

Muhsin HAZAR<sup>1</sup>

## ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN FİZİKSEL AKTİVİTE İÇEREN OYUNLARI OYNAMAYA YÖNELİK TUTUM ÖLÇEĞİ (OYUNSALLIK ÖLÇEĞİ) <sup>2</sup>

### ÖZET

Bu çalışmanın amacı, üniversitede öğrenim gören öğrencilerin, fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumlarını ölçmeye dönük ölçme aracı geliştirmektir. 33 maddeden oluşan ölçeğin nihai formu Gazi Üniversitesi BESYO, Ahi Evran Üniversitesi BESYO, Gazi Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü, Sakarya Üniversitesi BESYO, Sakarya Üniversitesi Devlet Konservatuar bölümlerinde öğrenim gören 700 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Ölçeğin geçerliği ile ilgili bilgi için, değerlendirilmeye alınan veriler üzerinden dönüştürülmüş temel bileşenler analizi kullanılmıştır. Bu analiz sonucunda ölçeğin iki alt faktörlü bir yapıya sahip olduğu belirlenmiştir. Bunlar; araştırmacı tarafından oyunun duyuşsal boyutu ve oyunun davranışsal boyutu olarak adlandırılmıştır. Madde geçerliğine kanıt olarak madde test korelasyonları hesaplanmıştır. Madde test korelasyonlarının 0,24 ile 0,58 arasında değiştiği saptanmıştır. Ölçeğin güvenilirliğine kanıt sağlamak amacıyla Crα güvenilirliği hesaplanmış ve ölçeğin tümüne ait Crα güvenilirliği 0,85 olarak bulunmuştur. Birinci alt faktöre ilişkin Crα; 0,83, ikinci alt faktöre ilişkin Crα; 0,61 olarak bulunmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Tutum Ölçeği.

### THE MEASURE OF THE ATTITUDES OF UNIVERSITY STUDENTS TO PLAYING GAMES WHICH CONSIST OF PHYSICAL ACTIVITY (PLAYFULNESS SCALE)

### ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a measurements scale directed at measuring the attitudes of students who are studying at university, to play games which consist of physical activity. The final form of the scale, which is comprised of 33 items, has been implemented on 700 students studying at Gazi University Physical Education and Sports High School, Ahi Evran University Physical Education and Sports High School, the Class Teaching Department of Gazi University, Sakarya University Physical Education and Sports High School, and the Sakarya University State Conservatory. For information on the validity of the scale, principal components analysis, which have been transformed from the data used for evaluation, have been used. It was determined, as a result of this analysis, that the scale possesses a structure with two sub-factors. These have been named by the researcher as affective aspects of the game and behavioral aspects of the game. The item test correlations have been calculated in order to evidence the validity of the items. It has been determined that the item test correlations vary between 0,24 and 0,58. Crα reliability has been calculated in order to prove the reliability of the scale, and the Crα reliability of the whole of the scale has been found to be 0,85. The Crα for the first sub-factor has been determined as 0,83, and the Crα for the second sub-factor has been determined as 0,61.

**Key words:** Game, Attitude Measure

<sup>1</sup> Gazi University Physical Education and Sports High School

<sup>2</sup> This scale was developed in Turkish language

## GİRİŞ

Sosyal bilimlerde tutum kavramıyla ilgili net bir görüş yoktur. Her bir görüş, tutum kavramının farklı yönlerini ele almakta veya tutum ile ilgili farklı adlandırmalar kullanılmaktadır (Tavşancıl, 2010). “Genel olarak tutum, bireyin çevresindeki herhangi bir konuya (canlı ya da cansız) sahip olduğu bir tepki öneğilimini ifade etmektedir” (Tekarslan ve ark., 2000). Şimşek ve ark.’larına (2008) göre ise “tutum, bireyin kendi dünyasının bir yönü ile ilgili olarak belirli değer yargılarına ve inançlarına bağlı olarak ortaya çıkan çöşku ve tanıma süreçleridir.” Psikolojik ölçekleme türlerinden olan tutum ölçekleri, bireyin belli kurallar çerçevesinde, belli konulara yönelik tepkilerini sayısal biçimde değerlendirilmesi temeline dayanır (Tekarslan ve ark., 2000).

Türkçe sözlükte (1988) ‘vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, şaşkınlık uyandırıcı hüner; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşkırtıcı hareket; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; hile, düzen, desise, entrika’ anlamlarıyla yer almaktadır oyun kavramı. Huizinga’ya (2006) Oyun; “özgürce razi olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir”.

Özmen (1999) ise oyunu, içinde atlama, hoplama gibi temel hareketleri içinde barındıran, herhangi bir dış etki olmadan doğal gelişen bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Oyunun içindeki gülüşmeler, heyecanlı hareketler neşenin en güzel belirtileridir. Oyunu oynamayan kişi için, oyun zevksiz ve gereksiz görülebilir. Sade, katkısız oyunlar ne ekonomik bir gereksinim ne de güç israfı gerektirir. Her ne kadar bazı yetişkinler oyunu ‘saçma’ olarak nitelendirirler de, alışılmış hareket ve mekan sınırlamasının kalkması ya da yetişkinlerin alışkanlıklarını değiştirebilmesi nedenleri oyunun oynanması gerektiğini ortaya koyar.

“Oyun, insanların; günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zeka, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir” (Hazar, 2000).

Oyunun ne zaman başladığı ve geliştiği bilinmese de bilinen bir gerçek; oyunun en ilkel kabileler kadar eski olduğudur. İlk insan, doğadaki mücadelesinde avantaj sağlayabilmek adına; taklit etme, mücadele etme çabaları oyunun başlangıcı olarak gösterilebilir. Aynı zamanda, insanın çevreye uyum ihtiyacından da kaynaklanmıştır (Hazar, 2000).

Çalışmada kullanılan “oyunsallık” kelime yapısının incelenmesi kavrama açıklık getirecektir. Cumhuriyet devrinde

başlatılan Türk Dil İnkılabından bu yana kullanılan eklerden biridir –sal/sel sıfat eki (Temir, 1999). “–sal eki, isimlere “ilgili olma, bağlı olma, ait olma” kavramları katar” (Zülfikar, 1991). “Oyun-sal” yani oyuna ait, oyunla ilgili anlamındadır. –lık ekinin bir görevi ise “ismin ya da sıfatın

taşıdığı anlamları genelleştirerek onlara ‘nitelik, özellik’ kavramları katar” (Zülfikar, 1991). Yani oyunsal-lık oyunsal kavramını genelleştirerek, kavrama nitelik katmaktadır.

## MATERYAL VE YÖNTEM

### Çalışma Grubu

Denemelik olarak belirlenen tutum ölçeği formu, 33 maddelik olarak geliştirilmiştir. Toplamda 700 kişi olmak üzere Gazi Üniversitesi BESYO, Ahi Evran Üniversitesi BESYO, Gazi Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü, Sakarya Üniversitesi BESYO, Sakarya

Üniversitesi Devlet Konservatuar bölümlerinde öğrenim gören 18 yaş üstü 1., 2., 3. Ve 4. sınıf öğrencileri üzerinde uygulanmıştır. Bu öğrenciler üzerinden denemelik ölçeğin çözümlenmesi yapılmıştır. Ölçek çalışmasının üzerinde yürütüldüğü gruba ilişkin betimsel istatistikler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyete Göre Dağılımları

Cinsiyet	f	%
Erkek	324	47,6
Kız	356	52,4
Toplam	680	100,0

### Veri Toplama Aracı Olarak Ölçek Maddelerinin Yazılması ve Denemelik Formun Oluşturulması

Ölçek maddeleri yazılırken ilgili alan taraması yapılmış, yerli yabancı makaleler, tezler ve kitaplar incelenmiştir. Tutuma ilişkin kuramsal yapı (tutumun boyutları: bilişsel, duyuşsal, davranışsal vs.) dikkate alınmıştır. Gerekli incelemeler yapıldıktan sonra fiziksel aktivite içeren oyunlara ilişkin tutumu ölçmeye dönük olarak 40 madde yazılmıştır. Daha sonra bu ifadeler alan uzmanlarına da incelenmiş, uzmanların önerileri doğrultusunda 7 madde ölçekten çıkarılmış ve gözden geçirilmiş 33 maddelik nihai deneme formu oluşturulmuştur.

Ölçeği yanıtlayan öğrenciler maddelere tamamen katılıyorum (5) ile tamamen katılmıyorum (1) arasında

değişen 5 kategorili derecelendirme ölçeğine göre tepkide bulunmuşlardır.

### Verilerin Çözümlemesi

Oluşturulan 33 maddelik denemelik ölçek 700 öğrenciye uygulanmış ancak geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları uygun olmayan, tamamlanmamış ölçekler çıkarıldıktan sonra 680 öğrenci üzerinde yürütülmüştür. Elde edilen veriler üzerinde ölçüm geçerlik ve güvenilirliğe kanıt sağlamak amacıyla aşağıdaki analizler yapılmıştır:

- Güvenirliğe kanıt sağlamak amacıyla Cronbach güvenirliği,
- Madde geçerliğine kanıt sağlamak amacıyla madde test korelasyonları,
- Verilerin temel bileşenler analizine uygunluğunu saptamak amacıyla, Kaiser-MeyerOlkin (KMO) katsayısı ve BarlettSphericity testi,
- Yapı geçerliğine kanıt sağlamak amacıyla faktör analizi yapılmıştır.

**BULGULAR**

Ölçeğin güvenilirliğine kanıt sağlamak amacıyla Cronbach güvenilirliği hesaplanmış ve ölçeğin tümüne ait Cronbach güvenilirliği 0,85 olarak bulunmuştur. Birinci alt faktöre ilişkin Cronbach; 0,83, ikinci alt faktöre ilişkin Cronbach; 0,61 olarak bulunmuştur. Alfa katsayısı 0,60 ile 0,79 arasında ise

geliştirilen test oldukça güvenilirdir (Alpar, 2010, 350).

Madde geçerliğine kanıt olarak madde test korelasyonları hesaplanmıştır. Madde test korelasyonlarının 0,24 ile 0,58 arasında değiştiği saptanmıştır. Ölçeğin maddeleri incelenmiş ve inceleme sonucunda elde edilen açıklayıcı faktör analizi sonuçları Tablo 2’te verilmiştir.

Tablo 2. Faktör Analizi Sonuçları Alt Boyutlarına Göre Maddelerin Özellikleri

Maddeler	Faktör Yüğü	Madde Test Kor.
Madde 1	,652	,487
Madde 2	,670	,525
Madde 3	,479	,291
Madde 4	,542	,496
Madde 5	,599	,529
Madde 6	-,530	,253
Madde 7	-,558	,350
Madde 8	,475	,374
Madde 10	,611	,319
Madde 11	,528	,482
Madde 12	,564	,427
Madde 15	,532	,415
Madde 17	,561	,541
Madde 18	,534	,385
Madde 19	,674	,246
Madde 20	,689	,347
Madde 21	,479	,332
Madde 24	,479	,477
Madde 25	,475	,452
Madde 26	,470	,263
Madde 31	,506	,417
Madde 32	,629	,483
Madde 33	,650	,585

Verilerin temel bileşenler analizine uygunluğu Kaiser-Meyer Olkin (KMO) katsayısı ve Bartlett Sphericity testi ile incelenmiştir. KMO katsayısı, verilerin ve örneklem büyüklüğünün seçilen analize uygun ve yeterli olduğunu belirlemede kullanılan istatistiksel bir yöntemdir. KMO katsayısı 1’e yaklaştıkça verilerin analize uygun olduğu, 1 olmasında ise

mükemmel bir uyum olduğu anlamına gelir. Yapılan analiz sonucunda KMO değeri 0,878 olarak bulunmuştur. Bartlett testi sonucunda ki-kare değeri 5098,568 olarak tespit edilmiştir.

Faktör analizine alınan alt faktörün öz değerleri ve açıklanan 2 varyans oranları Tablo 3’te verilmiştir. Tüm bu bulgular, ölçeğin tatmin edici düzeyde yapı

geçerliğine sahip olduğuna ilişkin kanıt olarak kullanılmıştır.

Tablo 3. Faktörlerin Öz değerleri ve Açıkladığı Varyans Yüzdesi

Bileşenler	Özdeğer	Açıklanan Varyans %
1. Oyunun duyuşsal boyutu	5,690	24,737
2. Oyunun davranışsal boyutu	3,532	40,095

### TARTIŞMA VE SONUÇ

Oluşturulan 33 maddelik denemelik ölçek 700 öğrenciye uygulanmış ancak geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları uygun olmayan, tamamlanmamış ölçekler çıkarıldıktan sonra 680 öğrenci üzerinde yürütülmüştür. Elde edilen veriler üzerinde; güvenilirliğe kanıt sağlamak amacıyla Cronbach güvenilirliği, madde geçerliğine kanıt sağlamak amacıyla madde test korelasyonları, verilerin temel bileşenler analizine uygunluğunu saptamak amacıyla, Kaiser-MeyerOlkin (KMO) katsayısı ve BartlettSphericity testi, yapı geçerliğine kanıt sağlamak amacıyla faktör analizi yapılmıştır. Ölçeğin tümüne ait Cronbach güvenilirliği 0,85 olarak bulunmuştur. Birinci alt faktöre ilişkin Cronbach; 0,83, ikinci alt faktöre ilişkin Cronbach; 0,61 olarak bulunmuştur. Alfa katsayısı 0,60 ile 0,79 arasında ise geliştirilen test oldukça güvenilirdir (Alpar, 2010, 350). Madde geçerliğine kanıt olarak madde test korelasyonları hesaplanmıştır. Madde test korelasyonlarının 0,24 ile 0,58 arasında değiştiği saptanmıştır. Verilerin temel bileşenler analizine uygunluğu Kaiser-Meyer Olkin (KMO) katsayısı ve Bartlett Sphericity testi ile incelenmiştir. KMO katsayısı, verilerin ve örneklem büyüklüğünün seçilen analize uygun ve yeterli olduğunu belirlemede kullanılan istatistiksel bir yöntemdir. KMO katsayısı 1'e yaklaştıkça verilerin analize uygun olduğu, 1 olmasında ise mükemmel bir uyum olduğu anlamına gelir. Yapılan analiz sonucunda KMO değeri 0,878

olarak bulunmuştur. Bartlett testi sonucunda ki-kare değeri 5098,568 olarak tespit edilmiştir.

Uygulanan faktör analizi sonucunda, 33 maddeden oluşan ölçekten, ölçeğin yapısına uymayan ya da birden fazla faktöre yük veren 10 madde (9, 13, 14, 16, 22, 23, 27, 28, 29, 30) ölçekten çıkarılmıştır. Geriye kalan 23 madde özdeğeri 1,5'in üzerinde olan 2 alt faktörlü bir yapı oluşturmuştur. Birinci alt faktör için özdeğer 5,690 ve bu faktörün toplam varyansı açıklama yüzdesi 24,737 olarak bulunmuştur. Birinci alt faktör 11 maddeden oluşmakta (1,2,3,6,7,8,12,15,21,31,32). İkinci alt faktöre ilişkin öz değer 3,532 ve bu faktörün toplam varyansı açıklama yüzdesi 15,358 olarak bulunmuştur. İkinci alt faktör 12 maddeden oluşmakta (4,5,10,11,17,18,19,20,24,25,26,33). Bunlar araştırmacı tarafından sırasıyla "oyunun duyuşsal boyutu" ve "oyunun davranışsal boyutu" olarak adlandırılmıştır.

Bu bulgular doğrultusunda, üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumlarını belirlemede geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte çalışmanın sınırlılıkları; toplamda 700 kişi olmak üzere, Gazi Üniversitesi BESYO, Ahi Evran Üniversitesi BESYO, Gazi Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü, Sakarya Üniversitesi BESYO, Sakarya Üniversitesi Devlet Konservatuar bölümlerinde öğrenim

## gören öğrenciler üzerinde yürütülmüş KAYNAKLAR

1. Alpar, R. Uygulamalı İstatistik ve Geçerlik-Güvenirlik. Detay Yayıncılık, s.350, Ankara, 2010.
2. Hazar, M. Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim. Saray Matbaası, s.4, Ankara, 2000.
3. Huizinga, J. Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (Çeviren, M. A. Kılıçbay.). Ayrıntı Yayınları, s.50, İstanbul, 2006.
4. Özmen, Ö. Çağdaş Sporda Eğitim Üçgeni. Bağırhan Yayınları, s. 119-120, Ankara, 1999.
5. Şimşek, Ş. Akgemci, T. Çelik, A. Davranış Bilimlerine Giriş ve Örgütlerde Davranış. ÖzBaran Ofset Matbaacılık, s. 71, Ankara, 2008.

olmasıdır.

6. Tavşancıl, E. Tutumların Ölçülmesi ve SPSS İle Veri Analizi. Nobel Yayın Dağıtım, s.65, Ankara, 2010.
7. Tekarslan, E. Kılınc, T. Şencan, H. Baysal, A.C. Davranışın Sosyal Psikolojisi. Dönence Basım ve Yayın Hizmetleri, s. 197, İstanbul, 2000.
8. Temir, A. "Türkiye Türkçesindeki –sal/sel Sıfat Eki Nereden Geliyor?" Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 8. s. 1-5, 1999.
9. Zülfikar, H. Terim Sorunları ve Terim Yapma Yolları. Türk Dil Kurumu Yayınları, s.139, Ankara, 1991.



## ÖYUNSALLIK ÖLÇEĐİ

Deđerli Katılımcı,

Bu ölçek; açık veya kapalı alanlarda oynanan, aktif (hareketli) oyunlara yönelik, oyun oynama arzu ve isteđini ölçmek amacıyla hazırlanmıştır. Pasif oyunlar(bilgisayar veya masa oyunları) bu çalışmanın alanı içinde değildir. Fiziksel hareketlilik gerektiren aktif oyunları (Birdirbir, Çelikçomak, Saklambaç, Mendil kapmaca, Körebe, İp atlama vb.) oynama isteđinizi, göz önünde bulundurarak cevaplayınız. Kesinlikle Katılmıyorum, Katılmıyorum, Kararsızım, Katılıyorum, Kesinlikle Katılıyorum cevaplarından size uygun olanı (X) işaretleyiniz. İşaretlenmemiş ifade bulunmamasını rica eder, katkılarınız için teşekkür ederim.

Bölüm: Yaş: Cinsiyet: Branş:		KESİNLİKLE KATILMIYORUM(1)	KATILMIYORUM(2)	KARARSIZIM(3)	KATILYORUM(4)	KESİNLİKLE KATILYORUM(5)
<b>İFADELER</b>						
1.	Oyun oynamayı severim.					
2.	Oyun oynamak beni heyecanlandırır.					
3.	Oyun oynarken sakatlanmaktan korkmam.					
4.	Aç olsam da oyun oynamayı sürdürürüm.					
5.	Televizyonda film izlemek yerine oyun oynarım.					
6.	Oyun kurallarına uyarım.					
7.	Oyun araçlarımı arkadaşlarımla paylaşıyorum.					
8.	Oyun oynarken kıyafetlerimin kirlenmesinin umursamam.					
9.	Uyanır uyanmaz oyun oynamak isterim.					
10.	Oyun oynarken yorulduğumun farkına varmam.					
11.	Kendi yaşitlarımla oyun oynamaktan zevk alırım.					
12.	Yeni bir oyun öğrendiğimde heyecanlanırım.					
13.	Oyun oynamaya doymuyorum.					
14.	Oyun oynamadığım zamanlarda, oyun oynamayı hayal ederim.					
15.	Oyun oynamak için görevlerimi aksatırım.					
16.	Vaktimin çođunu oyun oynayarak geçiririm.					
17.	Oyunu tek başına oynamak yerine arkadaşlarımla oynarım.					
18.	Hasta olsam bile oyun oynamak isterim.					
19.	Hava koşulları uygun olmasa bile dışarda oyun oynarım.					
20.	Yapay oyun salonlarında oyun oynamaktan zevk alırım.					
21.	Oyun oynadığım zaman günüm iyi geçiyor.					
22.	Oyun oynamak bana keyif verir.					
23.	Her zaman oyun oynamak isterim.					