

## Dinler Tarihi dersinde sanal gerçeklik gözlüğü uygulamasına ilahiyat öğrencilerinin bakışı: Hatay örneği

*The theology students' view on implementation of virtual reality glasses in the History of Religions class: The sample of Hatay*

İlbey Dölek<sup>1</sup>

Gönderilme tarihi/Received date: 05 / 04 / 2020

Kabul tarihi/Accepted date: 28 / 06 / 2020

### Öz

*Sanal Gerçeklik, gerçek ya da hayali dünyanın bilgisayarda bir simülasyonudur. Sanal gerçeklik genellikle çok çeşitli uygulamaları tanımlamak için kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi son yıllarda eğitimde sıkça kullanılmaya devam etmesine rağmen bu teknoloji daha önce Dinler Tarihi dersinde uygulanmadığı görülmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisinin geleneksel öğrenme paradigmalarına önemli bir katkı sağlayacağı görüşünderiz. Bu çalışmada; son yıllarda teknolojinin eğitimde uygulanması konusunda yenilikçi uygulamalardan biri olan sanal gerçeklik gözlüğü ile Dinler Tarihi dersinin işlenmesinde İlahiyat öğrencilerinin yaklaşımları ve görüşleri incelenmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilere hem sanal gerçeklik gözlüğü ile dersin işlenmesine yönelik geliştirilen tutum ölçeği uygulanmış hem de öğrencilerin kişisel görüşleri nitel veri olarak değerlendirme imkânı sağlayacak sorular yöneltilmiştir. Araştırmaya Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi İlahiyat fakültesinde okuyan ve Dinler Tarihi dersi alan 35 öğrenci katılmıştır. Öğrenciler uygulama sayesinde farklı dinlerin mabetlerini ve kutsal mekânlarını sanal gerçeklik gözlüğü ile görme imkânı elde etmiştir. Elde edilen veriler SPSS 20.0 veri analiz programı yardımıyla değerlendirilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin Dinler Tarihi tutum ölçeğinden elde edilen ön ve son test puanları arasındaki farklılıklar, Bağımlı Gruplar Testi ile analiz edilmiş ve elde edilen verilerde anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna varılmıştır. İlahiyat fakültesi öğrencileri, sanal gerçeklik uygulaması ile derse olan ilgilerinin ve öğrenme isteklerinin arttığını ifade etmişlerdir. Dinler Tarihi dersinin konusuna ve amacına uygun olarak sanal gerçeklik gözlüğü kullanımının uygun olduğu ve olumlu sonuçlardan hareketle benzer içeriğe sahip diğer derslerin işlenmesinde de kullanılmasının faydalı olacağı önerisinde bulunulmuştur.*

**Anahtar kelimeler:** Dinler Tarihi, Sanal Gerçeklik, Teknoloji, Eğitim, İlahiyat, Din, Kutsal Mekân.

### Abstract

*Virtual Reality is a computer-simulated environment, whether that environment is a simulation of the real or imaginary world. Virtual Reality is often used to describe a wide variety of applications. Virtual Reality technology continues to be used frequently in education in recent years but this technology has never been tried in the History of Religions class. We argue here that this technology provides a valuable aid to conventional learning paradigms. In this study; In recent years, one of the innovative applications in the application of technology in education, virtual reality glasses, the course of History of Religions, the approaches and views of theology students were examined. Students' attitudes towards the course were applied to the students and the students' personal opinions were evaluated as qualitative data. In the study, 35 students participated who joined the History of Religions course at Hatay Mustafa Kemal University Faculty of Theology. These students saw the shrines and sacred places of different religions with virtual reality glasses. The data were analyzed with the help of the SPSS 20.0 data analysis program. The difference between the pre and post-test scores obtained from the Religions History attitude scale was analyzed by Dependent Groups Test and a significant difference was determined. The faculty of Theology stated that students' interest in the lesson and their desire for learning increased with the application of virtual reality. In accordance with the subject and purpose of the History of Religions course, it was seen that virtual reality glasses are appropriate and it would be beneficial to use the positive results in the processing of other courses has similar content.*

**Keywords:** The History of Religion, Virtual reality, Technology Education, Theology, Religion, Holy place

<sup>1</sup>Dr. Öğr. Üyesi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, Türkiye, [ilbeydolek@gmail.com](mailto:ilbeydolek@gmail.com) ORCID: 0000-0002-6287-4067

## 1. Giriş

20. yüzyılın bilgi çağından 21. yüzyılın bilişim çağına geçtiğimiz dönemde bilimsel ve teknolojik yeni gelişmelere şahit olmaktadır. Eğitimde yeni teknolojilerin kullanılmasını öğretme ve öğrenme ortamlarını geliştirme faaliyetlerinin bir arayışı olarak görmek mümkündür. Yeni bilimsel buluşlar özellikle eğitim alanında hızlı bir şekilde uygulanma imkânı bulmaktadır. Bu gelişmelerden biri de *Virtual Reality* (VR) olarak bilinen Sanal Gerçeklik (SG) gözlükleridir. SG, üç boyutlu bir görüntünün veya ortamın bilgisayar tarafından üretilen simülasyonu içinde ekran bulunan bir kask veya sensörlerle donatılmış eldivenler gibi özel elektronik ekipman sayesinde bir kişi tarafından görünüşte gerçek veya fiziksel bir şekilde etkileşime girebilmesidir (“Virtual Reality”, 2019).

Türkiye’de eğitimde SG gözlüğü uygulamasına yönelik çalışmaların sayısı oldukça azdır. Yapılan çalışmaların daha çok fen-teknoloji, yabancı dil ve proje derslerine katkı sağlamak amacıyla gerçekleştirildiği görülmektedir. Bu araştırmada; dinlerin ortaya çıktığı ve geliştiği mekânlar dâhil tarihi, kültürel ve kutsallık yönüyle önem arz eden yapıtları veya yerleri tanımak amacıyla Dinler Tarihi dersinde SG gözlüğünden yararlanılmıştır. Dinler Tarihi dersi beşeri bilimler içerisinde bağımsız, normatif olmayan, herhangi bir dinin ikrarını yapmayan (*non-confessional*), tarihsel, mukayeseli ve tasnifçi karakterde bir disiplindir (Alicı, 2009:154). Alman Teolog Rudolf Otto’ya (1869-1937) göre Dinler Tarihi, en geniş anlamıyla küresel Tanrı bilgisi yani genel teolojiler toplamıdır. Bu bakımdan o tüm dinleri, Kutsal’ı tek tek tecrübe eden özel olaylar olarak görmektedir (Kurt, 2007:430). Otto, dinin merkezine yerleştiği kutsalı “*bütün değerlerin zemini ve kaynağı*” olarak kabul eder (Otto, 2014:24). Bu açıdan bakıldığında dinlerin ve kutsal mekânların ayrılmaz oldukları anlaşılmaktadır. Kutsalın bir tezahürü olarak dini ya da kutsal mekanların anlaşılması Dinler Tarihi metodoloji açısından oldukça önemlidir.

İlahiyat alanında herhangi bir derste sanal gerçeklik gözlüğüne dayalı bir araştırmanın daha önce yapılmamıştır. Dolayısıyla, bu araştırma İlahiyat fakültesinde Dinler Tarihi dersinde SG gözlüğünün kullanılmasına yönelik öğrencilerin görüşlerini belirlemesi bakımından ilk olma özelliği taşımaktadır. Bu bağlamda araştırma problemi, İlahiyat Fakültesinde Dinler Tarihi dersi SG uygulaması ile işlendiğinde öğrencilerin derse yönelik tutumlarını belirleyen ön ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? İlahiyat Fakültesinde okuyan öğrencilerin Dinler Tarihi dersinin SG gözlüğü ile işlenmesine yönelik görüş ve önerileri nelerdir? Soruları ekseninde tartışılacaktır. Bu makalenin genel amacını, İlahiyat Fakültesinde okuyan öğrencilerin Dinler Tarihi dersinde Sanal Gerçeklik gözlüğü uygulamasına yönelik tutumlarını belirlemek şeklinde ifade edebiliriz. Belirtmemiz gerekirse; bu araştırmanın amacı öğrencilerin Dinler Tarihi dersindeki başarılarını ölçmek olmadığı için herhangi bir Başarı Testi kullanılmayacaktır. Ayrıca, İlahiyat Fakültesi mezunlarının Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi ve İHL Meslek dersleri öğretmen adayları olmaları göz önüne alındığında SG uygulamasının ders işleme isteği ve kabiliyeti kazandırması bu çalışmanın uzak hedefleri arasında yer alır. Ayrıca, eğitimde yeni teknolojilerin kullanım sıklığının arttığı günümüzde ilkokuldan yükseköğretime SG gözlüğüne dayalı ders işlemenin ne kadar önemli olduğunun da anlaşılmasına katkı sağlayacağı kanaatindeyiz.

### 1.1. Sanal gerçeklik gözlüğü

SG’nin tarihine bakıldığında ilk olarak 1830’larda yapılan Stereoskoplar bir sanal gerçeklik deneyimi yaratmanın ilk girişimi kabul edilebilir. Gerçek bir 3D görüntüyü görüntüleme gibi hissettirmek amacıyla her göz için bir tane olmak üzere iki görüntü kullanılmıştır. Bunlar o dönemde

ham ama işlevseldi ve 19. yüzyıl insanları bu sayede ünlü manzaraları, binaları ve orada olduğu gibi yer işaretlerini görmeyi sağladı (Şekil.1). Buna “*sanal turizm*” deniyordu. Bugün giriş seviyesi SG kitleri, Google Cardboard gibi, stereoskopların kullandığı aynı prensibi kullanır. Görüntüleri derinliğe sahip gibi hissettirmek için enterpolasyonlu iki görüntü gösterirler. Tek fark, akıllı telefonların bugün stereoskoplarla yapıldığı gibi, üzerine basılmış görüntüler içeren paneller yerine görüntüler olarak hizmet etmesidir (“*Virtual Reality: A Brief History*”, 2016). Eğlence sektörü için kitlelere yönelik ilk sanal gerçeklik gözlüğünün temeli, Nintendo firmasının 1995 yılında piyasaya sürdüğü *Virtual Boy* adlı ürünle atılmıştır. Virtual Boy, firmanın kendi oyun konsolları için tasarladığı 3 boyutlu portatif bir gözlüktür ve ürün günümüze kadar farklı firmaların geliştirme çalışmalarının öncüsü niteliğindedir. Her ne kadar Nintendo, başarısız bir girişim olarak kabul edilse de *Virtual Boy* kendinden sonraki sanal gerçeklik çalışmaları için temel olmuştur (Ferhat, 2016:730).

Şekil 1. Stereoskop örneği



Şekil 2. Sanal gerçeklik gözlüğü



### 1.2. Eğitim teknolojisi ve sanal gerçeklik gözlüğü

Eğitim teknolojisi; genellikle eğitim alanında, özelde ise öğrenme durumuna egemen olabilmek için bilgi ve becerilerin işe koşulmasıyla öğrenme ya da eğitim süreçlerinin işlevsel olarak yapılandırılması olarak tanımlanır (Alkan, 1988:16). Eğitim sektöründe ise SG uygulamaları öğrencilere gerçek yaşam deneyimleri kazandırarak öğrenme süresini kısaltmakta, bilgiyi hatırd tutma süresini ise uzatmaktadır. Öğrenciler yakınında bulunmaları tehlikeli olan bir yanardağı, oradaymış gibi hissederek inceleme fırsatı bulurken, sanal ortamda oluşturulmuş yıllar önce yaşamış bir uygarlığın başşehrinin sokaklarında yürüme ve binalarını gezip bu uygarlık hakkında detaylı bilgi edinme fırsatı elde ederek tarihi bilgilerini geliştirme olanağı sağlamaktadır (Başaran 2010:22-23). SG uygulamaları kullanıcılarına bilgisayar tarafından yaratılmış yapay dünyaya girebilme ve orada farklı deneyimler yaşama ve orayı yönlendirebilme olanağı sağlar (Deryakulu, 1999:5). SG'nin eğitimde kullanılması sayesinde motivasyonun artması, gerçekçi bir biçimde anlatım, uzun mesafelerden gözlem yapabilme olanağı, engelli öğrencilerin de öğrenme ortamına katılabilmesi, yaratıcılığı teşvik etmesi ve bilgisayar becerilerinin gelişmesi gibi faydaları bulunmaktadır (Çavaş, Huyugüzel, ve Çavaş, 2004).

Sanal gerçeklik simülasyonu ne kadar pahalı olursa olsun hedefi ve gerçek ortamı kullanırken maliyetleri düşürmek ve öğrenmeyi daha ilginç ve eğlenceli hale getirilmesiyle öğrencilerin motivasyonunu ve dikkatini geliştirmede faydalıdır. Aynı zamanda gerçek dünyada keşfedilmesi imkânsız olan durumların sanal olarak canlandırılmasını da mümkün kılar. Örneğin; Mars gibi bir gezegeni keşfetmek, insan vücudunun içinde seyahat etmek, denizaltında ya da mağaralar içinde keşifleri yapmak, görülmesi gereken moleküller gibi çok küçük yerleri ziyaret etmek ya da çok pahalı ya da çok uzakta olan tarihi yerleri (Piovesan, Passerino ve Pereira, 2012:296) görme

olanağı sağlar. Eğitim alanında SG kullanımı öğrenme süreçlerine de önemli katkılar yapabilmektedir. Örneğin, kayakla ilgili böyle bir sistem geliştirilmiş olup kullananların ciddi kazalara maruz kalmaksızın gerçek bir deneyim elde etmeleri sağlanmıştır. Örgün eğitim sistemleri de SG'den birçok yarar sağlayabilir. Özellikle matematik, fen, tıp, askeri ve havacılık eğitiminde kullanılması, eğitimin kalitesi açısından son derece önemlidir. SG sayesinde öğrencilerin, sadece bilimsel gerçekleri daha hızlı ve iyi öğrenmeleri değil aynı zamanda deneyerek gerçek deneyim edinmeleri de sağlanabilmektedir (Bayraktar ve Kaleli, 2007:3). SG yukarıdaki kullanım alanlarının dışında tedavi, rehabilitasyon, eğlence, sanat ve eğitimin çeşitli alanlarından finansal konulardaki problemlerin çözümüne kadar çok geniş bir alana hitap etmektedir. Özellikle NASA'da astronotların eğitimlerinde sanal kokpitler oluşturularak pilot eğitimlerinde, sanal tatbikatlarla askeriyede kullanılmaktadır. Yine sanal ortamlarda müzisyenler müzik üretmekte, sanal müzeler kültüre hizmet etmektedirler. Normal şartlarda tehlikeli olabilecek ya da yapılması olanaksız olan deneylerin yapılmasına olanak vererek, incelemeler gözlemler yapılmaktadır (Kayabaşı, 2005:157). Sanal gerçeklik uygulamaları sayesinde bireyler var oldukları ortamın haricinde farklı tecrübeler yaşayabilmektedir. Maliyeti oldukça düşük olan bu gözlükler ile kişiler sanal ortamda çeşitli geziler yapabilmekte ve çeşitli oyunları interaktif şekilde oynayabilmektedir. Zaten teknolojik gelişmeler göz önüne alındığında sanal gerçeklik uygulamalarının birçok alanda kullanıldığı görülmektedir (Demir, 2019:850). SG gözlüğü teknolojisinin eğitim ortamlarında materyal kullanımı dışında günümüzde oyun salonlarını hem daha eğlenceli hale getirmede hem de müşteri kazanmada etkili olmaktadır.

Kayabaşı'na (2005:152) göre, bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu resimler ve animasyonlar teknolojik araçlarla insanların zihninde gerçek bir ortamda bulunma hissini vermesinin yanı sıra, orada bulunan objelerle etkileşim kurmayı da sağlamaktadır. Eğitimde SG uygulamalarına bir örnek olarak da, sanal ortamda oluşturulmuş tarihi mekânlar verilebilir. Öğrenciler Mısır Piramitleri arasında dolaşırken yöre insanların o döneme ait kıyafetleriyle sokaklarda gezdiğini görebilmekte ve aynı döneme ait lakin günümüze ulaşamayan bazı eserleri yerlerinde görebilmektedir. Ayrıca sanal müzeler de eğitimde kullanılabilir. Bu müzelere örnek olarak Fransa'da bulunan Louvre Müzesi verilebilir. Louvre Müzesi resmi sitesinde, müze içerisinde sanal turlar yapılabilmektedir. Bu sayede İstanbul'da olan bir öğrenci Fransa'ya gitmesi gerekmeden bu müzenin koridorlarında gezebilmektedir (Başaran 2010:24).

## 2. Yöntem

### 2.1. Araştırma deseni

Bu araştırmanın deseni hem nicel hem de nitel veri toplama araçları birlikte kullanılması nedeniyle karma yöntem uygundur. Çeşitli yöntemler kullanarak olayları bir çerçeve içerisinde sunma, analiz etme ve bir araya getirme olarak tanımlanan karma yaklaşımın temel önermesini Creswell (2006) "*nicel ve nitel yaklaşımları birlikte kullanmak, her iki yaklaşımı tek başına kullanmaya oranla araştırma problemlerini daha iyi anlamamızı sağlar*" şeklinde özetlemektedir (Baki ve Gökçek, 2012:2).

Çalışmanın nicel kısmı deneme öncesi (pre-experimental) desenlerden "tek gruplu ön-test – son-test modeli" ne göre hazırlanmıştır. Tek grup ön-test – son-test modelinde, gelişigüzel seçilmiş tek bir gruba (G) bağımsız değişkenlerden oluşan test/ölçek uygulanır ve hem deney öncesi (ön-test) hem de deney sonrası (son-test) uygulaması yapılır (Karasar, 1999:96) ve elde edilen ön-

Dölek, İ. (2020). Dinler Tarihi dersinde sanal gerçeklik gözlüğü uygulamasına ilahiyat öğrencilerinin bakışı: Hatay örneği. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 6(3), 370-387.

test ve son-test değerleri arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı test edilir (Büyüköztürk, Kılıç-Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2011). Modelin simgesel görünümü ise şu şekildedir:

Tablo 1. Tek gruplu ön-test – son-test desen örneği

Grup	Öntest	İşlem	Sontest
G	O1.1	X	O1.2
Örneklem grubu (35 kişi)	Dinler Tarihi dersi tutum ölçeği (bağımlı değişken)	2 saatlik sanal gerçeklik uygulaması	Dinler Tarihi Dersi tutum ölçeği (bağımlı değişken)

## 2.2. Çalışma grubu

Araştırmanın evrenini Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi İlahiyat Fakültesinde okuyan öğrenciler oluştururken örneklem grubunu ise Dinler Tarihi dersine katılan 11 erkek ve 24 kadın olmak üzere 35 öğrenci oluşturmaktadır (Tablo.2).

## 2.3. Verilerin toplanması

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmanın öncesinde “*Sanal Gerçeklik Gözlüğü Ön Anketi*”, araştırma yöntemi doğrultusunda ön-test ve son-test olarak “*Dinler Tarihi Dersi Tutum Ölçeği*”, ve bağımsız değişken uygulamasından sonra ise öğrenci görüşlerini almak amacıyla “*Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu*” kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler sahip olduğu belli düzeydeki standartlığı ve esnekliği nedeniyle, yazmaya ve doldurmaya dayalı testler ve anketlerdeki sınırlılığı ortadan kaldırması ve belirli bir konuda derinlemesine bilgi edinmeyi sağlamaya yarar (Yıldırım ve Şimşek, 2003). Araştırmada 9 soruluk “*Sanal Gerçeklik Gözlüğü Ön Anketi*” kullanılmıştır (Demir, 2019). Özdemir ve Çelik (2017) tarafından geliştirilen “*Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Tutum Ölçeği*” Dinler Tarihi dersine uyarlanarak araştırmada ön-test ve son-test olarak kullanılan tutum ölçeği olarak kullanılmıştır. Sorular olduğu gibi alınmış olup sadece dersin adı Dinler Tarihi olarak değiştirilmiştir. Ölçek toplam 27 sorudan oluşmakta olup 5’li Likert tipine (*Kesinlikle Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum, Kesinlikle Katılmıyorum*) uygun hazırlanmıştır. Ölçekte; Sevme (1-9 soru), İlgi (10-16), Güven (17-20), İstek (21-24) ve Fayda (25-27) olmak üzere beş faktör bulunmaktadır (Özdemir ve Çelik, 2017:15).

## 2.4. Uygulama

Araştırmanın uygulama aşamasına 2 ders saati olarak toplam 90 dakika ayrılmıştır. Araştırmaya katılacak olan öğrencilere bir hafta önce derste yapılması planlanan araştırma hakkında ön bilgiler verilmiştir. Araştırmanın yapıldığı derste uygulama öncesinde araştırmanın amacı ve yapılışı hakkında bilgiler aktarılmıştır. Uygulamada 13 adet VRBOX marka SG gözlüğü kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından Yahudilik, Hristiyanlık ve İslam dini ile ilgili mâbedler ve kutsal mekânlar “*Ağlama Duvarı (Şekil.4), Kıyamet Kilisesi, Zeytin Dağı, Hz. İsa’nın Yükseldiği Yer (Şekil.3), Kabe/Mekke (Şekil.5), Hira Mağarası, Mescid-i Nebevi, Kubbetüs Sahra, Mescid-i Aksa*) 360 derece SG gözlüğü ile gezebilmek amacıyla Google Play ve App Store aracılığıyla “*3D Mekanlar, Ancient Jerusalem in VR, Muhammed VR, Kâbe/Mekke*” gibi ücretsiz uygulamalar akıllı telefonlara indirilmiştir. Dinlerin kutsal mekânları öğrenciler tarafından SG gözlüğünde bu uygulamalar yardımıyla izlenmiştir. Dersin başında ön test olarak uygulanan “*Dinler Tarihi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği*” son test olarak öğrencilere tekrar dağıtılmıştır. Bunun yanında öğrencilerin SG gözlüğü ile işlenen Dinler Tarihi dersine yönelik görüşlerini belirlemek için önceden hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorulara cevap vermeleri istenmiştir.



Dölek, İ. (2020). The theology students' view on implementation of virtual reality glasses in the History of Religions class: The sample of Hatay. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 6(3), 370-387.

Şekil 3. Sanal gerçeklik uygulaması: Hz. İsa'nın göğe yükseldiğine inanılan yer/ Kudüs



Şekil 4. Sanal gerçeklik uygulaması: Yahudilerin Ağlama Duvarı/ Kudüs



Şekil 5. Sanal gerçeklik uygulaması: Kâbe/ Mekke



### 2.5. Verilerin analizi

Araştırmaya katılan öğrencilerden elde edilen nicel veriler SPSS 20.0 veri analiz programı ve Microsoft Office EXCEL programı ile değerlendirilmiştir. *Dinler Tarihi Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin* ön ve son test puanlarının elde edilmesi ve karşılaştırılması için *Bağımlı Gruplar t Testi* SPSS’de elde edilmiştir. Araştırma öncesinde öğrencilere *Sanal Gerçeklik Gözlüğü Ön Anketi* uygulanmış ve elde edilen nicel veriler yine SPSS programı yardımıyla analiz edilmiştir.

Nitel veri analizi, somut sosyal gerçekliğin içerisindeki yerleşik bilginin, tümevarımcı yöntemle kavranabilmesinin bir aracı olarak tanımlanabilir. Diğer bir deyişle nitel analiz yapan araştırmacı, alandan toplamış olduğu verilerden hareket ederek bu veriler içerisinde saklı duran bilgiyi keşfetmeye ve ortaya çıkartmaya çabalamaktadır (Özdemir, 2010:339). SG gözlüğü uygulaması sonrasında öğrencilerin dersin işlenişinde sanal gözlük kullanımına ilişkin görüş ve önerilerini içeren yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmış ve elde edilen nitel verilerin betimsel tasviri yapılmıştır. Betimsel analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içermektedir. Bu analiz türünde temel amaç elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2003). Dolayısıyla araştırmacı görüştüğü ya da gözlemiş olduğu bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtabilmek amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verebilmektedir.

### 2.6. Geçerlik ve güvenilirlik

Özdemir ve Çelik (2017) tarafından geliştirilen tutum ölçeğinin *Cronbach’s Alpha* güvenilirlik katsayısı .89 hesaplanırken Demir’in (2019) çalışmasında kullandığı ölçeğin katsayısı .88 çıkmıştır. Bu çalışmada Özdemir ve Çelik (2017) tarafından geliştirilen ölçeğin Dinler Tarihi dersine uyarlanması sonucunda güvenilirlik katsayısı 872 olarak hesaplanmıştır. Yine aynı ölçeğin yarı test güvenilirlik katsayısı .83 olarak çıkmıştır. Büyüköztürk ve diğerlerine (2011:171) göre .70 ve daha yüksek bir güvenilirlik katsayısına sahip ölçekler güvenilir olduğundan araştırmada kullanılan ölçeğin güvenilir olduğu görülmüştür.

## 3. Bulgular

### 3.1. Nicel bulgular

Araştırmaya İlahiyat Fakültesinde okuyan toplam 35 öğrenci katılmıştır. Bu öğrencilerin cinsiyete göre dağılımına bakıldığında 22’si kadınlardan, 13’ü de erkeklerden oluşmaktadır. Derse devam eden 57 öğrencinin 33’ünün kadınlardan, 24’ünün de erkeklerden oluştuğu göz önüne alındığında uygulamaya katılan kadın öğrencilerin erkek öğrencilerden fazla olması dersi alan öğrencilerin cinsiyet dağılımı ile tutarlıdır.

Araştırmaya katılan 35 öğrencinin yaş dağılımı incelendiğinde 17 kişi ile 22 yaşında yoğunluk olduğu görülmektedir. En düşük yaşın ise 1 kişi ile 19 yaş olduğu ve 24 üzerinde yaşa sahip 6 öğrencinin araştırmaya katıldığı görülmektedir.

Tablo 2. Örneklem grubunun cinsiyet dağılımı

	f	%
Erkek	13	37,1
Kadın	22	62,9
Toplam	35	100,0

Dölek, İ. (2020). The theology students' view on implementation of virtual reality glasses in the History of Religions class: The sample of Hatay. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 6(3), 370-387.

Tablo 3. Örneklem grubunun yaş dağılımı

Yaş	f	%
19	1	2,9
20	9	25,7
21	17	48,6
22	2	5,7
24 ve üzeri	6	17,1
Toplam	35	100

Tablo 4. Dinler Tarihi dersine yönelik tutum ölçeği ön-son test puanları ve bağımlı gruplar t-testi

	Ortalama	N	SS	t	df	p
Ön-Test	54,90	32	14,4	-2,054	31	0,048
Son-Test	60,15	32	2,55			

Katılım sağlayan 35 öğrencinin ön-test ve son-test uygulamasının değerlendirilmesinde 3 öğrencinin eksik cevaplar vermesi nedeniyle 32 öğrencinin verileri değerlendirmeye alınmıştır. Tablo 3'teki verilere göre öğrencilerin Dinler Tarihi dersine yönelik tutum ölçeğinin ön-test puanı 54,90, son-test puanı ise 60,15 çıkmıştır. Öğrencilerin SG uygulaması ile derse yönelik tutum ölçek puanının arttığı görülmektedir. Aradaki farkın anlamlı olup olmadığını test etmek amacıyla bağımlı gruplar t testi SPSS programı ile elde edilmiş ve p değeri 0,048 çıkmıştır. İstatistik bilimi açısından elde edilen değer anlamlı olması için  $p < 0,05$ 'ten düşük olması gerektiğinden ön-test ve son-test arasındaki puan artışının anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 5. Sanal gerçeklik gözlüğü ön anket verileri

		f	%
1. Teknoloji ile aranızdaki ilişkiyi nasıl tarif edersiniz?	İyi	11	31,4
	Orta	22	62,9
	Kötü	2	5,7
2. Daha önceden hiç Sanal Gerçeklik Gözlüğü (VR360) kullandınız mı?	Evet	8	22,9
	Hayır	27	77,1
3. Sanal Gerçeklik Gözlüğü (VR360) hakkında herhangi bir bilginiz var mı?	Evet	19	54,3
	Hayır	16	45,7
4. Üniversitede aldığınız herhangi bir derste Sanal Gerçeklik Teknolojisini (VR360) kullanabileceğinizi düşündünüz mü?	Evet	4	11,4
	Hayır	26	74,3
	Kararsızım	5	14,3
5. Dinler Tarihi dersini öğrenmek için "teknolojiden" faydalanmak ister miydiniz?	Evet	32	91,4
	Hayır	-	-
	Kararsızım	3	8,6
6. Dinler Tarihi dersinde hiç Sanal Gerçeklik Teknolojisini kullanabileceğinizi düşündünüz mü?	Evet	5	14,3
	Hayır	24	66,6
	Kararsızım	6	17,1
7. Dinler Tarihi dersini "Sanal Gerçeklik Teknolojisi" yardımıyla öğrenebileceğinizi düşünüyor musunuz?	Evet	27	77,1
	Hayır	1	2,9
	Kararsızım	7	20

Tablo 3'e göre; araştırmaya katılan öğrencilerin teknoloji ile arasındaki ilişkinin orta düzey (%62) olduğu daha önce SG gözlüğü kullanmayan kişi sayısına (%71) yansımıştır. Daha önce SG kullanımı düşük olmasına rağmen öğrencilerin SG hakkında bir bilgiye sahip olanların oranı



(%54,3) az değildir. Üniversitede herhangi bir derste SG kullanabileceğini düşünen öğrencilerin oranı oldukça düşüktür (%11,4) ancak öğrencilerden Dinler Tarihi dersinde herhangi bir teknolojiyi kullanmak isteyenlerin oranı oldukça yüksektir (%91,4). Bu yüksek oranı Dinler Tarihi dersinde SG kullanmak isteyenlerin oranında da (%66,6) görmekteyiz. Bu verilerden hareketle öğrencilerin Dinler Tarihi dersinde SG teknolojisini kullanmak isteme oranları oldukça yüksektir. Bu yüksek motivasyon hem uygulama aşamasında hem de öğrencilerden elde edilen nitel verilerde görülmüştür.

### 3.2. Nitel bulgular

Araştırmaya katılan öğrencilerin Dinler Tarihi dersinde SG uygulamasına yönelik görüş ve önerilerini almak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmış ve alınan veriler betimsel tasvir yöntemiyle analiz edilmiştir. Alıntılarda öğrencinin yaşını ve cinsiyetini ifade eden bazı kısaltmalar kullanılmıştır. Öğrencilerin görüşlerini alıntılarken “Ö1” Ö harfi öğrenciyi, 1 ise sırasını; “E/K,20” de ise E harfi Erkeği, K harfi Kadını; 20 ise yaşını ifade etmek amacıyla kısaltılmıştır.

1. *Sanal Gerçeklik Gözlüğü ile işlenen Dinler Tarihi dersi hakkında neler düşünüyorsunuz?* Sorusuna verilen cevaplar analiz edildiğinde öğrencilerin geleneksel yöntemlerle ders işlendiğinde daha pasif oldukları ve dersi iyi anlayamadıkları anlaşılmıştır. Farklı bir yöntemle dersin işlenmesinin öğrencilerin derse olan katılımını artırmada etkili olduğu görülmüştür. Genel olarak öğrenciler, SG gözlüğü ile Dinler Tarihi dersini farklı ve faydalı bulduklarını ve bu sayede dersin daha zevkli geçtiğini ifade etmişlerdir:

Ö28: “Daha önce görmediğim mekânları oraya gitmişçesine gördüm. Derse olan ilgimi daha da artırdı. Monoton bir dersten daha eğlenceli bir ders haline geldi.” (E,20).

Ö25: “Sanal Gerçeklik gözlüğü ile Dinler Tarihi dersinin daha verimli olabileceğini düşünüyorum. Görmek istediğim yerleri gitmeden de gördüm. Ders daha verimli geçti. Konuyu işledikten sonra oraları Sanal Gerçeklik yardımıyla görmek daha kalıcı oldu.” (K,21).

Ö24: “Bu sayede görsellerin hafızada sözel durumlardan daha iyi olabileceğini öğrendim. Zihnimde oluşan karışık bilgiler daha düzenli bilgiler şeklinde sistemleştirildi.” (K,21).

Ö14: “Daha kalıcı, öğretici ve gerçekliğe dayalı bilgi kazanımını sağlıyor. Mekânları sanki oradaymış gibi gözlemleyebiliyorsunuz. Ders daha zevkli ve kalıcıydı.” (K,21).

Ö13: “Dersi anlamada çok yardımcı oluyor. Derste işlenen mekânlar hakkında kafamızda benzer şeyler şekilleniyor. Sanal gözlük çok iyi bir buluş ve gözlükle ders dinlemeyi sevdim.” (E,21).

Ö21: “Bize yararlı ve daha öğretici, gerçekçi ve inandırıcı olduğunu düşünüyorum. Gözlükle gördüğümüz yerleri daha gerçekçi algılayarak oradaymış gibi hissedebildik. Daha çok merak uyandırdı ve dinleri ve kutsal mekânları daha iyi öğrenmemize vesile oldu.” (E,21).

Ö19: “Tarihi mekânların görünümü açısından güzel bir etkinlik oldu. Gözlüğü kullanarak orayı sanal gezip gözlem yapmayı öğrendim.” (K,21).

Ö18: “İlk defa böyle bir deneyim yaşamama rağmen ders daha eğlenceli ve güzel bir hâl aldı. Faydalı olduğunu düşünüyorum. Kutsal mekânları gerçekten görürcesine insanın içinde tuhaf bir his oluşuyor. Alışılmıştın dışına çıktım ve bu beni mutlu etti.” (E,20).

Dölek, İ. (2020). The theology students' view on implementation of virtual reality glasses in the History of Religions class: The sample of Hatay. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 6(3), 370-387.

Ö15: “Farklı dinlerin doğdukları yerleri sanal gözlük uygulaması ile daha iyi tanıyabileceğimizi düşünüyorum.” (K,21).

2. *Sanal Gerçeklik Gözlükleri (VR360) hakkında ne öğrendiğinizden bize biraz bahsedebilir misiniz?* Sorusuna verilen cevaplardan hareketle öğrencilerin dersin temel hedef ve kazanımlarını elde etmelerinin yanında SG gözlüğünü ilk kez deneyimlemeleri onlarda farklı bir heyecan meydana getirmiştir. Öğrenciler aynı zamanda yeni bir teknolojik aleti kullanmayı öğrendiklerini de ifade etmişlerdir. Bu konuda SG gözlüğünü nasıl kullanacakları uygulama öncesinde anlatıldığında gözleri odaklama sayesinde mekânların içine girebilecekleri ya da dışarı çıkabilecekleri veya uygulamadan çıkabilecekleri söylendiğinde büyük bir şaşkınlık içinde böyle bir şeyin olmasının imkânsız olduğunu ifade etmişlerdir. Öğrencilerin derste kalem kâğıt vs. kullanmadan SG gözlüğü teknolojisi ile dersi işlemiş olmaları onlarda öğretmen olduklarında öğrencilerine aynı deneyimi yaşatma isteği uyandırmıştır. Öğrenciler, SG gözlüğünün anlatılan yerleri görselleştirmesi sebebiyle anlatılanların sadece sözde kalmadığını, öğrenmeye büyük katkı sağladığını ifade etmişlerdir.

Ö9: “Bence öğrencilerin dersi anlama ve kavraması açısından kutsal mekânları görmesi etkili bir yöntem, faydalı bir uygulamaydı. Kutsal yerleri ve diğer önemli mekânları 360 derece açıyla mekâna gitmeden görme ve inceleme imkânı buldum.” (K,32).

Ö24: “Bu sayede görsellerin hafızada sözel durumlardan daha iyi olabileceğini öğrendim. Zihnimde oluşan karışık bilgiler daha düzenli bilgiler şeklinde sistemleştirildi.” (K,21).

Ö4: “Kesinlikle her öğrencinin kullanması ve tanınması gereken bir araç olduğunu düşünüyorum. Merak edip gidemediğim yerleri gördüm ve çok mutlu oldum. Artık oraların nasıl bir yer olduğunu biliyorum.” (K,23).

Ö8: “Çok zevkli ve güzel bir deneyimdi. Sanal gerçeklik gözlüğüyle ilgili önyargılarımı yıkan bir deneyim oldu. Normal bir fotoğraftan farklı olarak daha fazla görsel içeriğe sahip olan 360 derece fotoğraflar çok gerçekçiydi. Kendimi o mekândaymış gibi hissettim. 360 derece fotoğrafları olan mekânları gezebileceğimi ve gözümle odaklanıp değiştirebileceğimi öğrendim.” (K,25)

Ö5: “Anlatılanlar sadece sözde kalmıyor görmek öğrenmeye büyük katkı sağlıyor.” (K,19).

Ö19: “Tarihi mekânların görünümünü açısından güzel bir etkinlik oldu. Gözlüğü kullanarak orayı sanal gezip gözlem yapmayı öğrendim. (K,21).

3. *Sanal Gerçeklik Gözlüğü (VR360) yardımı ile dersi işlerken neler hissettiniz?* Sorusuna verilen cevaplar analiz edildiğinde öğrencilerin SG gözlüğü ile ders işlemekten genel olarak memnun oldukları anlaşılmaktadır. Hem ilk kez kullanmaları hem de gidip göremedikleri “kutsal mekânları sanki oradaymış gibi hissetmeleri” öğrencilerde olumlu duygular meydana getirmiştir.

Ö9: “İlk kez kullandım ve faydalıydı. Kutsal mekânları görme fırsatı bulduğum için şaşkınlık ve mutluluk hissettim” (K,32).

Ö5: “Çok verimli ve yaşayarak öğrenmeyi sağlıyor. Oradaymış gibi hissettiriyor. (K,19).

Ö3: “Kendimi o mekândaymış gibi hissettim ve o ortamı yaşadım” (K,21).

Ö11: “Çok faydalı, güzel ve heyecanlı bir deneyim yaşadım. Yerinde görme imkânı daha akılda kalıcı ve faydalı oldu. Dinler Tarihi içinde sanal gözlük farklı bir psikolojik deneyim

yaşattı. Aynı zamanda Sanal Gerçeklik gözlüğü kullanımını öğrendik. Ayrıca gözlüğü ilk defa kullandığım için mutluluk hissettim.” (K,20).

Ö12: “Sözel anlatıma göre görsellik daha verimli ve etkiliydi. Mekânların içine girmiş gibi hissettim.” (E,20).

Ö26: “Görülen mekânlara gitmeden oradaymış gibi göstermesi derse olan ilgimi artırdı. Heyecan ve daha fazla görme isteği uyandırdı. Derste kutsal mekânların haricinde Sanal Gerçeklik gözlüğünü nasıl kullanacağımızı da öğrenmiş olduk. Dersi işlerken heyecanlı, mutlu ve daha aktif hissettim.” (K,21).

Ö29: “Sanal gözlük kullanmak çok iyi oldu. Sevr Mağarası, Ağlama Duvarı gibi mekânları görme fırsatı oldu. Kendimi orada gibi hissettim. (K,20).

Ö30: “Ders içerisinde işlediğimiz mekânları bu şekilde görmek çok hoşuma gitti ve dersten daha çok verim aldım. Hem o mekânları gördüm hem de oralar hakkında bilgi sahibi oldum. Güzel bir deneyim oldu. Bu süreçte orada olduğumu hissetmek bana güzel duygular kattı.” (E,20).

Ö31: “İlk defa böyle bir deneyim yaşadım ve unutmayacağım bir deneyim oldu. Benim için önemli bir durumdu gidemeyeceğim yerleri Sanal Gerçeklik gözlüğü ile gitmiş gibi hissettirmesi farklı bir deneyimdi.” (K,20).

Ö32: “Dersi Sanal Gerçeklik gözlüğü ile işlemek çok güzel bir duyguydu. Ne kadar küçük bir yerde olduğumuzu gördük. (E,20).

4. Sanal Gerçeklik Gözlüğü (VR360) yardımı ile dersi işlerken yaşadığınız sıkıntılar neler oldu? Sorusuna öğrenciler genel anlamda sorun yaşamadıklarını ifade etmişlerdir. Az sayıda öğrenci SG’yi kullanmada ilk başlarda sorun yaşadıklarını ancak daha sonra bu sorunu aştıklarını belirtmişlerdir. Bunun yaşanmasında öğrencilerin daha önce SG kullanım oranının oldukça düşük olmasının etkili olduğu varsayılmıştır. Uygulama esnasında kullanmada zorluk yaşayan öğrencilerin arkadaşları ile yardımlaşarak derste hem daha aktif olmaları sağlanmış hem de beraber yaparak ve yaşayarak öğrenme ortamı oluşturulmaya çalışılmıştır. Genel anlamda öğrencilerin SG gözlüğü kullanmaya istekli oldukları hatta kadın öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha meraklı oldukları gözlenmiştir.

Ö21: “Gözlüğü kullanmada hiçbir sorun yaşamadım.” (K,20).

Ö9: “İlk kez kullandım ve faydalıydı.” (K,32).

Ö10: “Kullanmada herhangi bir sıkıntı yaşamadım” (E,20).

Ö15: “Başlangıçta sıkıntılıydı sonra ise daha olumlu olduğunu söyleyebilirim.” (K,21).

Ö1: “Güzel bir uygulama fakat kullanırken baş dönmesi ve mide bulantısına neden olmaktadır. Aynı zamanda uzun süre bakıldığında gözlerde yanmaya neden olmaktadır.” (K,21).

Ö16: “Biraz gözlerimin ağrmasına sebep oldu.” (E,22).

Ö8: “Uzun süre kullanımda baş dönmesi ve mide bulantısı başladı.” (K,25).

5. Derste Sanal Gerçeklik Gözlüğü (VR360) kullanmak ilginizi çekti mi? Bize biraz süreçten bahsedebilir misiniz? Sorusuna verilen cevaplar analiz edildiğinde genel anlamda öğrenciler “monoton geçen bir derse göre daha eğlenceli” bulduklarını ifade etmişler ve derste yerinde oturmak

yerine hareket etmelerinin daha aktif olmalarını sağladığını belirtmişlerdir. Bu sayede öğrencilerin derse olan bakış açılarında olumlu yönde değişikliğin meydana geldiği görülmektedir. Hem görseelliğin artması hem de “alışılmıştın dışında farklı bir deneyim yaşamaları” SG gözlüğü kullanımının öğrencilerin ilgilerini arttırmada etkili olduğu gözlenmiştir.

Ö21: “*Ders görsel açıdan daha iyiydi. Derse ilgi duymama neden oldu. Dersin konusuna merak uyandırdı.*” (E,21)

Ö18: “*Kesinlikle ilgimi çekti. Çünkü daha somut şeyler elde ettiğim için bazı şeylere odaklanmam arttı. Derse olan bakış açımın ve ilgimin olumlu değiştiğini rahatlıkla söyleyebilirim.*” (E,20).

Ö26: “*Görülen mekânlara gitmeden oradaymış gibi göstermesi derse olan ilgimi artırdı. Heyecan ve daha fazla görme isteği uyandırdı.*” (K,21).

Ö28: “*Daha önce görmediğim mekânları oraya gidip görmüş gibi oldum. Derse olan ilgimi daha da arttırdı. Monoton bir dersten daha eğlenceli bir ders haline geldi. Bu sayede dini mekânlar hakkında bilgi sahibi oldum ve derste kendimi mutlu hissettim.*” (E,20).

Ö13: “*Görsellik derse ilgimi artırdı ve sanal gözlükle ders daha kalıcı oldu. Çok ilgimi çekti ve arkadaşlarımla beraber çeşitli mekânları gezip gördük. Diğer derslerde de sanal gözlüğü kullanmak isterdim çünkü derslerin daha iyi anlaşılacağı kanaatindeyim. Bu uygulama ile Dinler Tarihi dersine olan ilğim arttığı için dersi anlamaya ve sevmeye başladım.*” (E,21).

Ö15: “*Derste sanal gözlük kullanımı ilgimi çekti kendimi sanki kutsal mekânlara gitmiş gibi hissettim.*” (K,21).

6. *Sanal Gerçeklik Gözlüğünü (VR360) diğer derslerde de kullanmak ister miydiniz? Bize nedenini gerekçeleri ile birlikte detaylı bir şekilde anlatabilir misiniz?* Sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplar analiz edildiğinde genel olarak SG gözlüğünün verimli bir ders aracı olduğuna inandıkları ve diğer derslerde SG gözlüğünü kullanmak istedikleri anlaşılmaktadır. Öğrenciler, dersin “karşılıklı bilgi ve oyun havasında geçmesinin” onların SG uygulamasına yönelik düşüncelerini olumlu yönde etkilediğini ve diğer derslerde kullanıldığında öğrenme başarısını arttırdığını ifade etmişlerdir.

Ö31: “*Diğer derslerde de Sanal gerçeklik gözlüğünü kullanmak isterdim. Örneğin, Arapça dersinde karşılıklı günlük konuşma yaparken kullanmak isterdim. Bu şekilde daha etkili olacağını düşünüyorum. Çünkü sözlü olarak anlatmak ayrı uygulamalı olarak dersi işlemek ayrı o yüzden derse olan ilgimi olumlu etkiledi. Bize bu deneyimi yaşattığınız için teşekkür ederiz.*” (K,20).

Ö24: “*Diğer derslerde de kullanılabilir çünkü görsellik hafızada daha kalıcıdır. Çok bilgi sunmak yerine görsellik fazla olduğundan derste sıkılmadım.*” (K,21).

Ö26: “*Diğer derslerde de kullanırsak derste aktif olup daha çok şeyi detaylarıyla bizzat inceleme fırsatı bulabiliriz. Derse olan bakışım olumlu yönde değişti.*” (E,21).

Ö17: “*Öğretmen olursam bu tür teknolojik cihazları kullanmayı düşünüyorum. Üç boyutlu (3D) bir uygulama olduğu için gördüğüm mekânlar gözümde canlandı, oraya gitmiş görmüş izlenimi verdi. Heyecan içinde sıranın bana gelmesini bekledim. Gözlüğü alınca da*

*hemen Kâbe'ye ve Hıra Mağarasına baktım. Ders karşılıklı bilgi ve oyun havasında işlendiği için haz verdi.”(E,28).*

Ö8: “Ö8: “Bir gün öğretmen olduğumda öğrencilerime bu deneyimi yaşatmak isterim. Dersi görsel olarak destekliyor duylulara hitap ettiği için öğrenmeyi kolaylaştırıyor.”(K,25).

Ö13: “Diğer derslerde de sanal gözlüğü kullanmak isterdim çünkü derslerin daha iyi anlaşılacağı kanaatindeyim. Bu uygulama ile Dinler Tarihi dersine olan ilgim arttığı için dersi anlamaya ve sevmeye başladım.”(E,21).

7. *Sanal Gerçeklik Gözlüğü teknolojisi ile ilişkili olarak düşünürsek Dinler Tarihi Dersine karşı olan ilginin olumlu ya da olumsuz olarak değiştiğini söyleyebilir misiniz?* Sorusuna verilen cevaplar analiz edildiğinde ise Dinler Tarihi dersine ilgi duyan öğrencilerin SG gözlüğü ile ilginin daha çok arttığı, derse ilgisi az olan ya da ilgisi olmayan az sayıdaki öğrencinin ise bu çalışma sonunda ilginin olumlu yönde değiştiği anlaşılmaktadır. Öğrencilerin farklı bir uygulama ile ders işlemeden duydukları memnuniyetin onların derse olan ilgilerini arttırmada etkili olduğunu söylemek mümkündür.

Ö8: “Dinler Tarihi dersine ilgim olumlu olmasına rağmen sanal gerçeklik gözlüğüyle nasıl işlenebilir konusunda tereddütlerim vardı. Bu tereddütlerim ortadan kalktı. Gayet güzel işlenebileceğini görmüş oldum.”(K,25).

Ö3: “Bu uygulama ile hiç gitmediğim ve gidemeyeceğim yerlere gitmiş gibi oldum. Bu sayede, derse olan ilgim olumlu yönde değişti. Keşke bu etkinliği daha önce de derslerimizde düzenli olarak kullanabilseydik.”(K,21).

Ö16: “Derse bakışımı değiştirmedim ama derse katılımımı ve öğrenimimi olumlu yönde etkiledi. Böyle bir etkinlik, farkındalık yaptığınız için teşekkür ederim.” (E,22).

Ö18: “Derse olan bakış açımın ve ilginin olumlu değiştiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Sanal gözlüğün daha çok kullanılarak öğrencilerin ilgisini çekmesini isterim.” (E,20).

Ö22: “Derse olan ilgim olumlu yönde değişti çünkü öğrenme imkanım oldu (K,21).

Ö28: “Sadece hocaların anlattığı derslerde çok monoton bir ortam oluyor. Öğrenci dinleme süresinin az olduğunu düşünüyorum. Bu uygulamada öğrencinin sürekli aktif olduğunu görüyoruz. Bütün bunlar derse olan ilgimi olumlu yönde etkiledi.” (E,20).

#### 4. Sonuç ve tartışma

İlahiyat Fakültesi öğrencilerinin Dinler Tarihi dersinde SG kullanımına ilişkin tutumlarını tespit etmeye yönelik olan bu çalışmada öğrenci görüşlerinin elde edilmesinde nicel ve nitel veri toplama araçları kullanılmıştır. Bu konuda daha önce yapılmış benzer çalışmaların bulguları ile karşılaştırmalar yapılmıştır. Araştırmanın sonunda, öncelikle SG gözlüğü teknolojisinin Dinler Tarihi dersinin *Mabedler ve Kutsal Mekânlar* konusuna uygun olduğu ve SG gözlüğü kullanımı ile konunun anlaşılmasını kolaylaştırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bostan'a (2007) göre “*kullanıcıların etkileşimli bir sanal dünya ile fiziksel olarak kuşatılmasını sağlayan sistemler*” olarak tanımlanan SG uygulaması sonrasında öğrencilerden alınan geri dönütlerde sıklıkla “*sanki oradaymışım gibi hissettim*” (Ö14,Ö19,Ö20,Ö25,Ö26,Ö29,Ö30) cevabını vermeleri bu görüşü desteklemektedir.



Dölek, İ. (2020). The theology students' view on implementation of virtual reality glasses in the History of Religions class: The sample of Hatay. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 6(3), 370-387.

Konfüçyüs, “*duyarım ve unuturum, görürüm ve hatırlarım, yaparım ve anlarım*” diyerek (Balachandra, 2004) duyu organlarının tamamının öğrenme ortamında aktif duruma geçirilmesinin önemini vurgulamıştır. SG ortamlarının sahip olduğu ses, ışık ve etkileşim özelliği öğrencilerin duyu organlarını aktive edici bir durumda özelleştirilmiştir (Çavaş ve diğer., 2004). SG gözlüğü sayesinde öğrenme süresinde duylara önem verildiği görülmektedir. Dolayısıyla SG gözlüğü ile öğrenme niteliğinin arttığı, öğrencilerin ve öğretmenlerin hedefe ulaşmak için harcadıkları zamanı azalttığı, öğretmenin etkinliğini artırdığı, niteliği düşürmeden eğitimin maliyetini düşürdüğü ve öğrenciyi öğrenme ortamında etkin kıldığı ortaya konulmuştur (Akkoyunlu, 1998). Ayrıca SG uygulaması ile dersin ilgi çekici olduğu, öğrenme isteğini artırdığı ve öğrenmeyi kolaylaştırdığı, öğrencilere sınıf ortamında hareket etme imkânı sağladığı için öğrencinin aktif olduğu, dersi veren eğitimcinin daha az yorulduğu hem araştırmacı tarafından gözlemlenmiş hem de nitel bulgular kısmında sıklıkla ifade edilmiştir.

Yapılan araştırmalarda öğrencilerin sanal gerçeklik ortamında öğrenilmesi beklenen konuya tamamen odaklandığı tespit edilmiştir. 1998 yılında Chicago Coles ilköğretim okulu ve Phoenix Lisesinde yapılan çalışmada öğrencilerin çoğunun sanal gerçeklik ortamlarını daha fazla kullanmak istedikleri belirtilmiştir (Çavaş ve diğer., 2004). İlahiyat Fakültesi öğrencilerinin mobil öğrenme tutumlarının incelendiği bir araştırmaya göre mobil öğrenme ortamında işlenen derslerin öğrenciler tarafından benimsediği ve zenginleştirilmiş ders içeriklerinin öğrencilerin derse olan ilgilerini artırdığı tespit edilmiştir (Kirman ve Schreglmann, 2020:321). Bu çalışmada da araştırmaya katılan öğrencilerin SG gözlüğünü kullanma isteklerinin yüksek olduğu araştırma sırasında gözlemlendiği gibi uygulama sonrasında bazı öğrencilerin dersin sonunda SG gözlüklerini daha fazla kullanmak için ödünç almak istemeleri yukarıdaki görüşleri destekler niteliktedir.

Öğrencilerin verdikleri cevaplardan hareketle SG kullanımının daha önce kullanma oranının çok düşük olmasına rağmen yapılan araştırma esnasında SG kullanmada sıkıntı yaşayan öğrenci sayısının oldukça az olduğu görülmüştür (Ö15,Ö20). Bu sayının az olmasına rağmen hem SG gözlüğünü kullanmanın basit ve kolay olması hem de öğrencilerin daha önce kullanmamış olmaları onların SG kullanma isteklerini artırdığı görülmüştür. Bazı öğrenciler tarafından, SG kullanımının uzun süreli kullanımına bağlı olarak baş dönmesi, mide bulantısı ve gözlerde yanmaya neden olduğu ifade edilmiştir. (Ö1,Ö8). Buna benzer şikâyetlerin Demir'in (2019) çalışmasında da yaşandığı görülmüştür. Dersin işlenmesinde SG uygulamasının dersin daha somut ve kalıcı bir şekilde öğrenilmesini kolaylaştırdığı öğrenciler tarafından ifade edilmiştir. Öğrencilerin SG kullanımına dayalı işlenen derslerin diğer derslerden farklı olduğunu belirtmeleri (Ö23,Ö31,Ö4,Ö11,Ö20), ders işlenirken heyecan hissettiklerini belirtmeleri (Ö11,Ö17,Ö21,Ö23,Ö26) ve yaparak-yaşayarak uygulamalı olarak derse katılmaları diğer günlere göre daha aktif olduklarını (Ö26,Ö28) ifade etmeleri öğrencilerin öğrenme ortamı içinde mutlu olduklarını göstermiştir.

SG'nin derste kullanılmasından olumlu yönde etkilendiklerini (Ö16,Ö18,Ö19,Ö21,Ö22,Ö26,Ö28,Ö30) hatta Dinler Tarihi dersine ilgi duymayan bazı öğrenciler SG gözlüğü uygulaması ile derse olan ilgi ve merakının arttığını ifade etmiştir (Ö13,Ö20). Araştırmanın sonunda Dinler Tarihi dersinin SG gözlüğü ile işlenmesinin genel olarak öğrencileri olumlu yönde etkilediği görülmüştür. Araştırmaya katılan öğrencilerin daha önce sanal gözlük kullanmamasının onların araştırmaya olan ilgi ve isteklerini artırdığı gözlemlenmiştir.

Elde edilen araştırma bulgularından hareketle ortaya konulan öneriler şunlardır:

1. Araştırmaya katılan öğrenciler SG uygulamasını deneyimlemiş bulunmaktalar. İlahiyat Fakültesinden mezun olacak bütün öğrencilere en az bir kez derste SG uygulaması ile tanışma imkânı sağlanabilir. Bu sayede derslerde farklı yöntemlerin denenmesi ile öğrencilerin derslerde aktif olması sağlanarak öğrenmenin niteliği artırılabilir.

2. İlahiyat alanında diğer derslerin içeriğine uygun olarak öğrencilerin diğer derslerde de SG gözlüğü ile ders işlenmesi sağlanabilir. Ö.31'in "diğer derslerde de Sanal gerçeklik gözlüğünü kullanmak isterdim. Örneğin, Arapça dersinde karşılıklı günlük konuşma yaparken kullanmak isterdim. Bu şekilde daha etkili olacağını düşünüyorum." görüşlerinden hareketle İlahiyat fakültelerinde önemli bir problem haline gelen Arapça öğretiminde yaşanan öğrenilmiş çaresizlik ve zorluklar SG gözlüğü yardımıyla aşılabılır.

3. Öğrencilere lisans bitirme tez konuları verilirken SG gözlüğü ve İlahiyat derslerinin öğretimi ilişkisini geliştirecek konular önerilebilir. Bir cami imamının hutbesini tabletinden okuduğu teknoloji kullanımının arttığı ve yaygınlaştığı günümüzde İlahiyat öğrencilerin gelecekte nasıl bir dünyada din eğitimi ve öğretimi yapacaklarının farkında olmalarını sağlayacak araştırma ödevleri verilebilir.

## Kaynakça

- Akkoyunlu, B. (1998). *Bilgisayarların Müfredat Programlarındaki Yeri ve Öğretmenin Rolü*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- Alıcı, M. (2009). "Dünyanın Yerel Bilimi: Dinler Tarihi", *Türk Bilimsel Derlemeler Dergisi*, Cilt.2 Sayı.1, ss.153-179.
- Alkan, C. (1988). "Bilgisayar Destekli Öğrenme Modülleri", *A.Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Cilt. 2, Sayı.20, ss.255-263.
- Baki, A. & Gökçek, T. (2012). "Karma Yöntem Araştırmalarına Genel Bir Bakış". *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt.11, Sayı.42, ss.1-21. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/esosder/issue/6156/82721>
- Balachandra L. (2004). *Experiential Learning Programs: An Analysis and Review*, Chicago University, Yüksek Lisans Tezi, (Supervisor: Wanda Orlikowski), Chicago.
- Başaran, F. (2010). *Öğretmen Adaylarının Eğitimde Sanal Gerçeklik Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sakarya Üniversitesi BÖTE Örneği*, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimle Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya.
- Bayraktar, E. ve Kaleli, F. (2007). "Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları", *Dumlupınar Üniversitesi Akademik Bilişim*, Kütahya, ss.1-7.
- Bostan, B. (2007). *Sanal Gerçeklikte Etikleşim*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz Ş. ve Demirel, F. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çavaş, B., Huyugüzel, P. ve Çavaş, B. T. C. (2004). "Eğitimde Sanal Gerçeklik", *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, Cilt. 3, Sayı. 4, ss.110-116.
- Demir, R. (2019). "Sanal Gerçeklik Gözlüğüne Dayalı Din Öğretimine Yönelik Öğretmen Adaylarının Tutumu" *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (Ek Sayı 1): ss.847-861.

Dölek, İ. (2020). The theology students' view on implementation of virtual reality glasses in the History of Religions class: The sample of Hatay. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 6(3), 370-387.

- Deryakulu, D. (1999). "Çağdaş Eğitimde Yeni Teknolojiler", *Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları*, No. 1021.
- Ferhat, S. (2016). "Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik", *TRT Akademi Analiz/Değerlendirme*, Cilt:1, Sayı:2. ss.724-746, Retrieved from <https://dergipark.org.tr/pub/trta/issue/23620/252178>
- Karasar, N. (1999). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kayabaşı, Y. (2005). "Sanal Gerçeklik Ve Eğitim Amaçlı Kullanılması", *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, Cilt. 4, Sayı. 3, ss.151-158.
- Kirman, M. A. ve Schreglmann, S. (2020). "İlahiyat Fakültesi Öğrencilerinin Mobil Öğrenmeye Yönelik Tutumları". *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Cilt:11, Sayı:24, ss.311-324. <https://doi.org/10.35415/sirnakifd.708324>
- Kurt, A. O. (2007). "Mustafa Alıcı "Dinler Tarihinin Batılı Öncüleri"", *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Cilt.11, Sayı:1, ss.425-431.
- Otto, R. (2014). *Kutsala Dair: Kutsal Tasarısındaki Sezgisel Faktör ve Rasyonelle Olan İlişkisi Üzerine Bir Araştırma*, İstanbul: Altıkırkbeş Yayıncılık.
- Özdemir, M. (2010). "Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma". *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt.11, Sayı.1, ss.323-343. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/ogusbd/issue/10997/131612>
- Özdemir, Ş. ve Çelik, R. (2017). "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Tutum Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması" *Amasya Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Cilt.4, Sayı. 8, ss.7-20. DOI: 10.18498/amauidf.325822.
- Piovesan, S.D., Passerino, L.M. and Pereira, A.S. (2012). "Virtual Reality As A Tool In The Education", *IADIS International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA 2012)*, ss.295-298.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2003). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayınları.
- İnternet:
- Virtual Reality. [https://en.oxforddictionaries.com/definition/virtual\\_reality](https://en.oxforddictionaries.com/definition/virtual_reality) (Son erişim tarihi: 20.04.2019)
- Virtual Reality: A Brief History (2016). <https://www.useoftechnology.com/virtual-reality-history/> (Son erişim tarihi: 10.03.2019)

### Extended abstract in English

Virtual Reality (VR) is a computer-simulated environment, whether that environment is a simulation of the real or imaginary world. Virtual Reality is often used to describe a wide variety of applications. VR technology continues to be used frequently in education in recent years but this technology has never been tried in the History of Religions class. We argue here that this technology provides a valuable aid to conventional learning paradigms. In this study; In recent years, one of the innovative applications in the application of technology in education, virtual reality glasses, the course of History of Religions, the approaches and views of theology students were examined. Students' attitudes towards the course were applied to the students and the students' personal opinions were evaluated as qualitative data. 35 students from the Faculty of Theology at Hatay Mustafa Kemal University were included in the study, and the temples of different religions were told with virtual reality glasses. The data were analyzed with the help of the SPSS 20.0 data analysis program. The difference between the pre-test and post-test scores obtained from the Religions History attitude scale was analyzed by Dependent Groups Test and a significant difference was determined.

Confucius emphasized the importance of activating the entire sense organs in the learning environment by saying “*I hear and forget, I see and remember, I do and understand*” (Balachandra, 2004). The sound, light, and interaction feature of VR environments are customized in a situation that activates the sensory organs of the students (Çavaş et al, 2004). Thanks to the VR glasses, it is seen that the senses are given importance in the learning time. Therefore, it has been demonstrated that the quality of learning increases with VR glasses, decreases the time spent by students and teachers to achieve the goal, increases the effectiveness of the teacher, reduces the cost of education without decreasing the quality and makes the student effective in the learning environment (Akkoyunlu, 1998). While it is seen that the students who are interested in the History of Religions course have increased their interest with VR glasses, it is understood that the interests of the few students with little or no interest in the course have also changed positively. It is possible to say that the satisfaction of the students from the course processing with a different application is effective in increasing their interest in the course. In addition, it is frequently stated in the qualitative findings section that the student is active, the instructor who gives the lesson is less tired because the course is interesting with the VR application, increases the desire to learn and facilitates learning, and provides the students the opportunity to act in the classroom.

As a result, The Faculty of Theology stated that students' interest in the lesson and their desire for learning increased with the application of virtual reality. In accordance with the subject and purpose of the History of Religions course, it was seen that virtual reality glasses are appropriate and it would be beneficial to use the positive results in the processing of other courses has similar content. On the other hand, based on the answers given by the students, although the use of VR was very low before, the number of students who had difficulties in using VR during the study was found to be very low (S15, S20). In this, it is seen that using VR glasses is simple and easy and that students have not used it before, increasing their motivation to use VR. It has been stated that the use of VR causes dizziness, nausea, and burning in the eyes due to long-term use in some students (S1, S8).

Based on the research findings, suggestions are as follows:

Dölek, İ. (2020). The theology students' view on implementation of virtual reality glasses in the History of Religions class: The sample of Hatay. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 6(3), 370-387.

---

1. The students participating in the research have experienced VR glasses practice. All students who will graduate from the Faculty of Theology can be provided with the VR technology application at least once in the course. In this way, by trying different methods in the lessons, the quality of learning can be increased by providing the students to be active in the lessons.

2. In accordance with the content of other courses in the field of theology, students can be taught in other courses with VR glasses. Based on the opinions of S31, speaking lessons can be practiced with the help of VR glasses in Arabic lessons, which have become an important problem in the faculties of Theology.

3. Students can be offered topics that will improve the relationship between teaching with VR lessons and Theology lessons while undergraduate thesis topics are given. In today's world, when the use of technology, which a mosque imam reads his sermon from his tablet, has increased and become widespread, research assignments can be given to enable students to be aware of how they will become the narrators of religion in the world in the future.