

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang disajikan dalam bab sebelumnya, maka pada bagian penutup akan disampaikan kesimpulan secara umum mengenai temuan yang akan menjadi dasar untuk memberikan saran.

1. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan (koefisien = 0,274). Hal ini bermakna bahwa persepsi kemanfaatan anggota dipengaruhi oleh kebergunaan yang tersedia dalam komunitas virtual. Temuan ini konsisten dengan penelitian Lin, 2007.
2. Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan (koefisien = 0,259). Hal ini bermakna bahwa kebergunaan yang disediakan oleh komunitas virtual mempengaruhi kegembiraan anggota ketika berada dalam komunitas virtual. Temuan ini konsisten dengan penelitian Lu *et al.* (2011).
3. Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa Kebergunaan berpengaruh signifikan terhadap Rasa Memiliki (koefisien = 0,414). Hal ini menunjukkan bahwa kebergunaan yang disediakan oleh komunitas virtual mempengaruhi rasa memiliki anggota terhadap komunitas virtual. Temuan ini konsisten dengan penelitian Lu *et al.* (2011).
4. Hasil pengujian hipotesis ke empat menunjukkan bahwa Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kemanfaatan (koefisien =

- 0,411). Hal ini bermakna bahwa sosiabilitas mempengaruhi persepsi anggota atas kemanfaatan komunitas virtual.
5. Hasil pengujian hipotesis ke lima menunjukkan bahwa Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegembiraan (koefisien = 0,401). Hal ini bermakna bahwa tujuan dan kebijakan yang terkandung dalam sosiabilitas mempengaruhi persepsi kegembiraan anggota terhadap komunitas virtual.
 6. Hasil pengujian hipotesis ke enam menunjukkan bahwa Sosiabilitas berpengaruh signifikan terhadap Rasa Memiliki (koefisien = 0,260). Hal ini bermakna bahwa tujuan dan kebijakan yang terkandung dalam sosiabilitas mempengaruhi rasa memiliki anggota terhadap komunitas virtual yang diikutinya.
 7. Hasil pengujian hipotesis ke tujuh menunjukkan bahwa Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap *Niat partisipasi berkelanjutan* (koefisien = 0,217). Hal ini bermakna bahwa kemanfaatan fungsional dan sosial dari komunitas virtual mempengaruhi anggota untuk niat partisipasi berkelanjutan.
 8. Hasil pengujian hipotesis ke delapan menunjukkan bahwa Persepsi Kegembiraan berpengaruh tidak signifikan terhadap *Niat partisipasi berkelanjutan* (koefisien 0,032; $t_{\text{test}} = 0,281$). Temuan ini berlawanan dengan hasil penelitian Lu et al. (2011) ketika mengamati komunitas virtual hobi yang menunjukkan 'Persepsi Kegembiraan berpengaruh signifikan terhadap *Intention of Continuous Participation*' sedangkan Persepsi Kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan terhadap *Intention of Continuous Participation*). Kesimpulannya adalah kegembiraan bukan

faktor penting dalam komunitas belajar virtual karena anggota lebih mengutamakan manfaatnya yaitu mencari pengetahuan sedangkan dalam komunitas virtual hobi, kegembiraan merupakan faktor penting dibandingkan kemanfaatannya.

9. Hasil pengujian hipotesis ke sembilan menunjukkan bahwa Rasa Memiliki berpengaruh signifikan terhadap Niat Partisipasi Berkelanjutan (koefisien jalur = 0,517). Niat Partisipasi Berkelanjutan itu sendiri dipengaruhi oleh Kemanfaatan dan Rasa Memiliki terhadap komunitas virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa memiliki merupakan faktor yang lebih penting jika dibandingkan dengan kemanfaatan. Hal ini ditunjukkan dengan variabel Rasa Memiliki memiliki nilai f-square = 0,251 sedangkan Persepsi Kemanfaatan memiliki nilai f-square = 0,045. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan pentingnya faktor rasa memiliki (Lin, 2008; Lin, 2007; Lin *et al.*, 2007; Lu *et al.*, 2011). Berdasarkan data tersebut maka bisa disimpulkan bahwa niat seseorang untuk partisipasi berkelanjutan lebih dipengaruhi faktor rasa memiliki.
10. Hasil pengujian hipotesis ke sepuluh menunjukkan bahwa *Niat partisipasi berkelanjutan* berpengaruh signifikan terhadap *Perilaku partisipasi berkelanjutan*. Niat partisipasi berkelanjutan memberi kontribusi terbesar dalam model hipotesis yang diajukan dimana nilai f-square = 1,413 dan memiliki kekuatan prediksi (R-square = 0,492) jika dibandingkan dengan hubungan variabel yang lain. Temuan ini konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya (Al-Debei *et.al.*, 2013 dan Wang *et al.*, 2015). Kesimpulannya adalah perilaku partisipasi berkelanjutan sangat dipengaruhi niat seseorang untuk partisipasi berkelanjutan sebelumnya.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disajikan sebelumnya maka ada beberapa saran yang berkaitan dengan komunitas virtual.

1. Berdasarkan hasil penelitian saat ini maka disarankan pada pendiri dan pengelola (*administrator*) komunitas virtual di Facebook untuk menetapkan tujuan dan kebijakan secara tertulis. Hal ini menjadi penting dalam rangka tercapainya keberhasilan sosiabilitas komunitas virtual sehingga proses interaksi dan komunikasi bisa terjalin dengan baik di antara para anggota.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang berkenaan dengan kebergunaan komunitas virtual maka disarankan bagi para pengguna untuk mengoptimalkan keberadaan grup belajar sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu, pengetahuan, wawasan dan lain sebagainya. Diperlukan kesadaran untuk mematuhi kebijakan yang ditetapkan oleh pendiri dan pengelola agar tujuan bersama bisa tercapai.
3. Berdasarkan hasil penelitian saat ini maka disarankan bagi masyarakat umum yang ingin mengakses pengetahuan secara mandiri untuk ikut berpartisipasi dalam suatu komunitas belajar yang berbasis teknologi informasi.