

Araştırma Makalesi / Research Article

Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Oyunların Öğrenci Başarısına Etkisi¹*The Impact of Virtual Games on Students'academic Achievement in Social Studies Teaching*Servet HALİ²  & Güllü ÜNLÜ³ DOI : [10.63556/ankad.v10i2.384](https://doi.org/10.63556/ankad.v10i2.384)

Geliş/Received: 25/11/2025

Kabul/Accepted: 30/12/2025

Öz

Sanal oyunlar, sosyal bilgiler öğretiminde etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Araştırmanın amacı, sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyunların öğrenci başarısına etkisini incelemektir. "Ortak Mirasımız" öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyunların öğrencilerin ders içindeki akademik başarıları üzerindeki etkilerini ölçmek ve bu etkilerin geleneksel öğretim yöntemleriyle karşılaştırıldığında nasıl bir farklılık gösterdiğini ortaya koymaktır. Bu araştırmanın yöntemi; öntest sontest kontrol gruplu deneysel bir desende tasarlanmıştır. Öntest sontest kontrol gruplu modelde, tarafsız atama ile oluşturulmuş iki grup bulunur. Bu araştırmanın çalışma grubu öğrencileri, Hatay ili Kırıkhan ilçesinde bulunan bir ortaokulun 7. sınıf öğrencileri arasından rastgele seçilen dört sınıftan oluşmaktadır. Gruplardan biri deney grubu diğeri ise kontrol grubudur. Derste deney grubundaki öğrencilere sanal oyun yöntemiyle ders anlatılmış, kontrol grubundaki öğrencilere de programa göre eğitim verilmiştir. Her iki gruba da deney öncesinde ve deney sonrasında testler yapılmıştır. Uygulama sonunda elde edilen veriler SPSS paket programında bulunan bağımlı değişken t testi ve bağımsız değişken t testi tekniği uygulanarak analiz edilmiştir. Araştırmanın neticesinde "Ortak Mirasımız" öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyun kullanımının deney grubundaki öğrencilerin başarı ön testleri ve başarı son testleri arasında önemli farklılıklar meydana getirdiği görülmüştür. Deney grubunda uygulanan sanal oyunların öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanal oyun, tarih eğitimi, sosyal bilgiler öğretimi,

Abstract

Virtual games stand out as an effective tool in social studies instruction. The purpose of the study was to examine the effects of virtual games on student achievement in social studies instruction. The aim was to measure the effects of virtual games on students' academic achievement during the course of the Ottoman State and Culture unit in the "Our Common Heritage" learning area and to reveal how these effects differ compared to traditional teaching methods. This research method was designed as a pretest-posttest control group experimental design. The pretest-posttest control group design involves two groups formed through unbiased assignment. The study group for this research consisted of students from four randomly selected 7th-grade classes at a middle school in Kırıkhan district, Hatay province. One group was the experimental group, and the other was the control group. The lesson was taught to the students in the experimental group using virtual games, while the students in the control group received instruction according to the program. Both groups were administered pre- and post-experimental tests. The data obtained at the end of the application were analyzed using the dependent variable t-test and independent variable t-test techniques in the SPSS package program. The study concluded that the use of virtual games during the "Ottoman Empire and Culture" unit in the "Our Common Heritage" learning area resulted in significant differences between the pretest and posttest achievement scores of students in the experimental group. It was

¹ Bu çalışma ikinci yazarın, birinci yazar danışmanlığında yürüttüğü yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Sorumlu Yazar/Corresponding Author, Doç. Dr., Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Bölümü, Sosyal Bilgiler ABD. Hatay, Türkiye. E-posta: servethali@mku.edu.tr

³ Hatay Millî Eğitim Müdürlüğü, Hatay, Türkiye. E-posta: gullucuk31@hotmail.com

Önerilen Atıf/Suggestion Citation

Hali, S. & Ünlü, G. (2026). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Oyunların Öğrenci Başarısına Etkisi. *Anadolu Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 10(2), 577-594.

determined that the virtual games implemented in the experimental group increased the students' academic achievement.

Keywords: *Virtual game, social studies education, history education*

1. GİRİŞ

Günümüzde dijital teknolojiler eğitimin her alanında hızla yer almakta, öğrencilerin öğrenme biçimleri de bu değişime paralel olarak evrim geçirmektedir. Bu değişim özellikle Z ve Alfa kuşakları gibi teknolojiyle iç içe büyüyen öğrenci gruplarında daha belirgin hale gelmektedir. Geleneksel öğretim yöntemleri, bu öğrencilerin dikkatini çekmede ve öğrenme süreçlerini etkili biçimde desteklemede yetersiz kalabilmektedir. Bu nedenle, öğrenmeyi hem eğlenceli hem de anlamlı hale getirecek alternatif yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda sanal oyunlar, eğitsel içerikleri etkileşimli ve dinamik yollarla sunma potansiyeli taşıyan yenilikçi araçlar olarak öne çıkmaktadır. Özellikle sosyal bilgiler dersi gibi tarih, kültür, vatandaşlık ve toplum gibi multidisipliner yapıdaki derslerde; sanal oyunlar, soyut kavramları somutlaştırarak öğrencilerin anlamasını kolaylaştırmakta ve derse katılımı artırmaktadır. Bu araştırma, sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyunların çok yönlü etkilerini deneysel bir yaklaşımla ortaya koyarak, akademik başarıyı kapsamlı bir biçimde değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Araştırma sonucunda elde edilen verilerin, öğretmenlere, program geliştiricilere ve eğitim teknolojisi uzmanlarına yol gösterici olması beklenmektedir (Şahin, 2020). Bu yenilik, öğretmenlerin ve öğrencilerin eğitimdeki deneyimlerini geliştirir. Sosyal bilgiler öğretimindeki öğrenci başarısını artırmak, eğitim sisteminin temel hedeflerinden biridir. Bu araştırma, sanal oyunların akademik başarı üzerindeki olumlu etkilerini ortaya koyarak öğretmenlerin daha etkili stratejiler geliştirmesine yardımcı olur. Dolayısıyla sosyal bilgiler öğretiminde öğrenci başarısının artırılması, bireyin akademik gelişimini desteklemenin yanı sıra, eleştirel düşünme, problem çözme ve sosyal bilinç gibi becerilerin kazandırılmasını da hedefleyen eğitim sisteminin temel önceliklerinden biridir. Bu araştırma, sanal oyunların akademik başarı üzerindeki olumlu etkilerini bilimsel verilerle ortaya koyarak, öğretmenlerin ders planlarını daha etkili şekilde yapılandırılmalarına ve çağdaş öğretim stratejileri geliştirmelerine rehberlik etmeyi amaçlamaktadır. Günümüz öğrencileri, "dijital yerliler" olarak nitelendirilmekte ve öğrenme süreçlerinde dijital araçlarla etkileşimli içeriklere daha fazla ilgi göstermektedir (Prensky, 2001).

Günümüz eğitiminde dijital okuryazarlık, bilgiye erişim, analiz etme, değerlendirme ve üretme süreçlerini kapsayan çok boyutlu bir beceri haline gelmiştir. Eğitim teknolojilerinin hızla geliştiği bu çağda, sanal oyunlar öğrencilere yalnızca eğlenceli bir öğrenme ortamı sunmakla kalmaz, aynı zamanda teknoloji ile bilinçli etkileşim kurma, dijital araçları etkili ve güvenli bir şekilde kullanma, problem çözme ve eleştirel düşünme yetilerini geliştirme fırsatı sağlar. Bu oyunlar, öğrencilere veri analizi, strateji oluşturma ve karar verme süreçlerinde deneyim kazandırarak, onların dijital çağın gerekliliklerine uyum sağlamalarına katkıda bulunur. Böylece, sanal oyunlar aracılığıyla edinilen dijital beceriler, öğrencilerin akademik performanslarını desteklemenin yanı sıra, onların gelecekteki mesleki ve sosyal yaşamlarında da önemli bir avantaj haline gelir (Korkmaz,2019).

Öğrencilerin bireysel öğrenme stillerine uygun öğretim yöntemlerinin benimsenmesi, akademik başarıyı artırmasının yanı sıra derse yönelik ilgi ve katılımı da doğrudan güçlendirmektedir. Günümüzde bu katılımı sağlamada dijital araçlar kritik rol oynasa da okullardaki teknoloji altyapısının yetersizliği, sanal oyunların eğitime entegrasyonunda donanım ve yazılım eksiklikleri gibi sınırlayıcı unsurları beraberinde getirmektedir (Aydın, 2020). Mevcut altyapı imkânlarının yarattığı bu sınırlamalara rağmen, sosyal bilgiler dersinde sanal oyunlara dayalı öğretim uygulamalarının potansiyeli göz ardı edilmemelidir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen mevcut çalışma, kısıtlı teknolojik imkânlar çerçevesinde yürütülen oyun tabanlı öğretim sürecinin, öğrencilerin ders başarısı üzerindeki etkisini belirlemeyi amaçlamaktadır.

1.1. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Oyunlar

Sanal oyunların sosyal bilgiler öğretimindeki önemi ve gerekliliği, eğitim alanında yeni bir perspektif ve yöntem olarak ortaya çıkmaktadır. Sanal oyunlar, öğrencilerin dikkatini çekme ve motive etme konusunda güçlü bir araç olarak görülmektedir. Geleneksel sınıf ortamlarında bazı öğrenciler için sıkıcı veya yeterince ilgi çekici olmayan sosyal bilgiler dersleri, interaktif ve oyun temelli bir yaklaşımla daha

etkili hale getirilebilir. Bu şekilde öğrenciler, oyunlar aracılığıyla konuları daha derinlemesine keşfetme ve öğrenme fırsatı bulurlar (Güngördü, 2002).

Sanal oyunlar, öğrencilere soyut kavramları somut durumlarla ilişkilendirme ve bu kavramları uygulamalı olarak deneyimleme şansı verir. Örneğin, tarihi olayları simüle eden bir sanal oyun, öğrencilere geçmişteki kararların sonuçlarını anlama ve bu kararların günümüz dünyasına etkilerini değerlendirme imkânı sunar. Her öğrenci farklı bir öğrenme stiline ve güçlü yönlerine sahiptir. Sanal oyunlar, görsel, işitsel, kinestetik gibi farklı öğrenme stillerine hitap edebilir ve böylece her öğrencinin potansiyelini daha iyi ortaya çıkarmasına olanak tanır. Örneğin, bir oyun aracılığıyla tarihi bir olayı deneyimlemek isteyen bir öğrenci, bu süreçte daha derin bir öğrenme sağlayabilir. Sanal oyunlar aynı zamanda öğrencilerin teknoloji kullanma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Günümüzün dijital çağında, teknolojiyi etkili ve güvenli bir şekilde kullanabilme yetisi, öğrenciler için kritik bir beceridir. Sanal oyunlar bu beceriyi eğlenceli bir bağlamda kazandırma şansı sunar.

Sanal oyunlar, öğretmenlere geleneksel ders materyallerine alternatif olarak kullanabilecekleri yenilikçi bir öğretim aracı sağlar. Bu araçlar, öğretmenlerin derslerini zenginleştirme, öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik etme ve sınıf içi etkileşimi artırma konusunda yardımcı olabilir. Bu noktalar, sanal oyunların sosyal bilgiler öğretimindeki önemini ve gerekliliğini vurgulayan temel kanıtlardandır. Bu tür bir araştırma, bu potansiyellerin nasıl daha etkin şekilde kullanılabileceğini anlamak ve gelecekteki eğitim pratiklerini şekillendirmek için önemli bir adım olacaktır (Erdem, 2020).

Davranışçı, bilişsel, yapılandırmacı ve sosyal inşacı öğrenme teorileri, eğitimde farklı öğrenme süreçlerini ve öğrencilerin nasıl bilgi edindiğini açıklamaya çalışan temel teorik yaklaşımlardır. Bu teorilerin her biri, sanal oyunların eğitimdeki rolünü anlamak ve değerlendirmek için önemli bir çerçeve sunar (Kaymakçı, 2013). Davranışçı öğrenme teorisi, öğrencilerin davranışlarının dış uyarıcılar ve sonuçlar arasındaki ilişkiler yoluyla şekillendiğini savunur. Sanal oyunlar, bu teoriye göre öğrencilerin istenen davranışları sergilemesini teşvik eden yapılar sunar. Bilişsel öğrenme teorisi, öğrenmenin iç süreçler ve düşünme süreçleri aracılığıyla gerçekleştiğini vurgular (Şimşek, 2009). Sanal oyunlar, bu teoriye göre öğrencilerin bilgi işleme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Arslan, 2018). Yapılandırmacı öğrenme teorisi, öğrencilerin mevcut bilgileri ve deneyimleriyle yeni bilgilerini nasıl yapılandırdığını vurgular (Bozkurt, 1995). Bu teoriye göre sanal oyunlar, öğrencilerin kendi bilgi yapılarını oluşturmalarına ve derinleştirmelerine yardımcı olmaktadır. Sosyal inşacı öğrenme teorisi ise öğrenmenin sosyal etkileşimler ve iş birliği yoluyla inşa edildiğini savunur (Özdemir, 1983). Çok oyunculu sanal oyunlar, öğrenciler arasında iş birliği, etkileşim ve bilgi paylaşımını teşvik eder. Her bir öğrenme teorisi, sanal oyunların eğitimde nasıl kullanılabilceği konusunda farklı bir bakış açısı sunar (Akman, 2022).

Eğitim alanındaki temel öğrenme teorilerinde önemi açıkça ortaya konulan sanal oyunların sınıf ortamında başarılı bir şekilde uygulanabilmesi için dikkatli planlama ve yönetim gereklidir. Öğretmenlerin oyun sürecini yönetmeleri, öğrencilerin dikkatini toplaması ve öğrenme hedeflerine ulaşmasını sağlamaları önemlidir. Ayrıca teknolojik altyapının yeterli olması, gerekli donanım ve yazılım desteğinin sağlanması oyunların verimli kullanılabilmesi için kritik bir gerekliliktir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyunların öğrenci başarısına etkisini incelemektir. “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyunların öğrencilerin ders içindeki akademik başarıları üzerindeki etkilerini ölçmek ve bu etkilerin geleneksel öğretim yöntemleriyle karşılaştırıldığında nasıl bir farklılık gösterdiğini ortaya koymaktır. Aynı zamanda öğrencilerin bilgi düzeylerinde meydana gelen değişimi ölçerek sanal oyunların öğrenmenin kalıcılığı üzerindeki etkisini değerlendirmektir. Bu amaçla, ortaokul 7. Sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyun tabanlı öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile geleneksel yöntemle öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerine ön test ve son test uygulanarak, sonuçların farklılaşıp farklılaşmadığını etki büyüklüğü hesaplanarak sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyunların öğrenci başarısına etkisini değerlendirmektir. Sanal oyunların, eğitimdeki yerini ve bu teknolojilerin entegrasyonunun öğretim süreçlerine katkılarını öğrenme sürecindeki zihinsel süreklilik açısından oyun tabanlı yöntemlerin

katkısını ortaya koymak ve bu hedefler doğrultusunda yapılan araştırma, sosyal bilgiler eğitimine yönelik yenilikçi ve etkili yöntemlerin geliştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

1.3. Araştırmanın Problemi ve Alt Problemler

Bu araştırmada temel soru 7.sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken şu şekilde formüle edilebilir: “Sanal oyunlarla ders işlenen deney grubu öğrencileriyle sosyal bilgiler programına göre öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarıları arasında bir farklılık var mıdır?” Bu problem cümlesine göre alt problemler aşağıdaki şekilde sıralanmıştır:

1. Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyun tabanlı öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile programa dayalı öğretim yöntemiyle öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

2. Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyun tabanlı öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile programa dayalı öğretim yöntemiyle öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

3. Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin ön test ve son test başarı puanları arasındaki fark (fark puanları) bakımından gruplar arasında anlamlı bir fark var mıdır?

4. Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyun tabanlı öğretim yapılan deney grubu öğrencilerinin ön test–son test başarı puanları arasında bir farklılık var mıdır?

5. Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken kontrol grubu öğrencilerinin ön test–son test puanları arasında farklılık var mıdır?

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Deseni

Sanal oyunların sosyal bilgiler öğretimindeki etkilerini incelemek amacıyla yapılan bu araştırmada ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desende tasarlanmıştır. Ön test-son test kontrol gruplu desenin içeriğinde, tarafsız seçimle meydana getirilen iki grup vardır. Birinci grup deney grubu olarak belirlenirken ikinci grup ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Her iki grupta da deney öncesi ve deney sonrası ölçümler yapılmıştır (Karasar, 2008). Araştırmada sanal oyun kullanılarak öğretim yapılan grup deney grubu olarak seçilmiş, kontrol grubu olarak seçilen grupta ise sanal oyun kullanımına yer verilmeden öğretim yapılmıştır. Bu şekilde, sanal oyun kullanımının etkilerini değerlendirmek ve öğrenme süreçlerini karşılaştırmak amacıyla iki farklı grupta yapılan ölçümlere yönelik analiz yapılmıştır. Bu kapsamda, sanal oyunların eğitimde nasıl bir araç olarak kullanılabileceğini ortaya koymak ve eğitimciler için etkili öğretim stratejileri geliştirmeye yönelik öneriler sunmaktır (Barton, 2005).

Bu çalışma yarı deneysel desende tasarlanmıştır. Deney grubu öntest-sontest, kontrol grubu öntest-sontest 2x2 deney düzenine göre gruplar düzenlenmiştir. Kırıkhan Yunus Emre Ortaokulu 7/A ve 7/E sınıflarına sanal oyunla desteklenen sosyal bilgiler öğretimi yapılırken, 7/B ve 7/D sınıflarına ise normal yöntemlerle öğretim yapılmıştır. Veri toplamak için öntest ve sontest tekniği uygulanmıştır. Sanal oyunların etkilerini istatistiksel analizlerle değerlendirmek için SPSS paket programı t etki büyüklüğü tekniği kullanılmıştır.

2.2. Veri Toplama Araçları

Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyunların öğrenci akademik başarıları ölçülmüştür. Bu kapsamda araştırmacı tarafından uzman görüşlerine başvurularak geliştirilen başarı testi kullanılmıştır. Çalışmanın verileri ön test ve son test uygulamalı deneysel desende tasarlanmış olup veri

analizinde çalışmaya uygun olan SPSS paket programı kullanılmıştır (Şimşek, 2017). Etki büyüklüğü ise t etki büyüklüğü tekniği kullanılarak sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyunların öğrenci başarısı üzerine etkisi hesaplanmıştır.

2.3. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubu öğrencileri, Hatay ili Kırıkhan ilçesi Yunus Emre Ortaokulu 7. sınıf öğrencileri arasından rastgele seçilen dört sınıftan oluşmaktadır. Kız-erkek ayrımı yapılmadan, iki sınıf kontrol grubu, iki sınıf ise deney grubu olarak belirlenmiştir. Bu öğrencilerin yaşları ve eğitim seviyeleri, araştırmanın amacına göre seçilmiştir (Turan, 1999). Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin tanımlayıcı istatistikleri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Çalışma Grubundaki Öğrencilerin Tanımlayıcı Özellikleri

Değişkenler		Grup	N	%
Toplam Öğrenci Sayısı		Kontrol	50	100
		Deney	50	100
Cinsiyet	Deney	Kız	25	50
		Erkek	25	50
	Kontrol	Kız	27	54
		Erkek	23	46
Ailenin Ekonomik Durumu	Deney	Düşük	31	62
		Orta	11	22
		Yüksek	8	16
	Kontrol	Düşük	30	60
		Orta	13	26
		Yüksek	7	14
Sanal Oyunların Başarıya Etkisi	Deney	Evet	48	96
		Hayır	2	4
	Kontrol	Evet	43	86
		Hayır	7	14
Sanal Oyunla Ders İşlenmeli mi?	Deney	Evet	49	98
		Hayır	1	2
	Kontrol	Evet	43	86
		Hayır	7	14
Toplam			100	100

Tablo 1’de görüldüğü gibi her iki grupta da toplam öğrenci sayısı 50 olup, cinsiyet dağılımının oldukça dengeli olduğu görülmektedir. Deney grubunda kız ve erkek öğrenciler eşit sayıda (%50, n=25) yer alırken, kontrol grubunda kız öğrencilerin oranı %54 (n=27), erkek öğrencilerin oranı ise %46 (n=23) olarak belirlenmiştir. Öğrencilerin ailelerinin ekonomik durumları incelendiğinde hem deney hem de kontrol grubunda ağırlıklı olarak düşük sosyoekonomik düzeye sahip ailelerden gelen öğrencilerin yer aldığı görülmektedir. Deney grubunun %62’si (n=31), kontrol grubunun ise %60’ı (n=30) düşük gelir düzeyine sahiptir. Öğrencilerin sanal oyunların akademik başarıya etkisine yönelik görüşleri incelendiğinde, her iki grubun da büyük çoğunluğunun bu araçların etkili olduğu yönünde görüş belirttiği görülmektedir. Deney grubunun %96’sı (n=48) ve kontrol grubunun %86’sı (n=43) sanal oyunların öğrenci başarısını artırdığını ifade etmiştir. Benzer şekilde, derslerin sanal oyunlarla işlenmesine yönelik olumlu tutum oranı da oldukça yüksektir. Deney grubunun %98’i (n=49), kontrol grubunun ise %86’sı (n=43) bu yöntemin ders işleme sürecinde kullanılmasını uygun bulduğunu belirtmiştir.

2.4. Örneklem Seçimi

Araştırmanın geçerliliğini artırmak için, hedef kitle içerisinde rastgele bir örneklem seçimi yapılmıştır. Bu, farklı sosyoekonomik ve akademik arka planlara sahip öğrencilerin araştırmaya dahil edilmesini sağlamıştır (Stannard, 1966). Öğrenciler, deney grubu (sanal oyunlar ile desteklenen öğretim) ve kontrol grubu (müfredata göre normal öğretim) olarak ikiye ayrılmıştır. Her grubun büyüklüğü, istatistiksel

analizlerin geçerliliği için yeterli olmalıdır (Nadel, 1984). Bu araştırmada örneklem seçimi rastgele olarak atanmış, Hatay ili Kırıkhan ilçesine bağlı bir ortaokuldaki 7/A ve 7/E sınıfları deney grubu; 7/B ve 7/D sınıfları kontrol grubu olarak seçilmiştir.

2.5. Uygulama Süreci

Araştırma, 2024-2025 eğitim-öğretim yılı birinci döneminde Hatay ili Kırıkhan ilçesinde bulunan bir ortaokulda gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışma, 7. Sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür ünitesinde yer alan tüm konuları kapsamaktadır. Ders işlenirken, araştırmacı konu alanlarına uygun olarak Tablo 2 de belirtilen sanal oyunlar öğretim materyali olarak kullanmıştır.

Çalışmaya başlamadan önce, deney ve kontrol gruplarının öğrenme düzeyleri birbirine yakın tutulmuş ve sınıfların içerisinde homojen bir dağılım (akademik başarı, öğrenme seviyesi, ailelerin kültürel özelliklerinin benzer olduğu sınıflar derse katılan öğretmenlerin ifadelerine ve başarı durumları sınıf ders ortalamalarına göre belirlenmiştir.) sağlanmasına dikkat edilmiştir. Bu doğrultuda 7/A ve 7/E sınıfları deney grubu; 7/B ve 7/D sınıfları kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilere süreç hakkında bilgilendirme yapılmıştır.

Uygulama, kontrol grubu (7/B, 7/D) ve deney grubu (7/A, 7/E) sınıflarında 14 Ekim 2024’ te başlamış ve 31 Aralık 2024’ te sona ermiştir. Toplam 11 hafta sürmüştür. Araştırmanın başında her iki gruba da aynı akademik başarı testi uygulanmıştır. Sosyal bilgiler dersi haftada üç saat olarak, hem kontrol hem deney grubunda aynı öğretmen tarafından yürütülmüştür. Kontrol grubunda öğretim yıllık plana bağlı kalınarak yapılmış, deney grubunda ise sanal oyunlarla desteklenmiştir. Uygulama sonunda, her iki gruba da aynı akademik başarı testi tekrar uygulanmıştır. Sonuçlar analiz edilerek yöntemin etkililiği değerlendirilmiştir.

Tablo 2. Haftalara Göre Uygulama Tablosu

Hafta	Tarih	Kullanılan Sanal Oyun	Konu
1	14-18 Ekim 2024	Wordwall.net	Türkiye Selçuklu Devleti
2	21-25 Ekim 2024	Anagram	Osmanlı Devleti’nin kuruluşuyla ilgili görüşler
3	28Ekim-01 Kasım 2024	Eşleştir	Osmanlı Devleti’nin Kuruluşu
4	4-9 Kasım 2024	Eşleşmeyi Bul	Osman Bey Dönemi
5	11-16 Kasım 2024	Bulmaca	Orhan Bey Dönemi
6	18-22 Kasım 2024	Grup Sıralaması	I. Murat Dönemi
7	25-30 Kasım 2024	Gameshow testi	Osmanlı Devleti’nde Fetihler
8	2-6 Aralık 2024	Kutuyu Aç	Ankara Savaşı ve Fetret Devri
9	9-13 Aralık 2024	Labirent Kovalamaca	Avrupa’daki Gelişmeler ve Osmanlı Devleti
10	16-20 Aralık 2024	Çarkıfelek	Osmanlı Devleti’nde Değişim Yılları
11	23-27 Aralık 2024	Balon Patlatma	Seyahatnamelerde Osmanlı

2.6. Verilerin Analizi

Veri analizi, SPSS istatistik paket programında bulunan, bağımlı örneklem t-testi ve bağımsız örneklem t-testi tekniği uygulanarak gerçekleştirilmiştir. Analiz çalışmasında, kontrol ve deney gruplarında başarı testi puanlarının ön test-son test karşılaştırması yapılmıştır. Çalışmada, kontrol grubu ve deney grubu bulunan deneysel bir düzen yapılmış ve uygulamanın öncesinde ve sonrasında uygulanan testin başarı puanlarının karşılaştırılması istenmiştir. Kontrol grubu ön test-son test ve deney grubu ön test-son test şeklinde 2x2 deney düzeni oluşturulmuştur. Kontrol grubu ve deney grubunda bulunan öğrencilerin ön test ve son test ortalamaları arasındaki farklılığın anlamlı olup olmadığını anlamak için bağımlı örneklem t-testi kullanılmıştır.

Kontrol ve deney gruplarının ayrı ayrı karşılaştırılması için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır. Bağımsız örneklem t-testi, iki bağımsız grubun ortalamalarının birbirinden farklı olup olmadığını test etmek için kullanılan bir istatistiksel analiz yöntemidir.

Veri analizine geçilmeden önce, öncelikle verilerin dağılım özellikleri değerlendirilmiştir. Bu çerçevede çarpıklık ve basıklık katsayıları hesaplanmıştır; ayrıca verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla Shapiro-Wilk ve Kolmogorov-Smirnov testlerinden yararlanılmıştır. Elde edilen çarpıklık kat sayısı .125, basıklık katsayısı ise -.766 olarak bulunmuştur. Tabachnick ve Fidell'in (2013) belirttiği üzere, çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1.5 ile +1.5 aralığında yer alması ve her iki normallik testinin anlamlılık düzeyinin .05' in üzerinde çıkması ($p > .05$), verilerin normal dağıldığını göstermektedir. Bu bulgular doğrultusunda, veri analizinde parametrik testlerin kullanılması uygun görülmüştür. Yapılan analizlerin ardından, elde edilen sonuçların etki düzeyini belirlemek amacıyla Cohen's d etki büyüklüğü hesaplanmıştır. Buna göre, Cohen (1988)'e göre etki büyüklüğü değeri 0.20'den düşükse küçük, 0.50 civarındaysa orta ve 0.80'in üzerindeyse büyük düzeyde etkiyi ifade etmektedir.

2.7. Etik Kurul Onayı

Bu araştırmanın kavramsal çerçevesinin hazırlanması, veri toplama araçlarının uygulanması, verilerin toplanması, verilerin analizi ve yorumlanması aşamalarının tamamında etik kurallara uygun hareket edilmiştir. Karşılaşılabilecek tüm etik ihlallerde ANKAD Yayın Kurulu'nun hiçbir sorumluluğu bulunmamaktadır. Tüm sorumluluk yazarlara aittir. Bu çalışmanın ANKAD dışında herhangi bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğunu taahhüt ederim. Yapılan bu çalışmada "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan "Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler" başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Araştırma için Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'nun 03.09.2024 tarih ve E- 21817443-050.99-415890 sayılı toplantısında 14 numaralı kararı ile etik kurul izni alınmıştır.

3. BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın alt problemlerine ilişkin analiz sonuçları, bulgular ve yorumlar aşağıdaki gibidir.

3.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

"Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi "Ortak Mirasımız" öğrenme alanında bulunan "Osmanlı Devleti ve Kültür" ünitesi işlenirken, sanal oyun tabanlı öğretim uygulanan deney grubu ile geleneksel yöntemle öğretim yapılan kontrol grubunun öntest puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?" şeklindeki alt probleme ilişkin bulgular Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Deney ve Kontrol Grubunun Öntest Puan Karşılaştırmaları

Değişken	Grup	N	\bar{x}	S	sd	t	p
Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi	Deney	50	22.60	17.12	98	-.537	.593
	Kontrol	50	24.40	16.40			

Tablo 3 incelendiğinde, deney grubunun öntest başarı puanı ortalaması ile kontrol grubunun öntest başarı puanı ortalaması arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığı görülmektedir ($t_{(98)} = -.537$, $p > .05$). Bu bulgu, deneysel işlem öncesinde her iki grubun "Osmanlı Devleti ve Kültür" ünitesine yönelik başarı düzeylerinin birbirine denk olduğunu göstermektedir.

3.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

"Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi "Ortak Mirasımız" öğrenme alanında bulunan "Osmanlı Devleti ve Kültür" ünitesi işlenirken, sanal oyun tabanlı öğretim uygulanan deney grubu öğrencileri ile geleneksel yöntemle öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin söntest başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?" şeklindeki alt probleme ilişkin bulgular ise Tablo 4 'te sunulmuştur.

Tablo 4. Deney ve Kontrol Grubunun Sontest Puan Karşılaştırmaları

Değişken	Grup	N	\bar{x}	S	sd	t	p	Cohen's d
Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi	Kontrol	50	60.90	15.14	98	-7.273	.000*	1.46
	Deney	50	83.70	16.18				

* p<.05

Tablo 4. incelendiğinde, deney grubunun sontest başarı puanı ortalaması ile kontrol grubunun sontest başarı puanı ortalaması arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir ($t_{(98)} = -7.273$, $p < .05$). Elde edilen bulgular doğrultusunda, deney grubundaki öğrencilerin başarı puanı ortalamasının ($\bar{X} = 83.70$), kontrol grubundaki öğrencilerin başarı puanı ortalamasından ($\bar{X} = 60.90$) daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu bulguya dayanarak, sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyunların kullanıldığı öğretim uygulamasının, geleneksel öğretim yöntemine kıyasla daha etkili olduğu söylenebilir. Bu etkinin düzeyini belirlemek amacıyla Cohen's d etki büyüklüğü hesaplanmıştır. Elde edilen Cohen's d = 1.46 değeri, sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyunların kullanıldığı öğretim uygulamasının, öğrencilerin akademik başarısını artırmada yüksek düzeyde bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

3.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

“Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan “Osmanlı Devleti ve Kültür” ünitesi işlenirken, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin öntest ve sontest başarı puanları arasındaki fark (fark puanları) bakımından gruplar arasında anlamlı bir fark var mıdır?” Şeklindeki alt probleme ilişkin bulgular ise Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5. Deney ve Kontrol Grubunun Öntest ve Sontest Başarı Puanları Arasındaki Fark Puanı Karşılaştırmaları

Değişken	Grup	N	\bar{x}	S	sd	t	p	Cohen's d
Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi	Deney	50	59.30	15.47	98	-6.455	.000*	1.29
	Kontrol	50	38.30	17.02				

* p<.05

Tablo 5 incelendiğinde, deney grubunun ön test–son test başarı puan farkı ile kontrol grubunun ön test–son test başarı puan farkı arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir, $t(98) = -6.46$, $p < .05$. Elde edilen bulgulara göre, deney grubundaki öğrencilerin başarı puan farkı ortalamasının (= 59.30), kontrol grubundaki öğrencilerin başarı puan farkı ortalamasından (= 38.30) daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Bu sonuç doğrultusunda, sanal oyunlar kullanılarak yürütülen Sosyal Bilgiler öğretiminin, geleneksel öğretim yöntemine kıyasla daha etkili olduğu söylenebilir. Ayrıca, analiz sonucunda hesaplanan Cohen's d etki büyüklüğü değerinin 1.29 olması, sanal oyunların Sosyal Bilgiler öğretiminde öğrencilerin akademik başarısını artırmada yüksek düzeyde bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

3.4. Dördüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

“Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan “Osmanlı Devleti ve Kültür” ünitesi işlenirken, Sanal oyun tabanlı öğretim yapılan deney grubu öğrencilerinin öntest- sontest başarı puanları arasında bir farklılık var mıdır?” alt probleminin sonuçlarına ilişkin bulgular Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Deney Grubunun Öntest ve Sontest Başarı Puan Karşılaştırmaları

Değişken	Deney Grubu	N	\bar{x}	S	sd	t	p	Cohen's d
Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi	Öntest	50	24.40	16.40	49	-24.631	.000*	3.64
	Sontest	50	83.70	16.18				

* p<.05

Tablo 6 incelendiğinde, deney grubunun ön test–son test başarı puan farkı arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir, $t(49) = -24.63$, $p < .05$. Elde edilen verilere göre, deneysel işlem sonrasında

deney grubundaki öğrencilerin başarı puanı ortalaması (= 83.70), deneysel işlem öncesindeki başarı puanı ortalamasından (= 24.40) daha yüksektir. Bu sonuç, sanal oyunlar kullanılarak yürütülen Sosyal Bilgiler öğretiminin, öğrencilerin akademik başarılarını önemli ölçüde artırdığını göstermektedir. Ayrıca, hesaplanan Cohen's d etki büyüklüğü değerinin 3.64 olması, sanal oyunların Sosyal Bilgiler öğretiminde öğrencilerin akademik başarılarını artırmada yüksek düzeyde bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

3.5. Beşinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

“Ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan “Osmanlı Devleti ve Kültür” ünitesi işlenirken, kontrol grubu öğrencilerinin öntest-sontest puanları arasında farklılık var mıdır?” alt probleminin sonuçlarına ilişkin bulgular Tablo 7’ da verilmiştir.

Tablo 7. Kontrol Grubunun Öntest ve Sontest Başarı Puan Karşılaştırmaları

Değişken	Kontrol Grubu	N	\bar{x}	S	sd	t	p	Cohen's d
Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi	Öntest	50	22.60	17.12	49	-17.503	.000*	2.37
	Son test	50	60.90	15.14				

* p<.05

Tablo 7 incelendiğinde, kontrol grubunun ön test–son test başarı puan farkı arasında anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir, $t(49) = -17.50$, $p < .05$. Elde edilen bulgulara göre, işlem sonrasında kontrol grubundaki öğrencilerin başarı puanı ortalamasının (= 60.90), işlem öncesindeki başarı puanı ortalamasından (= 22.60) daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu sonuç, geleneksel öğretim yöntemiyle yürütülen Sosyal Bilgiler öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarını artırdığını göstermektedir. Ayrıca, hesaplanan Cohen's d etki büyüklüğü değerinin 2.37 olması, geleneksel öğretiminin Sosyal Bilgiler öğretiminde öğrencilerin akademik başarılarını artırmada yüksek düzeyde bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

4. TARTIŞMA

Araştırmanın birinci alt probleminden elde edilen bulgular neticesinde sanal oyun ile öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile programa dayalı öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanlarının farklılaşmadığı elde edilmiştir. İlk durumda öğrenci akademik başarısının birbirine yakın olduğu deney ve kontrol gruplarının homojen bir yapıda olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak araştırma başarı olarak birbirine denk iki grup arasında yapılmıştır. Sonuç ifadelerini karşılayacak benzer ve farklı literatür incelendiğinde sonucu destekler niteliğindedir.

Araştırmadan elde ettiğimiz bulgular ışığında sonuçlara bakıldığında sanal oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı görülmüştür. Literatür araştırmasına yer vererek araştırmamızın literatürü de desteklediği ispat edilmiştir. Sanal oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi üzerine yapılan çalışmaların sonuçları, önemli bulgular ve genel değerlendirme şu şekilde özetlenebilir: Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla sosyal bilgiler konularını daha etkili bir şekilde öğrenirken, öğrenme sürecinde aktif rol alır ve deneysel öğrenme yaşarlar.

Sanal oyunların sosyal bilgiler öğretiminde öğrenci başarısına etkisi konusunda yapılan çalışmalar hem olumlu hem de zorluklarla karşılaşılan noktaları ortaya koymaktadır. Oyunlar, öğrencilerin sosyal bilgiler konularını daha ilgi çekici ve interaktif bir şekilde öğrenmelerine olanak tanıırken, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini de geliştirebilir. Örneğin, tarihle ilgili senaryolar veya simülasyonlar üzerinden yapılan oyunlar, öğrencilerin geçmişteki olayları analiz etmelerini ve farklı perspektiflerden değerlendirmelerini sağlar. Konu ile ilgili literatüre bakıldığında araştırmamızın sonuçlarını destekler sonuçların elde edildiği görülmektedir. Benzer bir araştırmada ‘sanal oyunlar görsel ve işitsel unsurlarla zenginleştirilmiş interaktif ortamlar sunarak öğrencilerin tarih bilgilerini daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlar’ sonucu çalışmamızın sonuçlarını desteklemektedir. Oyunlar, öğrencilerin bilgiyi derinlemesine anlamalarına ve uzun süre hatırlamalarına katkı sağlar (Levent, 1973).

Araştırmalar aynı zamanda teknik altyapı eksiklikleri, zaman yönetimi sorunları ve öğretmenlerin eğitim ihtiyaçları gibi zorlukları da vurgulamaktadır. Bu alanlarda iyileştirmeler yapılması, sanal oyunların

etkin kullanımını artırabilir (Ata, 1998). Birçok okulda yeterli teknik altyapı ve internet erişimi bulunmamaktadır. Bu durum, sanal oyunların eğitim sürecine entegrasyonunu zorlaştırabilir. İyileştirme için, okulların teknolojik altyapılarının güçlendirilmesi ve tüm öğrencilerin eşit şekilde bu teknolojilere erişim sağlaması önemlidir (Erdem ve Oruç, 2010).

Bulgular, sanal oyunların eğitimde yenilikçi ve etkili bir araç olarak kullanılabilme potansiyelini ortaya koymakta olup, eğitim uygulamalarının geliştirilmesi ve öğrenci öğrenme deneyimlerinin iyileştirilmesine yönelik çeşitli önerilere de yol açmaktadır (Oğuzkan, 2000). Ayrıca, oyunlar genellikle tekrar etmeyi ve öğrenilen bilgilerin farklı bağlamlarda uygulanmasını teşvik eder. Bu da öğrencilerin öğrendikleri bilgileri uzun süre hatırlamalarına yardımcı olmaktadır. Özellikle, bilgiyi pratiğe dökme fırsatı sunan interaktif görevler veya simülasyonlar, öğrencilerin öğrenmelerini kalıcı hale getirmelerine yardımcı olmaktadır (Oğuzkan, 2000).

Oğuzkan (2000) ve Ata (2002)'ye göre; oyunlar, öğrencilere karmaşık senaryolarla karşılaşma ve bu senaryoları analiz etme fırsatı verir. Öğrenciler, stratejik düşünme, alternatif çözümler üretme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirirler. Sanal oyunların ders süreçlerine entegre edilmesi, zaman yönetimi becerilerinin gelişmesini gerektirir. Ders planlaması yapılırken, oyunların nasıl ve ne zaman kullanılacağı dikkatlice düşünülmelidir. İyileştirme için, öğretmenlerin ders planlaması süreçlerinde sanal oyunların entegrasyonunu dikkate almaları ve ders sürecini verimli bir şekilde yönetmeleri gerekmektedir.

Öztürk ve Otluoğlu (2003), yaptıkları çalışmada sanal oyunların seçiminin önemini vurgulayarak oyunların içeriği, öğrencilerin öğrenme hedeflerini desteklemeli ve müfredatla uyumlu olmalıdır. Örneğin, tarih dersinde kullanılacak bir oyun, öğrencilere tarihi olayları deneyimleme ve analiz etme fırsatı sunmalıdır ifadesini kullanmaktadır. Buradan yola çıkarak sanal oyunların programda bulunan temalara uygunluğunun önemi öne çıkmaktadır. Literatür incelendiğinde sanal oyunların sosyal bilgiler dersinde tarih öğretimine olan etkileri, öğrencilerin tarih bilgilerini kalıcı hale getirme sürecinde önemli bir rol oynadığı ortaya konulmaktadır. Bu bağlamda, eğitimde teknolojinin etkin kullanımı ve sanal oyunların entegrasyonu, öğrencilerin daha derinlemesine öğrenmelerini sağlayarak bilgi kalıcılığını artırır. Sanal oyunların sosyal bilgiler dersinde tarih öğretimine entegrasyonu, eğitimde teknolojinin etkin kullanımını ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini destekleme potansiyelini ortaya koyar (Apaydın ve Er, 2005).

Çalışma konusu ile ilgili öne çıkan bir diğer önemli nokta ise teknik altyapının entegrasyon sürecinin başarıyı etkileyen bir faktör olduğudur. Okulların ve sınıfların yeterli teknolojik altyapıya sahip olması, oyunların sorunsuz bir şekilde kullanılabilmesini sağlar. Bu nedenle, oyunların kullanılacağı ortamların teknik gereksinimlerinin karşılanması ve uygun donanım ve yazılımın sağlanması önemlidir. Ayrıca, eğitim sürecine entegre edilen oyunlar, öğrencilerin aktif katılımını teşvik eder ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirir. Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla problem çözme becerilerini geliştirir, eleştirel düşünme yetilerini artırır ve iş birliği yapma fırsatı bulur (Şimşek, 2006).

Yapılandırmacı Öğrenme Teorisine göre sanal oyunlar, öğrencilere kendi bilgilerini yapılandırma fırsatı sunar. Oyunlar, öğrencilerin deneyimlerini ve bilgilerini bağlamalarına, anlamlandırmalarına ve yeni bilgilerle entegre etmelerine olanak tanır (Uysal, 2006). Sanal oyunlar aynı zamanda öğrenciler arasında rekabet ve işbirliği duygularını da tetikler. Birbirleriyle yarışma veya işbirliği yapma fırsatları, öğrencilerin birlikte çalışma ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Bu durum da öğrencilerin motivasyonunu artıran unsurlardan biridir (Çelebioğlu, 2007).

Araştırmada elde edilen bulgulara göre sanal oyunlar genellikle öğrencilere aktif öğrenme deneyimi sunmaktadır ve bu nedenle, geleneksel ölçme ve değerlendirme yöntemleriyle öğrenci performansını değerlendirmenin zorluğu ortaya çıkmaktadır. İyileştirme için, oyunların öğrenci başarıları üzerindeki etkisini değerlendirebilen yeni değerlendirme yöntemleri geliştirilmelidir. Sanal oyunlar, öğrencilerin tarihî olayları ve kişilikleri grup halinde tartışmasını sağlar, bu da öğrencilerin farklı perspektiflerden öğrenme fırsatı bulmasını ve tarihî konulara daha geniş bir bakış açısıyla yaklaşmasını destekler (Schrader ve McCreery, 2008).

Öğretmenler, oyunların öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiğini, iş birliği ve problem çözme yeteneklerini desteklediğini belirtmektedir. Bununla birlikte, teknolojinin entegrasyonu ve oyun tabanlı öğrenme yöntemlerinin etkili kullanımı konusunda örneğin teknik altyapı yetersizlikleri,

öğretmenlerin yeterli eğitim ve destek eksiklikleri gibi bazı zorluklar da rapor edilmektedir (Kaymakçı ve Er, 2009).

Araştırmadan elde ettiğimiz bulgular ışığında sanal oyunların sosyal bilgiler dersinde tarih konularının öğretimine etkisi incelendiğinde, bilgi kalıcılığı üzerindeki etkileri önemli bir araştırma alanı olmuştur. Bilgi kalıcılığı, öğrencilerin öğrendikleri bilgileri uzun süre hatırlama ve kullanabilme kapasitesini ifade eder (Alpaslan, 2009).

Bilgi kalıcılığı üzerindeki etkileri değerlendirirken, oyunların dikkatle seçilmesi ve pedagojik amaçlarla entegre edilmesi önemlidir. Eğitimcilerin oyunların içeriğini dikkatlice planlaması ve öğrencilerin ihtiyaçlarına göre uyarlaması, bilgi kalıcılığını artırmak için kritik öneme sahiptir (Erdem, 2010).

Oyunlar genellikle öğrencilere olayları ve kavramları deneyimleme fırsatı sunar ve bu sayede öğrenmenin daha derinlemesine olmasını sağlar. Örneğin, tarihle ilgili senaryoları oynayan öğrenciler, olayların iç dinamiklerini ve sebeplerini daha iyi anlamaktadır (Kaymakçı ve Er, 2009).

Sanal oyunlar genellikle öğrencilere karmaşık senaryolar ve simülasyonlar sunarak eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Oyunlar, öğrencilerin farklı durumları analiz etmelerini, veri toplamalarını ve bu verileri yorumlamalarını sağlar. Örneğin, tarihi olayları simüle eden oyunlar, öğrencilere olayların nedenlerini ve sonuçlarını anlama fırsatı sunar ve bu süreçte eleştirel düşünme becerilerini güçlendirir. Ancak, bu olumlu etkilerin sağlanabilmesi için oyunların dikkatle seçilmesi ve pedagojik amaçlarla entegre edilmesi önemlidir. Oyunların öğrencilere doğrudan öğretim veya rehberlik sunan bir araç olarak kullanılması, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır (Öztürk, 2009).

Sanal oyunların sosyal bilgiler dersi öğretimine etkisi konusunda yapılan çalışmaların olumlu yanlarından biri de öğrenci motivasyonu üzerindeki olumlu etkileridir. Eğitimde teknolojinin etkin bir şekilde kullanılmasının ve öğrenme ortamlarının daha etkili hale getirilmesinin önemi vurgulanmaktadır (Er, 2010). Bu bağlamda, eğitimcilerin oyun tabanlı öğrenme yöntemlerini dikkatlice planlaması ve entegre etmesi, öğrencilerin motivasyonunu artırmak ve daha başarılı bir öğrenme deneyimi yaşamalarını sağlamak için kritik öneme sahiptir. Bu entegrasyon süreci, öğrencilerin derinlemesine öğrenmelerine ve önemli beceriler kazanmalarına katkı sağlayabilir, bu da gelecekteki eğitim uygulamalarının geliştirilmesinde kritik bir rol oynar (Akbaba, 2010).

Erdem ve Er (2010) yaptıkları çalışmada sanal oyunların ders öncesi hazırlığının önemini vurgulayarak entegrasyon sürecinde eğitimcilerin rolünün büyük olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler, oyunları nasıl kullanacaklarını planlamalı, öğrencileri oyun sürecinde rehberlik etmeli ve öğrenme sürecini değerlendirmelidir.

Oyunlar, öğrencilere öğrenme materyallerini keşfetme ve anlama fırsatı verirken, öğretmenler de öğrencilerin ilerlemesini takip edebilir ve gerektiğinde destek sağlayabilir. Bu çalışmada sanal oyunların kullanımına yönelik hazırlığın çok önemli olduğu görülmüştür. Literatür incelendiğinde öğretmenlerin sanal oyunları etkin bir şekilde kullanabilmesi için yeterli eğitim ve hazırlık sürecine ihtiyaçları olduğu ifade edilebilir. Öğrenciler, interaktif ve görsel olarak zenginleştirilmiş içeriklerin tarih bilgilerini daha etkili bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olduğunu vurgulamaktadır (Akar, 2013).

Sanal oyunlar, öğrencilerin derse katılımını artırır ve öğrenme materyallerine karşı daha olumlu bir tutum geliştirmelerini sağlar. Öğrenci motivasyonunu artıran faktörler arasında oyunların sunduğu hedefler, ödüller ve başarımlar da yer alır. Örneğin, oyun içi ödüller veya seviyeler ilerledikçe kazanılan başarımlar, öğrencilerde başarıma arzusunu artırır. Ayrıca, oyunlar genellikle öğrencilere özgürlük ve kontrol hissi sağlar, bu da öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini yönetmelerini teşvik eder (Kaya, 2011).

Sanal oyunların pedagojik amaçlarla entegre edilmesi ve öğretmenlerin bu süreçte rehberlik yapması önemlidir. Oyunların ders içeriğiyle uyumlu bir şekilde kullanılması, etkilerin maksimum düzeye çıkarılmasına yardımcı olur. Sanal oyunların sosyal bilgiler dersinde tarih konularının öğretimine entegrasyonu, eğitim sürecinde önemli bir stratejik yaklaşımı gerektirir. Bu entegrasyon süreci, oyunların eğitim amaçlarına uygun bir şekilde nasıl kullanılacağını ve öğrencilerin öğrenme hedeflerine nasıl yönlendirileceğini belirlemeyi içerir (Yurt, 2018).

Oyunların seçimi ve entegrasyonu, eğitim amaçlarına uygun olmalıdır. Oyunların içeriği, öğrencilerin öğrenme hedeflerini desteklemeli ve müfredatla bütünleşmelidir. İyileştirme için, oyunların pedagojik açıdan değerlendirilmesi ve bu değerlendirme sonuçlarına göre seçim yapılması önemlidir (Şimşek, 2019). Konu ile ilgili literatüre bakıldığında araştırmamızın sonuçlarını destekler sonuçların elde edildiği görülmektedir.

Sanal oyunların sosyal bilgiler öğretimine etkisi üzerine yapılan araştırmalar, öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine olanak tanıdığını göstermektedir. Eleştirel düşünme, bilgiyi analiz etme, farklı perspektifleri değerlendirme, mantıklı sonuçlar çıkarma ve eleştirme yeteneği olarak tanımlanırken, problem çözme becerileri ise karşılaşılan zorlukları aşma, çeşitli stratejiler geliştirme ve çözüm yolları bulma sürecidir (Akgül, 2019).

Problem çözme becerileri açısından, sanal oyunlar genellikle öğrencilere alternatif çözüm yolları düşünme, strateji geliştirme ve karar verme pratiği yapma fırsatı verir. Oyunlar, öğrencilerin karşılaştıkları zorlukları aşmalarına ve bu süreçte deneme-yanılma yöntemleriyle öğrenmelerine olanak tanır. Örneğin, tarihi bir sorunu çözmek için oyunda farklı stratejiler deneyen öğrenciler, problem çözme yeteneklerini geliştirirler (Kılıç, 2020).

Sanal oyunların sosyal bilgilerin öğretimine entegrasyonunda karşılaşılan zorluklar ve iyileştirme alanları, bu teknolojinin etkin kullanımını sağlamak için dikkate alınması gereken önemli noktalar (Koçak, 2021). Konu ile ilgili literatüre bakıldığında araştırmamızın sonuçlarını destekler sonuçların elde edildiği görülmektedir.

Oyunların öğrencilerin ilgisini çekmesi ve öğrenme sürecini desteklemesi için dikkatlice planlanması gerekmektedir. Sanal oyunların sosyal bilgiler öğretiminde daha yaygın bir şekilde kullanılabilmesi için eğitim politikalarının destekleyici olması gerekmektedir. Eğitim kurumları ve karar vericiler, sanal oyunların potansiyellerini tanımalı ve bu teknolojik araçları etkin bir şekilde entegre etmek için gerekli adımları atmaları gerekmektedir. Tüm bu sonuçlar, sanal oyunların sosyal bilgiler öğretimindeki rolünü güçlendirerek öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha etkili hale getirmeyi amaçlamaktadır. Bu şekilde, geleceğin eğitim ortamlarında teknolojinin potansiyellerinden tam olarak faydalanarak öğrencilerin bilgi ve becerilerini güçlendirmek mümkün olacaktır. Öğrenciler, sanal oyunlar aracılığıyla tarihî olayları yeniden yaşayarak ve bu olaylara aktif olarak katılarak, daha kalıcı ve anlamlı öğrenme deneyimleri yaşarlar (Uysal, 2019).

Çalışkan ve Çelik (2021), yaptıkları çalışmalarda sanal oyunların sosyal bilgiler dersi öğretimine entegrasyonunun değerlendirme aşamasında önemli olduğunu vurgulamışlardır. Bu bağlamda, ileriye dönük araştırmaların, öğretmenlerin eğitim ihtiyaçlarını belirlemeye ve sanal oyunların etkin kullanımı için uygun stratejiler geliştirmeye odaklanması gerekmektedir.

Sonuç olarak, sanal oyunların sosyal bilgiler öğretimine ve özellikle tarih öğretimine olan etkileri, öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda, eğitimde teknolojinin etkin kullanımının ve sanal oyunların öğretim süreçlerine entegrasyonu, öğrencilerin bu önemli becerileri kazanmalarına ve geliştirmelerine katkı sağlamaktadır (Kaymakçı & Er, 2014).

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın problemleri ışığında elde edilen bulgular neticesinde “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyun kullanımının deney grubundaki öğrencilerin başarı ön testleri ve başarı son testleri arasında önemli farklılıklar meydana getirdiği görülmüştür. Bu nedenle deney grubunda uygulanan sanal oyunların öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı tespit edilmiştir.

Araştırmanın birinci alt probleminden elde edilen bulgular neticesinde sanal oyun ile öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile programa dayalı öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanlarının farklılaşmadığı elde edilmiştir. İlk durumda öğrenci akademik başarısının birbirine yakın olduğu deney ve kontrol gruplarının homojen bir yapıda olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak araştırma başarı olarak birbirine denk iki grup arasında yapılmıştır.

Araştırmanın ikinci alt probleminden elde edilen bulgular neticesinde “Ortak Mirasımız” öğrenme alanında bulunan Osmanlı Devleti ve Kültür Ünitesi işlenirken sanal oyun tabanlı öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile programa dayalı öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin son test puanlarının farklılaştığı tespit edilmiştir. Elde edilen buradaki anlamlı farklılık, sosyal bilgiler dersinin öğretiminde kullanılan sanal oyunların deney grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarısını anlamlı bir şekilde artırdığını göstermektedir.

Araştırmanın üçüncü alt probleminden elde edilen bulgular neticesinde sanal oyun ile öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile programa dayalı öğretim yapılan kontrol grubu öğrencilerinin fark puanlarının farklılaştığı tespit edilmiştir. Deney grubundaki ortalama fark puanının kontrol grubundaki fark puanının ortalamasından fazla çıkması, deney grubunda uygulanan sanal oyunların öğrencilerin akademik başarılarını anlamlı bir şekilde artırdığını göstermektedir.

Araştırmanın dördüncü alt probleminden elde edilen bulgular neticesinde, sanal oyun tabanlı öğretim yapılan deney grubu öğrencilerinin ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı bir farklılığın olması, öğrencilerin akademik başarılarını önemli ölçüde artırdığını kanıtlamaktadır. Sosyal bilgiler öğretiminde sanal oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarısını artırmada yüksek düzeyde bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Araştırmanın beşinci alt probleminden elde edilen bulgular neticesinde, kontrol grubu öğrencilerinin ön test-son test başarı puanları arasında farklılık olduğu tespit edilmiştir. Kontrol grubunun ön test puan ortalaması 22,60 iken son test puan ortalaması 60,90’ dır. Deney grubunun ön test ortalaması 24,40 iken, son test puan ortalaması 83,70’ tir. Her iki grupta da son testlerde artış görülmektedir. Ama sanal oyun yöntemi ile eğitim verilen deney grubunun puanlarının fazla olması, sanal oyun yönteminin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır.

Sanal oyunların eğitimdeki rolü ve etkisi üzerine yürütülen çalışma bu teknolojilerin eğitim süreçlerine nasıl entegre edilebileceği konusunda önemli ipuçları sunmaktadır. Sanal oyunlar, öğrencilerin derse olan ilgilerini artırır ve öğrenme sürecini daha keyifli hale getirir. Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla öğrenme materyallerine daha fazla katılım gösterirler bu sayede akademik başarıda artış gözlenmektedir. Ancak, sanal oyunların etkili bir şekilde entegre edilebilmesi ve potansiyellerinden tam olarak faydalanılabilmesi için bazı önemli sonuçlar ve öneriler öne çıkmaktadır. Öncelikle, öğretmenlerin bu teknolojik araçları kullanma konusundaki hazırlıklarının artırılması gerekmektedir. Öğretmenler, sanal oyunları pedagojik olarak nasıl entegre edeceklerini ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini nasıl destekleyeceklerini öğrenmelidir. Bu süreçte teknik yeterliliklerinin yanı sıra, oyunların eğitim amaçlarına uygun olarak seçilmesi ve kullanılması da kritik önem taşır. Diğer bir önemli husus ise teknik altyapı ve erişim sorunlarıdır. Sanal oyunların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için uygun teknolojik altyapı ve internet erişimi sağlanmalıdır. Eğitim kurumlarının bu konuda yeterli destek ve kaynak sağlaması, öğrencilerin eğitimde eşit fırsatlara sahip olmalarını sağlayabilir. Ayrıca, sanal oyunların içeriğinin öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarına ve yaş gruplarına uygun olarak tasarlanması önemlidir. Çalışma ile ilgili literatüre bakıldığında araştırmamızın sonuçlarını destekler sonuçların elde edildiği görülmektedir.

Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre şu öneriler geliştirilmiştir;

- Eğitim fakültelerinde sanal oyun destekli programa uygun eğitimler verilmelidir.
- Eğitim kurumları, eğitmenlere yönelik düzenli olarak teknoloji eğitimleri düzenlemesi önemle önerilmektedir.
- Eğitim kurumları, sanal oyunların potansiyelinden nasıl faydalanabileceklerini öğretmelidir.
- Politika yapıcılar, öncelikle teknoloji entegrasyonunu teşvik eden stratejiler geliştirilebilir.
- Akademik başarıyı artırmak için sanal oyun temelli çalışmaları öğrencilerle birlikte yapılabilir. Öğrencilerin sanal oyun üzerinde çalışması sağlanmalı ele alınan dönem her açıdan öğretmen öğrenci etkileşimi ile birlikte değerlendirilebilir.
- Sanal oyunların içeriklerinin, öğrenme hedefleri ve yaş gruplarına uygun olarak seçilmesi ve tasarlanması önerilmektedir.

- Sanal oyunlar, öğrencilerin tarihle ilgili kavramları anlamalarına ve bu kavramları gerçek dünya bağlamlarında uygulamalarına yardımcı olacak şekilde tasarlanması önerilmektedir.
- Öğrencilerin, okul dışı zamanlarında da sosyal bilgiler ile ilgili eğitici sanal oyunları seçip oynamaları teşvik edilmelidir.
- Öğrenciler kendi sanal oyunlarını yapmaları yönünde teşvik edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Akar, G. A. (2013). *Tanzimattan II. Meşrutiyete Türk edebiyatında biyografi* (Yüksek lisans tezi), Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Akbaba, B. (2010). *Tarih öğretiminde biyografiler*. M. Safran (Ed.). Tarih Nasıl Öğretilir? İstanbul: Yeni İnsan.
- Akgül, H. (2019). Neden oyun oynamalıyız? *Görünüm*, 5, 15, -23. <https://avesis.uludağ.edu.tr/yayin/bfbdfcc7-ec70-4470-bf7e-bb8a1a29896b/neden-oyun-oynamaliyiz>
- Akman, E. (2022). *İlkokulda eğitsel dijital oyunlarla öğretim*. Vizetek Yayıncılık.
- Apaydın, H. (2005). *Psikolojik açıdan şiddet ve din*. Küresel Bir Sorun Olarak Şiddet ve Din Sempozyumu Bildiri Kitabı (47-58). Kahramanmaraş: Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Rektörlüğü Yayınları.
- Alpaslan, G. (2009). *Şiir, yaşam öyküsü, öz yaşam öyküsü*. N. Demir & E. Yılmaz (Ed.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Arslan, A. (2018) Geçmişten günümüze uzanan süreçte oyun ve oyuncaklardaki farklılaşmanın incelenmesi (Sivas İli Örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies*, 1(2), 69-87.
- Ata, B. (1998). *John Dewey ve Türkiye’de ilköğretimde tarih öğretimi (1923-1930)*. Atatürk’ün Cumhuriyetinİlanından Sonraki Hedefleri Sempozyumu Bildirileri, Ankara, Türkiye, 01 Kasım 1998, 57-77, (Tam Metin Bildiri)
- Ata, B. (2002). Tarih derslerinde dökümanlarla öğretim yaklaşımı. *Türk Yurdu*, 22(175), 80-86.
- Aydın, S. (2018). Sosyal bilgiler dersinde oyun tabanlı öğrenmenin öğrenci başarısına etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 43(193), 187-204.
- Aydın, Z. (2020). *Eğitimde oyun, oyunlaştırma ve eğitsel oyun*. Pegem Akademi.
- Barton, K. C. (2005). Primary sources in history: *Breaking through the myths*. *Social Education*, 86(10), 745-753.
- Bozkurt, F. (1995). *Türkiye Türkçesi*. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Bozkurt, A., & Bozkurt, A. (2020). Sosyal bilgiler öğretiminde sanal gerçeklik kullanımı ve öğrenci başarısına etkisi. *Turkish Studies*, 15(4), 415-434.
- Çalışkan, N. (2021). Hemşirelik eğitiminde oyun temelli öğrenmede yenilikçi bir yaklaşım: Sanal oyun simülasyonu. *Journal of Human Sciences*, 18(4), 657- 664.
- Çelik, S. & Özcan, K. (2021). Motivasyonel görüşme tekniğine dayalı psiko-eğitim programının lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(1), 257- 274.
- Çelebioğlu, S. (2007). *Türk edebiyatında modern biyografinin doğuşu* (Yüksek lisans tezi). Boğaziçi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Er, H. (2005). *Sosyal bilgiler dersinde biyografi öğretimi: Atatürk’ün hayatı metninin analizi ve yeni bir tasarımı* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Öğretmenliği Bilim Dalı, Ankara.
- Er, H. (2010). *Sosyal bilgiler eğitimi kapsamında ilköğretim öğrencilerinin biyografi kullanımına ilişkin görüşleri* (Doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

- Erdem, R. (2010). *Sosyal bilgiler öğretiminde biyografi kullanımı* (Yüksek lisans tezi). Niğde Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Erdem, B. K. (2020). Çevrimiçi dönüşümün mesleki tezahürü: E-Spor faaliyetleriyle dijital oyuncular kuşağı. *Journal of Economy Culture and Society, Özel Sayı:1*, 315-336. <http://doi.org/10.26650/JECS2019-010710>
- Güngördü, E. (2002). *İlköğretimde hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya, A. (2011). *Biyografik eserlerin tarih öğretimine katkısı ve İkinci Meşrutiyet'ten Cumhuriyet'e uzanan sürecin değerlendirilmesi* (Yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Kaymakçı, S., & Er, H. (2009). *Sosyal bilgiler öğretiminde biyografi kullanımı*. M. Safran (Ed.), Sosyal bilgiler öğretimi. Ankara: Pegem Akademi.
- Kaymakçı, S. (2013). Sosyal bilgiler ders kitaplarında sözlü ve yazılı edebî türlerin kullanım durumu. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 230-255.
- Kaymakçı, S., & Er, H. (2014). *Sosyal bilgilerde biyografi kullanımı*. M. Safran (Ed.), Sosyal bilgilerde sözlü ve yazılı edebiyat incelemeleri. Ankara: Pegem Akademi.
- Kılıç, M. F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40, 1- 25.
- Koçak, N. & Tosun, Ö. C. (2021). Fen bilimleri dersi kapsamında eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 7(15), 208- 234.
- Korkmaz, Z. (1995). *Anadolu ağızları üzerindeki araştırmaların bugünkü durumu ve karşılaştığı sorunlar*. Türk Dili Üzerine Araştırmalar II, 232. Ankara: TDK Yayınları.
- Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812. <https://doi.org/10.17679/inuefd.505200>
- Levent, A. G. (1973). *Türk edebiyatı tarihi*. Ankara: TTK Yayınları.
- Oğuzkan, F. (2000). *Çocuk edebiyatı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Oruç, Ş., & Erdem, R. (2010). Sosyal bilgiler öğretiminde biyografi kullanımının öğrencilerin sosyal bilgiler dersine ilişkin tutumlarına etkisi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 215-229.
- Özdemir, E. (1983). *Yazı ve yazınsal türler*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Özdemir, E. (1990). *Örnekle-açıklamalı edebiyat bilgileri sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Özdemir, C. (2000). Roman nedir? *Türk Yurdu*, 20(153-154), 6-10.
- Özdemir, Y. (2007). Öğretmen tükenmişliğini yorumlamada sınıf yönetimi yeterliliğinin rolü. *International Journal of Social Sciences*, 2, 257-263.
- Öztürk, C., & Otluoğlu, R. (2003). *Sosyal bilgiler öğretiminde edebi ürünler ve yazılı materyal*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Öztürk, C. (2009). *Sosyal bilgiler: Toplumsal yaşama disiplinlerarası bakış*. C. Öztürk (Ed.), Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Schrader, P. G. (2008). Learning in technology: Reconceptualizing immersive environments. *AACE Journal*, 16(4), 457- 475.

- Schrader, P. G., & McCreery, M.P. (2008). The acquisition of skill and expertise in massively multiplayer online games. *Educational Technology Research & Development*, 56, 557-574.
- Şahin, Ş. (2020). *Ters yüz sınıf modeli uygulamalarının, ortaokul yedinci sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler derslerine yönelik akademik başarılarına ve tutumlarına etkisi* Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Şimşek, A. (2006). İlköğretim sosyal bilgiler dersinde tarihsel hikâyeye yönelik öğrenci görüşleri. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26(1), 187-202.
- Şimşek, A. (2006). *Türkiye'deki sosyal bilgiler öğretimi alanı çocuk edebiyatı ürünlerinden yararlanma bağlamında çağdaş dünyanın neresindedir? II*. Ulusal Çocuk ve Gençlik Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- Şimşek, A. (2009). *Sosyal bilgiler derslerinde bir öğretim materyali olarak edebi ürünler*. M. Safran (Ed.), Sosyal bilgiler öğretimi. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Şimşek, A. (2014). *Öğretim tasarımı*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Şimşek, Ş. (2017). Konuşma ve yazma etkinliklerinde şiir metinlerinin kullanımı. *Electronic Turkish Studies*, 12(34): 371-380.
- Şimşek, A. (2018). Dünyada Türk imajı: Tarih ders kitaplarındaki durum. Ankara: Pegem Akademi.
- Turan, G. (1999). *Bir yaşamın içi dışı*. Ankara: Kitaplık Yayınları.
- Uysal, L. (2006). *Sosyal bilgiler dersinde öğrenmeyi öğretme stratejilerinin, öğrencinin anlama ve yorumlama düzeyine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Uysal, D. (2019). İngilizce dil öğretimi öğretmenlerinin bakış açısıyla yükseköğretimde İngilizce dil hazırlık müfredatına ilişkin sorunlar ve çözümler. *Uluslararası Çağdaş Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6 (2), 452-467.
- Yurt, Ö., Keleş, S., & Kandir, A. (2018). Kültürel-Tarihsel kuram'a Göre '-Mış Gibi Oyunlar': okulu öncesi öğretmenlerinin eğilimlerinin incelenmesi. *Sakarya University Journal of Education*, 8(4), 265-285.

Araştırma Makalesi / Research Article

Sosyal Bilgiler Öğretiminde Sanal Oyunların Öğrenci Başarısına Etkisi

The Impact of Virtual Games on Students' academic Achievement in Social Studies Teaching

Servet HALİ  & Güllü ÜNLÜ 

DOI : [10.63556/ankad.v10i1.384](https://doi.org/10.63556/ankad.v10i1.384)

Geliş/Received: 25/11/2025

Kabul/Accepted: 30/12/2025

Extended Abstract

Introduction

Virtual games stand out as an effective tool in social studies education. The purpose of the study is to examine the effects of virtual games on student achievement in social studies education. In today's education, digital literacy has become a multifaceted skill encompassing the processes of accessing, analyzing, evaluating, and producing information. In this era of rapidly evolving educational technologies, virtual games not only provide students with an enjoyable learning environment but also provide opportunities to consciously interact with technology, use digital tools effectively and safely, and develop problem-solving and critical thinking skills. These games provide students with experience in data analysis, strategy development, and decision-making, helping them adapt to the demands of the digital age. Thus, the digital skills acquired through virtual games not only support students' academic performance but also become a significant advantage in their future professional and social lives (Korkmaz, 2019).

Methods

The aim is to measure the effects of virtual games on students' academic achievement while teaching the Ottoman Empire and Culture unit in the "Our Common Heritage" learning area and to reveal how these effects differ when compared to traditional teaching methods. This study, conducted to examine the effects of virtual games on social studies education, was designed with a pretest-posttest control group experimental design. The pretest-posttest control group design included two groups created through unbiased selection. The first group was designated as the experimental group, while the second group was designated as the control group. Pre- and post-experiment measurements were taken in both groups. Student academic achievement in social studies education was measured by using virtual games while teaching the Ottoman Empire and Culture unit in the "Our Common Heritage" learning area of the 7th grade social studies course in middle school. The SPSS package program, appropriate for the study, was used in data analysis. The effect size of virtual games on student success in social studies teaching was calculated using the t effect size technique.

The study group for this study consisted of four randomly selected seventh-grade students from Yunus Emre Middle School in the Kırıkhan district of Hatay province. One group was an experimental group and the other a control group. During the lesson, students in the experimental group were taught using virtual games, while students in the control group received instruction according to the program. Both groups were tested before and after the experiment.

The research was conducted at Yunus Emre Middle School in the Kırıkhan district of Hatay province during the first semester of the 2024-2025 academic year. The study covered all topics covered in the Ottoman Empire and Culture unit within the "Our Common Heritage" learning area of the 7th-grade

social studies course. During the course, the researcher used the virtual games listed in Table 2 as teaching materials, in accordance with the subject areas.

Data analysis was conducted using the dependent samples t-test and independent samples t-test techniques found in the SPSS statistical package. In the analysis, a pretest-posttest comparison of achievement test scores was conducted in the control and experimental groups. An experimental design was created with a control group and an experimental group, and achievement scores were compared before and after the application. A 2x2 experimental design was created with a pretest-posttest in the control group and a pretest-posttest in the experimental group. A dependent samples t-test was used to determine whether the difference between the pretest and posttest means of the students in the control and experimental groups was significant.

The independent samples t-test was used to compare the control and experimental groups separately. The independent samples t-test is a statistical analysis method used to test whether the means of two independent groups differ from each other. This analysis method requires that the groups being compared are independent of each other and that the measurements obtained from these groups are at least on an equally spaced scale. This allows reliable results to be obtained to determine whether the difference between the groups is statistically significant. In correlated samples, the t-test is used to determine whether the difference between variables is significant. The independent samples t-test is a statistical analysis method used to compare the means of two separate groups and determine whether the difference is due to chance or statistically significant. This test allows for the statistical assessment of potential differences between groups and has helped to obtain reliable results in research.

Before proceeding with data analysis, the distributional properties of the data were first evaluated. Within this framework, skewness and kurtosis coefficients were calculated; the Shapiro-Wilk and Kolmogorov-Smirnov tests were also used to determine whether the data exhibited a normal distribution. The skewness coefficient was found to be 0.125, and the kurtosis coefficient was -0.766. As stated by Tabachnick and Fidell (2013), skewness and kurtosis values between -1.5 and +1.5, and the significance level of both normality tests being above 0.05 ($p > 05$), indicate that the data were normally distributed. In line with these findings, the use of parametric tests in data analysis was deemed appropriate. Following the analyses, Cohen's d effect size was calculated to determine the effect size of the obtained results. According to Cohen (1988), if the effect size value is less than 0.20, it indicates a small effect, if it is around 0.50, it indicates a medium effect, and if it is above 0.80, it indicates a large effect.

Results and Discussion

The study concluded that the use of virtual games during the "Ottoman Empire and Culture" unit in the "Our Common Heritage" learning area resulted in significant differences between the pretest and posttest achievement scores of students in the experimental group. It was determined that the virtual games implemented in the experimental group increased the students' academic achievement. In conclusion, the effects of virtual games on social studies instruction, and particularly history instruction, help students develop critical thinking and problem-solving skills. In this context, the effective use of technology in education and the integration of virtual games into teaching processes contribute to students' acquisition and development of these important skills (Kaymakçı & Er, 2014).