

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI WISATAWAN BERKUNJUNG KE MUSEUM WASAKA KELURAHAN SUNGAI JINGAH KECAMATAN BANJARMASIN UTARA KOTA BANJARMASIN

Nurul Maulida, Ellyn Normelani, Sidharta Adyatma

Program Studi Pendidikan Geografi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

INTISARI

Museum Wasaka memiliki daya tarik wisata budaya dengan keunikan tersendiri. Motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: ekonomi, pengetahuan, daya tarik, promosi, aksesibilitas, fasilitas, dan budaya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan di Museum Wasaka Kelurahan Sungai Jingah Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin. Populasi dalam penelitian adalah wisatawan yang melakukan kunjungan di Museum Wasaka. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah nonprobabilitas dengan cara aksidental. Wisatawan sebagai sampel berjumlah 100 jiwa. Pengambilan data yang digunakan yaitu observasi, angket, studi dokumen dan studi pustaka. Analisis data yang digunakan adalah uji instrumen digunakan untuk uji validitas dan reabilitas, uji prasyarat data menggunakan uji normalitas, deskriptif persentase, dan analisis crosstabs dengan menggunakan uji chi square. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan perhitungan analisis crosstabs dan uji chi square, terdapat 6 variabel yang mempengaruhi motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka Kelurahan Sungai Jingah Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin. Pengetahuan (X2) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,045; daya tarik (X3) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000; promosi (X4) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000; aksesibilitas (X5) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000; fasilitas (X6) memiliki nilai signifikansi memiliki sebesar 0,001 dan budaya (X7) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,001.

Kata Kunci: *Ekonomi, Pengetahuan, Daya Tarik, Promosi, Fasilitas, Budaya, Motivasi, Museum, Kota Banjarmasin*

1. Pendahuluan

Pariwisata adalah perjalanan bersifat sementara yang dilakukan seseorang atau kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup (Soebagyo, 2012). Kawasan Wisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan wisata (Pendit, 2003). Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, menyatakan bahwa “Wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau orang dengan

mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata (DTW) yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara”.

Data perkembangan objek daya tarik wisata di Kalimantan Selatan, menunjukkan Kota Banjarmasin menempati urutan keempat dan didominasi oleh wisata budaya sebanyak 8 buah (Disbudpar Kalsel, 2015). Kecamatan Banjarmasin Utara menempati urutan kedua, sebanyak 15 objek wisata berdasarkan jumlah objek wisata yang ada di Kota Banjarmasin (Disbudpar Kota Banjarmasin, 2015). Potensi wisata budaya yang dimiliki Kecamatan Banjarmasin Utara beragam dan tergolong tinggi. Salah satunya adalah wisata budaya Museum Wasaka yang terletak di Kelurahan Sungai Jingah, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin. Museum Wasaka merupakan museum perjuangan rakyat, yang menyimpan koleksi benda-benda peninggalan perang masyarakat Banjar dan koleksi bersejarah lainnya. Objek Wisata Museum Wasaka termasuk dalam jenis wisata budaya, wisata ini yang paling banyak terdapat di Kota Banjarmasin.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan mendata, jumlah pengunjung Museum Wasaka pada tahun 2011 – 2016 mengalami peningkatan. Data tiga tahun terakhir menunjukkan, pada tahun 2014 sebanyak 30240 jiwa, 2015 sebesar 22608 jiwa dan 2016 sebesar 30998 jiwa jumlah pengunjung Museum Wasaka mengalami kenaikan dua kali lipat dari tahun-tahun sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa daya tarik wisata Museum Wasaka mampu menarik wisatawan untuk berkunjung. Data yang diperoleh dari Dinas Pariwisata Kalimantan Selatan, menjelaskan jumlah kunjungan wisatawan ke Museum yang terdapat di Kalimantan Selatan menunjukkan bahwa wisatawan lebih banyak mengunjungi Museum Lambung Mangkurat Kota Banjarbaru sebanyak 442219 jiwa dibandingkan dengan jumlah pengunjung Museum Wasaka yang ada di Kota Banjarmasin sebanyak 114569 jiwa (Disdikbud Kalsel, 2016).

Hasil observasi yang dilakukan kepada sejumlah pengunjung Museum Wasaka, pengunjung hanya melakukan *selfie*/berfoto didepan museum saja. Jarang pengunjung yang ingin masuk kedalam untuk melihat koleksi museum. Hal ini disebabkan kurangnya atraksi yang ditawarkan Museum Wasaka untuk menarik minat atau motivasi pengunjung. Belum diketahui secara pasti faktor – faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi wisatawan mengunjungi Museum Wasaka. Memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi wisatawan berkunjung, dapat membantu pengelola wisata untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata, kemudian membantu pengelola dalam meningkatkan fasilitas dan pelayanan seperti yang diinginkan wisatawan, sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Museum Wasaka.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memberikan gambaran mengenai suatu individu, keadaan, dan gejala (Masyhuri, 2008). Penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yaitu, dapat diklasifikasikan, tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. yang menekankan fenomena – fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif (Sukmadinata, 2013). Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah nonprobabilitas dengan cara aksidental (kemudahan). Penelitian dilaksanakan di Museum Wasaka, Kelurahan Sungai Jingah Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin.

Populasi dalam penelitian ini adalah wisatawan yang berkunjung ke Museum Wasaka, Kelurahan Sungai Jingah Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin. Sampel dalam penelitian ini adalah wisatawan yang ditemui peneliti selama mengunjungi Museum Wasaka. Penentuan jumlah sampel diperoleh menggunakan rumus slovin, berdasarkan rerata jumlah pengunjung museum wasaka selama tiga tahun terakhir, yaitu 100 jiwa.

Pengumpulan data menggunakan data primer diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang ditujukan kepada pengunjung Museum Wasaka sebagai responden penelitian. Teknik pengumpulan data sekunder diperoleh dari studi dokumen, dengan cara mencari informasi mengenai jumlah objek wisata di Kota Banjarmasin, profil Museum Wasaka, jumlah pengunjung Museum Wasaka, profil Kelurahan Sungai Jingah, dan Peta Administrasi Kota Banjarmasin.

Analisis data yang digunakan adalah persentase dan analisis *crosstabs* (tabulasi silang) dengan menggunakan uji *chi square* untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3. Hasil Dan Pembahasan

Faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka terdiri atas 7 variabel, yaitu: ekonomi, pengetahuan, daya tarik, promosi, aksesibilitas, fasilitas, dan budaya. Keseluruhan variabel, diuji menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 100 orang wisatawan di Museum Wasaka dan selanjutnya dilakukan perhitungan analisis *crosstabs* dan *chi square* menggunakan SPSS Versi 22.

Hasil perhitungan analisis *crosstabs* diperoleh persentase responden dengan kategori baik sebesar 33%, lebih kecil dari responden dengan kategori cukup sebesar 67% dari total 100%. Hasil perhitungan menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil untuk variabel ekonomi memiliki nilai signifikansi sebesar 0,0663 ($0,0663 < 0,05$) dan nilai *chi square* hitung sebesar 0,190 ($0,190 < 3,841$). Nilai *chi square* hitung lebih kecil dari nilai *chi square* tabel ($0,190 < 3,841$) maka, H_0 diterima. Kesimpulannya adalah variabel ekonomi tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka.

Hasil perhitungan analisis *crosstabs* diperoleh persentase responden dengan kategori baik sebesar 36%, lebih kecil dari responden dengan kategori cukup sebesar 64% dari total 100%. Hasil perhitungan menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil untuk variabel pengetahuan memiliki signifikansi sebesar 0,045 ($0,045 < 0,05$) dan *chi square* hitung sebesar 4,034 ($4,034 > 3,841$). *Chi square* hitung lebih besar dari nilai *chi square* tabel ($4,034 > 3,841$) maka, H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah variabel pengetahuan memiliki pengaruh yang signifikan dan berhubungan positif terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka.

Hasil perhitungan analisis *crosstabs* diperoleh persentase responden dengan kategori baik sebesar 28%, lebih kecil dari responden dengan kategori cukup sebesar 72% dari total 100%. Hasil perhitungan menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil untuk variabel daya tarik memiliki signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$) dan nilai *chi square* hitung sebesar 13,931 ($13,931 > 3,841$). *Chi square* hitung lebih besar dari nilai *chi square* tabel ($13,931 > 3,841$) maka, H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah variabel daya tarik memiliki pengaruh yang signifikan dan berhubungan positif terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka.

Hasil perhitungan analisis *crosstabs* diperoleh persentase responden dengan kategori baik sebesar 29%, lebih kecil dari responden dengan kategori cukup sebesar 71% dari total 100%. Hasil perhitungan menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil untuk variabel promosi memiliki signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$) dan nilai *chi square* hitung sebesar 16,448 ($16,448 > 3,841$). *Chi square* hitung lebih besar dari nilai *chi square* tabel ($16,448 > 3,841$) maka, H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah variabel promosi memiliki pengaruh yang signifikan dan berhubungan positif terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka.

Hasil perhitungan analisis *crosstabs* diperoleh persentase responden dengan kategori baik sebesar 29%, lebih kecil dari responden dengan kategori cukup sebesar 71% dari total 100%. Hasil perhitungan menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil untuk variabel aksesibilitas memiliki signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$) dan nilai *chi square* hitung sebesar 12,668. *Chi square* hitung lebih besar dari nilai *chi square* tabel ($12,668 > 3,841$) maka, H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah variabel aksesibilitas memiliki pengaruh yang signifikan dan berhubungan positif terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka.

Hasil perhitungan analisis *crosstabs* diperoleh persentase responden dengan kategori baik sebesar 30%, lebih kecil dari responden dengan kategori cukup sebesar 70% dari total 100%. Hasil perhitungan menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil untuk variabel fasilitas memiliki signifikansi sebesar 0,001 ($0,001 < 0,05$) dan nilai *chi square* hitung sebesar 11,503 ($11,503 > 3,841$). *Chi square* hitung lebih besar dari nilai *chi square* tabel ($11,503 > 3,841$) maka, H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah variabel fasilitas memiliki pengaruh yang signifikan dan berhubungan positif terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka.

Hasil perhitungan analisis *crosstabs* diperoleh persentase responden dengan kategori baik sebesar 33%, lebih kecil dari responden dengan kategori cukup sebesar 67% dari total 100%. Hasil perhitungan menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil

untuk variabel budaya memiliki signifikansi sebesar 0,001 ($0,001 < 0,05$) dan nilai *chi square* hitung sebesar 11,535. *Chi square* hitung lebih besar dari nilai *chi square* tabel ($11,535 > 3,841$) maka, H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah variabel budaya memiliki pengaruh yang signifikan dan berhubungan positif terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka. Hasil uji hipotesis yang dilakukan pada variabel budaya (X7), menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil membuktikan budaya berpengaruh terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil uji *chi square* menggunakan SPSS Versi 22, didapatkan 6 variabel yang mempengaruhi motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka. Ekonomi (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka sebesar 0,663; pengetahuan (X2) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka sebesar 0,045; daya tarik (X3) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka sebesar 0,000; promosi (X4) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka sebesar 0,000; aksesibilitas (X5) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka sebesar 0,000; fasilitas (X6) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka sebesar 0,001; dan budaya (X7) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi wisatawan berkunjung ke Museum Wasaka sebesar 0,001.

Daftar Pustaka

- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banjarmasin. 2015. *Kompilasi Wisata Seni dan Budaya Kota Banjarmasin*. Banjarmasin.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. 2015. *Analisis Pasar Pariwisata Kalimantan Selatan*. Banjarmasin.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan. 2016. *Data Pengunjung Museum Perjuangan Rakyat Kalimantan Selatan Wasaka*. Banjarmasin.
- Masyhuri dan Zainuddin, M. 2008. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Pendit, N.S. 2003. *Ilmu Pariwisata, Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Soebagyo. 2012. Strategi Pengembangan Pariwisata di Indonesia. *Jurnal Liquidity Vol. 1, No. 2, Juli-Desember 2012*, hlm. 153-158.
- Sukmadinata, N. Saodah. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 tentang *Kepariwisata*, Bandung: Citra Umbara.