

PENGARUH FANTASY DAN REWARD TERHADAP PERILAKU PENGGUNA GAME EDUKASI DI SMP NEGERI 33 PADANG

Maysaroh Lubis¹, Ulfia Rahmi², Reni Kurnia³, Alkadri Masnur⁴
(Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Padang)¹²³⁴

[1maysarohlbs591@gmail.com](mailto:maysarohlbs591@gmail.com), [2ulfia@fip.unp.ac.id](mailto:ulfia@fip.unp.ac.id), [3renikurnia@fip.unp.ac.id](mailto:renikurnia@fip.unp.ac.id),
[4alkadrimasnur@fip.unp.ac.id](mailto:alkadrimasnur@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the many previous studies that have developed educational games, but are difficult for students to accept in learning. This indicates that the low interest in educational games designed to support the learning process. One of the causes is the unidentified factors that influence student behavior in using educational games. This study aims to prove the influence of fantasy and reward on the behavior of educational game users at SMP Negeri 33 Padang. This type of research is quantitative research with a survey method. The population in this study were all 538 students of SMP Negeri 33 Padang, with a total sampling technique. The data collection technique used a Likert scale questionnaire that has been tested for validity and reliability. Data analysis used multiple linear regression tests with the help of the SPSS program version 20.00. The results of the analysis show that fantasy and reward elements simultaneously have a significant effect on the behavior of educational game users with a significance value of $0.000 < 0.05$, the value of multiple linear regression analysis between fantasy and reward on the behavior of game users at SMP Negeri 33 Padang has an influence with a value of 51.14% while 48.6% is influenced by other variables outside this study. This finding confirms that the proposed hypothesis is accepted, the results of the study prove the influence of fantasy and reward on the behavior of educational game users at SMP Negeri 33 Padang.

Keywords: Fantasy, Reward, Educational User Behavior

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya penelitian sebelumnya yang sudah mengembangkan *game edukasi*, namun sulit diterima oleh siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya minat terhadap *game edukasi* yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya belum teridentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku siswa dalam menggunakan *game edukasi*. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh *fantasy* dan *reward* terhadap perilaku pengguna *game edukasi* di SMP Negeri 33 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 33 Padang yang berjumlah 538 siswa, dengan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala likeart yang telah diuji validitas dan reabilitasnya. Data

analisis menggunakan uji regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS Versi 20.00. Hasil analisis menunjukkan bahwa elemen *fantasy* dan *reward* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku pengguna *game edukasi* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, nilai analisis regresi linier berganda antara *fantasy* dan *reward* terhadap perilaku pengguna *game* di SMP Negeri 33 Padang terdapat pengaruh dengan nilai sebesar 51,14% sementara 48,6% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Temuan ini menegaskan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh *fantasy* dan *reward* terhadap perilaku pengguna *game edukasi* di SMP Negeri 33 Padang.

Kata Kunci: *Fantasy, Reward, Game Edukasi, Perilaku Pengguna*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan segala upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam mengembangkan potensi diri mereka (Narwi Subandi, 2021). Pendidikan dilakukan melalui suasana belajar dan proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan potensinya (Rahman et al., 2022). Ilmu pengetahuan terus berkembang seiring berjalannya waktu, menjadi dasar bagi lahirnya teknologi-teknologi baru yang mencerminkan kemajuan zaman. Saat ini, perkembangan teknologi telah mencapai era digital. Di Indonesia, teknologi mulai dimanfaatkan untuk mendukung kemudahan dalam

berbagai sektor, termasuk dibidang Pendidikan (Nurillahwaty, 2021).

Sistem informasi yang berbasis digital yang dapat mendukung dan membantu meningkatkan kualitas informasi secara tepat dan kualitas untuk setiap lapisan Masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan hanya dengan mengakses internet mulai dari berbelanja *online*, membaca berita *online*, belajar *online*, bermain *game online*, kerja online dan sebagainya. Dalam hal ini permainan elektronik atau *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat karena banyak sekali yang mengakses atau memainkannya mulai dari orang dewasa sampai anak-anak (Hardanti et al., 2013).

Dengan berkembangnya teknologi, penggunaan *game* sebaiknya disesuaikan dengan Batasan yang wajar, karena *game*

sering kali menyita banyak waktu penggunaannya.

Seiring dengan perkembangannya media pembelajaran juga terus mengalami kemajuan sejalan dengan perkembangan teknologi dan dunia Pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional seperti suara guru dan penggunaan alat tulis. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik (Maritsa et al., 2021). Menurut Pokhrel, (2024) salah satu bentuk inovasi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi dalam dunia Pendidikan yaitu pemanfaatan *game edukasi* yang bertujuan untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam proses belajar.

Masalah penerapan *game edukasi* juga terjadi SMP Negeri 33 Padang hal ini penulis alami ketika sedang melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) selama kurang lebih enam bulan. Dapat dilihat penerapan *game edukasi* masih menghadapi beberapa

tantangan. Siswa cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*, terlebih siswa diizinkan membawa ponsel ke sekolah.

Berdasarkan hasil angket terhadap 538 siswa SMP Negeri 33 Padang menunjukkan bahwa beberapa siswa memainkan lebih dari 3 jenis *game online* dan ada siswa yang sudah bermain *game online* selama 11 tahun. *Game* yang paling populer mencakup *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG*, *Roblox*, *Minecraft*, dll. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang tinggi, baik dalam menjelajahi dunia imajinatif maupun dalam mengejar tantangan yang ditawarkan dalam *game online*.

Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh *fantasy* dan *reward* terhadap perilaku pengguna *game edukasi* di SMP Negeri 33 Padang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode survey. Menurut Gunawan & Hasanah, (2019) penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang berfokus pada

gejala-gejala yang memiliki karakteristik tertentu dalam kehidupan manusia, yang disebut variabel. Metode survey merupakan pendekatan yang digunakan secara sistematis untuk memperoleh data dari populasi atau sampel melalui instrument seperti angket atau wawancara (Machali, 2021).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 33 Padang yang berjumlah 538 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket skala likeart yang telah diuji validalitas dan reliabilitasnya.

Analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan Uji Linearitas, Normalitas, Heterokedastisitas, Multikolinieritas, Autokorelasi, dan menguji hipotesis dengan Uji Regresi Linier Berganda dengan bantuan Program SPSS Versi 20.00

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Gambaran Umum Responden

1. Jumlah *game online* yang pernah dimainkan

Jumlah *game online* yang pernah dimainkan oleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Skor Jumlah Game Online

Jumlah Game Online					
	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	0	27	5.0	5.0	5.0
d	1	146	27.1	27.1	32.2
	2	146	27.1	27.1	59.3
	3	108	20.1	20.1	79.4
	4	49	9.1	9.1	88.5
	5	32	5.9	5.9	94.4
	6	9	1.7	1.7	96.1
	7	7	1.3	1.3	97.4
	8	5	.9	.9	98.3
	10	6	1.1	1.1	99.4
	11	1	.2	.2	99.6
	12	1	.2	.2	99.8
	20	1	.2	.2	100.0
Tota	538	100.0	100.0		
l					

Pada tabel menunjukkan jumlah *game* yang dimainkan yang terendah Adalah 0 *game* dengan persentase 5.0%, dan paling banyak ada 20 *game* dengan persentase 0.2%.

2. Lama bermain *game online*

Lama bermain *game online* yang pernah di alami siswa sebagai berikut:

Tabel 2 Skor Lama Bermain Game Online

Lama main				
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	27	5.0	5.0
d	1	108	20.1	25.1
	2	53	9.9	34.9
	3	63	11.7	46.7
	4	51	9.5	56.1
	5	81	15.1	71.2
	6	63	11.7	82.9
	7	52	9.7	92.6
	8	28	5.2	97.8
	9	6	1.1	98.9
	10	4	.7	99.6
	11	2	.4	100.0
Tota	538	100.0	100.0	

Pada tabel menunjukkan lama bermain *game online* yang terendah Adalah 0 dengan persentase 5.0% dan yang paling lama Adalah 11 tahun dengan persentase 0.2%.

Deskripsi Hasil penelitian

Pada bagian ini di bahas data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa SMP Negeri 33 Padang, hasil penelitian meliputi: 1. Deskripsi data variabel *fantasy* dan *reward* terhadap perilaku pengguna *game edukasi* di SMP Negeri 33 Padang, 2. Uji Asumsi Klasik meliputi: Uji Linieritas, Normalitas, Heterokedastisitas, Multikolinieritas, Autokorelasi, 3. Pengujian Hipotesis, 4. Pembahasan. Berikut ini hasil deskripsi penelitiannya:

1. Deskripsi Variabel Penelitian

a) Deskripsi Data *Fantasy*

Data *fantasy* dikumpulkan melalui penyebaran angket dengan 8 pertanyaan yang telah di uji validalitas dan reabilitasnya, terhadap 538 siswa.

Tabel 3 Skor Angket Fantasy

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	23	2	.4	.4
d	24	6	1.1	1.5
	25	10	1.9	3.3
	26	13	2.4	5.8
	27	18	3.3	9.1
	28	23	4.3	13.4
	29	48	8.9	22.3
	30	47	8.7	31.0
	31	51	9.5	40.5
	32	44	8.2	48.7
	33	38	7.1	55.8
	34	58	10.8	66.5
	35	41	7.6	74.2
	36	30	5.6	79.7
	37	41	7.6	87.4
	38	22	4.1	91.4
	39	26	4.8	96.3
	40	20	3.7	100.0
Tota	538	100.0	100.0	

Dari tabel

di atas diketahui skor tertinggi adalah 40 dengan persentase 4% sedangkan skor terendah adalah 23 dengan persentase 0,3%.

b) Deskripsi Data *Reward*

Data *reward* dikumpulkan melalui penyebaran angket dengan 8 pertanyaan yang telah di uji validalitas dan reabilitasnya, terhadap 538 siswa.

Tabel 4 Skor Angket Reward

	Reward			
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Vali	18	1	.2	.2
d	22	3	.6	.7
	23	2	.4	1.1
	24	8	1.5	2.6
	25	12	2.2	4.8
	26	35	6.5	11.3
	27	40	7.4	18.8
	28	52	9.7	28.4
	29	55	10.2	38.7
	30	52	9.7	48.3
	31	45	8.4	56.7
	32	38	7.1	63.8
	33	45	8.4	72.1
	34	31	5.8	77.9
	35	24	4.5	82.3
	36	31	5.8	88.1
	37	23	4.3	92.4
	38	21	3.9	96.3
	39	7	1.3	97.6
	40	13	2.4	100.0
Tota	538	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui skor tertinggi adalah 40 dengan persentase 2%, sedangkan skor terendah adalah 18 dengan persentase 0.2%.

c) Deskripsi Data Perilaku Pengguna

Data perilaku pengguna dikumpulkan melalui penyebaran angket dengan 16 pertanyaan yang telah di uji validalitas dan reabilitasnya, terhadap 538 siswa.

Tabel 5 Skor Angket Perilaku Pengguna

	Perilaku Pengguna			
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Vali	30	1	.2	.2
d	31	1	.2	.4
	32	2	.4	.7
	33	1	.2	.9
	34	5	.9	1.9
	35	3	.6	2.4
	36	8	1.5	3.9
	37	11	2.0	5.9
	38	21	3.9	9.9
	39	27	5.0	14.9
	40	28	5.2	20.1
	41	29	5.4	25.5
	42	35	6.5	32.0
	43	40	7.4	39.4
	44	35	6.5	45.9
	45	31	5.8	51.7
	46	28	5.2	56.9
	47	23	4.3	61.2
	48	30	5.6	66.7
	49	34	6.3	73.0
	50	18	3.3	76.4
	51	18	3.3	79.7
	52	14	2.6	82.3
	53	16	3.0	85.3
	54	25	4.6	90.0
	55	8	1.5	91.4
	56	9	1.7	93.1
	57	7	1.3	94.4
	58	10	1.9	96.3
	59	5	.9	97.2
	60	15	2.8	100.0
Tota	538	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui skor tertinggi adalah 60 dengan persentase 3%, sedangkan skor terendah 30 dengan persentase 0.2%.

2. Uji Asumsi Klasik

a) Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara *fantasy* dan *reward* dengan perilaku pengguna *game edukasi* memiliki pola yang linier (Machali, 2021). Dasar pengambilan keputusan

dalam uji linearitas sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. *Deviation from Linearity* > 0.05 maka hubungan antara kedua variabel dikatakan linier.
- Jika nilai Sig. *Deviation from Linearity* < 0.05 maka hubungan antara kedua variabel

Tabel 6 Uji Linearitas Fantasy

Tests of Normality						
Unstandardized Residual	.025	538	.200*	.997	538	.387
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

dikatakan tidak linier.

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Pengguna Game * Fantasy	Between Groups	(Combined) 20157.609	384	52.494	2.407	.000
		Linearity 8797.541	1	8797.541	403.365	.000
		Deviation from Linearity 11360.068	383	29.661	1.360	.014
Within Groups		3336.984	153	21.810		
Total		23494.594	537			

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai Sig. 0.14 > 0.05 maka dapat disimpulkan hubungan kedua variabel linier.

Tabel 7 Uji Linearitas Reward

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Pengguna Game * Reward	Between Groups	(Combined) 21934.989	442	49.626	3.022	.000
		Linearity 11166.278	1	11166.278	681.144	.000
		Deviation from Linearity 10818.711	441	24.532	1.484	.019
Within Groups		15601.034	96	16.421		
Total		37536.024	537			

Berdasarkan tabel di atas nilai Sig. 0.010 > 0.05 maka dapat disimpulkan

hubungan kedua variabel linier.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data residual tau selisih antara nilai yang diamati dalam penelitian memiliki pola sebaran yang normal (Machali, 2021). Secara statistic, pengujian normalitas

Tabel 8 Uji Heterokedastisitas

dilakukan dengan menggunakan analisis *explore* melihat nilai signifikansi pada uji Kolomorov-Smirnov.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov, diketahui nilai Sig. 0.200, maka nilai Sig. lebih besar dari tingkat signifikansi 0.05. dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

c) Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian dari residual bersifat tetap

(konstan) atau mengalami perubahan (Machali, 2021). Dalam penelitian ini untuk melihat ada atau tidaknya heterokedastisitas dilakukan dengan menggunakan uji *glesjer*. Jika nilai Sig. > 0.05 maka tidak terjadi gejala heterokedastisitas.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.099	.919		2.285	.023
)					
	Fantasy	-.003	.037	-.005	-.077	.939
	Reward	.055	.038	.084	1.436	.152

a. Dependent Variable: sbs_RES

Tabel 9 Uji Normalitas

Dapat dilihat nilai Sig. dari variabel *fantasy* 0.939 dan nilai Sig. *reward* 0.152, maka dapat disimpulkan tidak terdapat heterokedastisitas.

d) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mendeteksi adanya korelasi yang tinggi antar variabel independent dalam suatu model regresi. Uji ini dilakukan melalui analisis regresi dengan meninjau Variabel Inflation Factor (VIP) serta melihat nilai Tolerance. Apabila nilai VIP < 0,10 atau Tolerance > 10, maka dapat

disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami masalah multikolinieritas (Machali, 2021).

Tabel 11 Uji Multikolinieritas
Tabel 10 Uji Autokorelasi

Coefficients ^a				
DU (Upper bound/batas)	nilai Model	DW (Durbin Watson)	4-DU (4-Nilai batas) Collinearity Statistics	
			Tolerance	VIF
1.868			1.948	2.132
e				
1	Fantasy		.538	1.860
	y			
	Reward		.538	1.860
	d			

a. Dependent Variable: Perilaku Pengguna Game

Berdasarkan *output* uji multikolinieritas dapat diketahui nilai Tolerance variabel *fantasy* dan *reward* sama-sama 0.538 yang lebih besar dari 0.10. Sedangkan nilai VIP untuk kedua variabel *fantasy* dan *reward* 1.860 yang lebih kecil dari 10.

Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinieritas antar variabel *fantasy* dan *reward*.

e) Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara residual dalam model regresi. Uji ini dilakukan dengan menggunakan nilai Durbin-Watson, yang memiliki nilai antara 0-4. Nilai DW mendekati

2 menunjukkan tidak adanya autokorelasi, nilai dibawah 2 menunjukkan autokorlasi positif, dan nilai di atas 2 menunjukkan autokorelasi negative.

Berdasarkan tabel nilai kritis DW pada taraf signifikansi 5%, diperoleh batas bawah (dL) sebesar 1.843 dan batas atas (dU) sebesar 1.868. karena nilai DW bedada di antara 1.868 dan 2.132, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala autokorelasi.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah seluruh uji asumsi klasik terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel *fantasy* dan *reward* terhadap perilaku pengguna *game edukasi*. Pengujian ini dilakukan melalui analisis regresi linier berganda, yang meliputi uji simultan (uji f), uji parsial (uji t), koefisien determinasi, dan analisis regresi linier berganda. Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis dalam penelitian ini:

- Hipotesis 1 : elemen *fantasy* dalam *game edukasi* berpengaruh terhadap perilaku pengguna *game* di SMP Negeri 33 Padang.
- Hipotesis 2 : sistem *reward* dalam *game edukasi* berpengaruh terhadap perilaku pengguna *game* di SMP Negeri 33 Padang.
- Hipotesis 3 : terdapat interaksi antara elemen *fantasy* dan sistem *reward* dalam *game edukasi* terhadap perilaku pengguna *game* di SMP Negeri 33 Padang.

a) Uji Regresi Linier Berganda

1) Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan regresi dalam menjelaskan variabel dependen.

Tabel 12 Uji Koefisien Determinasi

Model	R	N	
		f	Statistic
1	.717 ^a	.514	.512

a. Predictors: (Constant), Reward, Fantasy

Tabel 13 Uji Simultan (F)

Model	R	Adjusted R Square	F	Sig.
1	.717 ^a	.514	5.12	.000

a. Predictors: (Constant), Reward, Fantasy

Hasil output SPSS Model Summary, diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,514 artinya 51,14% variasi dari perilaku pengguna *game edukasi* dapat dijelaskan oleh dua variabel independen, yaitu *fantasy* dan *reward*. Sementara itu sebesar 48,6% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

2) Uji Simultan (F)

Pengujian hipotesis secara simultan bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas, yaitu *fantasy* dan *reward* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat yaitu perilaku pengguna *game edukasi*. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji F dengan taraf signifikansi 0,05.

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	12075,402	2	6037,701	282,872	,000 ^b
	Residual	11419,192	535	21,344		
	Total	23494,594	537			

^a. Dependent Variable: Perilaku Pengguna Game
^b. Predictors: (Constant), Reward, Fantasy

Berdasarkan hasil analisis yang ditampilkan pada tabel ANOVA, diperoleh nilai F_{hitung} 282,872 dengan nilai signifikansi 0,000. Sementara itu, nilai F_{tabel} $df_1=2$ dan $df_2=535$ pada taraf signifikansi 0,05 adalah 3,027. Nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan variabel *fantasy* dan *reward* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku pengguna *game edukasi* di SMP Negeri 33 Padang.

3) Uji Parsial (T)

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen, yaitu *fantasy* dan *reward*, terhadap variabel

dependen yaitu perilaku perilaku pengguna *game edukasi* secara parsial.

Tabel 14 Uji Parsial (T)

Model	Coefficients ^a				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients				
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant	9.236	1.515		6.098	.000
)					
	Fantasy	.396	.061	.265	6.458	.000
	Reward	.784	.063	.509	12.392	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Pengguna Game

Berdasarkan tabel di atas diperoleh:

- 1) Nilai t_{hitung} untuk variabel *fantasy* adalah 6,458 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dapat diartikan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan H1 diterima yang mana variabel *fantasy* berpengaruh terhadap perilaku pengguna *game edukasi* di SMP Negeri 33 Padang.
- 2) Nilai t_{hitung} untuk variabel *reward* adalah 12,392 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dapat diartikan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan H2 diterima

yang mana variabel *reward* berpengaruh terhadap perilaku pengguna *game edukasi* di SMP Negeri 33 Padang.

Pengaruh antara Fantasy dengan Perilaku Pengguna Game Edukasi di SMP Negeri 33 Padang

Hasil analisis system *fantasy* dalam *game edukasi* terhadap perilaku pengguna *game* pada siswa SMP Negeri 33 Padang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari *fantasy* terhadap perilaku pengguna *game*. *Fantasy* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 tersebut lebih kecil dari 0,05. Sedangkan untuk nilai t_{hitung} sebesar 5,08 $> t_{tabel}$ 1,964, maka variabel *fantasy* berpengaruh terhadap variabel perilaku pengguna *game*.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa *fantasy* memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam penggunaan *game edukasi*. *Fantasy* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih efektif. Hasil ini juga

didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zuo et al., (2023) menyatakan bahwa penggunaan *Fantasy* berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran menggunakan *game* dapat meningkatkan daya ingat pengetahuan deklaratif dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pengaruh antara *Reward* dengan Perilaku Pengguna *Game Edukasi* di SMP Negeri 33 Padang

Hasil analisis *reward* dalam *game edukasi* terhadap perilaku penggunaan *game* pada siswa SMP Negeri 33 Padang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari *reward* terhadap perilaku pengguna *game*. Variabel *reward* memiliki nilai signifikansi sebesar $0,000 <$ dari taraf signifikansi $0,05$. Sedangkan nilai $t_{hitung} 9,246 >$ $t_{tabel} 1,946$, yang berarti variabel *reward* secara signifikan mempengaruhi variabel perilaku pengguna *game*.

Penerapan *reward* dalam *game edukasi* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap perilaku pengguna *game*, khususnya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat siswa dalam mengikuti

proses pembelajaran. *Reward* berfungsi sebagai stimulus yang mampu memberikan kepuasan serta dorongan psikologis kepada siswa untuk terus melanjutkan aktivitas belajar melalui media *game*. Penelitian ini sejalan dengan temuan Sholeh, (2024) yang menyatakan bahwa *reward* dalam konteks *game edukasi* berfungsi sebagai alat pendorong yang efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi dan keterlibatan tersebut pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pengaruh antara *Fantasy* dan *Reward* terhadap Perilaku Pengguna *Game Edukasi* di SMP Negeri 33 Padang

Dalam penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linier berganda untuk memprediksi seberapa besar pengaruh antara *fantasy* dan *reward* terhadap perilaku pengguna *game edukasi*. Adapun hasil uji hipotesis yaitu uji simultan (uji f) dan uji parsial (t).

Hasil uji F pada analisis regresi linier berganda menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar $145,830$, sedangkan

F_{tabel} sebesar 3,027 pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan ($df = 2$ dan $df_2 = 535$). Nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dikatakan signifikan secara simultan.

Hasil uji regresi linier berganda, diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,514 artinya 51,14% variasi dari perilaku pengguna *game edukasi* dapat dijelaskan oleh dua variabel independen, yaitu *fantasy* dan *reward*. Sementara itu sebesar 48,6% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Berdasarkan uji yang dilakukan, terdapat hubungan yang signifikan antara *fantasy* dan *reward* terhadap perilaku pengguna *game edukasi* di SMP Negeri 33 Padang. Dengan demikian *fantasy* dan *reward* dapat mempengaruhi perilaku penggunaan *game edukasi*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis maka dapat disimpulkan:

1. *Fantasy* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pengguna *game edukasi*. Hal ini terbukti dari nilai signifikansi variabel *fantasy* sebesar 0,000

yang lebih kecil dari 0,05. Sedangkan nilai t_{hitung} sebesar $7,625 > t_{tabel}$ 1,968, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *fantasy* berpengaruh terhadap variabel perilaku pengguna *game edukasi*.

2. Reward juga berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pengguna *game edukasi*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi variabel reward sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Adapun nilai t_{hitung} sebesar $6,834 > t_{tabel}$ 1,968, sehingga reward berpengaruh terhadap perilaku pengguna *game edukasi*.
3. Interaksi antara *fantasy* dan *reward* berpengaruh secara simultan terhadap perilaku pengguna *game edukasi*. Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan nilai F_{hitung} sebesar $56,927 > F_{tabel}$ 3,00, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *fantasy* dan *reward* secara bersama-sama terhadap perilaku pengguna *game edukasi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, I., & Hasanah, H. (2019). Kuantitatif Imam Gunawan. *At-Taqaddum*, 8(1), 29.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., Yuyun, S., & Fitri, R. (2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah Factors Underlying Online Game Addiction 's Behaviour in School Age Children*. 1.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Narwi Subandi. (2021). Analisis Standar Proses Pendidikan Menuju Pendidikan Yang Berkualitas. *Tanzhimuna*, 1(1), 100–113. <https://doi.org/10.54213/tanzhimuna.v1i1.158>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Pokhrel, S. (2024). Game Edukasi Pengenalan Nama Bahasa Ilmiah 21 Hewan Akademik. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sholeh, M. Ibnu Sholeh. (2024). Penerapan Game Edukasi dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Minat Siswa di MAN Tulungagung. *SEARCH: Science Education Research Journal*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.47945/search.v3i1.1541>
- Zuo, T., Birk, M. V., van der Spek, E. D., & Hu, J. (2023). The effect of fantasy on learning and recall of declarative knowledge in AR game-based learning. *Entertainment Computing*, 46(January), 100563. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100563>