

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Teori dan temuan penelitian yang dianalisis secara deskriptif dan verifikatif melalui pendekatan analisis *Structural Equation Model* (SEM) mengenai pengaruh *online gamification in education* terhadap *e-learner satisfaction* melalui *e-learning engagement* pada pengguna Elsa Speak, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Gambaran *online gamification in education*, *e-learner satisfaction*, dan *e-learning engagement* pada pengguna Elsa Speak di Indonesia

- a. *Online gamification in education*

Gambaran mengenai *online gamification in education* tercermin dari lima dimensi, yaitu *game aesthetics*, *pedagogy*, *game mechanics*, *game dynamics*, dan *game experience*, yang secara keseluruhan berada pada garis kontinum kategori menarik. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar responden berpendapat Elsa Speak sudah menunjukkan kinerja yang baik dalam meningkatkan dan memelihara *online gamification*. Dimensi yang memperoleh tanggapan tertinggi adalah *game experience*, yang diikuti oleh dimensi *game mechanics*, *game dynamics*, *game aesthetics*, dan dimensi *pedagogy*.

- b. *E-Learning Engagement*

Gambaran mengenai *e-learning engagement* dapat dilihat dari lima dimensi, yaitu *emotional engagement*, *behavioral engagement*, *cognitive engagement*, *performance engagement*, dan *skill engagement*, yang secara keseluruhan berada pada garis kontinum kategori terlibat. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar responden berpendapat Elsa Speak sudah menunjukkan kinerja yang baik dalam meningkatkan dan memelihara *e-learning engagement*. Dimensi yang memperoleh tanggapan tertinggi adalah *behavioral engagement*, yang diikuti oleh dimensi *cognitive engagement*, *emotional engagement*, *skill engagement* dan *performance engagement*.

- c. *E-Learner Satisfaction*

Gambaran mengenai *e-learner satisfaction* terlihat dari empat dimensi, yaitu *technology system*, *instructor*, *course*, dan *learner*, yang secara keseluruhan berada pada

seluruh faktor yang dapat memengaruhi *e-learner satisfaction*. Peneliti menyadari bahwa penggunaan variabel *e-learner satisfaction* sebagai variabel dependen memiliki keterbatasan, mengingat dalam berbagai literatur *e-satisfaction* lebih tepat diposisikan sebagai variabel mediasi yang menjembatani pengaruh gamifikasi terhadap *e-engagement*. Penempatan *satisfaction* sebagai variabel Y berpotensi membatasi pemahaman yang lebih komprehensif mengenai mekanisme psikologis yang mendorong *e-engagement*. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menempatkan *e-satisfaction* sebagai variabel mediasi dan *e-engagement* sebagai variabel dependen, sehingga alur hubungan antarvariabel lebih sesuai dengan kerangka teoritis yang ada. Pendekatan ini diharapkan mampu memperkaya literatur mengenai dinamika kepuasan dan keterlibatan dalam *platform e-learning* serta menghasilkan temuan yang lebih relevan dengan kondisi nyata pengguna.