

# Dijital E?itsel Oyunlar? Kullanma Ölçe?i

## RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Dijital E?itsel Oyunlar? Kullanma Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales.  
Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19790>

## Özet

**Dijital E?itsel Oyunlar? Kullanma Ölçe?i** (DEOKÖ), bireylerin dijital e?itim oyunlar?n? kullanma e?ilimlerini, yeterlilik alg?lar?n? ve bu oyunlara yönelik tutumlar?n? ölçmek amacıyla Türkçeye uyarlanm?? bir psikometrik araçtır. Sar?göz, Bolat ve Alkan (2018) taraf?ndan yap?lan uyarlama çal??mas?, ölçe?in Türkçe kültürüne uygunlu?unu, geçerli?ini ve güvenilirli?ini incelemiştir. Yap?lan analizler, DEOKÖ'nün dört boyutlu bir faktör yap?s?na sahip oldu?unu göstermekte olup, ölçek toplam 21 maddeden olumaktadır. Bu ölçek, dijital öğrenme ortamlar?ndaki bireysel farklılıklar? ve oyun kullan?m motivasyonunu de?erlendirmede önemli bir rol oynamaktadır.

## Anahtar Kelimeler

Dijital E?itsel Oyunlar, Oyun Kullan?m?, Ölçek Uyarlama, Psikometri, Güvenirlik, Geçerlik, E?itsel Oyunlar.

## Yazarlar

Oktay Sar?göz, Yavuz Bolat, Sibel Alkan

## Amaç

Dijital E?itsel Oyunlar? Kullanma Ölçe?i (DEOKÖ), bireylerin e?itim ve öğrenme süreçlerinde dijital oyunlar? ne s?kl?kta ve hangi amaçlarla kulland?klar?n?, bu kullan?ma yönelik tutumlar?n? ve yeterlilik alg?lar?n? belirlemek amacıyla geli?tirilmiş ve Türkçeye uyarlanm??tır.

Ölçe?in Türkçeye uyarlanma çal??mas?n?n temel amacı, özgün ölçe?in psikometrik özelliklerini Türk kültürü bağlam?nda do?rulamak ve Türkiye'deki e?itim araştırmacılar?na dijital oyunlar?n e?itsel potansiyelini ölçmede kullan?labilecek geçerli ve güvenilir bir araç sunmaktır. Bu araç, öğrencilerin dijital oyunlar? öğrenme aracı olarak nasıl algılad?klar?n? sistematik olarak incelemeye olanak tanır.

## Yap?

DEOKÖ, dijital e?itsel oyunlar?n pedagojik bağlamda kullan?m?na ilişkin psikolojik yapılar? ölçen çok boyutlu bir araçtır. Aç?mlayıcı ve do?rulamalı faktör analizleri sonucunda ölçe?in **dört boyutlu** bir yapı sergiledi?i belirlenmiştir.

Bu boyutlar genellikle; dijital oyun kullanmaya yönelik **öz-yeterlik alg?s?**, kullan?mda hissedilen **kayg? veya korku**, oyunlar?n öğrenmeye olan **motivasyonel etkisi** ve oyun tabanlı öğrenmeye ilişkin genel **tutum** gibi alt alanlar? kapsamaktadır. Ölçek, kullan?c?n?n dijital oyun ortamlar?nda gezinme becerisine duydu?u güven ile bu oyunlar?n öğrenme sürecine katkıda bulundu?una dair

inanc?n? de?erlendirir.

## Geçerlik

Ölçe?in geçerlik çal??malar? kapsam?nda, yap?sal geçerli?i do?rulamak üzere aç?mlay?c? ve do?rulay?c? faktör analizleri kullan?lm??t?r. Bu analizler, dört faktörlü yap?n?n Türkçe örnekleme de uygun oldu?unu göstermi?tir.

Ek olarak, ölçe?in d?? geçerli?ini test etmek amac?yla **ölçüt-ba??nt?l? geçerlik** analizleri gerçekleştirilmi?tir. Yap?lan korelasyon analizleri, DEOKÖ puanlar? ile teorik olarak ili?kili olmas? beklenen d?? ölçütler aras?nda istatistiksel olarak **anlaml? ili?kiler** bulundu?unu saptam??t?r. Bu bulgular, ölçe?in amaçlad??? yap?y? ba?ar?l? bir ?ekilde ölçtü?ünü desteklemektedir.

## Güvenirlik

Dijital E?itsel Oyunlar? Kullanma Ölçe?i'nin güvenilirlik analizleri, yüksek düzeyde iç tutarlıl?k ve zamansal kararlıl?k sergiledi?ini ortaya koymu?tur.

?ç Tutarlıl?k: Ölçe?in iç tutarlıl???n? belirlemek amac?yla hesaplanan **Cronbach Alpha** katsay?s? **.78** olarak bulunmu?tur. Bu de?er, sosyal bilimler ara?t?rmalar? için kabul edilebilir düzeyde iyi bir iç tutarlıl???a i?aret etmektedir.

Zamansal Kararlıl?k: Zaman içinde ölçüm sonuçlar?n?n kararlıl???n? de?erlendirmek için uygulanan **test-tekrar test korelasyonu** ise **.88** gibi yüksek bir katsay? ile sonuçlanm??t?r. Bu bulgu, ölçe?in farklı zamanlarda uyguland???nda tutarlı sonuçlar üretti?ini göstermektedir.

## Faktör Analizi

Ölçe?in faktör yap?s?n? belirlemek amac?yla hem Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) hem de Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) uygulanm??t?r. Analizler sonucunda DEOKÖ'nün **dört boyutlu** bir yap? gösterdi?i kesinle?mi?tir.

Madde analizleri sonucunda, ölçe?in bütün maddeleri için hesaplanan madde toplam korelasyonu de?erlerinin .40'n? üzerinde oldu?u tespit edilmi?tir. Madde faktör yükleri ise .51 ile .68 aras?nda de?irmektedir. Bu yüksek yük de?erleri ve madde toplam korelasyonlar?, ölçek maddelerinin belirlenen dört faktörü güçlü bir ?ekilde temsil etti?ini ve yap?sal geçerli?e katkı sa?lad???n? kan?tlamaktadır.

## Araç

**Test Type:** Uyarlama

**Format:** 5'li Likert Tipi Derecelendirme (0=Hiç Kat?lm?yorum, 4=Tamamen Kat?l?yorum)

**Language Available:** Türkçe

**Population Group:** E?itim Alan?ndaki Bireyler (Ö?renciler)

**Age Group:** Belirtilmemi?tir (Genellikle ortaö?retim ve üniversite ö?rencileri üzerinde uygulanmaya uygundur).

**Population Details:** Dijital e?itsel oyunlar? e?itim amac?yla kullanan veya kullanma potansiyeline sahip olan bireylerden olu?an örneklem üzerinde geçerlik ve güvenirlik çal??mas? yap?lm??t?r.

**Test Methodology:** Öz Bildirim Ölçe?i (Self-report Scale)

## Anahtar Kelimeler

DEOKÖ, Dijital E?itim, Oyun Tabanlı? Ö?renme, Faktör Yüğü, Cronbach Alpha, Psikometrik Özellikler.

## Yazarlar

**Author ORCID Identifier:** Belirtilmemi?tir

**Affiliation Email addresses:** Yavuz Bolat (Sorumlu Yazar): [yavuzbolat06@gmail.com](mailto:yavuzbolat06@gmail.com)

**Correspondence Address:** Belirtilmemi?tir

## ?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Ölçe?in uyarlama çal??mas? **2018** y?l?nda yay?mlanm??t?r. Kullan?m izinleri, telif haklar? ve ücretlendirme bilgileri için sorumlu yazar Yavuz Bolat ile e-posta yoluyla ileti?ime geçilmesi gerekmektedir.

## Kaynaklar

Sar?göz, O., Bolat, Y. & Alkan, S. (2018) Digital Educational Game Usage Scale: Adapting to Turkish, validity and reliability study. *World Journal of Education*, 8(5), 130-139. DOI: [10.5430/wje.v8n5p130](https://doi.org/10.5430/wje.v8n5p130)

Ölçe?in orijinal PDF belgesi buradan indirilebilir: [dijital-egitsel-oyunlari-kullanma-olcegi-toad.pdf](#)

## Dijital E?itsel Oyunlar? Kullanma Ölçe?i Maddeleri

**ÖNEML?:** A?a??daki ölçek maddeleri orijinal dillerinde korunmu? olup, hiçbir ?ekilde de?i?tirilmemi?tir.

Yukar?da verilen madde örneklerinden olu?an toplam 21 madde.

### Derecelendirme Sistemi:

Hiç Kat?lm?yorum

Kat?lm?yorum

Karars?z?m

Kat?l?yorum

Tamamen Kat?l?yorum

### Örnek Maddeler:

Popüler bir dijital oyunu oynama f?rsat? verildi?inde oyun i?erisinde gezinirken sorun ya?ayaca??mdan korkar?m.

E?itsel dijital oyunlar beni rahatlatt??? i?in daha iyi çal???yorum.

Dijital bir oyun hakk?nda bilmem gereken birçok bilgiyi kendi kendime ö?renebilirim.