



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengaruh Connected Player dan Sound Effect Terhadap Perilaku Penggunaan Game Pada Siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

Laura Okta Viony, Ulfia Rahmi, dan Novrianti, Reni Kurnia

Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: lauraoktaviony29@gmail.com, ulfia@fip.unp.ac.id, novriantidefrizal@gmail.com,
renikurnia@fip.unp.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>Study This against the backdrop by the amount researcher previously develop games for learning , but No accepted such as online games and Not yet identified factors that cause student love the game . Study This aiming For disclose connection <i>connected player</i> And <i>sound effects</i> to behavior use of games on students of SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan . Type study This is study quantitative with survey method . Population in study This is all over students of SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan , namely as many as 290 people with technique taking sample in study This using total sample (population sampling), technique This using total population as sample , technique data collection with questionnaire compiled based on Scale Likert which has painted validity And its reliability , then the data is analyzed with use test Linearity , Normality , Heteroscedasticity , Multicollinearity , Autocorrelation , and test the hypothesis proposed use test multiple linear regression use SPSS (Statistical Product Solution and Service) computer program assistance for windows version 25.00. Results statistical analysis test regression multiple show there is influence And significant between <i>connected player</i> And <i>sound effects</i> to behavior use of games on students of State Middle School 2 Koto XI Tarusan , with value of 50.1% while 49.9% is influenced by other factors, with significance $0.000 < 0.05$. Findings This confirm that the hypothesis proposed accepted , result study This confirm</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 2 Mei 2025</i> <i>First Revised 12 Mei 2025</i> <i>Accepted 25 Mei 2025</i> <i>First Available online 01 Juni 2025</i> <i>Publication Date 01 Juni 2025</i></p> <p>Keyword: <i>Connected player, Sound Effect, Penggunaan game</i></p>

existence the influence of connected players and sound effects on behavior use of games on students of State Middle School 2 Koto XI Tarusan .

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya peneliti sebelumnya mengembangkan game untuk pembelajaran, namun tidak diterima seperti game online serta belum teridentifikasi factor yang menyebabkan siswa menyukai game tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, yaitu sebanyak 290 orang dengan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampel (populasi sampling), teknik ini menggunakan total populasi sebagai sampel, teknik pengumpulan data dengan angket yang disusun berdasarkan Skala Likert yang telah diukur aliditas dan realibilitasnya. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat dan data dianalisis dengan menggunakan uji regresi linear berganda menggunakan bantuan program computer SPSS (Statistical Product Solution and Servis) for window versi 25.00. Hasil uji statistic analisis regresi berganda menunjukkan terdapat pengaruh dan signifikan antara *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, dengan nilai 50,1% sedangkan 49,9% dipengaruhi oleh factor lain, dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, hasil penelitian ini mengkonfirmasi adanya pengaruh *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang sangat pesat mendorong semua elemen pendidikan untuk memasuki era baru yaitu era digital yang artinya hampir semua aktivitas manusia dalam segala bidang memerlukan peran teknologi digital di dalamnya. Wardany et al., (2021) menyatakan ditengah perkembangan *gadget* yang semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi, maka aplikasi berbasis teknologi yang ada dalam *gadget* pun tidak terlepas dari perkembangan tersebut. Salah satu aplikasi tersebut adalah *game online*. *Game online* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak diunduh pada gadget oleh para pengguna aplikasi online. *Game online* telah menjadi salah satu bagian dari cara hidup baru bagi berbagai kalangan salah satunya yaitu bagi pelajar (Natasyah et al., 2024).

Menurut Nuryawan & Handoyo (2024) peminat *game online* beragam, seperti anak-anak, remaja, orang dewasa yang telah bekerja, mahasiswa dan pelajar. Banyak anak-anak yang memainkan *game online* yang sudah menjadi bagian kebiasaan sehari-hari mereka. *Game* merupakan permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dirancang semenarik mungkin agar pemain mendapatkan kepuasan bathin. Kebiasaan bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama kalangan muda bahkan anak-anak di usia sekolah, baik di daerah perkotaan maupun perdesaan (Hendri, 2021).

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna Internet di Indonesia akan mencapai 221.563.479 jiwa pada tahun 2024, dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 278.696.200 jiwa pada tahun 2023. Berdasarkan hasil Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024 yang dipublikasikan oleh APJII, tingkat penetrasi internet - Net Indonesia meningkat sebesar 79,5%. Dibandingkan musim sebelumnya, peningkatannya sebesar 1,4% (Prasetyo et al., 2024).

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orang tua. Pada usia tersebut, anak-anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa dimainkan di depan komputer atau *gadget*. Perkembangan teknologi berpotensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya. Pada masa perkembangannya anak-anak yang sering bermain *game online* akan cenderung mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya (Masrukin & Wasito, 2024). *Game* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negative yang signifikan pada perkembangan anak. Apabila anak bermain *game* dengan bijak. Dampak negative dari *game* yaitu, mengurangi waktu belajar anak menjadi tertutup (Ulya et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal melalui angket yang disebarkan kepada 22 siswa, diketahui bahwa beberapa guru telah menggunakan berbagai jenis *game* edukasi berbentuk kuis interaktif, seperti *Quizizz*. Siswa menyukai *game* tersebut karena adanya tantangan serta reward berupa nilai yang diberikan guru ketika menyelesaikan kuis tersebut. Tetapi, beberapa siswa mengeluhkan keterbatasan fitur serta variasi tantangan yang diberikan. Di sisi lain, siswa juga menyatakan bahwa mereka sering memainkan *game* edukatif di rumah yang lebih interaktif dan memiliki fitur menarik. Adapun *game* yang dimainkan yaitu *duolingo* serta *game* yang dapat diakses pada web, seperti *game guess their answer*. Alasan siswa memainkan *game* tersebut karena memiliki fitur menarik, seperti ada penghargaan, tantangan di setiap level, design yang menarik, dapat mengundang teman untuk bermain bersama, serta memiliki sound effect yang dapat meningkatkan semangat dalam bermain. Perbedaan ini

memungkinkan adanya potensi pengembangan game dalam pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dengan memasukkan fitur-fitur tersebut ke dalam game interaktif yang akan dikembangkan selanjutnya.

Karakteristik siswa yang suka bermain *game online*, mendorong banyak peneliti menciptakan game edukasi untuk pembelajaran (Windawati & Koeswanti, 2021). Namun, game edukasi tidak banyak digunakan diluar jam pelajaran atau di rumah. Siswa hanya mengakses *game* edukasi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Berdasarkan masalah yang telah penulis temukan, penulis mencari faktor penyebab mengapa game online banyak disukai oleh siswa. Beberapa faktor yang penulis temukan yaitu *connected player* dan *sound effect*. *Connected player* atau pemain yang terhubung menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa menyukai *game online*. Terhubungnya antar pemain maka akan menambah minat pemain terhadap *game*. Dengan keterhubungan itu pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya melalui game. Pemain dapat berbicara dan mengirim pesan dalam permainan untuk memenuhi kebutuhan pemain akan keterhubungan dengan pemain lainnya (Pasqualotto et al., 2023). Faktor lain yang penulis temukan, yaitu *sound effect* atau musik dan suara yang digunakan dalam permainan tersebut. Menurut Octaviani (2022) *sound effect* dapat berfungsi sebagai pemicu pemain untuk berinteraksi di dalam *game*. Oleh karena itu, penulis mengidentifikasi faktor tersebut pada siswa sekolah menengah pertama.

Berdasarkan wawancara dengan guru-guru di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, diperoleh bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *game*. Terbukti dari tingginya minat siswa ketika guru-guru menggunakan *game* berbasis *online* dalam pembelajaran. Guru menggunakan game edukasi berbasis *online*, seperti *Quizizz* dalam pembelajaran. Hasil yang terlihat setelah penggunaan game tersebut yaitu siswa menjadi bersemangat dalam pembelajaran. Penulis menganalisis bahwa penting untuk dilakukan penelitian terkait faktor yang mempengaruhi siswa menyukai *game* edukasi tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan.

Pertanyaan Penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh *connected player* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan?
2. Bagaimana pengaruh *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan?

Untuk penelitian ini, berikut Hipotesis yang dirumuskan :

- 1) H₁ : *Connected player* berpengaruh terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan
- 2) H₂ : *Sound effect* berpengaruh terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan
- 3) H₃ : Terdapat hubungan yang signifikan antara *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Menurut Abdullah et al. (2022) penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang disusun secara sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi. Menurut Abdullah et al. (2022) Kuantitatif survey merupakan metode survey yang digunakan dalam evaluasi untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat terhadap fakta-fakta serta sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, yaitu sebanyak 290 siswa dengan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampel teknik ini menggunakan total populasi sebagai sampel, teknik pengumpulan data dengan angket yang disusun berdasarkan Skala Likert yang telah teruji validitas dan realibilitasnya. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan memberikan kuesioner kepada seluruh siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan. Data dianalisis dengan menggunakan uji Linearitas, Normalitas, Heteroskedastisitas, Multikolinieritas, Autokorelasi, dan menguji hipotesis yang diajukan menggunakan uji regresi linear berganda dengan bantuan program computer SPSS (Statistical Product Solution and Servis) for window versi 25.00.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan di Jalan Padang-Painan Km.41, Kecamatan Koto XI Tarusan, Kabupaten Pesisir Selatan. Pada tanggal 25 Februari – 24 Maret 2025. Responden dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan sebanyak 290 siswa.

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

		JenisKelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	118	40.7	40.7	40.7
	Perempuan	172	59.3	59.3	100.0
Total		290	100.0	100.0	

Pada table 1 menunjukkan 40,7% responden laki-laki dan 59,3% responden perempuan.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Karakteristik responden berdasarkan umur pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

		Umur			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	32	11.0	11.0	11.0
	13	96	33.1	33.1	44.1
	14	97	33.4	33.4	77.6
	15	58	20.0	20.0	97.6
	16	6	2.1	2.1	99.7
	17	1	.3	.3	100.0
	Total	290	100.0	100.0	

Pada Tabel 2 di atas, menunjukkan 11% responden berumur 12 tahun, 33,1% responden berumur 13 tahun, 33,4% responden berumur 14 tahun, 20% responden berumur 15 tahun, 2,1% berumur 16 tahun, 0,3% responden berumur 17 tahun.

Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini dipaparkan dan dibahas data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, hasil penelitian tersebut meliputi; (a) Deskripsi data variabel bebas dan variabel terikat yaitu *connected player*, *sound effect*, dan perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan, (b) Pengujian persyaratan analisis yang meliputi: uji Linearitas, Normalitas, Heteroskedastisitas, Multikolinieritas, Autokorelasi, (c) Pengujian Hipotesis, dan (d) Pembasan. Berikut dipaparkan satu persatu.

1) Deskripsi Data *Connected Player*

Data *connected player* (X_1) dikumpulkan melalui pertanyaan yang terdiri dari 8 butir pertanyaan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya selanjutnya kuesioner disebarikan kepada 290 siswa untuk dijawab.

Tabel 4. Data Skor *Connected Player*
ConnectedPlayer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	.3	.3	.3
	21	2	.7	.7	1.0
	23	1	.3	.3	1.4
	24	2	.7	.7	2.1
	25	5	1.7	1.7	3.8
	26	6	2.1	2.1	5.9
	27	3	1.0	1.0	6.9
	28	11	3.8	3.8	10.7
	29	20	6.9	6.9	17.6
	30	21	7.2	7.2	24.8
	31	24	8.3	8.3	33.1
	32	53	18.3	18.3	51.4

33	27	9.3	9.3	60.7
34	28	9.7	9.7	70.3
35	27	9.3	9.3	79.7
36	9	3.1	3.1	82.8
37	20	6.9	6.9	89.7
38	9	3.1	3.1	92.8
39	7	2.4	2.4	95.2
40	14	4.8	4.8	100.0
Total	290	100.0	100.0	

Dari table di atas dapat diketahui skor tertinggi adalah 40 dengan persentase 5% sedangkan skor terendah dari tabel di atas adalah 20 dengan persentase 0,3%.

2) Deskripsi Data *Sound Effect*

Untuk mendapatkan data tentang *Sound Effect* (X_2), peneliti menggunakan metode angket. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai objek penelitian yaitu siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan yang berjumlah 290 responden.

Tabel 5. Data Skor *Sound Effect*
SoundEffect

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 19	2	.7	.7	.7
20	1	.3	.3	1.0
24	4	1.4	1.4	2.4
25	2	.7	.7	3.1
26	6	2.1	2.1	5.2
27	16	5.5	5.5	10.7
28	10	3.4	3.4	14.1
29	13	4.5	4.5	18.6
30	23	7.9	7.9	26.6
31	22	7.6	7.6	34.1
32	37	12.8	12.8	46.9
33	23	7.9	7.9	54.8
34	25	8.6	8.6	63.4
35	16	5.5	5.5	69.0
36	23	7.9	7.9	76.9
37	27	9.3	9.3	86.2
38	14	4.8	4.8	91.0
39	8	2.8	2.8	93.8
40	18	6.2	6.2	100.0
Total	290	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui skor tertinggi adalah 40 dengan persentase 6% sedangkan skor terendah dari tabel di atas adalah 19 dengan persentase 1%.

3) Deskripsi Data Perilaku Penggunaan Game

Untuk mendapatkan data tentang perilaku penggunaan game (Y), peneliti menggunakan metode angket. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai objek penelitian yaitu siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan yang berjumlah 290 responden.

Tabel 6. Data Skor Perilaku Penggunaan Game
PerilakuPenggunaanGame

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 30	1	.3	.3	.3
33	2	.7	.7	1.0
34	1	.3	.3	1.4
35	1	.3	.3	1.7
36	5	1.7	1.7	3.4
37	3	1.0	1.0	4.5
38	5	1.7	1.7	6.2
39	5	1.7	1.7	7.9
40	7	2.4	2.4	10.3
41	7	2.4	2.4	12.8
42	9	3.1	3.1	15.9
43	11	3.8	3.8	19.7
44	9	3.1	3.1	22.8
45	17	5.9	5.9	28.6
46	22	7.6	7.6	36.2
47	24	8.3	8.3	44.5
48	24	8.3	8.3	52.8
49	16	5.5	5.5	58.3
50	19	6.6	6.6	64.8
51	17	5.9	5.9	70.7
52	5	1.7	1.7	72.4
53	12	4.1	4.1	76.6
54	15	5.2	5.2	81.7
55	15	5.2	5.2	86.9
56	11	3.8	3.8	90.7
57	3	1.0	1.0	91.7
58	3	1.0	1.0	92.8
59	6	2.1	2.1	94.8
60	15	5.2	5.2	100.0
Total	290	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui skor tertinggi adalah 60 dengan persentase 5% sedangkan skor terendah dari tabel diatas adalah 30 dengan persentase 0,3%.

Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Apakah fungsi yang digunakan dalam suatu studi empiris sebaiknya berbentuk linear, kuadrat atau kubik. Dengan uji linearitas akan diperoleh informasi apakah model empiris sebaiknya linear, kuadrat atau kubik, dasar pengambilan keputusan uji linearitas sebagai berikut.

- Jika nilai Sig. Deviation from Linearity. > 0.05 maka asumsi linearitas terpenuhi
- Jika nilai Sig. Deviation from Linearity. < 0.05 maka asumsi linearitas tidak terpenuhi

Berikut merupakan hasil dari Uji Linieritas yang tersaji pada Tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Linieritas Connected Player dengan Perilaku Penggunaan Game

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Penggunaan Game * Connected Player	Between Groups	(Combined)	11701.550	214	54.680	2.012	.000
		Linearity	5667.642	1	5667.642	208.540	.000
		Deviation from Linearity	6033.908	213	28.328	1.042	.426
	Within Groups		2038.332	75	27.178		
	Total		13739.882	289			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa nilai sig. sebesar $0.426 > 0.05$ maka dapat diputuskan bahwa asumsi linieritas terpenuhi

Tabel 8. Hasil Uji Linieritas Sound Effect dengan Perilaku Penggunaan Game

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Penggunaan Game * Sound Effect	Between Groups	(Combined)	11355.597	201	56.496	2.085	.000
		Linearity	5407.040	1	5407.040	199.565	.000
		Deviation from Linearity	5948.556	200	29.743	1.098	.313
	Within Groups		2384.285	88	27.094		
	Total		13739.882	289			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa nilai sig. sebesar $0.313 > 0.05$ maka dapat diputuskan bahwa asumsi linieritas terpenuhi

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah residual data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak (Gozali, 2018). Pada penelitian ini, uji normalitas secara analisis statistik menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov karena data > 30 , Kolmogorov smirnov dapat dilakukan dengan membandingkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed), dengan signifikansi yang digunakan $\alpha=0,05$.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N	290	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.85592356
Most Extreme Differences	Absolute	.052
	Positive	.041
	Negative	-.052
Test Statistic	.052	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.056 ^c	
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov pada tabel diatas, diketahui nilai probabilitas p atau Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.056. Karena nilai probabilitas p, yakni 0.056 lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi, yakni 0,05. Hal ini berarti asumsi normalitas dipenuhi.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Pada penelitian ini digunakan uji glesjer untuk menjamin keakuratan hasil yang didapatkan. berikut merupakan dasar pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas melalui uji glesjer. Jika nilai Sig. > 0.05 maka Tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Tabel 10. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.385	1.408		1.694	.091
	Connected Player	-.020	.053	-.029	-.388	.698
	Sound Effect	.066	.049	.098	1.337	.182

a. Dependent Variable: absres

Nilai probabilitas (Sig) dari variabel Connected Player sebesar 0.698, dan pada Sound Effect sebesar 0.182. Karena nilai probabilitas (Sig) dari semua variabel lebih dari signifikansi 0.05 atau 5% maka dapat disimpulkan asumsi homoskedastisitas terpenuhi yang artinya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel independen (Gozali, 2018). Jika terjadi korelasi, maka dikatakan terdapat masalah multikolinieritas . Untuk memeriksa apakah terjadi multikolinieritas atau tidak dapat dilihat dari nilai variance inflation factor (VIF) dan nilai Tolerance. Model regresi yang baik jika nilai Tolerance > 0,10 dan VIF < 10. Berikut merupakan hasil uji multikolinieritas tersaji pada Tabel dibawah.

Tabel 11. Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Connected Player	.640	1.562
	Sound Effect	.640	1.562

a. Dependent Variable: Perilaku Penggunaan Game

Dalam penelitian ini data yang digunakan dalam uji multikolinieritas ini adalah data dari variabel independen. Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Nilai VIF untuk variabel *Connected Player* adalah $1.562 < 10$ dengan nilai Tolerance adalah $0.640 > 0.10$ maka variabel Independent Connected Player dapat dinyatakan tidak terjadi gejala multikolinieritas.
2. Pada variabel *Sound Effect* diperoleh nilai VIF sebesar $1.562 < 10$ dengan nilai Tolerance adalah $0.640 > 0.10$ maka variabel Independent Sound Effect dapat dinyatakan tidak terjadi gejala multikolinieritas.

5) Uji Autokorelasi

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesalahan pengganggu (*error term*) pada pengamatan sebelumnya dengan pengganggu pada periode berikutnya, dasar pengambilan keputusan dalam uji autokorelasi apabila nilai DW berada diantara DU sampai 4-DU maka data lolos autokorelasi. Dengan menggunakan sampel sebanyak 290 dan variabel independen 2 maka didapatkan nilai DU sebesar 1.814 sedangkan 4-DU sebesar 2.186, berikut hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 12. Hasil Uji Autokorelasi

DU	DW	4-DU
1.814	1.869	2.186

Hasil pengujian diperoleh DW sebesar 1.869 nilai tersebut berada diantara selang 1.814 sampai 2.186 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada kecenderungan terjadi autokorelasi dalam persamaan regresi.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen baik secara parsial maupun simultan, serta seberapa besar pengaruh variabel independen tersebut dalam model regresi. Dalam penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear berganda untuk memprediksi seberapa besar pengaruh antara *Connected Player* dan *Sound Effect* terhadap Perilaku Penggunaan *Game*. Perhitungan uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS 25, adapun hasil dari uji hipotesis terbagi menjadi dua yaitu uji simultan dengan menggunakan f dan uji parsial dengan menggunakan uji t. Berikut merupakan hasil dari pengujian hipotesis.

Hipotesis dalam penelitian ini :

- 1) H₁ : *Connected player* berpengaruh terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

- 2) H_2 : *Sound effect* berpengaruh terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan
- 3) H_3 : Terdapat hubungan yang signifikan antara *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

1. Uji Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh dua variabel atau lebih dengan variabel lainnya, hasil uji regresi linear berganda diperoleh dengan menggunakan program SPSS 25, dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Koefisien Determinan

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh model dalam rangka menerangkan variansi variabel dependen. Berikut merupakan hasil dari koefisien determinasi (R^2) yang tersaji pada Tabel dibawah ini.

Tabel 13. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.710 ^a	.504	.501	4.87281	1.869
a. Predictors: (Constant), Sound Effect, Connected Player					
b. Dependent Variable: Perilaku Penggunaan Game					

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diatas, nilai R^2 (*Adjusted R Square*) dari model regresi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas (independen) dalam menerangkan variabel terikat (dependen).Berdasarkan Tabel diatas diketahui bahwa nilai R^2 sebesar 0.501 hal ini berarti bahwa 50.1% variasi dari variabel dependent Perilaku Penggunaan Game dapat dijelaskan oleh variasi dari dua variabel independen yaitu *Connected Player* dan *Sound Effect*. Sedangkan sisanya sebesar (100% - 50.1% = 49.9%) dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

b. Uji Simultan (F)

Uji simultan dilakukan untuk mengetahui pengaruh beberapa variabel independen secara bersama-sama terhadap satu variabel dependen. Dengan menggunakan sampel sebanyak 290, variabel independen 2 dan taraf nyata 5%, maka didapatkan F_{tabel} sebesar $(k; n-k-1) = (2, 287) = 3.027$

Tabel 14. Hasil Uji Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6925.264	2	3462.632	145.830	.000 ^b
	Residual	6814.618	287	23.744		
	Total	13739.882	289			
a. Dependent Variable: Perilaku Penggunaan Game						
b. Predictors: (Constant), Sound Effect, Connected Player						

Berdasarkan Tabel diatas didapatkan informasi nilai signifiansi seesar $0.000 < 0.05$ dan nilai Fhitung sebesar $145.830 > F_{tabel}$ sebesar 3.027

yang artinya variabel independen berupa Connected Player dan Sound Effect berpengaruh terhadap variabel dependent Perilaku Penggunaan Game.

c. Uji Parsial

Uji parsial dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Uji parsial dapat dilakukan melalui statistik uji t dengan cara membandingkan nilai Sig. t dengan nilai α 0.05 dan juga t_{hitung} dengan t_{tabel} . Dengan menggunakan sampel sebanyak 290, variabel independen 2 dan taraf nyata 5%, maka didapatkan t_{tabel} sebesar $(\alpha/2; n-k) = (0.025; 288) = 1.968$

Tabel 15. Hasil Uji Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.714	2.202		3.504	.001
	Connected Player	.657	.082	.415	7.996	.000
	Sound Effect	.559	.077	.378	7.278	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Penggunaan Game

Berdasarkan hasil uji t , yang tersaji pada Tabel diatas diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Variabel Connected Player memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t_{hitung} didapatkan nilai sebesar $7.996 > t_{tabel}$ (1.968) maka variabel *Connected Player* berpengaruh terhadap variabel Perilaku Penggunaan Game. Sehingga hipotesis pertama, H_1 : variabel *Connected Player* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel Perilaku Penggunaan Game “diterima”.
2. Variabel Sound Effect memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t_{hitung} didapatkan nilai sebesar $7.278 > t_{tabel}$ (1.968) maka variabel Sound Effect berpengaruh terhadap variabel Perilaku Penggunaan Game. Sehingga hipotesis kedua, H_2 : variabel *Sound Effect* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel Perilaku Penggunaan Game “diterima”

Pembahasan

Dari berbagai pengujian yang sudah dilakukan di atas, maka dapat diperoleh jawaban untuk setiap rumusan masalah dan dapat di uji hipotesis penelitian yang telah dibuat sebelumnya sebagai berikut:

1. Pengaruh *Connected Player* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

Berdasarkan hasil analisis uji parsial (uji t) diperoleh bahwa *connected player* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan game. Hal ini terbukti variabel *connected player* memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t_{hitung} didapatkan nilai sebesar $7.996 > t_{tabel}$ (1.968) maka variabel *Connected Player* berpengaruh terhadap variabel Perilaku Penggunaan Game.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada variabel *connected player* terhadap perilaku penggunaan game. Dimana *connected player* menjadi faktor penting terhadap perilaku penggunaan game pada siswa. *Connected player* merupakan bentuk tampilan pada sebuah game yang digunakan agar siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa lain sehingga terjadi interaksi sosial pada saat game berlangsung. *Connected player* sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa karena tanpa adanya *connected player* siswa akan cenderung individualisme (menyendiri). Sejalan dengan penelitian Veri et al., (2023) game online dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah game, dan berinteraksi dengan banyak teman di dalam game walaupun secara virtual.

2. Pengaruh *Sound Effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

Dari hasil analisis perhitungan uji parsial (uji t) diperoleh bahwa variabel *sound effect* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan game. Hal ini dibuktikan dengan variabel *sound effect* yang memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t_{hitung} didapatkan nilai sebesar $7.278 > t_{tabel}$ (1.968) maka variabel *sound effect* berpengaruh terhadap variabel Perilaku Penggunaan Game.

Birowo (2023) mengatakan bahwa penelitian yang dilakukan pada permainan mengenai pengenalan aksara jawa mempunyai kelebihan dibandingkan dengan peneliti sebelumnya. Dalam penelitian sebelumnya belum terdapat *sound effect*, sedangkan pada penelitian tentang permainan aksara jawa sudah terdapat *sound effect*, agar pemain tidak merasa jenuh saat bermain didalam permainan tersebut. Dalam penelitian ini, suara atau *sound effect* dapat di dengarkan pada saat membuka permainan, dan ketika menyentuh jawaban.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pemberian *sound effect* pada game, siswa bisa menjadi lebih semangat dan memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan game. Dengan demikian, perilaku penggunaan game pada siswa akan berkembang dan memiliki dampak yang positif.

3. Hubungan *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan

Dalam penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear berganda untuk memprediksi seberapa besar pengaruh antara *Connected Player* dan *Sound Effect* terhadap Perilaku Penggunaan Game. Adapun hasil dari uji hipotesis terbagi menjadi dua yaitu uji simultan dengan menggunakan f dan uji parsial dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil analisis uji simultan (uji f) didapatkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai F_{hitung} sebesar $145.830 > F_{tabel}$ sebesar 3.027 yang artinya variabel independen berupa *Connected Player* dan *Sound Effect* berpengaruh terhadap variabel dependent Perilaku Penggunaan Game. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan dari variabel independen yang berupa *Connected Player* dan *Sound Effect* terhadap variabel dependent berupa Perilaku Penggunaan Game.

Hasil uji regresi linear berganda diketahui bahwa nilai R^2 sebesar 0.501 hal ini berarti bahwa 50.1% variasi dari variabel dependent Perilaku Penggunaan Game dapat dijelaskan oleh variasi dari dua variabel independen yaitu *Connected Player* dan *Sound Effect*. Sedangkan sisanya sebesar $(100\% - 50.1\% = 49.9\%)$ dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Berdasarkan uji yang telah dilakukan tersebut, terdapat hubungan yang signifikan antara *connected player* dan *sound effect* terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP Negeri 2 Koto XI Tarusan. Dengan demikian *connected player* dan *sound effect* dapat mempengaruhi perilaku penggunaan game pada siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, sebagai berikut : (a) *Connected player* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan game. Hal ini terbukti variabel *connected player* memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t_{hitung} didapatkan nilai sebesar $7.996 > t_{tabel}$ (1.968) maka variabel *Connected Player* berpengaruh terhadap variabel Perilaku Penggunaan Game. (b) *Sound effect* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan game. Hal ini dibuktikan dengan variabel *sound effect* yang memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t_{hitung} didapatkan nilai sebesar $7.278 > t_{tabel}$ (1.968) maka variabel *sound effect* berpengaruh terhadap variabel Perilaku Penggunaan Game. (c) *Connected player* dan *sound effect* secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan game pada siswa SMP N 2 Koto XI Tarusan. diketahui bahwa nilai R^2 sebesar 0.501 hal ini berarti bahwa 50.1% variasi dari variabel dependent Perilaku Penggunaan Game dapat dijelaskan oleh variasi dari dua variabel independen yaitu *Connected Player* dan *Sound Effect*. Sedangkan sisanya sebesar $(100\% - 50.1\% = 49.9\%)$ dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Abdullah, K., Misbahul Jannah, & Taqwin. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI.
- Birowo, T. K. (2023). *Game Edukasi "Piwulang" Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pembelajaran Aksara Jawa Bagi Anak Kelas 4 Sekolah Dasar* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariant Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang; Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hendri, R. (2021). *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*—Repository UMJ [Universitas Muhammadiyah Jakarta]. <https://repository.umj.ac.id/4408/>
- Masrukin, A., & Wasito, W. (2024). Dampak game online mobile legends terhadap kepribadian sosial siswa. *CONS-IEDU*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.51192/cons.v4i2.1469>
- Natasyah, P. A., Ngiu, Z., & Wantu, A. W. (2024). Dampak game online terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 bokat. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 6404–6412. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.28125>

- Nuryawan, F. N., & Handoyo, P. (2024). Rasionalitas Mahasiswa Tingkat Akhir Bermain Game Online. *Paradigma*, 13(2), 151–160.
- Octaviani, A. W. (2022). Narasi Visual Pada Game Edukasi Berjenis Aksi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.57103/v1i1.71>
- Pasqualotto, A., Parong, J., Green, C. S., & Bavelier, D. (2023). Video Game Design for Learning to Learn. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 39(11), 2211–2228. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2110684>
- Prasetyo, S. M., Gustiawan, R., & Albani, F. R. (2024). *Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia*. 2(1).
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Veri, T., Aristo, T. J. V., & Awang, I. S. (2023). Dampak game online pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 92–102. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2225>
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020–1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p1020-1035>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>