

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Dalam melakukan penelitian “Motivasi Berkunjung Wisatawan ke Kebun Raya Cibodas di Era *New Normal*”. ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Metode ini berfungsi untuk membantu peneliti dalam menemukan jawaban dari permasalahan penelitian.

Metode penelitian deskriptif kuantitatif menurut Silalahi (2010) “merupakan cara dan prosedur yang sistematis dan terorganisir untuk menyelidiki suatu masalah tertentu dengan maksud mendapatkan informasi untuk digunakan sebagai solusi atas masalah tersebut”. Penelitian deskriptif menurut Koetjaraningrat (1994) merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, bertujuan menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu, atau untuk menentukan frekuensi atau penyebaran suatu gejala atau frekuensi adanya hubungan tertentu antara suatu gejala dan gejala lain dalam masyarakat.

Dapat dijelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bersifat menjabarkan suatu gejala tanpa adanya rekayasa. Penelitian deskriptif dijelaskan pula oleh Silalahi (2010) yang berarti penelitian deskriptif menyajikan suatu gambaran yang terperinci tentang suatu situasi khusus, setting sosial, atau hubungan.

Dalam pelaksanaannya, penelitian tipe deskriptif ini dilakukan bila terdapat suatu gejala sosial yang kemudian akan diteliti dengan dasar dari pengetahuan tersebut bersumber dari literatur maupun hasil penelitian

sebelumnya. Dalam penelitian deskriptif pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data survei dan nonsurvei. Pengumpulan data survey atau survei deskripsi menurut Hyman dalam Keotjaraningrat (1994) adalah semata-mata untuk memberikan gambaran yang tepat dari suatu gejala dan pokok perhatiannya adalah pengukuran yang cermat dari satu atau lebih variabel terkait dalam suatu kelompok penduduk tertentu atau dalam sampel dari kelompok penduduk tertentu.”

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena dan menemukan faktor apa yang paling kuat mempengaruhi motivasi wisatawan untuk berkunjung ke Kebun Raya Cibodas di Era *New Normal*.

B. Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) obyek penelitian adalah suatu sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan kegunaan dan tujuan tertentu mengenai sesuatu hal obyektif, valid, dan reliabel dengan variabel tertentu. Obyek dari penelitian ini ialah wisatawan yang datang ke Kebun Raya Cibodas di Era *New Normal*.

Obyek penelitian yang akan peneliti jadikan sebagai lokasi penelitian yaitu Kebun Raya Cibodas yang berlokasi di Sindanglaya Kecamatan Cipanas Kabupaten Cianjur.

Dimasa pandemi ini Kebun Raya Cibodas menerapkan sejumlah protokol kesehatan yang wajib ditaati, salah satunya adalah dengan selalu mengutamakan aspek kebersihan, kesehatan, dan keselamatan. Penerapan protokol kesehatan tersebut berupa pengecekan suhu tubuh, penggunaan

masker, arahan untuk selalu mencuci tangan, sampai dengan aturan jaga jarak yang harus diperhatikan dan ditaati oleh seluruh wisatawan yang datang berkunjung.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Silalahi (2015) populasi merupakan seluruh unit-unit dari mana sampel yang dipilih. Kemudian menurut Cooper dalam Sudaryono (2020) populasi adalah hal yang berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian yang penelitian yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan infinite population. *Infinite population* adalah populasi yang digunakan apabila jumlah populasi yang tidak dapat diperkirakan secara keseluruhan (Suryani, 2016).

Peneliti memilih orang atau wisatawan dari Cipanas Cianjur, dan wisatawan dari luar yang datang ke Kebun Raya Cibodas di Era *New Normal*.

2. Sampel

Menurut Silalahi (2006) sampel adalah sebagian elemen yang dipilih dengan cara tertentu dalam populasi. Darmawan (2019) mengatakan bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, metode, dan instrumen penelitian, di samping pertimbangan waktu, tenaga, dan pembiayaan. Untuk pengambilan sampel, dalam hal ini adalah wisatawan yang datang ke Kebun Raya Cibodas di Era *New Normal*.

a. Teknik Pengambilan Sampel

Silalahi (2006) menjelaskan jika pemilihan sampel atau penarikan sampel (sampling) dapat diartikan sebagai proses memilih sejumlah unit, elemen ataupun subjek yang mewakili populasi untuk dipelajari yang dengannya dapat dibuat generalisasi atau inferensi tentang karakteristik dari satu populasi yang diwakili.

Menurut Silalahi (2015) sampel sebaiknya menjadi representasi dari populasi, maka sampel harus diambil dari populasi dengan menggunakan metode sampling. Anggota sampel dapat dipilih secara random dari populasi yang tersedia (*probability sample*) atau peneliti mungkin memilih orang yang mudah untuk mendapatkan informasi (*nonprobability sample*).

Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan teknik non-probability sampling sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2016) yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel ini meliputi, sampling sistematis, kuota, aksidental, purposive, jenuh, dan snowball.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aksidental sampling sebagai teknik pengambilan sampel. Menurut Silalahi (2015) sampling kebetulan atau aksidental sampling merupakan sampling dari siapa saja yang kebetulan ada atau dijumpai atau tersedia menurut keinginan peneliti. Menurut Silalahi (2015) kriteria utama orang yang dipilih sebagai anggota atau bagian dari sampel adalah siapa saja mereka yang kebetulan ditemukan atau mereka yang mudah ditemui atau dijangkau tanpa ada pertimbangan

apapun. Dalam hal ini, mencakup pengumpulan informasi dari anggota populasi yang secara cepat dan efektif.

Kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah wisatawan yang datang ke Kebun Raya Cibodas di Era *New Normal* di Kawasan Cipanas Kabupaten Cianjur. Penentuan sampel dari populasi yang tidak diketahui, dapat memakai perhitungan atau rujukan yang telah para ahli kembangkan. Peneliti menggunakan rumus *Lemeshow* untuk menentukan jumlah sampel (Akdon, 2010), yaitu:

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

z = skor z pada kepercayaan 95 % = 1,96

p = maksimal estimasi = 0,5

d = alpha (0,10) atau sampling error = 10 %

Dari rumus diatas dapat dilihat jumlah sampel yang akan diambil yaitu:

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,01}$$

$$n = 96,04 \text{ sampel}$$

Berdasarkan perhitungan formula Lemeshow diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai n atau jumlah sampel yang diambil adalah 96 orang yang dibulatkan menjadi 110 orang wisatawan yang pernah berkunjung ke Kebun Raya Cibodas pada Era *New Normal* untuk meminimalisir jumlah data yang tidak valid.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Penyebaran Kuesioner

Penyebaran kuesioner merupakan teknik pengumpulan data oleh peneliti yang dilakukan melalui penyebaran seperangkat pertanyaan tertulis kepada para responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017)

Penyebaran kuesioner dilakukan secara online melalui *google form* atau e-kuesioner yang dimana peneliti mencari informasi mengenai responden yang pernah datang ke Kebun Raya Cibodas di Era *New Normal* dan membagikan pengalamannya berupa postingan foto di media sosial mereka yaitu Instagram dan Twitter yang disebar pada bulan Januari sampai bulan Juli 2021. Jumlah wisatawan yang akan menjadi responden dalam penelitian ini minimal ialah 110 orang wisatawan yang pernah mengunjungi destinasi Kebun Raya Cibodas dengan pertanyaan yang mengacu pada tanggapan wisatawan mengenai indikator yang berada dalam *teori push and pull tourist motivation*.

Peneliti menghubungi para calon responden melalui *Direct Message* yang ada pada item media sosial Instagram dan menanyakan kesediaan responden untuk mengisi kuisisioner melalui *Google Form* yang sebelumnya sudah dibuat dan disiapkan oleh peneliti. Teknik penyebaran kuisisioner melalui media digital dilakukan sebab keadaan yang tidak memungkinkan untuk peneliti melakukan penyebaran kuisisioner pada lokus penelitian.

b. Wawancara

Menurut Densin & Lincoln dalam Nazir (2014) wawancara adalah bentuk perbincangan, semi bertanya dan mendengar. Wawancara bukanlah perangkat netral dalam memproduksi realitas. Jadi wawancara merupakan perangkat untuk memproduksi pemahaman situasional (*situated understanding*) yang bersumber dari episode-episode interaksional khusus. Karena itu, dengan wawancara peneliti dapat mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal itu tidak didapatkan melalui teknik lain, termasuk observasi.

Menurut Silalahi (2015) wawancara adalah satu peristiwa umum dalam kehidupan sosial sebab ada banyak bentuk berbeda dari wawancara. Metode wawancara banyak dilakukan untuk penelitian eksploratif, deskriptif, maupun eksplanatif. Metode wawancara merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau keterangan lisan dari seseorang yang disebut responden melalui suatu percakapan yang sistematis dan terorganisasi (Silalahi, 2015). Menurut Silalahi (2015) wawancara dapat dilakukan dengan individu tertentu untuk mendapatkan data atau informasi tentang masalah yang berhubungan dengan satu subjek tertentu atau orang lain.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dengan tujuan untuk mendapatkan data atau informasi tentang masalah yang berhubungan dengan penelitian di lokus penelitian. Untuk teknik wawancara, peneliti menunjukan pada pihak pengelola destinasi wisata di Kebun Raya Cibodas.

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan teknik mengumpulkan dan mempelajari teori beserta konsep dasar dengan cara menelaah berbagai sumber keilmuan seperti jurnal, buku dan laporan yang memiliki hubungan korelasi atas masalah yang diteliti (Nazir, 2013) .

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan sebagai teknik untuk mencari data sekunder dengan artian sumber-sumber keilmuan ini akan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis dan membandingkan teori dengan keadaan actual di lapangan. Adapun sumber-sumber data sekunder yang peneliti dapatkan berasal dari internet, buku, laporan serta jurnal kepariwisataan dan perjalanan yang memiliki kaitan dengan motivasi berkunjung wisatawan.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner atau angket ialah suatu mekanisme pengumpulan data yang berisi satu set pertanyaan yang diformulasikan agar dapat dijawab oleh responden (Silalahi, 2010).

Pertanyaan dalam kuesioner ini dibuat secara tertutup dan juga terbuka, dimana untuk pertanyaan tertutup wisatawan akan memilih jawaban dengan menggunakan skala likert 1-4.

Kuesioner ini juga ada dibuat untuk wisatawan yang akan menjawab secara online melalui google form yang akan diberikan kepada wisatawan yang pernah mengunjungi destinasi Kebunn Raya Cibodas di Era *New Normal*.

3. Uji Validitas dan Realibilitas

a. Validitas

Validitas dapat disebut juga kesahihan adalah sejauhmana perbedaan dalam skor pada suatu instrument (item dan kategori respons yang diberikan kepada satu variabel khusus) mencerminkan kebenaran perbedaan antara individu, kelompok, situasi dan variabel yang dikemukakan untuk ukuran. Sebuah alat ukur dikatakan valid apabila mengukur apa yang hendak diukur dan mampu mengungkap data tentang karakteristik masalah yang diteliti secara tepat (Silalahi, 2010).

Apabila alat ukur data tersebut telah memiliki validitas kontruk, dapat diartikan bahwa semua item (pernyataan) yang ada di dalam alat ukur data itu mengukur variabel yang akan diukur. Pernyataan-pernyataan dalam alat ukur data tersebut diberikan kepada kelompok responden sebagai sasaran uji coba, dimana untuk memperoleh distribusi nilai hasil pengukuran yang mendekati normal, maka sebaiknya jumlah responden untuk uji coba paling sedikit ialah 20 orang (Notoatmodjo, 2010)

Tujuan uji validitas ialah untuk memperoleh suatu alat yang mampu mengukur objek yang akan diukur. Uji validitas ini dilaksanakan kepada 30 orang yang sudah berkunjung ke Kebun Raya Cibodas di Era *New Normal*. Uji validitas dilaksanakan dengan memanfaatkan teknik korelasi item-total *Product Moment* (Pearson). Uji validitas dalam penelitian ini memakai perangkat lunak SPSS. Item dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel. Penghitungan *Product MAoment* menggunakan 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 :

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = jumlah sampel

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

Uji validitas alat ukur data dilakukan kepada 30 orang sampel, dengan taraf signifikasinya sebesar 5% (0,05). Maka dari itu dilihat pada r tabel, nilai r sebesar 0,361 yang artinya jika data memiliki r hitung sama atau lebih besar dari r tabel maka data itu dinyatakan valid

Pada pengujian validitas alat ukur data mengenai motivasi wisatawan milenial yang berwisata di Kota Bandung, maka digunakan alat bantu yaitu SPSS yang menunjukkan hasil sebagai berikut :

TABEL 3. 1
HASIL UJI VALIDITAS

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena ingin bertemu dengan orang-orang baru	0,599	0,361	VALID
2.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena	0,450	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
	destinasi tersebut belum pernah dikunjungi teman			
3.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas untuk menceritakan perjalanan saya selama disana	0,871	0,361	VALID
4.	Selama berwisata ke Kebun Raya Cibodas untuk memanjakan diri	0,736	0,361	VALID
5.	Banyak hal yang dapat saya pelajari saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,762	0,361	VALID
6.	Banyak pengalaman baru yang saya dapat saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas.	0,810	0,361	VALID
7.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena saya belum pernah berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,520	0,361	VALID
8.	Dengan berwisata ke Kebun Raya Cibodas membuat saya dapat melihat banyak tanaman yang dilestarikan dan terawat	0,403	0,361	VALID
9.	Saat berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya bisa berwisata sekaligus berolahraga seperti bermain golf dll	0,700	0,361	VALID
10.	Saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas saya bisa melakukan aktivitas fisik seperti berjalan mengelilingi Kebun Raya Cibodas	0,813	0,361	VALID
11.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas menciptakan momen berkumpul Bersama keluarga maupun teman	0,426	0,361	VALID
12.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas dapat menciptakan rasa kebersamaan seperti dengan keluarga	0,375	0,361	VALID
5.	Banyak hal yang dapat saya pelajari saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,762	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
6.	Banyak pengalaman baru yang saya dapat saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas.	0,810	0,361	VALID
7.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena saya belum pernah berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,520	0,361	VALID
8.	Dengan berwisata ke Kebun Raya Cibodas membuat saya dapat melihat banyak tanaman yang dilestarikan dan terawat	0,403	0,361	VALID
9.	Saat berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya bisa berwisata sekaligus berolahraga seperti bermain golf dll	0,700	0,361	VALID
10.	Saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas saya bisa melakukan aktivitas fisik seperti berjalan mengelilingi Kebun Raya Cibodas	0,813	0,361	VALID
11.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas menciptakan momen berkumpul Bersama keluarga maupun teman	0,426	0,361	VALID
12.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas dapat menciptakan rasa kebersamaan seperti dengan keluarga	0,375	0,361	VALID
5.	Banyak hal yang dapat saya pelajari saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,762	0,361	VALID
6.	Banyak pengalaman baru yang saya dapat saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas.	0,810	0,361	VALID
7.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena saya belum pernah berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,520	0,361	VALID
13.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas dapat menciptakan momen bahagia bersama keluarga maupun teman	0,579	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
14.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas untuk keluar dari rutinitas harian saya	0,559	0,361	VALID
15.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena menginginkan suasana baru	0,540	0,361	VALID
16.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas untuk bersantai dan beristirahat dari keseharian saya	0,697	0,361	VALID
17.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas untuk melepas kepenatan	0,693	0,361	VALID
18.	Berkunjung ke Kebun Raya Cibodas membuat saya merasakan sensasi dan keseruan yang belum pernah dirasakan sebelumnya	0,861	0,361	VALID
19.	Saya merasa terhibur dan bisa bersenang-senang saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,596	0,361	VALID
20.	Banyak spot di Kebun Raya Cibodas yang dapat menimbulkan tantangan tersendiri	0,742	0,361	VALID
21.	Di Kebun Raya Cibodas saya lebih bebas melakukan hal yang diinginkan	0,833	0,361	VALID
13.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas dapat menciptakan momen bahagia bersama keluarga maupun teman	0,579	0,361	VALID
14.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas untuk keluar dari rutinitas harian saya	0,559	0,361	VALID
15.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena menginginkan suasana baru	0,540	0,361	VALID
16.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas untuk bersantai dan beristirahat dari keseharian saya	0,697	0,361	VALID
17.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas untuk melepas kepenatan	0,693	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
18.	Berkunjung ke Kebun Raya Cibodas membuat saya merasakan sensasi dan keseruan yang belum pernah dirasakan sebelumnya	0,861	0,361	VALID
19.	Saya merasa terhibur dan bisa bersenang-senang saat berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,596	0,361	VALID
20.	Banyak spot di Kebun Raya Cibodas yang dapat menimbulkan tantangan tersendiri	0,742	0,361	VALID
21.	Di Kebun Raya Cibodas saya lebih bebas melakukan hal yang diinginkan	0,833	0,361	VALID
22.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas membuat saya senang karena bisa bermain dan berkeliling menggunakan sepeda yang disewakan	0,843	0,361	VALID
23.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena ingin bermain air yang segar di jalan air yang tidak ada di destinasi wisata lain	0,831	0,361	VALID
24.	Kebun Raya Cibodas memiliki pemandangan yang luar biasa indah, yang membuat saya mau berkunjung ke Kebun Raya Cibodas	0,426	0,361	VALID
25.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat melihat dan menikmati pemandangan perbukitan dan cagar alam	0,843	0,361	VALID
26.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat menikmati keindahan alam yang masih terjaga	0,562	0,361	VALID
27.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena mendapatkan rekomendasi tempat liburan dari teman	0,715	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
28.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena tertarik dan melihat informasinya melalui sosial media juga melalui platform	0,778	0,361	VALID
22.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas membuat saya senang karena bisa bermain dan berkeliling menggunakan sepeda yang disewakan	0,843	0,361	VALID
23.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena ingin bermain air yang segar di jalan air yang tidak ada di destinasi wisata lain	0,831	0,361	VALID
24.	Kebun Raya Cibodas memiliki pemandangan yang luar biasa indah, yang membuat saya mau berkunjung ke Kebun Raya Cibodas	0,426	0,361	VALID
25.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat melihat dan menikmati pemandangan perbukitan dan cagar alam	0,843	0,361	VALID
26.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat menikmati keindahan alam yang masih terjaga	0,562	0,361	VALID
27.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena mendapatkan rekomendasi tempat liburan dari teman	0,715	0,361	VALID
28.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena tertarik dan melihat informasinya melalui sosial media juga melalui platform	0,778	0,361	VALID
22.	Berwisata ke Kebun Raya Cibodas membuat saya senang karena bisa bermain dan berkeliling menggunakan sepeda yang disewakan	0,843	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
23.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena ingin bermain air yang segar di jalan air yang tidak ada di destinasi wisata lain	0,831	0,361	VALID
24.	Kebun Raya Cibodas memiliki pemandangan yang luar biasa indah, yang membuat saya mau berkunjung ke Kebun Raya Cibodas	0,426	0,361	VALID
25.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat melihat dan menikmati pemandangan perbukitan dan cagar alam	0,843	0,361	VALID
26.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat menikmati keindahan alam yang masih terjaga	0,562	0,361	VALID
27.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena mendapatkan rekomendasi tempat liburan dari teman	0,715	0,361	VALID
28.	Saya berwisata ke Kebun Raya Cibodas karena tertarik dan melihat informasinya melalui sosial media juga melalui platform	0,778	0,361	VALID
29.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas membuat saya dapat melakukan berbagai aktivitas di ruang terbuka	0,726	0,361	VALID
30.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat berkeliling menaiki kuda yang di sewakan	0,586	0,361	VALID
31.	Saya tertarik berkunjung ke Kebun raya Cibodas karena banyak sekali spot foto dan sangat indah untuk diabadikan menggunakan video	0,554	0,361	VALID
32	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas untuk	0,704	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
	melakukan kegiatan berkemah di ruang terbuka yang ada di Kebun Raya Cibodas			
33.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena dengan ruang luas yang sangat banyak cocok untuk dijadikan tempat pertemuan bersama rekan kerja atau mengadakan acara gathering	0,739	0,361	VALID
34.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena disana banyak ruang luas dan cocok untuk melakukan kegiatan berpiknik bersama orang terdekat	0,565	0,361	VALID
29.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas membuat saya dapat melakukan berbagai aktivitas di ruang terbuka	0,726	0,361	VALID
30.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat berkeliling menaiki kuda yang di sewakan	0,586	0,361	VALID
31.	Saya tertarik berkunjung ke Kebun raya Cibodas karena banyak sekali spot foto dan sangat indah untuk diabadikan menggunakan video	0,554	0,361	VALID
32	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas untuk melakukan kegiatan berkemah di ruang terbuka yang ada di Kebun Raya Cibodas	0,704	0,361	VALID
33.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena dengan ruang luas yang sangat banyak cocok untuk dijadikan tempat pertemuan bersama rekan kerja atau mengadakan acara gathering	0,739	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
34.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena disana banyak ruang luas dan cocok untuk melakukan kegiatan berpiknik bersama orang terdekat	0,565	0,361	VALID
29.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas membuat saya dapat melakukan berbagai aktivitas di ruang terbuka	0,726	0,361	VALID
30.	Dengan berkunjung ke Kebun Raya Cibodas saya dapat berkeliling menaiki kuda yang di sewakan	0,586	0,361	VALID
31.	Saya tertarik berkunjung ke Kebun raya Cibodas karena banyak sekali spot foto dan sangat indah untuk diabadikan menggunakan video	0,554	0,361	VALID
32	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas untuk melakukan kegiatan berkemah di ruang terbuka yang ada di Kebun Raya Cibodas	0,704	0,361	VALID
33.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena dengan ruang luas yang sangat banyak cocok untuk dijadikan tempat pertemuan bersama rekan kerja atau mengadakan acara gathering	0,739	0,361	VALID
34.	Saya berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena disana banyak ruang luas dan cocok untuk melakukan kegiatan berpiknik bersama orang terdekat	0,565	0,361	VALID
35.	Dengan adanya outbond yang ada di Kebun Raya Cibodas membuat saya ingin berkunjung ke Kebun Raya Cibodas	0,677	0,361	VALID

No. Item	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
36.	Terdapat fasilitas berbelanja yang membuat saya mau berkunjung ke Kebun Raya Cibodas	0,783	0,361	VALID
37.	Karena kebersihan lingkungannya terjaga membuat saya mau berkunjung dan berwisata ke Kebun Raya Cibodas	0,640	0,361	VALID
38.	Saya mau berkunjung ke Kebun Raya Cibodas karena masih banyaknya pohon yang menciptakan udara segar dan terjaga	0,386	0,361	VALID
35.	Dengan adanya outbond yang ada di Kebun Raya Cibodas membuat saya ingin berkunjung ke Kebun Raya Cibodas	0,677	0,361	VALID

Sumber : Data Hasil Olahan SPSS 2020

Tabel diatas menunjukkan bahwa 38 indikator dalam alat kumpul data atau kuesioner tersebut dinyatakan valid.

b. Realibilitas

Reliabilitas alat ukur atau keandalan suatu alat ukur berarti mempelajari korespondensi atau hasil dari suatu alat ukur jika dilakukan pengukuran ulang dengan menggunakan alat ukur yang sama dengan responden yang sama maka tidak akan ada perubahan (Silalahi, 2010).

Pengukuran reliabilitas alat ukur data untuk menguji indikator-indikator dalam penelitian motivasi wisatawan milenial ini menggunakan metode α -Cronbach yang dijabarkan sebagai berikut :

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

Keterangan :

α = Koefisien tes reliabilitas

n = Banyak butiran item yang dikeluarkan kedalam tes

ΣSi^2 = Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

St^2 = Total varian

Koefisien tabel reliabilitas mendapatkan nilai 0,958 yang artinya jika koefisien reliabilitas hitung lebih tinggi dari koefisien reliabilitas tabel maka dapat dinyatakan bahwa alat ukur data bersifat reliabel.

Guna mempermudah uji reliabilitas alat ukur data, maka peneliti menggunakan SPSS dalam melakukan pengujian reliabilitas dengan hasil pengukuran :

TABEL 3. 2
HASIL UJI RELIABILITAS

Cronbach's Alpha	Jumlah Item (N)
0,958	38
Keterangan	Reliabel

Sumber : Data Hasil Olahan SPSS 2020

E. Matrik Operasional Variabel

TABEL 3. 3
MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL

VARIABEL	SUB-VARIABEL	DIMENSI	SUB-DIMENSI	INDIKATOR	KODING	SKALA	
<p>Iso-Ahola (1982) dalam Battour (2014)</p> <p>Motivasi dibagi menjadi dua yaitu ‘push’ dan ‘pull’ yang berkaitan erat dengan model psikologis dalam motivasi pariwisata.</p> <p>Push adalah faktor internal atau sosio-psychologis dan pull adalah faktor eksternal. Yoon dan Uysal (2005) juga menjelaskan bahwa push motivation berkaitan dengan internal dan aspek emosional seseorang sementara faktor pull motivation yang terhubung ke aspek eksternal, situasional, atau kognitif.</p>	<p>Push Motivation</p>	<p>Internal</p>	<p>Pencapaian (achievement)</p>	Bertemu dengan orang-orang baru	K7	Likert 1-4	
				Pergi ketempat yang belum pernah dikunjungi teman	K8	1-4	
				Menceritakan perjalanan wisatanya	K9	1-4	
				Memanjakan diri selama berwisata di Kebun Raya Cibodas	K10	1-4	
			<p>Pengetahuan dan Pembelajaran (Knowledge/ Education)</p>	Mempelajari hal baru	K11	1-4	
				Memiliki pengalaman baru	K12	1-4	
				Mengunjungi destinasi yang belum pernah dikunjungi	K13	1-4	
				Melihat sebanyak mungkin tanaman yang dilestarikan di Kebun Raya Cibodas	K14	1-4	
				<p>Olahraga (Sports)</p>	Berolahraga	K15	1-4
					Melakukan aktivitas fisik	K16	1-4
		<p>Emosional</p>	<p>Kebersamaan dan Kekeluargaan (Family and Togetherness)</p>	Berkumpul bersama keluarga dan teman	K17	1-4	
				Meningkatkan rasa kebersamaan	K18	1-4	
				Menciptakan momen kebahagiaan bersama keluarga	K19	1-4	

VARIABEL	SUB-VARIABEL	DIMENSI	SUB-DIMENSI	INDIKATOR	KODING	SKALA		
			Rasa untuk membebaskan diri (Escape)	Keluar dari rutinitas	K20	1-4		
				Menginginkan suasana baru	K21	1-4		
				Relax dan beristirahat	K22	1-4		
				Melepas kepenatan	K23	1-4		
			Kesenangan dan Petualangan (exciting and adventuring)	Menemukan sensasi dan keseruan	K24	1-4		
				Terhibur dan bersenang-senang	K19	1-4		
				Merasa berani dan menyukai tantangan	K20	1-4		
				Lebih bebas untuk melakukan hal yang diinginkan	K21	1-4		
			Bermain (Play)	Bermain sepeda yang disewakan dan berkeliling Kebun Raya Cibodas	K22	1-4		
				Bermain air di jalan air yang terdapat di Kebun Raya Cibodas	K23	1-4		
			Pull Motivation	Eksternal	Pemandangan alam (Natural scenery)	Menikmati pemandangan yang indah	K24	1-4
						Menikmati pemandangan perbukitan dan cagar alam	K25	1-4
	Menikmati lingkungan alam yang masih terjaga	K26				1-4		
	Rekomendasi (information/ advertisement destination)	Mendapat rekomendasi untuk berlibur dari teman			K27	1-4		
		Melihat informasi dari sosial media atau platform			K28	1-4		
	Kognitif	Ruang luas dan aktivitas (Wide)			Melakukan berbagai aktivitas di ruang terbuka Kebun Raya Cibodas	K29	1-4	
			Berkeliling menaiki kuda	K30	1-4			

VARIABEL	SUB-VARIABEL	DIMENSI	SUB-DIMENSI	INDIKATOR	KODING	SKALA
			space and activites)	Melakukan kegiatan berfoto dan video	K31	1-4
				Berkemah	K32	1-4
				Pertemuan bersama rekan	K33	1-4
				Piknik bersama orang terdekat	K34	1-4
				Outbond	K35	1-4
		Situasional	Kebersihan dan berbelanja (Cleanliness and shopping)	Berbelanja	K36	1-4
				Menikmati kebersihan lingkungan	K37	1-4
				Menikmati udara yang sangat segar dan terjaga	K38	1-4

F. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Menurut Budi (2018), Teknik analisis statistik deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk meringkas data dalam suatu angka, tabel, atau grafik, sehingga dapat memberikan informasi yang penting sebagai dasar pengambilan keputusan spesifik Manfaat. Statistik deskriptif hanya berhubungan dengan hal menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data atau keadaan atau dengan kata statistika deskriptif berfungsi menerangkan keadaan, gejala, atau persoalan. Lebih lanjut Somantri (2006) menjelaskan bahwa statistika deskriptif membahas cara-cara pengumpulan data, penyederhanaan angka-angka pengamatan yang diperoleh (meringkas dan menyajikan), serta melakukan pengukuran pemusatan dan penyebaran data untuk memperoleh informasi yang lebih menarik, berguna dan mudah dipahami.

Dengan demikian, statistik deskriptif dapat diartikan sebagai sebuah teknik menganalisis data dengan cara mendeskripsikan hasil dari penelitian tanpa mengubah hasil analisis tersebut, setelah seluruh data terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan Microsoft Excel dengan menggunakan modifikasi skala Likert.

Menurut Hadi dalam Hertanto (2017), maksud dari modifikasi skala Likert adalah untuk menghilangkan kelemahan yang terdapat di skala Likert lima tingkat dengan alasan jawaban netral memiliki arti ganda yaitu ragu-ragu antara setuju dan tidak setuju, dan juga jika disediakan jawaban yang

di tengah maka akan menghilangkan banyak data dan informasi dari responden.

Dengan demikian peneliti menggunakan modifikasi skala Likert agar mendapatkan hasil yang maksimal, dengan bobot nilai sebagai berikut :

TABEL 3. 4
MODIFIKASI SKALA LIKERT

PERNYATAAN	NILAI
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

Sumber: Kuncoro (2003) Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi

Kategori di atas menunjukkan nilai 1 sebagai skor yang paling rendah berangsur-angsur semakin tinggi hingga skor 4 menunjukkan nilai tertinggi.

G. Jadwal Penelitian

**TABEL 3.5
JADWAL PENELITIAN**

No.	Kegiatan	2020				2021										
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov
1	Pembuatan TOR & Turnitin															
2	Pengajuan TOR															
3	Pembuatan Proposal Penelitian															
4	Seminar Usulan Penelitian															
5	Revisi Proposal															
6	Pengumpulan Data															
7	Penyusunan Skripsi															
8	Pengumpulan Skripsi															
9	Sidang Skripsi															

