

**Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Başarı ve Tutuma Etkisi<sup>1</sup>****Zekerya AKKUŞ<sup>2</sup>, Mualla ÖĞÜTVEREN<sup>3</sup>**DOI: [10.5281/zenodo.11403986](https://doi.org/10.5281/zenodo.11403986)**Özet**

Bu çalışma, 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde yer alan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ve konuya yönelik tutumlarına etkisini kapsamlı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Giresun'un Şebinkarahisar ilçesindeki bir ortaokulun 6. sınıflarında gerçekleştirilmiştir. Araştırma, ön test ve son test kontrol gruplu deneysel bir desene sahiptir. 6/A sınıfı kontrol grubu, 6/B sınıfı ise deney grubu olarak seçilmiştir. Kontrol grubunda anlatım yöntemi kullanılırken, deney grubunda eğitsel oyunların kullanıldığı öğretim yöntemi tercih edilmiştir. Araştırma verilerinin incelenmesinde bağımlı grup t testi (eşleştirilmiş t testi) ve bağımsız grup (bağımsız örneklem t testi) kullanılmıştır. Araştırmacı, araştırma sonunda yapılan başarı testleri ve tutum ölçeği testlerinde eğitsel oyun öğretim yöntemini klasik yöntemle tercih eden bir durum tespit etmiştir. Ders esnasında oyunla öğretim yöntemlerinin kullanıldığı gruplarda öğrenci motivasyonunun daha yüksek olduğu ve öğrencilerin dersi oldukça ilgi çekici buldukları gözlenmiştir. Bu çalışma; deney grubunda eğitsel oyunlarla desteklenen öğrenme sürecinin öğrencilerin test öncesi ve sonrası başarı puanlarını anlamlı düzeyde arttırdığı ve derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediği bulunmuştur. Ayrıca deney grubunun performans ve tutum düzeylerinde kontrol grubuna göre anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlar, sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrenci başarısı ve tutumları üzerindeki olumlu etkisini güçlü bir şekilde desteklemektedir.

**Anahtar kelimeler:** Eğitsel oyunlar, sosyal bilgiler, eğitim, akademik başarı, tutum.

**The Effect of Educational Games on Achievement and Attitude in Social Studies Course****Abstract**

This study aims to comprehensively examine the effects of educational games in the 6<sup>th</sup>-grade social studies course on students' academic achievements and attitudes. The research was conducted in the 6th grade of a secondary school in Şebinkarahisar district of Giresun in the 2023-2024 academic year. The research has an experimental design with a pre-test and post-test control group. Class 6/A was chosen as the control group, and class 6/B was chosen as the experimental group. While the narrative method was used in the control group, the teaching method using educational games was preferred in the experimental group. Dependent group t-test (paired t-test) and independent group (independent sample t-test) were used to examine the research data. The researcher detected a situation in which the educational game teaching method was preferred to the classical method in the achievement and attitude scale tests conducted at the end of the research. It was observed that student motivation was higher in groups where game teaching methods were used during the lesson, and the students found the lesson quite interesting. This study found that the learning process supported by educational games in the experimental group significantly increased the student's pre- and post-test success scores and positively affected their attitudes towards the course. Additionally, it was determined that there were significant differences in the performance and attitude levels of the experimental group compared to the control group. These results strongly support the positive impact of using educational games in social studies classes on student achievement and attitudes.

**Keywords:** Educational games, social studies, education, academic success, attitude.

<sup>1</sup> 1. Yazarın 2. Yazar danışmanlığında yürüttüğü çalışmadan üretilmiştir.

<sup>2</sup> Öğretim Görevlisi, Giresun Üniversitesi, [mualla.ogutveren@giresun.edu.tr](mailto:mualla.ogutveren@giresun.edu.tr)

<sup>3</sup> Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi, [zakkus@atauni.edu.tr](mailto:zakkus@atauni.edu.tr)

## Giriş

Sosyal bilgiler dersi, 6. sınıf düzeyinde öğrencilere toplumsal yaşamı anlama ve çeşitli beceriler kazanma fırsatı sunan önemli bir ders programıdır (Çelik, 2020: 413). Bu program, Türk Milli Eğitim Müfredatı çerçevesinde belirlenen amaçlar doğrultusunda şekillenmektedir. Bu amaçlar arasında, öğrencilerin bireysel ve toplumsal gelişimlerine katkı sağlayacak temel becerilerin kazandırılması, değerlerin öğretilmesi ve topluma faydalı bireyler olarak yetişmeleri ön planda tutulmaktadır (Çalışkan & Biter, 2019: 12).

6. sınıf sosyal bilgiler programlarında, öğrencilere çeşitli becerilerin kazandırılması hedeflenmektedir. Bu beceriler arasında araştırma yapabilme, çevre okuryazarlığı, dijital okuryazarlık, eleştirel düşünme, gözlem yapabilme, harita okuryazarlığı, iletişim becerileri, iş birliği yapabilme, problem çözme yetisi, medya okuryazarlığı gibi önemli beceriler bulunmaktadır. Bu beceriler, öğrencilerin bilgiye erişimini kolaylaştırmak, eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek ve çeşitli durumlara uyum sağlamalarını sağlamak amacıyla programa entegre edilmiştir (Yalçınkaya & Er, 2019: 2).

Sosyal bilgiler dersi, öğrencilere toplumun işleyişini anlamalarını sağlayarak onları aktif ve bilinçli birer birey haline getirme misyonunu taşımaktadır (Yalçınkaya & Er, 2019: 1). Bu ders, disiplinler arası bir yaklaşımı benimseyerek öğrencilere geniş bir bakış açısı kazandırırken aynı zamanda onların eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda, sosyal bilgiler dersinin etkili bir şekilde planlanması ve uygulanması, öğrencilerin başarılarına ve tutumlarına önemli katkılar sağlamaktadır (Yıldırım & Can, 2017: 14).

Sosyal bilgiler dersi, öğrencilere toplumsal yaşamı anlama, kültürel değerleri öğrenme ve toplumsal sorumluluklarını anlama gibi önemli beceriler kazandırmayı amaçlamaktadır. Bu ders, öğrencilerin bilgi ve becerilerini derinleştirirken aynı zamanda eleştirel düşünme ve problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır (Zengin, 2016). Eğitsel oyunlar, sosyal bilgiler dersinde bu amaçlara ulaşmada önemli bir rol oynamakta ve birçok açıdan dersin etkinliğini artırmaktadır (Engin Koç, 2021).

Bu bakımdan, eğitsel oyunlar sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin aktif katılımını teşvik etmektedir, öğrenme sürecini eğlenceli hale getirmektedir ve sosyal becerilerin gelişimine katkıda bulunmaktadır (Yağcı, 2016). Bu oyunlar, dersin etkinliğini artırarak öğrencilerin derse olan ilgisini artırmaktadır ve ders materyalini daha derinlemesine anlamalarını sağlamaktadır. Bu nedenle, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanımı önemlidir ve öğretmenlerin ders planlamalarında bu yönetime daha fazla yer vermeleri gerekmektedir (Karamustafaoğlu & Aksoy, 2020).

Öncelikle, eğitsel oyunlar sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin aktif katılımını teşvik etmektedir. Geleneksel sınıf ortamlarında öğrencilerin pasif dinleyiciler olmaktan öteye geçemediği durumlar sıkça görülebilirken, eğitsel oyunlar öğrencilerin ders içeriğine daha etkin bir şekilde dahil olmalarını sağlamaktadır (Yağcı, 2016). Oyunlar, öğrencilerin bir araya gelerek fikir alışverişinde bulunmalarını, tartışmalarını ve işbirliği yapmalarını teşvik etmektedir (Karamustafaoğlu vd., 2018).

Eğitsel oyunlar aynı zamanda öğrencilerin sosyal ve duygusal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Oyunlar, iş birliği yapma, liderlik, problem çözme ve empati gibi becerilerin kazanılmasına olanak tanımaktadır. Öğrenciler oyunlar sırasında birbirleriyle etkileşime girer, fikir alışverişinde bulunmaktadır ve çeşitli roller üstlenmektedir. Bu da onların sosyal becerilerini güçlendirmekte ve toplumsal ilişkilerini olumlu yönde etkilemektedir (Zengin, 2015).

Eğitimdeki dönüşüm süreci, öğrencilerin öğrenme süreçlerini etkileyen çeşitli faktörlerin incelenmesini gerekli kılmaktadır (Bakar vd., 2008: 27). Böylece sosyal bilgiler öğretiminde yaşanan bazı sorunlara eğitsel oyunların katkı sağlayabileceği konusunda yapılan araştırmalar önemli bir bilgi sağlamaktadır. Bu çalışma sonuçlarına dayanarak, eğitsel oyunların sosyal bilgiler eğitimindeki potansiyel faydaları daha iyi anlamak için daha fazla araştırma yapılması gerektiği açıktır. Farklı çalışma gruplarını içeren ve çeşitli araştırma yöntemleri ve değişkenleri kullanarak yapılan çalışmalar,

eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine olan etkisini daha kapsamlı bir şekilde değerlendirebilir. Bu tür çalışmalar, eğitsel oyunların hangi koşullarda ve hangi öğrenci gruplarıyla daha etkili olduğunu anlamamıza yardımcı olabilir. Ancak sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına ve tutumlarına olan etkisi hala tam olarak anlaşılamamıştır. Böylece bu araştırmanın amacı oldukça net ve önemli bir boşluğu doldurabilir. 6. sınıf düzeyindeki sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına ve tutumlarına olan etkisinin değerlendirilmesi, özellikle eğitim pratiğindeki uygulamaların etkinliği konusunda daha fazla bilgi sağlayabilir.

Bu araştırma sonuçları, eğitimcilerin, öğretmenlerin ve politika yapıcıların eğitim stratejileri oluştururken eğitsel oyunları dikkate alma ve entegre etme konusunda daha bilinçli kararlar almalarına yardımcı olabilir. Bu tür çalışmalar, eğitsel oyunların öğrenme süreçlerine nasıl katkı sağlayabileceğini anlamak ve öğrencilerin eğitim deneyimlerini iyileştirmek için önemli bir adım olabilir. Bu nedenle, bu araştırmanın temel amacı, 6. sınıf düzeyindeki sosyal bilgiler derslerinde uygulanan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ve tutumlarına olan etkisini değerlendirmektir.

Kısaca sosyal bilgiler dersi öğretiminde yaşanan bazı sorunların çözümüne olan katkıları da dikkate alınarak ilgili araştırma yürütülmüştür. Bu araştırma, 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanımının, öğrencilerin akademik başarılarına ve derse karşı tutumlarına etkisini değerlendirmek, eğitim pratiğindeki potansiyel etkilerini anlamak için önemli bir adım olabilir. Bu çalışma, öğretim yöntemlerinin etkinliğini değerlendirmek ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini iyileştirmek için bilimsel temellere dayanan kanıtlar sağlayabilir. Araştırma sonuçlarının eğitim uygulamaları üzerinde olumlu bir etkisi olabilir.

### **Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Eğitimi ve Öğretimi Açısından Önemi**

Sosyal bilgiler dersi, öğrencilere tarih boyunca yaşanan olayları anlama ve yorumlama becerisi kazandırırken aynı zamanda coğrafya konularıyla dünyanın farklı bölgelerini keşfetme imkânı sunmaktadır. Ekonomi ve siyaset konuları ise öğrencilere toplum içindeki güç ilişkilerini anlamalarına ve eleştirel bir bakış açısı geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Berat & Candan, 2022: 513). Bu ders, öğrencilere toplumsal yaşamın karmaşıklığını ve çeşitliliğini kavratırken aynı zamanda onları eleştirel düşünmeye teşvik etmektedir. Sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin sosyal, kültürel ve ekonomik konularda bilgi edinmelerine olanak sağlayarak onların toplumsal sorunları anlamalarını ve çözüm üretmelerini desteklemektedir (Bostan & Turan, 2023: 326).

Ayrıca, sosyal bilgiler dersi öğretim programlarında değerler eğitimi de önemli bir yer tutmaktadır. Bu değerler arasında adalet, barış, bilimsellik, duyarlılık, dürüstlük, eşitlik, özgürlük, saygı, sevgi, sorumluluk gibi temel insan değerleri bulunmaktadır (Pektezel & Uygun, 2017: 47). Bu değerler, öğrencilere toplumsal sorumluluklarını anlatmak, insan haklarına saygı göstermek ve etik değerleri öğrenmek için ders programlarına entegre edilmiştir (Çelik & Temel, 2022: 792).

Sosyal bilgiler dersi öğretim programı, öğrencilerin toplumsal yaşamı anlama, değerleri öğrenme ve çeşitli beceriler kazanma süreçlerini destekleyen disiplinler arası bir yapıya sahiptir (Turan, 2020: 256). Bu program, öğrencilere farklı öğrenme alanlarını tanıtarak bireysel ve toplumsal gelişimlerine katkı sağlamayı hedeflemektedir (Çankaya & Karamete, 2013: 4). Bu öğrenme alanları, sosyal bilgiler dersinin genel yapılanması için temel bir çerçeve sunar. Araştırmanın bu alanlar üzerindeki etkilerini değerlendirmek, öğrencilerin bu konulardaki başarılarını ve derse olan tutumlarını anlamak için önemlidir. Bu değerlendirme, eğitsel oyunların öğrencilerin bu alanlardaki bilgi, beceri ve tutum gelişimine katkı sağlayıp sağlamadığını göstermek açısından önemlidir. Ayrıca bu bağlamda sosyal bilgiler dersi öğretim programı aşağıdaki çalışma alanlarından oluşmaktadır.

Birey ve Toplum öğrenme alanı, öğrencilere bireysel ve toplumsal kimliklerini anlama, toplumsal ilişkileri anlama ve etkileşimlerini değerlendirme becerisi kazandırmayı amaçlamaktadır (Temel & Çelik, 2022: 792). Psikoloji, sosyoloji ve sosyal psikoloji gibi disiplinlerden faydalanarak, öğrencilere "ben" ve "biz" olma süreçlerini anlamaları için araçlar sunulur. Öğrenciler, kişisel deneyimleri ile

toplumsal dinamiklerin etkileşimini inceleyerek, tarihi, kültürel ve coğrafi faktörlerin bu süreçteki rolünü değerlendirme imkânı bulmaktadır (Uygun vd., 2018: 75).

Kültür ve Miras öğrenme alanı, öğrencilere kültürün önemini kavratmayı ve milli kültür mirasını koruma ve geliştirme bilincini aşılama amaçlamaktadır (Kaf, 2017: 137). Temel olarak tarih odaklı olan bu alanda, Türk kültürünün temel unsurları ve kültürel mirasın önemi vurgulanır. Öğrenciler, kültürün bir toplumu diğerlerinden ayıran özellikler olduğunu anlarlar ve kültürün dünya mirasını zenginleştirdiğini kavramaktadır (Cop & Kablan, 2018: 52).

İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanı, öğrencilere mekânsal bilgi, beceri ve değerler kazandırmayı amaçlamaktadır (İşçi & Yeşiltaş, 2020: 260). Coğrafya odaklı olan bu alanda, öğrencilerin insan, yer ve çevre etkileşimini tanımaları ve bu etkileşimin neden ve sonuçlarını anlamaları hedeflenir (Kaçar, 2023: 128). Öğrenciler, araştırma yapma, çevre okuryazarlığı, harita okuryazarlığı ve mekân algılama gibi beceriler kazanarak, çevrelerine ve dünyaya daha bilinçli bir şekilde bakma yetisi geliştirmektedir (Kabapınar vd, 2023: 124).

Sosyal Bilgiler dersi, bu öğrenme alanları aracılığıyla öğrencilere araştırma, eleştirel düşünme, iş birliği yapma, problem çözme gibi temel becerileri kazandırmayı ve aynı zamanda değerler eğitimiyle öğrencilerin topluma faydalı bireyler olarak yetişmelerini amaçlamaktadır. Bu program, öğrencilerin bireysel ve toplumsal bakış açılarını zenginleştirerek onları donanımlı ve sorumlu bireyler olarak yetiştirmeyi hedeflemektedir (Erkan & Çelik, 2023: 668).

Sosyal bilgiler dersleri, bu alternatif öğretim yöntemlerinden biri olan eğitsel oyunları kullanma potansiyeline sahiptir (Yıldız vd., 2020: 1703). Eğitsel oyunlar, eğitim süreçlerinde kullanılan etkili öğretim araçlarından biridir. Geleneksel öğretim yöntemlerinden farklı olarak, eğitsel oyunlar öğrenme deneyimini daha etkileşimli ve eğlenceli hale getirir. Bu oyunlar, öğrencilerin aktif katılımını teşvik ederken, aynı zamanda öğrenme sürecini daha keyifli ve anlamlı hale getirir. Bu oyunlar, öğrencilere kavramları daha derinlemesine anlama, becerileri uygulama ve problem çözme yeteneklerini geliştirme fırsatı sağlamaktadır. Eğitsel oyunlar genellikle bir amaca yönelik olarak tasarlanır ve öğrencilerin belirli hedefleri başarmalarını gerektirmektedir (Kaçar, 2023: 128).

Eğitsel oyunların kullanımı, öğrencilerin motivasyonunu artırmaktadır ve öğrenme sürecine olumlu bir tutum geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Oyunlar, öğrencilerin öğrenme deneyimini kişiselleştirerek farklı öğrenme stillerine ve gereksinimlerine uyum sağlamaktadır. Ayrıca, eğitsel oyunlar grup çalışmasını teşvik etmektedir ve öğrenciler arasında işbirliği ve iletişimi artırmaktadır (Aynacıyan & Özer, 2020). Eğitsel oyunların çeşitli türleri bulunmaktadır. Bilgi yarışması, rol yapma oyunları, simülasyonlar, bulmacalar ve strateji oyunları gibi farklı oyunlar, öğrencilerin farklı becerilerini ve ilgi alanlarını hedeflemektedir. Her bir oyun türü, belirli öğrenme hedeflerine ulaşmak için özenle tasarlanmakta ve öğrencilerin aktif katılımını teşvik etmek için çeşitli öğrenme yöntemleri kullanılmaktadır (Genç, 2014). Eğitsel oyunların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için öğretmenlerin oyunları ders planlarına entegre etmeleri ve öğrencilere uygun geri bildirim sağlamaları önemlidir. Ayrıca, oyunların içeriğinin ders müfredatına uygun olması ve öğrencilerin öğrenme hedeflerini karşılaması da gereklidir. Eğitsel oyunlar, derslerin daha etkili ve keyifli bir şekilde işlenmesini sağlayarak öğrencilerin başarılarını artırmakta ve öğrenmeye olan tutumlarını olumlu yönde etkilemektedir (Çankaya & Karamete, 2013).

Bu bakımdan, eğitsel oyunlar, öğrencilerin öğrenme deneyimini zenginleştiren ve öğrenme sürecini destekleyen önemli bir araçtır. Eğitimde bu oyunların daha yaygın olarak kullanılması, öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlamakta ve onların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerine katkıda bulunmaktadır (Wyk, 2011).

### **Araştırmanın Amacı**

Sosyal bilgiler dersinde başarı, öğrencilerin derste hedeflenen bilgi, beceri ve değerleri kazanma sürecindeki ilerlemelerini ifade etmektedir. Bu başarı, sadece sınavlarda yüksek notlar almakla değil,

aynı zamanda derse olan katılım düzeyi, derinlemesine anlama, eleştirel düşünme ve toplumsal sorumluluk alma gibi faktörlerle de ölçülür (Ünlü vd., 2022: 297).

Son yıllarda eğitim alanında yapılan araştırmalar, öğretme-öğrenme süreçlerinde çeşitli yaklaşımların benimsenmesi gerekliliği konusunda önemli bir dönüşümü işaret etmektedir (Altınbulak vd., 2012: 35). Geleneksel öğretim yöntemlerinin yanı sıra alternatif yaklaşımlar da giderek daha fazla ilgi görmektedir. Bu alternatif yaklaşımlardan biri de eğitsel oyunlardır. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin aktif katılımını teşvik eden, öğrenmeyi eğlenceli hale getiren ve öğrencilerin kavramları daha derinlemesine anlamasına olanak sağlayan bir öğretim yöntemi olarak öne çıkmaktadır (Lee vd., 1999).

Sosyal bilgiler dersi, geleneksel öğretim yöntemlerinin yanı sıra aktif katılıma dayalı öğrenme stratejilerini de içermektedir. Öğrencilerin bilgiyi deneyimleyerek, tartışarak ve uygulayarak öğrenmelerini sağlayan etkileşimli aktiviteler ve eğitsel oyunlar sıkça kullanılmaktadır. Bu yaklaşım, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırırken aynı zamanda öğrenilen bilgilerin kalıcılığını da desteklemektedir. Bu nedenle, sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanımı, öğrencilerin derse olan ilgilerini artırarak başarılarını ve tutumlarını olumlu yönde etkilemektedir (Çakır & Kurt, 2021: 113). Kısaca öğrenciler oyunlar sayesinde keyif alarak öğrenir ve ders materyaline daha olumlu bir tutum geliştirmektedir (Gündüz vd., 2017).

Yapılan çalışmalar doğrultusunda, bu çalışmanın amacı; eğitsel oyunların 6. sınıf sosyal bilgiler öğrencilerinin akademik başarılarına ve tutumlarına etkisini belirlemektir. Bu bağlamda araştırmanın ana problemi şu şekilde belirlenmiştir: 6. sınıf sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılması, öğrencilerin akademik başarısını ve derse yönelik tutumlarını etkiler mi? Bu temel sorunun çözümü aşağıdaki soruların yanıtlanmasını gerektirir:

1. Deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Deney ve kontrol grubunun akademik başarı son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Deney grubunun akademik başarı ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
4. Kontrol grubunun akademik başarı ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
5. Deney ve kontrol grubunun derse yönelik tutumlarına ait ön test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
6. Deney ve kontrol grubunun derse yönelik tutumlarına ait son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
7. Deney grubunun derse yönelik tutumlarına ait ön test-son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
8. Kontrol grubunun derse yönelik tutumlarına ait ön test-son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

## Yöntem

### Araştırmanın Modeli

Bu araştırma kapsamında nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Buna bağlı olarak ise nicel araştırma yöntemlerinden biri olan kontrol gruplu ön test son test desen kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Deney grubu ve kontrol grubu olmak üzere iki grup arasında karşılaştırma yapılarak eğitsel oyunların başarıya ve tutuma etkisi incelenmiştir.

DeneySEL model, araştırmacının bağımsız değişken üzerinde deney yaptığı ve sonuçlarını bağımlı değişken üzerinde gözlemlediği bir araştırma tasarımıdır. DeneySEL çalışmalar, nedensel ilişkileri belirlemek ve bir değişkenin diğerine etkisini değerlendirmek için yaygın olarak kullanılır. Bu tip araştırmalarda en az iki grup bulunur ve bu gruplar arasında karşılaştırmalar yapılır (Çokluk,

Şekercioğlu, & Büyüköztürk, 2012). Örneğin, bu araştırmada, deney grubu ve kontrol grubu olarak iki grup arasında eğitsel oyunların başarıya ve tutuma etkisi deneysel bir model kullanılarak incelenmiştir.

### Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, 6. sınıfta okuyan 60 öğrenciden oluşmaktadır. Bu araştırma grubunu, Giresun ili Şebinkarahisar ilçesindeki bir ortaokulunda okuyan 6. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem, rastgele seçilen 6/A sınıfı (kontrol grubu) ve 6/B sınıfı (deney grubu) olarak belirlenmiştir. Her sınıfta 30 öğrenci bulunmaktadır. Veriler 2023-2024 eğitim-öğretim yılında 60 öğrenciden basit rastgele örnekleme yöntemiyle toplanmıştır. Araştırmanın örneklemini belirlemek için ilgili kurumun 6. sınıfları incelenmiştir. İncelenen farklı sınıflardaki öğrencilerin herhangi bir seviyeye veya özelliğe göre değil, karışık bir şekilde sınıflandırıldığı görülmüştür. Bu nedenle 6/A sınıfı kontrol grubu, 6/B sınıfı ise deney grubu olarak rastgele seçilmiştir.

Kısaca bu çalışmada kullanılan örnekleme modeli, basit rastgele örnekleme yöntemidir. Basit rastgele örnekleme, araştırma evrenindeki her bir bireyin eşit, bağımsız olarak seçilme olasılığına sahip olan bir örnekleme yöntemi olarak ifade edilir. Bu yöntem, araştırmanın evreninde yer alan her bireyin seçilme olasılığının eşit olmasını sağlar ve böylece örneklemin evrene temsil edilebilirlik sağlaması amaçlanır.

Grup	Zaman	N	Ortalama Başarı Puanı	Standart Sapma
Deney	Öntest	30	X1	S1
Deney	Sontest	30	X2	S2
Kontrol	Öntest	30	X3	S3
Kontrol	Sontest	30	X4	S4

### Şekil 1. Öntest-Sontest Kontrol Gruplu Deneysel Deseninin Simgesel Gösterimi

Yukarıdaki şekil, Grupların ön test ve son testten adlıkları puanları değerlendirmek, deneyin etkisini değerlendirmek için önemlidir. Eğer deney grubu son test puan ortalaması ile kontrol grubunun son test puan ortalamasından anlamlı bir şekilde yüksekse, bu durum deneyin etkisinin olduğunu gösterebilir.

Bu görsel, araştırma sonuçlarını görsel olarak sunmanın yanı sıra istatistiksel analizler için bir temel sağlar. Özellikle, deney grubunun ve kontrol grubunun son test puanlarını karşılaştırarak, eğitsel oyunların akademik başarılar üzerindeki etkisini belirlemeye yardımcı olabilir.

### Veri Toplama Aracı

Veri toplama araçları olarak öğrencilerin akademik performanslarını ölçen 45 sorudan oluşan akademik başarı testi ile öğrencilerin sosyal bilgilere yönelik tutumlarını ölçen tutum ölçeği kullanılmıştır.

Başarı testinin kapsam geçerliliğini belirlemek için alan ve ölçme değerlendirme uzmanlarının görüşleri alınmıştır. Uzman görüşleri sonrasında test maddelerinin işlevselliğinin belirlenmesi amacıyla 71 öğrenciye pilot uygulama yapılmıştır. Başarı testinin geçerliği madde güçlük ve ayırt edicilik indeksleri; güvenilirliği ise KR-20 testi ile belirlenmiştir. Testin pilot uygulamasının KR 20 iç tutarlık güvenilirliği 0.81 çıkmıştır. Geçerliliği ve güvenilirliği düşük çıkan toplamda 7 madde testten çıkarılmıştır. İki soru da yeniden düzenlenmiştir.

Deney ve kontrol grubundakilerin tutumlarını ölçmek için Günaydın (2008) tarafından geliştirilen "Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği" kullanılmıştır. Günaydın (2008, s. 25) tarafından geliştirilen tutum ölçeğinin geçerlik analizi sonuçları incelendiğinde; ölçeğin 24 maddeden

oluşan tek faktörlü bir yapıya sahip olduğu görülmekte olup her bir maddenin faktör yük değeri kesme değeri olan 0.30'un üzerindedir. Sosyal Bilgiler tutum ölçeğinin Cronbach alfa iç tutarlık güvenilirlik katsayısı 0.98 olup ölçek yüksek düzeyde güvenilirliktedir.

Başarı testi, 45 sorudan oluşmaktadır. Testin hazırlanma süreci aşağıdaki adımları içermiştir: Öncelikle, testin hangi konuları kapsayacağı belirlenmiştir. Bu adım, genellikle müfredat ve ders materyalleri incelenerek yapılmıştır. Belirlenen konulara uygun sorular oluşturulmuştur. Sorular, çeşitli zorluk seviyelerinde ve farklı bilişsel düzeyleri hedefleyecek şekilde tasarlanmıştır. Oluşturulan sorular, alanında uzman öğretmenler veya ölçme değerlendirme uzmanları tarafından gözden geçirilmiş ve gerektiğinde düzeltilmiştir. Daha sonra, testin pilot uygulaması yapılmıştır. Pilot uygulama sonrasında, testin geçerliliği ve güvenilirliği analiz edilmiştir. Geçerlik, testin ölçmek istediği kavramları doğru ve güvenilir bir şekilde ölçüp ölçmediğini belirlerken, güvenilirlik testin tekrarlanabilirliğini ve tutarlılığını değerlendirir.

Geçerlik ve güvenilirlik analizleri sonucunda, testteki eksiklikler veya sorunlar belirlenmiş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Bu süreç, testin son halinin oluşturulması ve kullanıma hazır hale getirilmesini sağlamıştır. Başarı testinin hazırlanma süreci bu adımları içermiş ve özenle yürütülmüş, böylece testin geçerliliği, güvenilirliği ve kullanılabilirliği sağlanmıştır.

### **Uygulama**

Bu bölümde araştırmacının uygulama basamaklarına yer verilmiştir. Uygulama için Şebinkarahisar İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden izin alınarak başlanmıştır. Ayrıca araştırmadan önce "öğrenci veli izinleri" alınmıştır. Uygulama, araştırmacı tarafından yürütülmüştür. 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi üniteleriyle ilgili veri toplama araçları hazırlanmıştır. Veri toplama araçlarını hazırladıktan sonra geçerlilik ve güvenilirlik çalışması için alan uzmanları görüşlerine başvurulmuştur. 2022-2023 eğitim öğretim yılında 6. sınıfta okuyan 71 öğrenciye akademik başarı testi uygulanarak pilot çalışma yapılmıştır. Pilot çalışma sonucunda, başarı testinin geçerlilik ve güvenilirlik hesaplamaları (madde ayırt edicilik indeksi ve KR 20 katsayısı) yapılmıştır. 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde yer alan kazanımların öğretiminde kullanılacak oyunlar, materyaller ve ders planları hazırlanmıştır. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere eşzamanlı bir şekilde "Başarı Testi" ile "Sosyal Bilgiler Tutum Ölçeği" öntest olarak uygulanmıştır. Deney grubunda konuların öğretimi, eğitsel oyunlar ile kontrol grubunda öğrencilere ise geleneksel öğretim yöntemleri ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama, 8 hafta sürmüştür. Süreç sonunda deney ve kontrol grubuna eş zamanlı olarak başarı testi yanısıra Sosyal Bilgiler tutum ölçeği sontest olarak uygulanmış ve değerlendirilmiştir. Süreç tamamlandıktan sonra veri analizleri ve yorumları yapılmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Araştırmada veriler, ön test ve son test karşılaştırması analiz ile gerçekleştirilmiştir. Başarı testi ve tutum ölçeği verileri SPSS (İstatistiksel Paket Programı) kullanılarak analiz edilmiştir. Öncelikli olarak t testinin temel varsayımları olan normallik ve varyansların homojenliği incelenmiştir. Ön test sonuçlarıyla son test sonuçları arasındaki farklar t-testi analizleri gibi uygun istatistiksel testler kullanılarak değerlendirilmiştir. Bu analizler, deney grubu ve kontrol grubu arasındaki farkların belirlenmesini sağlamıştır. Deney ve kontrol gruplarının öntest ve sontest puan ortalamaları arasındaki fark bağımsız gruplar t testi ile deney grubunun ön ölçüm ve son ölçümleri arasındaki fark bağımlı gruplar t testi ile incelenmiştir.

Kısaca bu çalışmada; 6. sınıf sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunlar ile öğretilen konuların öğrenci akademik başarısı ve öğrenci tutum etkilerini incelemek için başarı testi ve tutum ölçeği ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Araştırmada, katılımcıların ön test ve son testlerine ilişkin elde edilen sonuçlar incelendi. Deney ve kontrol gruplarının test sonuçlarının normal dağılım gösterdiği ve varyanslarının homojen olduğu bulundu ( $p>0,05$ ). Bu durum, parametrik testlerin kullanılmasına olanak sağladı. Çalışmada, bağımsız gruplar için t-testi ve bağımlı gruplar için bağımlı gruplar t-testi kullanıldı. Bu analizler, deney grubu ile kontrol grubu arasındaki farkları değerlendirmek ve eğitsel oyunların etkisini belirlemek için kullanılmıştır. Bu sonuçlar, eğitsel oyunların sosyal bilgiler

derslerinde öğrenci akademik başarısı ve tutumu üzerindeki etkilerini anlamak için önemli ipuçları sağlamış olabilir.

### Bulgular

#### 1. Deney ve kontrol grubunun akademik başarı ön test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

**Tablo 1.** Deney ve kontrol grubu başarı testi son test ortalama değerleri

Gruplar	Son Test			Düzeltilmiş son test
	N	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$
Deney Grubu	28	26,46	6,925	26,557
Kontrol Grubu	28	20,04	9,151	19,943

Tablo 1 incelendiğinde, deney grubu için son test puan ortalaması  $X = 26,46$ , kontrol grubu için son test puan ortalaması  $X = 20,04$  iken, düzeltilmiş son test puan ortalamaları ise deney grubu için  $X = 26,557$  iken, kontrol grubu için  $X = 19,943$ 'tür. Deney ve kontrol gruplarının ölçekten aldıkları son test ortalama puanları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı farklılaşmanın olup olmadığına yönelik yapılan tek yönlü ANCOVA analizi sonuçları aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

**Tablo 1.1.** Başarı testi ölçeği ön testine göre düzeltilmiş son test puanları ANCOVA sonuçları

Faktörler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Kişisel İlgisi	Ön test (Reg.)	5,768	1	5,768	0,086	0,770
	Grup	565,486	1	565,486	8,442	0,005
	Hata	3550,160	53	66,984		
	Toplam hata (Düzeltilmiş)	4134,500	55			

Ön test başarı puanları kontrol altına alındığında grupların son test başarı puanlarında anlamlı fark olup olmadığını tespit etmek için tablo 1.1.'de verilen p değerine bakılmaktadır. Bu değer 0.05'ten küçük olduğu görülmektedir. Bu durumda grupların ön test başarı puanları kontrol altına alındığında son test başarı puanları arasındaki farkın anlamlı olduğu söylenebilir [ $F(1,53)=8,442$ ,  $p=0.00<0.05$ ].

#### 2. Deney ve kontrol grubunun akademik başarı son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

**Tablo 2.** Deney ve kontrol gruplarına ait başarı puanları son test t testi istatistik sonuçları

Sınıf	N	X	Ss	T	sd	p
Deney grubu	28	27,07	6,520	3,212	54	,00
Kontrol grubu	28	19,02	9,250			

Deney ile kontrol gruplarının akademik başarı son test toplam puanları arasındaki farkı değerlendirmek amacıyla Tablo 2'ye göz attığımızda, deney grubundaki öğrencilerin son test başarı puanlarının ortalamasının 27,07, kontrol grubundaki öğrencilerin ise 19,02 olduğunu görüyoruz. Bu sonuçlar, gruplar arasında dikkate değer bir fark olduğunu önermektedir.

İstatistiksel analiz sonuçlarına göre, son test toplam başarı puanlarının anlamlılığını değerlendiren t testi istatistiklerine baktığımızda p değerinin 0,05'ten küçük çıktığı görülmüştür. Bu durum, deney ve kontrol gruplarının son test başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir.

### 3. Deney grubunun akademik başarı ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

**Tablo 3.** Deney grubunun başarı puanları ön test son test t testi istatistik sonuçları

Testler	N	$\bar{x}$	Ss	T	Sd	P
Ön test	28	14,750	4,575	-7,571	27	0,00
Son test	28	27,071	6,520			

Deney grubu akademik başarı ön test ve son test puanlarının farkını değerlendirmek için Tablo 3'e göz atıyoruz. Öncelikle, deney grubunun öntest başarı puan ortalaması 14,750 iken, son test başarı puan ortalaması 27,071 olarak belirlenmiştir. Bu değerler, deney grubundaki öğrencilerin başarı düzeyinde belirgin bir artış olduğunu göstermektedir.

İstatistiksel analiz sonuçlarına göre, öntest ve son test başarı puanları arasındaki farkın anlamlılığını değerlendiren t testi istatistiklerine baktığımızda, p değerinin 0,05'ten küçük çıktığı görülmüştür. Bu durum, deney grubunun öntest ve son test başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu işaret etmektedir.

### 4. Kontrol grubunun akademik başarı ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

**Tablo 4.** Kontrol grubu başarı puanları ön test ve son test t testi istatistik sonuçları

Testler	N	$\bar{x}$	Ss	T	Sd	P
Ön test	28	12,65	5,535	-3,712	27	0,00
Son test	28	19,02	9,250			

Kontrol grubu akademik başarı ön test ve son test puanlarının farkını değerlendirmek amacıyla Tablo 4'e göz atıyoruz. Öncelikle, kontrol grubunun öntest başarı puan ortalaması 12,65 iken, son test başarı puan ortalaması 19,02 olarak belirlenmiştir. Bu değerler, kontrol grubundaki öğrencilerin başarı düzeyinde belirgin bir artış olduğunu göstermektedir.

İstatistiksel analiz sonuçlarına göre, öntest ve son test başarı puanları arasındaki farkın anlamlılığını değerlendiren t testi istatistiklerine baktığımızda, p değerinin 0,05'ten küçük çıktığı görülmüştür. Bu durum, kontrol grubunun öntest ve son test başarılarının anlamlı olduğunu işaret etmektedir.

### 5. Deney ve kontrol grubunun derse yönelik tutumlarına ait ön test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

**Tablo 5.** Deney ve kontrol gruplarına ait tutum puanları ön test t testi istatistik sonuçları

Sınıf	N	X	Ss	T	Sd	p
Deney grubu	28	88,42	16,477	-1,757	54	,07
Kontrol grubu	28	97,28	12,36			

Deney ve kontrol grubunun derse yönelik tutumlarına ait ön test puan ortalamaları arasındaki farkı değerlendirmek amacıyla Tablo 5'e göz atıyoruz. Bu öğrencilerin ön test tutum puan ortalaması 88,42 iken, kontrol grubundaki öğrencilerin ön test tutum puan ortalaması 97,28 olarak belirlenmiştir. Bu değerler, gruplar arasında farklı bir tutum eğilimi olduğunu düşündürmektedir.

Ancak, istatistiksel analiz sonuçlarına göre, ön test tutum puanları arasındaki farkın anlamlılığını değerlendiren t testi istatistiklerine baktığımızda, p değerinin 0,05'ten büyük çıktığı görülmüştür. Bu durum, deney ve kontrol gruplarının ön test tutumlarında anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir.

### 6. Deney ve kontrol grubunun derse yönelik tutumlarına ait son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

**Tablo 6.** Deney ve kontrol gruplarına ait tutum puanları son test t testi istatistik sonuçları

Sınıf	N	X	Ss	T	Sd	p
Deney grubu	28	99,60	12,723	2,088	54	,03
Kontrol grubu	28	91,23	14,047			

Deney ve kontrol grubunun derse yönelik tutumlarına ait son test puan ortalamaları arasındaki farkı değerlendirmek amacıyla Tablo 6'ya göz atıyoruz. Bu öğrencilerin son test tutum puan ortalaması 99,60 iken, kontrol grubundaki öğrencilerin son test tutum puan ortalaması 91,23 olarak belirlenmiştir. Bu değerler, gruplar arasında tutum açısından önemli bir fark olduğunu düşündürmektedir. İstatistiksel analiz sonuçlarına göre, son test tutum puanları arasındaki farkın anlamlılığını değerlendiren t testi istatistiklerine baktığımızda, p değerinin 0,05'ten küçük çıktığı görülmüştür. Bu durum, deney ve kontrol gruplarının son test tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir.

### 7. Deney grubunun derse yönelik tutumlarına ait ön test-son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

**Tablo 7.** Deney grubuna ait tutum puanları öntest-son test t testi istatistik sonuçları

Testler	N	$\bar{x}$	Ss	T	Sd	P
Ön test	28	88,42	16,477	7,897	27	0,00
Son test	28	99,60	12,723			

Deney grubunun derse yönelik tutumları ön test ile son test puanları arasındaki farkı değerlendirmek amacıyla Tablo 7'ye göz atıyoruz. Öncelikle, deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test tutum puan ortalaması 88,42 iken, son test tutum puan ortalaması 99,60 olarak belirlenmiştir. Bu değerler, deney grubunda yer alanların tutumunda önemli bir değişim olduğunu göstermektedir. İstatistiksel analiz sonuçlarına göre, ön test ile son test tutum puanları arasındaki farkın anlamlılığını değerlendiren t testi istatistiklerine baktığımızda, p değerinin 0,05'ten küçük çıktığı görülmüştür. Bu durum, deney grubunun ön test ile son test tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu işaret etmektedir.

### 8. Kontrol grubunun derse yönelik tutumlarına ait ön test-son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

**Tablo 8.** Kontrol grubuna ait tutum puanları ön test son test t testi istatistik sonuçları

Testler	N	$\bar{x}$	Ss	T	Sd	P
Ön test	28	97,28	12,36	2,302	27	0,13
Son test	28	91,23	14,047			

Kontrol grubunun derse karşı tutumlarına ilişkin ön test ile son test puanları arasındaki farkı değerlendirmek amacıyla Tablo 8'e göz atıyoruz. Kontrol grubundaki yer alan öğrencilerin ön test puanları 97,28 iken, son test grubundaki tutum puanları ise 91,23 olarak belirlenmiştir. Bu değerler, kontrol grubundaki öğrencilerin tutumunda belirgin bir değişim olduğunu göstermektedir. Ancak, istatistiksel analiz sonuçlarına göre, ön test ile son test tutum puanları arasındaki farkın anlamlılığını değerlendiren t testi istatistiklerine baktığımızda, p değerinin 0,05'ten büyük çıktığı görülmüştür. Bu durum, kontrol grubunun ön test ile son test tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir.

### Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmanın bulguları, ortaokul sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısı ve tutumları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Erkan ve Çelik'in (2023) çalışması bu etkiyi desteklemektedir. Benzer şekilde, Öztürk ve Akdal'ın (2022) çalışması ile Uygun ve diğerlerinin (2018) çalışmaları da eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısı ve tutumları üzerinde olumlu etkileri olduğunu ortaya koymuştur.

Bu bulgular, eğitsel oyunların öğrenme sürecini destekleyici bir araç olarak kullanılmasının önemini vurgular. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin katılımını artırabilir, öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirebilir ve derse karşı tutumlarını olumlu yönde etkileyebilir. Bu nedenle, eğitsel oyunların sosyal bilgiler derslerinde daha yaygın bir şekilde kullanılması ve öğretim yöntemlerinin çeşitlendirilmesi, öğrenci başarısı ve tutumları üzerinde olumlu etkiler sağlayabilir.

Öte yandan, eğitsel oyunların etkisinin belirli alanlarda daha belirgin olduğu görülmektedir. Örneğin, finansal okuryazarlık alanında sosyal bilgiler eğitimine odaklanan bir çalışmada, eğitsel oyunların öğrencilerin finansal okuryazarlık düzeylerini artırdığı bulunmuştur (Yalçinkaya & Er, 2019). Benzer şekilde, diğer çalışmalar da fen bilimleri ve matematik gibi alanlarda eğitsel oyunların öğrenci başarısını artırdığını göstermektedir (Yıldırım & Can, 2017; Çankaya & Karamete, 2013).

Ancak, bazı çalışmaların bulguları, eğitsel oyunların etkisinin öğrenci grupları arasında farklılık gösterebileceğini öne sürmektedir (Walberg ve Weinstein, 1982). Örneğin, İşçi ve Yeşiltaş (2020) yaptıkları bir çalışmada, sosyal bilgiler öğretmen adaylarının eğitsel oyunlara yönelik görüşlerinde farklılıklar ortaya çıktığını belirtmişlerdir.

Bu çalışmanın bulgularıyla literatürdeki diğer çalışmaların bulguları arasındaki uyumsuzluklar, eğitsel oyunların etkisinin karmaşık ve çok yönlü olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, eğitsel oyunların etkilerini anlamak ve etkili bir şekilde uygulamak için daha fazla araştırmaya ihtiyaç bulunmaktadır. Bu bakımdan da, bu çalışma sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısı ve tutumları üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu göstermektedir. Ancak, eğitsel oyunların etkisi üzerine yapılan araştırmaların çeşitliliği ve farklı bulguların varlığı, konunun karmaşıklığını ve önemini altını çizmektedir (Pektezel & Uygun, 2017; Kabapınar vd., 2023).

Bu çalışma, 6. sınıf sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarı düzeyi ve dersle ilgili tutumları üzerindeki etkisini araştırdı. Araştırma sonuçları, eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarını artırma ve dersle ilgili tutumlarını olumlu yönde etkileme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Öncelikle, deney ve kontrol gruplarının ön test başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu belirlendi. Eğitsel oyunlarla desteklenen öğrenme sürecinin, deney grubundaki öğrencilerin son test başarı puanlarını artırdığı gözlemlendi. Aynı şekilde, son test başarı puanları arasında da deney grubu lehine anlamlı bir fark tespit edildi. Bu bulgular, eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarı düzeyini yükseltme potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymaktadır (Erkan & Çelik, 2023; Uygun vd., 2018; Walberg ve Weinstein, 1982).

Eğitsel oyunların kullanımının derse yönelik tutumlar üzerindeki etkisi incelendiğinde, deney grubunun ön ve son test tutum puanları arasında anlamlı bir fark tespit edildi. Ancak kontrol grubunda böyle bir fark gözlenmedi. Bu bulgular, eğitsel oyunların öğrencilerin derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediğini ortaya koyuyor (Temel & Çelik, 2022; Yıldız vd., 2017). Deney grubundaki öğrencilerin, eğitsel oyunlarla desteklenen öğrenme süreci sayesinde derse daha olumlu algıladıkları ve derse karşı daha olumlu bir tutum geliştirdikleri yorumlanabilir. Öte yandan, kontrol grubunda öntest ve sontest tutum puanları arasında anlamlı bir fark bulunmaması, geleneksel öğretim yöntemleri ile desteklenen öğrenme sürecinin öğrencilerin derse yönelik tutumlarını değiştirmediklerini göstermektedir. Bu durum, geleneksel öğretim yöntemlerinin öğrencilerin derse karşı tutumlarını değiştirmede etkili olmadığını veya etkisinin sınırlı olduğunu gösterebilir. Bu bulgular, eğitsel oyunların öğrenme sürecine dahil edilmesinin, öğrencilerin derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkileyebileceğini göstermektedir. Eğitsel oyunlar, öğrenme sürecini daha etkileşimli ve

keyifli hale getirerek öğrencilerin dersi daha olumlu bir şekilde algılamalarına ve derse karşı tutumlarını iyileştirmelerine yardımcı olabilir. Bu nedenle, öğretimde eğitsel oyunların kullanılması, derse yönelik tutumların geliştirilmesinde etkili bir strateji olabilir. Ancak, araştırmanın bulgularıyla literatürdeki diğer çalışmaların bulguları arasında bazı farklılıklar da görülmektedir. Bazı çalışmalar, eğitsel oyunların etkisinin öğrenci grupları arasında farklılık gösterebileceğini öne sürmektedir. Bu nedenle, eğitsel oyunların etkisinin daha derinlemesine anlaşılması ve farklı öğrenci grupları üzerindeki etkilerinin belirlenmesi için daha fazla araştırmaya ihtiyaç bulunmaktadır (Aynacıyan & Özer, 2020; İşçi & Yeşiltaş, 2020).

Sonuç olarak bu çalışma, sosyal bilgiler dersinde yer alan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ve derse yönelik tutumlarına olumlu etkisi olduğunu göstermektedir. Ancak bu alanda araştırmaların devam ettirilmesi ve elde edilen sonuçların farklı bağlamlarda yapılan araştırmalara genellenebilirliğinin sağlanması önemlidir. Bu sayede eğitimciler eğitsel oyunları daha etkili kullanarak öğrencilerinin öğrenme deneyimlerini geliştirebileceklerdir.

Eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısını artırma potansiyeli, öğrencilerin derse olan ilgilerini artırma ve derse karşı olumlu tutumlar geliştirmelerine yardımcı olma açısından önemlidir. Bu bulgular, eğitimcilerin eğitsel oyunları öğrenme ortamlarına entegre etme ve öğretim yöntemlerini çeşitlendirme konusundaki kararlarını desteklemektedir. Öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlamak için eğitsel oyunların kullanılması, öğrenme deneyimlerini daha keyifli ve etkili hale getirebilir.

Farklı çalışma gruplarını içeren ve çeşitli araştırma yöntemleri ve değişkenleri kullanarak yapılan çalışmalar, eğitsel oyunların sosyal bilgiler öğretimine olan etkisini daha kapsamlı bir şekilde değerlendirebilir. Bu tür çalışmalar, eğitsel oyunların hangi koşullarda ve hangi öğrenci gruplarıyla daha etkili olduğunu anlamamıza yardımcı olabilir. Ayrıca, eğitsel oyunların sosyal bilgiler eğitimindeki rolünü daha iyi anlamak için nitel araştırma yöntemlerinin de kullanılması önemlidir. Öğrencilerin ve öğretmenlerin eğitsel oyunları nasıl deneyimlediğini, oyunların öğrenme sürecine nasıl katkı sağladığını ve hangi faktörlerin oyunların etkisini belirlediğini anlamak için nitel verilere ihtiyaç vardır. Bu şekilde, eğitsel oyunların sosyal bilgiler eğitimine olan etkisini daha derinlemesine anlayabilir ve öğretim pratiğini iyileştirmek için daha etkili stratejiler geliştirebiliriz. Bu tür araştırmalar, sosyal bilgiler öğretimindeki sorunlara çözüm bulmada önemli bir adım olabilir ve alana ilişkin bilimsel bilgiyi artırarak ilerlememizi sağlayabilir.

### Kaynakça

- Altınbulak, D., Emir, S., & Avcı, C. (2012). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişiyi ve Kalıcılığa Etkisi. *HAYEF Journal of Education*, 3(2), 35-51.
- Aynacıyan, N., & Özer, M. K. (2020). Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin Motorik Özelliklerine Etkisi. *Sağlık ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 24-31.
- Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.
- Berat, G., & Candan, A. S. (2022). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin ortaokul sosyal bilgiler ders kitaplarına ilişkin görüşleri (Karabük örneği). *Anadolu ve Balkan Araştırmaları Dergisi*, 5(10), 513-531. <https://doi.org/10.32953/abad.1161696>
- Bostan, S. B., & Turan, İ. (2023). Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Eğitsel Oyunlara İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi. *Uluslararası Toplumsal Bilimler Dergisi*, 7(4), 326-346.

- Cop, M. R., & Kablan, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1(1), 52-71. <https://doi.org/10.33400/kuje.422759>
- Çakır, A., & Kurt, M. (2021). Eğitsel oyunlarla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *EKEV Akademi Dergisi*, 0(86), 113-148.
- Çalışkan, H., & Biter, M. (2019). Sosyal Bilgiler Derslerinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 1(1), 1-28.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2013). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 0.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2013). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 0.
- Çelik, A. (2020). Sosyal Bilgiler Öğretim Programında Yer Alan Becerilerin Öğretiminde Kullanılabilecek Geleneksel Çocuk Oyunlarının İncelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 9(1), 413-424.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik: SPSS ve LISREL uygulamaları* (Vol. 2). Ankara: Pegem akademi.
- Engin Koç, S. (2021). Eğitsel Oyunlarda Üstbiliş Stratejileri: Bir Literatür Araştırması. *EKEV Akademi Dergisi*, 0(86), 527-556.
- Erkan, A., & Çelik, S. K. (2023). İlkokul Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunun Öğrencilerin Akademik Başarı ve Tutumlarına Etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21(2), 668-685. DOI: 10.37217/tebd.1174432
- Genç, S. (2014). Sanat Eğitiminde Eğitsel Oyunların Önemi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 380-392.
- Günaydın, G. (2008). *İlköğretim 6. sınıf sosyal bilgiler öğretiminde drama yönteminin erışı ve tutum üzerindeki etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), DEÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İzmir.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H., & Gündüz, D. D. (2017). Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklara Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kazandırılan Değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70. doi:10.21666/muefd.303856
- İşçi, T., & Yeşiltaş, E. (2020). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Dijital Oyun Geliştirme Yazılımı Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Buna İlişkin Görüşleri. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 260-284.
- Kabapınar, Y., Mike, M., & Öztürk, A. A. (2023). Güncel karikatürleri sosyal bilgiler dersi öğretim sürecinde işe koşmak: Bir eylem araştırması. *International Journal of Social Science Research*, 12(2), 124-145.
- Kaçar, T. (2023). Sosyal Bilgiler Eğitimi Alanında Yapılan Eğitsel Dijital Oyunlara Yönelik Araştırmaların İncelenmesi. *Harran Maarif Dergisi*, 8(2), 128-143. DOI: 10.22596/hej.1341193

- Kaf, Ö. (2017). Sosyal bilgiler öğretiminde yaratıcı drama ve müze. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 137-146.
- Karamustafaoğlu, O., & Aksoy, S. (2020). "Canlıların Sınıflandırılması" Konusunda Geliştirilen Eğitsel Oyunla İlgili Öğretmen Görüşleri. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 90-109.
- Karamustafaoğlu, O., Bahar Pazar, Ş., & Karamustafaoğlu, S. (2018). Eğitsel Oyunlarla Dolaşım Sistemi Konusunun Öğretimi: Kan Yolu Oyunu Örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi*, 3(2), 1-18.
- Lee, C. K. E., Ng, M., & Phang, R. (1999). A School-Based Study of Cooperative Learning and Its Effects on Social Studies Achievement, Attitude towards the Subject and Classroom Climate in Four Social Studies Classrooms.
- Öztürk, D., & Akdal, D. (2022). Sınıflarında özel gereksinimli öğrencileri olan sosyal bilgiler öğretmenlerinin sosyal bilgiler öğretimine ilişkin görüşleri. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 61, 453-484.
- Pektezel, B., & Uygun, K. (2017). Göktürklerle tarihe yolculuk. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 1(1), 47-70.
- Temel, N., & Çelik, Y. (2022). Çocuk oyunlarının sosyal bilgiler dersi öğretim programı'ndaki becerilerin kazanılmasına katkısı yönünden incelenmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(35), 792-820. <https://doi.org/10.35675/befdergi.791016>
- Turan, R. (2020). 2017 sosyal bilgiler dersi öğretim programına ilişkin öğretmen görüşleri (Aksaray ili örneği). *Mavi Atlas*, 8(2), 256-277. <https://doi.org/10.18795/gumusmaviatlas.744979>
- Uygun, K., Akkeyik, U., & Öztürk, C. (2018). Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Öğretimine Etkisi Etkinlik Örneği. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 3(2), 75-92.
- Ünlü, Y., Kandemir, K., Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Kaymakçı, S. (2022). Türkiye'de Sosyal Bilgiler ve Fen Bilimleri Eğitimi Alanlarında Eğitsel Oyunlara İlişkin Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *EKEV Akademi Dergisi*, 0(91), 297-318. DOI: 10.17753/sosekev.1152887
- Walberg, H. J., & Weinstein, T. (1982). The production of achievement and attitude in high school social studies. *The Journal of Educational Research*, 75(5), 285-293.
- Wyk, M. M. V. (2011). The effects of Teams-Games-Tournaments on achievement, retention, and attitudes of economics education students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183-193.
- Yağcı, S. (2016). Editoryal. Mizan'ül-Hak: *İslami İlimler Dergisi*, 2, 149-151.
- Yalçinkaya, E., & Er, T. (2019). Sosyal bilgiler eğitiminde finansal okuryazarlık. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 9(1), 1-24.
- Yıldırım, M., & Can, S. (2017). Eğitsel oyunlarla fen dersine "Var mısın yok musun"? *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (35), 14-30.
- Yıldız, E., Ağgöl, Ö., Çalıklar, Ş., & Şimşek, Ü. (2020). Eğitsel oyun ve işbirlikli öğrenmenin 6. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına, sosyal becerilerine ve öğrenme motivasyonlarına etkisi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(6), 1703-1716. <https://doi.org/10.18506/anemon.671575>

Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Ağdaş, H. (2017). Eğitsel oyun entegre edilmiş işbirlikli öğrenme modelinin öğrencilerin fen öğrenimi motivasyonları ve sosyal becerileri üzerine etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 37-54.

Zengin, M. (2015). *Din, Ahlâk ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar*. İstanbul: Değerler Eğitim Merkezi (DEM) Yayınları.

Zengin, M. (2016). *Din, Ahlâk ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar*. Değerler Eğitim Merkezi (DEM) Yayınları.