

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian dalam bahasan pengalaman event di Sabilulumpat Color Run menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Indrawati (2015) menyebutkan, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang mengukur perilaku, pengetahuan, opini, atau sikap secara akurat. Azwar (2007) menambahkan, penelitian kuantitatif memiliki ciri penekanan pada data-data berupa angka yang diolah dengan metode statistika.

Sukmadinata (2011) mendefinisikan penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang dilaksanakan untuk memberikan gambaran atau deskripsi kejadian-kejadian yang bersifat alamiah atau buatan secara objektif sebagai tujuan utama. Sedangkan penelitian deskriptif menurut Sudaryono (2017) penelitian terhadap masalah-masalah berupa fakta-fakta aktual dari suatu populasi termasuk aktivitas penilaian sikap individu dari suatu populasi, atau pendapat dari individu, kelompok, situasi atau tata cara.

Pada penelitian ini yang diteliti adalah pengalaman event yang dirasakan peserta dalam keikutsertaannya di Sabilulumpat Color Run. Pendapat mengenai pengalaman tersebut nantinya akan menjadi data bagi peneliti untuk

mengetahui pengalaman seperti apa yang didapatkan peserta selama berpartisipasi dalam event tersebut

## **B. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah suatu hal yang menjadi pusat perhatian untuk diselidiki dalam penelitian. Objek penelitian ini adalah empat dimensi dalam *Experience Economy*, yakni *entertainment*, *education*, *esthetic*, dan *educational*. Subjek penelitian ini adalah peserta dalam event Sabilulumpat Color Run. Sabilulumpat Color Run merupakan event yang menggabungkan konsep olahraga dan hiburan.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Martono (2011) mendefinisikan populasi sebagai semua objek atau subjek berupa unit atau individu dalam suatu area yang memenuhi persyaratan tertentu yang berhubungan dengan masalah penelitian dan ruang lingkup yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta dalam Sabilulumpat Color Run. Berdasarkan data jumlah peserta Sabilulumpat Color Run pada tahun lalu yakni 2019 yang peneliti dapatkan dari Disparbud Kabupaten Bandung mencapai 3.000 peserta

## 2. Sampel

Terkait sampel, Martono (2011) menyatakan bahwasanya sampel penelitian sebagai bagian yang mewakili populasi dan mempunyai karakteristik spesifik untuk diteliti. Sampel digunakan dalam penelitian atas dasar efisiensi dan mengarah pada sentralisasi permasalahan dengan memfokuskan pada sebagian dari populasinya. Mengingat populasinya diketahui, yakni 3.000 peserta, maka peneliti melakukan penarikan sampel menggunakan tabel Krejcie dengan tingkat kesalahan 5% (Sugiyono 2003)

### GAMBAR 7

TABEL KREJCIE

N	S	N	S	N	S
10	10	220	140	1200	291
15	14	230	144	1300	297
20	19	240	148	1400	302
25	24	250	152	1500	306
30	28	260	155	1600	310
35	32	270	159	1700	313
40	36	280	162	1800	317
45	40	290	165	1900	320
50	44	300	169	2000	322
55	48	320	175	2200	327
60	52	340	181	2400	331
65	56	360	186	2600	335
70	59	380	191	2800	338
75	63	400	196	3000	341
80	66	420	201	3500	346
85	70	440	205	4000	351
90	73	460	210	4500	354
95	76	480	214	5000	357
<b>100</b>	<b>80</b>	500	217	6000	361
110	86	550	226	7000	364
120	92	600	234	8000	367
130	97	65	242	9000	368
140	103	700	248	10000	370
150	108	75	254	15000	375
160	113	800	260	20000	377
170	118	850	265	30000	379
180	123	900	269	40000	380
190	127	950	274	50000	381
200	132	1000	278	75000	382
210	136	1100	285	100000	384

Keterangan : N = jumlah populasi  
S = sampel

Sumber : Sugiyono, 2003

## **D. Metode Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengambilan data penelitian, yaitu:

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data diperoleh dari dua jenis data, yaitu: Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner. Kuesioner yang disebar akan diisi oleh responden yang pernah ikut serta sebagai peserta dalam *event* Sabilulumpat Color Run yang disebar melalui akun Instagram sabilulumpatofficial. Selain itu, serta wawancara dengan pihak Disparbud melalui pesan elektronik seperti *Whatsapp* untuk mendapatkan data primer. Peneliti melakukan studi literatur terhadap sumber-sumber yang sesuai dan reliabel sebagai data sekunder

#### **a. Data Primer**

##### **1) Wawancara**

Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Hj. Nenden Siti Nurlalela, Shi., MM. selaku Kasi Promosi Kabupaten Bandung untuk mengetahui secara objektif yang akan diteliti.

## 2) Kuesioner

Merupakan pengumpulan data yang memberikan daftar pertanyaan secara langsung kepada sasaran penelitian yakni peserta yang mengikuti Sabilulumpat Color Run.

### **b. Data Sekunder**

#### 1. Studi kepustakaan

Penelitian ini memperoleh data dengan cara membaca *literatur* yang bersangkutan dengan permasalahan yang sedang diteliti dan menelaah sumber dari penelitian terdahulu.

#### 2. Metode dokumentasi

Teknik dengan mengambil data yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti, penelitian ini mengambil data dari website resmi yakni [sabilulumpatcolorrun.com](http://sabilulumpatcolorrun.com) dan Instagram dengan nama akun [sabilulumpatofficial](https://www.instagram.com/sabilulumpatofficial)

## **2. Alat Pengumpulan Data**

Alat kumpul data yang digunakan dalam penelitian ini berupa media:

a. Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) (Sudaryono, 2017). Dalam memperoleh informasi ini peneliti memberikan rangkaian daftar pertanyaan kepada responden untuk mengetahui pengalaman yang dirasakan peserta Sabilulumpat Color Run.

b. Pedoman Wawancara

Sebelum melakukan wawancara, peneliti menyiapkan pedoman wawancara dalam menggali informasi terkait *event* Sabilulumpat Color Run dari narasumber yang kredibel. Narasumber yang peneliti dapatkan adalah Ibu Hj. Nenden Siti Nurlalela, Shi., MM. selaku Kasi Promosi Kabupaten Bandung.

### E. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti seberapa jauh kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Sudaryono, 2017). Sedangkan, menurut Indrawati (2015) validitas didefinisikan sebagai seberapa baik item-item dari kuesioner mengukur konstruk tertentu yang akan diukur. Kuesioner dinyatakan valid apabila terpenuhinya syarat untuk pengujian, Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa ada prasyarat yang harus terpenuhi apabila dianggap valid yakni memiliki kriteria:

1. Dinyatakan valid apabila item-item pernyataan dari kuesioner  $r \geq 0,30$ ,
2. Dinyatakan tidak valid apabila item-item pernyataan dari kuesioner  $r \leq 0,30$  dan tidak dapat digunakan untuk pengambilan data selanjutnya.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum X_i Y_i) - (\sum X_i) \cdot (\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

r hitung = Koefisien korelasi

$\sum X_i$  = Jumlah skor item

$\sum Y_i$  = Jumlah skor total (seluruh item)

n = Jumlah responden

Hasil pengujian pada pengujian didapatkan kelima belas pertanyaan valid dengan hasil sebagai berikut

**TABEL 2 UJI VALIDITAS**

No. item	r hitung	r tabel	Keterangan
<b>K1</b>	<b>0,404</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K2</b>	<b>0,422</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K3</b>	<b>0,454</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K4</b>	<b>0,798</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K5</b>	<b>0,767</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K6</b>	<b>0,679</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K7</b>	<b>0,437</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K8</b>	<b>0,501</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K9</b>	<b>0,703</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K10</b>	<b>0,389</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K11</b>	<b>0,649</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K12</b>	<b>0,602</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K13</b>	<b>0,663</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K14</b>	<b>0,557</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>
<b>K15</b>	<b>0,439</b>	<b>0,349</b>	<b>Valid</b>

Sumber : Hasil olahan SPSS 24, 2020



## F. Uji Reliabilitas

Sugiharto dan Situnjak (2006) menyatakan bahwasanya reliabilitas menunjukkan tingkat kepercayaan alat ukur penelitian sebagai pengumpul data dan informasi. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya bilamana pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama, didapatkan hasil yang relatif sama pula, dengan catatan aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah meskipun digunakan selama berkali-kali (Sudaryono, 2017).. Reliabilitas merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Sesuatunya dikatakan reliabel atau handal jika melebihi nilai minimum. Rumus yang digunakan untuk pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan koefisien Alpha Cronbach, dengan kategori menurut Sugiyono (2012), sebagai berikut:

<b>Derajat Reliabilitas</b>	<b>Interpretasi</b>
$0.90 \leq \alpha \leq 1.00$	<b>Sangat tinggi</b>
$0.70 \leq \alpha \leq 0.90$	<b>Tinggi</b>
$0.40 \leq \alpha \leq 0.70$	<b>Sedang</b>
$0.20 \leq \alpha \leq 0.40$	<b>Rendah</b>
$\alpha \leq 0.20$	<b>Sangat rendah</b>

Berikut hasil dari menghitung Koefisien Reliabilitas:

**TABEL 3 UJI RELIABILITAS**

<b>Jumlah Item</b>	<b>Nilai Cronbach's Alpha</b>	<b>Nilai Minimum</b>	<b>Keterangan</b>
15	0,845	0,60	<b>Reliabel</b>

**G. Definisi Operasional Variabel**

Variabel penelitian diukur peneliti dengan mengurai variable yang terdiri dari sub-variabel, dimensi dan indikator. berikut Operasional Variabel yang telah dijabarkan oleh peneliti:

TABEL 4 MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL

Teori	Variabel	Sub-variabel	Dimensi	Indikator	No. Item
<p><b>Experience Economy</b> adalah suatu peristiwa yang terjadi dalam diri manusia secara personal melalui penyerapan dan pelibatan (Pine dan Gilmore, dalam Lee et al., 2019)</p>	Absorption/ Penyerapan	Entertainment	Berkaitan dengan perasaan	Ada perasaan terhibur saat melakukan aktivitas dalam event	K.1
				Ada pengalaman unik saat berpartisipasi dalam event	K.2
				Merasa terstimulasi secara emosional saat berpartisipasi dalam event	K.3
		Education	Berkaitan dengan pembelajaran	Mempelajari sesuatu yang baru ketika berpartisipasi dalam event	K.4
				Memperoleh lebih banyak pengetahuan	K.5
				Menstimulasi rasa keingintahuan	K.6
				Memberikan pengalaman yang baik untuk belajar	K.7
	Immersion/ Pelibatan	Esthetic	Berkaitan dengan keadaan sekitar	Properti dan dekorasi di lingkungan event sangat memperhatikan detail	K.8
				Properti dan dekorasi di lingkungan event memberikan daya tarik	K.9
				Properti dan dekorasi di lingkungan event ditampilkan terstruktur	K.10
				Keselarasan antara properti/dekorasi dengan tema event	K.11
				Menstimulasi untuk mengapresiasi lingkungan sekitar	K.12
				Escapist	Berkaitan dengan tingkat keterlibatan
		Merasakan adanya kesamaan tujuan dengan orang lain yang ikut serta dalam event	K.14		
		Melupakan sejenak permasalahan sehari-hari ketika berpartisipasi dalam event	K.15		

Sumber: Data olahan kuesioner, 2020

## H. Analisis Data

Statistik deskriptif menurut Hasan (2001) adalah bagian dari ilmu statistik yang meringkas, menampilkan dan mendeskripsikan data dalam bentuk yang mudah dibaca sehingga memberikan informasi tersebut lebih lengkap untuk dipahami. Statistik deskriptif berkaitan dengan menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data atau kondisi atau peristiwa agar didapatkan gambaran secara umum.

Peneliti dalam penelitian ini hendak mengetahui sikap dari responden mengenai pengalaman event yang dialami, maka peneliti menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2012), skala Likert dapat dimanfaatkan untuk mengukur persepsi, pendapat dan sikap seseorang atau kelompok dalam penelitian mengenai suatu fenomena. Peneliti memutuskan untuk menggunakan modifikasi skala Likert dengan empat tipe jawaban karena ingin menghindari kelemahan yang timbul apabila menggunakan lima tipe jawaban seperti kategori netral memiliki arti ganda, atau dapat dimaksudkan sebagai keraguan responden dalam memutuskan jawaban. Selain itu, penggunaan empat tipe jawaban dimaksudkan untuk melihat kecenderungan jawaban responden ke arah setuju atau tidak setuju (Azwar, 1997). Melalui skala Likert, hasil data yang didapatkan melalui kuesioner akan diukur dengan bobot masing-masingnya sebagai berikut :

- |    |                           |     |
|----|---------------------------|-----|
| a. | Sangat Tidak Setuju (STS) | : 1 |
| b. | Tidak Setuju (TS)         | : 2 |
| c. | Setuju (S)                | : 3 |
| d. | Sangat Setuju (SS)        | : 4 |

Hasil penyebaran kuesioner selanjutnya dicari rata-ratanya dengan menggunakan rumus dari Husein Umar (2011) yaitu:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum (\text{frekuensi} * \text{bobot})}{\sum \text{Populasi (n)}}$$

Setelah rata-rata skor dihitung, maka untuk mengkategorikan kecenderungan jawaban responden ke dalam skala digunakanlah formulasi sebagai berikut:

- Skor Tertinggi = 4
- Skor Terendah = 1
- Range = Skor tertinggi – Skor terendah

Kelas Interval

- Range =  $\frac{4 - 1}{4} = 0,75$

Maka kategori skor interpretasi dapat ditentukan sebagai berikut :

KATEGORI	INTERVAL
Sangat Tidak Baik	1 – 1,75
Tidak Baik	1,75 – 2,5
Baik	2,5 – 3,25
Sangat Baik	3,25 - 4

Sumber : Husein Umar, 2011

## I. Jadwal Penelitian

No	Tahap	WAKTU PENELITIAN (2020)							
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Perijinan Surat Lokus								
2	Persetujuan Surat Lokus								
3	Pengumpulan TOR								
4	Pra-Survei								
5	Penyusunan BAB I-III								
6	Pengumpulan proposal usulan penelitian								
7	Seminar Usulan Penelitian								
8	Pengumpulan data								
9	Penyusunan Laporan Akhir								
10	Sidang Akhir								



