

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Design Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Arikunto,(2009: 234) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan kejadian yang sebenar-benarnya tentang suatu Variabel, gejala, atau keadaan. Penelitian deskriptif bertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang.

Penelitian deskriptif memiliki karakteristik-karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Furchan (2004) dalam Anggriawan, (2010: 29), bahwa:

- a. Penelitian deskriptif cenderung menggambarkan suatu fenomena apa adanya dengan menelaah secara teratur-ketat, mengutamakan obyektifitas, dan dilakukan secara cermat.
- b. Tidak adanya perlakuan yang diberikan atau dikendalikan, dan
- c. Tidak adanya uji hipotesis.

Menurut Nazir, (2003) dalam Anggriawan, (2010: 29-30) langkah-langkah penulis dalam melaksanakan penelitian deskriptif, yaitu :

- a. Memilih dan merumuskan masalah.
- b. Menentukan tujuan dari penelitian yang akan dikerjakan.
- c. Memberikan batasan dari area penelitian.
- d. Perumusan kerangka teori atau kerangka berpikir.
- e. Menelusuri sumber-sumber kepustakaan.
- f. Melakukan kerja lapangan.
- g. Memberikan interpretasi analisa statistik.
- h. Memberikan rekomendasi-rekomendasi yang di dapat dari penelitian
- i. Membuat laporan penelitian secara ilmiah.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok (Singarimbun dan Effendi, 1989: 3). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode *survey*, dimana penelitian dilakukan dalam ruang alamiah atau bukan buatan dan peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data.

Sugiyono (2011: 6) mengemukakan bahwa : Metode *survey* digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuisioner, test. Wawancara terstruktur dan sebagainya.

B. Populasi dan Sample

a) Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga (Wardiyanta, 2006: 19). Populasi adalah seluruh gejala atau fenomena yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2002: 102) populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Istilah populasi dinamakan *social situation* atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Contoh dalam situasi sosial tersebut dapat di rumah berikut keluarga dan aktifitasnya. Pada situasi sosial atau objek penelitian ini peneliti dapat mengamati secara mendalam tempat (*place*), Orang-orang (*actors*) yang ada pada tempat tertentu. Populasi berdasarkan sifatnya menurut Riduwan (2011:55) yaitu

Populasi terbatas yaitu sumber data yang jelas batasnya secara kuantitatif sehingga dapat dihitung jumlahnya, dalam penelitian ini populasi terbatasnya yaitu seluruh wisatawan yang berwisata ke Alam Wisata Cimahi.

b) Sample

Sample menurut Sugiyono (2011: 81) adalah, bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Hasan

(2002), Sample adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu, jelas dan lengkap yang akan dianggap bisa mewakili populasi.

Adapun sample dari penelitian ini adalah pengguna fasilitas *Outbound*. Berdasarkan data jumlah kunjungan yang di dapat dari Manajemen pengelola alam wisata Cimahi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.2
Data pengguna fasilitas *Outbound* Alam Wisata Cimahi
Sumber: Manajemen AWC

No.	Kunjungan Wisata	Jumlah Pengunjung		
		2011	2012	2013
1.	Pengguna Fasilitas <i>Outbound</i>	74.576	121.806	77.660

Melalui jumlah kunjungan tersebut maka dapat ditentukan jumlah responden tahun 2013 yang diambil sebagai wakil peneliti menggunakan pedoman :

Rumus Slovin (dalam Riduan, 2007:65), sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

n = Ukuran sample

N = Ukuran populasi

e^2 = Persen kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat di tolerir.

Nilai kritis e atau batas ketelitian yang biasa dipergunakan dalam perhitungan adalah 0,01 (10%) untuk populasi besar dan batas ketelitian 0,2 (20%) untuk populasi kecil.

Berdasarkan perhitungan sampel dibawah ini didapat hasil perhitungan yaitu dari ukuran sampel yakni diambil jumlah kunjungan wisatawan pada tahun 2013

sebanyak 77.660 orang dan batas ketelitian yang digunakan yaitu 0,01 (10%) karena jumlah populasi yang digunakan besar.

$$n = \frac{77.660}{1 + 77.660(0,1)^2}$$

$$= \frac{77.660}{1 + 776,6}$$

$$= \frac{77.660}{777,6} = 99,87 \text{ dibulatkan menjadi } 100$$

Berdasarkan perhitungan sampel diatas maka dihasilkan jumlah responden yang digunakan dalam penelitian yaitu 100 orang wisatawan yang berwisata ke Alam Wisata Cimahi.

C. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahan persepsi dalam pemahaman laporan ini maka dapat dituliskan beberapa hal yang bersangkutan dengan pengembangan atraksi *outbound* sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses memajukan sebuah kawasan wisata dengan cara memelihara yang sudah ada dan meningkatkan kualitasnya atau menciptakan atraksi baru bila di perlukan.

2. Atraksi Wisata

Atraksi adalah suatu tempat atau area yang memiliki karakteristik atau daya tarik tertentu atau fasilitas yang dapat menarik para pengunjung dan wisatawan untuk dapat berwisata atau berekreasi menikmatinya.

3. Wisata *Outbound*

Outbound merupakan perpaduan antara permainan-permainan sederhana, permainan ketangkasan, dan olahraga, serta diisi dengan petualangan-petualangan. Hal itulah yang akhirnya membentuk unsur-unsur ketangkasan dan kebersamaan serta keberanian dalam memecahkan

masalah. Permainan yang disajikan dalam *outbound* memang telah disusun sedemikian rupa sehingga bukan hanya psikomotrik (fisik) peserta yang “tersentuh”, tetapi juga afeksi (emosi) dan kognisi (kemampuan berpikir). (As’Adi Muhammad, 2009:23 yang dikutip dari Pama, 2011: 29).

4. Persepsi

Persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.

5. Permainan Tradisional

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai edukasi dan sosial yang lebih tinggi daripada permainan modern seperti *games online* karena banyaknya aspek yang dapat dicapai inilah, maka permainan tradisional bisa digunakan sebagai materi pengayaan dalam pendidikan, *training* maupun *outbound*.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2006: 23) dalam Mulyana (2009: 36-37), variabel adalah konstruksi atau sifat yang akan dipelajari. Diberikan contoh misalnya tingkat aspirasi, penghasilan pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja dan lain-lain. Dibagian lain Sugiyono menyatakan bahwa variabel dapat dikatakan suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda. Dengan demikian variabel itu merupakan sesuatu yang bervariasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1
Operasional Variabel

Variabel	Sub Variabel	Aspek	Indikator	No. Item
Kualitas Atraksi	<i>Outbound</i>	Trainer/ Pelatih	Sikap <i>Trainer</i> ramah	C. 1
			<i>Trainer</i> bersikap profesional	C. 2
			<i>Trainer</i> menguasai materi yang akan diberikan pada peserta	C. 3
			<i>Trainer</i> dapat memberikan penjelasan dengan baik	C. 4
			<i>Trainer</i> dapat menghadapi keluhan dari peserta	C. 5
			Keamanan permainan untuk peserta	C. 6
			<i>Trainer</i> menguasai P3K	C. 7
		Development/ Pelatihan	Pengalaman dalam pengembangan tim building	C. 8
			Membangun budaya organisasi yang baik	C. 9
			Memberikan perubahan kearah yang lebih baik	C. 11
			Meningkatkan kreativitas	C. 12
			Mendukung pengembangan diri	C. 13
			Pelatihan yang diberikan memiliki tahapan sistematis	C. 14
		Entertainment /Hiburan	Resiko permainan	C. 15
			Menghibur peserta	C. 16
			Menumbuhkan suasana untuk mengakrabkan diri antar sesama peserta	C. 17

Variabel	Sub Variabel	Aspek	Indikator	No. Item
			Menghilangkan rasa jenuh	C. 18
Kualitas Atraksi	<i>Outbound</i>	<i>Entertainment /Hiburan</i>	<i>Reward</i> yang memberikan motivasi untuk menjadi lebih baik	C. 19
			Kondisi permainan outbound	C. 20, 21, 23
		Fasilitas <i>outbound</i>	Kondisi area rekreasi	C. 24, 25,26, 27, 28, 29
			Kondisi fasilitas penunjang	C. 30, 31,32, 33, 34,35, 36
Permintaan Wisatawan	Persepsi Wisatawan terhadap kawasan wisata Alam Wisata Cimahi	Atraksi Wisata Outbound	Kepuasan Wisatawan Terhadap Atraksi Wisata Outbound Di AWC	C. 37, 38
Rencana Pengembangan Produk yang akan di tawarkan	Permainan Tradisional	Pendidikan dan Hiburan	Pendapat pengunjung jika Alam wisata Cimahi menyediakan Permainan tradisional	Tabel D. 1 - 10

Variabel Penelitian
Sumber: Diolah Peneliti 2013

E. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2002: 150) menyatakan bahwa:

“Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pengerjaannya lebih mudah dan hasilnya baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”

Widya Amy Herayati, 2014

PENGEMBANGAN ATRAKSI OUTBOUND BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DI ALAM WISATA CIMAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Instrumen atau alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, karena untuk memperoleh informasi yang relevan dan mengetahui data yang *valid* dan *reliable*. Dalam pembuatan kuesioner harus diperhatikan prinsip-prinsip penelitian kuesioner.

Adapun penilaian atau skor setiap bulir item pernyataan dalam kuesioner yang dipakai menggunakan skala *likert*. Seperti yang dikemukakan oleh Riduan (2009: 87) bahwa, skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Berikut tabel skor setiap item jawaban yang menggunakan skala *likert*.

Tabel 3.3
Skor setiap item jawaban

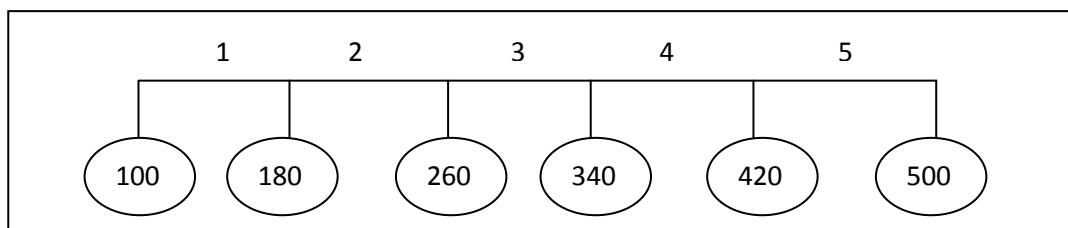
Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral/Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Rekapitulasi penghitungan skala *likert* untuk penilaian data kuisisioner pernyataan mengenai Trainer, Program pelatihan Outbound kualitas hiburan, kondisi fasilitas, Kepuasan peserta, dan pengembangan.

Untuk mendapatkan kesimpulan dibutuhkan nilai terendah dan tertinggi dan interval berikut perhitungannya;

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai indeks maksimum} &= 5 \times 100 = 500 \\
 \text{Nilai indeks minimum} &= 1 \times 100 = 100 \\
 \text{Jarak interval} &= 500 - 100 = 400 \\
 &= 400 / 5 = 80
 \end{aligned}$$

Gambar 3.2
Skala Kontinum



Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 100 responden maka Skor ideal tertinggi untuk item pernyataan mengenai outbound adalah 500 (SS) dan 100 untuk STS.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai tahapan yang ditempuh oleh penulis dalam memperoleh data dari awal data itu di peroleh, diolah, hingga data tersebut dianalisis.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

A. Teknik pengumpulan data

Adapun yang dimaksud dengan teknik pengumpulan data adalah dengan cara memanfaatkan data-data yang menunjang dalam penelitian. Hal ini sesuai dengan apa yang di sampaikan oleh Surahmad (1998: 40) metode penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui perkembangan secara fisik tertentu atau frekuensi terjadinya suatu aspek fenomenal tertentu,
2. Mendeskriptifkan secara terperinci tentang fenomena sosial tertentu.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Observasi

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan (Sugiyono, 2011: 226). Sedangkan menurut Wardiyanta

(2006: 32) observasi adalah cara mengumpulkan data berlandaskan pada pengalaman langsung terhadap gejala fisik oyek penelitian.

b. Wawancara

Eisenberg dalam Sugiyono (2011: 231), mendefinisikan wawancara sebagai, “pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat direkonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”

c. Kuisisioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab oleh responden. Responden dalam penelitian ini adalah wisatawan Alam Wisata Cimahi. Kuisisioner yang disebarkan menggunakan skala *likert*, merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey, dimana setiap pilihan terdiri dari lima kategori yang bernilai skala sebagai berikut:

Tabel 3.4
POLA SKORING KUISISIONER SKALA *LIKERT*

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju/selalu/sangat positif	5
2.	Setuju/sering/positif	4
3.	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral	3
4.	Tidak setuju/hampir tidak pernah/ negatif	2
5.	Sangat tidak setuju/tidak pernah/sangat negatif	1

Sumber: Sugiono, 2010

3. Data sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh tidak secara langsung dari responden, tetapi pihak ketiga. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara:

a. Studi Literatur

Teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan teori-teori yang ada kaitannya dengan masalah yang diteliti. Adapun data-data tersebut diperoleh dari media internet, Skripsi, jurnal, majalah-majalah dan buku-buku literatur yang memiliki keterikatan dengan masalah yang diteliti.

b. Studi dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan mengambil gambar peta dan dokumen-dokumen foto dari tempat yang diteliti sebagai pelengkap wawancara dan observasi. Objek foto dalam penelitian ini adalah foto kondisi aktual Alam Wisata Cimahi, terutama foto-foto kegiatan *Outbound*. Pengambilan gambar-gambar ini dimaksudkan agar hasil penelitian dapat menggambarkan situasi kondisi yang ada.

B. Analisis Data

1. Menurut (Miles dan Huberman, 1984) dalam Sugiyono (2010: 337), untuk menganalisis penelitian ini maka dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. **Pengumpulan Data (*field Note*)**

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti secara objektif dari hasil observasi dan interview dilapangan.. dengan melakukan wawancara, kuisisioner lalu diproses hingga diperoleh hasil yang diinginkan.

b. **Reduksi Data**

Dari reduksi data ini data yang diperoleh kinerja pemandu *Outbound*, manfaat setelah mengikuti *Outbound*, kondisi fasilitas diarea *outbound*, kondisi fasilitas penunjang di AWC. Dalam hal ini data diperoleh dari studi hasil dokumentasi dan wawancara kepada pengunjung dan pengelola Alam Wisata Cimahi.

c. Sajian Data

Peneliti menyusun sekumpulan informasi yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam hal ini, sajian data diperoleh dari pengolahan data dan hasilnya akan disajikan dalam bentuk skala *likert*. Variabel yang diukur dijabarkan menjadi dimensi dan dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator. Indikator indikator inilah yang terukur inilah yang menjadi tolak ukur sebagai sebuah penilaian untuk mengambil kesimpulan dari pernyataan yang diberikan di dalam kuisisioner.

d. Kesimpulan/ verifikasi data

Dalam penarikan kesimpulan ini didasarkan pada reduksi data dan sajian data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian lalu didapatkan kesimpulan yang diinginkan oleh peneliti.

2. Analisis Persepsi Wisatawan

Adapun langkah-langkah penyusunan kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada pedoman perancangan kuisisioner yang dikemukakan oleh Maholtra (2005: 325) sebagai berikut :

- a. Menentukan informasi yang dibutuhkan.
- b. Menentukan teknik pengelolaan kuisisioner yang digunakan.
- c. Menentukan nilai masing-masing jawaban.
- d. Merancang pertanyaan untuk mengatasi ketidakmampuan dan ketidaksediaan responden menjawab.
- e. Membuat keputusan mengenai struktur pertanyaan.
- f. Menentukan susunan kata dari pertanyaan.
- g. Mengurutkan pertanyaan dalam urutan yang sesuai.
- h. Mengidentifikasi bentuk dan layout kuisisioner.
- i. Memperbanyak kuisisioner.
- j. Survey Lapangan.
- k. Analisis data.

1. Interpretasi data hasil analisis.

Menurut Sugiyono (2007: 50) dalam analisis persepsi wisatawan yaitu melakukan penyebaran kuisioner yang di dalamnya terdapat seperangkat daftar pertanyaan tertulis kepada responden (Sample Penelitian). Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran skala likert dengan penentuan skoring menggunakan teknik *pair comparison* serta *rating scale*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya digunakan sebagai variabel penelitian. Untuk menganalisis variabel kondisi aktual dan kondisi sosial di Alam Wisata Cimahi dilihat dari kecenderungan jawaban responden yang dimasukkan dalam skala jawaban sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat setuju. Karena data ini berskala ordinal maka selanjutnya nilai-nilai alternatif tersebut dijumlahkan untuk setiap jawaban responden. Menurut Sugiyono (2004: 89), mengatakan bahwa jawaban responden kemudian diberi skor dengan menggunakan skala *likert*, seperti tabel berikut ini:

Tabel 3.5
Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Skala
Sangat Baik/Sangat Setuju/Menarik	5
Baik/setuju/unik	4
Cukup/Netral/biasa	3
Buruk/Tidak Setuju/tidak unik	2
Sangat Buruk/Sangat Tidak Setuju/tidak menarik	1

Sumber: Sugiyono, 2004

Setelah itu dilakukan analisis *Likert* yang diperuntukan untuk mendapatkan kesimpulan dari analisis persepsi wisatawan. Cara pengukuran berdasarkan sebuah pertanyaan alternatif seperti tabel 3.5, dan skor yang digunakan berada dalam rentang 1-5 untuk pertanyaan positif responden

menjawab “Sangat Setuju”, sedangkan untuk pertanyaan negatif responden menjawab “Sangat Tidak Setuju”.

Sebelum mengoperasikan skala *likert* sebaiknya mencari nilai tertinggi dan terendah, dan nilai interval. Teknik analisis kuisioner sendiri dilakukan karena adanya permintaan wisatawan, kebutuhan dan keinginan. Peneliti menggunakan kuisioner untuk merencanakan fasilitas berdasarkan keinginan atau kebutuhan wisatawan.

