

## BAB III

### METODELOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Dimana pendekatan yang digunakan tersebut membahas kajian yang empiris dengan cara menggabungkan, menganalisis dan memamerkan data dengan format numerik dalam usahanya untuk menguji melakukan pengukuran yang cermat terhadap penelitian ini.

#### B. Objek Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Tentang Olahraga Rekreasi *Car Free Day*

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Olahraga Nasional Nomor 3 Tahun 2005 olahraga rekreasi diartikan sebagai kegiatan fisik yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan mendapatkan kesehatan, fisik yang bugar, kebahagiaan, menjalin silaturahmi, serta melestarikan budaya Indonesia. Salah satu bentuk perhatian pemerintah Kota Bandung terhadap kesehatan dan kebugaran jasmani warganya yaitu dengan mengadakan *car-free day* di Jl. Ir. H. Juanda (Dago) dan Jl. Diponegoro, setiap hari minggu dimulai pada pukul 6.00 WIB - 10.00 WIB. *Car-free day* menjadi ajang masyarakat untuk berolahraga dan berrekreasi di akhir pekan, selain itu pula dan berhasil mendatangkan ribuan warga dari dalam dan

Kota Bandung untuk ikut berpartisipasi dalam olahraga rekreasi ini. Di dalam *event* olahraga rekreasi *car-free day* Dago ini juga terdapat *event* individu induk olahraga rekreasi binaan FORMI Jawa Barat yang disajikan untuk masyarakat setiap minggunya yaitu *Zumba dance*.

## 2. Latar Belakang Olahraga Rekreasi *Car Free Day* di Kota Bandung

*Car-free day* di Indonesia merupakan cikal bakal dari Hari Bebas Kendaraan Bermotor (HBKB) atau lebih akrab dikenal sebagai *car-Free Day*.

Pada tahun 2002 *car-free day* pertama kali dikenalkan untuk menurunkan ketergantungan penggunaan kendaraan bermotor pada masyarakat saat itu. Namun seiring berjalannya waktu *car-free day* identik dengan ajang olahraga rekreasi masyarakat di Indonesia dan semakin berkembang di berbagai kota dan provinsi di Indonesia, salah satunya di Kota Bandung.

## 3. Tujuan Olahraga Rekreasi *Car-Free Day*

Pada dasarnya segala tujuan olahraga rekreasi di Indonesia ditujukan guna mendapatkan kesehatan, kebahagiaan serta membangkitkan rasa nasionalisme. Hal ini tercermin pada *car-free day* dimana masyarakat juga menggunakannya sebagai ajang mempromosikan budaya Jawa Barat dan mempererat hubungan sosial, ini dibuktikan dengan adanya penampilan seni dan tarian dari

berbagai komunitas dan institusi di Kota Bandung, serta penggalangan dana untuk berbagai kepentingan sosial.

#### 4. Waktu dan Tempat Olahraga Rekreasi *Car-Free Day*

Penyelenggaraan olahraga rekreasi *car-free day* di Kota Bandung dilaksanakan setiap hari minggu bertempat di Jl. Ir. H. Juanda (Dago) dan Jl. Diponegoro, Bandung setiap hari minggu dimulai pada pukul 6.00 WIB - 10.00 WIB. Namun, pada penelitian ini penulis memilih lokasi *car-free day* di Jl.Ir. H. Juanda (Dago), Bandung sebagai lokasi penelitian.

### C. Populasi dan Sampling

#### 1. Populasi

Djarwanto, (1994) menyebutkan populasi ialah jumlah individu yang memiliki karakteristik berbeda serta dapat terdiri atas orang, institusi, objek, dan lainnya. Maka pada penelitian ini, populasi yang akan digunakan guna mengetahui persepsi citra Kota Bandung sebagai destinasi *event* olahraga rekreasi ialah para wisatawan yang berasal dari luar Kota Bandung, serta pernah mengikuti *car-free day* yang berlokasi di Jl.Ir. H. Juanda (Dago), Bandung.

#### 2. *Sampling*

Margono, (2004) berpendapat bahwa *sampling* ialah cara pengambilan sebuah sampel sesuai dengan ukuran sampel, memperoleh sampel sumber data yang aktual, serta dengan mempertimbangkan cara pendistribusian populasi guna memperoleh

sampel yang tepat. Penulis mempertimbangkan untuk menggunakan *sampling non-probability sampling*, dengan teknik *sampling* yaitu kuota *sampling* pada penelitian ini.

Dalam (Sugiyono, 2001) hal. 60 mengatakan teknik kuota *sampling* merupakan sebuah teknik yang ditunjukkan guna menentukan sampel populasi yang memiliki karakteristik tertentu dengan jumlah yang diinginkan. Ciri-ciri dari sampel penelitian ini yaitu adalah seluruh wisatawan dari luar Kota Bandung yang berdomisili di luar Kota Bandung, dan pernah berpartisipasi pada kegiatan *event* olahraga rekreasi *car-free day* di Kota Bandung sedangkan jumlah responden yang ditentukan penulis pada penelitian ini sebesar 100 responden yang berasal dari wilayah di luar Kota Bandung, besaran responden ini diperoleh berdasarkan pertimbangan dari kondisi pandemi COVID-19 yang belum berakhir dan penyebaran kuesioner penelitian ini disebarakan secara online melalui *form Google Form*.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

##### 1. Teknik Pengumpulan Data

Dijelaskan oleh (Riduwan, 2010), hal. 51 bahwa teknik pengumpulan data adalah cara yang bisa dipergunakan oleh seorang penulis dengan tujuan untuk pengumpulan data, lebih lanjut (Sugiyono, 2013), hal. 224 menjelaskan bahwa sebuah penelitian pasti bertujuan untuk memperoleh data yang akurat maka dari itu teknik pengumpulan data adalah bagian yang paling

penting dalam penelitian. Maka dari itu, sumber data menjadi materi pertimbangan penulis dalam memilih metode pengumpulan data. Berikut sumber data yang peneliti gunakan pada penelitian ini:

#### 1) Data Primer

Menurut (Hasan, 2002), hal. 82 data primer merupakan data yang diperoleh peneliti langsung di lapangan. Dalam hal ini penulis memperoleh data primer dengan menggunakan kuesioner *online*. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

##### I. Survei

Penelitian survei yang dilakukan penulis kepada wisatawan yang pernah melakukan olahraga rekreasi di *car free day* khususnya wisatawan yang berasal dari luar Kota Bandung menggunakan kuesioner *online Google Form*. Adapun tujuan dari survei yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang akurat mengenai persepsi citra Kota Bandung sebagai destinasi *event* olahraga rekreasi.

##### II. Wawancara

Wawancara ialah teknik dimana responden memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah

diberikan oleh pewawancara dalam hal ini peneliti guna mendapatkan informasi tambahan yang akurat. Wawancara yang penulis gunakan pada penelitian ini bersifat terstruktur dan juga pedoman wawancara yang digunakan sudah ditentukan oleh peneliti, sedangkan pihak yang akan menjadi narasumber yaitu jajaran pengurus FORMI Jawa Barat yang turut serta berperan di dalam kegiatan *event* olahraga rekreasi *car-free day* di Kota Bandung. Wawancara ini diadakan guna mengetahui persepsi citra Kota Bandung sebagai destinasi *event* olahraga rekreasi.

## 2). Data Sekunder

Data sekunder merupakan salah satu bentuk data yang telah tersedia dalam berbagai macam. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat kumpul data sekunder yaitu diantaranya:

### I. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan cara pengumpulan data sekunder pada sebuah penelitian. Artikel, surat kabar, serta karya ilmiah pada penelitian sebelumnya merupakan studi pustaka yang penulis gunakan pada penelitian ini, yang akan digunakan sebagai pedoman pada penelitian ini.

## 2. Alat Pengumpulan Data

### 1) Kuesioner /Angket

Kuesioner atau angket adalah sebuah alat kumpul data yang dilaksanakan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan peneliti dapat memperoleh informasi yang diinginkan dari para responden tersebut. Sedangkan, instrumen daftar pertanyaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh responden dan skala (berupa pilihan dengan memberi tanda pada kolom berdasarkan tingkatan 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju) yang digunakan dalam skala pada penelitian ini yaitu skala *Likert*.

### 2) Pedoman Wawancara

Pada penelitian ini pedoman wawancara yang digunakan yaitu ditunjukkan penulis kepada narasumber lokus penelitian ini, yaitu Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia Provinsi Jawa Barat.

## **E. Definisi Operasional Variabel**

Operasional variabel menurut Sugiyono, (2010) ialah suatu karakter, nilai maupun aktivitas yang memiliki variasi tertentu. Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu Persepsi Citra Kota Bandung Sebagai Destinasi *Event* Olahraga Rekreasi. Penelitian ini memiliki

4 variabel yang akan dibahas diantaranya yaitu, *quality of experience*, *attractions*, *event characteristics*, dan *destination atmosphere*.

### 1. *Quality of Experience*

Pada dimensi *quality of experience* membahas tentang kualitas pengalaman yang didapatkan wisatawan dari kunjungannya di Kota Bandung di *event* olahraga rekreasi. Adapun indikator yang dibahas pada kuesioner diantaranya adalah *quality of food, local infrastructure and transportation, quality of accommodation, entertainment and recreation facilities, retail shopping, tourist information and support, friendliness of the locals, clean and green environment*.

### 2. *Attractions*

Dimensi ini difokuskan untuk membahas daya tarik wisata, seperti objek-objek wisata yang ada di Kota Bandung. Indikator yang akan dibahas dalam dimensi ini diantaranya yaitu *sightseeing opportunities, cultural, art and historic attractions, natural / scenic attractions, chance of experiencing different cultures and customs, local sport facilities and activities*.

### 3. *Event Characteristics*

Pada *event characteristics* akan membahas hal-hal yang terkait dengan *event* yang diselenggarakan, seperti biaya dan tingkat kompetisi *event*. Indikator yang akan diungkap lebih



lanjut dalam kuesioner diantaranya ialah *status of the event* dan *registration fee*.

#### 4. *Destination Atmosphere*

Variabel ini berfokus untuk membahas keadaan alam di Kota Bandung sebagai destinasi untuk *event* olahraga rekreasi. Indikator yang akan dibahas dalam kuesioner nantinya yaitu *likelihood of good weather, destination of the event, ease of travel, pleasant atmosphere, dan personal safety*.

**TABEL 1**

**MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL**

<b>VARIABEL</b>	<b>SUB-VARIABEL</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>ALAT KUMPUL DATA</b>	<b>SKALA</b>
	<i>Quality of Experience</i>	<i>Quality of Food</i> <i>Local Infrastructure</i> <i>Quality of Accommodation</i> <i>Entertainment and Recreation Facilities</i> <i>Retail Shopping</i> <i>Tourist Information and Support</i> <i>Friendliness of the Locals</i>		

<p style="text-align: center;"><i>DESTINATION IMAGE ATTRIBUTE FOR SPORT TOURIST</i></p> <p>( Kaplanidou et al, 2012 )</p>		<i>Clean and Green Environment</i>	Kuesioner	Ordinal
	<i>Attractions</i>	<i>Sightseeing Opportunities</i>		
		<i>Cultural, Art and Historic Attractions</i>		
		<i>Natural/Scenic Attractions</i>		
		<i>Chance of Experiencing Different Cultures and Customs</i>		
		<i>Local Sport Facilities and Activities</i>		
	<i>Event Characteristics</i>	<i>Status of the Event</i>		
		<i>Level of Competition</i>		
		<i>Registration Fee</i>		
		<i>Value of the Experience for the Money</i>		
	<i>Destination Atmosphere</i>	<i>Likelihood of Good Weather</i>		
		<i>Destination of the Event</i>		
		<i>Ease of Travel</i>		
<i>Pleasant Atmosphere</i>				

Sumber : Data olahan penulis (2020)

## F. Analisis Data

### 1. Teknik Analisa Data

Penulis menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai teknik analisis data yang digunakan guna memaparkan data temuan yang telah penulis peroleh di lapangan. Dengan cara menganalisis dan menintreprestasikan fakta-fakta yang ditemukan melalui objek penelitian pada saat ini (Siregar, 2013). Selanjutnya, penulis menggunakan tabel dan analisis data untuk menyajikan data, lalu menggunakan *mean*. Teknik tersebut guna menilai variabel analisis yang digunakan yaitu berdasarkan rata-rata (*mean*) dari tiap variabel. Nantinya, hasil rata-rata didapat dengan cara menjumlahkan keseluruhan data dalam tiap-tiap variabel, kemudian dibagi dengan jumlah responden pada penelitian ini, yaitu sebanyak seratus orang responden.

Rumus rata - rata (*mean*) sebagai berikut

$$me = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

X = Nilai X ke i sampai ke n

$\Sigma = Epsilon$  (baca jumlah

N = Jumlah responden

Setelah mendapat hasil *mean* dari variabel, selanjutnya dikomparasikan menggunakan syarat yang telah ditentukan berdasarkan nilai yang terendah 1 (satu) hingga nilai tertinggi 5 (lima) dari hasil penyebaran kuesioner. Dimana *mean* didasarkan atas nilai rata - rata dari setiap variabel yang merupakan teknik penjelasan kelompok.

Selanjutnya, setelah menghitung skor dari nilai rata-rata tersebut, penulis akan menentukan rentang skala penilaian untuk mendapatkan posisi jawaban responden dengan menggunakan nilai skor setiap indikator. Pada skala penilaian terdiri dari pernyataan yang sangat negatif (1) hingga yang sangat positif (5).

Sedangkan skala yang penulis gunakan pada penelitian ini ialah Skala *Likert*. Dimana menurut (Sugiyono,2016), hal. 132 Skala *Likert* merupakan sebuah skala yang dengan tujuan untuk mendapatkan hasil penilaian dari persepsi, pendapat, dan ukuran sikap seseorang tentang suatu fenomena. Maka harapan dari penggunaan Skala *Likert* pada penelitian ini yaitu mendapatkan hasil dari pengukuran dimensi yang akan dirumuskan untuk selanjutnya menjadi dimensi indikator hingga indikator tersebut dapat menjadi acuan penulis dalam penyusunan item instrumen pada penelitian ini.

**TABEL 2**  
**SKOR SKALA LIKERT**

Pertanyaan/Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu - Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

*Sumber :  
Data olahan  
penulis (2020)*

Kemudian dihitung rentang skala dengan rumus sebagai berikut :

$$Rs = \frac{R (bobot)}{M} \qquad Rs = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Keterangan :

$$R (bobot) = \text{bobot terbesar} - \text{bobot terkecil}$$

M = banyaknya kategori bobot

Untuk mengetahui keabsahan dari hasil kuesioner, perlu dilakukan dua macam pengujian yaitu :

#### 1. Uji Validitas

Sebuah data dapat dipercaya kebenarannya sesuai dengan kejadian di lapangan atau tidak melalui metode pengujian validitas. Suatu instrumen dapat dinyatakan *valid* atau benar apabila dapat mengukur data dari indikator dimensi yang diteliti secara tepat.

*Valid* berarti instrumen tersebut dapat diandalkan dalam pengukuran sesuatu yang seharusnya diukur pada sebuah penelitian. Sugiyono (2016), hal. 121 berpendapat sebuah instrumen yang *valid* juga dipastikan memiliki alat ukur yang *valid*. Pada penelitian ini penulis menggunakan uji validitas isi dengan analisis *item*, dimana analisis tersebut menghitung korelasi antara skor butir instrumen bersama jumlah skor

**TABEL 3**  
**HASIL UJI VALIDITAS**

<b>Nomor Instrumen</b>	<b>r Hitung</b>	<b>r Tabel</b>	<b>Keterangan</b>
Q1	0.666	0,196	Valid
Q2	0.770	0,196	Valid
Q3	0.831	0,196	Valid
Q4	0.810	0,196	Valid
Q5	0.773	0,196	Valid
Q6	0.772	0,196	Valid
Q7	0.731	0,196	Valid
Q8	0.756	0,196	Valid
Q9	0.822	0,196	Valid
Q10	0.839	0,196	Valid
Q11	0.844	0,196	Valid
Q12	0.754	0,196	Valid
Q13	0.783	0,196	Valid
Q14	0.702	0,196	Valid
Q15	0.711	0,196	Valid
Q16	0.782	0,196	Valid
Q17	0.782	0,196	Valid
Q18	0.777	0,196	Valid
Q19	0.783	0,196	Valid
Q20	0.842	0,196	Valid

*Sumber : Data olahan penulis (2020)*



Pada tabel 3 dapat dilihat bahwa r Tabel yang diperoleh sebesar 0,196, dan seluruh nomor instrumen harus memperoleh r Hitung lebih tinggi untuk dapat dinyatakan valid untuk di uji. Maka berdasarkan hal tersebut keseluruhan nomor instrumen pertanyaan telah layak untuk di uji.

#### 1. Uji Realibilitas

Guna mengetahui tingkat konsistensi hasil pengukuran apabila dilakukan pengukuran beberapa kali terhadap masalah yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama maka sebuah penelitian harus menggunakan uji reliabilitas. Maka dari itu pada penelitian ini penulis menggunakan pengujian reliabilitas dengan *internal consistency*. Sedangkan, untuk penggunaan variasi menyangkut baik untuk benar, atau salah atau bukan, seperti pada skala *Likert*, metode yang digunakan yaitu koefisien realibilitas. Sehingga, dalam melakukan evaluasi pada *internal consistency*, koefisien *alpha cronbach's* merupakan koefisien yang akan digunakan. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *alpha cronbach's* menggunakan perangkat SPSS versi 21 untuk menguji tingkat reabilitas pada item penelitian ini.

**TABEL 4**

**HASIL UJI REABILITAS**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
0,963	20

*Sumber : Data olahan penulis (2020)*

Berdasarkan pada tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil tersebut membuktikan bahwa *item* pertanyaan dari penelitian ini sangat *reliable* untuk di teliti.

**G. Jadwal Penelitian**

**Tabel 5**

**Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agt	Sept	Okt
1	Penyusunan usulan penelitian	■	■							
2	Penyerahan usulan penelitian		■							
3	Seminar usulan penelitian			■						
4	Pengajuan surat izin penelitian	■								
5	Uji validitas dan reliabilitas			■						
6	Pengumpulan data			■						
7	Pengolahan data			■	■					
8	Penyusunan proyek akhir			■	■	■	■			
9	Pengumpulan proyek akhir						■			
10	Sidang proyek akhir							■		
11	Perbaikan hasil sidang proyek akhir									

*Sumber : Data olahan penulis (2020)*