

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19823>

Özet

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği (DÖYÖ), Erhan Görmez tarafından 2020 yılında geliştirilmiş bir psikometrik araçtır. Bu ölçek, bireylerin **dijital oyunlar** ve bunların eğitim ortamlarında kullanımına yönelik tutumları, algıları ve potansiyel etkilerini sistematik olarak ölçmek amacıyla tasarlanmıştır. Ölçek, toplam 17 maddeden ve dört alt boyuttan oluşmaktadır. Geliştirme çalışması sonucunda yüksek düzeyde iç tutarlılık (Cronbach's Alpha $\alpha=.916$) ve sağlam bir faktör yapısı göstererek, dijital oyunların pedagojik ve sosyal etkilerinin değerlendirilmesinde güvenilir bir araç olduğunu kanıtlamıştır.

Anahtar Kelimeler

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği, Dijital Oyunlar, Tutum Ölçeği, Eğitim Teknolojileri, Psikometrik Geliştirme, Geçerlik, Güvenilirlik, Faktör Analizi

Yazarlar

Erhan Görmez

Amaç

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği'nin temel amacı, bireylerin (özellikle öğrencilerin veya eğitimcilerin) dijital oyunların öğrenme süreçlerine entegrasyonuna ve bu entegrasyonun potansiyel fayda veya zararlarına ilişkin sahip oldukları tutumları ve inançları ölçmektir. Bu ölçek, dijital oyunların eğitimde araç olarak kullanılmasına yönelik algıları nicel bir şekilde belirlemeyi hedefler.

Ölçek, dijital oyunların anlaşılması zor konuların kavranmasına yardımcı olup olmadığı, sosyal becerilere etkisi, sınıfta öğrenmeye katkısı ve olası olumsuz yönleri gibi çeşitli açılardan tutumları değerlendirerek, eğitim politikaları ve pedagojik uygulamalar için önemli veriler sunmayı amaçlamaktadır.

Yapı

DÖYÖ, bireyin dijital oyunların eğitimsel ve sosyal etkilerine dair karmaşık tutum setini ölçen çok boyutlu bir yapıyı temsil etmektedir. Ölçek, 17 madde aracılığıyla dört ana alt boyutta yoğunlaşan tutumları değerlendirir. Bu alt boyutlar, dijital oyunların hem öğrenmeyi kolaylaştırma potansiyeline hem de sosyal ve sağlık üzerindeki olası risklerine dair farklı bakış açıları kapsamaktadır.

Ölçülen temel yapı, bireyin dijital oyunların eğitimsel faydalarına ve olumsuz sonuçlarına yönelik

genel eğilimini (tutumunu) ortaya koymaktadır. Bu yapı, **sosyal bilimler** alanında eğitim teknolojileri ve oyunlaştırma (gamification) çalışmalarına için kritik bir öneme sahiptir.

Geçerlik

Ölçeğin yapı geçerlik çalışması, açılmaya c faktör analizi (AFA) ile gerçekleştirilmiştir. Elde edilen istatistiksel sonuçlar, ölçeğin faktör yapılarının güçlü ve ayrıtabilir olduğunu göstermektedir.

Faktör analizinde, Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) değeri 0.898 ($p < 0.00$) olarak bulunmuştur. Bu değer, verinin faktör analizi için mükemmel düzeyde uygun olduğunu işaret etmektedir. Ayrıca, Bartlett Sphericity Testi sonucunda elde edilen ki-kare (χ^2) değeri 2622.244 olup, bu sonucun $p < 0.001$ önem düzeyinde anlamlı olması, değişkenler arasındaki korelasyonun faktör yapısına ayrıtıcı olmasına uygun olduğunu kesinleştirir. Bu bulgular, ölçeğin teorik olarak öngörülen dört faktörlü yapıya başarılı bir şekilde temsil ettiğini kanıtlamaktadır.

Güvenirlilik

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği'nin iç tutarlılık güvenirlilik katsayıları oldukça yüksek bulunmuştur. 17 maddeden oluşan ölçeğin tamamı için hesaplanan Cronbach's Alpha değeri $\alpha = .916$ olarak belirlenmiştir. Bu değer, ölçeğin maddelerinin yüksek düzeyde homojen olduğunu ve ölçülmek istenen yapıya tutarlı bir şekilde ölçtüğünü göstermektedir.

Alt boyutlar bazında güvenirlilik katsayıları da tatmin edicidir:

Birinci alt boyut (Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar): 0.903

İkinci alt boyut (Dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar): 0.855

Üçüncü alt boyut (Dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar): 0.755

Dördüncü alt boyut (Dijital oyunların öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar): 0.838

Tüm alt boyutların 0.70 değerinin üzerinde güvenirlilik katsayılarına sahip olması, her bir faktörün de bağımsız olarak güçlü bir iç tutarlılığa sahip olduğunu teyit etmektedir.

Faktör Analizi

Ölçek, Açılmaya c Faktör Analizi (AFA) sonucunda 17 madde ve 4 alt boyuttan oluşan bir yapıya sahiptir. Faktör yapısının uygunluğu için yapılan testlerde, KMO değeri 0.898 olarak hesaplanmıştır, bu da örneklem büyüklüğünün ve değişkenler arasındaki ilişkinin faktör analizi için ideal olduğunu göstermektedir.

Dört alt boyut, dijital oyunların pedagojik kullanıma dair farklı yönleri temsil etmektedir:

Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar (7 madde)

Dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar (3 madde)

Dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar (3 madde)

Dijital oyunların sınıfta öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar (4 madde)

Bu dört faktörlü yapı, araştırmacılara dijital oyun kullanma na dair tutumları ayrıntılı ve spesifik olarak inceleme imkanı sunmaktadır.

Araç

Test Türü: Geliştirme (Ölçek Geliştirme Çalışması)

Format: Likert Tipi Ölçek

Mevcut Dil: Türkçe

Popülasyon Grubu: Eğitim Ortamındaki Bireyler (Öğrenciler veya Öğretmen Adayları)

Yaş Grubu: Çalışmanın yapıldığı örnekleme birimi olarak akademik yaş grubu (Genellikle üniversite öğrencileri).

Popülasyon Detayları: Ölçek geliştirme çalışmasının detayları için orijinal makaleye başvurulmalıdır. Genellikle yükseköğretim öğrencileri üzerinde geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmıştır.

Test Metodolojisi: 5'li Likert derecelendirme sistemi kullanılmıştır (1=**Kesinlikle Katılmıyorum** - 5=**Kesinlikle Katılıyorum**).

Anahtar Kelimeler

DÖYÖ, Eğitim Psikolojisi, Likert Ölçeği, Oyunlaştırma, Öğrenme Tutumları, Cronbach's Alpha, KMO Değeri

Yazarlar

Yazar ORCID Tanımlayıcıları: Bilgi mevcut değildir.

Kurum E-posta Adresleri: Bilgi mevcut değildir.

Yazışma Adresi: erhangormez@hotmail.com

İzinler ve Ücretler ve Test Yılı?

Ölçek, 2020 yılında yayımlanmıştır. Kullanım izinleri ve telif hakları için doğrudan sorumlu yazar Erhan Görmez ile iletişime geçilmesi gerekmektedir. Akademik çalışmalarda kullanım genellikle yazarın iznine tabidir.

Orijinal makale Dergipark üzerinden erişilebilir durumdadır: dergipark.org.tr.

Referanslar

Görmez, E. (2020). Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği (Döyo): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Kuram ve Uygulamada Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 21-34.

Ölçeğin orijinal PDF dosyası aşağıdaki bağlantıdan indirilebilir: dijital-oyunlardan-yararlanma-olcegi-toad.pdf

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçeği Maddeleri

ÖNEMLİ: Aşağıdaki ölçek maddeleri orijinal dilinde korunmuş olup, hiçbir şekilde değiştirilmemelidir.

Ölçek 17 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır:

Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar (7m): Dijital oyunlar anlaşılabilir güç, soyut konuların anlaşılabilirliği kolaylaştırır.

Dijital oyunların olumsuz yönlerine yönelik tutumlar (3m): Dijital oyunlar oynamak ciddi sağlık sorunlarına yol açar.

Dijital oyunların olumlu yönlerine yönelik tutumlar (3m): Dijital oyunlar öğrencilerin sosyalleşmelerini engellemez.

Dijital oyunların sınıfı öğrenmeye ve öğrencilere etkisine yönelik tutumlar (4m): Gündelik hayatta karşılaşılabilir güç toplumsal problemlerin gösterilmesini olanaklı kılar.