

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris dimana bentuk datanya merupakan sesuatu yang dapat dihitung. Penelitian kuantitatif mengumpulkan data dan menganalisisnya dalam bentuk numerik (Punch dalam Kusumastusi et al., 2020). Pendekatan kuantitatif dilakukan karena penelitian ini menganalisis data dan angka yang diolah dengan perhitungan statistik. Adapun desain penelitian kuantitatifnya menggunakan survey yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari sampel melalui angket atau interviu yang dapat menggambarkan populasi. Sedangkan pendekatan deskriptif dapat memberikan gambaran secara faktual dan jelas mengenai faktor motivasi masyarakat dalam mengikuti kegiatan workshop kreatif sebagai kegiatan leisure.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi (Kusumastusi et al., 2020). Adapun populasi pada penelitian ini adalah masyarakat Kota Bandung yang pernah mengikuti workshop kreatif.

3.2.2 Sampel

Sampel biasa disebut dengan populasi dalam bentuk kecil karena merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Bandung yang pernah mengikuti workshop kreatif di Kota Bandung minimal satu kali.

Penentuan ukuran sampel pada penelitian ini menggunakan teori Hair (Hair et al., 2010). Penggunaan teori ini dikarenakan jumlah populasi yang tidak

diketahui dengan pasti. Adapun jumlah sampel yang baik berkisar antara 100-200 responden dan dapat disesuaikan dengan melakukan pengalihan antara jumlah indikator dengan angka 5 atau 10. Jumlah indikator dalam penelitian ini yaitu 26 indikator sehingga diperoleh perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Jumlah sampel minimum} &= \text{Total indikator} \times 5 \\ &= 26 \times 5 \\ &= 130 \text{ responden} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah sampel maksimum} &= \text{Total indikator} \times 10 \\ &= 26 \times 10 \\ &= 260 \text{ responden} \end{aligned}$$

Peneliti menentukan jumlah sampel untuk penelitian ini dengan sampel minimum sebanyak 130 responden. Jumlah tersebut dirasa cukup karna telah berkisar antara 100-200 responden.

3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel

(Kasiram dalam Kusumastusi et al., 2020) mengartikan teknik sampling yaitu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel agar terjamin representasinya terhadap populasi. Sehingga harapannya sampel dapat mewakili semua karakteristik pada populasi. Adapun metode pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dimana metode pengambilan sampel ini tidak memberikan kesempatan atau peluang yang sama untuk setiap komponen atau anggota populasi untuk diambil sebagai sampel (Sugiyono, 2013). Sedangkan teknik yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Sampel diambil berdasarkan ciri-ciri tertentu yang diambil dari ciri-ciri populasi yang telah diketahui sebelumnya. Teknik ini digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Peneliti menentukan sampel dengan kriteria yang harus terpenuhi yaitu :

- a. Berusia minimal 17 tahun
- b. Masyarakat Kota Bandung, baik warga asli ataupun pekerja serta pelajar yang berdomisili di Kota Bandung

- c. Pernah mengikuti workshop kreatif di Kota Bandung minimal satu kali.

3.3 Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan variabel motivasi leisure menurut beberapa peneliti yang dilihat sesuai dan dapat merepresentasikan motivasi dalam mengikuti kegiatan waktu luang khususnya untuk kegiatan workshop kreatif. Peneliti tersebut yaitu Beard & Ragheb (1983), Crandall (1980), Briere (1995), Kyle et al (2004), dan Dillard & Bates (2011). Berikut adalah tabel operasional variabel faktor motivasi leisure:

Tabel 3.1 Operasional Variabel Motivasi Leisure

Variabel Motivasi Leisure	Sub Variabel	Indikator	Skala	No Item
Beard & Ragheb (1983)	Komponen Intelektual	Belajar hal baru	Ordinal	1
		Mengembangkan kemampuan intelektual	Ordinal	2,3
	Komponen Sosial	Ingin terlibat dalam aktivitas sosial	Ordinal	4,5
		Mempererat hubungan pertemanan	Ordinal	6
		Mengembangkan kemampuan sosial	Ordinal	7
	Komponen Penguasaan Kompetensi	Menguasai kemampuan	Ordinal	8
	Penghindaran Stimulus	Bersaing	Ordinal	9,10
Melepaskan diri dari rutinitas		Ordinal	11	
		Kegiatan bersantai	Ordinal	12
Crandall (1980)	Mencari sesuatu	Kesenangan pribadi	Ordinal	13,14
		Terdapat tujuan pribadi	Ordinal	15,16
Briere (1995)	<i>To experience stimulation</i>	Ada kenikmatan dalam menjalani pengalaman tersebut	Ordinal	17
		Kegiatan memberikan perasaan senang yang sesungguhnya	Ordinal	18
		Ada kepuasan dalam melakukan aktivitas baru	Ordinal	19
	<i>Identified regulation</i>	Salah satu cara melakukan perbaikan pada tingkat pribadi	Ordinal	20
		Memperoleh kemampuan di bidang lain	Ordinal	21
	<i>External regulation</i>	Memungkinkan pengembangan diri	Ordinal	22
		Untuk menghindari melakukan aktivitas lain	Ordinal	23

		Tidak suka menjadi seseorang yang tidak melakukan apa-apa	Ordinal	24,25
Dillard and Bates (2011)	Kemenangan	Menantang kemampuan diri	Ordinal	26
<i>Sumber : Diolah Peneliti (2024)</i>				

3.4 Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama yaitu individu yang telah mengisi kuesioner penelitian. Data primer tersebut antara lain profil responden, variasi kegiatan workshop kreatif yang diikuti, motivasi mengikuti workshop kreatif, dan pertanyaan lainnya yang sudah tertulis dalam kuesioner.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau data yang diperoleh dari dokumen atau literatur yang berkaitan dengan topik penelitian ini dan mendukung proses terlaksananya penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yaitu dengan cara survey menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk diisi. Penelitian survey dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari sampel melalui angket yang dapat menggambarkan populasi.

Kuesioner terbagi kedalam dua bagian. Pertama mengenai profil responden, seperti nama, jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, pekerjaan, dan pendapatan. serta pertanyaan pendukung seperti jenis workshop, frekuensi keikutsertaan, biaya yang keluar, sumber informasi kegiatan serta pola kunjungan. Sedangkan bagian kedua yaitu pertanyaan mengenai motivasi kegiatan *workshop kreatif*.

Adapun jenis kuesioner yang dirancang sifatnya tertutup, yaitu kuesioner dengan beberapa jawaban yang telah disediakan akan dipilih oleh responden. Hal ini akan membantu dan memudahkan responden dalam menjawab

kuesioner dengan cepat sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan analisis data. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui beberapa sosial media salah satunya Instagram dengan cara menghubungi peserta yang pernah mengikuti workshop kreatif di Kota Bandung, yang dilihat melalui unggahan ataupun tagar mengenai workshop kreatif.

Skala ordinal yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

3.6 Uji Kualitas Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Validitas pengukuran merupakan tingkat kesesuaian dari hasil pengukuran apakah instrumen atau alat ukur yang digunakan dapat mengukur apa yang sebenarnya perlu diukur (Kusumastusi et al., 2020). Menurut Sukadji (2023) validitas adalah derajat yang menyatakan suatu tes mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas pada sebuah instrumen dapat menggunakan korelasi product moment atau dikenal dengan korelasi pearson, dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan

r : Koefisien validitas yang dicari

X : Jumlah skor butir soal

Y : Jumlah skor total soal

$\sum X$: Jumlah skor dalam distribusi x

$\sum Y$: Jumlah skor dalam distribusi y

X^2 : Jumlah kuadrat dalam distribusi x

Y^2 : Jumlah kuadrat dalam distribusi y

N : banyak responden

Hasil pengujian validitas dari hasil kuesioner menggunakan taraf signifikan, yaitu :

- a. Jika r hitung $>$ r tabel maka item tersebut dinyatakan valid
- b. Jika r hitung $<$ r tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid

Uji validitas dilakukan menggunakan program IBM SPSS versi 29 yang akan diujikan terhadap 30 responden dengan tingkat signifikansi sebesar 5%, sehingga nilai r tabel adalah sebesar 0,361. Maka apabila pernyataan memiliki r hitung lebih besar dari r tabel maka dinyatakan valid.

Berikut merupakan hasil pengujian validitas item-item dari 30 responden :

Tabel 3.2 Hasil Pengujian Validitas

No Item	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
X.1	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mempelajari hal baru	0,218	0,361	Tidak Valid
X.2	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin melatih kreativitas	0,076	0,361	Tidak Valid
X.3	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mengembangkan kemampuan intelektual	0,417	0,361	Valid
X.4	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin terampil secara sosial	0,554	0,361	Valid
X.5	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin berkomunikasi dengan orang baru	0,587	0,361	Valid
X.6	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mempererat hubungan teman	0,368	0,361	Valid
X.7	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mencari teman baru	0,405	0,361	Valid
X.8	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mengasah keterampilan	0,453	0,361	Valid
X.9	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin menunjukkan bakat	0,418	0,361	Valid
X.10	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mendapatkan perasaan berprestasi	0,432	0,361	Valid
X.11	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin lepas dari rutinitas keseharian	0,394	0,361	Valid
X.12	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin menenangkan pikiran	0,594	0,361	Valid

X.13	Saya melakukan workshop kreatif karena kesenangan pribadi	0,591	0,361	Valid
X.14	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mengikuti trend	0,711	0,361	Valid
X.15	Saya melakukan workshop kreatif karena kebutuhan media sosial	0,586	0,361	Valid
X.16	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mencari ide bisnis	0,440	0,361	Valid
X.17	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mendapat kepuasan dalam mencoba aktivitas tersebut	0,567	0,361	Valid
X.18	Saya melakukan workshop kreatif karena kegiatan ini memberikan perasaan senang yang sesungguhnya	0,562	0,361	Valid
X.19	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin memuaskan rasa ingin tahu	0,605	0,361	Valid
X.20	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mengevaluasi nilai pribadi	0,620	0,361	Valid
X.21	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin memperluas minat	0,392	0,361	Valid
X.22	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin mengasah pikiran	0,534	0,361	Valid
X.23	Saya melakukan workshop kreatif agar terhindar dari aktivitas lain	0,637	0,361	Valid
X.24	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin menyibukkan diri	0,650	0,361	Valid
X.25	Saya melakukan workshop kreatif agar menjadi produktif	0,537	0,361	Valid
X.26	Saya melakukan workshop kreatif karena ingin menantang kemampuan diri	0,434	0,361	Valid

Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa beberapa pernyataan memenuhi kriteria dimana r hitung $>$ r tabel tetapi terdapat juga beberapa pernyataan yang tidak memenuhi kriteria. Sehingga dari 26 item pernyataan, terdapat 24 pernyataan yang dinyatakan valid dan 2 yang dinyatakan tidak valid.

3.6.2 Uji Realibilitas

Reliabilitas berarti dapat dipercaya, artinya memberikan hasil yang tepat.

Reliabilitas mengacu pada stabilitas alat ukur. Instrument atau alat ukur ini

dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran tetap sama meski diuji berulang kali (Colton dan Covert dalam Kusumastusi et al., 2020).

Uji realibilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *Cronbach Alpha* dengan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_1^2}{S_1^2} \right)$$

Keterangan :

k : Banyaknya butir item

α : Koefisien keterandalan butir kuesioner

$\sum S_1^2$: Jumlah variansi skor butir yang valid

S_1^2 : Variansi total skor butir

Menurut (Sujarweni, 2019) jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6 maka instrumen dinyatakan reliabel, namun jika kurang dari 0,6 maka instrumen tidak reliabel.

Uji realibilitas dilakukan menggunakan program IBM SPSS versi 29 terhadap item-item yang valid sebanyak 24 item pernyataan dalam variabel motivasi leisure. Berikut adalah hasil uji realibilitas :

Tabel 3.3 Hasil Uji Realibilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Koefisien Cronbach Alpha	Keterangan
Motivasi Leisure	0,883	0,60	Reliabel

Sumber : Diolah Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil uji realibilitas pada tabel diatas dapat diketahui bahwa variabel yang diteliti memiliki nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian sudah reliabel.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan tanggapan dari responden terhadap setiap item pertanyaan. Setiap item pertanyaan pada kuesioner memiliki lima jawaban dengan nilai yang berbeda, dimana jawaban dari setiap item instrumen yang digunakan pada skala ini memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata seperti sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang dinamakan dengan skala likert. Dalam penelitian ini, tiap pertanyaan yang dijawab akan diberi skor seperti:

Tabel 3.4 Keterangan Nilai

Keterangan	Nilai/Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel ini menggambarkan interpretasi nilai dari jawaban yang diberikan pada setiap item kuesioner. Pemberian interpretasi ini bertujuan untuk mempermudah responden dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di kuesioner. Analisis deskriptif digunakan untuk mengevaluasi respons responden terhadap variabel dengan cara mengklasifikasikan berdasarkan total skor yang diperoleh. Proses klasifikasi ini dilakukan dengan menggunakan garis kontinum, yang ditentukan berdasarkan perhitungan nilai interval yang mencakup pilihan nilai tertinggi, pilihan nilai terendah, dan jumlah kriteria jawaban. Skala interval dibuat dengan cara berikut

$$\text{Nilai Jenjang Interval} = (\text{Nilai Indeks Maksimum} - \text{Nilai Indeks Minimum}) / \sum \text{Kriteria Jawaban}$$

Adapun nilai indeks maksimum dan nilai indeks minimum dapat ditentukan melalui persamaan berikut:

$$\text{Nilai Indeks Maksimum} = \text{Skor Interval Maksimum} \times \text{Jumlah Item} \times \text{Jumlah Responden}$$

Nilai Indeks Minimum = Skor Interval Minimum \times Jumlah Item \times Jumlah Responden

3.7.2 Analisis Faktor

Analisis faktor adalah teknik analisis multivariat yang digunakan untuk mengidentifikasi struktur di antara banyak variabel yang saling terkait. Teknik ini dilakukan dengan cara meringkas (mereduksi) sejumlah variabel (Sugiharti et al., 2021). Tujuan utamanya adalah untuk mereduksi jumlah variabel dengan mengelompokkan variabel-variabel tersebut ke dalam beberapa faktor yang lebih sederhana, yang dapat menjelaskan pola hubungan di antara variabel-variabel tersebut.

Tujuan analisis faktor adalah mengidentifikasi adanya hubungan antar variabel dengan melakukan uji korelasi yang disebut *data summarization*. Korelasi ini dilakukan antar variabel (dalam pengertian SPSS adalah kolom). Setelah melakukan korelasi, dilakukan proses membuat sebuah variabel set baru yang dinamakan faktor untuk menggantikan sejumlah variabel tertentu yang disebut *data reduction* (Santoso, 2018).

Tahapan pengujian dalam analisis faktor meliputi hal-hal sebagai berikut (Santoso, 2018) :

1. Menentukan variabel-variabel yang akan dianalisis
2. Menguji variabel yang telah ditentukan tersebut agar dapat dianggap layak untuk masuk tahap analisis faktor. Pengujian ini menggunakan metode *Bartlett test of sphericity* serta pengukuran MSA (*Measure of Sampling Adequacy*)
3. Setelah lolos pengujian, variabel-variabel tersebut akan masuk kepada inti dari analisis faktor, yakni *factoring* dimana proses ini akan mengekstrak satu atau lebih faktor dari variabel-variabel yang telah lolos uji.
4. Melakukan rotasi faktor apabila variabel sulit ditentukan akan masuk kedalam faktor apa, sehingga dapat memperjelas posisi sebuah variabel dalam faktor. Rotasi faktor dapat dilakukan dengan dua metode yaitu *orthogonal rotation* dan *oblique rotation*.

5. Melakukan interpretasi atas faktor yang terbentuk, seperti memberi nama yang dianggap bisa mewakili variabel-variabel anggota faktor tersebut.

3.7.3 Analisis Cluster

Analisis *cluster* merupakan salah satu teknik analisis multivariat yang digunakan untuk mengelompokkan anggota-anggota yang memiliki karakteristik yang sama dalam satu *cluster* atau lebih. *Cluster* disebut juga dengan ‘kluster’ yang artinya kelompok. Pengelompokan dapat dilakukan karena data memiliki kemiripan di antara anggotanya (Santoso, 2017). Pengelompokan yang baik menunjukkan homogenitas atau kesamaan yang tinggi antar anggota dalam satu *cluster* (*within cluster*) dan heterogenitas atau perbedaan yang tinggi antar *cluster* (*between cluster*) (Gore, 2000).

Analisis kluster berbeda dengan analisis faktor. Dalam analisis faktor, tujuannya untuk menyederhanakan variabel atau faktor. Sedangkan analisis kluster bertujuan untuk menyederhanakan setiap kelompok berdasarkan kesamaan karakteristik (Supranto dalam Soemartini & Supartini, 2017).

Proses analisis kluster diawali dengan mengolah data mentah sehingga dapat dikelompokkan menjadi satu atau beberapa kluster dengan cara :

1. Menetapkan ukuran jarak antardata

Proses ini adalah mengukur seberapa jauh ada kesamaan antar-objek. Terdapat tiga metode yang digunakan :

- a. Mengukur jarak (*distance*) antar dua objek. Pengukuran digunakan dengan metode *Euclidean Distance*. Data dimasukkan kedalam cluster tertentu dengan mengukur ‘jarak’ data dengan pusat cluster. Data dapat dimasukkan pada cluster tersebut jika data berada dalam jarak yang masih ada dalam batas tertentu.
- b. Mengukur asosiasi antar-objek. Cara ini akan mengasosiasikan sebuah data dengan cluster tertentu.

2. Melakukan proses standarisasi data jika diperlukan.

Proses ini menjadikan dua data dengan satuan yang berbeda jauh akan otomatis menyempit. Tetapi standarisasi data dilakukan apabila data yang terkumpul mempunyai variabilitas satuan.

3. Melakukan proses clustering

Terdapat dua jenis metode *clustering* yang sering digunakan untuk mengelompokkan data yaitu metode hierarki (*Hierarchical Method*) dan metode non-hierarki (*Non Hierarchical Method*) (Santoso, 2017).

a. Metode Hierarki (*Hierarchical Method*)

Metode ini mengelompokkan dua atau lebih objek yang memiliki kesamaan paling dekat. Kemudian ke objek lain yang memiliki kedekatan kedua, dan seterusnya hingga cluster membentuk semacam ‘pohon’ dimana terdapat hierarki (tingkatan) yang jelas antar objek dari yang paling mirip sampai paling tidak mirip. Namun di akhir, semua objek akan membentuk sebuah cluster.

b. Metode Non-Hirarki (*Non Hierarchical Method*)

Teknik ini diawali dengan menentukan jumlah cluster yang diinginkan (dua atau lebih). Setelah jumlah cluster diketahui, maka proses cluster dapat dimulai tanpa mengikuti proses hirarki. Metode ini juga sering disebut dengan K-Means Clustering.

4. Melakukan penamaan cluster-cluster yang terbentuk untuk menggambarkan isi cluster tersebut.

a. K-Means Cluster

K-Means cluster merupakan analisis data dalam metode non-hirarki. Metode ini memproses semua objek secara sekaligus. Proses ini dimulai dengan penentuan jumlah cluster terlebih dahulu sehingga dapat mempartisi data yang ada kedalam beberapa cluster/kelompok. Adapun tahapannya terbagi menjadi beberapa proses sebagai berikut (Santoso, 2018):

1. Proses perhitungan K-Means Cluster

Pada langkah ini, perhitungan k-means dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS 27. Data yang membentuk cluster harus dianalisis terlebih dahulu sebelum membentuk segmentasi. Tahapannya adalah menentukan jumlah cluster serta menilai perlu tidaknya melakukan transformasi data.

2. Analisis K-Means Cluster

Setelah nilai terbentuk, tahap selanjutnya melakukan analisis cluster dengan mendeskripsikan cluster yang terbentuk, kemudian menyimpulkan analisis setiap kelompok dengan melihat indikator mana yang sangat berbeda dengan kelompok lainnya sehingga didapatkan hasil analisis akhir yang menyesuaikan dengan tujuan penelitian.