Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçe?i

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19823

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçe?i (DÖYÖ), Erhan Görmez taraf?ndan 2020 y?l?nda geli?tirilmi? bir psikometrik araçt?r. Bu ölçek, bireylerin **dijital oyunlar** ve bunlar?n e?itim ortamlar?nda kullan?m?na yönelik tutumlar?n?, alg?lar?n? ve potansiyel etkilerini sistematik olarak ölçmek amac?yla tasarlanm??t?r. Ölçek, toplam 17 maddeden ve dört alt boyuttan olu?maktad?r. Geli?tirme çal??mas? sonucunda yüksek düzeyde iç tutarl?l?k (Cronbach's Alpha α=.916) ve sa?lam bir faktör yap?s? göstererek, dijital oyunlar?n pedagojik ve sosyal etkilerinin de?erlendirilmesinde güvenilir bir araç oldu?unu kan?tlam??t?r.

Anahtar Kelimeler

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçe?i, Dijital Oyunlar, Tutum Ölçe?i, E?itim Teknolojileri, Psikometrik Geli?tirme, Geçerlik, Güvenirlik, Faktör Analizi

Yazarlar

Erhan Görmez

Amaç

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçe?i'nin temel amac?, bireylerin (özellikle ö?rencilerin veya e?itimcilerin) dijital oyunlar?n ö?renme süreçlerine entegrasyonuna ve bu entegrasyonun potansiyel fayda veya zararlar?na ili?kin sahip olduklar? tutumlar? ve inançlar? ölçmektir. Bu ölçek, dijital oyunlar?n e?itimde araç olarak kullan?lmas?na yönelik alg?lar? nicel bir ?ekilde belirlemeyi hedefler.

Ölçek, dijital oyunlar?n anla??lmas? zor konular?n kavranmas?na yard?mc? olup olmad???, sosyal becerilere etkisi, s?n?fta ö?renmeye katk?s? ve olas? olumsuz yönleri gibi çe?itli aç?lardan tutumlar? de?erlendirerek, e?itim politikalar? ve pedagojik uygulamalar için önemli veriler sunmay? amaçlamaktad?r.

Yap?

DÖYÖ, bireyin dijital oyunlar?n e?itimsel ve sosyal etkilerine dair karma??k tutum setini ölçen çok boyutlu bir yap?y? temsil etmektedir. Ölçek, 17 madde arac?l???yla dört ana alt boyutta yo?unla?an tutumlar? de?erlendirir. Bu alt boyutlar, dijital oyunlar?n hem ö?renmeyi kolayla?t?rma potansiyeline hem de sosyal ve sa?l?k üzerindeki olas? risklerine dair farkl? bak?? aç?lar?n? kapsamaktad?r.

Ölçülen temel yap?, bireyin dijital oyunlar?n e?itsel faydalar?na ve olumsuz sonuçlar?na yönelik

ARABPSYCHOLOGY.COM

genel e?ilimini (tutumunu) ortaya koymaktad?r. Bu yap?, **sosyal bilimler** alan?nda e?itim teknolojileri ve oyunla?t?rma (gamification) çal??malar? için kritik bir öneme sahiptir.

Geçerlik

Ölçe?in yap? geçerlik çal??mas?, aç?mlay?c? faktör analizi (AFA) ile gerçekle?tirilmi?tir. Elde edilen istatistiksel sonuçlar, ölçe?in faktör yap?lar?n?n güçlü ve ayr??t?r?labilir oldu?unu göstermektedir.

Faktör analizinde, Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) de?eri 0.898 (p<0.00) olarak bulunmu?tur. Bu de?er, verinin faktör analizi için mükemmel düzeyde uygun oldu?unu i?aret etmektedir. Ayr?ca, Bartlett Sphericity Testi sonucunda elde edilen ki-kare (χ^2) de?eri 2622.244 olup, bu sonucun p<0.001 önem düzeyinde anlaml? olmas?, de?i?kenler aras?ndaki korelasyonun faktör yap?s?na ayr??t?r?lmaya uygun oldu?unu kesinle?tirmektedir. Bu bulgular, ölçe?in teorik olarak öngörülen dört faktörlü yap?y? ba?ar?l? bir ?ekilde temsil etti?ini kan?tlamaktad?r.

Güvenirlik

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçe?i'nin iç tutarl?l?k güvenirlik katsay?lar? oldukça yüksek bulunmu?tur. 17 maddeden olu?an ölçe?in tamam? için hesaplanan Cronbach's Alpha de?eri α=.916 olarak belirlenmi?tir. Bu de?er, ölçe?in maddelerinin yüksek düzeyde homojen oldu?unu ve ölçülmek istenen yap?y? tutarl? bir ?ekilde ölçtü?ünü göstermektedir.

Alt boyutlar baz?nda güvenirlik katsay?lar? da tatmin edicidir:

Birinci alt boyut (Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar): 0.903
?kinci alt boyut (Dijital oyunlar?n olumsuz yönlerine yönelik tutumlar): 0.855
Üçüncü alt boyut (Dijital oyunlar?n olumlu yönlerine yönelik tutumlar): 0.755
Dördüncü alt boyut (Dijital oyunlar?n s?n?fta ö?renmeye ve ö?rencilere etkisine yönelik tutumlar): 0.838

Tüm alt boyutlar?n 0.70 e?i?inin üzerinde güvenirlik katsay?lar?na sahip olmas?, her bir faktörün de ba??ms?z olarak güçlü bir iç tutarl?l??a sahip oldu?unu teyit etmektedir.

Faktör Analizi

Ölçek, Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) sonucunda 17 madde ve 4 alt boyuttan olu?an bir yap?ya sahiptir. Faktör yap?s?n?n uygunlu?u için yap?lan testlerde, KMO de?eri 0.898 olarak hesaplanm??t?r, bu da örneklem büyüklü?ünün ve de?i?kenler aras?ndaki ili?kinin faktör analizi için ideal oldu?unu göstermektedir.

Dört alt boyut, dijital oyunlar?n pedagojik kullan?m?na dair farkl? yönleri temsil etmektedir:

ARABPSYCHOLOGY.COM

Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar (7 madde)
Dijital oyunlar?n olumsuz yönlerine yönelik tutumlar (3 madde)
Dijital oyunlar?n olumlu yönlerine yönelik tutumlar (3 madde)
Dijital oyunlar?n s?n?fta ö?renmeye ve ö?rencilere etkisine yönelik tutumlar (4 madde)

Bu dört faktörlü yap?, ara?t?rmac?lara dijital oyun kullan?m?na dair tutumlar? ayr?nt?l? ve spesifik olarak inceleme imkan? sunmaktad?r.

Araç

Test Türü: Geli?tirme (Ölçek Geli?tirme Çal??mas?)

Format: Likert Tipi Ölçek

Mevcut Dil: Türkçe

Popülasyon Grubu: E?itim Ortam?ndaki Bireyler (Ö?renciler veya Ö?retmen Adaylar?)

Ya? Grubu: Çal??man?n yap?ld??? örnekleme ba?l? olarak akademik ya? grubu (Genellikle üniversite ö?rencileri).

Popülasyon Detaylar?: Ölçek geli?tirme çal??mas?n?n detaylar? için orijinal makaleye ba?vurulmal?d?r. Genellikle yüksekö?retim ö?rencileri üzerinde geçerlik ve güvenirlik çal??malar? yap?lm??t?r.

Test Metodolojisi: 5'li Likert derecelendirme sistemi kullan?lm??t?r (1=**Kesinlikle Kat?lm?yorum** - 5=**Kesinlikle Kat?l?yorum**).

Anahtar Kelimeler

DÖYÖ, E?itim Psikolojisi, Likert Ölçe?i, Oyunla?t?rma, Ö?renme Tutumlar?, Cronbach's Alpha, KMO De?eri

Yazarlar

Yazar ORCID Tan?mlay?c?s?: Bilgi mevcut de?ildir.

Kurum E-posta Adresleri: Bilgi mevcut de?ildir.

Yaz??ma Adresi: erhangormez@hotmail.com

ARABPSYCHOLOGY.COM

?zinler ve Ücretler ve Test Y?l?

Ölçek, 2020 y?l?nda yay?mlanm??t?r. Kullan?m izinleri ve telif haklar? için do?rudan sorumlu yazar Erhan Görmez ile ileti?ime geçilmesi gerekmektedir. Akademik çal??malarda kullan?m? genellikle yazar?n iznine tabidir.

Orijinal makale Dergipark üzerinden eri?ilebilir durumdad?r: dergipark.org.tr.

Referanslar

Görmez, E. (2020). Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçe?i (Döyo): Geçerlik ve Güvenirlik Çal??mas?. *Kuram ve Uygulamada Sosyal Bilimler Dergisi, 4(1)*, 21-34.

Ölçe?in orijinal PDF dosyas? a?a??daki ba?lant?dan indirilebilir: dijital-oyunlardan-yararlanma-olcegi-toad.pdf

Dijital Oyunlardan Yararlanma Ölçe?i Maddeleri

ÖNEML?: A?a??daki ölçek maddeleri orijinal dilinde korunmu? olup, hiçbir ?ekilde de?i?tirilmemelidir.

Ölçek 17 madde ve 4 alt boyuttan olu?maktad?r:

Derste dijital oyunlardan yararlanma ile ilgili tutumlar (7m): Dijital oyunlar anla??lmas? güç, soyut konular?n anla??lmas?n? kolayla?t?r?r.
Dijital oyunlar?n olumsuz yönlerine yönelik tutumlar (3m): Dijital oyunlar? oynamak ciddi sa?l?k sorunlar?na yol açar.
Dijital oyunlar?n olumlu yönlerine yönelik tutumlar (3m): Dijital oyunlar ö?rencilerin sosyalle?melerini engellemez.
Dijital oyunlar?n s?n?fta ö?renmeye ve ö?rencilere etkisine yönelik tutumlar (4m): Gündelik hayatta kar??la?mas? güç toplumsal problemlerin gösterilmesini olanakl? k?lar.

ARABPSYCHOLOGY.COM