

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana preferensi pengalaman rekreasi dari para *outdoor enthusiasts* pada masa pandemi. Studi kasus dilakukan terhadap mahasiswa sebagai *young adulthood* (Simpson, 2018) yang masuk ke dalam kriteria dari *outdoor enthusiast*. Penelitian ini mengambil lokasi di Universitas Pendidikan Indonesia yang berada di Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154. Universitas Pendidikan Indonesia atau biasa dikenal dengan UPI merupakan salah satu dari 4 perguruan tinggi negeri yang berada di Kota Bandung. Terdapat 8 fakultas yang di dalamnya terdiri dari 76 program studi untuk strata-1 mencakup rumpun sosial humaniora (soshum) serta sains dan teknologi (saintek) untuk program pendidikan maupun non-pendidikan, serta satu Sekolah Pascasarjana (SPS) yang di dalamnya terdapat 21 program studi master dan 15 program studi doktor. Selain kampus Bumi Siliwangi yang berlokasi di Jl. Dr. Setiabudi, UPI juga memiliki 5 kampus daerah yang berlokasi di Cibiru, Sumedang, Purwakarta, Tasikmalaya, dan Serang. Universitas Pendidikan Indonesia memiliki program studi yang paling banyak dengan fokus yang beragam dan merata untuk sosial humaniora dan sains & teknologi dibandingkan dengan 3 perguruan tinggi negeri lainnya yang berada di Kota Bandung.

Tabel 3.1 Program Studi Perguruan Tinggi Negeri di Bandung

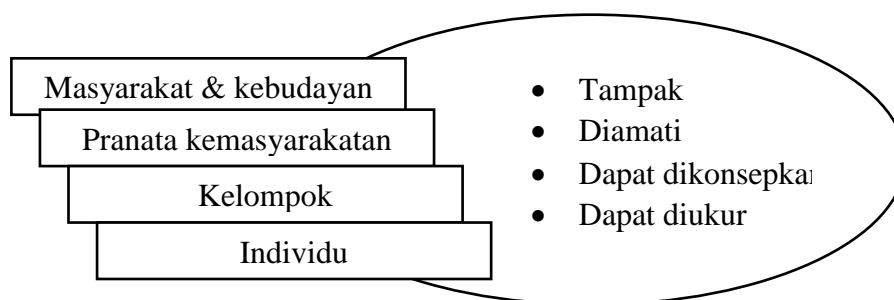
Perguruan Tinggi	Program Studi	
	Soshum	Saintek
Universitas Pendidikan Indonesia	52	24
Universitas Padjajaran	24	26
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati	33	11
Institut Teknologi Bandung	7	43

Sumber: Olahan penulis (2022)

Berdasarkan data dari masing-masing portal universitas diketahui bahwa Universitas Pendidikan Indonesia memiliki jumlah pilihan program studi jenjang Strata-1 terbanyak dari 3 perguruan tinggi negeri lainnya di Kota Bandung. Diakses dari laman pmb.upi.edu, terdapat 24 program studi berbasis matematika dan ilmu pengetahuan alam (mipa) dan 52 program studi berbasis sosial humaniora (soshum). Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian ini di Universitas Pendidikan Indonesia kampus Bumi Siliwangi.

3.2 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberi gambaran mengenai suatu fenomena nyata yang terjadi, aktual, dan pada saat ini. Penelitian deskriptif menghasilkan sebuah deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Rukajat, 2018). Hasil akhir dari penelitian dengan pendekatan deskriptif umumnya disajikan dalam bentuk penjelasan mengenai tipologi atau pola-pola fenomena yang sedang dibahas dalam penelitian Kusumastuti et al., (2020).



Gambar 3.1 Ruang lingkup penelitian kuantitatif pada ilmu-ilmu sosial

Sumber: Abdullah (2015)

Penelitian ini bertujuan untuk memberi gambaran secara jelas mengenai bagaimana preferensi *outdoor enthusiasts* terhadap pengalaman rekreasi di masa Pandemi COVID-19. Menurut Creswell (2009 dalam Kusumastuti et al., 2020), metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan dengan tujuan untuk menguji teori-teori tertentu dengan meneliti hubungan antar variabel.

Penelitian kuantitatif memiliki ruang lingkup yang sama dengan ruang lingkup dalam ilmu-ilmu sosial sebagaimana digambarkan pada gambar 3.1 (Abdullah, 2015).

Penelitian kuantitatif memiliki dua format yang banyak digunakann dalam penelitian yaitu:

a. Format deskriptif

Penggunaan format deskriptif adalah untuk menjelaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian berdasarkan apa yang terjadi (Abdullah, 2015). Salah satu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam format deskriptif ialah survey. Menurut Cooper dan Emory (1995 dalam Pujihastuti, 2010) survei adalah suatu langkah alternatif untuk berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada responden dan merekam jawabannya untuk selanjutnya dilakukan analisis. Kelebihan dari penelitian dengan menggunakan survei yaitu dapat mengeneralisasi suatu gejala sosial dengan populasi yang lebih besar (Abdullah, 2015). Format penelitian ini yang akan digunakann dalam menjabarkan hasil dari penelitian ini yaitu dengan mendeskripsikan hasil jawaban responden yang direkam dalam kuesioner.

b. Format Eksplanatif

Tujuan dari format eksplanasi adalah untuk menjelaskan suatu generalisasi sampel terhadap populasinya, menjelaskan hubungan antar variabel, maupun perbedaan atau pengaruh dari variabel-variabel yang diteliti.

Teknik analisis yang akan digunakann dalam penelitian ini yaitu *exploratory factor analysis* untuk meringkas data secara efisien dan melihat pola dalam hubungan antar variabel. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan *software* statistika, SPSS versi 26, yang kemudian hasil pengolahan data dipaparkan secara deskriptif kuantitatif.

3.3 Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini selama kurang lebih 3 bulan terhitung sejak bulan April - Juni 2022, penyusunan proposal dilakukan selama 2 bulan dan 1

bulan untuk mengumpulkan data serta analisis. Penelitian dilakukan di masa Pandemi Covid-19 karena masih terdapat kasus positif Covid-19 baik di Indonesia maupun di negara luar dan belum adanya pernyataan kembali dari Organisasi Kesehatan Dunia mengenai berakhirnya masa pandemi.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sukarjo (2010). Populasi merupakan keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup waktu yang telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data-data, jika seorang manusia memberikan suatu data, maka ukuran atau banyaknya populasi akan sama banyaknya manusia (Nurrahmah et al., 2021). Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia kampus Bumi Siliwangi. Berdasarkan data terbaru, jumlah mahasiswa aktif S-1 di Universitas Pendidikan Indonesia kampus Bumi Siliwangi berjumlah 26.952 mahasiswa (PDDikti, 2022). Namun peneliti tidak menemukan adanya data pasti mengenai jumlah mahasiswa yang merupakan *outdoor enthusiasts*, sehingga peneliti menggunakan perhitungan dengan kemungkinan terbanyak apabila seluruh mahasiswa masuk ke dalam kriteria penelitian.

Sementara itu, sampel menurut Sujarweni (2015 dalam Nurrahmah et al., 2021) merupakan bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian yang dapat benar-benar mewakili dan valid untuk mengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Penarikan sampel menggunakan metode *purposive random sampling* dimana sampel dipilih dengan adanya karakteristik atau ciri-ciri tertentu yang masuk ke dalam kriteria dan setiap anggota dari populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dapat menjadi bagian dari sampel. Sampel yang ditentukan dalam penelitian ini merupakan bagian dari populasi yaitu mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia kampus Bumi Siliwangi dengan kriteria yang harus terpenuhi sebagai berikut:

1. Mahasiswa strata-1 yang berkuliah di Universitas Pendidikan Indonesia kampus Bumi Siliwangi (Jl. Dr Setiabudhi).
2. Masih tercatat sebagai mahasiswa aktif per semester genap tahun ajaran 2021/2022.

3. Termasuk kedalam kategori *outdoor enthusiast* dengan karakteristik sebagai berikut:
 - Menyukai alam (*nature*) dan olahraga ditunjukkan dengan keterlibatan selama minimal 1 jam dalam 1 minggu di luar ruang (*outdoor*)
 - Secara rutin terlibat dalam kegiatan *outdoor*.
4. Pernah melakukan perjalanan untuk rekreasi selama masa pandemi baik jarak dekat maupun jarak jauh.
5. Pernah melakukan kegiatan rekreasi selama masa pandemi baik di dalam maupun di luar ruangan.

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah sampel} &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\
 &= \frac{26.952}{1 + (26.952 \times 0,1^2)} \\
 &= \frac{26.952}{270,52} \\
 n &= 99,6 \sim 100
 \end{aligned}$$

Keterangan:

N = Jumlah populasi

n = Jumlah responden

e = *Margin of error* (0,1) (tingkat signifikansi 90%)

Sehingga total sampel minimum yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 100 responden.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari dari sumber pertama atau subjek penelitian. Data hasil survei menggunakan kuesioner merupakan data primer dalam penelitian ini. Sementara itu, data sekunder merupakan informasi

yang didapatkan dari hasil analisis atau hasil observasi pihak pertama. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari hasil studi literatur baik dari jurnal, buku, maupun laporan yang relevan dengan penelitian.

Dapat disimpulkan bahwa prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari (1) studi literatur dan (2) kuesioner sebagaimana dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Studi literatur/studi pustaka

Metode studi literatur adalah mengumpulkan berbagai informasi baik dari buku, jurnal, maupun referensi bacaan lainnya yang terkait dengan permasalahan dan tujuan penelitian (Zagoto et al., 2019). Kata kunci yang menjadi referensi peneliti dalam mencari jurnal/referensi yang berkaitan dalam penelitian ini diantaranya Pandemi COVID-19, preferensi pengalaman rekreasi, motivasi rekreasi, *outdoor enthusiasts*, analisis faktor eksploratori, dan penelitian kuantitatif.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah alat yang digunakann untuk mengumpulkan data primer dengan metode survei untuk mengetahui opini responden. Sebagai salah satu instrumen penelitian ilmiah, kuesioner banyak digunakann pada penelitian sosial, seperti dalam bidang sumber daya manusia (SDM), pemasaran, ataupun keperilakuan (*behavioral research*) (Pujihastuti, 2010). Penyebaran kuesioner dalam penelitian ini ditujukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam analisis penelitian yang meliputi motivasi khususnya mengenai preferensi pengalaman rekreasi *outdoor enthusiast* pada masa Pandemi COVID-19.

3.6 Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki preferensi pengalaman rekreasi sebagai variabel yang ingin diteliti. Rekreasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan di waktu luang. Rekreasi dapat dilakukan dengan berbagai cara selama hal tersebut dapat memberikan rasa senang dan memperoleh kembali tenaga yang hilang (Gulam, 2016). Sehingga preferensi pengalaman rekreasi merupakan kecenderungan pilihan kegiatan yang dilakukan dalam rangka memperoleh

kembali tenaga yang hilang dan mendapat kesenangan di waktu luang yang pernah dilakukan.

Tabel 3.2 Operasionalisasi variabel preferensi pengalaman rekreasi

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala	No Item
Recreational Experience Preferences (Raadik et al., 2010)	Exploratory	Pengalaman menikmati alam	Ordinal	1
		Tantangan fisik	Ordinal	2
		Memiliki jiwa petualangan	Ordinal	3
		Melihat karakter lanskap yang berbeda	Ordinal	4
		Melihat pemandangan yang spektakuler	Ordinal	5
	Remoteness	Ketenangan dan ketentruman	Ordinal	6
		Menikmati kesendirian	Ordinal	7
		Terbebas dari pengamatan orang lain	Ordinal	8
		Merasa jauh dari hiruk-pikuk perkotaan	Ordinal	9
	Simple living	Terbebas dari rutinitas harian	Ordinal	10
		Kesehatan fisik/ dan gerak badan	Ordinal	11
		Menyederhanakan prioritas harian	Ordinal	12
	Natural environment	Menikmati pemandangan	Ordinal	13
		Eksplorasi lingkungan alam	Ordinal	14
		Observasi/ melihat margasatwa	Ordinal	15
	Shared solitude	Berada dalam grup kecil	Ordinal	16
		Menikmati hubungan personal	Ordinal	17
	Connectedness/spiritual	Terkoneksi dengan tempat penting	Ordinal	18
		Rekreasi di tempat kuno	Ordinal	19
		Terkoneksi dengan orang lain yang menghargai kehidupan alam bebas	Ordinal	20
		Obsevasi dan mengapresiasi ekosistem	Ordinal	21
	Wilderness travel skills	Mengembangkan kepercayaan diri	Ordinal	22
		Berbagi kebiasaan/skills	Ordinal	23

Self discovery	Kesempatan untuk berpikir/menyelesaikan masalah	Ordinal	24
	Mengembangkan kesatuan dengan alam	Ordinal	25
	Mengembangkan kemandirian	Ordinal	26
	Berhubungan dengan diri yang sesungguhnya	Ordinal	27
	Kesempatan untuk menemukan diri	Ordinal	28
	Merefleksikan kehidupan	Ordinal	29
	Merangsang kreatifitas	Ordinal	30
Adventure	Berpetualang	Ordinal	31
	Agar memiliki pengalaman untuk diceritakan	Ordinal	32
	Merasakan tempat yang pernah dibaca	Ordinal	33
	Merasa seperti saya merupakan orang pertama yang mencoba tempat ini	Ordinal	34
	Kebebasan dalam memilih, mencoba, dan memanfaatkan waktu	Ordinal	35

Sumber: Olahan penulis (2022)

Variabel preferensi pengalaman rekreasi mengacu pada sembilan dimensi *Recreational Experience Preferences (REP)* berisi 35 indikator (Raadik et al., 2010) yang dijelaskan pada operasionalisasi variabel di tabel 3.2.

3.7 Instrumen Penelitian

Kuesioner dalam penelitian ini akan terbagi menjadi dua bagian utama dimana bagian pertama ditujukan untuk mengetahui profil responden dan bagaimana karakteristik *outdoor enthusiasts* serta bagian kedua untuk mengetahui preferensi pengalaman rekreasi dari responden. Penelitian ini membutuhkan variabel tambahan untuk menyesuaikan dengan populasi dan subjek yang ingin diteliti sehingga peneliti menambahkan variabel *outdoor enthusiasts* untuk mengetahui karakteristik kelompok *outdoor enthusiasts* yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Sementara itu, pernyataan untuk bagian preferensi pengalaman rekreasi mengadaptasi skala *Recreational Experience Preferences (REP)* yang terdiri dari sembilan dimensi dan memiliki 35 item pernyataan yang menilai seberapa penting

tiap indikatornya. Pernyataan-pernyataan tersebut dinilai dengan menggunakan skala *likert* dengan indikator (1) sangat tidak penting sampai (4) sangat penting tanpa ada poin netral. Skala titik 4 diambil mengacu pada pertimbangan Garland (1991) yang diulas dalam (Tuhumury, 2013) bahwa jumlah titik respon genap (jumlah titik 4) lebih disarankan daripada jumlah titik respon ganjil karena bias sosial dapat dikurangi, yaitu mengurangi kecenderungan responden untuk menjawab pada titik netral (titik tengah).

Tabel 3.3 Keterangan skala likert

Skala	Deskripsi
1	Sangat tidak penting
2	Tidak penting
3	Penting
4	Sangat penting

Sumber: Olahan penulis (2022)

Kuesioner dibuat dalam bentuk *google form* dengan proses penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui media sosial (instagram, whatsapp, dan twitter). Uji validitas dan uji reliabilitas akan terlebih dahulu dilakukan sebelum kuesioner disebarakan kepada seluruh responden penelitian.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakann untuk mengetahui apakah instrumen dapat mengukur variabel penelitian secara tepat. Penentuan valid atau tidaknya instrumen yang diuji dengan melihat pada nilai r hitung. Item dinyatakan valid ketika memiliki nilai r hitung $\geq r$ tabel. Sehingga apabila nilai r hitung $\leq r$ tabel maka item pernyataan dinyatakan tidak valid. Uji coba untuk mengukur validitas kuesioner akan dilakukan terhadap 30 responden sehingga nilai r tabel yang digunakann yaitu 0,361 berdasarkan taraf signifikansi 5%. Hasil dari uji validitas sebagaimana digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil uji validitas *Recreational Experience Preferences*

No Item	Pernyataan	rhitung	rtabel	Validitas
1	Pengalaman menikmati alam	0,390	0,361	Valid
2	Tantangan fisik	0,467	0,361	Valid
3	Memiliki jiwa petualangan	0,570	0,361	Valid
4	Melihat karakter lanskap yang berbeda	0,629	0,361	Valid
5	Melihat pemandangan yang spektakuler	0,560	0,361	Valid
6	Ketenangan dan ketentraman	0,473	0,361	Valid
7	Menikmati kesendirian	0,516	0,361	Valid
8	Terbebas dari pengamatan orang lain	0,699	0,361	Valid
9	Menjauhi hiruk pikuk perkotaan	0,571	0,361	Valid
10	Terbebas dari rutinitas harian	0,476	0,361	Valid
11	Kesehatan fisik dan gerak badan	0,632	0,361	Valid
12	Menyederhanakan prioritas harian	0,686	0,361	Valid
13	Menikmati pemandangan	0,449	0,361	Valid
14	Eksplorasi lingkungan alam	0,656	0,361	Valid
15	Observasi / melihat margasatwa	0,510	0,361	Valid
16	Berada dalam grup kecil	0,377	0,361	Valid
17	Menikmati hubungan personal	0,349	0,361	Tidak Valid
18	Terkoneksi dengan tempat penting	0,574	0,361	Valid
19	Rekreasi di tempat kuno	0,156	0,361	Tidak Valid
20	Terkoneksi dengan orang lain yang menghargai kehidupan alam bebas	0,746	0,361	Valid
21	Observasi dan mengapresiasi ekosistem	0,585	0,361	Valid
22	Mengembangkan kepercayaan diri	0,625	0,361	Valid
23	Berbagi kebiasaan/skills	0,582	0,361	Valid
24	Kesempatan untuk berpikir/menyelesaikan masalah	0,462	0,361	Valid
25	Mengembangkan kesatuan dengan alam	0,712	0,361	Valid
26	Mengembangkan kemandirian	0,662	0,361	Valid
27	Berhubungan dengan diri yang sesungguhnya	0,662	0,361	Valid
28	Kesempatan untuk menemukan diri	0,430	0,361	Valid
29	Merefleksikan kehidupan	0,439	0,361	Valid
30	Merangsang kreatifitas	0,605	0,361	Valid
31	Berpetualang	0,681	0,361	Valid
32	Agar memiliki pengalaman untuk diceritakan	0,456	0,361	Valid
33	Merasakan/mencoba tempat yang pernah dibaca (sebelumnya)	0,527	0,361	Valid

34	Merasa seperti saya orang pertama yang mencoba tempat ini	0,475	0,361	Valid
35	Kebebasan dalam memilih, mencoba, dan memanfaatkan waktu	0,772	0,361	Valid

Sumber: Olahan penulis (2022)

Tabel 3.3 menunjukkan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 30 responden penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 35 item *Recreational Experience Preferences*, terdapat 2 item yang tidak valid yaitu item nomor 17 dan 19. Berdasarkan hasil tersebut, penulis mengambil tindakan dengan membuang kedua item yang dinyatakan tidak valid tersebut. Sehingga, item yang dilanjutkan dalam penyebaran kuesioner penelitian ini berjumlah 33 item.

2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, kemudian dilakukan uji reliabilitas terhadap 33 item yang dinyatakan valid. Uji reliabilitas dilakukan guna mengetahui sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya dan mengetahui konsistensi hasil pengukuran apabila pengukuran dilakukan sebanyak dua kali atau lebih menggunakan alat ukur yang sama.

Analisis yang digunakan dalam uji reliabilitas yaitu menggunakan analisis *Cronbach Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r = koefisien reliabilitas (*Cronbach Alpha*)

k = banyaknya item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = total varians item

σ_t^2 = total varians

Apabila nilai *Cronbach Alpha* dari kuesioner menunjukkan angka $>0,6$, maka kuesioner dikatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas sebagaimana digambarkan dalam tabel 3.4 di bawah ini:

Tabel 3.5 Hasil uji reliabilitas *Recreational Experience Preferences*

Dimensi	Cronbach Alpha	N of Items	Reliabilitas
Exploratory	.691	6	Reliabel
Remoteness	.739	3	Reliabel
Simple Living	.574	3	Tidak reliabel
Natural Environment	.707	3	Reliabel
Shared Solitude	.497	2	Tidak reliabel
Connectedness/spiritual	.665	3	Reliabel
Wilderness Travel Skills	.730	2	Reliabel
Self-discovery	.857	7	Reliabel
Adventure	.733	5	Reliabel

Sumber: Olahan penulis (2022)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap sembilan dimensi yang di dalamnya terdapat 33 item yang telah dinyatakan valid pada uji validitas sebelumnya, dapat dilihat bahwa terdapat dua dimensi yang dinyatakan tidak reliabel karena memiliki nilai *Cronbach Alpha* <0.6 ialah dimensi *simple living* yang memiliki tiga item yaitu (1) terbebas dari rutinitas harian, (2) kesehatan fisik dan gerak badan, dan (3) menyederhanakan prioritas harian serta dimensi *shared solitude* yang memiliki dua item yaitu (1) menikmati hubungan personal dan (2) terkoneksi dengan tempat penting. Hal ini menyebabkan ke dua dimensi tersebut tidak dapat diikutsertakan dalam tahapan analisis selanjutnya. Sehingga tersisa 29 item dari tujuh dimensi yang dapat melanjutkan ke tahap analisis faktor eksploratori.

3.8 Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data dilakukan dan seluruh data yang dibutuhkan telah terkumpul, selanjutnya akan dilakukan analisis data yaitu suatu proses mengolah data yang ditujukan untuk menemukan informasi yang diharapkan

dapat sesuai dengan tujuan dari penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis faktor eksploratori untuk mengetahui bagaimana preferensi pengalaman rekreasi kelompok *outdoor enthusiasts* di masa Pandemi COVID-19.

1. Pengujian Asumsi

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk melihat indikator yang valid dan reliabel, selanjutnya sebelum lanjut pada tahap analisis faktor terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi yang bertujuan untuk melihat apakah asumsi untuk analisis faktor telah terpenuhi.

a. KMO dan Barlett's Test

Pengujian yang pertama yaitu menggunakan *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* (KMO dan Barlett's Test) yang bertujuan untuk mengukur korelasi antar variabel. Asumsi pertama yang harus terpenuhi yaitu nilai Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO MSA) harus >0.5 .

b. Anti-Image Correlation

Hasil perhitungan Anti-Image Correlation ditunjukkan pada bagian Anti-image matrices di *output* SPSS. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui dan menentukan indikator-indikator yang dianggap layak untuk dipakai dalam analisis faktor. Apabila nilai MSA $>0,50$, maka dapat dikatakan persyaratan asumsi terpenuhi.

2. Uji Communalities

Tahapan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu indikator dapat menjelaskan faktor atau tidak. Indikator dikatakan dapat menjelaskan faktor apabila nilai *extraction* lebih besar dari 0,50.

3. Analisis Faktor

Variabel mengenai preferensi pengalaman rekreasi akan dianalisis menggunakan teknik analisis faktor yaitu salah satu analisis statistik multivariat yang bertujuan untuk meringkas atau mereduksi sejumlah variabel amatan atau dimensi baru, dengan catatan bahwa variabel atau dimensi baru yang terbentuk tetap mampu merepresentasikan variabel utama (Santoso & Kartika, 2018). Setiap indikator diranking berdasarkan persentase tertinggi dari variasi yang dihitung. Penelitian ini menggunakan *exploratory factor*

analysis karena faktor yang terbentuk tidak ditentukan terlebih dahulu. Menurut Ferguson & Cox (1993) *exploratory analysis process* terdiri dari tiga tahapan:

a. *Pre-analysis check*

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan (1) struktur dari faktor populasi yang stabil dapat muncul dari sampel, (2) butir instrumen dapat diskalakan dengan benar dan bebas dari bias, dan (3) kumpulan data sesuai untuk penerapan *exploratory data analysis*.

b. *Factor extraction*

Tujuan ekstraksi adalah untuk mengidentifikasi dan mempertahankan faktor-faktor yang diperlukan untuk menghasilkan matriks korelasi. Oleh karena itu, keputusan yang berkaitan dengan jumlah pasti yang akan diekstrak dipertimbangkan dalam tahap ini. Proses ekstraksi dilakukan terhadap sekumpulan indikator dalam penelitian sehingga akan membentuk satu atau lebih faktor (yang lebih sedikit). Grafik *scree plot* menjadi bagian dari ekstraksi faktor dimana grafik ini menunjukkan banyaknya faktor yang terbentuk dilihat dari perolehan nilai *eigen valuenya*.

c. *Factor rotation*

Faktor yang telah diekstraksi harus dibuat menjadi struktur yang sederhana, didefinisikan seperti tiap variabel memiliki nilai yang tinggi pada salah satu faktor, dan nilai 0 atau kecil pada faktor yang lainnya. Proses rotasi faktor akan mereduksi sejumlah faktor yang dianggap ambigu. Rotasi yang akan dilakukan yaitu *orthogonal rotation* dimana sumbu diputar 90°.

Reliability analysis dilakukan untuk melihat konsistensi dari masing-masing item pernyataan REP, sementara *exploratory factor analysis* dilakukan untuk menyelidiki *factor loadings* berdasarkan hasil *reliability analysis* yang dilakukan sebelumnya. Faktor-faktor yang diekstraksi kemudian diuji pada item internal yang telah disusun dengan pemuatan faktor (*factor loadings*), korelasi item, Alpha jika item dihapus, dan Cronbach Alpha (*reliability score*).

Analisis faktor ini dilakukan untuk melihat hubungan antara variabel satu dengan yang lainnya sehingga menghasilkan satu atau beberapa gabungan variable yang lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah awal. Analisis faktor eksploratori akan dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.