

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini mengintegrasikan tiga pendekatan metodologis: deskriptif, kausal komparatif, dan kuantitatif. Berikut adalah sintesis dari metode-metode tersebut:

1. Pendekatan Deskriptif: Mengacu pada Fraenkel, Wallen, dan Hyun (2012), metode ini bertujuan untuk menggambarkan informasi dari berbagai data menggunakan indeks penilaian seperti rata-rata (mean) dan nilai tengah (median). Sugiono (2011) menekankan bahwa metode ini menganalisis data dengan mendeskripsikannya tanpa bermaksud membuat generalisasi.
2. Pendekatan Kuantitatif: Berdasarkan Sugiyono (2019), pendekatan ini digunakan untuk mengukur karakteristik, opini, keyakinan, perilaku, dan hubungan antar variabel. Tujuannya adalah menguji hipotesis terkait variabel dalam populasi tertentu. Metode survei, baik melalui wawancara atau kuesioner, digunakan untuk pengumpulan data, dengan hasil yang dapat digeneralisasikan.
3. Pendekatan Kausal Komparatif: Mengacu pada Sugiyono (2017), metode ini bertujuan untuk membandingkan nilai dari satu atau beberapa variabel independen di antara setidaknya dua kelompok populasi, sampel, atau periode waktu yang berbeda, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Pendekatan ini memungkinkan analisis perbandingan yang lebih mendalam, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antar kelompok atau kondisi yang diteliti.

Integrasi ketiga pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya mendeskripsikan fenomena, tetapi juga melakukan analisis komparatif yang lebih kompleks. Metode ini memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif tentang

variabel-variabel yang diteliti, hubungan antar variabel, serta perbedaan karakteristik antar kelompok yang menjadi subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan satu variabel yaitu *leisure activity*, yang didalamnya berisi indikator *time, basic function, leisure time spending method, way of socializing, emotion after performing leisure activity*, dan *place*. Peneliti melakukan analisis aktivitas mahasiswa dengan menggunakan variabel tersebut dan dilakukanlah perbandingan aktivitas waktu luang antara Mahasiswa Kampus Bumi Siliwangi dan Mahasiswa Kampus Daerah Sumedang.

Maka dari itu, untuk mengetahui aktivitas waktu luang mahasiswa Kampus Bumi Siliwangi dan Kampus Daerah Sumedang dilakukanlah penelitian komparatif, guna mengetahui apakah ada perbedaan aktivitas waktu luang diantara mahasiswa dua kampus tersebut, penelitian ini juga menerapkan metode deskriptif untuk menyajikan deskripsi atau gambaran secara sistematis mengenai data yang terkumpul sesuai dengan keadaan sebenarnya. Pada penelitian komparatif digunakan juga pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik uji independent samples t-test dengan bantuan *software SPSS* versi 20.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil dalam penelitian yaitu Kampus Bumi Siliwangi UPI, Bandung yang terletak di Jalan Dr. Setiabudi no.229, Bandung, dengan Kampus Daerah Sumedang yang terletak di Jalan Mayor Abdurrahman no. 211, Sumedang.

3.3 Populasi, dan Sampel

3.3.1 Populasi

Merujuk pada konsep yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019), populasi merupakan keseluruhan wilayah yang menjadi fokus penelitian, mencakup objek atau subjek yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik spesifik. Karakteristik ini telah ditentukan oleh peneliti sebagai kriteria untuk diteliti lebih lanjut dan dijadikan dasar penarikan kesimpulan. Dalam studi ini, populasi terdiri dari dua kelompok utama yaitu

Mahasiswa Kampus Bumi Siliwangi dan Mahasiswa Kampus Daerah Sumedang dengan jumlah populasi sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Tabel Jumlah Mahasiswa Aktif

Kampus	Jumlah Mahasiswa Aktif
Kampus Bumi Siliwangi	10.285
Kampus Daerah Sumedang	2.322

Pemilihan dua lokasi kampus ini sebagai populasi penelitian memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis komparatif mengenai pemanfaatan waktu luang di antara dua kelompok mahasiswa yang berada di lingkungan geografis berbeda namun masih dalam satu institusi pendidikan tinggi yang sama.

3.3.2 Sampel

Dalam konteks penelitian ini, pemilihan sampel dilakukan dengan pendekatan yang lebih selektif, mengacu pada konsep yang diuraikan oleh Sugiyono (2013). Sampel penelitian merupakan subset dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Mengingat besarnya skala populasi, peneliti memutuskan untuk tidak mengambil data dari seluruh anggota populasi, melainkan menggunakan metode non-probability sampling.

Non-probability sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai responden. Secara spesifik, penelitian ini menerapkan judgment sampling, di mana peneliti memilih sampel berdasarkan kriteria khusus yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria ini dirancang untuk memastikan bahwa sampel yang terpilih dapat memberikan informasi yang relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada subyek-subyek yang dianggap paling representatif atau informatif terkait dengan topik penelitian, yaitu pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa di dua lokasi kampus yang berbeda:

- a) Mahasiswa aktif Kampus Bumi Siliwangi UPI, Bandung.
- b) Mahasiswa aktif Kampus Daerah UPI, Sumedang.

Dalam penelitian ini, Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Aaker (1997) sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2}{4 Moe^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

Z = Tingkat distribusi normal (taraf signifikan 5% = 1,96)

Moe = Margin of error adalah tingkat kesalahan maksimal yang masih dapat ditoleransi saat pengambilan sampel atau yang diinginkan sebesar 10% / 0,10

$$n = \frac{1,96^2}{4 (0,10)^2} = 96,04$$

*n = 96,04 dibulatkan menjadi 96 Orang

Jumlah minimal sampel yang digunakan sebanyak 96 orang. Sampel yang peneliti tentukan adalah menjadi 150 orang untuk mengantisipasi adanya kesalahan dan ketidakbergunaan kuesioner dalam melakukan pengolahan data. Dalam hal ini akan di bagi menjadi 2 Bagian sample:

- a. 75 Orang mahasiswa KAMPUS BUMI SILIWANGI BANDUNG,
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
- b. 75 Orang mahasiswa MAHASISWA KAMPUS DAERAH SUMEDANG,
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Mengacu pada prinsip yang dikemukakan oleh Gulo (2002), metode pengumpulan data dalam penelitian ini dirancang untuk mendapatkan informasi yang esensial guna mencapai tujuan penelitian.

3.5.1 Kuisisioner atau Angket

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data utama yang digunakan adalah kuisisioner, mengacu pada definisi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013) kuisisioner, yang merupakan serangkaian pertanyaan terstruktur terkait topik penelitian, digunakan sebagai instrumen utama pengumpulan data. Secara spesifik, penelitian ini menggunakan format kuisisioner tertutup, di mana responden diberikan pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Pendekatan ini dipilih untuk memudahkan responden dalam memberikan jawaban dan memastikan konsistensi data yang diperoleh. Proses penyebaran kuisisioner dilakukan secara digital menggunakan platform *Google Form*. Langkah-langkahnya meliputi:

1. Pembuatan kuisisioner digital menggunakan *Google Form*.
2. Menghasilkan tautan (*link*) unik untuk kuisisioner tersebut.
3. Mendistribusikan tautan tersebut kepada responden target.

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif dari dua lokasi kampus Universitas Pendidikan Indonesia:

1. Kampus Bumi Siliwangi di Bandung
2. Kampus Daerah di Sumedang

Pendekatan digital ini memungkinkan pengumpulan data yang efisien dan memudahkan partisipasi responden, mengingat familiaritas mahasiswa dengan teknologi dan kemudahan akses internet.

3.5.2 Studi Kepustakaan atau Literatur

Dalam konteks penelitian ini, studi kepustakaan atau tinjauan literatur dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi yang relevan. Penelitian ini mendasarkan diri pada landasan teoritis yang kuat melalui peninjauan komprehensif terhadap berbagai sumber literatur. Sumber-sumber yang digunakan mencakup:

1. Jurnal ilmiah: Artikel-artikel penelitian terkini yang membahas topik serupa atau berhubungan dengan pemanfaatan waktu luang mahasiswa.

2. Buku-buku referensi: Literatur yang menyajikan teori dasar dan konsep-konsep penting terkait tema penelitian.
3. Artikel-artikel terpilih: Tulisan-tulisan yang memberikan wawasan tambahan atau perspektif baru tentang topik yang diteliti.
4. Situs web terpercaya: Sumber daring yang menyediakan data atau informasi terkini yang relevan dengan penelitian.

Pemilihan sumber-sumber ini dilakukan dengan cermat untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan penelitian, serta untuk membangun pemahaman yang mendalam dan kontekstual tentang pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa.

3.6 Operasional Variabel Penelitian

Operasional variabel adalah sebuah panduan yang digunakan untuk memastikan bahwa variabel penelitian yang diteliti tidak disalahpahami. Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa variabel dalam penelitian mencakup semua hal yang di definisikan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang diinginkan, yang kemudian dapat digunakan oleh peneliti untuk menarik suatu kesimpulan dalam sebuah penelitian.

Tabel 3. 2 Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala	No Item
Leisure (Karaderi, 2021) Leisure time atau waktu senggang diluar waktu wajib seorang individu seperti untuk beristirahat, mencari hiburan, dan peningkatan diri	1. Waktu Waktu luang merupakan prasyarat untuk melakukan <i>leisure activity</i> .	• Tingkat waktu senggang per hari	• Likert	1
	2. <i>Basic Function</i> /Kepentingan terdiri dari 3 pembagian pemanfaatan waktu luang yaitu untuk beristirahat, hiburan dan pengembangan diri.	• Tingkat penggunaan waktu luang beristirahat, hiburan, atau pengembangan diri.	• Likert	2, 3, 4,
	3. <i>Leisure time spending method</i> /Kegiatan untuk mengisi waktu luang membahas aktivitas untuk mengisi waktu luang tersebut.	• Tingkat intensitas distribusi aktivitas individu	• Likert	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
	4. <i>Way of Socializing</i> /Bersosialisasi adalah proses dimana individu melakukan adaptasi yang bertujuan untuk memperkuat ikatan sosial dalam hal ini melakukan <i>leisure activity</i>	• Tingkat individu tersebut menghabiskan waktu luang secara sendiri, keluarga, teman dekat, atau secara berkelompok.	• Likert	12, 13, 14, 15
	5. <i>Emotion After Performing Leisure Activity</i>	• Tingkat emosi yang dirasakan individu tersebut setelah melakukan <i>leisure activity</i> .	• Likert	16, 17, 18, 19, 20
	6. <i>Place</i> /Tempat dalam <i>leisure activity</i> dapat diartikan sebagai objek wisata	• Mengetahui tempat individu tersebut menghabiskan waktu luang.	• Likert	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28

Dalam konteks penelitian ini, terdapat satu variabel yaitu *leisure activities* kemudian di dalam variabel tersebut terdapat enam indikator yaitu indikator waktu, indikator *basic function*, indikator *leisure time spending method*, indikator *way of socializing*, indikator *emotion after performing leisure activity*, dan terakhir ada indikator *place*.

3.7 Jenis Data dan Sumber Data

Dalam konteks penelitian mengenai analisis aktivitas waktu luang mahasiswa di Kampus Kota dan Kampus Daerah, peneliti menggunakan dua kategori utama data dan sumber data, yaitu data primer dan data sekunder

3.7.1 Data Primer

Data ini diperoleh secara langsung dari subjek penelitian, yaitu mahasiswa di kedua lokasi kampus. Data primer mencakup informasi spesifik tentang pola pemanfaatan waktu luang, preferensi aktivitas, dan faktor-faktor yang mempengaruhi pilihan kegiatan waktu senggang mahasiswa. Pengumpulan data ini kemungkinan dilakukan melalui metode survei atau kuesioner yang telah disebutkan sebelumnya.

3.7.2 Data Sekunder

Informasi ini berasal dari sumber-sumber yang sudah ada dan tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Data sekunder mungkin meliputi statistik kampus, laporan penelitian sebelumnya, atau publikasi resmi yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber ini dapat memberikan konteks yang lebih luas dan mendukung analisis data primer. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti mengelompokkan jenis dan sumber data dalam tabel berikut:

Tabel 3. 3 Jenis Data

No	Data	Jenis Data	Sumber Data
1	Profil Kampus Bumi Siliwangi & Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia	Sekunder	Website resmi Universitas Pendidikan Indonesia (internet)
2	Data aktivitas waktu luang mahasiswa Kampus Bumi Siliwangi & Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia	Primer	Kuisisioner (angket)

3.8 Uji Instrumen

Penelitian ini menggunakan kuisisioner sebagai instrument utama. Kuisisioner tersebut disebarakan kepada 150 mahasiswa aktif dari Kampus Bumi Siliwangi Bandung dan Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia melalui Google Form kemudian disebar melalui media sosial. Kuisisioner tertutup dipilih untuk mempermudah responden dalam menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti, sesuai pilihan dan pendapat mereka.

Kuisisioner ini terbagi menjadi dua bagian utama: profil responden, dan leisure time. Bagian profil responden terdiri dari sepuluh bagian, yaitu nama, jenis kelamin, usia, pekerjaan orang tua, tempat tinggal ketika menempuh pendidikan, kampus asal, program pendidikan, program studi yang diambil, dan pekerjaan. Pada bagian leisure time terdiri dari enam bagian yaitu tingkat waktu luang, tingkat penggunaan waktu luang, *leisure activity*, cara bersosialisasi, perasaan setelah melakukan *leisure activity*, dan tempat untuk melakukan *leisure activity*. Semua indikator ini diukur dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2010:93), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam instrumen penelitian yang menggunakan skala Likert, jawaban memiliki berbagai nilai, mulai dari yang positif hingga negatif. Setiap jawaban diberikan bobot sesuai dengan urutannya, yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 4 Skala Likert

Sangat Sering	5
Sering	4
Kadang Kadang	3
Pernah	2
Tidak Pernah	1

Dalam konteks penelitian ini, skala Likert yang digunakan adalah skala 1-5, di mana setiap nilai memiliki arti tertentu yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tidak Pernah (TP)
2. Pernah (P)
3. Kadang Kadang (KK)
4. Sering (S)
5. Sangat Sering (SS)

Jawaban sangat sering (SS) memiliki skor 5, jawaban sering (S) memiliki skor 4, jawaban kadang kadang (KK) memiliki skor 3, jawaban pernah (P) memiliki skor 2, dan jawaban sangat tidak pernah (TP) memiliki skor 1.

Setelah proses pengumpulan data melalui kuesioner selesai, penelitian ini berlanjut ke tahap pengolahan dan analisis data sebagai berikut:

1. Verifikasi Data: Langkah pertama adalah melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap jawaban responden. Proses ini bertujuan untuk memastikan kelengkapan dan konsistensi data yang diperoleh, serta mengidentifikasi dan menangani potensi kesalahan atau anomali dalam respon.
2. Uji Validitas dan Reliabilitas: Setelah verifikasi, data kemudian diuji untuk memastikan kualitas dan keandalannya. Proses ini melibatkan dua jenis pengujian yaitu uji validitas untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian (dalam hal ini, kuesioner) secara akurat mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Dan uji reliabilitas untuk menilai konsistensi dan stabilitas instrumen penelitian dalam menghasilkan data yang dapat diandalkan.
3. Penggunaan Software Analisis: Untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 20 (Statistical Program for Social Science) for Windows. Perangkat lunak ini dipilih karena kemampuannya dalam mengelola dan menganalisis data statistik secara efisien dan akurat.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memastikan kualitas data yang akan digunakan dalam analisis selanjutnya, sehingga meningkatkan keandalan dan validitas temuan penelitian.

3.9 Uji Kualitas Kuisisioner Penelitian

Setelah memperoleh data dari kuisisioner yang telah diisi oleh responden berdasarkan sampel penelitian, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian instrumen melalui uji validitas dan reabilitas. Menurut Noor (2011:130), minimal jumlah responden yang diperlukan untuk uji coba adalah 30 orang.

3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menilai kesesuaian dan kualitas dari pertanyaan atau pernyataan dalam kuisisioner. Menurut Arikunto (2012), validitas instrumen ditentukan oleh tingkat keabsahan dan validitasnya. Dengan kata lain, suatu pengukuran dianggap *valid* jika benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan. Sebaliknya, pengukuran dinyatakan tidak *valid* jika hasilnya menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai. Penyimpangan dalam pengukuran ini disebut kesalahan (*error*) atau varian (Echdar, 2017).

Untuk menghitung *valid*-nya data dari instrumen menggunakan rumus korelasi produk moment:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan keterangan:

r_{xy} = Produk moment atau Koefisien korelasi

n = Total responden

X = Nilai dari setiap item

Y = Nilai dari keseluruhan item

$\sum X^2$ = Jumlah (2) dalam distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah (2) dalam distribusi Y

ΣXY = Total perkalian korelasi X dan Y

Pada uji validitas *leisure activity* dalam penelitian ini menggunakan instrument sebagai berikut:

1. Nilai r tabel minimum= 0,361 dan signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%.
2. Apabila r hitung > tabel artinya pernyataan tersebut valid.
3. Apabila r hitung < tabel artinya pernyataan tersebut tidak valid.

Dari setiap item pertanyaan, dilakukan perhitungan uji validitas menggunakan program *software IBM statistic 20 for windows* yang menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Uji Validitas

No	Item Pertanyaan Indikator <i>Time</i>	r hitung	r tabel	Ket
1	Seberapa banyak waktu luang yang anda miliki dalam satu hari?	1,000	0,361	Valid
	Item Pertanyaan Indikator <i>Basic Function</i>	r hitung	r tabel	Ket
2	Saya menggunakan waktu luang saya untuk beristirahat	0,512	0,361	Valid
3	Saya menggunakan waktu luang saya untuk hiburan	0,391	0,361	Valid
4	Saya menggunakan waktu luang saya untuk pengembangan diri	0,643	0,361	Valid
	Item Pertanyaan Indikator <i>Leisure Time Spending Method</i>	r hitung	r tabel	Ket
5	Saya menggunakan waktu luang saya untuk menonton film	0,813	0,361	Valid
6	Saya menggunakan waktu luang saya untuk perjalanan wisata	0,458	0,361	Valid
7	Saya menggunakan waktu luang saya untuk bermain game	0,377	0,361	Valid
8	Saya menggunakan waktu luang saya untuk membaca	0,437	0,361	Valid
9	Saya menggunakan waktu luang saya untuk bermain sosial media	0,913	0,361	Valid
10	Saya menggunakan waktu luang saya untuk <i>hang out</i>	0,931	0,361	Valid
11	Saya menggunakan waktu luang saya untuk olahraga	0,682	0,361	Valid
	Item Pertanyaan Indikator <i>Way of Socializing</i>	r hitung	r tabel	Ket

12	Saya mengisi waktu luang saya sendiri	0,490	0,361	Valid
13	Saya mengisi waktu luang dengan teman dekat	0,416	0,361	Valid
14	Saya mengisi waktu luang saya dengan keluarga saya	0,408	0,361	Valid
15	Saya mengisi waktu luang saya dengan pacar/pasangan	0,630	0,361	Valid
	Item Pertanyaan Indikator Perasaan Setelah Melakukan <i>Leisure Activities</i>	r hitung	r tabel	Ket
16	Saya merasa senang setelah melakukan kegiatan tersebut	0,769	0,361	Valid
17	Saya merasa percaya diri setelah melakukan kegiatan tersebut	0,839	0,361	Valid
18	Saya merasa lelah setelah melakukan kegiatan tersebut	0,612	0,361	Valid
19	Saya merasa puas dan santai setelah melakukan kegiatan tersebut	0,656	0,361	Valid
20	Saya merasa sehat setelah melakukan kegiatan tersebut	0,951	0,361	Valid
	Item Pertanyaan Indikator <i>Place</i>	r hitung	r tabel	Ket
21	Saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang saya di rumah	0,670	0,361	Valid
22	Saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang saya di café / cafeteria	0,397	0,361	Valid
23	Saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang saya di fasilitas olahraga	0,361	0,361	Valid
24	Saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang saya di mall	0,453	0,361	Valid
25	Saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang saya di perpustakaan	0,891	0,361	Valid
26	Saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang saya di taman	0,413	0,361	Valid
27	Saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang saya di tempat rekreasi	0,959	0,361	Valid
28	Saya melakukan aktivitas untuk mengisi waktu luang saya di tempat hiburan malam	0,900	0,361	Valid

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa uji validitas yang dilakukan pada 30 responden memenuhi syarat di mana nilai r hitung > r tabel dengan tingkat signifikansi

5%. Setiap pertanyaan dalam *Leisure Activity* menunjukkan hasil yang melebihi rtabel (0,361), yang berarti semua pertanyaan dapat dianggap *valid*.

3.9.1 Uji Realibilitas

Uji reliabilitas mengukur sejauh mana konsistensi hasil pengukuran dengan objek yang sama akan menghasilkan data yang seragam (Sugiyono, 2013). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS dan memeriksa hasil output pada tabel *Reliability Statistic* untuk mengetahui nilai *Cronbach Alpha*. Data dianggap reliabel jika *Cronbach Alpha* > 0,7, sementara jika *Cronbach Alpha* < 0,7, data dinyatakan tidak reliabel (Sugiyono, 2013). Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini adalah rumus alpha atau *Cronbach's alpha* (α):

$$r_{11} = \left[\frac{K}{(K-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

(Sumber: Husein Umar, 2008)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah pertanyaan

σ_t^2 = Keseluruhan variabel

$\sum \sigma_b^2$ = Total varian setiap pertanyaan

Berikut merupakan rumus untuk menguji jumlah varian dari setiap butir pertanyaan:

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{\sum x^2}{n}}{n}$$

(Sumber: Husein Umar, 2008)

Keterangan:

- n = Total responden
 σ = Skor varians
x = Total skor pertanyaan yang dipilih

Berikut syarat-syarat dari keputusan uji reliabilitas:

1. Pertanyaan reliabel apabila koefisien internal seluruh item $r_{11} \geq r_{tabel}$ dengan tingkat sig. 10%.
2. Petanyaan tidak reliabel apabila koefisien internal seluruh item $r_{11} < r_{tabel}$ dengan tingkat sig. 10%.
3. $r_{hitung} > r_{tabel}$ artinya pertanyaan reliabel.
4. $r_{hitung} < r_{tabel}$ artinya pertanyaan tidak reliabel.

Berdasarkan perhitungan yang telah ditetapkan dengan menggunakan SPSS 20 *for windows* dapat diketahui jika koefisien internal seluruh item cronbach alpha lebih besar atau sama dengan tingkat signifikansi 10% yaitu 0,700 atau $C\alpha_{hitung} \geq 0,700$, yang mana dari setiap pertanyaan dapat dikatakan reliabel. Berikut merupakan syarat-syarat uji reliabilitas :

Tabel 3. 6 Uji Reliabilitas

No	Variabel	C α hitung	C α minimal	Ket
1	<i>Leisure Activites</i>	0,822	0,700	Reliabel

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan menunjukkan hasil nilai *Cronbach's Alpha (C α)* yang diperoleh sebesar 0,822. Nilai tersebut secara substansial melebihi ambang batas yang ditetapkan yaitu, 0,700. Berdasarkan temuan ini, dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur *leisure activities* memiliki nilai reliabilitas yang kuat.

3.10 Teknis Analisis Data

Mengacu pada definisi yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2013) yaitu analisis data merupakan tahap krusial yang melibatkan serangkaian langkah sistematis untuk mengolah dan menginterpretasikan informasi yang telah dikumpulkan, proses

ini mencakup pengorganisasian data, seleksi informasi, sintesis, dan penarikan kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, dua pendekatan analisis akan ditetapkan yaitu analisis deskriptif dan analisis komparatif.

3.10.1 Analisis Data Statistik Deskriptif

Teknik analisis data kuantitatif ini digunakan untuk mengolah hasil data yang berhubungan dengan angka, seperti hasil dari kuesioner. Teknik yang diterapkan adalah analisis kuantitatif, khususnya analisis statistik deskriptif. Metode analisis statistik deskriptif diterapkan untuk menyajikan gambaran yang tepat dan terperinci dari data yang telah dikumpulkan. Pendekatan ini berfokus pada penyusunan dan penyajian informasi secara sistematis, dengan tujuan utama untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang karakteristik data (Sugiyono, 2013). Langkah-langkah dalam pengolahan teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) *Mean*

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata rata

$\sum X$ = Nilai amatan

n = Jumlah observasi

Hasil statistik deskriptif akan mengacu pada nilai rata-rata (*mean*) terhadap nilai indeks kelas interval untuk mengetahui tingkat aktivitas *leisure time* pada Kampus Bumi Siliwangi UPI Bandung dan Kampus Daerah UPI Sumedang, berdasarkan nilai *mean* yang diperoleh dari hasil kuesioner. Rumus kelas interval menurut Sugiyono (2013), adalah sebagai berikut.

$$\text{Rentang Skor} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Banyak Nilai}}$$

$$\text{Rentang Skor} = \frac{5 - 1}{3}$$

Tabel 3. 7 Interval

Bobot Interval	Keterangan
5 - 3,67	Sangat Sering
3,66 – 2,33	Sering
< 2,31	Cukup

Berdasarkan Tabel 3.6 menunjukkan keterangan bahwa nilai *mean* yang telah diperoleh dari hasil menyebar kuisioner kepada responden. Bobot tertinggi berada pada interval 3,67 – 5 maka penggunaan atau pemanfaatan waktu luang tersebut sangat sering. Jika bobot berada pada interval < 2,33 maka pemanfaatan waktu luang tersebut cukup, kategori ini digunakan untuk indikator *leisure time spending method, way of socializing, emotion after performing leisure activity, dan place*. Sedangkan pada tabel 3.7 menunjukkan keterangan kategori dengan bobot tertinggi berada pada interval 3.67 – 5 maka penggunaan atau pemanfaatan waktu luang tersebut baik, dan bobot terendah < 2,33 maka pemanfaatan waktu luang tersebut buruk, kategori ini digunakan untuk indikator *time, dan basic function*.

b) Standar Deviasi

Standar deviasi atau nilai simpangan baku merupakan nilai untuk mengetahui seberapa jauh data yang bervariasi terhadap nilai rata-rata. Menurut Sugiyono (2013), rumus nilai standar deviasi dapat diperoleh dengan perhitungan berikut.

$$\sum (xi - \bar{x})^2 S = \sqrt{(n-1)}$$

Keterangan:

S = Standar deviasi

xi = Nilai x ke 1 sampai ke n

\bar{x} = Nilai rata-rata

n = Jumlah sampel

Apabila nilai deviasi ini lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*), maka nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh tersebut akan menjadi representatif yang baik dan dapat digunakan sebagai representatif data. Sebaliknya, jika nilai standar deviasi yang hasilnya lebih besar dari nilai *mean* menunjukkan bahwa nilai *mean* yang diperoleh menjadi representatif yang buruk dari keseluruhan data. Perhitungan standar deviasi pada penelitian ini digunakan aplikasi SPSS.

Pembahasan terkait analisis waktu luang mahasiswa kota & daerah dengan studi mahasiswa kampus bumi siliwangi dan kampus daerah sumedang, universitas pendidikan Indonesia dalam analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini memiliki tujuan untuk:

1. Melakukan analisis data deskriptif tentang perbedaan aktivitas waktu luang mahasiswa kampus kota dan daerah melalui enam indikator diantaranya *time*, *basic function*, *leisure activities*, cara bersosialisasi, perasaan, dan tempat.

3.10.2 Analisis Data Komparatif

Menurut Sugiyono (2017:20), komparatif dapat diartikan sebagai suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk melakukan perbandingan nilai dari satu atau beberapa variabel independen pada minimal dua kelompok populasi, sampel, atau periode waktu yang berbeda, atau kombinasi dari semua elemen tersebut. Metode ini melibatkan analisis perbandingan yang lebih kompleks dibandingkan dengan penelitian deskriptif biasa. Metode komparatif memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara kelompok atau kondisi yang diteliti. Pendekatan ini membutuhkan tingkat analisis yang lebih mendalam, karena tidak hanya mendeskripsikan suatu fenomena, tetapi juga membandingkan karakteristik-karakteristik tertentu antar kelompok yang diteliti. Oleh karena itu, metode komparatif dianggap memiliki kerumitan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan penelitian yang bersifat deskriptif semata.

a) Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan aplikasi SPSS 20 *for Windows*. Berikut merupakan dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas data:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2015), uji homogenitas merupakan metode statistik yang dipergunakan untuk menilai keseragaman variasi dalam sampel-sampel berdasarkan suatu populasi. Dengan tujuan utamanya adalah untuk memastikan apakah variasi dalam sampel-sampel tersebut relatif seragam atau berbeda secara signifikan.. Dalam konteks penelitian ini, penulis memilih untuk menerapkan uji homogenitas dengan menggunakan metode *homogeneity of variances*. Metode ini dilaksanakan melalui perangkat SPSS 20 *for windows*. Yang memungkinkan analisis yang lebih akurat dan efisien terhadap homogenitas varians dari data yang diteliti. Penggunaan uji ini sangat penting dalam penelitian komparatif, karena homogenitas varians merupakan salah satu asumsi dasar yang perlu dipenuhi sebelum melakukan analisis lebih lanjut, terutama dalam pengujian hipotesis yang membandingkan antar kelompok. Berikut merupakan dasar untuk melakukan pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data adalah tidak homogen.
- b. Jika nilai Signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data adalah homogen

c) Uji Independent Sample t – test

Uji t-test ini digunakan untuk menguji apakah ada atau tidaknya perbedaan, dalam konteks penelitian ini yaitu perbedaan aktivitas waktu luang mahasiswa antara dua kampus yang berbeda. Independent sample t-test atau uji beda dua rata-rata digunakan untuk membandingkan rata-rata dari kedua kelompok data yang berbeda. Menurut Ghazali (2015), tujuan dari uji ini adalah untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Syarat untuk melakukan uji Independent Sample T-test ini adalah dengan terlebih dahulu menguji data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan melakukan uji homogenitas data. Berikut dasar untuk melakukan pengambilan keputusan pada uji independent samples t-test:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas waktu luang Mahasiswa Kampus Bumi Siliwangi dan Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas waktu luang Mahasiswa Kampus Bumi Siliwangi dan Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia.