

“*Sharia Economics Edugame (SEE)*”: Alternatif Pengembangan Pemahaman Literasi Keuangan Syariah

Muhammad Al Faridho Awwal^{a,1}, Dewi Wahyu Setyo Rini^a, Ayu Erma Purwaningsih^a

^a Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia
¹mafaalial@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 2018-03-15

Revised : 2018-06-29

Accepted : 2018-06-30

Keywords:

Sharia economics edugame (SEE)

Technology acceptance model (TAM)

Sharia finance literacy

ABSTRACT

The recent Sharia economics education is now developed both theoretically and practically. Ironically, the fast development of sharia economics education is not accompanied with the development of understanding on sharia finance literacy. Researches are interested in conducting studies by offering an application of education game released as a prototype of Sharia Economics Edugame (SEE). This study applies quantitative method using Technology Acceptance Model (TAM) approach through Structural Equation Modeling (SEM). This model is used to determine the effect of the game towards the students' interest to learn understanding of sharia finance literacy. The sampling technique used in this study is purposive sampling, by taking 100 respondents of students who concerned on Sharia finance. The findings revealed that SEE prototype test with TAM variable increase their understanding on sharia finance literature.

Copyright © 2018 IAIN Palangka Raya.
All rights reserved.

I. Pendahuluan

Perkembangan ekonomi syariah di beberapa negara maju dan berkembang mengalami peningkatan. Implementasi ekonomi syariah terlihat dari dua bidang praksis yaitu pelaksanaan ekonomi secara mikro dan makro serta bidang teoritis yaitu edukasi sebagai penyedia permintaan kebutuhan di wilayah praksis sendiri.(2) Wujud nyata perkembangan ekonomi syariah terlihat dari banyaknya Lembaga Keuangan Syariah (LKS) yang mulai berdiri. Terlihat *market share* LKS terutama lingkup perbankan masih berkisar pada angka 4-5%, angka ini tentu masih sangat kecil mengingat mayoritas penduduk di Indonesia adalah muslim.(1) Hal ini menunjukkan masih minimnya masyarakat yang menggunakan layanan LKS. Menurut data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menyebutkan bahwa indeks literasi keuangan syariah masih berkisar pada angka 8,11%, atau hanya sekitar 19 juta penduduk yang telah memahami keuangan syariah dari 240 juta penduduk di Indonesia.(16)

Pengaruh teknologi sekarang ini sudah masuk ke semua elemen kehidupan, baik sosial-budaya, politik, ekonomi bahkan pendidikan. Pemanfaatan teknologi secara bijaksana di dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif yang luar biasa akan peningkatan mutu pendidikan.(11)

Ketika suatu pembelajaran yang terkesan sulit kemudian dikemas rapi dan menarik menggunakan teknologi tentu mahasiswa maupun pelajar akan lebih cenderung bersemangat dan tertarik untuk belajar. Pemanfaatan teknologi sebagai media dalam pembelajaran tersusun dalam berbagai bentuk, salah satunya melalui media *game* atau lebih dikenal dengan istilah *education game* (permainan yang mengedukasi). Alasan penggunaan *game* sebagai salah satu media pembelajaran karena *game* bersifat menghibur para penggunanya, dimana dari hasil sebuah penelitian bahwa psikologi manusia lebih menyukai hal yang menyenangkan dan menghibur daripada belajar serius yang lebih cenderung menimbulkan kesuntukan.(15)

Peneliti mencoba memanfaatkan adanya *game* edukasi sebagai media

pembelajaran mahasiswa untuk meningkatkan literasi keuangan syariah, karena mengingat mahasiswa khususnya yang menggeluti bidang keuangan syariah untuk memaksimalkan potensi pemahaman ilmu yang dia tekuni. Mengingat angka indeks literasi keuangan Syariah yang masih sangat minim, peneliti mencoba menawarkan sebuah aplikasi *game* edukasi sebagai sarana peningkatan pemahaman literasi keuangan Syariah di kalangan mahasiswa yang peneliti beri nama *Sharia Economics Edugame* (SEE). SEE diharapkan mampu meningkatkan pemahaman akan literasi keuangan syariah di masyarakat terutama mahasiswa yang *concern* di bidang keuangan syariah dengan metode yang menyenangkan (*edutainment*).

II. Kajian Pustaka

1. Literasi Keuangan Syariah

Lembaga Otoritas Jasa Keuangan mendefinisikan literasi sebagai kemampuan untuk memahami(14). Pengertian literasi keuangan yang tercantum dalam buku pedoman Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia adalah sebagai rangkaian proses atau aktivitas yang dilakukan untuk meningkatkan keyakinan (*confidence*), pengetahuan (*knowledge*), dan ketrampilan (*skill*) konsumen serta masyarakat luas sehingga mereka mampu mengelola keuangan yang lebih baik.

Sedangkan melek keuangan menurut OECD-INFE adalah suatu kombinasi antara kesadaran, pengetahuan, sikap, dan tingkah laku yang dibutuhkan untuk membuat keputusan-keputusan keuangan yang tepat dan pada akhirnya dapat mencapai kemakmuran setiap individu. Definisi keuangan syariah itu sendiri berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan keuangan yang berprinsipkan pada hukum-hukum syariah (Islam) seperti menghindari *riba*, *gharar*, *maysir* dan larangan lainnya serta lebih mengutamakan kemaslahatan dalam segala aktivitas keuangannya.(8)

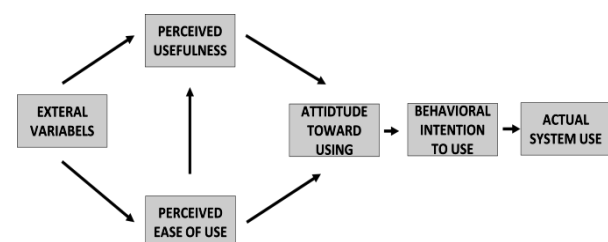
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan syariah yaitu pengetahuan dan kemampuan untuk berkomunikasi mengenai konsep keuangan syariah masyarakat secara luas sehingga dapat memanfaatkan dan mengelola dana atau keuangan yang ada untuk mencapai tujuan

yang diinginkan berdasarkan prinsip-prinsip syariah.

2. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan suatu teori penggunaan teknologi yang pertama kali dikembangkan oleh Davis dalam bentuk atau model *Theory of Reasoned Action* (TRA).(2) TAM adalah salah satu teori mengenai bagaimana penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap memberikan tingkat pengaruh yang tinggi, dimana pada umumnya model TAM ini digunakan untuk menilai atau menjelaskan bagaimana sikap penerimaan suatu individu terhadap adanya penggunaan sistem teknologi informasi.(6) Model TAM memiliki lima konstruk utama, diantaranya adalah *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), *Perceived usefulness* (kegunaan), *Behavioral intention to use* (intensi), *Attitude toward using technology* (sikap), dan *Actual technology use* (penggunaan teknologi sesungguhnya). Namun, dikarenakan penelitian ini masih menggunakan *prototype*, terdapat beberapa konstruk dari TAM yang peneliti tidak gunakan yaitu *Attitude Toward Using* dan *Actual System Size*, terlihat pada gambar. 1, sebagai berikut:

Gambar 1. Struktur TAM Peneliti



3. Sharia Economics Edugame

Pada tahun 1994, teori permainan (*game*) dikemukakan pertama kali oleh sekelompok ahli matematika yaitu John Von Neuman and Oskar Morgenrtern, yang menyatakan bahwa:(9)

“Suatu permainan terdiri atas sekumpulan aturan yang membangun situasi bersaing dari dua hingga beberapa orang atau kelompok dengan memilih berbagai strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan ini menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima

setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi”.

Dalam laporan tugas akhir Yuniar Suganda, Foreman berpendapat bahwa *game* memiliki *potential learning environments* yakni berpotensi untuk dijadikan sebagai literatur dalam pendidikan.(11) Pemanfaatan *game* dalam literatur pendidikan lebih dikenal dengan nama *game* edukasi. Dimana *game* memiliki arti permainan sedang edukasi memiliki arti pendidikan, dengan pengistilahan ini diharapkan perwujudan permainan edukasi (*education game*) dapat meningkatkan motivasi belajar masyarakat terutama anak-anak.

Untuk itu peneliti membuat konsep dari “*Sharia Economics Edugame*” berupa kuis dengan pertanyaan-pertanyaan seputar keuangan syariah, dimana soalnya terdiri dari 15 soal dalam satu seri, setiap seri mewakili setiap materi. Seri yang ditawarkan ada 10 seri yang terkumpul dalam satu paket. Dalam permainan ini juga terdapat penjelasan yang terkait dengan pertanyaan yang diajukan sehingga poin inilah yang menjadi keunggulan dalam *game* ini. Dengan demikian, *Sharia Economics Edugame* diharapkan dapat menarik masyarakat terutama mahasiswa untuk lebih memahami keuangan Syariah sehingga meningkatkan pemahaman mengenai keuangan syariah. Pada awal penelitian SEE, peneliti hanya mempunyai kapasitas dalam membuat *prototype game* tersebut. Sehingga pengujian kepada sampel hanya menggunakan *prototype* dalam bentuk *power point* dan diharapkan kedepannya dapat berubah menjadi aplikasi yang berbasis pada android atau IOS sehingga mudah digunakan oleh semua kalangan.

III. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan survei lapangan (*field research*). dikarenakan tujuan penelitian ini adalah mengukur persepsi mahasiswa atas produk *prototype Sharia Economics Edugame* (SEE). Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan penggunaan variabel *Perceived Ease to Use* (PEoU), *Perceived Usefulness* (PU), *Intention to Use* (ItU) dan *knowledge* yang merupakan implementasi

dari pendekatan TAM. Data yang digunakan yakni data primer yang berasal dari hasil respon responden melalui penyebaran kuesioner. Setelah memperoleh data, langkah selanjutnya adalah mengolah data menggunakan uji statistik dan menginterpretasikan hasilnya. (1)

2. Populasi dan Sampel

Tujuan penelitian yakni mengetahui tingkat penerimaan responden terhadap produk *prototype* SEE yang peneliti tawarkan. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan populasi mahasiswa yang *concern* di bidang keuangan syariah di daerah Yogyakarta. Sehingga model pengambilan sampel yang digunakan yakni *persuasive sampling* dengan jumlah 100 orang.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipilih peneliti yakni melalui kuesioner, di mana kuesioner diisi setelah calon responden telah memainkan *prototype* SEE. Ineterval nilai yang digunakan peneliti yakni 1 sampai 5, dari jawaban Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS).

4. *Structural Equation Model* (SEM) dengan *Partial Least Square* (PLS)

SEM (*Structural Equation Modeling*) merupakan suatu teknik analisis beberapa variabel dependent dan independent secara langsung yang tidak mampu dianalisis menggunakan regresi sederhana maupun berganda. Selain itu, SEM juga merupakan teknik statistik yang menganalisis pola hubungan antara konstruk laten dan indikatornya serta konstruk laten terhadap konstruk laten lainnya, serta analisis kesalahan pengukuran secara langsung.(5)

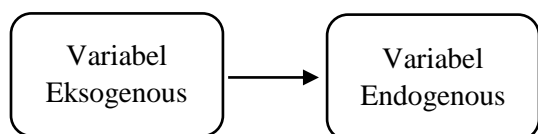
SEM digunakan untuk alat analisis terhadap variabel yang bersifat kompleks serta memiliki hubungan keberpengaruhannya secara berlanjut. Sebagai metode penelitian SEM dikelompokkan menjadi dua pendekatan yakni *Covariance Based SEM* (CBSEM) atau pendekatan berbasis kovarian dan *Variance Based SEM* atau yang lebih dikenal dengan *Partial Least Square* (PLS). Pendekatan CBSEM umumnya menguji terkait teori atau kausalitas sedangkan PLS pengujian lebih bersifat model predictive (prediksi/peramalan). Jadi, secara sederhana

pendekatan CBSEM mengharuskan pengujian/analisis langsung berhubung dengan teori, berbeda dengan model peramalan (PLS) yang pengujiannya tidak mengharuskan adanya teori karena sistemnya yang berupa peramalan. Hal tersebut menjadi konsekuensi tersendiri ketika melakukan analisis dengan pendekatan PLS. Selain tanpa dasar teori yang kuat, model peramalan umumnya mengabaikan beberapa asumsi. Adapun parameter ketepatan dari model prediksi dilihat dari nilai koefisien determinan (kemampuan variabel independent dalam menjelaskan variabel dependent).(8) Berikut pengujian model structural dalam pendekatan PLS:

a) Model Struktural (*inner model*)

SEM dengan model PLS hanya dapat digunakan untuk model hubungan variabel searah (*recursif*) dan tidak bisa digunakan untuk hubungan timbal-balik. Model ini sama dengan model analisis jalur (*path analysis*). Pada model struktural (model bagian dalam) penghubungan semua variabel laten satu dengan yang lainnya didasarkan pada teori substansi. Adapun variabel laten dibagi menjadi dua, yaitu eksogenous dan endogenous. Variabel laten eksogenous merupakan variabel penyebab atau variabel pertama dalam suatu hubungan karena posisi variabel ini tidak didahului variabel lain. Berbeda dengan variabel laten endogenous, variabel ini merupakan variabel yang posisinya setelah didahului variabel lain (variabel eksogenous). Hubungan keduanya yakni, arah panah datang dari variabel eksogenous menuju variabel endogenous.

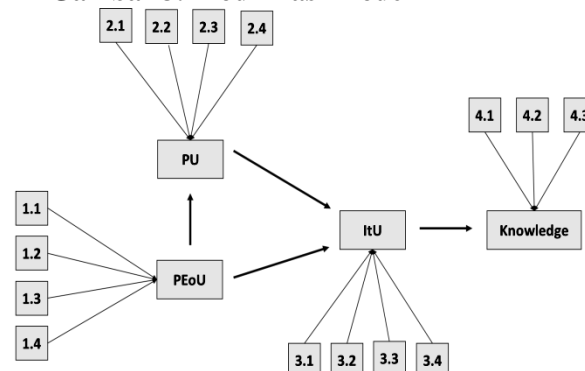
Gambar 2. Konstruk Variabel Laten



Gambar di atas contoh model struktural sederhana yang terdiri dari dua variabel laten seperti yang sudah disebutkan di atas. Penelitian ini menggunakan pendekatan modifikasi dari *Technology Acceptance Model* (TAM) yang digagas oleh Davis.(3) Masing-masing variabel diukur menggunakan

item pertanyaan dengan 3-4 skala likert. Berdasarkan teori tersebut, kemudian disusun konstruk penelitian ini pada gambar. 3, sebagai berikut:

Gambar 3. Modifikasi Model TAM



b) Model Pengukuran (*Outer Model*)

Outer Model merupakan pengukuran hubungan dari setiap blok indikator dengan variabel latennya, dalam hal ini blok indikator yang dimaksud yakni indicator yang digunakan dalam penelitian yang merupakan pengembangan dari variabel laten. Model pengukuran digunakan untuk menilai uji validitas dan reliabilitas. Menurut Cooper dan Schindler dalam Jogiyanto dan Abdillah,(7) uji validitas dilakukan untuk mengetahui keakuratan atau tingkat kesesuaian instrument yang diteliti dengan keadaan yang sebenarnya. Sedangkan uji reliabilitas merupakan pengukuran tingkat konsistensi responden dalam menjawab setiap instrument penelitian yang diajukan.

c) Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural (*inner model*) digunakan untuk memprediksi hubungan kausalitas antar variabel laten dengan parameter keakuratan yang dilihat dari hasil uji t-satistik.(4) Evaluasi model struktural dapat dilihat dari tingkat prosentase nilai R Square (tingkat kemampuan variabel independent dalam menjelaskan variabel dependent) dengan menggunakan ukuran Stone-Geisser Q-square test.(10)

d) Pengujian Hipotesis

Menurut Hartono dalam Jogiyanto dan Abdillah menjelaskan bahwa ukuran signifikansi terpenuhinya atau diterimanya hipotesis dari nilai perbandingan nilai t-statistik dan t-tabel. Hipotesis diterima ketika nilai t-statistik lebih besar dibandingkan t-

tabel. Pengujian dalam pencarian nilai statistic umumnya menggunakan tingkat keyakinan 95% (alpha 5%). Hal ini juga digunakan dalam penelitian ini, di mana pengujian melalui program Smart PLS versi 3 diketahui 100 sampel menghasilkan nilai t-tabel 1,68023 dengan tingkat keyakinan 5%. Selain melalui perbandingan nilai t-statistik dan t-tabel ukuran signifikansi penerimaan hipotesis juga dapat dilihat dari besar nilai probabilitas hasil uji. Hipotesis diterima ketika nilai probabilitas kurang dari alpha (0.05).

IV. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan awal sebelum masuk kepada hasil penelitian, terlebih dahulu perlu adanya pemaparan akan hasil uji penelitian dalam pengambilan data melalui kuesioner, dapat terlihat pada tabel.1, sebagai berikut:

Tabel 1: Data Deskriptif Penelitian

Tabel Deskriptif						
Penelitian Metode Kuesioner						
PEoU (Kemudahan)						
No	Keyword	SS	ST	N	TS	STS
1	Menggunakan	14%	43%	34%	5%	4%
2	Mudah menggunakan	12%	47%	30%	9%	2%
3	Tidak memakan banyak waktu	19%	41%	28%	10%	2%
4	Tidak menimbulkan kerimutan	17%	45%	25%	10%	3%
	Rata-rata	16%	44%	29%	9%	3%
PU (Kegunaan)						
1	Berguna	13%	36%	40%	9%	2%
2	Membantu belajar memahami keuangan Syariah	12%	38%	41%	6%	3%
3	Membantu mengerjakan soal	14%	41%	33%	7%	5%
4	Tertarik untuk lebih giat belajar	5%	43%	44%	6%	2%
	Rata-rata	11%	40%	40%	7%	3%
ItU (Penggunaan terus menerus)						
1	Ketagihan menggunakannya	17%	50%	25%	6%	2%
2	Berencana menggunakan di masa akan datang	26%	39%	28%	4%	3%
3	Berencana menggunakan terus menerus	18%	51%	20%	8%	3%
4	Berlanjut di waktu yang akan datang	12%	32%	50%	4%	2%

	Rata-rata	18%	43%	31%	6%	3%
Knowledge (Peningkatan pengetahuan)						
1	Menambah ilmu pengetahuan	6%	20%	60%	11%	3%
2	Menambah literasi keuangan syariah	4%	12%	50%	29%	5%
3	Mudah menangkap ilmu pengetahuan	6%	53%	35%	3%	3%
	Rata-rata	5%	28%	48%	14%	4%

Data tabel 1, merupakan pemaparan hasil penelitian dari sistem penyebaran kuesioner yang peneliti lakukan. Dapat terlihat berdasarkan hasil pengisian kuesioner responden terkait tingkat pengaruh SEE dalam peningkatan literasi keuangan syariah menunjukkan hasil dominan dimiliki oleh kondisi netral, di mana responden masih memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyempurnakan game yang ada sehingga benar-benar mampu menjadi aplikasi. Pembahasan selanjutnya terkait uji yang harus dilalui untuk mengetahui keakuratan pernyataan yang diajukan peneliti kepada responden.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian untuk mengetahui kevalidan (tingkat ketepatan) pertanyaan yang diajukan dengan keadaan yang seharusnya terkait objek yang diteliti. Pengujian validitas dilakukan utamanya untuk jenis penelitian yang menggunakan kuesioner. Melalui pengujian ini akan diketahui apakah indikator pernyataan yang disampaikan sesuai dengan keadaan umumnya atau seharusnya tidak, ditemukan nilai untuk uji validitas sebagai berikut:

Tabel 2: Nilai Uji Validitas dan Uji Reabilitas

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
ItU	0.897	0.897	0.929	0.767
Knowledge	0.834	0.852	0.899	0.748
PEoU	0.932	0.932	0.952	0.831
PU	0.83	0.832	0.887	0.663

Dari tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan telah lolos uji validitas, hasil tersebut disajikan dalam kolom *Average Variance Extracted (AVE)*, di mana variabel dikatakan lolos uji ketika

nilainya lebih besar dari 0,5. Ketika suatu variabel dikatakan lolos uji validitas, maka pernyataan-pernyataan yang diajukan sebagai variabel untuk pengujian data sudah tepat atau sesuai dengan kenyataan dan bisa dipertanggung jawabkan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian untuk mengetahui tingkat kehandalan suatu penelitian dimana pandangan atau jawaban antar responden konsisten (stabil) dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, jawaban tersebut tidak mengandung perbedaan yang signifikan antara responden satu dengan yang lainnya. Secara sederhana, konsistensi jawaban dari responden menunjukkan keobjektifan pengujian data. Hasil pengolahan data dikatakan lolos uji ketika nilai cronbach's alphanya lebih besar dari 0,7. Batasan minimal 0,7 ini berasal dari aturan yang ada, dimana aturan tersebut seperti berikut ini:

- 0,0 – 0,2 : sangat kurang handal
- 0,2 – 0,4 : kurang handal
- 0,4 – 0,6 : cukup handal
- 0,6 – 0,8 : handal
- 0,8 – 1 : sangat handal

Semakin tinggi batasannya berarti semakin bagus suatu penelitian tersebut. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan variabel memiliki nilai di atas 0,7 sehingga semua variabel bersifat reliable.

3. Uji R Square

Uji R Square merupakan uji untuk mengetahui tingkat kemampuan suatu variabel independent dalam menjelaskan variabel dependent, dan sisanya diterangkan oleh variabel lain.

Tabel 3: Uji R Square

	<i>R Square</i>	<i>R Square Adjusted</i>
<i>ItU</i>	0.757	0.752
<i>Knowledge</i>	0.619	0.616
<i>PEoU</i>	0.676	0.672

Dari data tabel 3, peneliti mengambil data pada kolom *R Square Adjusted*. Ketika nilai R Square variabel semakin tinggi maka tingkat hubungannya sangat kuat dan tingkat pengaruhnya juga tinggi. Analoginya ketika suatu variabel memiliki hubungan dan

pengaruh yang tinggi maka kemampuan untuk menjelaskannya pun lebih tinggi.

4. Uji Hipotesis

Sebelum masuk ke analisis SEM, peneliti mencoba menghitung analisis sederhana menggunakan regresi, yang mana variabel-variabel yang digunakan tidak berkelanjutan. Persamaan regresi ini digunakan untuk menganalisis variabel independent dalam memengaruhi variabel dependent secara satuan. Sehingga belum membahas sampai analisis lanjutannya.

Berikut nilai koefisien dari tiap variabel dependent yang digunakan:

Tabel 4: Nilai Koefisien Setiap Variabel Dependent

	<i>ItU</i>	<i>Knowledge</i>	<i>PEoU</i>	<i>PU</i>
<i>ItU</i>		0.787		
<i>Knowledge</i>				
<i>PEoU</i>	0.659			0.822
<i>PU</i>	0.243			

Berdasarkan tabel data perhitungan *Smart PLS* di atas dapat diketahui bahwa setiap variabel memiliki persamaan regresi, Arti yang dimaksud di dalam persamaan regresi linear tersebut adalah sebagai berikut:

1. Persamaan Regresi PEoU terhadap PU

Persamaan pertama untuk konstruk variabel SEM dalam penelitian ini yakni persamaan regresi PEoU terhadap PU. Sehingga PEoU berperan sebagai variabel independent (memengaruhi) dan PU berperan sebagai variabel dependent (dipengaruhi). Dalam persamaan ini a bernilai 0 karena persamaan SEM yang digunakan tidak memunculkan nilai tetap (tidak berpengaruh dan tidak memengaruhi).

$$Y = a + bX$$

$$Y = 0,822(PEoU)$$

Interpretasi dari persamaan di atas yakni setiap kenaikan satu satuan PEoU akan meningkatkan PU sebesar 0,822 satuan.

2. Persamaan regresi PEoU dan PU terhadap ItU

Persamaan kedua terdiri dari dua variabel independent yakni PEoU & PU dengan satu variabel dependent yakni *intention*. Dalam persamaan ini a bernilai 0 karena persamaan

SEM yang digunakan tidak memunculkan nilai tetap (tidak berpengaruh dan tidak memengaruhi).

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 0,659(\text{PEoU}) + 0,243(\text{PU})$$

Interpretasi dari persamaan di atas yakni setiap kenaikan satu satuan PEoU akan meningkatkan *intention* sebesar 0,659 satuan, sedangkan setiap kenaikan satu satuan PU akan meningkatkan *intention* sebesar 0,243 satuan. Ketika pengujian pada PEoU maka koefisien PU dianggap tidak (0). Begitupun sebaliknya, jika pengujian pada PU maka koefisien PEoU dianggap tidak ada atau nol.

3. Persamaan ItU terhadap *knowledge*

Pada persamaan SEM berikut ini, *intention* berperan sebagai variabel independent (memengaruhi) dan *knowledge* berperan sebagai variabel dependent (dipengaruhi). Dalam persamaan ini a bernilai 0 karena persamaan SEM yang digunakan tidak memunculkan nilai tetap (tidak berpengaruh dan tidak memengaruhi).

$$Y = a + bX$$

$$Y = 0,787(\text{ItU})$$

Intepretasi dari persamaan tersebut yakni setiap kenaikan satu satuan ItU, berdampak pada kenaikan *knowledge* sebesar 0,787 satuan.

Uji hipotesis merupakan uji untuk mengetahui kebenaran dari adanya harapan dan dugaan tentang suatu penelitian. Di awal pembahasan hasil penelitian, sudah dijabarkan mengenai persamaan SEM, dimana nilainya menunjukkan adanya pengaruh dari variabel independent terhadap variabel dependent. Namun, kesimpulan dari analisis menggunakan persamaan SEM belum tentu dapat dikatakan benar sepenuhnya. Oleh sebab itu, perlu adanya pengujian lebih lanjut mengenai dugaan dari persamaan tersebut sebagai pembuktian dari dugaan persamaan tersebut.

Tabel 5: Uji Hipotesis

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistic (IO/STDEV)	P Values
ItU > Knowledge	0.787	0.786	0.047	16.787	0.000
PEoU > ItU	0.659	0.66	0.081	8.129	0.000
PEoU > PU	0.822	0.823	0.036	22.533	0.000
PU > ItU	0.243	0.241	0.088	2.753	0.006

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 5, uji hipotesis dapat dilihat pada kolom P Values. Kaitannya dengan penelitian ini, hipotesis yang diharapkan atau dalam dugaan sementara yakni variabel independent berpengaruh terhadap variabel dependent, dugaan ini dapat dibenarkan ketika nilai P values kurang dari 0,05. Data di atas menunjukkan variabel independent ItU terhadap *Knowledge* menghasilkan nilai P values 0,000 (kurang dari 0,05), hal ini berarti variabel ItU mempengaruhi variabel *knowledge*. Begitupun dengan pasangan variabel lain yang juga menunjukkan angka di bawah 0,05. sehingga dapat disimpulkan pengujian hipotesis membuktikan bahwa variabel-variabel independent mampu mempengaruhi variabel dependent.

4. Pembahasan Kualitatif

Dari hasil penelitian terhadap 100 responden yang telah dilakukan, kemudahan dari aplikasi SEE (PEoU) berdampak atau berpengaruh pada kegunaan aplikasi SEE (PU). Kemudahan penggunaan aplikasi game SEE dapat membuat aplikasi itu sendiri berguna bagi para penggunanya. Dari hasil penelitian, terbukti bahwa aplikasi tersebut nyata berguna, karena tidak semua aplikasi yang mudah dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

Dengan adanya kemudahan dan kegunaan yang nyata dari aplikasi game SEE, maka para pengguna akan cenderung menggunakan aplikasi tersebut secara terus menerus (*intention*) hingga mencapai batas maksimum level game tersebut. Diperkirakan aplikasi ini memiliki peluang besar untuk membuat para pengguna merasa kecanduan dan tertarik untuk menggali lebih dalam aplikasi game tersebut, sehingga hal ini berdampak pada peningkatan pengetahuan (*knowledge*) para pengguna. Semakin sering para pengguna memainkan aplikasi game SEE tersebut,

maka semakin banyak pengetahuan yang didapatkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aplikasi *Sharia Economics Edugame* (SEE) menjadi salah satu alat yang mampu meningkatkan literasi keuangan syariah di Indonesia.

V. Kesimpulan

Penelitian ini mengharuskan adanya beberapa uji yang harus dilalui. Sebelum masuk ke pemilihan analisis yang akan dipakai perlu adanya identifikasi jenis data dan variabel yang akan digunakan. Adapun penelitian ini menggunakan metode analisis TAM dengan pisau analisis SEM yang di bantu software aplikasi Smart PLS versi 3. Berdasarkan riset peneliti dalam pembahasan di atas disimpulkan bahwa semua uji yang dilakukan lolos uji yakni uji validitas, uji reliabilitas dan uji R square. Sedangkan untuk uji pengaruh atau hipotesisnya penelitian ini juga lolos uji, sehingga disimpulkan bahwa penawaran SEE ini berpengaruh terhadap peningkatan literasi keuangan syariah. Kemudahan dan kegunaan yang ditawarkan SEE berpengaruh terhadap penggunaan SEE yang terus menerus, di mana dengan penggunaan SEE secara terus menerus akan meningkatkan literasi keuangan syariah si pemain. Dengan demikian SEE berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi keuangan syariah.

Daftar Pustaka

1. **Cooper D, Schindler P.** *Business Research Methods*. New York: McGraw-Hill Education, 2010.
2. **Davis F.** A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems. .
3. **Davis FD.** Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly* 13: 319–340, 1989.
4. **Geisser S.** The Predictive Sample Reuse Method with Applications. *Journal of the American Statistical Association* 70: 320–328, 1975.
5. **Hair JF, Black WC, Babin BJ.** *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*. Pearson Education, 2010.
6. **Jogiyanto.** *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007.
7. **Jogiyanto M.** *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. CV Andi Offset, 2005.
8. **Monecke A, Leisch F.** semPLS: Structural Equation Modeling Using Partial Least Squares [Online]. *Journal of Statistical Software* 048, 2012. <https://ideas.repec.org/a/jss/jstsof/v048i03.html> [6 Apr. 2018].
9. **Neumann JV.** Theory Of Games And Economic Behavior [Online]. Princeton University Press. <http://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.215284> [6 Apr. 2018].
10. **Stone M.** Cross-Validatory Choice and Assessment of Statistical Predictions. *Journal of the Royal Statistical Society Series B (Methodological)* 36: 111–147, 1974.
11. **Yuniar S.** Membangun Perilaku Tanggung Jawab Pada Anak Usia 6-8 Tahun Melalui Game Edukasi Bersihkan Kamarku [Online]. *Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer*. <http://eprints.dinus.ac.id/16981/> [6 Apr. 2018].