 เรื่อง</p>
8. สรุปผลการวิจัย	ไม่มีแก้ไข
9. ข้อเสนอแนะ	ไม่มีแก้ไข
10. เอกสารอ้างอิง	<p>มีแก้ไข</p> <p>ขจรศักดิ์ 2560 ไม่ปรากฏในบทความวิจัย</p> <p>นอกนั้นอ้างอิงท้ายบทความเยอะแต่ไม่ปรากฏในบทความวิจัย</p>
ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพิ่มเติม	
ผลการพิจารณา	สมควรได้รับการตีพิมพ์ แต่ต้องแก้ไขและส่งให้บรรณาธิการพิจารณา