

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1. Gambaran Umum Grup Belajar di Facebook

Penelitian saat ini dilakukan terhadap anggota komunitas virtual yang menggunakan Facebook sebagai platform teknologi untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Facebook menyediakan layanan untuk membentuk komunitas virtual dalam bentuk *Fanpages* dan *Groups*. Teori komunitas yang diterapkan dalam penelitian saat ini menggunakan Ife et al. (2008) di mana komunitas dibentuk oleh anggota masyarakat yang ingin mengembangkan diri dan meningkatkan kualitas hidup melalui pembelajaran. Diperkuat oleh tipologi komunitas virtual yang disusun oleh Porter (2004) maka komunitas virtual yang diteliti adalah grup belajar di Facebook.

Grup belajar yang diteliti diperoleh melalui teknik pengambilan sampel menggunakan metode Snowball. Terdapat 70 grup yang bertujuan belajar dalam bidang seni, komputer, kerajinan tangan, gaya hidup sehat, bisnis, berkebun, bahasa, agama dan guru belajar. Nama grup yang diteliti bisa dilihat dalam Tabel 5.1. Grup tersebut merupakan wadah bagi masyarakat untuk berbagi pengetahuan melalui Facebook. Aktifitas berbagi pengetahuan terjadi ketika ada anggota yang menanyakan (mencari) suatu pengetahuan kemudian anggota lain memberi (berkontribusi) pengetahuan yang dimaksud. Proses belajar dalam grup berbeda dengan kegiatan di kelas dimana ada fungsi guru dan murid. Keragaman karakteristik pribadi seperti jenis kelamin, usia, wilayah dan berbagai atribut lainnya melebur. Dengan kata lain, siapa saja boleh berpartisipasi dalam grup selama sesuai dengan tujuan pendiriannya, yaitu belajar.

Tabel 5.1. Grup Belajar yang Diteliti

| No | Nama Grup | No | Nama Grup |
|-------------------------|--|---------------------------------|--|
| Komputer | | Seni | |
| 1 | Android Studio & Eclipse Dev Indonesia | 38 | Dance Studio |
| 2 | Belajar Desain Grafis Indonesia | 39 | DSLR Cinematography Indonesia |
| 3 | Belajar Emoticon | 40 | Forum Belajar gitar di Facebook |
| 4 | Belajar Linux Ubuntu | 41 | Kaligrafi Indonesia |
| 5 | Blogger Gandjel Rel | 42 | KoBe Fotografer |
| 6 | Code Android Indonesia | 43 | Komunitas Belajar Menulis |
| 7 | CSS HTML indonesia | 44 | Belajar Arsitektur dan Interior |
| 8 | Eeprom Robot | 45 | Logical Wing Chun Indonesia (Djoan Tjio Academy) |
| 9 | Facebook Developer Circle: Malang | 46 | Komunitas Fotografi Handphone |
| 10 | Femalegeek Php Indonesia | Berkebun | |
| 11 | Forum Mikrotik Indonesia | 47 | Farm Organik |
| 12 | Game Developer Malang | 48 | Hidroponik Malang |
| 13 | Hacker Indonesia | 49 | Komunitas Pecinta Tanaman Hias |
| 14 | Indux | Kerajinan Tangan (craft) | |
| 15 | Java Programmer | 50 | Belajar Cara Merajut |
| 16 | Kelas Mobile Malang | 51 | Belajar Merajut |
| 17 | Komunitas Penggemar Pemrograman Delphi Indonesia | 52 | Belajar Rajut Bersama Galery Channely |
| 18 | Komunitas Pengguna Corel Draw | 53 | BMBS |
| 19 | Laravel Developer | 54 | Crochet Crowd |
| 20 | Linux Mint Indonesia | 55 | Hobby Merajut |
| 21 | Malang Cyber Crew | 56 | Kreasi Bros-Bros cantik |
| 22 | Pascal Indonesia | Bahasa | |
| 23 | Pemrograman Java | 57 | Belajar Bahasa Arab Mendasar |
| 24 | Photoshop Learning CS | 58 | Belajar Bahasa Inggris Santai |
| 25 | PHP Indonesia | 59 | Belajar dan Mengajar Bahasa Bugis |
| 26 | Pixate | 60 | Sekolah Toefl |
| 27 | Pixiv | 61 | Gazebo English Zone |
| 28 | Quipper school | 62 | GPH English Community |
| 29 | Studio Blender | 63 | Belajar Bahasa Inggris |
| 30 | Tekno | | |
| 31 | Uxid | Guru | |
| Bisnis | | 64 | Forum Guru Bahasa Inggris Indonesia |
| 32 | Google Adsense | 65 | Komunitas Guru Belajar |
| 33 | Digimedia book | 66 | Komunitas Guru Mengajar |
| 34 | Importir | Agama | |
| 35 | Stasion Komunitas Startup Malang | 67 | Belajar Mengaji Al Quran |
| Gaya hidup sehat | | 68 | Mualim Muta'alim |
| 36 | Dapur Sehat Ibu | 69 | One Day One Page |
| 37 | Food combining | 70 | Tadabbur Al Quran |

Sumber: Lampiran 3

5.2. Deskripsi Responden

Data mengenai deskripsi responden diperoleh dari hasil kuesioner yang disebarkan pada berbagai anggota grup di Facebook. Data yang digunakan adalah 116 yang berasal dari responden aktif dan telah menjadi anggota lebih dari enam bulan. Ada lima belas hal yang disoroti untuk mendeskripsikan responden tersebut. Berikut akan diuraikan penjelasannya.

5.2.1. Karakteristik responden berdasarkan domisili

Data mengenai domisili responden bermanfaat ketika komunitas virtual tidak membatasi wilayah geografis anggotanya. Berdasarkan data yang diperoleh ditunjukkan bahwa penelitian saat ini telah melibatkan individu dari 31 kota di Indonesia. Namun demikian, kota Malang mendominasi asal responden dengan jumlah sebesar 58 orang (50%).

Tabel 5.2. Karakteristik responden berdasarkan domisili

| No | Domisili | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|------------------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | Bandung | 2 | 1,72 |
| 2 | Batu | 2 | 1,72 |
| 3 | Bengkulu | 1 | 0,86 |
| 4 | Boyolali | 1 | 0,86 |
| 5 | Denpasar | 1 | 0,86 |
| 6 | Depok | 2 | 1,72 |
| 7 | Jakarta | 14 | 12,07 |
| 8 | Jambi | 2 | 1,72 |
| 9 | Jember | 1 | 0,86 |
| 10 | Bogor | 1 | 0,86 |
| 11 | Kediri | 2 | 1,72 |
| 12 | Kendal | 1 | 0,86 |
| 13 | Kendari | 1 | 0,86 |
| 14 | Kuala Lumpur | 1 | 0,86 |
| 15 | Lampung | 1 | 0,86 |
| 16 | Malang | 58 | 50,00 |
| 17 | Magetan | 1 | 0,86 |
| 18 | Mojokerto | 1 | 0,86 |
| 19 | Nganjuk | 1 | 0,86 |
| 20 | Pamekasan | 1 | 0,86 |
| 21 | Pasuruan | 3 | 2,59 |
| 22 | Probolinggo | 1 | 0,86 |
| 23 | Semarang | 2 | 1,72 |
| 24 | Serang | 1 | 0,86 |
| 25 | Sidoarjo | 4 | 3,45 |
| 26 | Situbondo | 1 | 0,86 |
| 27 | Sukoharjo | 1 | 0,86 |
| 28 | Sumenep | 1 | 0,86 |
| 29 | Surabaya | 5 | 4,31 |
| 30 | Tanjung morawa, deli serdang | 1 | 0,86 |
| 31 | Tolitoli, Sulawesi Tengah | 1 | 0,86 |
| | Total | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

Sebaran domisili para anggota suatu komunitas virtual di Facebook memperkuat pernyataan Rheingold (1993) bahwa komunitas virtual menciptakan suatu tempat virtual (*virtual places*) di mana orang-orang dari berbagai wilayah bisa

berkomunikasi dan berinteraksi di satu tempat yang tidak bernama. Tempat virtual tersebut meleburkan para anggota yang berasal dari berbagai wilayah. Berkenaan dengan komunitas belajar, hal ini membuktikan bahwa penyebaran pengetahuan ke berbagai wilayah bisa terjadi dalam suatu grup. Ilmu dan pengetahuan bisa diakses di manapun selama ada koneksi internet.

5.2.2. Karakteristik responden berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui bahwa sebagian responden yang terlibat dalam penelitian saat ini adalah laki-laki yang berjumlah 81 orang (70%) dan perempuan ada 35 orang (30%). Penelitian saat ini tidak menggunakan jenis kelamin sebagai variabel yang mempengaruhi partisipasi sehingga tidak dilakukan analisis mengenai perbedaan jumlah keterlibatan laki-laki yang lebih besar dibandingkan perempuan.

Tabel 5.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

| No | Jenis Kelamin | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|---------------|--------------------------|----------------|
| 1 | Laki-Laki | 81 | 70,00 |
| 2 | Perempuan | 35 | 30,00 |
| | Total | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

Berdasarkan pengolahan data profil responden dengan menggunakan faktor jenis kelamin dan bidang yang dipelajari maka diperoleh data bahwa komunitas virtual tertentu didominasi oleh laki-laki seperti grup belajar dalam bidang komputer (0,88%) dan seni (0,90%). Sementara itu, beberapa grup belajar respondennya didominasi perempuan seperti kerajinan tangan (0,88%), gaya hidup sehat (100%) dan Guru (100%). Bauran responden laki-laki dan perempuan berimbang untuk grup belajar lain seperti agama, bahasa, berkebun dan bisnis.

Tabel 5.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Bidang yang Dipelajari dan Jenis Kelamin

| No | Bidang yang dipelajari dalam grup | Jumlah Responden | | | Persentase (%) | |
|----|-----------------------------------|------------------|----|-------|----------------|------|
| | | L | P | Total | L | P |
| 1 | Agama | 2 | 2 | 4 | 0,50 | 0,50 |
| 2 | Bahasa | 6 | 6 | 12 | 0,50 | 0,50 |
| 3 | Kerajinan Tangan (<i>Craft</i>) | 1 | 7 | 8 | 0,13 | 0,88 |
| 4 | Berkebun | 7 | 5 | 12 | 0,58 | 0,42 |
| 5 | Komputer | 45 | 6 | 51 | 0,88 | 0,12 |
| 6 | Seni | 18 | 2 | 20 | 0,90 | 0,10 |
| 7 | Gaya Hidup Sehat | 0 | 2 | 2 | 0,00 | 1,00 |
| 8 | Guru | 0 | 3 | 3 | 0,00 | 1,00 |
| 9 | Bisnis | 2 | 2 | 4 | 0,50 | 0,50 |
| | Total | 81 | 35 | 116 | 0,70 | 0,30 |

Sumber: Lampiran 5

5.2.3. Karakteristik responden berdasarkan Usia

Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui bahwa sebagian besar responden berusia 21 – 30 tahun berjumlah 63 orang (54,31%), sedangkan peringkat kedua adalah kelompok usia 31 – 40 tahun berjumlah 26 orang (22,41%). Selanjutnya kelompok usia 41 – 50 tahun juga terlibat dalam penelitian saat ini sejumlah 13 orang (11,21%).

Tabel 5.5. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

| No | Usia | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|-----------|--------------------------|----------------|
| 1 | ≤ 20 | 9 | 7,76 |
| 2 | 21 s/d 30 | 63 | 54,31 |
| 3 | 31 s/d 40 | 26 | 22,41 |
| 4 | 41 s/d 50 | 13 | 11,21 |
| 5 | ≥ 51 | 5 | 4,31 |
| | Total | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

Data menunjukkan bahwa anggota grup yang diteliti saat ini didominasi oleh orang-orang berusia 21 sampai 30 tahun (54,31%). Responden selanjutnya yang adalah orang yang berusia 31 sampai 40 tahun (22,41%) dan orang yang berusia 41 sampai 50 tahun (11,21%). Responden yang berusia ≤ 20 tahun berjumlah 9 orang (7,76%) dan di atas 51 tahun ada 5 orang (4,31%). Hal ini membuktikan bahwa grup belajar diikuti oleh individu dari berbagai usia.

Berkaitan dengan grup belajar maka data ini menunjukkan bahwa usia bukan hambatan bagi seseorang untuk belajar. Komunitas virtual memberi kesempatan bagi seseorang dari berbagai usia untuk terus belajar. Berkaitan dengan pendidikan seumur hidup (*long life education*) maka komunitas virtual bisa menjadi media alternatif bagi orang lanjut usia.

5.2.4. Karakteristik responden berdasarkan Pendidikan Terakhir

Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui bahwa pendidikan terakhir responden yang terlibat dalam penelitian untuk lulusan SMU/SMK sejumlah 40 orang (34,48%). Jumlah tersebut hampir sama dengan responden lulusan S1 yang berjumlah 38 orang (32,76%).

Tabel 5.6. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

| No | Pendidikan Terakhir | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|---------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | SMP | 2 | 1,72 |
| 2 | SMU / SMK | 40 | 34,48 |
| 3 | Diploma | 14 | 12,07 |
| 4 | S1 | 38 | 32,76 |
| 5 | S2 | 19 | 16,38 |
| 6 | S3 | 1 | 0,86 |
| 7 | D4/S1 | 1 | 0,86 |
| 8 | Paket C | 1 | 0,86 |
| | Total | 116 | 100,00* |

Sumber: Lampiran 5

*pembulatan

Pendidikan terakhir para responden menunjukkan bahwa sebagian besar anggota grup belajar adalah orang-orang yang cukup terdidik, minimal lulusan SMU/SMK. Tingkat pendidikan terendah adalah SMP yang diwakili oleh 2 responden (1,78%). Hal ini menunjukkan bahwa grup belajar menerima anggota dari berbagai tingkat pendidikan.

5.2.5. Karakteristik responden berdasarkan Pekerjaan

Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui bahwa pekerjaan para anggota grup yang menjadi responden, untuk pegawai swasta menduduki posisi

pertama dengan jumlah 27 orang (23,38%) dan selanjutnya wiraswasta berjumlah 21 orang (18,10%). Berdasarkan data maka diketahui bahwa responden terbesar berstatus mahasiswa dengan jumlah 35 orang (30,17%). Data menunjukkan bahwa ada responden yang menyebutkan profesi lain seperti Ibu Rumah Tangga, dosen, *freelancer*, *driver*, dan lain-lain. Dalam penelitian saat ini tidak dilakukan pengkajian secara mendalam terhadap hubungan profesi dan pekerjaan anggota dengan jenis grup belajar yang diikuti sehingga tidak ada pernyataan dalam kuesioner yang mengarahkan pada kesesuaian profesi dan pekerjaan dengan grup belajar yang diikuti.

Tabel 5.7. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

| No | Pekerjaan | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|----------------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | Blogger dan content writer | 1 | 0,86 |
| 2 | Dosen | 5 | 4,31 |
| 3 | Driver | 1 | 0,86 |
| 4 | Freelancer | 5 | 4,31 |
| 5 | Ibu rumah tangga | 5 | 4,31 |
| 6 | Instalatur listrik | 1 | 0,86 |
| 7 | Mahasiswa | 35 | 30,17 |
| 8 | Operator | 1 | 0,86 |
| 9 | Pegawai swasta | 27 | 23,28 |
| 10 | Pelajar | 2 | 1,72 |
| 11 | Pengajar musik, musisi | 1 | 0,86 |
| 12 | PNS | 5 | 4,31 |
| 13 | Praktisi Kehumasan | 1 | 0,86 |
| 14 | Programmer | 2 | 1,72 |
| 15 | Purna bakti peneliti | 1 | 0,86 |
| 16 | Guru | 1 | 0,86 |
| 17 | Wiraswasta | 22 | 18,97 |
| | Total | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

Berdasarkan data tersebut bisa diketahui bahwa untuk menjadi anggota grup di Facebook tidak dibatasi untuk profesi tertentu.

5.2.6. Karakteristik responden berdasarkan Nama Grup

Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui bahwa penelitian saat ini melibatkan 70 grup untuk mendapatkan 116 responden. Rata-rata satu grup yang memberi respon adalah satu orang kecuali untuk beberapa grup yang

jumlah respondennya lebih dari satu, seperti Forum Belajar Gitar di Facebook 12 orang (10,34%), Hidroponik Malang 10 (8,62%) dan PHP Indonesia 12 orang (10,34%). Tabel 5.8 menyajikan data secara lengkap mengenai nama grup yang disusun berdasarkan jenis bidang yang dipelajari dan jumlah responden yang terlibat di dalamnya.

Tabel 5.8. Karakteristik Responden Berdasarkan Nama Grup

| No | Nama Grup | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|-------------------------|--|--------------------------|----------------|
| Komputer | | 50 | 43,10 |
| 1 | Android Studio & Eclipse Dev Indonesia | 4 | 3,45 |
| 2 | Belajar Desain Grafis Indonesia | 1 | 0,86 |
| 3 | Belajar Emoticon | 1 | 0,86 |
| 4 | Belajar Linux Ubuntu | 1 | 0,86 |
| 5 | Blogger Gandjel Rel | 1 | 0,86 |
| 6 | Code Android Indonesia | 2 | 1,72 |
| 7 | CSS HTML indonesia | 1 | 0,86 |
| 8 | Eeprom Robot | 1 | 0,86 |
| 9 | Facebook Developer Circle: Malang | 2 | 1,72 |
| 10 | Femalegeek Php Indonesia | 1 | 0,86 |
| 11 | Forum Mikrotik Indonesia | 1 | 0,86 |
| 12 | Game Developer Malang | 2 | 1,72 |
| 13 | Hacker Indonesia | 1 | 0,86 |
| 14 | Indux | 2 | 1,72 |
| 15 | Java Programmer | 1 | 0,86 |
| 16 | Kelas Mobile Malang | 1 | 0,86 |
| 17 | Komunitas Penggemar Pemrograman Delphi | 1 | 0,86 |
| 18 | Komunitas Pengguna Corel Draw | 1 | 0,86 |
| 19 | Laravel Developer | 1 | 0,86 |
| 20 | Linux Mint Indonesia | 1 | 0,86 |
| 21 | Malang Cyber Crew | 1 | 0,86 |
| 22 | Pascal Indonesia | 1 | 0,86 |
| 23 | Pemrograman Java | 1 | 0,86 |
| 24 | Photoshop Learning CS | 1 | 0,86 |
| 25 | PHP Indonesia | 12 | 10,34 |
| 26 | Pixate | 1 | 0,86 |
| 27 | Pixiv | 1 | 0,86 |
| 28 | Quipper school | 1 | 0,86 |
| 29 | Studio Blender | 1 | 0,86 |
| 30 | Tekno | 1 | 0,86 |
| 31 | Uxid | 2 | 1,72 |
| Bisnis | | 5 | 4,31 |
| 32 | Google Adsense | 1 | 0,86 |
| 33 | Digimedia book | 1 | 0,86 |
| 34 | Importir | 1 | 0,86 |
| 35 | Stasion Komunitas Startup Malang | 2 | 1,72 |
| Gaya hidup sehat | | 2 | 1,72 |
| 36 | Dapur Sehat Ibu | 1 | 0,86 |
| 37 | Food combining | 1 | 0,86 |

Lanjutan Tabel 5.8. Karakteristik Responden Berdasarkan Nama Grup

| No | Nama Grup | Jumlah Responen (orang) | Persentase (%) |
|---------------------------------|---|-------------------------|----------------|
| Seni | | 20 | 17,24 |
| 38 | Dance Studio | 1 | 0,86 |
| 39 | DSLR Cinematography Indonesia | 1 | 0,86 |
| 40 | Forum Belajar gitar di Facebook | 12 | 10,34 |
| 41 | Kaligrafi Indonesia | 1 | 0,86 |
| 42 | KoBe Fotografer | 1 | 0,86 |
| 43 | Komunitas Belajar Menulis | 1 | 0,86 |
| 44 | Belajar Arsitektur dan Interior | 1 | 0,86 |
| 45 | Logical Wing Chun Indonesia (Djoan Tjio | 1 | 0,86 |
| 46 | Komunitas Fotografi Handphone | 1 | 0,86 |
| Berkebun | | 12 | 10,34 |
| 47 | Farm Organik | 1 | 0,86 |
| 48 | Hidroponik Malang | 10 | 8,62 |
| 49 | Komunitas Pecinta Tanaman Hias | 1 | 0,86 |
| Kerajinan Tangan (craft) | | 8 | 6,90 |
| 50 | Belajar Cara Merajut | 1 | 0,86 |
| 51 | Belajar Merajut | 2 | 1,72 |
| 52 | Belajar Rajut Bersama Galery Channely | 1 | 0,86 |
| 53 | BMBS | 1 | 0,86 |
| 54 | Crochet Crowd | 1 | 0,86 |
| 55 | Hobby Merajut | 1 | 0,86 |
| 56 | Kreasi Bros-Bros cantik | 1 | 0,86 |
| Bahasa | | 11 | 9,48 |
| 57 | Belajar Bahasa Arab Mendasar | 1 | 0,86 |
| 58 | Belajar Bahasa Inggris Santai | 4 | 3,45 |
| 59 | Belajar dan Mengajar Bahasa Bugis | 1 | 0,86 |
| 60 | Sekolah Toefl | 1 | 0,86 |
| 61 | Gazebo English Zone | 1 | 0,86 |
| 62 | GPH English Community | 2 | 1,72 |
| 63 | Belajar Bahasa Inggris | 1 | 0,86 |
| Guru | | 4 | 3,45 |
| 64 | Forum Guru Bahasa Inggris Indonesia | 1 | 0,86 |
| 65 | Komunitas Guru Belajar | 1 | 0,86 |
| 66 | Komunitas Guru Mengajar | 2 | 1,72 |
| Agama | | 4 | 3,45 |
| 67 | Belajar Mengaji Al Quran | 1 | 0,86 |
| 68 | Mualim Muta'alim | 1 | 0,86 |
| 69 | One Day One Page | 1 | 0,86 |
| 70 | Tadabbur Al Quran | 1 | 0,86 |
| | | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa responden terbanyak berasal dari grup belajar komputer yang berjumlah 50 orang (43,10%) dan selanjutnya responden dari grup belajar dalam bidang seni ada 20 orang (17,24%). Responden dari grup belajar berkebun ada 12 orang (10,34%) dan belajar bahasa 11 orang (9,48%). Sisanya tersebar untuk grup belajar bisnis, gaya hidup sehat, kerajinan tangan (*craft*), guru dan agama.

5.2.7. Karakteristik responden berdasarkan Status Keanggotaan

Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui bahwa penelitian saat ini melibatkan status keanggotaan secara lengkap dimana ada pendiri, pengelola dan anggota. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian saat ini bisa mendapatkan pendapat dari berbagai elemen yang terdapat dalam grup. Walaupun kecil, pendiri yang terlibat dalam penelitian ada 3 orang (2,59%) dan pengelola 9 orang (7,76%). Jumlah responden terbanyak pada posisi anggota yaitu sebesar 104 orang (89,66%).

Tabel 5.9. Karakteristik Responden Berdasarkan Status Keanggotaan

| No | Status Keanggotaan | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|--------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | Pendiri | 3 | 2,59 |
| 2 | Pengelola | 9 | 7,76 |
| 3 | Anggota | 104 | 89,66 |
| | Total | 116 | 100,00* |

Sumber: Lampiran 5
*pembulatan

5.2.8. Karakteristik responden berdasarkan Masa Keanggotaan

Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui bahwa responden yang terlibat dalam penelitian saat ini merupakan anggota yang telah mengikuti grup selama periode 6 – 12 bulan sebanyak 58 orang (50%). Untuk responden yang menjadi anggota lebih dari 24 bulan berada di urutan kedua dengan jumlah 34 orang (29,31%) dan sisanya merupakan responden yang menjadi anggota grup selama 13 – 24 bulan (20,69%)

Tabel 5.10. Karakteristik Responden Berdasarkan Masa Keanggotaan

| No | Masa Keanggotaan | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | 6 s/d 12 | 58 | 50,00 |
| 2 | 13 s/d 24 | 24 | 20,69 |
| 3 | ≥ 25 | 34 | 29,31 |
| | Total | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

5.2.9. Karakteristik responden berdasarkan Alasan Menjadi Anggota Grup

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa seseorang memiliki alasan ketika bergabung dengan suatu grup. Secara umum, seseorang masuk dalam grup karena adanya kesamaan tujuan sehingga alasan menjadi anggota grup biasanya sesuai dengan tujuan bersama. Ketika beberapa orang bergabung dalam satu grup belajar di Facebook tentu alasan utamanya adalah belajar.

Tabel 5.11. Karakteristik Responden Berdasarkan Alasan Menjadi Anggota Grup

| No | Alasan Menjadi Anggota Grup | Jumlah Responden | Persentase (%) |
|----|---|------------------|----------------|
| 1 | Menambah ilmu, pengetahuan, wawasan dan teman | 41 | 35,34 |
| 2 | Belajar | 32 | 27,59 |
| 3 | Berbagi pengetahuan, pengalaman dan diskusi | 15 | 12,93 |
| 4 | Mengembangkan diri dan meningkatkan pengetahuan | 15 | 12,93 |
| 5 | Sesuai dengan minat | 6 | 5,17 |
| 6 | Lain-lain (Iseng, tertarik, koneksi) | 7 | 6,03 |
| | Total | 116 | 100,00* |

Sumber: Lampiran 5

*pembulatan

Dari berbagai alasan yang diberikan oleh responden melalui pertanyaan terbuka, maka bisa ditarik kesimpulan dalam enam kelompok alasan. Responden yang memiliki alasan masuk menjadi anggota grup belajar karena ingin menambah ilmu, pengetahuan, wawasan dan teman ada 41 orang (35,34%). Secara eksplisit beberapa responden menyebut alasan menjadi anggota grup karena ingin belajar sejumlah 31 orang (27,59%). Beberapa diantaranya ingin berbagi pengetahuan, pengalaman dan diskusi sejumlah 15 orang (12,93%) yang sama nilainya dengan orang yang beralasan ingin mengembangkan diri dan meningkatkan pengetahuan sejumlah 15 orang (12,93%). Selain itu 6 orang (5,17%) memberi alasan bahwa mereka menjadi anggota grup karena sesuai dengan minat. Beberapa diantaranya menyatakan bahwa alasan mereka menjadi anggota grup karena iseng, tertarik dengan konten grup dan menjalin koneksi

ada 7 orang (6,03%). Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa alasan seseorang menjadi anggota grup sudah sejalan dengan tujuan yang ditetapkan oleh grup yaitu belajar.

5.2.10. Karakteristik responden berdasarkan Manfaat Menjadi Anggota Grup

Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui bahwa antara alasan dan manfaat yang diperoleh anggota sudah sesuai. Manfaat menunjukkan pencapaian tujuan seseorang ketika mengikuti suatu grup belajar. Mendapatkan manfaat dari grup belajar yang diikuti bisa menjadi motivasi seseorang untuk terlibat dalam kegiatan grup belajar. Keterlibatan tersebut bisa dalam bentuk berbagi pengetahuan, bertanya, atau sekedar memberi komentar atau meninggalkan jejak 'like'. Secara umum ketika tujuan dibentuknya grup adalah belajar maka komunikasi dan interaksi antar anggota tidak mungkin menyimpang dari tujuan tersebut. Beberapa grup belajar menetapkan kebijakan mengenai konten yang dibagi dalam grup harus berkaitan dengan bidang ilmu pengetahuan yang sedang dipelajari. Kemanfaatan grup belajar selanjutnya merupakan bahasan penting dalam penelitian saat ini. Secara umum manfaat terbanyak dari menjadi anggota komunitas virtual yang bertujuan belajar adalah mendapatkan ilmu, pengetahuan, wawasan yang diminati oleh anggota.

Tabel 5.12. Karakteristik Responden Berdasarkan Manfaat Menjadi Anggota Grup

| No | Manfaat Menjadi Anggota Grup | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|--|--------------------------|----------------|
| 1 | Mendapat ilmu, pengetahuan, wawasan, teman | 74 | 63,79 |
| 2 | Bisa mempraktekan pengetahuan yang didapat | 10 | 8,62 |
| 3 | Bisa mendapatkan solusi | 19 | 16,38 |
| 4 | Semakin mahir dan ahli | 6 | 5,17 |
| 5 | Semangat dan motivasi belajar | 2 | 1,72 |
| 6 | Lain-lain (koneksi, membantu orang lain) | 5 | 4,31 |
| | Total | 116 | 100,00* |

Sumber: Lampiran 5

*Pembulatan

Data menunjukkan bahwa manfaat terbesar dari mengikuti grup belajar adalah mendapat ilmu, pengetahuan, wawasan dan teman yang dipilih oleh 74 orang (63,79%). Manfaat kedua adalah bisa mendapatkan solusi yang bernilai sejumlah 19 orang (16,38%). Beberapa responden telah mendapatkan manfaat ketika mereka bisa mempraktekkan pengetahuan yang didapat dari grup belajar sejumlah 10 orang (8,62%). Walaupun kecil, ada 6 orang (5,17%) yang telah mendapatkan manfaat ketika bergabung dalam grup belajar sehingga mereka bisa semakin mahir dan ahli dalam bidang yang sedang ditekuni. Mendapat koneksi, bisa membantu orang lain merupakan manfaat yang diperoleh 5 orang (4,31%). Dan yang terakhir adalah manfaat diperoleh dalam bentuk semangat dan motivasi belajar ketika bergabung dalam grup ada 2 orang (1,72%).

5.2.11. Karakteristik responden berdasarkan waktu yang digunakan di grup dalam sehari.

Penggunaan waktu dalam grup oleh seseorang diperlukan untuk mengetahui keterlibatan anggota grup dalam sehari. Sebagian besar responden menghabiskan waktu 1 – 2 jam dalam sehari untuk mengunjungi grup belajar ada 60 orang (51,72%). Sebagian yang lain menggunakan waktu kurang dari satu jam untuk berada dalam grup ada 17 orang (16,38%). Sementara beberapa orang menghabiskan waktu antara 3 – 4 jam dalam sehari untuk grupnya. Sejumlah kecil orang menggunakan waktu di grup lebih dari lima jam ada 10 orang (8,62%) yang sama dengan orang yang tidak tentu waktunya ada 10 orang (8,62%). Jumlah waktu yang digunakan dalam grup menunjukkan bahwa responden saat penelitian dilakukan masih dalam posisi aktif di grup. Secara umum, data menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini sebagian besar setiap hari mengunjungi grup belajar (116 orang). Hal ini

menunjukkan bahwa kecukupan waktu yang digunakan seseorang untuk belajar di Facebook bervariasi.

Tabel 5.13. Karakteristik Responden Berdasarkan Waktu yang Digunakan dalam Grup

| No | Waktu yang Digunakan dalam Grup | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|---------------------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | < 1 jam | 19 | 16,38 |
| 2 | 1 - 2 jam | 60 | 51,72 |
| 3 | 3 - 4 jam | 17 | 14,66 |
| 4 | > 4 jam | 10 | 8,62 |
| 5 | Tidak tentu | 10 | 8,62 |
| | Total | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

5.2.12. Karakteristik responden berdasarkan kemungkinan ikut grup lain

Data mengenai kemungkinan seseorang mengikuti lebih dari satu grup belajar diperoleh dari penelitian saat ini. Hasil menunjukkan bahwa sekitar 68,10% anggota suatu grup mengikuti grup lainnya. Sisanya sebesar 31,90% menyatakan tidak mengikuti grup lain. Hal ini menunjukkan bahwa 37 (31,90%) responden paling tidak menjadi anggota dalam satu grup di Facebook yaitu grup belajar yang sedang diteliti. Ada 79 orang (68,10%) yang menyatakan mengikuti grup lain yang berbasis media sosial.

Tabel 5.14. Karakteristik Responden Berdasarkan Keikutsertaan pada Grup Belajar Lain

| No | Mengikuti Grup Lain | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|---------------------|--------------------------|----------------|
| 1 | Ya | 79 | 68,10 |
| 2 | Tidak | 37 | 31,90 |
| | Total | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

Orang yang memilih hanya berada di satu grup belajar menunjukkan bahwa mereka tidak bergabung ke grup lain baik yang berbasis media sosial lainnya atau pun yang sama-sama berbasis Facebook.

5.2.13. Karakteristik responden berdasarkan jenis media sosial yang digunakan dalam keikutsertaan dengan grup belajar lain.

Komunitas virtual berbasis media sosial yang diteliti saat ini adalah grup belajar yang menggunakan Facebook sebagai platform teknologinya. Responden merupakan anggota dari satu grup belajar di Facebook. Namun demikian, perlu diketahui apakah responden yang terlibat dalam penelitian saat ini juga menjadi anggota grup belajar lain, baik yang berbasis media sosial Facebook atau yang lain seperti BBM, Whatsapp, Twitter, Instagram dan lain sebagainya. Berdasarkan data ini maka akan diketahui apakah seseorang hanya menjadi anggota dari satu grup belajar atau mengikuti grup belajar lebih dari satu. Data ini diperlukan untuk mengetahui kecenderungan seseorang dalam menggunakan media sosial yang tersedia di pasaran ketika bergabung menjadi anggota grup belajar. Pernyataan yang diajukan dalam kuesioner berjenis 'check box' yang memungkinkan responden untuk memilih jenis media sosial lebih dari satu. Hal ini mengakibatkan bauran penggunaan media sosial memiliki banyak variasi.

Tabel 5.15. Karakteristik Responden Berdasarkan Grup Belajar Lain di Media Sosial yang Diikuti

| No | Media Sosial | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|--|--------------------------|----------------|
| 1 | BBM | 1 | 1,27 |
| 2 | Google plus | 1 | 1,27 |
| 3 | Telegram | 1 | 1,27 |
| 4 | Twitter | 1 | 1,27 |
| 5 | Instagram | 5 | 6,33 |
| 6 | Whatsapp | 19 | 24,05 |
| 7 | Facebook | 12 | 15,19 |
| | | 40 | 50,63 |
| 8 | Facebook, BBM | 1 | 1,27 |
| 9 | Facebook, Instagram | 1 | 1,27 |
| 10 | Facebook, kaskus | 1 | 1,27 |
| 11 | Facebook, Line | 1 | 1,27 |
| 12 | Facebook, Slack | 1 | 1,27 |
| 13 | Facebook, telegram | 1 | 1,27 |
| 14 | Facebook, Whatsapp | 11 | 13,92 |
| 15 | Facebook, Whatsapp, Instagram | 3 | 3,8 |
| 16 | Facebook, Whatsapp, Instagram, Twitter, BBM, Email | 1 | 1,27 |
| 17 | Facebook, Whatsapp, Line | 1 | 1,27 |
| 18 | Facebook, Whatsapp, Telegram | 2 | 2,53 |

Lanjutan Tabel 5.15. Karakteristik Responden Berdasarkan Grup Belajar Lain di Media Sosial yang Diikuti

| No | Media Sosial | Jumlah Responden | Persentase |
|----|------------------------------|------------------|--------------|
| 19 | Facebook, youtube | 1 | 1,27 |
| 20 | Twitter, slack | 1 | 1,27 |
| 21 | Whatsapp, Instagram | 4 | 5,06 |
| 22 | Whatsapp, Instagram, Twitter | 6 | 7,59 |
| 23 | Whatsapp, Line | 2 | 2,53 |
| 24 | Whatsapp, telegram | 1 | 1,27 |
| | | 39 | 49,37 |
| | Total | 79 | 100 |

Sumber: Lampiran 5

Pengolahan data untuk karakteristik ini didasarkan pada hasil jawaban responden mengenai kemungkinan mengikuti grup belajar lainnya yang menunjukkan ada 79 orang mengikuti grup belajar lain dan 39 orang tidak. Kajian mengenai pilihan media sosial hanya diujikan pada 79 orang yang mengikuti grup belajar lain. Berdasarkan data yang tertuang dalam tabel di atas, menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan bauran media sosial. Ada 19 responden yang hanya mengikuti Whatsapp (24,05%), hal ini bermakna bahwa selain mengikuti satu grup belajar Facebook yang sedang diteliti, responden juga menjadi anggota grup belajar di Whatsapp sehingga ada dua media sosial yang digunakan. Sementara ada 12 responden (15,19%) yang hanya menggunakan Facebook. Hal ini menjelaskan bahwa responden menjadi anggota grup belajar lain selain yang diteliti tetapi media sosial yang digunakan sama, yaitu Facebook. Penjelasan yang sama berlaku untuk responden yang memilih satu media sosial seperti BBM, Google Plus, Telegram dan Twitter yang masing-masing dipilih oleh satu responden sedangkan untuk Instagram ada 5 responden yang memilih (6,33%). Keseluruhan responden yang memiliki grup lebih dari satu dan menggunakan maksimal dua media sosial ada 40 orang (50,63%), sisanya 39 orang (49,37%) menggunakan bauran lebih dari dua media sosial untuk mengakses grup belajar.

5.2.14. Karakteristik responden berdasarkan nama grup lain yang diikuti

Berdasarkan pertanyaan sebelumnya yang berkaitan dengan keikutsertaan anggota dengan grup belajar yang lain, maka diperoleh jawaban 79 orang menjawab 'Ya' yang bermakna mengikuti grup belajar lain dan 37 orang menjawab 'Tidak'. Pertanyaan selanjutnya yang berkaitan dengan keikutsertaan tersebut maka responden diminta untuk mengisi nama grup belajar lain yang diikuti. Hasil pengolahan data mengenai karakteristik responden berdasarkan nama grup lain yang diikuti maka diperoleh 68 nama grup belajar yang disebutkan oleh responden. Nama-nama grup belajar yang disebutkan responden bisa menggunakan berbagai media sosial namun pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner tidak secara spesifik meminta menyebutkan nama grup dengan jenis media sosialnya. Tabel 5.16 berisi tentang data nama-nama grup belajar lain yang diikuti oleh 79 responden.

Tabel 5.16. Karakteristik Responden Berdasarkan Nama Grup Lain yang Diikuti

| No | Nama Grup Lain Yang Diikuti | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|--|--------------------------|----------------|
| 1 | Access English School | 1 | 1,27 |
| 2 | AIM (Android Itu Mudah) | 2 | 2,53 |
| 3 | Android Studio & Eclipse Developer Indonesia | 2 | 2,53 |
| 4 | Anggrek | 1 | 1,27 |
| 5 | Arsitektur Islam | 1 | 1,27 |
| 6 | Bahasa Arab | 1 | 1,27 |
| 7 | Ads.ID, Rombongan Malang, | 1 | 1,27 |
| 8 | Belajar Agama Islam | 1 | 1,27 |
| 9 | Belajar Bareng Hidroponik | 1 | 1,27 |
| 10 | Belajar Berkebun | 1 | 1,27 |
| 11 | Belajar Gitar | 1 | 1,27 |
| 12 | Belajar Islam | 2 | 2,53 |
| 13 | Belajar WPAP (Wedha's Pop Art Portraits) | 1 | 1,27 |
| 14 | Belajar Islam Manhaj | 1 | 1,27 |
| 15 | Bikin Rumah Jadi Cantik dan Rapi | 1 | 1,27 |
| 16 | Bisnis Anak Muda | 1 | 1,27 |
| 17 | Blender Foundation | 1 | 1,27 |
| 18 | Buku Gitar | 1 | 1,27 |
| 19 | Catur | 1 | 1,27 |
| 20 | Clear OS | 1 | 1,27 |
| 21 | Codeigniter, Arduini, Raspi, Indux | 1 | 1,27 |
| 22 | Decoding | 1 | 1,27 |
| 23 | Design Dakwa Class | 1 | 1,27 |
| 24 | Developer Circle, GPHEC, Kejar Android dll | 1 | 1,27 |

Lanjutan Tabel 5.16. Karakteristik Responden Berdasarkan Nama Grup Lain yang Diikuti

| No | Nama Grup Lain Yang Diikuti | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|---|--------------------------|----------------|
| 25 | Dicoding developer | 1 | 1.27 |
| 26 | Dicoding Com | 1 | 1.27 |
| 27 | DSLR Cinematography Indonesia | 1 | 1.27 |
| 28 | Ecampus KBDS, Facebook Builder, dll | 1 | 1.27 |
| 29 | Eozora | 1 | 1.27 |
| 30 | Facebook | 1 | 1.27 |
| 31 | FB Ads | 1 | 1.27 |
| 32 | Gitaris Danadut Indonesia | 1 | 1.27 |
| 33 | Gitaris Indonesia | 1 | 1.27 |
| 34 | Group Belajar Java | 1 | 1.27 |
| 35 | Grup Mendaji Al-Quran | 1 | 1.27 |
| 36 | Hidroponik Indonesia | 1 | 1.27 |
| 37 | Hidroponikku | 1 | 1.27 |
| 38 | Hobi Merajut | 3 | 3.80 |
| 39 | Homeschooling Muslim Nusantara | 1 | 1.27 |
| 40 | Indonesia Android Kejar (IAK) | 1 | 1.27 |
| 41 | Indonesian Fingerstyle Guitar Community | 1 | 1.27 |
| 42 | Jambi Guitar Community | 1 | 1.27 |
| 43 | Java | 2 | 2.53 |
| 44 | Jual Beli Tanaman Hias | 1 | 1.27 |
| 45 | Kajian Islam | 1 | 1.27 |
| 46 | Kofipon | 1 | 1.27 |
| 47 | Komunitas Linux | 1 | 1.27 |
| 48 | Komunitas Tanpa Riba | 1 | 1.27 |
| 49 | Learning of English | 1 | 1.27 |
| 50 | Linegroup | 1 | 1.27 |
| 51 | Madiun Mangapo Crafter | 1 | 1.27 |
| 52 | Malang Dev | 1 | 1.27 |
| 53 | Montessori | 1 | 1.27 |
| 54 | Ovarest Entertainment | 1 | 1.27 |
| 55 | Pasar Gitar Indonesia | 2 | 2.53 |
| 56 | Pencinta Hidroponik | 1 | 1.27 |
| 57 | Photographer | 1 | 1.27 |
| 58 | PHP Indonesia | 3 | 3.80 |
| 59 | QTOT (Qsoft Tutorial Online Training) | 1 | 1.27 |
| 60 | React Id | 1 | 1.27 |
| 61 | Religion of Rational Man | 1 | 1.27 |
| 62 | Sinau Dev | 1 | 1.27 |
| 63 | Tadabur Quran | 1 | 1.27 |
| 64 | Unity Indonesia | 1 | 1.27 |
| 65 | Uxid | 3 | 3.80 |
| 66 | Voidtraining | 1 | 1.27 |
| 67 | Whatsapp | 1 | 1.27 |
| 68 | WPC (WomanPreneur Community) | 1 | 1.27 |
| | | 79 | 100.00 |

Sumber: Lampiran 5

Berdasarkan data tersebut maka diketahui bahwa rata-rata grup belajar lain yang diikuti hanya dipilih oleh 1 orang kecuali untuk grup belajar Uxid, PHP Indonesia dan Hobi Merajut yang masing-masing dipilih oleh 3 orang. Grup belajar lain seperti Pasar Gitar Indonesia, Java, Belajar Islam, AIM dan Android studio & eclipse developer Indonesia masing-masing dipilih oleh 2 orang.

5.2.15. Karakteristik responden berdasarkan perangkat yang digunakan

Data mengenai perangkat yang digunakan bermanfaat untuk mengetahui kecenderungan responden dalam memilih perangkat yang tersedia di pasaran ketika mengakses informasi dari grup belajar yang diikutinya. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan smartphone dengan jumlah 66 orang (56,90%). Responden yang menggunakan laptop ada 26 orang (22,41%) dan yang memilih komputer ada 11 orang (9,48%). Sisanya adalah responden yang menggunakan gabungan dari berbagai perangkat seperti Komputer, Laptop dan Smartphone dengan jumlah 13 orang (11,21%). Data tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan komputer (*personal computer*) mulai jarang digunakan ketika seseorang ingin mengakses grup belajar yang diikutinya.

Tabel 5.17. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Perangkat yang Digunakan

| No | Perangkat yang Digunakan | Jumlah Responden (orang) | Persentase (%) |
|----|--|--------------------------|----------------|
| 1 | Komputer | 11 | 9,48 |
| 2 | Laptop | 26 | 22,41 |
| 3 | Smartphone | 66 | 56,90 |
| 4 | Semua perangkat (Smartphone, Laptop, Komputer) | 13 | 11,21 |
| | Total | 116 | 100,00 |

Sumber: Lampiran 5

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hanya sedikit orang yang menggunakan komputer untuk berinteraksi dan berkomunikasi di grup belajar berbasis media sosial. Smartphone merupakan perangkat yang paling banyak dipilih. Hal ini sesuai dengan data survey yang dikeluarkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016. Menurut APJII, pengguna internet di Indonesia yang menggunakan perangkat *mobile* ada 63,1 juta orang (47,6%) dan yang memilih komputer ada 2,2 juta orang (1,7%). Sementara itu yang tertinggi adalah penggunaan bauran antara perangkat

komputer dan *mobile* sejumlah 67,2 orang (50,7%). Hasil survey yang dilakukan pada penelitian saat ini menunjukkan bahwa pengguna perangkat *mobile* mendominasi pilihan responden ketika mengakses grup belajar melalui internet (90,52%) dan sejalan dengan hasil survey APJII 2016 yang menunjukkan angka 98,30%. APJII mengelompokan perangkat menjadi tiga, yaitu komputer, *mobile* dan bauran antara komputer dengan *mobile*. Sementara penelitian saat ini membuat pengelompokan menjadi empat kategori yaitu, komputer, laptop, *smartphone* dan bauran dari ketiga perangkat tersebut. Laptop dan *smartphone* termasuk dalam kategori *mobile*.

5.3. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian saat ini digunakan untuk mengetahui penyebaran data sampel. Dengan menggunakan olah data statistik akan diketahui distribusi jawaban responden melalui frekuensi yang menunjukkan jumlah data responden yang memilih skala dalam item pernyataan. Selain penyebaran item pernyataan, juga akan diketahui seberapa sering skala yang dipilih muncul dalam satu pernyataan (mode). Berdasarkan variabel yang diteliti maka akan diuraikan tujuh analisis deskriptif untuk Kebergunaan, Sosiabilitas, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kegembiraan, Rasa Memiliki, Niat Partisipasi Berkelanjutan dan Perilaku Partisipasi Berkelanjutan.

5.3.1. Kebergunaan

Dalam variabel Kebergunaan terdapat tujuh item mengenai kualitas informasi dan kualitas sistem. Item-item tersebut berisi pernyataan yang menunjukkan berbagai aspek mengenai kebergunaan grup bagi anggota jika dilihat dari sisi kualitas informasi dan kualitas sistem yang disediakan oleh grup. Kualitas informasi berkaitan dengan akurasi, kelengkapan, relevansi dan kekinian

informasi yang tersedia dalam grup. Ketersediaan informasi dalam grup berasal dari anggota dan untuk anggota. Dalam hal ini tidak ada sumber informasi tunggal. Berkaitan dengan grup belajar kualitas informasi menjadi sorotan penting karena sumber yang beragam. Hasil pengolahan data bisa dilihat dalam tabel 5.18.

Tabel 5.18. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden untuk Kebergunaan

| No | Item | Distribusi Frekuensi Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | Mean |
|-----------------------|--------|--|------|---|------|----|-------|----|-------|----|-------|-------|-----|-------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | Total | | |
| | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | |
| 1 | X1.1.1 | 0 | 0 | 4 | 3,45 | 27 | 23,28 | 58 | 50,00 | 27 | 23,28 | 116 | 100 | 3,93 |
| 2 | X1.1.2 | 0 | 0 | 5 | 4,31 | 29 | 25,00 | 59 | 50,86 | 23 | 19,83 | 116 | 100 | 3,86 |
| 3 | X1.1.3 | 0 | 0 | 2 | 1,72 | 32 | 27,59 | 51 | 43,97 | 31 | 26,72 | 116 | 100 | 3,96 |
| 4 | X1.1.4 | 1 | 0,86 | 1 | 0,86 | 19 | 16,38 | 47 | 40,52 | 48 | 41,38 | 116 | 100 | 4,21 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,99 |
| 5 | X1.2.1 | 1 | 0,86 | 3 | 2,59 | 16 | 13,79 | 51 | 43,97 | 45 | 38,79 | 116 | 100 | 4,17 |
| 6 | X1.2.2 | 0 | 0 | 4 | 3,45 | 32 | 27,59 | 47 | 40,52 | 33 | 28,45 | 116 | 100 | 3,94 |
| 7 | X1.2.3 | 0 | 0 | 2 | 1,72 | 27 | 23,28 | 55 | 47,41 | 32 | 27,59 | 116 | 100 | 4,01 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 4,04 |
| Mean Variabel | | | | | | | | | | | | | | 4,01 |

Sumber: Lampiran 6

Catatan: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju

Kuesioner:

- X1.1.1 = Grup menyediakan informasi yang akurat
- X1.1.2 = Grup menyediakan informasi yang lengkap
- X1.1.3 = Grup menyediakan informasi yang relevan
- X1.1.4 = Grup menyediakan informasi yang kekinian
- X1.2.1 = Informasi dalam grup bisa diakses secara cepat
- X1.2.2 = Grup bisa dipelajari dengan mudah
- X1.2.3 = Tampilan grup mudah diingat

Pernyataan mengenai “grup menyediakan informasi yang akurat” (X1.1.1) sebagaimana tercantum dalam tabel menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memilih ‘sangat tidak setuju’ (0%), sementara ada 4 orang menyatakan ‘tidak setuju’ (3,45%), 27 orang (23,3%) ‘netral’, 58 orang (50%) ‘setuju’ dan 27 orang (23,3%) sangat setuju. Skor rata-rata diketahui 3,93 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih ‘setuju’ untuk pernyataan keakuratan

informasi yang disediakan oleh grup belajar. Hal ini menunjukkan bahwa akurasi informasi merupakan faktor penting dalam menilai kualitas informasi yang disediakan oleh grup. Grup dinilai memiliki aspek kebergunaan ketika menyediakan informasi yang akurat. Akurasi informasi menjadi faktor penting dalam konteks belajar. Anggota grup belajar terdiri dari orang yang mencari informasi dan memberi informasi. Ketika di dalam kelas konvensional guru dianggap mampu menjamin akurasi informasi yang diberikan, di dalam sebuah grup virtual tidak ada seorang pun yang bisa menjamin akurasi informasi. Suatu informasi dikatakan akurat ketika terbebas dari kesalahan, tidak bias dan tidak menyesatkan. Menjadi penting bagi seseorang yang memberikan informasi untuk menjamin akurasi informasi yang diberikan, sementara itu orang lain juga memiliki kesempatan untuk mengoreksi ketika terjadi kekeliruan. Suasana belajar yang bebas, aktif dan terbuka ini mensyaratkan anggota untuk memiliki suatu sikap tertentu yang diatur dalam kebijakan grup. Implementasi kebijakan tersebut pada akhirnya akan menjadi kebiasaan bagi anggota ketika melakukan aktifitas belajar di grup.

Pernyataan mengenai “grup menyediakan informasi yang lengkap” (X1.1.2) sebagaimana tercantum dalam tabel menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memilih ‘sangat tidak setuju’ (0%), sejumlah 5 orang menyatakan ‘tidak setuju’ (4,31%), 29 orang (25%) ‘netral’, 59 orang (5.86%) ‘setuju’ dan 23 orang (19,83%) ‘sangat setuju’. Rata-rata skor diketahui 3,86 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai kelengkapan informasi yang disediakan grup. Hal ini menunjukkan bahwa responden menilai suatu grup memiliki kebergunaan ketika menyediakan informasi yang lengkap. Kelengkapan informasi menunjukkan bahwa anggota

mendapat informasi secara menyeluruh. Dalam proses belajar di grup yang terbuka, sumber informasi tidak berasal dari satu orang. Kelengkapan informasi diperoleh melalui proses saling mengisi dan melengkapi. Dalam satu topik tertentu, setiap anggota bisa menambahkan atas informasi yang disampaikan.

Pernyataan mengenai “grup menyediakan informasi yang relevan” (X1.1.3) menunjukkan tidak ada yang ‘sangat tidak setuju’ (0%), ‘tidak setuju’ 2 orang (1,7%), 32 orang (27,59%) ‘netral’, 51 orang (43,97%) ‘setuju’ dan 31 orang (26,72%) ‘sangat setuju’. Rata-rata skor diketahui 3,96 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai relevansi informasi yang disediakan oleh grup. Hal ini menunjukkan bahwa informasi yang relevan merupakan faktor penting bagi anggota grup. Informasi dianggap relevan ketika memiliki kaitan dengan anggota. Dalam konteks belajar, setiap grup telah menetapkan tujuan bersama sesuai dengan minat anggotanya. Menjadi penting bagi anggota untuk memahami bidang apa yang menjadi fokus utama grup. Biasanya grup menetapkan kebijakan mengenai tema-tema yang layak diangkat dalam diskusi harus relevan dengan tujuan belajar. Bisa disimpulkan bahwa anggota menilai suatu grup dianggap memiliki kebergunaan ketika informasi yang disediakan relevan dengan tujuan mereka.

Pernyataan mengenai “grup menyediakan informasi kekinian” (X1.1.4) mendapat respon ‘sangat tidak setuju’ sejumlah 1 orang (0,86%), ‘tidak setuju’ 1 orang (0,86%), ‘netral’ 19 orang (16,38%), ‘setuju’ 47 orang (40,52%) dan ‘sangat setuju’ 48 orang (41,38%). Pendapat yang sering muncul adalah ‘sangat setuju’. Informasi kekinian (*up to date*) merupakan kualitas informasi yang menunjukkan bahwa informasi yang disediakan memenuhi unsur kebaruan. Rata-rata diketahui bernilai 4,21 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih ‘setuju’ untuk

pernyataan mengenai kekinian informasi yang disediakan oleh grup. Kualitas informasi bisa terwujud ketika informasi yang terdapat dalam grup selalu diperbaharui. Anggota yang bersedia membagikan informasi terkini merupakan satu bentuk partisipasi yang berharga dalam grup belajar. Bisa disimpulkan bahwa responden menganggap grup memiliki nilai kebergunaan ketika menyediakan informasi yang selalu diperbarui atau kekinian.

Rata-rata indikator untuk kualitas informasi adalah sebesar 3,99 yang bermakna bahwa responden cenderung 'setuju' dengan pernyataan yang diajukan untuk mengukur kualitas informasi dalam bentuk akurasi, kelengkapan, relevansi dan kekinian.

Pernyataan mengenai "informasi dalam grup bisa diakses secara cepat" (X1.2.1) mendapat respon 'sangat tidak setuju' 1 orang (0,86%), 3 orang 'tidak setuju' (2,59%), 16 orang 'netral' (13,79%), 51 orang 'setuju' (43,97%) dan 45 orang 'sangat setuju' (38,79%). Rata-rata skor diketahui 4,17 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih 'setuju' untuk pernyataan mengenai informasi yang bisa diakses secara cepat dalam grup. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas sistem yang terwujud dalam bentuk kecepatan akses merupakan faktor penting dalam menilai kebergunaan grup. Grup yang menggunakan platform Facebook secara umum menggunakan layanan yang disediakan oleh sistem di Facebook, sehingga kecepatan akses pada dasarnya adalah menilai kualitas sistem Facebook. Sebagai sebuah media sosial yang dibuat untuk skala dunia, Facebook memiliki tim yang selalui memperbaiki kinerja sistemnya. Secara umum responden menyetujui bahwa grup bisa diakses secara cepat.

Berdasarkan data dalam tabel menunjukkan bahwa pernyataan mengenai "grup bisa dipelajari dengan mudah" (X1.2.2) tidak ada yang memiliki 'sangat

tidak setuju' (0%), sementara yang memilih 'tidak setuju' ada 4 orang (3,45%), 'netral' ada 32 orang (27,59%), 'setuju' ada 47 orang (40,52%) dan 'sangat setuju' ada 33 orang (28,45%). Rata-rata skor diketahui 3,94 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih 'setuju' untuk pernyataan mengenai kemudahan mempelajari grup. Hal ini menunjukkan bahwa responden tidak kesulitan untuk mengikuti proses belajar di grup karena tata letak, pilihan warna, jenis huruf dan berbagai aspek lain. Facebook menyediakan tempat untuk belajar dalam bentuk pengunggahan informasi (status) yang bisa menjadi tempat diskusi. Berbagai tema bisa diangkat oleh satu anggota dan direspon banyak orang dalam satu wadah, sehingga bisa dikelompokkan satu tema dalam satu tempat (status) dan tidak terjadi tumpang tindih. Unggahan yang disampaikan bisa dalam bentuk teks, video, gambar atau link terkait untuk mendukung proses belajar.

Pernyataan mengenai "tampilan grup mudah diingat" (X1.2.3) menunjukkan tidak ada yang memilih 'sangat tidak setuju' (0%), sementara ada 2 orang (1,72%) yang memilih 'tidak setuju', 27 orang (23,28%) 'netral', 55 orang (47,41%) 'setuju' dan 32 orang (27,59%) memilih 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui 4,01 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih 'setuju' untuk pernyataan mengenai kemudahan mengingat tampilan dalam grup. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden (63,8%) menyetujui bahwa tampilan grup mudah diingat. Kemudahan mengingat suatu tampilan biasanya dikarenakan konsistensi fungsi yang diwakili oleh ikon, tombol, letak, font dan bentuk tampilan lain yang terlihat di layar perangkat yang digunakan. Kemudahan mengingat tampilan grup merupakan salah satu wujud

kualitas sistem grup. Bisa disimpulkan bahwa responden menilai kebergunaan grup bisa diperoleh ketika grup memiliki tampilan yang mudah diingat.

Nilai rata-rata indikator untuk kualitas sistem adalah sebesar 4,04 yang bermakna bahwa responden cenderung 'setuju' dengan pernyataan yang diajukan untuk mengukur kualitas sistem dalam bentuk kemudahan mempelajari grup belajar di Facebook, kecepatan akses terhadap sistem dan kemudahan mengingat tampilan yang terdapat dalam grup belajar di Facebook. Nilai rata-rata variabel Kebergunaan adalah sebesar 4,01 yang bermakna bahwa responden cenderung 'setuju' atas indikator kualitas informasi dan kualitas sistem untuk mengukur kebergunaan dalam suatu grup belajar.

5.3.2. Sosiabilitas

Dalam variabel Sosiabilitas terdapat tujuh item mengenai tujuan dan kebijakan yang ditetapkan grup. Sosiabilitas menunjukkan sejauh mana keinginan seseorang untuk bersosialisasi dengan orang lain bisa terpenuhi melalui grup. Dalam kerangka grup belajar, maka sosialisasi antar anggota dipandu oleh tujuan dan kebijakan yang telah ditetapkan. Interaksi sosial dalam grup berpegang pada tujuan utamanya adalah untuk belajar. Mengingat proses sosialisasi diperantarai oleh teknologi yang memungkinkan orang yang tidak saling mengenal berinteraksi dan berkomunikasi, maka perlu ada suatu kebijakan yang mengatur proses tersebut. Setiap anggota harus mengetahui, memahami dan mematuhi kebijakan grup. Hal ini dimaksudkan untuk mencegah terjadinya konflik yang mungkin ditimbulkan karena orang berinteraksi tanpa kehadiran fisik yang secara psikologis mempengaruhi pola komunikasi dan interaksi. Tujuan dan kebijakan merupakan faktor penting untuk menilai sosiabilitas grup. Hasil pengolahan data bisa dilihat dalam tabel 5.19.

Tabel 5.19. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden untuk Sosiabilitas

| No | Item | Distribusi Frekuensi Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | Mean |
|-----------------------|--------|--|------|---|------|----|-------|----|-------|----|-------|-------|-----|-------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | Total | | |
| | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | |
| 1 | X2.1.1 | 0 | 0 | 4 | 3,45 | 27 | 23,28 | 41 | 35,34 | 44 | 37,93 | 116 | 100 | 4,08 |
| 2 | X2.1.2 | 1 | 0,86 | 5 | 4,31 | 23 | 19,83 | 60 | 51,72 | 27 | 23,28 | 116 | 100 | 3,92 |
| 3 | X2.1.3 | 0 | 0 | 3 | 2,59 | 39 | 33,62 | 50 | 43,10 | 24 | 20,69 | 116 | 100 | 3,82 |
| 4 | X2.1.4 | 0 | 0 | 5 | 4,31 | 31 | 26,72 | 49 | 42,24 | 31 | 26,72 | 116 | 100 | 3,91 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,93 |
| 5 | X2.2.1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 29 | 25,00 | 39 | 33,62 | 48 | 41,38 | 116 | 100 | 4,16 |
| 6 | X2.2.2 | 0 | 0 | 2 | 1,72 | 19 | 16,38 | 44 | 37,93 | 51 | 43,97 | 116 | 100 | 4,24 |
| 7 | X2.2.3 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 20 | 17,24 | 37 | 31,90 | 58 | 50,00 | 116 | 100 | 4,31 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 4,24 |
| Mean Variabel | | | | | | | | | | | | | | 4,09 |

Sumber: Lampiran 6

Catatan: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju

Kuesioner

- X2.1.1 = Saya bisa berinteraksi dengan anggota grup
- X2.1.2 = Anggota grup memberi timbal balik yang memuaskan
- X2.1.3 = Anggota grup memberi respon yang memuaskan
- X2.1.4 = Anggota grup memiliki sikap empati
- X2.2.1 = Anggota harus mengetahui kebijakan grup
- X2.2.2 = Anggota harus memahami kebijakan grup
- X2.2.3 = Anggota harus mematuhi kebijakan grup

Berdasarkan data dalam tabel menunjukkan bahwa pernyataan mengenai “saya bisa berinteraksi dengan anggota grup” (X2.1.1) tidak ada yang memiliki ‘sangat tidak setuju’ (0%), sementara yang memilih ‘tidak setuju’ ada 4 orang (3,45%), 27 orang memilih ‘netral’(23,28%), 41 orang (35,34%) ‘setuju’, 44 orang (37,93%) ‘sangat setuju’. Rata-rata skor diketahui 4,16 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai kemampuan berinteraksi seseorang dengan anggota lain dalam grup. Kemampuan berinteraksi menunjukkan bahwa anggota bisa menjalin hubungan yang baik dengan anggota lain. Dalam proses belajar yang tidak bersifat formal interaksi merupakan aktifitas berbagi dan mencari pengetahuan yang bersifat cair dan

luwes. Pembahasan topik yang sedang dipelajari melibatkan banyak orang sehingga kemampuan berinteraksi menjadi penting.

Pernyataan mengenai “anggota grup memberi timbal balik yang memuaskan” (X2.1.2) mendapat respon ‘sangat tidak setuju’ sejumlah 1 orang (0,86%), ‘tidak setuju’ 5 orang (4,31%), ‘netral’ 23 orang (19,83%), ‘setuju’ 60 orang (51,72%) dan ‘sangat setuju’ 27 orang (23,28%). Rata-rata skor diketahui 3,92 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai kepuasan terhadap hubungan timbal balik antar anggota dalam grup. Hal ini menunjukkan bahwa responden menilai sosiabilitas tercapai ketika mereka mendapatkan timbal balik yang memuaskan sehingga tujuan bergabung dalam grup tercapai. Timbal balik dalam proses belajar di grup bisa terwujud dalam dua sisi.

Berdasarkan data dalam tabel menunjukkan bahwa pernyataan mengenai “anggota grup memberi respon yang memuaskan” (X2.1.3) tidak ada yang memberikan tanggapan ‘sangat tidak setuju’ (0%), sejumlah 3 orang (2,59%) memilih ‘tidak setuju’, ‘netral’ 39 orang (33,62%), ‘setuju’ 50 orang (43,10%) dan ‘sangat setuju’ 24 orang (20,69%). Rata-rata skor diketahui 3,82 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai kepuasan seseorang terhadap respon yang diberikan oleh anggota lain dalam grup. Pernyataan ini menunjukkan pendapat seseorang atas respon yang diberikan oleh anggota lain ketika berpartisipasi dalam grup. Berdasarkan data menunjukkan bahwa 63,8% anggota grup merasa puas atas respon yang diberikan orang lain (merupakan penjumlahan dari pendapat yang setuju dan sangat setuju). Respon yang memuaskan merupakan faktor penting ketika orang berinteraksi dalam grup. Memberikan respon atas pertanyaan seseorang yang

sedang mencari pengetahuan merupakan hal yang utama tetapi anggota lain yang tidak memiliki pengetahuan tertentu juga bisa merespon sebagai bentuk perhatian misalnya dengan komentar yang menguatkan seperti istilah 'menyimak' atau 'up'. Sosiabilitas grup bernilai tinggi ketika anggota didalamnya saling merespon partisipasi orang lain.

Pernyataan mengenai "anggota grup memiliki sikap empati" (X2.1.4) menunjukkan bahwa sosiabilitas dalam grup terbentuk ketika anggota grup memberi empati pada orang lain. Empati menunjukkan sikap bahwa seseorang menempatkan diri pada posisi orang lain yang sedang mengalami situasi dan kondisi tertentu. Adanya empati para anggota meningkatkan nilai sosiabilitas dalam grup. Berdasarkan data yang tersedia menunjukkan bahwa tidak ada yang memilih 'sangat tidak setuju' (0%), sementara ada 5 orang yang memilih 'tidak setuju' (4,31%). Ada 31 orang (26,72%) yang memilih 'netral'. Orang yang memilih 'setuju' ada 49 orang (42,24%) dan 'sangat setuju' 31 orang (26,72%). Rata-rata skor diketahui 3,91 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih 'setuju' untuk pernyataan mengenai sikap empati yang dimiliki anggota grup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar (68,96%) orang menilai bahwa anggota grup memiliki sikap empati.

Rata-rata skor untuk indikator Tujuan diketahui sebesar 3,93 yang bermakna bahwa responden cenderung setuju dengan pernyataan yang diajukan untuk menguji sosiabilitas yang diukur dengan adanya interaksi, hubungan timbal balik, respon dan empati. Hal ini bermakna bahwa tujuan yang ditetapkan oleh grup belajar tercermin dalam dalam proses komunikasi antar anggota yang menciptakan interaksi, hubungan timbal balik dan empati. Tujuan yang ditetapkan grup menentukan sosiabilitas dalam suatu grup belajar.

Pernyataan mengenai “anggota harus mengetahui kebijakan grup” (X2.2.1) menunjukkan bahwa sosiabilitas dalam grup terbentuk karena adanya kebijakan yang diketahui oleh anggota grup. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa tidak ada yang memberi tanggapan ‘sangat tidak setuju’ (0%). Sementara ada 29 orang (25%) menyatakan ‘netral’, 39 orang (33,62%) yang menyatakan ‘setuju’ dan 48 orang (41,38%) menyatakan ‘sangat setuju’. Rata-rata skor diketahui 4,16 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai keberadaan kebijakan yang harus diketahui oleh anggota grup. Hal ini menunjukkan bahwa responden menilai anggota grup seharusnya mengetahui kebijakan yang ditetapkan oleh grup. Kebijakan merupakan faktor penting dalam sosiabilitas grup karena didalamnya mengatur bagaimana proses interaksi dan komunikasi dalam grup agar tujuan tercapai. Ketika anggota baru masuk dalam grup, membaca merupakan syarat untuk mengetahui kebijakan grup. Biasanya pengelola grup yang baik akan mengingatkan anggota baru untuk membaca kebijakan dan aturan yang ditulis dalam file, sehingga anggota mengetahui pola interaksi dan komunikasi yang terdapat dalam grup belajar.

Pernyataan mengenai “anggota harus memahami kebijakan grup” (X2.2.2) menunjukkan bahwa sosiabilitas terbentuk karena anggotanya memahami kebijakan yang ditetapkan. Berdasarkan data menunjukkan bahwa tidak ada yang memberikan tanggapan ‘sangat tidak setuju’ (0%) sementara ada 2 orang (1,72%) yang ‘tidak setuju’ dengan pernyataan ini. Ada 19 orang (16,38%) yang ‘netral’ dan ada 44 orang (37,93%) ‘setuju’. Sementara itu orang yang merespon ‘sangat setuju’ ada 51 orang (43,97%). Rata-rata skor diketahui 4,24 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan ‘setuju’

untuk pernyataan mengenai pemahaman seseorang atas kebijakan yang ditetapkan oleh grup. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengetahui kebijakan grup melalui proses membaca maka tahapan selanjutnya adalah memahami kebijakan. Pernyataan secara tegas mengenai pemahaman perlu disampaikan karena pada dasarnya mengetahui tidak sama dengan memahami. Ada kebiasaan dan istilah-istilah yang secara spesifik hanya beredar di kalangan anggota grup. Seorang anggota harus memahami hal-hal spesifik tersebut agar bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lainnya.

Pernyataan mengenai “anggota harus mematuhi kebijakan grup” (X2.2.3) menunjukkan bahwa sosiabilitas akan tercapai ketika anggota mematuhi kebijakan grup yang telah ditetapkan. Data menunjukkan tidak ada yang memberi tanggapan ‘sangat tidak setuju’ (0%) sementara orang yang tidak setuju dengan pernyataan ini ada 1 orang (0,86%). Ada 20 orang (17,24%) menyatakan ‘netral’ dan 37 orang (31,90%) menyatakan ‘setuju’. Sebagian besar menyatakan ‘sangat setuju’ sebesar 58 orang (50%). Rata-rata skor diketahui 4,31 yang bermakna bahwa responden cenderung memilih ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai kepatuhan terhadap kebijakan yang ditetapkan oleh grup. Hal ini menunjukkan bahwa kepatuhan terhadap kebijakan yang ditetapkan oleh grup merupakan sesuatu yang penting. Aspek kepatuhan dalam proses interaksi dan komunikasi dalam grup biasanya diiringi dengan sanksi ketika ada anggota yang tidak patuh. Secara umum dalam kebijakan biasanya disampaikan bahwa sanksi akibat ketidakpatuhan adalah peringatan pada anggota dan jika pelanggaran berat dilakukan maka akan dikeluarkan dari grup. Mayoritas yang ‘setuju’ dan ‘sangat setuju’ sebesar 81,90% menunjukkan bahwa kepatuhan terhadap kebijakan adalah faktor penting yang mempengaruhi sosiabilitas grup.

Nilai rata-rata indikator untuk Kebijakan adalah sebesar 4,24 yang bermakna bahwa responden cenderung 'setuju' dengan pernyataan yang diajukan untuk mengukur kebijakan dalam bentuk mengetahui, memahami dan mematuhi kebijakan dalam rangka bersosialisasi di grup belajar. Hal ini bermakna bahwa komunikasi dan interaksi antar anggota harus mengacu pada kebijakan yang ditetapkan oleh grup. Nilai rata-rata variabel Sosiabilitas adalah sebesar 4,09 yang bermakna bahwa responden cenderung 'setuju' atas pernyataan yang diajukan dalam indikator Tujuan dan Kebijakan untuk mengukur sosiabilitas dalam suatu grup belajar.

5.3.3. Persepsi kemanfaatan

Variabel Persepsi Kemanfaatan mengacu pada tingkat keyakinan seseorang terhadap kemanfaatan grup belajar bagi anggota. Aspek yang diukur dalam variabel ini adalah kemanfaatan dari sisi fungsional dan sosial grup. Dari sisi fungsional, anggota bisa mengambil manfaat dari grup berdasarkan fungsinya. Ketika suatu grup dibentuk dengan tujuan belajar maka fungsinya adalah sebagai tempat berbagi pengetahuan, informasi dan wawasan diantara anggota. Berdasarkan sisi sosial, suatu grup bisa menjadi wadah bagi anggota untuk menjalin hubungan sosial. Manfaat sosial dari grup terwujud ketika ada sikap saling menghargai, kemampuan menjalin hubungan dan terbangunnya persepsi yang baik. Pernyataan mengenai "saya yakin akan mendapat informasi yang saya inginkan ketika ikut dalam grup" (Y1.1.1) menunjukkan pendapat anggota terhadap kemungkinan mendapatkan informasi dari grup. Hasil pengolahan data menunjukkan tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 3 orang (2,59%) yang menyatakan tidak setuju. Hal ini bermakna bahwa responden menganggap grup yang mereka ikuti

tidak memberikan informasi yang mereka inginkan. Sementara itu ada 19 orang (16,38%) yang menyatakan 'netral'.

Tabel 5.20. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden untuk Persepsi kemanfaatan

| No | Item | Distribusi Frekuensi Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | Mean |
|-----------------------|--------|--|---|---|------|----|-------|----|-------|----|-------|-------|-----|-------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | Total | | |
| | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | |
| 1 | Y1.1.1 | 0 | 0 | 3 | 2,59 | 19 | 16,38 | 68 | 58,62 | 26 | 22,41 | 116 | 100 | 4,01 |
| 2 | Y1.1.2 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 10 | 8,62 | 58 | 50,00 | 47 | 40,52 | 116 | 100 | 4,30 |
| 3 | Y1.1.3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 9,48 | 56 | 48,28 | 49 | 42,24 | 116 | 100 | 4,33 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 4,21 |
| 4 | Y1.2.1 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 24 | 20,69 | 56 | 48,28 | 35 | 30,17 | 116 | 100 | 4,08 |
| 5 | Y1.2.2 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 25 | 21,55 | 57 | 49,14 | 33 | 28,45 | 116 | 100 | 4,05 |
| 6 | Y1.2.3 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 22 | 18,97 | 58 | 50,00 | 35 | 30,17 | 116 | 100 | 4,09 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 4,07 |
| Mean Variabel | | | | | | | | | | | | | | 4,14 |

Sumber: Lampiran 6

Catatan: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju

Kuesioner

Y1.1.1 = Saya yakin akan mendapat informasi yang saya inginkan ketika ikut dalam

Y1.1.2 = Saya yakin dengan ikut dalam grup bisa bertukar pengetahuan dengan

Y1.1.3 = Saya yakin dengan ikut dalam grup bisa berbagi minat yang sama dengan

Y1.2.1 = Saya yakin anggota dalam grup ini saling menghargai

Y1.2.2 = Saya yakin bisa memperbaiki persepsi saya terhadap anggota lain dalam

Y2.2.3 = Saya yakin bisa menjalin hubungan baik dengan anggota lain dalam grup

Ada 68 orang (58,62%) yang menyatakan 'setuju' dan 26 orang (22,41%)

memilih 'sangat setuju'. Secara umum (81,03%) responden yakin akan mendapat informasi yang diinginkan dari grup (berdasarkan penjumlahan skor 'setuju' dan 'sangat setuju'). Rata-rata skor diketahui sebesar 4,01 yang bermakna bahwa responden cenderung memberikan tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keyakinan akan mendapatkan informasi ketika ikut bergabung dalam grup belajar.

Pernyataan mengenai "saya yakin dengan ikut dalam grup bisa bertukar pengetahuan dengan anggota lain" (Y1.1.2) merupakan bagian dari manfaat yang bisa diperoleh anggota dari grup belajar. Hasil pengolahan data menunjukkan

bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 1 orang (0,86%) memilih 'tidak setuju' atas pernyataan ini yang bermakna bahwa anggota tidak mendapat manfaat dalam hal bertukar pengetahuan di grup belajar yang diikutinya. Ada 10 orang (8,62%) menyatakan 'netral'. Responden yang berpendapat 'setuju' ada 58 orang (50%) dan yang 'sangat setuju' ada 47 orang (40,52%). Rata-rata skor diketahui sebesar 4,30 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai kemanfaatan bertukar pengetahuan dalam grup belajar yang diikuti. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar (90,52%) mendapat manfaat dari grup ketika mereka bisa bertukar pengetahuan dengan anggota lain. Pernyataan ini sesuai dengan tujuan grup yaitu belajar dimana prosesnya diperoleh melalui saling bertukar pengetahuan dengan anggota lain ketika tidak ada guru atau satu sumber pengetahuan. Saling bertukar pengetahuan menjadi kekuatan dari grup belajar.

Pernyataan mengenai "saya yakin dengan ikut dalam grup bisa berbagi minat yang sama dengan anggota lain" (Y1.1.3) merupakan bagian dari manfaat dari sisi fungsional grup. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada yang memberikan tanggapan 'sangat tidak setuju' dan 'tidak setuju' (0%). Ada 11 orang (9,48%) yang berpendapat 'netral'. Sementara itu 56 orang (48,28%) menyatakan 'setuju' dan 49 orang (42,24%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 4,33 yang bermakna bahwa responden cenderung memberikan tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keyakinan saling berbagi minat yang sama dengan anggota lain dalam grup belajar. Bisa disimpulkan bahwa berbagi minat merupakan manfaat yang paling banyak disepakati oleh anggota (90,52%). Hal ini membuktikan bahwa responden

masuk dalam suatu grup karena memiliki kesamaan minat sehingga pernyataan ini mendapat dukungan mayoritas. Secara umum manfaat yang diperoleh dari mengikuti grup belajar adalah bisa berbagi minat yang sama dengan anggota lain.

Rata-rata skor indikator fungsional adalah sebesar 4,21 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan yang mencerminkan kemanfaatan fungsional grup belajar. Sebagian besar responden 'setuju' dengan pengukuran manfaat fungsional dalam bentuk mendapatkan informasi, bertukar pengetahuan dan berbagi minat yang sama.

Pernyataan mengenai "saya yakin anggota dalam grup ini saling menghargai" (Y2.1.1) merupakan manfaat sosial ketika seseorang bergabung dalam suatu grup. Proses sosialisasi yang terwujud dalam bentuk interaksi dan komunikasi antara anggota akan berjalan dengan baik ketika ada sikap saling menghargai. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) untuk pernyataan ini dan 1 orang (0,86%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota menilai tidak ada sikap saling menghargai dalam grup yang diikutinya. Sementara itu ada 24 orang (20,69%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya yang menyatakan 'setuju' ada 56 orang (48,28%) dan ada 35 orang (30,17%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 4,08 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keberadaan sikap saling menghargai diantara anggota grup belajar. Secara umum responden sepakat bahwa ada sikap saling menghargai dalam grup yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya yakin bisa memperbaiki persepsi saya terhadap anggota lain dalam grup" (Y1.2.2) merupakan manfaat sosial yang

diperoleh dalam grup. Komunitas virtual merupakan satu bentuk interaksi dan komunikasi yang dimediasi oleh teknologi sehingga ketidakhadiran secara fisik mempengaruhi persepsi seseorang terhadap orang lain. Persepsi atas seseorang dibentuk oleh penafsiran teks yang disampaikan dalam grup belajar. Oleh sebab itu penting dalam interaksi dan komunikasi ada proses memperbaiki persepsi seseorang terhadap orang lain. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 1 orang (0,86%) yang 'tidak setuju' yang bermakna bahwa anggota menilai tidak ada proses memperbaiki persepsi terhadap anggota lain dalam grup yang diikutinya. Sementara itu ada 25 orang (21,55%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 57 orang (49,14%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 33 orang (28,45%) yang menyatakan 'sangat setuju'. Hal ini bermakna bahwa sebagian besar (77,59%) responden sependapat bahwa dirinya bisa memperbaiki persepsi terhadap anggota lain dalam grup. Pendapat ini menunjukkan kemanfaatan sosial yang diperoleh anggota ketika masuk ke grup bisa diwujudkan dalam bentuk memperbaiki persepsi terhadap para anggota lain melalui proses komunikasi dan interaksi yang dilakukan.

Pernyataan mengenai "saya yakin bisa menjalin hubungan baik dengan anggota lain dalam grup" (Y1.2.3) merupakan keyakinan seseorang untuk bisa menjalin hubungan baik dengan anggota lain dalam grup. Menjalinkan hubungan baik merupakan manfaat sosial yang bisa diperoleh ketika seseorang masuk dalam grup belajar. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' dan ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'tidak setuju' atas pernyataan tersebut. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak bisa menjalin hubungan baik dengan anggota

lain dalam grup yang diikutinya. Sementara itu ada 22 orang (18,97%) responden yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 58 orang (50%) menyatakan 'setuju' atas pernyataan tersebut dan 35 orang (30,17%) menyatakan sangat setuju. Rata-rata skor diketahui sebesar 4,09 yang bermakna bahwa responden cenderung 'setuju' dengan pernyataan mengenai kemampuan menjalin hubungan baik dengan sesama anggota dalam grup belajar. Secara umum, responden sepakat dengan pernyataan tersebut (80,17%). Hal ini bermakna sebagian besar anggota bisa menjalin hubungan baik dengan anggota lain dalam grup yang diikutinya.

Rata-rata skor indikator sosial adalah sebesar 4,07 yang bermakna bahwa responden cenderung setuju dengan pernyataan-pernyataan yang diajukan untuk mengukur faktor kemanfaatan sosial yang diukur dengan saling menghargai, memperbaiki persepsi dan menjalin hubungan baik diantara anggota grup belajar. Sementara itu rata-rata skor variabel Persepsi Kemanfaatan diketahui sebesar 4,14 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk indikator fungsional dan sosial yang mencerminkan kemanfaatan grup belajar.

5.3.4. Persepsi Kegembiraan

Variabel Persepsi Kegembiraan menyatakan tingkat keyakinan anggota mengenai kegembiraan yang didapatkan ketika bergabung dalam grup belajar. Kegembiraan ini diwujudkan dalam bentuk rasa senang dan antusias ketika berada dalam grup. Kesenangan anggota tercapai ketika seseorang mendapat rasa senang, puas dan terhibur. Antusias tercapai ketika seseorang bisa bersikap santai, tenang dan bersemangat ketika berada dalam grup. Berkaitan dengan grup belajar maka kegembiraan ini dilibatkan karena seseorang masuk menjadi

anggota grup secara sukarela karena adanya kesamaan tujuan dan minat yang akan dipelajari.

Tabel 5.21. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden untuk Persepsi kegembiraan

| No | Item | Distribusi Frekuensi Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | Mean |
|-----------------------|--------|--|------|---|------|----|-------|----|-------|----|-------|-------|-----|-------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | Total | | |
| | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | |
| 1 | Y2.1.1 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 26 | 22,41 | 61 | 52,59 | 28 | 24,14 | 116 | 100 | 4,00 |
| 2 | Y2.1.2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 26 | 22,41 | 65 | 56,03 | 25 | 21,55 | 116 | 100 | 3,99 |
| 3 | Y2.1.3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 32 | 27,59 | 57 | 49,14 | 27 | 23,28 | 116 | 100 | 3,96 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,98 |
| 4 | Y2.2.1 | 1 | 0,86 | 1 | 0,86 | 27 | 23,28 | 59 | 50,86 | 28 | 24,14 | 116 | 100 | 3,97 |
| 5 | Y2.2.2 | 1 | 0,86 | 0 | 0 | 32 | 27,59 | 56 | 48,28 | 27 | 23,28 | 116 | 100 | 3,93 |
| 6 | Y2.2.3 | 0 | 0 | 2 | 1,72 | 32 | 27,59 | 51 | 43,97 | 31 | 26,72 | 116 | 100 | 3,96 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,95 |
| Mean Variabel | | | | | | | | | | | | | | 3,97 |

Sumber: Lampiran 6

Catatan: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju

Kuesioner

- Y2.1.1 = Saya yakin bisa mendapat kesenangan dengan bergabung dalam grup
 Y2.1.2 = Saya yakin bisa mendapat kepuasan dengan bergabung dalam grup
 Y2.1.3 = Saya yakin bisa terhibur dengan bergabung dalam grup
 Y2.2.1 = Saya yakin bisa bersikap santai ketika bergabung dalam grup
 Y2.2.2 = Saya yakin bisa bersikap tenang ketika bergabung dalam grup
 Y2.2.3 = Saya yakin bisa bersemangat ketika bergabung dalam grup.

Pernyataan mengenai “saya yakin bisa mendapat kesenangan dengan bergabung dalam grup” (Y2.1.1) merupakan faktor kegembiraan yang bisa diperoleh seseorang ketika bergabung dalam grup. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan ‘sangat tidak setuju’ (0%) dan ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan pendapat ‘tidak setuju’ atas pernyataan tersebut. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak mendapat kesenangan dalam grup belajar yang diikutinya. Sementara itu ada 26 orang (22,41%) yang menyatakan ‘netral’. Ada 61 orang (52,59%) yang menyatakan ‘setuju’ dan 28 orang (24,14%) yang menyatakan ‘sangat setuju’.

Rata-rata skor diketahui sebesar 4,00 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keyakinan mendapatkan kesenangan ketika bergabung dalam grup belajar. Secara umum, ada 76,72% orang yang berpendapat bahwa anggota mendapat kesenangan ketika bergabung dalam grup yang diikutinya. Komunitas virtual yang dibentuk di Facebook dalam bentuk grup didirikan oleh warga masyarakat. Menjadi anggota grup belajar di Facebook bersifat sukarela dan tidak ada paksaan sehingga kesamaan tujuan membuat anggota merasa senang.

Pernyataan mengenai "Saya yakin bisa mendapat kepuasan dengan bergabung dalam grup" (Y2.1.2) merupakan bagian dari persepsi kegembiraan ketika bergabung dalam grup belajar. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' dan 'tidak setuju' (0%). Hal ini bermakna bahwa tidak ada anggota yang tidak puas dengan grup belajar yang diikutinya. Ada 26 orang (22,41%) yang menyatakan 'netral'. Sementara itu ada 65 orang (56,03%) menyatakan 'setuju' dan ada 25 orang (21,55%) yang menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,99 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keyakinan mendapatkan kepuasan ketika bergabung dengan grup belajar yang diikuti. Hal ini bermakna bahwa sebagian besar responden merasa puas dengan grup belajar yang diikutinya (77,59%). Kepuasan dalam grup merupakan faktor penting yang mempengaruhi seseorang untuk tetap aktif dalam grup.

Pernyataan mengenai "saya yakin bisa terhibur dengan bergabung dalam grup" (Y2.1.3) merupakan bagian dari motivasi seseorang ketika ikut bergabung dalam grup. Merasa terhibur adalah perasaan yang menunjukkan bahwa aktifitas dalam grup menimbulkan kegembiraan karena seseorang mendapat hiburan. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' dan 'tidak setuju' (0%). Hal ini bermakna bahwa tidak ada anggota yang tidak terhibur ketika bergabung dalam grup belajar yang

diikutinya. Ada 32 orang (27,59%) yang menyatakan 'netral'. Sementara 57 orang (49,14%) menyatakan 'setuju' dan ada 27 orang (23,28%) yang menyatakan sangat setuju. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,96 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keyakinan anggota bisa terhibur ketika bergabung dalam grup belajar yang diikutinya. Sebagian besar (72,41%) responden merasa terhibur ketika bergabung dalam grup belajar.

Rata-rata skor untuk indikator Kesenangan diketahui sebesar 3,98 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai kegembiraan anggota grup belajar yang diukur dengan rasa senang, puas dan bahagia. Hal ini menjelaskan bahwa untuk mendapatkan kegembiraan ketika bergabung dengan grup belajar maka bisa dilihat dari tingkat kesenangan, kepuasan dan kebahagiaan seseorang ketika berinteraksi dan berkomunikasi dalam grup belajar yang diikuti.

Pernyataan mengenai "saya yakin bisa bersikap santai ketika bergabung dalam grup" (Y2.2.1) merupakan cerminan dari antusiasme yang dimiliki oleh anggota. Ketika menjadi anggota grup merupakan suatu pilihan sukarela dan tidak paksaan mestinya seseorang bisa santai dalam belajar. Selama proses pembelajaran timbul sikap santai dalam arti bahwa anggota belajar tidak berada dalam tekanan atau terpaksa. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 responden memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' (0,86% dan 1 orang (0,86%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak mendapatkan rasa santai ketika sedang belajar dalam grup. Sementara itu ada 27 orang (23,28%) yang memilih 'netral'. Selebihnya yang menyatakan 'setuju' ada 59 orang (50,86%) dan 'sangat setuju' ada 28 orang (24,14%). Rata-rata

skor diketahui sebesar 3,97 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai rasa santai ketika berada dalam grup belajar yang diikutinya. Sebagian besar (75%) responden bisa bersikap santai ketika belajar dalam grup.

Pernyataan mengenai "saya yakin bisa bersikap tenang ketika bergabung dalam grup" (Y2.2.2) merupakan pencerminan dari responden yang menunjukkan bisa bersikap tenang ketika sedang belajar dalam grup. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'sangat tidak setuju' dan tidak ada yang menyatakan 'tidak setuju' (0%). Hal ini bermakna bahwa responden tidak bisa bersikap tenang ketika belajar dalam grup yang diikutinya. Sementara itu ada 32 orang (27,59%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 56 orang (48,28%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 27 orang (23,28%) yang menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,93 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keyakinan bisa bersikap tenang ketika belajar dalam grup yang diikuti. Sebagian besar responden (71,55%) bisa bersikap tenang ketika sedang belajar dalam grup.

Pernyataan mengenai "Saya yakin bisa bersemangat ketika bergabung dalam grup" (Y2.2.3) merupakan cerminan yang menunjukkan anggota bisa bersemangat ketika sedang belajar dalam grup. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 2 orang (1,72%) yang menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa responden merasa tidak bersemangat ketika belajar di grup yang diikutinya. Sementara itu ada 32 orang (27,59%) yang memilih 'netral'. Selebihnya ada 51 orang (43,97%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 31 orang

(26,72%) yang menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,96 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keyakinan bisa bersemangat ketika sedang berada dalam grup belajar yang diikuti. Sebagian besar responden (70,69%) merasa bersemangat ketika sedang belajar di grup.

Rata-rata skor indikator adalah sebesar 3,95 yang bermakna bahwa responden cenderung 'setuju' dengan pernyataan yang mencerminkan indikator antusiasme yang diukur dengan sikap santai, tenang dan bersemangat. Rata-rata skor variabel adalah sebesar 3,97 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan-pernyataan untuk indikator Kesenangan dan Antusias yang mencerminkan Persepsi Kegembiraan. Hal ini menjelaskan bahwa seseorang akan merasa gembira ketika bergabung dalam suatu grup belajar yang bisa dilihat dari indikator kegembiraan dan antusiasmenya ketika menjalani proses belajar di grup.

5.3.5. Rasa memiliki

Variabel Rasa Memiliki (rasa memiliki) merupakan suatu pengalaman keterlibatan pribadi dalam komunitas virtual sehingga seseorang merasa menjadi bagian di dalamnya. Untuk mengukur variabel ini ada dua aspek yang diperhatikan yaitu Memiliki (kepemilikan) dan Keanggotaan (keanggotaan). Rasa kepemilikan merupakan tingkat keyakinan individu bahwa bergabung dalam grup memunculkan rasa memiliki dalam bentuk kenyamanan, makna dan kesamaan visi dengan anggota lain. Sementara keanggotaan merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa bergabung dengan grup memunculkan rasa sebagai bagian dari komunitas yang berwujud kepedulian, keterlibatan, kebanggaan dan loyalitas anggota. Hasil jawaban responden tercantum dalam tabel 5.22.

Tabel 5.22. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden untuk Rasa memiliki

| No | Item | Distribusi Frekuensi Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | Mean |
|-----------------------|--------|--|------|---|------|----|-------|----|-------|----|-------|-------|-----|-------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | Total | | |
| | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | |
| 1 | Y3.1.1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 34 | 29,31 | 53 | 45,69 | 29 | 25,00 | 116 | 100 | 3,96 |
| 2 | Y3.1.2 | 1 | 0,86 | 1 | 0,86 | 31 | 26,72 | 60 | 51,72 | 23 | 19,83 | 116 | 100 | 3,89 |
| 3 | Y3.1.3 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 37 | 31,90 | 46 | 39,66 | 32 | 27,59 | 116 | 100 | 3,94 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,93 |
| 4 | Y3.2.1 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 30 | 25,86 | 55 | 47,41 | 30 | 25,86 | 116 | 100 | 3,98 |
| 5 | Y3.2.2 | 3 | 2,59 | 5 | 4,31 | 28 | 24,14 | 54 | 46,55 | 26 | 22,41 | 116 | 100 | 3,82 |
| 6 | Y3.2.3 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 30 | 25,86 | 52 | 44,83 | 33 | 28,45 | 116 | 100 | 4,01 |
| 7 | Y3.2.4 | 1 | 0,86 | 1 | 0,86 | 39 | 33,62 | 48 | 41,38 | 27 | 23,28 | 116 | 100 | 3,85 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,92 |
| Mean Variabel | | | | | | | | | | | | | | 3,95 |

Sumber: Lampiran 6

Catatan: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju

Kuesioner

- Y3.1.1 = Saya merasa nyaman dalam grup
 Y3.1.2 = Saya menemukan makna dalam grup
 Y3.1.3 = Saya merasa memiliki kesamaan visi dengan orang lain dalam grup
 Y3.2.1 = Saya merasa peduli dengan keberadaan grup
 Y3.2.2 = Saya merasa ada keterlibatan dengan grup
 Y3.2.3 = Saya bangga dengan grup
 Y3.2.4 = Saya memiliki loyalitas terhadap grup

Pernyataan mengenai “saya merasa nyaman dalam grup” (Y3.1.1) merupakan bagian dari kepemilikan yang mencerminkan sikap memiliki (Memiliki). Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan ‘sangat tidak setuju’ dan ‘tidak setuju’ (0%). Hal ini bermakna bahwa tidak ada anggota yang merasa tidak nyaman dengan grup belajar yang diikutinya. Ada 34 orang (29,31%) yang menyatakan ‘netral’. Selebihnya ada 53 orang (45,69%) yang menyatakan ‘setuju’ dan ada 29 orang (25%) menyatakan ‘sangat setuju’. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,96 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan ‘setuju’ untuk pernyataan bahwa anggota merasa nyaman dengan grup belajar yang diikutinya. Sebagian besar responden (70,69%) merasa nyaman dengan grup yang diikutinya.

Sebagian besar responden (70,69%) merasa nyaman dengan grup yang diikutinya.

Pernyataan mengenai “saya menemukan makna dalam grup” (Y3.1.2) merupakan bagian dari rasa kepemilikan seseorang yang mencerminkan Rasa Memiliki. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan ‘sangat tidak setuju’ dan 1 orang (0,86%) memilih ‘tidak setuju’. Hal ini bermakna bahwa anggota merasa tidak menemukan makna dalam grup yang diikutinya. Sementara itu ada 31 orang (26,72%) yang menyatakan ‘netral’. Selebihnya ada 60 orang (51,72%) yang menyatakan ‘setuju’ dan ada 23 orang (19,83%) yang menyatakan ‘sangat setuju’. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,82 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai makna yang ditemukan anggota dalam grup belajar yang diikuti. Sebagian besar responden 71,55% merasa menemukan makna dalam grup yang diikutinya.

Pernyataan mengenai “saya merasa memiliki kesamaan visi dengan orang lain dalam grup” (Y3.1.3) mencerminkan rasa memiliki seseorang karena adanya kesamaan visi dengan orang lain dalam grup belajar yang diikuti. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan ‘sangat tidak setuju’ (0%) dan ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan ‘tidak setuju’. Hal ini bermakna bahwa anggota merasa tidak memiliki kesamaan visi dengan orang lain dalam grup yang diikutinya. Sementara itu ada 37 orang (31,90%) orang yang menyatakan ‘netral’. Selebihnya ada 46 orang (39,66%) yang menyatakan ‘setuju’ dan ada 32 orang (27,59%) yang menyatakan ‘sangat setuju’. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,94 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan ‘setuju’ untuk pernyataan mengenai kesamaan

visi seseorang dengan anggota grup belajar yang diikutinya. Sebagian besar responden (67,24%) merasa memiliki kesamaan visi dengan orang lain dalam grup.

Rata-rata skor indikator Memiliki adalah sebesar 3,93 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan untuk mengukur kepemilikan melalui rasa nyaman, makna dan kesamaan visi anggota grup belajar.

Pernyataan mengenai "saya merasa peduli dengan keberadaan grup" (Y3.2.1) merupakan bagian dari faktor keanggotaan yang mencerminkan rasa memiliki. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'tidak setuju'. Sementara itu ada 30 orang (25,86%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 55 orang (47,41%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 30 orang (25,86%) yang menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui 3,98 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai kepedulian terhadap keberadaan grup belajar. Sebagian besar responden (73,28%) merasa peduli terhadap keberadaan grup yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya merasa ada keterlibatan dengan grup" (Y3.2.2) merupakan bagian dari faktor keanggotaan yang mencerminkan Rasa Memiliki. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 3 orang (2,59%) yang menyatakan 'sangat tidak setuju' dan 5 orang (4,31%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak merasa ada keterlibatan dengan grup yang diikutinya. Sementara itu ada 28 orang (24,14%) yang memilih 'netral'. Selebihnya ada 54 orang (46,55%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 26 orang

(22,41%) yang menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,82 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai keterlibatan anggota dalam grup belajar. Sebagian besar responden (68,97%) merasa memiliki keterlibatan dengan grup belajar yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya bangga dengan grup" (Y3.2.3) merupakan bagian dari faktor keanggotaan yang mencerminkan Rasa Memiliki. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberi tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota merasa tidak bangga dengan grup yang diikutinya. Sementara itu ada 30 orang (25,86%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 52 orang (44,83%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 33 orang (28,45%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 4,01 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai rasa bangga terhadap grup belajar yang diikuti. Sebagian besar responden (73,28%) merasa bangga dengan grup belajar yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya memiliki loyalitas terhadap grup" (Y3.2.4) merupakan bagian dari faktor keanggotaan yang mencerminkan Rasa Memiliki. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'sangat tidak setuju' dan 1 orang (0,86%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak memiliki loyalitas terhadap grup yang diikutinya. Sementara itu ada 39 orang (33,62%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 48 orang (41,38%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 27 orang (23,28%) yang menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar

3,85 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai loyalitas anggota terhadap grup belajar yang diikutinya. Sebagian besar responden (64,66%) memiliki loyalitas terhadap grup belajar yang diikutinya.

Rata-rata skor indikator diketahui sebesar 3,92 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan-pernyataan yang diajukan untuk mengukur Keanggotaan yang terdiri dari kepedulian, keterlibatan, kebanggaan dan loyalitas anggota terhadap grup belajar yang diikutinya. Sementara rata-rata skor variabel Rasa Memiliki adalah sebesar 3,95 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan indikator kepemilikan dan keanggotaan yang mencerminkan Rasa Memiliki seseorang terhadap grup belajar yang diikutinya.

5.3.6. Niat Partisipasi Berkelanjutan

Variabel Niat Partisipasi Berkelanjutan adalah faktor motivasional ketika seseorang berniat mewujudkan perilaku partisipasi. Perwujudan dari niat partisipasi berkelanjutan bisa dilihat dari niat untuk berpartisipasi dan niat untuk tetap bertahan dalam grup. Niat untuk berpartisipasi tercermin dari niat untuk bertukar informasi, berinteraksi dan berpartisipasi itu sendiri. Sementara niat untuk bertahan di grup tercermin dari niat untuk menceritakan keberadaan grup dan mengajak orang lain untuk ikut bergabung dalam grup.

Pernyataan mengenai "saya berniat terus bertukar informasi dengan anggota lain melalui grup" (Y4.1.1) merupakan bagian dari niat untuk berpartisipasi. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'sangat tidak setuju' dan 1 orang (0,86%) menyatakan 'tidak

setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak berniat untuk terus bertukar informasi dengan anggota lain melalui grup belajar yang diikutinya.

Tabel 5.23. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden untuk Niat Partisipasi Berkelanjutan

| No | Item | Distribusi Frekuensi Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | Mean |
|-----------------------|--------|--|------|---|------|----|-------|----|-------|----|-------|-------|-----|-------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | Total | | |
| | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | |
| 1 | Y4.1.1 | 1 | 0,86 | 1 | 0,86 | 18 | 15,52 | 61 | 52,59 | 35 | 30,17 | 116 | 100 | 4,10 |
| 2 | Y4.1.2 | 0 | 0 | 3 | 2,59 | 21 | 18,10 | 63 | 54,31 | 29 | 25,00 | 116 | 100 | 4,02 |
| 3 | Y4.1.3 | 0 | 0 | 2 | 1,72 | 23 | 19,83 | 59 | 50,86 | 32 | 27,59 | 116 | 100 | 4,04 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 4,05 |
| 4 | Y4.2.1 | 1 | 0,86 | 2 | 1,72 | 30 | 25,86 | 48 | 41,38 | 35 | 30,17 | 116 | 100 | 3,98 |
| 5 | Y4.2.2 | 0 | 0 | 1 | 0,86 | 34 | 29,31 | 45 | 38,79 | 36 | 31,03 | 116 | 100 | 4,00 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,99 |
| Mean Variabel | | | | | | | | | | | | | | 4,02 |

Sumber: Lampiran 6

Catatan: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju

Kuesioner

Y4.1.1 = Saya berniat terus bertukar informasi dengan anggota lain melalui grup

Y4.1.2 = Saya berniat terus menjalin interaksi dengan anggota lain dalam grup

Y4.1.3 = Saya berniat terus berpartisipasi dalam grup

Y4.2.1 = Saya berniat mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup

Y4.2.2 = Saya berniat menceritakan keberadaan grup pada orang lain

Sementara itu ada 18 orang (15,52%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 61 orang (52,59%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 35 orang (30,17%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 4,10 yang bermakna bahwa responden cenderung memberikan tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai niat terus bertukar informasi dengan anggota lain. Sebagian besar responden (82,76%) berniat akan terus bertukar informasi dengan anggota lain dalam grup belajar yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya berniat terus menjalin interaksi dengan anggota lain dalam grup" (Y4.1.2) merupakan bagian dari niat untuk berpartisipasi. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberikan tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 3 orang (2,59%)

yang menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak berniat untuk terus menjalin interaksi dengan anggota lain dalam grup yang diikutinya. Sementara itu ada 21 orang (18,10%) yang memilih 'netral'. Selebihnya ada 63 orang (54,31%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 29 orang (25%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 4,02 yang bermakna bahwa responden cenderung memberikan tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai niat untuk terus menjalin interaksi dengan anggota lain. Sebagian besar responden (79,31%) berniat untuk terus menjalin interaksi dengan anggota lain dalam grup belajar yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya berniat terus berpartisipasi dalam grup" (Y4.1.3) merupakan bagian dari niat untuk terus berpartisipasi. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberikan tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 2 orang (1,72%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak berniat untuk terus berpartisipasi dalam grup yang diikutinya. Sementara ada 23 orang (19,83%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 59 orang (50,86%) menyatakan 'setuju' dan ada 32 orang (27,59%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 4,04 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai niat untuk terus berpartisipasi. Sebagian besar responden (78,45%) berniat untuk terus berpartisipasi dalam grup belajar yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya berniat mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup" (Y4.2.1) merupakan bagian dari niat untuk terus bertahan di grup belajar yang diikuti. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 orang (0,86%) menyatakan 'sangat tidak setuju' dan 2 orang (1,72%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak berniat untuk

mengajak orang lain bergabung dalam grup yang diikutinya. Sementara ada 30 orang (25,86%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 48 orang (41,38%) yang menyatakan 'setuju' dan ada 35 orang (30,17%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,98 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai niat untuk mengajak orang lain ikut bergabung dalam grup belajar yang diikuti. Sebagian besar responden (71,55%) berniat mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya berniat menceritakan keberadaan grup pada orang lain" (Y4.2.2) merupakan bagian dari niat untuk terus bertahan di grup. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memberikan tanggapan 'sangat tidak setuju' (0%) dan ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak berniat untuk menceritakan keberadaan grup yang diikutinya pada orang lain. Sementara itu ada 34 orang (29,3%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 45 orang (38,79%) menyatakan 'setuju' dan ada 36 orang (31,03%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 4,00 yang bermakna bahwa responden cenderung untuk memberikan tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai niat untuk menceritakan keberadaan grup belajar pada orang lain. Sebagian besar responden (69,83%) berniat untuk menceritakan keberadaan grup yang diikutinya pada orang lain.

5.3.7. Perilaku Partisipasi Berkelanjutan

Variabel Perilaku partisipasi berkelanjutan merupakan sejumlah pengalaman partisipasi yang berulang. Perilaku ini bisa dilihat melalui perilaku terus berpartisipasi dan terus bertahan di grup. Terus berpartisipasi tercermin

dari perilaku terus bertukar informasi, berinteraksi dan berpartisipasi. Sementara terus bertahan tercermin dari perilaku mengajak dan menceritakan keberadaan grup pada orang lain.

Tabel 5.24. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden untuk Perilaku Partisipasi Berkelanjutan

| No | Item | Distribusi Frekuensi Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | Mean |
|-----------------------|--------|--|------|---|------|----|-------|----|-------|----|-------|-------|-----|-------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | Total | | |
| | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | |
| 1 | Y5.1.1 | 2 | 1,72 | 7 | 6,03 | 56 | 48,28 | 30 | 25,86 | 21 | 18,10 | 116 | 100 | 3,53 |
| 2 | Y5.1.2 | 1 | 0,86 | 6 | 5,17 | 38 | 32,76 | 53 | 45,69 | 18 | 15,52 | 116 | 100 | 3,70 |
| 3 | Y5.1.3 | 1 | 0,86 | 8 | 6,90 | 34 | 29,31 | 49 | 42,24 | 24 | 20,69 | 116 | 100 | 3,75 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,66 |
| 4 | Y5.2.1 | 3 | 2,59 | 4 | 3,45 | 31 | 26,72 | 51 | 43,97 | 27 | 23,28 | 116 | 100 | 3,82 |
| 5 | Y5.2.2 | 1 | 0,86 | 8 | 6,90 | 32 | 27,59 | 44 | 37,93 | 31 | 26,72 | 116 | 100 | 3,83 |
| Mean Indikator | | | | | | | | | | | | | | 3,82 |
| Mean Variabel | | | | | | | | | | | | | | 3,74 |

Sumber: Lampiran 6

Catatan: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju

Kuesioner

Y5.1.1 = Saya rutin bertukar informasi dengan anggota lain melalui grup

Y5.1.2 = Saya masih menjalin interaksi dengan anggota lain dalam grup

Y5.1.3 = Saya terus berpartisipasi dalam grup

Y5.2.1 = Saya sudah mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup

Y5.2.2 = Saya sudah menceritakan keberadaan grup pada orang lain

Pernyataan mengenai “saya rutin bertukar informasi dengan anggota lain melalui grup” (Y5.1.1) merupakan bagian dari perilaku partisipasi berkelanjutan anggota grup. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 2 orang (1,72%) yang menyatakan ‘sangat tidak setuju’ dan ada 7 orang (6,03%) yang menyatakan ‘tidak setuju’. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak rutin bertukar informasi dengan orang lain dalam grup belajar yang diikutinya. Sementara itu ada 56 orang (48,28%) yang menyatakan ‘netral’. Selbihnya ada 30 orang (25,86%) yang menyatakan ‘setuju’ dan ada 21 orang (18,10%) menyatakan ‘sangat setuju’. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,53 yang bermakna bahwa responden memberi tanggapan antara ‘netral’ dan ‘setuju’ untuk pernyataan

mengenai perwujudan perilaku partisipasi dalam bentuk rutin bertukar informasi dengan anggota lain dalam grup belajar. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden bersikap 'netral' untuk menunjukkan rutinitas bertukar informasi di grup yang diikuti. Responden yang 'netral' lebih besar (48,28%) dibandingkan yang 'setuju' dan 'sangat setuju' (43,97%) yang sepakat untuk rutin bertukar informasi di grup.

Pernyataan mengenai "saya masih menjalin interaksi dengan anggota lain dalam grup" (Y5.1.2) merupakan bagian dari perilaku partisipasi berkelanjutan dari anggota grup. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'sangat tidak setuju' dan ada 6 orang (5,17%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota sudah tidak menjalin interaksi lagi dengan anggota lain dalam grup yang diikuti. Sementara itu ada 38 orang (32,76%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 53 orang (45,69%) menyatakan 'setuju' dan ada 18 orang (15,52%) menyatakan 'sangat tidak setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,70 yang bermakna bahwa responden memberikan tanggapan antara 'netral' tetapi lebih mendekati 'setuju'. Responden yang memilih 'setuju' dan 'sangat setuju' lebih besar (61,21%) dibandingkan responden yang 'netral', 'tidak setuju' dan 'sangat tidak setuju'. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak anggota yang terus berinteraksi dalam grup belajar.

Pernyataan mengenai "saya terus berpartisipasi dalam grup" (Y5.1.3) merupakan bagian dari perilaku partisipasi berkelanjutan. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'sangat tidak setuju' dan ada 8 orang (6,90%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak mewujudkan partisipasi berkelanjutan dalam grup yang diikutinya.

Sementara itu ada 34 orang (29,31%) yang menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 49 orang (42,24%) menyatakan 'setuju' dan ada 24 orang (20,69%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,75 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai perilaku partisipasi berkelanjutan dalam grup. Ada 62,93% responden menyatakan melakukan partisipasi berkelanjutan.

Pernyataan mengenai "saya sudah mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup" (Y5.2.1) merupakan bagian dari perilaku terus bertahan di grup. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 3 orang (2,59%) yang menyatakan 'sangat tidak setuju' dan ada 4 orang (3,45%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota belum mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup yang diikutinya. Sementara itu ada 31 orang (26,72%) menyatakan 'netral'. Selebihnya ada 51 orang (43,97%) menyatakan 'setuju' dan ada 27 orang (23,28%) menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,82 yang bermakna bahwa responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai perilaku partisipasi dalam bentuk mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup belajar. Ada 67,24% responden yang mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup yang diikutinya.

Pernyataan mengenai "saya sudah menceritakan keberadaan grup pada orang lain" (Y5.2.2) merupakan bagian dari perilaku terus bertahan di grup. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ada 1 orang (0,86%) yang menyatakan 'sangat tidak setuju' dan 8 orang (6,90%) menyatakan 'tidak setuju'. Hal ini bermakna bahwa anggota tidak menceritakan keberadaan grup yang diikutinya pada orang lain. Sementara itu ada 32 orang (27,59%) menyatakan 'netral'. Selebihnya 44 orang (37,93%) menyatakan 'setuju' dan ada 31 orang (26,72%)

menyatakan 'sangat setuju'. Rata-rata skor diketahui sebesar 3,83 yang bermakna bahwa responden cenderung untuk memberikan tanggapan 'setuju' untuk pernyataan mengenai perilaku partisipasi dalam bentuk menceritakan keberadaan grup belajar pada orang lain. Ada 64,66% responden yang menceritakan keberadaan grup yang diikutinya pada orang lain.

5.4. Analisis SEM dengan SmartPLS

Analisis *Structural Equation Model* (SEM) merupakan suatu teknik analisis statistik untuk menguji dan mengestimasi hubungan kausal dengan mengintegrasikan analisis faktor dan analisis jalur (Abdillah dan Jogiyanto, 2015). Untuk penelitian saat ini yang digunakan adalah SEM berbasis varian yang tidak mengkorelasikan indikator antar variabel sehingga memilih *Partial Least Square* dengan software SmartPLS versi 3 (Ghozali dan Latan, 2015). Ada dua pengujian yang dilakukan dalam SmartPLS yaitu Model Pengukuran (*Outer Model*) dan Model Struktural (*Inner Model*). Pengujian model pengukuran dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas model. Model struktural dilakukan untuk memprediksi hubungan antar variabel laten yang tidak bisa diukur secara langsung tetapi melalui indikator-indikatornya.

5.4.1. Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran saat ini dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas variabel-variabel yang terdapat dalam model hipotesis. Ada tujuh variabel yang akan diuji validitas dan reliabilitasnya, yaitu Perilaku Partisipasi Berkelanjutan, Niat Partisipasi Berkelanjutan, Rasa Memiliki, Persepsi Kegembiraan, Persepsi Kemanfaatan, Sosiabilitas dan Kebergunaan. Berdasarkan hasil pengolahan data maka validitas variabel dapat dilihat melalui tabel *Outer Loading* berikut ini:

Tabel 5.25. *Outer Loading Model Hipotesis*

| Item | CPB | CPI | Persepsi Kegembiraan | Persepsi Kemanfaatan | Rasa memiliki | Sosia-bilitas | Keber-gunaan | Ket. |
|------|-------|-------|----------------------|----------------------|---------------|---------------|--------------|-------|
| X1.1 | | | | | | | 0,870 | Valid |
| X1.2 | | | | | | | 0,885 | Valid |
| X2.1 | | | | | | 0,938 | | Valid |
| X2.2 | | | | | | 0,621 | | Valid |
| Y1.1 | | | | 0,910 | | | | Valid |
| Y1.2 | | | | 0,891 | | | | Valid |
| Y2.1 | | | 0,940 | | | | | Valid |
| Y2.2 | | | 0,928 | | | | | Valid |
| Y3.1 | | | | | 0,922 | | | Valid |
| Y3.2 | | | | | 0,926 | | | Valid |
| Y4.1 | | 0,911 | | | | | | Valid |
| Y4.2 | | 0,885 | | | | | | Valid |
| Y5.1 | 0,919 | | | | | | | Valid |
| Y5.2 | 0,897 | | | | | | | Valid |

Sumber: Lampiran 7

Berdasarkan tabel di atas maka bisa disimpulkan bahwa indikator-indikator yang terdapat dalam setiap variabel dinyatakan valid karena loading factornya > 0,5. Bisa disimpulkan bahwa indikator memenuhi syarat *Convergent Validity* yang bermakna bahwa indikator berkorelasi tinggi dengan variabelnya. Selain melihat *loading factor*, validitas juga bisa diketahui melalui *Discriminant Validity* dengan membandingkan masing-masing akar kuadrat AVE terhadap nilai korelasi antar variabel. Perbandingan tersebut bisa dilihat melalui tabel *cross loading* berikut ini

Tabel 5.26. *Cross Loading Model Hipotesis*

| Variabel | Y5 | Y4 | Y2 | Y1 | Y3 | X1 | X2 | Ket. |
|-----------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Perilaku Partisipasi | 0,908 | | | | | | | Valid |
| Niat Partisipasi | 0,765 | 0,898 | | | | | | Valid |
| Persepsi | 0,437 | 0,525 | 0,934 | | | | | Valid |
| Persepsi | 0,452 | 0,571 | 0,666 | 0,900 | | | | Valid |
| Rasa memiliki | 0,666 | 0,678 | 0,674 | 0,642 | 0,924 | | | Valid |
| Sosialitas | 0,516 | 0,545 | 0,527 | 0,545 | 0,461 | 0,795 | | Valid |
| Kebergunaan | 0,402 | 0,376 | 0,454 | 0,474 | 0,540 | 0,486 | 0,877 | Valid |

Sumber: Lampiran 7

Angka-angka yang terdapat dalam garis diagonal merupakan nilai akar kuadrat AVE setiap variabel. Angka-angka di bawahnya merupakan nilai korelasi antar variabel. Jika akar kuadrat AVE lebih tinggi dari nilai korelasi maka dapat disimpulkan bahwa model valid karena telah memenuhi *Discriminant Validity*. Dalam tabel *cross loading* terlihat bahwa nilai akar kuadrat di garis diagonal bernilai lebih tinggi dibandingkan nilai korelasi di bawah dan di sampingnya. Sehingga model dianggap valid. Selain itu, validitas juga bisa dilihat melalui nilai Average Variance Extracted (AVE). Tabel Pengujian Validitas dan Reliabilitas terlihat bahwa nilai AVE untuk semua variabel yang diajukan dalam model memiliki nilai > 0,5 sehingga bisa dinyatakan valid. Untuk pengujian reliabilitas maka akan digunakan nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*.

Tabel 5.27. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Model Hipotesis

| Variabel | AVE | Keterangan | Cronbach's Alpha | Composite reliability | Keterangan |
|------------------------------------|-------|------------|------------------|-----------------------|------------|
| Perilaku Partisipasi Berkelanjutan | 0,825 | Valid | 0,788 | 0,904 | Reliabel |
| Niat Partisipasi Berkelanjutan | 0,807 | Valid | 0,761 | 0,893 | Reliabel |
| Persepsi Kegembiraan | 0,873 | Valid | 0,854 | 0,932 | Reliabel |
| Persepsi Kemanfaatan | 0,811 | Valid | 0,767 | 0,895 | Reliabel |
| Rasa Memiliki | 0,854 | Valid | 0,829 | 0,921 | Reliabel |
| Sosiabilitas | 0,632 | Valid | 0,473 | 0,768 | Reliabel |
| Kebergunaan | 0,770 | Valid | 0,701 | 0,870 | Reliabel |

Sumber: Lampiran 7

Berdasarkan Tabel 5.27 Bisa dilihat bahwa nilai *Composite Reliability* semua variabel adalah > 0,7 sehingga bisa dinyatakan reliabel. Untuk *Cronbach's Alpha* semua nilainya > 0,6 sehingga bisa dinyatakan reliabel kecuali untuk variabel Sosiabilitas yang nilainya 0,473. Peneliti tetap mengategorikan variabel Sosiabilitas termasuk reliabel berdasarkan teori yang menyatakan bahwa "Namun demikian nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan oleh PLS sedikit *under*

estimate sehingga lebih disarankan untuk menggunakan *Composite Reliability*” (Ghozali dan Latan, 2015:96).

Setelah diketahui validitas dan reliabilitas model penelitian maka selanjutnya dilakukan pengujian terhadap kecocokan model untuk mengetahui seberapa bagus model penelitian yang diajukan. Dalam penelitian saat ini akan digunakan kecocokan model untuk melihat seberapa bagus model struktural yang diajukan. Untuk melihat maka digunakan *Standardized Root Mean Square Residual* (SRMR) yang menguji perbedaan antar korelasi yang diamati dengan yang dinyatakan dalam matrik korelasi. Pada dasarnya SRMR adalah menghitung besarnya perbedaan korelasi. Nilai SRMR dianggap bagus jika < 10 . Berdasarkan Tabel 5.28 SRMR model yang diajukan saat ini adalah $0,082 < 10$ sehingga dianggap memenuhi kecocokan model.

Tabel 5.28. Model Kecocokan

| | Saturated Model |
|------------------|------------------------|
| SRMR | 0,082 |
| NFI | 0,606 |
| Rms Theta | 0,298 |

Sumber: Lampiran 7

Pengujian kecocokan model kedua adalah *Normed Fit Index* (NFI) atau indeks kecocokan. Nilai NFI adalah antara 0 sampai dengan 1, dengan aturan semakin mendekati angka 1 maka dinyatakan semakin bagus. Nilai NFI model struktural yang diajukan saat ini adalah 0,606 sehingga dinyatakan memiliki kecocokan model. Pengujian kecocokan model yang ketiga adalah *rms Theta* yang digunakan untuk model reflektif. Nilai *rms Theta* adalah antara 0 sampai dengan 1, dengan aturan semakin mendekati 0 maka dinyatakan semakin bagus. Pada dasarnya *rms Theta* membandingkan indikator yang diamati dengan

indikator yang diprediksi. Nilai rms Theta untuk penelitian saat ini adalah 0,298 sehingga dinyatakan memenuhi kecocokan model.

5.4.2. Pengujian Model Struktural (*Inner Model*)

Pengujian model struktural (*Inner Model*) dimaksudkan untuk mengukur hubungan antara variabel. Ada beberapa ukuran yang bisa digunakan dalam SmartPLS untuk menguji model struktural. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kekuatan prediksi dari model struktural. Dalam SmartPLS nilai tersebut bisa dilihat melalui R-Square yang terdapat pada variabel endogen (dependen). Kekuatan prediksi dapat dilihat dengan menggunakan kriteria R-square 0,67 kuat; 0,33 moderate; 0,19 lemah (Ghozali dan Latan, 2015:81).

Tabel 5.29. R-Square

| | <i>Original Sample (O)</i> | <i>Sample Mean (M)</i> | <i>Standard Deviation (STDEV)</i> | <i>t^{-test} (O/STDEV)</i> | <i>P-Values</i> |
|---|----------------------------|------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|-----------------|
| Perilaku partisipasi berkelanjutan | 0,586 | 0,588 | 0,070 | 8,414 | 0,000 |
| Niat partisipasi berkelanjutan | 0,492 | 0,504 | 0,074 | 6,664 | 0,000 |
| Persepsi kegembiraan | 0,329 | 0,350 | 0,065 | 5,028 | 0,000 |
| Persepsi kemanfaatan | 0,354 | 0,373 | 0,068 | 5,199 | 0,000 |
| Rasa memiliki | 0,343 | 0,365 | 0,054 | 6,299 | 0,000 |

Sumber: Lampiran 8

Berdasarkan Tabel 5.29 maka dapat dilihat nilai R-Square dalam penelitian saat ini, variabel endogen dalam model ini sebagian besar memiliki kekuatan moderat dimana nilai variabel Persepsi Kegembiraan, Persepsi Kemanfaatan dan Rasa Memiliki adalah 0,329, 0,354 dan 0,343. R-Square untuk Niat Partisipasi Berkelanjutan adalah 0,492. Variabel Perilaku Partisipasi Berkelanjutan memiliki kekuatan prediksinya diantara moderate dan kuat (0,586). Secara umum kekuatan prediksi variabel tidak ada yang lemah.

Pengujian selanjutnya dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Ada sepuluh hipotesis yang diajukan dalam penelitian saat ini, masing-masing akan dibahas dengan menggunakan tabel *Path Coefficient* sebagai dasar. Dalam tabel tersebut disebutkan nilai parameter *Original Sample* yang menunjukkan pengaruh positif atau negatif dari suatu hubungan. Pengukur signifikansi selanjutnya dilakukan dengan melihat $t_{\text{-test}}$. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% dengan $t_{\text{-test}} > 1,96$ (*two-tailed*). Signifikansi juga bisa dilihat dari nilai P-Value dengan kriteria $< 0,05$ maka pengaruhnya signifikan.

Tahap pengujian selanjutnya adalah melihat kekuatan hubungan antar variabel dengan melihat nilai F-Square. Hubungan antar variabel dengan kriteria F-Square = 0,02 berarti kecil, 0,15 menengah dan 0,35 besar. Pada dasarnya f-square digunakan untuk mengetahui kontribusi suatu variabel terhadap variabel lain. Jika nilai F-Square kurang dari 0,02 maka jalur tersebut bisa dibuang karena tidak memberi kontribusi. Ketika suatu jalur terbukti tidak signifikan maka sebelum membuang jalur tersebut harus diperiksa terlebih dahulu nilai F-Square. Jika memang di bawah 0,02 maka bisa dihapus karena hal ini menunjukkan bahwa suatu variabel tidak memberi kontribusi pada variabel lainnya.

Berdasarkan data pada tabel 5.30 bisa diketahui bahwa variabel yang memberi kontribusi besar dengan nilai di atas 0,35 ditunjukkan oleh hubungan variabel: Niat Partisipasi Berkelanjutan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan (F-Square = 1,413). Variabel yang memberi kontribusi sedang dengan nilai antara 0,15 – 0,35 ditunjukkan oleh hubungan variabel: Sosiabilitas terhadap Persepsi Kegembiraan (F-Square = 0,183), Kebergunaan terhadap Rasa Memiliki (F-Square = 0,199), Sosiabilitas terhadap Persepsi Kemanfaatan (F-Square = 0,200), Sosiabilitas terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan (F-Square =

0,251). Variabel yang memberi kontribusi kecil ditunjukkan oleh hubungan variabel: Persepsi Kemanfaatan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan (F-Square = 0,045), Sosiabilitas terhadap Rasa Memiliki (F-Square = 0,097), Kebergunaan terhadap Persepsi Kegembiraan (F-Square = 0,077) dan Kebergunaan terhadap Persepsi Kemanfaatan (F-Square = 0,089).

Tabel 5.30. Path Coefficient

| | <i>Original Sample (O)</i> | Sample Mean (M) | Standard Deviation (STDEV) | <i>t</i> -test ((O/STDEV)) | P-Values | F-Square |
|---|----------------------------|-----------------|----------------------------|----------------------------|----------|----------|
| Kebergunaan → Persepsi Kemanfaatan | 0,274 | 0,284 | 0,093 | 2,948 | 0,003 | 0,089 |
| Kebergunaan → Persepsi Kegembiraan | 0,259 | 0,268 | 0,094 | 2,751 | 0,006 | 0,077 |
| Kebergunaan → Rasa Memiliki | 0,414 | 0,416 | 0,112 | 3,685 | 0,000 | 0,199 |
| Sosiabilitas → Persepsi Kemanfaatan | 0,411 | 0,410 | 0,095 | 4,347 | 0,000 | 0,200 |
| Sosiabilitas → Persepsi Kegembiraan | 0,401 | 0,403 | 0,088 | 4,571 | 0,000 | 0,183 |
| Sosiabilitas → Rasa Memiliki | 0,260 | 0,264 | 0,111 | 2,329 | 0,020 | 0,078 |
| Persepsi Kemanfaatan → Niat Partisipasi Berkelanjutan | 0,217 | 0,210 | 0,101 | 2,147 | 0,032 | 0,045 |
| Persepsi Kegembiraan → Niat Partisipasi Berkelanjutan | 0,032 | 0,041 | 0,115 | 0,281 | 0,779 | 0,001 |
| Rasa Memiliki → Niat Partisipasi Berkelanjutan | 0,517 | 0,516 | 0,109 | 4,724 | 0,000 | 0,251 |
| Niat Partisipasi Berkelanjutan → Perilaku Partisipasi Berkelanjutan | 0,765 | 0,765 | 0,046 | 16,556 | 0,000 | 1,413 |

Sumber: Lampiran 8

1. Koefisien Jalur Kebergunaan terhadap Persepsi Kemanfaatan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Kebergunaan terhadap variabel Persepsi Kemanfaatan maka hasilnya adalah Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan. Berdasarkan Tabel 5.30 dapat diketahui nilai *Original Sample* sebesar 0,274 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Kebergunaan terhadap Persepsi Kemanfaatan. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan *t*-test yang nilainya 2,948 dan *P-Value* sebesar 0,003. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Kebergunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{test}} 2,948 > 1,96$ dan $P\text{-Value } 0,003 < 0,05$).

2. Koefisien Jalur Kebergunaan terhadap Persepsi Kegembiraan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Kebergunaan terhadap Persepsi Kegembiraan maka hasilnya adalah Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan. *Original Sample* pada Tabel 5.30 menunjuk nilai sebesar 0,259 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Kebergunaan terhadap Persepsi kegembiraan. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan t_{test} yang nilainya sebesar 2,751 dan *P-Value* sebesar 0,006. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Kebergunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi kegembiraan pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{test}} 2,751 > 1,96$ dan *P-Value* $0,006 < 0,05$).

3. Koefisien Jalur Kebergunaan terhadap Rasa Memiliki.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Kebergunaan terhadap Rasa Memiliki maka hasilnya adalah Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Rasa Memiliki. *Original Sample* pada Tabel 5.30 menunjukkan nilai sebesar 0,414 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Kebergunaan terhadap Rasa Memiliki. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan t_{test} yang nilainya 3,685 dan *P-Value* sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Kebergunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Rasa Memiliki pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{test}} 3,685 > 1,96$ dan *P-Value* $0,000 < 0,05$).

4. Koefisien jalur Sosiabilitas terhadap Persepsi Kemanfaatan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Sosiabilitas terhadap variabel Persepsi Kemanfaatan maka hasilnya adalah Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan. Dari Tabel 5.30 bisa diketahui nilai *Original Sample* sebesar 0,411 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara

Sosiabilitas terhadap Persepsi Kemanfaatan. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan $t_{\text{-test}}$ yang nilainya 4,347 dan $P\text{-Value}$ sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Sosiabilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{-test}} 4,347 > 1,96$ dan $P\text{-Value} 0,000 < 0,05$).

5. Koefisien jalur Sosiabilitas terhadap Persepsi Kegembiraan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Sosiabilitas terhadap Persepsi Kegembiraan maka hasilnya adalah Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan. Berdasarkan Tabel 5.30 dapat diketahui nilai *Original Sample* sebesar 0,401 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Sosiabilitas terhadap Persepsi Kegembiraan. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan $t_{\text{-test}}$ yang nilainya 4,571 dan $P\text{-Value}$ sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Sosiabilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{-test}} 4,571 > 1,96$ dan $P\text{-Value} 0,000 < 0,05$).

6. Koefisien Jalur Sosiabilitas terhadap Rasa Memiliki.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Sosiabilitas terhadap Rasa Memiliki maka hasilnya adalah Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Rasa Memiliki. Berdasarkan Tabel 5.30 dapat diketahui nilai *Original Sample* sebesar 0,260 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Sosiabilitas terhadap Rasa Memiliki. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan $t_{\text{-test}}$ yang nilainya 2,329 dan $P\text{-Value}$ sebesar 0,020. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Sosiabilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Rasa Memiliki pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{-test}} 2,329 > 1,96$ dan $P\text{-Value} 0,020 < 0,05$).

7. Koefisien Jalur Persepsi kemanfaatan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Persepsi Kemanfaatan terhadap Rasa Memiliki maka hasilnya adalah Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan. Nilai *Original Sample* sebesar 0,217 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Persepsi Kemanfaatan dan Niat Partisipasi Berkelanjutan. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan $t_{\text{-test}}$ yang nilainya 2,147 dan *P-Value* sebesar 0,032. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Persepsi Kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{-test}} 2,147 < 1,96$ dan *P-Value* $0,032 > 0,05$).

8. Koefisien Jalur Persepsi Kegembiraan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan.

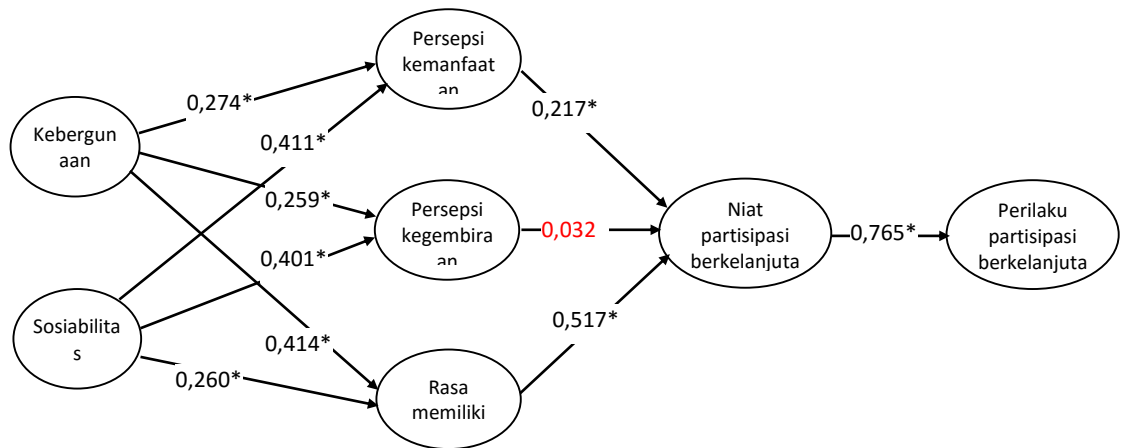
Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Persepsi Kegembiraan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan maka hasilnya adalah Persepsi Kegembiraan berpengaruh tidak signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan. Berdasarkan Tabel 5.30 dapat diketahui nilai *Original Sample* sebesar 0,032 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Persepsi Kegembiraan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan $t_{\text{-test}}$ yang nilainya 0,281 dan *P-Value* sebesar 0,779. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Persepsi Kegembiraan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 diterima ($t_{\text{-test}} 0,281 < 1,96$ dan *P-Value* $0,779 > 0,05$).

9. Koefisien Jalur Rasa Memiliki terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Rasa Memiliki terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan maka hasilnya adalah Rasa Memiliki berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan. Berdasarkan Tabel 5.30 dapat diketahui nilai *Original Sample* sebesar 0,517 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Rasa Memiliki terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan t_{test} yang nilainya 4,724 dan *P-Value* sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Rasa Memiliki berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{test}} 4,724 > 1,96$ dan *P-Value* $0,000 < 0,05$).

10. Koefisien Jalur Niat Partisipasi Berkelanjutan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Niat Partisipasi Berkelanjutan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan maka hasilnya adalah Niat Partisipasi Berkelanjutan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan. Nilai *Original Sample* sebesar 0,765 yang bermakna bahwa ada pengaruh positif antara Niat Partisipasi Berkelanjutan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan. Signifikansi pengaruh bisa dilihat dengan menggunakan t_{test} yang nilainya 16,556 dan *P-Value* sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Niat Partisipasi Berkelanjutan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan pada tingkat signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak ($t_{\text{test}} 16,556 > 1,96$ dan *P-Value* $0,000 < 0,5$).



*berpengaruh signifikan pada tingkat $\alpha = 5\%$

Sumber: Lampiran 9

Gambar 5.1. Pengujian Model Hipotesis

5.5. Pembahasan

5.5.1. Pengaruh Kebergunaan terhadap Persepsi Kemanfaatan

Kajian mengenai Kebergunaan dalam konteks sistem informasi berbasis komputer telah menjadi bahasan utama dalam bidang studi Interaksi Manusia dan Komputer (*Human Computer Interaction*). Permasalahan utama dalam Kebergunaan adalah bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui *interface* yang disediakan oleh sistem. Berkenaan dengan komunitas virtual, Preece (2001) telah melakukan studi dengan menggunakan faktor Kebergunaan dan Sosiabilitas ketika mengukur keberhasilan komunitas virtual. Definisi operasional untuk Kebergunaan dalam penelitian saat ini adalah kapasitas komunitas virtual yang bisa digunakan secara mudah dan efektif oleh seseorang dalam rangka mewujudkan kegiatan yang diinginkan.

Variabel Kebergunaan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku partisipasi anggota komunitas virtual. Dua indikator yang digunakan untuk mengukur variabel Kebergunaan adalah kualitas informasi dan kualitas sistem. Hal ini bermakna bahwa seorang anggota akan termotivasi untuk terus berpartisipasi dalam suatu komunitas virtual ketika ada kebergunaan dalam bentuk kualitas informasi dan kualitas sistem yang baik.

Kualitas informasi dan kualitas sistem telah menjadi fokus utama dalam studi yang dilakukan oleh DeLone dan McLeod ketika membahas keberhasilan sistem informasi (Petter et al., 2008). Suatu informasi dikatakan berkualitas ketika memenuhi syarat akurasi, kelengkapan, relevan dan kekinian (*up to date*). Sementara sistem yang digunakan oleh suatu komunitas virtual dikatakan berkualitas ketika memenuhi syarat kecepatan akses, mudah dipelajari dan tampilan (*interface*) mudah diingat.

Dalam penelitian saat ini, variabel Kebergunaan diduga berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan dan hasil pengujian hipotesis menunjukkan hipotesis diterima (nilai *Original Sample* = 0,274; $t_{\text{-test}}$ = 2,948; *P-Value* = 0,003).

Persepsi Kemanfaatan merupakan variabel dependen yang didefinisikan sebagai tingkat keyakinan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan memberi manfaat. Keyakinan atas kemanfaatan ini diukur dengan menggunakan indikator fungsional dan sosial. Dalam konteks komunitas virtual maka bisa dijelaskan bahwa seseorang memiliki keyakinan dengan menjadi anggota komunitas virtual bisa mendapatkan suatu manfaat tertentu. Definisi dari kemanfaatan fungsional sendiri adalah tingkat keyakinan individu akan mendapat manfaat dari sisi fungsi sistem yang digunakan. Fungsi sistem yang

dimaksud dalam konteks komunitas virtual adalah beberapa layanan yang ditampilkan oleh sistem informasi yang digunakan oleh suatu komunitas sehingga bisa melakukan kegiatan komunikasi dan interaksi yang dimediasi teknologi. Sebelumnya Gupta *et al.* (2007) telah menggunakan variabel ini untuk mengukur partisipasi anggota komunitas virtual dalam bentuk komitmen terhadap media *online-shop*. Kemanfaatan fungsional tercapai ketika seseorang bisa mendapatkan informasi, bertukar pengetahuan dan berbagi minat dalam komunitas virtual yang diikuti. Sementara itu kemanfaatan sosial didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu akan mendapat manfaat dari sistem yang memediasi sosialisasi dan interaksi dengan orang lain. Hal ini menjelaskan bahwa seseorang mau bergabung dalam suatu komunitas virtual ketika mendapatkan kemanfaatan sosial dalam bentuk sikap saling menghargai, memperbaiki persepsi terhadap orang lain dan menjalin hubungan baik.

Berdasarkan temuan penelitian saat ini yang membuktikan bahwa Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan maka bisa dikatakan bahwa kebergunaan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keyakinan seseorang untuk mendapatkan manfaat ketika bergabung dalam suatu komunitas virtual. Hasil ini konsisten dengan temuan Lin (2007) ketika meneliti niat perilaku partisipasi berkelanjutan anggota komunitas virtual dari berbagai jenis. Hal ini semakin menguatkan bahwa seseorang mau terus berpartisipasi dalam suatu komunitas virtual karena yakin bahwa anggota akan mendapatkan manfaat fungsional dan sosial ketika komunitas virtual memiliki kualitas informasi dan kualitas sistem yang bagus.

Lin (2007) meneliti berbagai jenis komunitas virtual sedangkan penelitian saat ini difokuskan hanya pada komunitas virtual bertujuan belajar di Facebook.

Komunitas virtual yang diteliti saat ini adalah berbagai grup belajar dari berbagai jenis bidang seperti komputer, seni, agama, ketrampilan (*craft*) dan lain sebagainya. Berdasarkan jawaban dalam kuesioner *online* yang diajukan kepada responden maka diketahui bahwa alasan seseorang mengikuti suatu grup belajar karena ingin mendapatkan ilmu, semakin mahir, bersemangat belajar, motivasi dan lain sebagainya. Ketika dikonfirmasi kembali mengenai manfaat yang diperoleh dari grup belajar terbukti bahwa jawaban mereka konsisten dengan alasan yang disebutkan sebelumnya. Sebagian besar responden (63,79%) menyebutkan manfaat menjadi anggota grup belajar adalah mendapat ilmu, pengetahuan, wawasan dan teman. Ilmu, pengetahuan dan wawasan merupakan informasi yang dibagikan dalam grup belajar. Hal ini menjelaskan ketika grup belajar memiliki kebergunaan dalam bentuk kualitas informasi dan sistem yang bagus maka anggota akan mendapatkan manfaat fungsional dan sosial sehingga tujuannya untuk mendapatkan ilmu, pengetahuan, wawasan, solusi dan lain sebagainya bisa tercapai. Berdasarkan penjelasan tersebut maka bisa disimpulkan bahwa kebergunaan merupakan faktor penting yang mempengaruhi anggota mendapatkan kemanfaatan fungsional dan sosial dari grup belajar.

5.5.2. Pengaruh Kebergunaan terhadap Persepsi Kegembiraan

Persepsi Kegembiraan merupakan variabel dependen yang didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa menggunakan teknologi informasi akan memberi kegembiraan. Faktor kegembiraan bisa diukur dengan adanya Kesenangan dan Antusias. Wujud dari kesenangan adalah rasa senang, puas dan terhibur sedangkan antusiasme bisa dilihat melalui rasa santai, tenang dan bersemangat.

Lu *et al.* (2011) menggunakan istilah Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kegembiraan dan Rasa Memiliki yang merupakan adaptasi dari teori motivasi yang dikategorikan menurut kebutuhan dasar individu dalam bentuk *Utilitarian, Hedonic* dan *social*. Dalam konteks komunitas virtual, Persepsi Kegembiraan merupakan wujud motivasi individu untuk mendapat kegembiraan dari komunitas virtual yang diikutinya. Seseorang mau menjadi anggota komunitas virtual karena memiliki keyakinan akan mendapatkan kegembiraan. Sementara itu, Gupta *et al.* (2007) menggunakan istilah Kesenangan dan Antusias ketika membahas faktor afektif yang mempengaruhi anggota komunitas virtual untuk berpartisipasi.

Dalam penelitian saat ini, terbukti bahwa variabel Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan (nilai *Original Sample* = 0,259; $t_{\text{-test}} = 2,751$; *P-Value* = 0,006). Hasil ini konsisten dengan temuan Lu *et al.* (2011) meneliti partisipasi berkelanjutan anggota komunitas virtual untuk orang-orang yang memiliki suatu hobi tertentu (*leisure-oriented*). Demikian juga halnya dengan penelitian Iivari (2014) yang telah membuktikan pengaruh kualitas sistem Facebook terhadap Persepsi Kegembiraan yang terbukti signifikan. Iivari (2014) meneliti pengguna Facebook secara umum sedangkan penelitian saat ini difokuskan pada orang yang menjadi anggota grup belajar di Facebook.

Dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan belajar maka bisa diartikan bahwa kebergunaan merupakan faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menjadi anggota grup belajar karena yakin akan mendapat kegembiraan. Kegembiraan seseorang diperoleh ketika kualitas informasi dan kualitas sistem yang disediakan oleh grup belajar sesuai dengan tujuan mereka. Berdasarkan jawaban responden mengenai Kesenangan menunjukkan bahwa anggota cenderung 'setuju' dengan pernyataan grup belajar memberikan rasa senang,

puas dan hiburan (rata-rata skor indikator = 3,98). Sementara untuk Antusias, responden cenderung 'setuju' bahwa grup belajar menimbulkan rasa santai, tenang dan bersemangat dalam belajar (rata-rata skor indikator = 3,95). Secara umum bisa diartikan bahwa kebergunaan grup belajar dalam bentuk kualitas sistem dan informasi mempengaruhi kegembiraan seseorang sehingga mereka merasa senang dan bersemangat dalam kegiatan belajar di Facebook.

5.5.3. Pengaruh Kebergunaan terhadap Rasa Memiliki

Variabel Rasa Memiliki didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu menggunakan sistem memunculkan rasa memiliki terhadap komunitas virtual. Keyakinan ini bisa diukur dengan menggunakan indikator Kepemilikan dan Keanggotaan. Kepemilikan merupakan tingkat keyakinan individu bahwa menggunakan sistem memunculkan rasa memiliki terhadap komunitas virtual. Seorang anggota akan merasa memiliki komunitas virtual yang diikutinya ketika ia merasa nyaman, menemukan makna dan memiliki kesamaan visi dengan anggota lain. Keanggotaan merupakan tingkat keyakinan individu bahwa menggunakan sistem memunculkan rasa memiliki sebagai bagian dari anggota suatu komunitas virtual. Seseorang merasa menjadi bagian dari komunitas virtual ketika ia memiliki kepedulian, keterlibatan, kebanggaan dan loyalitas terhadap komunitas virtual yang diikutinya.

Dalam penelitian saat ini terbukti bahwa Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Rasa Memiliki (*Original Sample* = 0,414, $t_{\text{-test}}$ = 3,685, *P-Value* = 0,000). Hasil ini konsisten dengan studi Lu *et al.* (2011) yang meneliti komunitas virtual untuk orang yang memiliki kesamaan hobi. Dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan belajar, temuan ini bermakna bahwa kebergunaan dari grup belajar

dalam bentuk kualitas informasi dan kualitas sistem mempengaruhi seseorang untuk memiliki Rasa Memiliki terhadap grup belajar yang diikutinya.

5.5.4. Pengaruh Sosiabilitas terhadap Persepsi Kemanfaatan

Kajian mengenai Sosiabilitas (sosiabilitas) dalam konteks komunitas virtual relatif masih baru. Sosiabilitas didefinisikan sebagai karakter komunitas virtual yang yang mendukung kondisi sosial dimana anggota bisa menemukan rasa senang ketika berinteraksi satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan komunitas melalui ruang yang dimungkinkan oleh teknologi. Faktor sosiabilitas bisa diukur dengan menggunakan indikator Kebijakan dan Tujuan. Dua indikator ini diadaptasi dari penelitian Preece (2001) yang banyak melakukan studi berkaitan dengan komunitas virtual. Purpose adalah tujuan bersama yang menjadi alasan seseorang untuk bergabung dalam suatu kelompok. Pencapaian tujuan individu untuk bersosialisasi dan berinteraksi melalui komunitas bisa diukur dengan menggunakan tingkat interaksi, timbal balik, respon dan empati. Sementara itu, Kebijakan didefinisikan sebagai peraturan yang memandu interaksi dan kontribusi untuk berpartisipasi yang membentuk norma dan budaya. Keberadaan Kebijakan bisa diukur dengan menggunakan indikator pengetahuan, pemahaman dan kepatuhan.

Dalam penelitian saat ini, terbukti bahwa Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan (Original Sample = 0,411, $t_{\text{-test}} = 4,347$, $P\text{-Value} = 0,000$). Hasil ini konsisten dengan temuan Lu et al. (2011).

Preece (2001) menyatakan bahwa penetapan tujuan dalam suatu komunitas virtual memudahkan sosiabilitas seseorang ketika berada dalam komunitas virtual. Penetapan tujuan memungkinkan anggota berinteraksi, memberikan hubungan timbal balik, merespon dan bersikap empati sehingga

menciptakan sosiabilitas yang baik. Sementara kebijakan perlu ditetapkan secara tertulis agar bisa diketahui, dipahami dan dipatuhi oleh para anggota. Kebijakan ini menjadi penting sebagai panduan bagi semua anggota sehingga tidak menimbulkan konflik ketika menjalin kontak sosial dengan orang lain.

Dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan belajar maka hasil penelitian bisa diartikan bahwa anggota cenderung 'setuju' dengan adanya penetapan tujuan secara spesifik sehingga memudahkan proses belajar yang membutuhkan interaksi, timbal balik, respon dan empati (rata-rata skor indikator = 3,93). Sementara untuk penetapan kebijakan, responden cenderung memberikan tanggapan 'setuju' (rata-rata skor indikator 4,24). Hal ini bisa diartikan bahwa anggota harus mengetahui, memahami dan mematuhi kebijakan yang ditetapkan oleh grup belajar sehingga bisa diperoleh kemanfaatan dalam bentuk fungsional dan sosial.

5.5.5. Pengaruh Sosiabilitas terhadap Persepsi Kegembiraan

Penelitian saat ini membuktikan bahwa Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan (*Original Sample* = 0,404, $t_{\text{-test}}$ = 4,571, *P-Value* = 0,000). Temuan ini konsisten dengan penelitian Lu *et al.* (2011). Dalam konteks komunitas belajar, maka hasil penelitian bisa diartikan bahwa sosiabilitas mempengaruhi kegembiraan anggota grup belajar.

Dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan belajar maka hasil penelitian tersebut bisa diartikan bahwa kemampuan interaksi anggota, adanya hubungan timbal balik, memiliki sikap empati dan adanya respon dalam komunitas virtual mempengaruhi kegembiraan seseorang. Selain itu keberadaan Kebijakan yang diketahui, dipahami dan dipatuhi mempengaruhi anggota untuk merasa

gembira ketika melakukan komunikasi dan interaksi komunitas virtual. Faktor kegembiraan terwujud dalam bentuk mendapat kesenangan, kepuasan, terhibur, santai, tenang dan bersemangat. Hal ini bermakna bahwa keberadaan Tujuan dan Kebijakan yang ditetapkan secara tertulis dapat membuat anggota merasa senang dan antusias berpartisipasi di komunitas virtual. Tujuan dan Kebijakan menjadi panduan bagi semua anggota mengenai apa tujuan mereka bergabung dalam komunitas virtual. Ketika anggota tidak menginternalisasi Tujuan dan Kebijakan yang ditetapkan maka kemungkinan besar akan mengganggu kegembiraan anggota lain. Dalam penelitian saat ini diketahui bahwa kontribusi variabel Sosiabilitas terhadap Kegembiraan memiliki f-Square 0,183 yang bermakna bahwa kekuatan hubungan variabel Sosiabilitas terhadap Kegembiraan bernilai 'menengah'.

5.5.6. Pengaruh Sosiabilitas terhadap Rasa Memiliki

Penelitian saat ini membuktikan bahwa Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Rasa Memiliki (*Original Sample* = 0,260. $t_{\text{-test}} = 2,329$, *P-Value* = 0,020). Dalam konteks komunitas yang bertujuan belajar maka hasil penelitian bisa diartikan bahwa sosiabilitas mempengaruhi anggota untuk menciptakan rasa memiliki. Hasil ini konsisten dengan penelitian Lu *et al.* (2011).

Dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan belajar, temuan tersebut bisa diartikan bahwa keberadaan Tujuan dan Kebijakan dalam komunitas belajar virtual menyebabkan anggota merasa nyaman, menemukan makna, memiliki kesamaan visi, merasa peduli, adanya keterlibatan, merasa bangga dan loyal terhadap komunitas virtual. Responden cenderung menjawab 'setuju' untuk pernyataan-pernyataan yang diajukan mengenai Rasa Memiliki (rata-rata skor

variabel = 3,95) demikian halnya juga dengan variabel Sosiabilitas (rata-rata skor variabel = 4,09).

5.5.7. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan

Niat Partisipasi Berkelanjutan didefinisikan sebagai faktor motivasional ketika seseorang berniat mewujudkan perilaku partisipasi. Dalam teori perilaku niat merupakan keinginan untuk menunjukkan suatu perilaku tertentu. Ada dua indikator untuk mengukur Niat Partisipasi Berkelanjutan, yaitu Niat untuk Berpartisipasi dan Niat untuk Bertahan. Niat untuk Berpartisipasi adalah niat seseorang untuk melakukan perilaku partisipasi di masa yang akan datang. Niat ini bisa diukur dengan menggunakan niat bertukar informasi, niat berinteraksi dan niat berpartisipasi. Niat untuk Bertahan adalah niat seseorang untuk bertahan dalam komunitas virtual. Niat ini bisa diukur dengan menggunakan niat mengajak orang lain dan niat menceritakan pada orang lain mengenai keberadaan komunitas virtual.

Dalam penelitian saat ini dibuktikan bahwa Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan (*Original Sample* = 0,217, $t_{\text{-test}} = 2,147$, *P-Value* = 0,032). Lu *et al.* (2011) telah meneliti perilaku partisipasi dengan menggunakan dasar teori motivasi. Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa kebergunaan dan sosiabilitas menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang untuk berniat melakukan partisipasi dalam komunitas virtual. Hasil penelitian Lu *et al.* (2011) menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel niat partisipasi berkelanjutan. Alasan temuan tersebut dinyatakan bahwa ketika tujuan komunitas virtual yang didirikan adalah untuk membentuk forum komunikasi dan interaksi

diantara orang-orang yang memiliki suatu hobi maka wajar Persepsi Kemanfaatan tidak menjadi faktor yang mempengaruhi niat.

Dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan belajar maka temuan tersebut bisa diartikan bahwa kemanfaatan fungsional dan sosial suatu grup belajar di Facebook merupakan faktor yang mempengaruhi niat anggota untuk terus berpartisipasi. Responden cenderung memberi tanggapan 'setuju' untuk kemanfaatan fungsional dan sosial (rata-rata skor variabel = 4,01) yang seiring dengan tanggapan 'setuju' untuk niat partisipasi berkelanjutan (rata-rata skor variabel = 4,02). Hal ini bermakna bahwa ketika grup belajar di Facebook memberi manfaat fungsional dan sosial kepada anggota maka akan mempengaruhi niat seseorang untuk terus terlibat dalam bentuk keinginan terus bertukar pengetahuan, berinteraksi dan berpartisipasi.

5.5.8. Pengaruh Persepsi Kegembiraan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan

Dalam penelitian saat ini dibuktikan bahwa Persepsi Kegembiraan berpengaruh tidak signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan (*Original Sample* = 0,032, $t_{\text{-test}}$ = 0,281, *P-Value* = 0,779). Temuan ini bertentangan dengan hasil penelitian Lu *et al.* (2011) yang menunjukkan bahwa Persepsi Kegembiraan berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan ketika diterapkan pada komunitas virtual *leisure-oriented*.

Berdasarkan tanggapan responden terhadap pernyataan yang diajukan dalam variabel Persepsi Kegembiraan adalah 'setuju' (rata-rata skor variabel = 3,97). Hal ini bermakna bahwa para anggota grup belajar yakin mendapatkan kesenangan, kepuasan, terhibur, bisa bersikap santai, tenang dan bersemangat tetapi tidak hal tersebut tidak mempengaruhi niat untuk terus berpartisipasi. Untuk

membahas temuan ini, bisa menggunakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sun *et al.* (2012) yang menggunakan pendekatan teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik untuk meneliti perilaku partisipasi anggota komunitas virtual. Selain itu temuan Phang *et al.* (2009) juga bisa menjadi referensi utama dimana penelitiannya menguji perilaku 'orang yang mencari pengetahuan' dan 'orang yang memberi pengetahuan'. Hasilnya menunjukkan bahwa faktor *Perceived Usability* berpengaruh signifikan terhadap perilaku partisipasi mencari pengetahuan dan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku memberi pengetahuan. Sementara faktor *Perceived Sociability* berpengaruh signifikan terhadap perilaku memberi pengetahuan dan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku mencari pengetahuan.

Penelitian Sun *et al.* (2012) menggunakan istilah motivasi ekstrinsik yang dimaksudkan sebagai adanya faktor uang yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam komunitas virtual. Dalam penelitian saat ini, motivasi ekstrinsik dalam bentuk uang tidak diamati pengaruhnya terhadap partisipasi berkelanjutan. Motivasi intrinsik merupakan bentuk rasa senang, penghargaan pada diri, ketertarikan dan pembuktian diri bisa melakukan hal baik. Faktor motivasi intrinsik memiliki kesamaan dengan faktor kegembiraan dalam penelitian saat ini. Ketika dimoderasi oleh kompleksitas tugas, motivasi intrinsik berpengaruh tidak signifikan terhadap niat partisipasi berkelanjutan. Ketika dikaitkan dengan penelitian saat ini, maka bisa diduga bahwa variabel Persepsi Kegembiraan berpengaruh tidak signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan karena faktor kompleksitas pelajaran yang dihadapi anggota.

Berdasarkan pengamatan, para anggota yang partisipasinya dalam bentuk mencari pengetahuan biasanya menanyakan suatu permasalahan yang berharap

mendapat jawaban atau solusi dari anggota lain. Misal, beberapa anggota di grup belajar komputer menanyakan dimana letak kesalahan program yang dikerjakan atau mengajukan pertanyaan cara mengatasi masalah komputer yang dihadapinya. Sementara di grup belajar menjahit, sering diajukan pertanyaan bagaimana cara membuat pola baju yang diinginkan sesuai foto yang diunggah di *wall* grup. Demikian juga halnya, di grup belajar fotografi sering diajukan pertanyaan mengenai teknik pemotretan untuk hasil foto yang diinginkan. Hal serupa tampaknya sering terjadi di grup-grup belajar lainnya, sehingga bisa disimpulkan bahwa anggota mencari pengetahuan di grup karena menghadapi tugas atau pekerjaan yang harus diselesaikan. Walaupun menjadi anggota komunitas virtual bersifat sukarela, tidak ada tekanan atau paksaan, namun demikian mereka bergabung bukan untuk mendapatkan kegembiraan melainkan pengetahuan atau solusi. Jika dikaitkan dengan jawaban atas pertanyaan terbuka yang diajukan dalam kuesioner mengenai alasan dan manfaat ikut menjadi anggota komunitas virtual maka ada benang merah yang saling menguatkan. Dengan demikian hasil penelitian Sun *et al.* (2012) dan Phang *et al.* (2009) bisa menjelaskan mengapa variabel Persepsi Kegembiraan berpengaruh tidak signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan. Peneliti lain (Gupta dan Kim, 2007) telah membuktikan bahwa faktor kegembiraan berpengaruh signifikan terhadap komitmen komunitas virtual (*online-shop*). Hal ini menunjukkan bahwa jenis komunitas virtual yang bertujuan untuk bersenang-senang (hobi dan belanja) faktor kegembiraan berpengaruh terhadap partisipasi berkelanjutan.

5.5.9. Pengaruh Rasa Memiliki terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan

Dalam penelitian saat ini dibuktikan bahwa Rasa Memiliki berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan (*Original Sample* = 0,517, t_{test} =

4,724, $P\text{-Value} = 0,000$). Temuan penelitian saat ini menunjukkan bahwa variabel Rasa Memiliki terbukti berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Lu *et al.* (2011), Lin *et al.* (2007), Lin (2007) dan Lin (2008). Hal bisa diartikan bahwa secara umum rasa memiliki merupakan faktor penting yang mempengaruhi niat partisipasi berkelanjutan dalam suatu komunitas virtual.

Dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan belajar, maka diketahui bahwa responden memberi tanggapan yang sejalan dengan pernyataan yang diajukan untuk variabel Rasa Memiliki (rata-rata skor variabel = 3,93) dan Niat Partisipasi Berkelanjutan (rata-rata skor variabel = 3,92). Hal ini bermakna bahwa ketika seseorang mendapatkan rasa nyaman, menemukan makna, memiliki kesamaan visi, peduli, ada keterlibatan, bangga dan loyal terhadap grup belajar maka niat untuk terus berpartisipasi akan muncul.

5.5.10. Pengaruh Niat Partisipasi Berkelanjutan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan

Perilaku Partisipasi Berkelanjutan didefinisikan sebagai sejumlah pengalaman partisipasi yang berulang. Perilaku ini bisa diukur melalui indikator Terus Berpartisipasi dan Terus Bertahan. Terus Berpartisipasi adalah perilaku dalam bentuk terus bertukar informasi, berinteraksi dan berpartisipasi. Terus Bertahan adalah perilaku dalam bentuk mengajak dan menceritakan keberadaan komunitas virtual pada orang lain.

Dalam penelitian saat ini dibuktikan bahwa Niat Partisipasi Berkelanjutan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan (*Original Sample* = 0,765; $t_{\text{-test}} = 16,556$; $P\text{-Value} = 0,000$). Berkaitan dengan pengaruh variabel niat partisipasi berkelanjutan terhadap perilaku partisipasi berkelanjutan,

hasil penelitian saat ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Al-Debei *et al.* (2013) dan Wang *et al.* (2015). Temuan tersebut membuktikan bahwa niat partisipasi berkelanjutan berpengaruh signifikan terhadap perilaku partisipasi berkelanjutan. Walaupun terdapat perbedaan dalam hal tujuan komunitas virtual, responden maupun pendekatan teori yang digunakan, hasilnya konsisten. Hal ini bisa diartikan bahwa dalam berbagai setting penelitian yang berbeda niat partisipasi berkelanjutan merupakan faktor penting yang mendorong orang mewujudkan perilaku partisipasi berkelanjutan.

Dalam konteks komunitas virtual yang bertujuan belajar maka bisa diketahui bahwa niat partisipasi berkelanjutan anggota grup belajar di Facebook mempengaruhi perilaku partisipasi berkelanjutan. Responden cenderung 'setuju' untuk menceritakan dan mengajak orang lain untuk bergabung dalam grup belajar yang diikutinya (rata-rata skor indikator = 3,82). Jawaban responden seiring dengan pernyataan niat partisipasi berkelanjutan (rata-rata skor indikator = 3,99). Hal ini menunjukkan bahwa anggota ingin tetap bertahan di grup belajar. Sementara itu, perilaku partisipasi yang diwujudkan dalam bentuk bertukar pengetahuan dan berinteraksi dengan anggota lain antara 'netral' dan 'setuju' (rata-rata skor indikator = 3,66). Temuan ini cukup mengherankan ketika dibandingkan dengan niat partisipasi berkelanjutan dengan kecenderungan responden yang menjawab 'setuju' (rata-rata skor indikator = 4,05). Tampaknya niat yang tinggi belum tentu diiringi dengan perilaku nyata untuk mewujudkan partisipasi berkelanjutan. Niat itu sendiri diartikan sebagai keinginan untuk berperilaku. Dalam penelitian Prihandoko *et al.* (2011) membuktikan bahwa perilaku individu bisa dipengaruhi oleh niat tetapi dapat juga tidak dipengaruhi niat. Hal ini dibuktikan dengan koefisien determinan perilaku lebih besar dibandingkan

dengan niat, argumen atas temuan tersebut adalah perilaku yang tidak diiringi niat biasanya dikarenakan ketiadaan informasi yang memadai untuk berperilaku. Penjelasan ini diberikan dengan menggunakan dasar teori *operant conditioning* yang diajukan oleh Skinner. Teori *operant conditioning* memusatkan hubungan antara perilaku dengan konsekuensi. Perilaku bisa berubah tergantung pada konsekuensi yang diterima. Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku dan sebaliknya. Hal ini menjelaskan mengapa niat tidak sejalan dengan perilaku. Skinner (2013:157) menyatakan bahwa “Sebagian besar perilaku hanya diperkuat secara sebentar-sebentar. Konsekuensi tertentu mungkin tergantung pada serangkaian peristiwa yang tidak mudah diprediksi”. Dalam konteks komunitas belajar virtual, Phang *et al.* (2009) telah membuktikan orang yang mencari pengetahuan dan memberi pengetahuan memiliki perilaku yang berbeda ketika berpartisipasi. Orang yang mencari pengetahuan dipengaruhi faktor Kebergunaan sementara orang yang memberi pengetahuan dipengaruhi faktor Sosiabilitas. Faktor kebergunaan dalam penelitian Phang *et al.* (2009) diuraikan dalam bentuk kemudahan penggunaan sistem, reliabilitas sistem dan pemenuhan mendapatkan pengetahuan sedangkan sosiabilitas diwujudkan dalam bentuk interaksi sosial. Hal ini bisa menjelaskan mengapa respon niat lebih besar dibandingkan perilaku. Berdasarkan Tabel karakteristik responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden berstatus mahasiswa (30,17%) dan bidang yang dipelajari berdasarkan nama grup terbanyak adalah ‘komputer’(43,10%). Sementara alasan terbanyak ikut bergabung dalam grup belajar adalah ‘menambah ilmu, pengetahuan, wawasan dan teman’ dan ‘belajar’ (62,93%) sedangkan yang ingin ‘berbagi pengetahuan, pengalaman dan diskusi’ hanya 15 orang (12,93%).

Uraian tersebut menjelaskan mengapa nilai rata-rata skor indikator Niat untuk Berpartisipasi lebih besar dibandingkan Terus Berpartisipasi. Hal ini bermakna bahwa ketika anggota hanya bertujuan mencari pengetahuan dan tidak memberi maka sebenarnya mereka berniat untuk bertukar pengetahuan, berinteraksi dan berpartisipasi tetapi karena tidak memiliki pengetahuan yang akan dipertukarkan maka pada tahap perilaku yang diwujudkan terus berpartisipasi dan berinteraksi mereka berubah kecenderungannya. Berdasarkan pengamatan di wall grup belajar, sebagian besar memang anggota mengunggah status dalam bentuk pertanyaan atas suatu masalah tertentu yang membutuhkan solusi sebagai jawaban. Melihat besarnya status mahasiswa yang menjadi anggota kemungkinan mereka berpartisipasi dalam grup belajar ketika ada permasalahan yang membutuhkan jawaban dari anggota lain. Uraian tersebut menjelaskan mengapa rata-rata skor indikator Niat untuk Berpartisipasi lebih besar dibanding Terus Berpartisipasi. Secara keseluruhan, Niat Partisipasi Berkelanjutan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan dengan tingkat signifikansi paling kuat diantara sepuluh hipotesis yang diajukan ($t_{test} = 16,556$).

5.6. Perbandingan Hasil dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai komunitas virtual telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Model penelitian yang diajukan pada saat ini merupakan hasil kajian dan pengamatan terhadap penelitian sebelumnya. Penelitian mengenai komunitas virtual yang menggunakan pendekatan perilaku menunjukkan bahwa niat partisipasi berkelanjutan berpengaruh signifikan terhadap perilaku partisipasi berkelanjutan (Al-Debei *et al.*, 2013 dan Wang *et al.*, 2015). Sementara Lu *et al.* (2011) menggunakan pendekatan teori motivasi untuk meneliti komunitas virtual

dengan perspektif kebergunaan dan sosiabilitas. Penelitian yang dilakukan saat ini menggabungkan penelitian tersebut sehingga menghasilkan model yang pada dasarnya meneliti perilaku partisipasi berkelanjutan dengan menggunakan adaptasi teori motivasi sebagai variabel yang memediasi kebergunaan dan sosiabilitas suatu komunitas virtual. Penelitian Phang *et al.* (2009) yang secara spesifik menggunakan pendekatan kebergunaan dan sosiabilitas ketika mengamati perilaku partisipasi anggota komunitas virtual juga menjadi referensi utama dalam penelitian saat ini.

Hasil penelitian Lu *et al.* (2011) menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel niat partisipasi berkelanjutan. Alasan temuan tersebut dinyatakan bahwa ketika tujuan komunitas virtual yang didirikan adalah untuk membentuk forum komunikasi dan interaksi diantara orang-orang yang memiliki suatu hobi maka wajar Persepsi Kemanfaatan tidak menjadi faktor yang mempengaruhi Niat Partisipasi Berkelanjutan.

Penelitian saat ini menunjukkan ada satu jalur yang berpengaruh tidak signifikan yaitu variabel Persepsi Kegembiraan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan (*original sample* = 0,032). Ketika temuan ini dibandingkan dengan penelitian Lu *et al.* (2011) maka terlihat perbedaan hasil karena tujuan komunitas virtual yang berbeda. Responden yang dipilih dalam penelitian saat ini berasal dari komunitas virtual yang memiliki tujuan belajar sedangkan Lu *et al.* (2011) meneliti komunitas virtual untuk orang-orang yang memiliki hobi tertentu. Dengan membandingkan kedua penelitian tersebut maka bisa dinyatakan bahwa untuk komunitas virtual belajar maka faktor Persepsi Kegembiraan berpengaruh tidak signifikan sedangkan faktor Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan

(*Original Sample* = 0,217). Dalam komunitas virtual hobi maka faktor Persepsi Kegembiraan berpengaruh signifikan (koefisien = 0,161) tetapi faktor Persepsi Kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan.

Temuan ini membuktikan bahwa ternyata orang-orang yang bertujuan belajar dalam suatu komunitas virtual tidak menjadikan kegembiraan sebagai faktor penting karena mereka lebih mengutamakan manfaat fungsional yaitu mencari dan berbagi pengetahuan. Sementara orang-orang yang bergabung dalam komunitas virtual hobi memperhatikan kegembiraan sebagai faktor yang mempengaruhi niat partisipasi berkelanjutan dan tidak mementingkan kemanfaatan.

Penelitian komunitas virtual untuk anggota yang bertujuan belajar telah dilakukan oleh Phang *et al.* (2009). Perbedaannya dengan penelitian saat ini adalah pembentukan komunitas virtual. Phang *et al.* (2009) meneliti komunitas virtual yang dibentuk oleh fakultas suatu perguruan tinggi dengan anggota para mahasiswa komputer. Sementara itu, penelitian saat ini menggunakan komunitas virtual yang dibentuk oleh individu (tidak terikat oleh suatu lembaga atau organisasi) dengan anggota siapa saja yang berminat belajar dalam suatu bidang tertentu. Phang *et al.* (2009) mengelompokkan partisipasi anggota menjadi dua, yaitu orang yang mencari dan berkontribusi memberi pengetahuan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa variabel *Perceived Usability* berpengaruh signifikan terhadap *Knowledge Seeking* (koefisien = 0,41) sementara *Perceived Sociability* berpengaruh tidak signifikan terhadap *Knowledge Seeking* (koefisien = 0,16). Ketika diterapkan untuk kelompok yang memberi kontribusi pengetahuan maka hasil penelitian membuktikan bahwa *Perceived Usability* berpengaruh tidak signifikan terhadap *Knowledge Contribution* (koefisien = 0,27) dan *Perceived*

Sociability berpengaruh signifikan terhadap *Knowledge Contribution* (koefisien = 0,31).

Temuan penelitian tersebut bermakna bahwa ketika anggota yang bentuk partisipasinya adalah mencari pengetahuan maka sosiabilitas tidak penting karena mereka lebih memperhatikan kebergunaan dari komunitas virtual. Sementara anggota yang berkontribusi memberi pengetahuan, menunjukkan bahwa sosiabilitas merupakan faktor penting dalam komunitas virtual dan kebergunaan tidak penting. Phang *et al.* (2009) tidak secara spesifik menyatakan bahwa memberi dan mencari pengetahuan adalah bentuk partisipasi berkelanjutan.

Penelitian yang dilakukan saat ini tidak membedakan bentuk partisipasi mencari dan berbagi pengetahuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebergunaan dan sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap perilaku partisipasi berkelanjutan melalui motivasi dan niat partisipasi berkelanjutan. Jenis motivasi utilitarian, hedonic dan social diwujudkan dalam bentuk kemanfaatan, kegembiraan dan rasa memiliki. Dari ketiga motivasi tersebut ada satu yang terbukti berpengaruh tidak signifikan yaitu kegembiraan sehingga bisa dinyatakan bahwa niat partisipasi berkelanjutan dipengaruhi oleh faktor kemanfaatan dan rasa memiliki. Niat partisipasi berkelanjutan itu sendiri mempengaruhi perilaku partisipasi berkelanjutan. Hasil signifikansi pengaruh ini berlaku untuk semua bentuk partisipasi baik itu yang mencari pengetahuan maupun orang memberi pengetahuan. Sehingga bisa dimaknai bahwa anggota yang mencari pengetahuan maupun yang memberi pengetahuan menilai bahwa faktor kebergunaan dan sosiabilitas berpengaruh penting terhadap perilaku partisipasi berkelanjutan.

Penelitian Sun *et al.* (2012) juga membahas komunitas virtual yang bertujuan belajar. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan saat ini dan oleh Phang *et al.* (2009), Sun *et al.* (2012) meneliti komunitas virtual yang bertujuan saling berbagi pengetahuan tidak gratis. Partisipasi anggota komunitas virtual akan dibayar jika mereka berbagi pengetahuan untuk mengerjakan suatu proyek teknologi informasi. Penelitian Sun *et al.* (2012) menggunakan pendekatan teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika motivasi dimoderasi oleh variabel *Self Efficacy* maka hasilnya *Extrinsic Motivation* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Continuance Intention* (koefisien = -0,139). Sementara variabel *Intrinsic Motivation* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Continuance Intention* ketika dimoderasi variabel *Task Complexity* (koefisien = -0,118).

Sebagai bahan perbandingan, penelitian Urubail (2007) yang dilakukan terhadap anggota komunitas virtual yang dibentuk oleh perusahaan. Anggota komunitas virtual yang dipilih sebagai responden adalah mahasiswa yang menjadi pelanggan pada komunitas virtual yang dibentuk toko *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Intrinsic Motivation* berpengaruh signifikan terhadap *Virtual Community Participation* (koefisien = 0,28). Variabel *Intrinsic Motivation* tercermin dalam kegembiraan, kesenangan dan menghabiskan waktu luang yang memiliki kesamaan dengan Persepsi Kegembiraan. Temuan Urubail (2007) konsisten dengan hasil penelitian Lu *et al.* (2011) sehingga hal ini bisa menjelaskan bahwa faktor kegembiraan penting untuk komunitas virtual yang bertujuan hobi dan berbelanja.

Temuan penelitian saat ini menunjukkan bahwa variabel Rasa Memiliki terbukti berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan. Hasil ini

konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Lu *et al.* (2011), Lin *et al.* (2007), Lin (2007) dan Lin (2008). Hal bisa diartikan bahwa secara umum rasa memiliki merupakan faktor penting yang mempengaruhi niat partisipasi berkelanjutan dalam suatu komunitas virtual.

Iivari (2014) telah meneliti niat menggunakan Facebook terhadap masyarakat di Finlandia dalam perspektif sosiabilitas. Variabel sosiabilitas terkandung didalamnya menciptakan dan mengelola hubungan sosial dengan orang lain. Variabel sosiabilitas mempengaruhi niat menggunakan Facebook melalui sikap terhadap penggunaan yang sebelumnya dipengaruhi oleh faktor manfaat, kegembiraan dan biaya. Temuan dari penelitian tersebut membuktikan bahwa sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan Facebook (koefisien = 0,30), termasuk ketika melalui variabel manfaat (koefisien = 0,34) dan kegembiraan (koefisien = 0,44). Pengaruh variabel sosiabilitas terhadap variabel biaya tidak berpengaruh signifikan (koefisien = -0,27).

Dibandingkan dengan penelitian saat ini, Iivari (2014) meneliti pengguna Facebook secara umum sedangkan penelitian saat ini difokuskan pada seseorang yang mengikuti grup belajar di Facebook. Perbedaan utama dari kedua penelitian adalah Iivari (2014) menggunakan variabel biaya untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi niat menggunakan Facebook. Secara umum temuan Iivari konsisten dengan temuan penelitian saat ini kecuali untuk jalur sosiabilitas yang mempengaruhi kegembiraan. Penelitian Iivari (2012) membuktikan *Perceived* Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Benefit* (koefisien = 0,34), *Perceived* Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan (koefisien = 0,44). Hasilnya konsisten dengan penelitian saat ini yang juga terbukti berpengaruh signifikan untuk kedua jalur tersebut. Perbedaannya terletak

pada jalur Persepsi Kegembiraan yang dalam penelitian Iivari (2012) terbukti berpengaruh signifikan terhadap *Attitude toward Use* yang akhirnya berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*. Penelitian saat ini, Persepsi Kegembiraan tidak berpengaruh signifikan. Perbandingan tersebut bisa diartikan bahwa ketika sama-sama menggunakan Facebook, faktor kegembiraan seseorang yang bertujuan khusus belajar tidak akan sama dengan pengguna umum.

Berkaitan dengan hubungan antara variabel *Continuous Participation Intention* dan Perilaku Partisipasi Berkelanjutan, hasil penelitian saat ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Al-Debei *et al.* (2013) dan Wang *et al.* (2015). Temuan tersebut membuktikan bahwa *Continuous Participation Intention* berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Partisipasi Berkelanjutan. Walaupun terdapat perbedaan dalam hal tujuan komunitas virtual, responden maupun pendekatan teori yang digunakan, hasilnya konsisten. Hal ini bisa diartikan bahwa dalam berbagai setting penelitian yang berbeda niat partisipasi berkelanjutan merupakan faktor penting yang mendorong seseorang untuk mewujudkan perilaku partisipasi berkelanjutan.

5.7. Keterbatasan Penelitian

Ada beberapa keterbatasan yang terdapat dalam penelitian saat ini yang bisa dijadikan dasar untuk menilai temuan yang dihasilkan. Berikut akan diuraikan keterbatasan penelitian.

1. Penelitian saat ini memotret satu fenomena perilaku partisipasi berkelanjutan anggota komunitas virtual dalam satu jangka waktu tertentu yang dilakukan secara singkat. Hal ini menyebabkan dinamika perilaku individu tidak dapat ditangkap. Dalam penelitian saat ini tidak mengamati siklus hidup

keanggotaan individu dalam komunitas virtual. Berkaitan dengan partisipasi berkelanjutan penting untuk diketahui pola perilaku dikaitkan masa keanggotaan. Dalam konteks pembelajaran perlu diketahui apakah ada batas waktu belajar dengan pencapaian. Apakah partisipasi berkelanjutan harus dilakukan terus menerus atau ada batas ketika pengetahuan yang diinginkan sudah didapatkan maka perilaku akan berhenti. Pentingnya pengamatan dalam waktu jangka panjang didasarkan pada karakter manusia untuk mengetahui titik jenuh keterlibatan anggota dalam suatu komunitas virtual. Keberadaan konsep belajar seumur hidup (*long life learning*) dimana belajar tidak dibatasi oleh waktu dan usia bisa diketahui penerapannya dalam konteks komunitas virtual. Berkenaan dengan uraian tersebut maka penelitian di masa yang akan datang bisa dilakukan dengan menggunakan pendekatan longitudinal dalam rangka memotret dinamika perilaku partisipasi berkelanjutan selama periode waktu berjangka.

2. Penelitian saat ini tidak menggunakan variabel '*Trust*' untuk menguji rasa percaya seseorang terhadap pengetahuan yang dipertukarkan seperti dalam penelitian terdahulu (Hsu et al., 2007 dan Chiu et al., 2006) Dalam konteks pembelajaran yang dibentuk oleh masyarakat umum, proses belajar yang terjadi dalam komunitas virtual tidak berdasarkan pada hirarki suatu kelas konvensional dimana ada peran guru dan murid. Sumber pengetahuan berasal dari individu yang secara sukarela memberi kontribusi ilmu yang dimilikinya. Ketepatan pengetahuan yang diperoleh melalui proses interaksi antar anggota yang memungkinkan terjadinya koreksi atau saling menguatkan. Namun demikian, dalam proses ini tidak ada yang bisa menjamin apakah pengetahuan yang disampaikan sudah valid atau belum.

Berkaitan dengan hal tersebut menjadi penting untuk mengetahui jenis bidang belajar apa saja yang bisa diterapkan dalam komunitas virtual. Apakah pengetahuan yang tersedia dalam komunitas virtual bisa dipercaya? Berdasarkan uraian ini maka untuk penelitian di masa yang akan datang bisa dilakukan dengan menggunakan pendekatan perbandingan antar komunitas belajar virtual yang dibentuk masyarakat secara mandiri dengan komunitas virtual yang dibentuk oleh suatu lembaga pendidikan tertentu.