

## **Studi Awal Adaptasi Alat Ukur *Leisure Satisfaction* di Indonesia**

**Mustika Ema Linda Siregar<sup>1</sup>, Novika Grasiawaty<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Psikologi, Universitas YARSI

<sup>2</sup> Pusat Psikometri Penelitian dan Terapan Psikologi Kesehatan, Universitas YARSI

<sup>1</sup>mustikasiregar33@gmail.com

<sup>2</sup>Corresponding author : novika.grasiawaty@yarsi.ac.id

### **Abstract**

*Leisure Satisfaction Scale (LSS) - Short form is a scale that provides a measure of the extent to which individuals perceive that certain personal needs are met or satisfied through leisure time activities. In Indonesia, the LSS - Short form has never been adapted to the Indonesian version. Researchers see that it is necessary to adapt the Indonesian version of the LSS - Short form, which previously this measurement tool has been widely used by previous research. LSS - The short form has six components or subscales, namely psychological, educational, social, relaxation, physiological, and aesthetic. Each subscale consists of 4 items so that the entire LSS - Short form consists of 24 items. The adaptation process follows six stages (translate-synthesis-backward translate), both qualitatively and quantitatively. The results of the translation of the measuring instrument were then given to five employees in Jakarta and they were asked to read each item to check understanding in each item. The legibility test results of the 5 participants stated that the LSS - Short form had sentences that were easy to understand by the participants so that the LSS - Short form was directly tested on 30 employees to be analyzed quantitatively. The final result of this item was then collected data from 81 employees in Jakarta. Based on the results of the analysis, it was found that the Indonesian version of the LSS - Short form had good reliability and validity.*

**Keywords:** *Adaptation, Indonesian, Leisure Satisfaction Scale*

### **Abstrak**

*Leisure Satisfaction Sscale (LSS) - Short form merupakan skala yang memberikan ukuran sejauh mana individu memandang bahwa kebutuhan pribadi tertentu dipenuhi atau dipuaskan melalui kegiatan waktu luang. Di Indonesia, LSS - Short form belum pernah diadaptasi ke versi Bahasa Indonesia. Peneliti melihat bahwa perlu dilakukan adaptasi LSS - Short form versi Bahasa Indonesia yang mana sebelumnya alat ukur ini sudah banyak digunakan oleh penelitian terdahulu. LSS - Short form memiliki enam komponen atau sub-skala yaitu *psychological, educational, social, relaxation, physiological, dan aesthetic*. Masing-masing sub-skala terdiri dari 4 aitem sehingga keseluruhan LSS - Short form terdiri dari 24 aitem. Proses adaptasi mengikuti enam tahapan (*translate-sintesa-backward translate*), baik kualitatif maupun kuantitatif. Hasil terjemahan alat ukur tersebut*

kemudian diberikan kepada lima orang karyawan di Jakarta dan mereka diminta untuk membaca setiap aitem untuk mengecek pemahaman dalam setiap aitem. Hasil uji keterbacaan dari 5 partisipan tersebut menyatakan bahwa LSS - *Short form* memiliki kalimat yang mudah dipahami oleh partisipan sehingga LSS - *Short form* langsung diuji coba kepada 30 orang karyawan untuk dianalisis secara kuantitatif. Hasil akhir aitem ini kemudian dilakukan pengambilan data kepada 81 orang karyawan di Jakarta. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa LSS - *Short form* versi Bahasa Indonesia memiliki reliabilitas dan validitas yang baik.

**Kata Kunci :** Adaptation, *Leisure Satisfaction Scale*, Indonesian

## Pendahuluan

Beard & Ragheb, (1980) mengembangkan instrumen untuk mengukur kepuasan waktu luang yang dinamakan *Leisure Satisfaction Scale* (LSS). Skala awalnya dirancang untuk mengukur sejauh mana individu memandang bahwa kebutuhan pribadi tertentu dipenuhi atau dipuaskan melalui kegiatan waktu luang. Menurut Beard dan Ragheb, (1980) kepuasan waktu luang didefinisikan sebagai persepsi atau perasaan positif yang dibentuk, atau diperoleh oleh individu sebagai hasil dari terlibat dalam kegiatan dan pilihan waktu luang. Beard dan Ragheb, (1980) mendefinisikan kegiatan waktu luang atau *leisure activity* merupakan kegiatan diluar pekerjaan dimana diri sendiri bebas untuk memilih ikut berpartisipasi atau tidak yang berlangsung diwaktu luang dan tidak ada kewajiban untuk apa yang dipilih atau sejauh mana ikut berpartisipasi.

Beard dan Ragheb, (1980) mengatakan bahwa apabila ingin lebih bersandar tentang peran waktu luang dalam memuaskan kebutuhan individu, perlu dikembangkan prosedur dan instrumen untuk mengukur kepuasan waktu luang secara objektif. Selain itu, skala ini dikembangkan mengingat banyak studi waktu luang hanya berfokus pada studi waktu dan biaya, dan terbatas pada perilaku waktu luang. Namun makna subjektif dari waktu luang sangat penting bagi individu yang dapat berperan sebagai pertimbangan pengambilan keputusan, perencanaan dari waktu luang itu sendiri (Beard & Ragheb, 1980). Waktu luang memainkan peran dinamis dalam kehidupan individu, dan akan berguna untuk mengetahui bagaimana kepuasan yang diperoleh dari pilihan waktu luang berkaitan dengan penyesuaian pribadi dan sosial, kesehatan mental, dan kebahagiaan secara keseluruhan.

Penelitian sebelumnya oleh Walker et al., (2009) menjelaskan bahwa *leisure satisfaction* mempengaruhi kebahagiaan, *peacefulness*, dan kualitas hidup. Hasil penelitian serupa lainnya yang ditemukan oleh Ito et al., (2017) bahwa *leisure satisfaction* berkorelasi terhadap kesejahteraan subjektif pada sampel dari beberapa negara, yaitu Kanada, China dan Jepang.

Di Indonesia sendiri, studi tentang *leisure* masih belum banyak ditemukan. Padahal, *leisure* memiliki manfaat tersendiri bagi individu yang melakukannya. Seperti penelitian meta analisis yang dilakukan oleh Mannell, (2007) ditemukan bahwa keterlibatan *leisure activity* memberikan berkontribusi positif terhadap kesehatan dan kesejahteraan psikologis yang mempengaruhi ranah kehidupan kerja, keluarga, dan hubungan interpersonal. Penelitian lain juga menunjukkan bagaimana kegiatan waktu luang mempengaruhi kesehatan individu (Chen & Chancellor, 2019; He et al., 2014; Wiese et al., 2018)

LSS yang dikembangkan oleh Beard dan Ragheb (1980) memiliki enam bagian komponen atau sub-skala yang dinamakan *psychological*, *educational*, *social*, *relaxation*, *physiological*, dan *aesthetic*. Alat ukur ini dikembangkan dengan aitem berjumlah 51. Namun, skala ini juga dipersiapkan dalam bentuk *short form* karena alat ukur tersebut terlalu panjang dan memakan waktu yang lebih lama dalam pengerjaannya. Akhirnya, skala ini dipersiapkan untuk yang lebih ringkas dengan aitem berjumlah 24 yang dinamakan LSS - *Short form*. LSS - *Short form* memiliki nilai reliabilitas yang baik yaitu sebesar 0.93. Pada penelitian ini, nantinya peneliti akan mengadaptasi LSS - *Short form* ke versi Bahasa Indonesia.

Meskipun LSS pertama kali diadaptasi sudah lama yaitu di tahun 1980, nyatanya alat ukur ini masih digunakan untuk mengukur konstruk kepuasan waktu luang. Alat ukur ini masih banyak digunakan di penelitian beberapa tahun belakangan ini. Alat ukur ini sebelumnya juga sudah pernah diadaptasi ke Turki oleh Gökçe dan Orhan (2011), juga diadaptasi ke Prancis, serta penelitian lain di Kanada yang mana LSS dicek reliabilitas dan validitasnya dan didapatkan reliabilitas yang baik (Trottier et al., 2002). LSS di Indonesia terutama LSS - *Short form* belum pernah di adaptasi. Padahal, alat ukur ini merupakan alat ukur yang dapat digunakan baik di setting klinis seperti LSS - *Short form* yang digunakan

dalam penelitian tentang *leisure satisfaction* pada orang dewasa autis dan orang dewasa neurotipikal (Stacey et al., 2019) Alat ukur ini juga pernah digunakan di setting non klinis yang diadministrasikan kepada pekerja wanita di Turki (Kara et al., 2019). Melalui studi ini, diharapkan LSS - *Short form* versi Indonesia memiliki kegunaan untuk mengukur kepuasan waktu luang yang disesuaikan dengan Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini nantinya akan terdiri dari dua studi. Studi 1 terdiri dari proses adaptasi skala hingga penentuan skala akhir dan Studi 2 terdiri dari pengambilan data untuk studi awal.

### **Landasan Teori**

Menurut Beard dan Ragheb, (1980) *leisure satisfaction* didefinisikan sebagai persepsi atau perasaan positif yang terbentuk, muncul, atau hasil sebagai akibat dari keterlibatan dalam kegiatan waktu luang (*leisure activity*). Beard dan Ragheb (1980) mendefinisikan kegiatan waktu luang atau *leisure activity* merupakan kegiatan di luar pekerjaan dimana diri sendiri bebas untuk memilih ikut berpartisipasi atau tidak yang berlangsung di waktu luang dan tidak ada kewajiban untuk apa yang dipilih atau sejauh mana ikut berpartisipasi. Secara umum, kegiatan waktu luang terdiri dari aktif dan pasif (Beard & Ragheb, 1980).

### **Dimensi *Leisure Satisfaction***

*Leisure satisfaction* berbeda dari satu individu ke individu lainnya, dikarenakan seseorang memiliki berbagai cara untuk menghargai waktu luangnya, tergantung pada aspirasi individu tersebut terhadap waktu luangnya (Muzindutsi, 2015). Misalkan, aktivitas yang membawa kesenangan positif terhadap seseorang belum tentu membawa kesenangan positif terhadap orang lain. Oleh karena itu, *leisure satisfaction* tergantung pada selera, ketersediaan waktu dan sumber daya (seperti sarana keuangan, barang, dan interaksi sosial) (Muzindutsi, 2015).

Beard dan Ragheb (1980) menyebutkan terdapat enam dimensi dari *leisure satisfaction* yaitu: *psychological, educational, social, relaxational, physiological, dan aesthetic*.

**Dimensi *Psychological***

Beard dan Ragheb (1980) menjelaskan bahwa berbagai indikator membentuk komponen psikologis *leisure satisfaction*. Individu yang termotivasi secara intrinsik untuk berpartisipasi dalam kegiatan waktu luang yang menawarkan kebebasan untuk memilih dan memenuhi kebutuhan aktualisasi diri serta dapat menantang kemampuan dan bakat individu tersebut. Oleh karena itu, individu yang memiliki skor tinggi pada dimensi ini dapat mencapai rasa prestasi, dan mencoba untuk mencari ekspresi diri dengan harapan untuk mendapatkan pengalaman baru (Beard & Ragheb, 1980).

**Dimensi *Educational***

Dikarenakan kompleksitas sistem saraf, individu mencari stimulus intelektual melalui kegiatan waktu luang, belajar tentang dirinya sendiri dan lingkungannya (Beard & Ragheb, 1980). Untuk itu, dimensi *educational* dijelaskan Beard dan Ragheb (1980) sebagai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman yang lebih luas, mempelajari hal-hal baru serta merangsang intelektual dan membantu individu belajar sesuatu tentang dirinya sendiri maupun lingkungan sekitar melalui kegiatan waktu luangnya.

**Dimensi *Social***

Beard dan Ragheb (1980) menjelaskan hubungan spontan yang terjalin melalui kegiatan waktu luang menjadikan terjadinya interaksi sosial dan komunikasi, kesempatan untuk bertemu dengan teman dan menikmati hubungan pertemanan yang baik. Dimensi ini menjelaskan adanya kebutuhan untuk memiliki, identifikasi kelompok, dan untuk mendapatkan perhatian dan pengakuan yang membantu individu untuk rasa hormat sosial dan penghargaan lainnya (Beard & Ragheb, 1980).

### **Dimensi *Relaxational***

Dimensi ini menjelaskan keterlibatan kegiatan waktu luang membuat individu merasakan relaksasi, dan menghilangkan stres yang dihasilkan dari pekerjaan dan ketegangan yang terjadi dalam kehidupan individu.

### **Dimensi *Physiological***

Aktivitas waktu luang menjadi sarana untuk mengembangkan kebugaran fisik, menjaga kesehatan, mengontrol berat badan, dan juga meningkatkan kesejahteraan.

### **Dimensi *Aesthetic***

Dimensi ini menjelaskan tentang manfaat estetika. Beard dan Ragheb, (1980) individu dengan skor tinggi pada bagian ini melihat pada bagian mana mereka terlibat dalam kegiatan waktu luang sebagai hal yang menyenangkan, menarik, indah, dan umumnya dirancang dengan baik.

### **Jenis-Jenis Aktivitas Waktu Luang**

Shin dan You (2013) mengkategorisasikan kegiatan waktu luang menjadi 3 jenis, diantaranya adalah: Kegiatan Aktif, berupa olahraga seperti sepak bola, tenis meja, berlari, sepeda, dan lain-lain. Kegiatan Pasif atau aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan menetap, seperti menonton televisi, bermain video game, mendengarkan musik, membaca dan lain-lain dan Kegiatan Sosial yang meliputi aktivitas yang berkaitan dengan interaksi sosial seperti mengunjungi kegiatan amal, komunitas olah raga, atau club lainnya.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Leisure Satisfaction***

Bona (2000) menjelaskan bahwa *leisure satisfaction* dipengaruhi oleh jenis kegiatan waktu luang yang berbeda. Selain itu, faktor demografi yang mempengaruhi *leisure satisfaction* adalah sebagai berikut:

## **Usia**

Lapa (2013) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi *leisure satisfaction* adalah usia dari individu yang melakukan aktivitas waktu luang tersebut. *Leisure satisfaction* ditemukan lebih tinggi dirasakan pada usia 40 tahun ke bawah dibandingkan kelompok dengan usia 40 tahun ke atas. Hal ini menunjukkan semakin tinggi usia seseorang maka semakin rendah *leisure satisfaction* yang dirasakan.

## **Jenis Kelamin**

Penelitian oleh Ngai (2005) menyebutkan bahwa jenis kelamin mempengaruhi *leisure satisfaction*. Laki-laki ditemukan lebih puas dalam kegiatan waktu luang daripada wanita (Ngai, 2005).

## **Manfaat *Leisure Satisfaction***

Creek (1990) menjelaskan *leisure* membantu klien mempertahankan gaya hidup yang seimbang dan sehat. Kegiatan waktu luang memberikan manfaat yang positif terhadap individu yang melakukannya. Ross (1983) kegiatan waktu luang memberikan kesempatan untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan sosial melalui peranan yang praktis, meningkatkan kesempatan untuk berkenalan dengan orang lain, meningkatkan kepercayaan diri dan mendapatkan keterampilan fisik, mengembangkan rasa prestasi dan kepuasan, dan kompetensi, bersenang-senang, identitas sosial dan berkesempatan untuk menjadi bagian dari komunitas. Beard dan Ragheb, (1980) mengemukakan dimensi psikologis *leisure satisfaction* yaitu berfokus pada kegiatan waktu luang yang dapat membantu individu meningkatkan kepercayaan diri, rasa prestasi dan peningkatan keterampilan dan kemampuan. Penelitian lain oleh Spiers dan Walker, (2008) menemukan bahwa *leisure satisfaction* mempengaruhi kebahagiaan, *peacefulness*, dan kualitas hidup.

## **Alat Ukur *Leisure Satisfaction* pada Penelitian Sebelumnya**

Pada penelitian ini, alat ukur *leisure satisfaction* yang digunakan adalah *leisure satisfaction scale* (LSS) versi pendek oleh (Beard & Ragheb, 1980). Alat

ukur ini terdiri dari 24 aitem. Dimensi terdiri dari 6 yaitu *psychological*, *educational*, *social*, *relaxation*, *physiological*, dan *aesthetic*. Masing-masing dimensi terdiri dari 4 aitem. Alat ukur ini menggunakan skala likert dengan lima pilihan jawaban yang tersedia. Reliabilitas alat ukur ini sebesar 0,97. Alat ukur ini sudah pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya. Alat ukur ini telah digunakan oleh Ngai (2005) dengan nilai reliabilitas sebesar 0.87 dan juga pernah digunakan oleh Muzindutsi dan Muzindutsi (2015) dengan nilai reliabilitas sebesar 0.84.

Alat ukur LSS versi pendek oleh Beard dan Ragheb, (1980) digunakan dalam penelitian ini karena alat ukur ini lebih cocok untuk mengukur sejauh mana individu memandang kebutuhan pribadi tertentu dipenuhi melalui kegiatan waktu luang. Sebelumnya, penelitian waktu luang lebih banyak berfokus pada waktu dan biaya yang dihabiskan dalam kegiatan waktu luang. Selain itu, skala *leisure satisfaction* yang dikembangkan oleh Beard dan Ragheb (1980) masih digunakan oleh peneliti yang mengangkat tema yang sama di tahun belakangan ini. Trottier, Brown dan Hobson, (2002) mengevaluasi ulang reliabilitas LSS versi pendek dan ditemukan LSS versi pendek memiliki nilai reliabilitas yang baik yaitu 0.87.

## **Metode**

### **Studi 1**

Studi 1 untuk penelitian ini mencakup proses adaptasi dengan rekomendasi dari Beaton et al., (2000) dengan beberapa langkah, dimulai dari langkah translasi kemudian translasi balik. Hasil akhir studi ini adalah LSS - *Short form* versi Indonesia yang terdiri dari 24 aitem.

### **Langkah Translasi – Translasi Balik (*Back translation*) - Sintesa**

LSS - *Short form* merupakan alat ukur yang dikembangkan dengan aitem asli berbahasa Inggris. Peneliti melakukan proses terjemahan dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia dengan bantuan penerjemah tersumpah di lembaga bahasa. Kemudian, peneliti melakukan *back translate* yang telah diterjemahkan sebelumnya ke dalam Bahasa Inggris. Setelah melakukan *forward* dan *back*

*translate*, akhirnya peneliti mendapatkan aitem-aitem berbahasa Indonesia yang disesuaikan dengan Bahasa Inggris. Setelah didapatkan aitem yang sudah ditranslasi, peneliti melihat perbedaan yang ada pada hasil translasi tersebut dan peneliti merumuskan bersama untuk mendapatkan hasil sintesa yang dirasa paling dekat dengan aitem asli. Hasil sintesa tersebut kemudian diberikan kepada *expert judgement* untuk dievaluasi kembali aitem-aitem yang sudah disesuaikan dengan aitem asli. Pengujian *expert judgement* pada alat ukur yang digunakan oleh dua dosen Fakultas Psikologi Universitas YARSI yang memiliki kompetensi di bidang pengukuran dan psikologi industri. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian yang tepat mengenai aitem-aitem yang digunakan.

Berikut beberapa perbaikan berdasarkan saran yang didapat dari hasil *expert judgement* pada alat ukur LSS, sebagai berikut:

1. Mengganti kalimat “kegiatan waktu luang memberi saya perasaan keberhasilan” menjadi “kegiatan waktu luang membuat saya merasakan pencapaian akan sesuatu” pada aitem nomor 3.
2. Mengganti kata ”pengetahuan” menjadi “pemahaman” pada aitem nomor 5.
3. Mengganti kata “mengembangkan” menjadi “menjalin” pada aitem nomor 10.
4. Menambahkan kata “di” pada aitem nomor 12
5. Menambahkan kata “terlihat” pada aitem nomor 21-24. Adapun hasil aitem yang telah diberikan masukan dari para ahli dapat dilihat lebih lengkap pada Tabel 1.

### **Pretesting 1**

Setelah peneliti mendapatkan hasil aitem yang sudah disesuaikan berdasarkan *forward* dan *backward translate* serta *expert judgement*, peneliti melakukan uji keterbacaan alat ukur LSS - *Short form* pada 5 orang karyawan. Berdasarkan *feedback* yang didapatkan dari partisipan mengatakan bahwa alat ukur LSS - *Short form* mudah dipahami dan dimengerti oleh partisipan. Oleh karena itu, akhirnya peneliti memutuskan untuk melakukan *try out*.

### **Penentuan Final Aitem – *Tryout***

Setelah peneliti melakukan proses adaptasi pada alat ukur LSS - *Short form*, peneliti kemudian membagikannya kepada 30 orang karyawan di Jakarta. LSS - *Short form* memiliki skala respons lima poin dengan lima pertanyaan diberikan kepada partisipan yaitu; 1 = Hampir tidak pernah benar untuk anda, 2 = Jarang benar untuk anda, 3 = Kadang-kadang benar untuk anda, 4 = Sering benar untuk anda, dan 5 = Hampir selalu benar untuk anda.

Berdasarkan hasil *try out* pada alat ukur LSS - *Short form*, peneliti mendapatkan hasil reliabilitas sebesar 0.918. Sedangkan hasil korelasi antar aitem pada 24 aitem berada pada rentang 0.245-0.721. Keseluruhan aitem dinyatakan memiliki nilai interaitem yang cukup baik, dan secara keseluruhan reliabilitas  $\alpha$  0.918 pun cukup baik (Kaplan & Sacuzzo, 2008). Sementara itu, nilai reliabilitas untuk masing-masing komponen adalah *Psychological* (0,704), *Educational* (0,822), *Social* (0,862), *Relaxation* (0,792), *Physiological* (0,838), dan *Aesthetic* (0,921). Hasil ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan partisipan peneliti konsisten dalam merespon aitem LSS - *Short form*. Adapun hasil dapat dilihat pada Tabel Appendix.

### **Studi 2**

Untuk studi dua, aitem yang sudah melalui proses translasi dan adaptasi LSS *short form*-Indonesia diberikan kepada 100 orang karyawan di Jakarta. Dari 100 data tersebut, 81 data dapat diolah lebih lanjut untuk mengecek reliabilitas dan validitas konstruksinya.

### **Uji Reliabilitas**

Azwar (2015) menjelaskan bahwa reliabilitas merupakan suatu pengukuran yang dapat melihat sejauhmana konsistensi dari sebuah pengukuran. Dalam penelitian ini, konsistensi aitem-aitem alat ukur dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan uji reliabilitas *single trial* yaitu tes hanya diadministrasikan sebanyak 1 kali. Setelah itu, peneliti mengecek kembali nilai *correlation* interaitem untuk masing-masing aitem. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan aplikasi SPSS IBM versi 25 untuk menghitung nilai reliabilitas dari alat ukur ini. Nilai reliabilitas yang didapatkan yaitu sebesar 0,913. Sementara itu, nilai reliabilitas untuk masing-masing komponen LSS - *Short form* adalah *Psychological* (0,709), *Educational* (0,734), *Social* (0,730), *Relaxation* (0,719), *Physiological* (0,847), dan *Aesthetic* (0,861). Sementara itu, nilai *correlation* interaitem berada pada rentang 0.425 – 0,679

### Uji Validitas Konstruk

Uji validitas konstruk menggunakan *confirmatory factor analysis* untuk mengecek kesesuaian/*fitness* hasil dari penelitian di Indonesia apakah sejalan dengan teori aslinya (Tabachnik & Fidell, 2015). Adapun untuk *rule of thumb* menentukan *fitness* atau tidak menggunakan rekomendasi dari Hu & Bentler (1999) yang menyatakan jika nilai CFI > 0,9; TLI > 0,9 ; SRMR < 0,08 serta RMSEA < 0,5 adalah prasyarat *fitness*. Analisis menggunakan JASP versi 13.0. Hasil menunjukkan jika nilai CFI sebesar 0.947 dan TLI sebesar 0.927, sementara RMSEA bernilai 0.060 dan SRMR sebesar 0.076. Adapun hasil lengkap mengenai *factor loading* dapat dilihat pada tabel 2.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data di atas, diketahui bahwa skala LSS - *Short form* versi Indonesia memiliki nilai reliabilitas yang baik, yaitu sebesar 0,922 pada 30 orang karyawan di Jakarta pada saat uji coba alat dan 0,913 pada saat pengambilan data dilakukan pada 81 orang karyawan di Jakarta. Berdasarkan rekomendasi beberapa penelitian sebelumnya, rentang tersebut menunjukkan rentang nilai reliabilitas yang baik (Kaplan & Sacuzzo, 2008) yang mengindikasikan jika alat ukur hasil adaptasi LSS - *Short form* memiliki nilai keajegan yang baik.

Hasil ini juga tidak jauh berbeda dengan penelitian terdahulu yang membahas mengenai *leisure satisfaction* seperti penelitian yang dilakukan oleh Ngai, (2005) dengan nilai reliabilitas sebesar 0.87 dan juga pernah digunakan oleh Muzindutsi & Masango, (2015) dengan nilai reliabilitas sebesar 0.84. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa pada setiap aitem skala *LSS-Short form* memiliki nilai konsistensi yang baik pada masing-masing aitem. Selain itu, jika dilihat berdasarkan korelasi antar aitem ditemukan nilai yang berkisar antara 0.421 – 0,721. Nilai korelasi antar aitem yang direkomendasikan adalah  $> 0.3$  (Kaplan & Sacuzzo, 2008), sehingga hal ini dapat dikatakan bahwa nilai korelasi untuk seluruh aitem memiliki nilai yang cukup baik.

Meskipun secara keseluruhan adaptasi *LSS-Short Form* versi Indonesia ini menunjukkan nilai yang baik, Beberapa hal perlu dijadikan catatan terutama dalam penggunaan alat ukur ini.

Pertama, alat ukur ini diambil pada sampel Jakarta yang merupakan komunitas urban/perkotaan. Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya perbedaan persepsi *leisure* pada remaja perkotaan dan remaja di daerah pedesaan (Gordon & Caltabiano, 1996). Sehingga, perlu diadakan penyesuaian kembali untuk mengukur *leisure* pada masyarakat desa agar lebih spesifik.

Pemilihan sampel pada penelitian ini juga terbatas pada pekerja kerah putih. Sementara, jenis pekerjaan lain, misalnya pekerja kerah biru ataupun *precarious worker* ataupun komunitas yang lebih umum belum tercakup pada penelitian ini. Limitasi lain dalam penelitian ini adalah sedikitnya jumlah responden (N=81), jauh di bawah rekomendasi Gagne & Hancock (2006) yang merekomendasikan jumlah N di atas 200 orang jika ingin melakukan uji konfirmatori lanjutan. Meskipun demikian, berdasarkan rekomendasi Johanson & Brooks, (2010), jumlah N = 30 atau lebih sudah cukup untuk studi pilot ataupun pengembangan skala awal. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan lebih bervariasi akan lebih baik agar dicapai alat ukur *LSS-Short form* versi Indonesia yang lebih ajeg.

## **Kesimpulan dan Saran**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa alat ukur LSS - Short form versi Indonesia memiliki nilai reliabilitas yang baik dan memiliki validitas konstruk yang baik.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran untuk penelitian berikutnya adalah dengan menggunakan sampel yang berbeda. Pengambilan data dengan teknik yang berbeda juga dianjurkan agar alat ukur menjadi lebih ajeg.

**Tabel 2. Factor loadings**

Factor	Indicator	Symbol	Estimate	Std. Error	z-value	p	95% Confidence Interval		Std. Est. (lv)
							Lower	Upper	
Factor 1	LS 1	$\lambda_{11}$	0.357	0.083	4.319	< .001	0.195	0.518	0.614
	LS 2	$\lambda_{12}$	0.462	0.112	4.138	< .001	0.243	0.681	0.796
	LS 3	$\lambda_{13}$	0.326	0.097	3.356	< .001	0.135	0.516	0.561
	LS 4	$\lambda_{14}$	0.329	0.108	3.062	0.002	0.119	0.540	0.567
Factor 2	LS 5	$\lambda_{21}$	0.443	0.136	3.256	0.001	0.176	0.710	0.711
	LS6	$\lambda_{22}$	0.345	0.095	3.633	< .001	0.159	0.531	0.554
	LS7	$\lambda_{23}$	0.393	0.085	4.631	< .001	0.227	0.560	0.632
	LS8	$\lambda_{24}$	0.329	0.108	3.054	0.002	0.118	0.540	0.529
Factor 3	LS9	$\lambda_{31}$	0.303	0.078	3.884	< .001	0.150	0.456	0.536
	LS10	$\lambda_{32}$	0.326	0.047	6.944	< .001	0.234	0.418	0.576
	LS11	$\lambda_{33}$	0.399	0.081	4.949	< .001	0.241	0.557	0.706
	LS12	$\lambda_{34}$	0.389	0.080	4.843	< .001	0.231	0.546	0.688
Factor 4	LS13	$\lambda_{41}$	0.287	0.084	3.419	< .001	0.122	0.451	0.709
	LS14	$\lambda_{42}$	0.223	0.057	3.905	< .001	0.111	0.334	0.550
	LS15	$\lambda_{43}$	0.189	0.053	3.566	< .001	0.085	0.293	0.467
	LS16	$\lambda_{44}$	0.217	0.060	3.602	< .001	0.099	0.336	0.537
Factor 5	LS17	$\lambda_{51}$	0.615	0.085	7.192	< .001	0.447	0.782	0.887
	LS18	$\lambda_{52}$	0.622	0.099	6.292	< .001	0.429	0.816	0.898
	LS19	$\lambda_{53}$	0.617	0.108	5.730	< .001	0.406	0.828	0.890
	LS20	$\lambda_{54}$	0.485	0.086	5.648	< .001	0.317	0.653	0.700
Factor 6	LS21	$\lambda_{61}$	0.424	0.076	5.594	< .001	0.276	0.573	0.670

**Tabel 2. Factor loadings**

Factor	Indicator	Symbol	Estimate	Std. Error	z-value	p	95% Confidence Interval		Std. Est. (lv)
							Lower	Upper	
	LS22	λ62	0.512	0.079	6.471	< .001	0.357	0.667	0.808
	LS23	λ63	0.398	0.063	6.285	< .001	0.274	0.522	0.628
	LS24	λ64	0.513	0.070	7.376	< .001	0.377	0.650	0.810

**Tabel 1. Hasil translasi dan aitem final dan hasil TO**

No Aitem	Aitem Asli	Aitem Hasil Translasi	Ahli 1	Ahli 2	Aitem Final	Mean	SD	Crit
<i>Psychological</i>								
1	<i>My leisure activities are very interesting to me.</i>	Kegiatan waktu luang sangat menarik bagi saya			Kegiatan waktu luang sangat menarik bagi saya	4.37	.718	.662
2	<i>My leisure activities give me self-confidence.</i>	Kegiatan waktu luang memberi saya kepercayaan diri			Kegiatan waktu luang memberi saya kepercayaan diri	4.07	1.081	.620
3	<i>My leisure activities give me a sense of accomplishment</i>	Kegiatan waktu luang memberi saya perasaan keberhasilan	Kegiatan waktu luang membuat saya merasakan keberhasilan	Kegiatan waktu luang membuat saya merasakan pencapaian akan sesuatu	Kegiatan waktu luang membuat saya merasakan pencapaian akan sesuatu	3.97	.964	.523
4	<i>I use many different skills and abilities in my leisure activities.</i>	Saya menggunakan banyak keterampilan dan kemampuan yang berbeda			Saya menggunakan banyak keterampilan dan kemampuan yang berbeda	3.80	.887	.576

		dalam kegiatan waktu luang saya			dalam kegiatan waktu luang saya			
<b>Educational</b>								
5	<i>My leisure activities increase my knowledge about things around me.</i>	Kegiatan waktu luang meningkatkan pengetahuan saya atas hal-hal di sekitar saya	Kegiatan waktu luang meningkatkan pemahaman saya atas hal-hal di sekitar saya	Kegiatan waktu luang meningkatkan pengetahuan saya tentang segala sesuatu di sekitar saya	Kegiatan waktu luang meningkatkan pemahaman saya tentang segala sesuatu di sekitar saya	4.00	1.050	.425
6	<i>My leisure activities provide opportunities to try new things.</i>	Kegiatan waktu luang memberikan kesempatan untuk mencoba hal baru		Kegiatan waktu luang memberikan saya kesempatan untuk mencoba hal baru	Kegiatan waktu luang memberikan saya kesempatan untuk mencoba hal baru	4.33	.802	.421
7	<i>My leisure activities help me to learn about myself.</i>	Kegiatan waktu luang membantu saya mempelajari tentang diri sendiri		Kegiatan waktu luang membantu saya memahami diri sendiri	Kegiatan waktu luang membantu saya memahami diri sendiri	4.20	.847	.475
8	<i>My leisure activities help me to learn about other people.</i>	Kegiatan waktu luang membantu saya mempelajari tentang orang lain		Kegiatan waktu luang membantu saya memahami orang lain	Kegiatan waktu luang membantu saya memahami orang lain	3.90	1.062	.425
<b>Social</b>								
9	<i>I have social interaction with others through leisure activities.</i>	Saya memiliki interaksi sosial dengan orang lain melalui kegiatan waktu luang		Saya berinteraksi sosial dengan orang lain melalui kegiatan waktu luang	Saya berinteraksi sosial dengan orang lain melalui kegiatan waktu luang	4.10	.845	.685

10	<i>My leisure activities have helped me to develop close relationships with others.</i>	Kegiatan waktu luang telah membantu saya mengembangkan hubungan yang akrab dengan orang lain	Kegiatan waktu luang telah membantu saya membina hubungan yang akrab dengan orang lain	Kegiatan waktu luang telah membantu saya menjalin hubungan yang akrab dengan orang lain	Kegiatan waktu luang telah membantu saya menjalin hubungan yang akrab dengan orang lain	4.33	.711	.649
11	<i>The people I meet in my leisure activities are usually friendly.</i>	Orang-orang yang saya temui dalam kegiatan waktu luang biasanya ramah		Orang-orang yang saya temui dalam kegiatan waktu luang biasanya orang-orang yang ramah	Orang-orang yang saya temui dalam kegiatan waktu luang biasanya orang-orang yang ramah	3.90	1.062	.594
12	<i>I associate with people in my free time who enjoy doing leisure activities a great deal.</i>	Dalam waktu luang, saya bergabung dengan orang lain yang sangat senang melakukan kegiatan waktu luangnya	Dalam waktu luang, saya bergabung dengan orang lain yang sangat senang melakukan kegiatan di waktu luangnya		Dalam waktu luang, saya bergabung dengan orang lain yang sangat senang melakukan kegiatan di waktu luangnya	3.80	1.031	.444
<b><i>Relaxation</i></b>								
13	<i>My leisure activities help me to relax.</i>	Kegiatan waktu luang membantu saya bersantai	Kegiatan waktu luang membantu saya untuk bersantai		Kegiatan waktu luang membantu saya untuk bersantai	4.03	.999	.554
14	<i>My leisure activities help me to relieve stress.</i>	Kegiatan waktu luang membantu saya menghilangkan stres			Kegiatan waktu luang membantu saya menghilangkan stres	4.60	.770	.470

15	<i>My leisure activities contribute to my emotional wellbeing.</i>	Kegiatan waktu luang berkontribusi pada kondisi emosi saya	Kegiatan waktu luang berkontribusi pada kestabilan emosi saya	Kegiatan waktu luang berkontribusi pada kestabilan emosi saya	4.47	.629	.435	
16	<i>I engage in leisure activities simply because I like doing them.</i>	Saya terlibat dalam kegiatan waktu luang karena saya suka melakukannya		Saya terlibat dalam kegiatan waktu luang karena saya suka melakukannya	4.40	.621	.578	
<b><i>Phsyological</i></b>								
17	<i>My leisure activities are physically challenging.</i>	Kegiatan waktu luang saya menantang secara fisik		Kegiatan waktu luang saya menantang secara fisik	3.63	1.273	.617	
18	<i>I do leisure activities which develop my physical fitness.</i>	Saya mengerjakan kegiatan waktu luang yang meningkatkan kebugaran fisik		Saya mengerjakan kegiatan waktu luang yang meningkatkan kebugaran fisik	3.67	1.093	.679	
19	<i>I do leisure activities which restore me physically.</i>	Saya mengerjakan kegiatan waktu luang yang memulihkan kondisi saya secara fisik		Saya mengerjakan kegiatan waktu luang yang memulihkan kondisi saya secara fisik	3.93	1.172	.476	
20	<i>My leisure activities help me to stay healthy.</i>	Kegiatan waktu luang membuat saya tetap sehat		Kegiatan waktu luang membuat saya tetap sehat	3.83	.913	.489	
<b><i>Aesthetic</i></b>								
21	<i>The areas or places where I engage in my</i>	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam	Area atau tempat dimana saya melakukan kegiatan	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang terlihat segar dan bersih	4.17	.913	.713

	<i>leisure activities are fresh and clean.</i>	kegiatan waktu luang segar dan bersih	waktu luang segar dan bersih	luang terlihat segar dan bersih			
22	<i>The areas or places where I engage in my leisure activities are interesting.</i>	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang menarik	Area atau tempat dimana saya melakukan kegiatan waktu luang terlihat menarik	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang terlihat menarik	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang terlihat menarik	4.10	.995 .721
23	<i>The areas or places where I engage in my leisure activities are beautiful.</i>	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang indah	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang terlihat indah	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang terlihat indah	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang terlihat indah	4.17	.874 .569
24	<i>The areas or places where I engage in 24my leisure activities are well designed.</i>	Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang dirancang dengan baik			Area atau tempat dimana saya terlibat dalam kegiatan waktu luang dirancang dengan baik	3.90	.960 .568

**Daftar Pustaka**

- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 20–33. <https://doi.org/10.1080/00222216.1980.11969416>
- Beaton, D., Bombardier, C., Guillemin, F., & Ferraz, M. B. (2000). Guidelines for the Process of Cross-Cultural Adaptation of Self-Report Measures. *SPINE*, 25(24), 3186–3191. <https://doi.org/10.1080/000163599428823>
- Chen, L. H., & Chancellor, H. C. (2019). Examining attitudes toward bicycle-share program use: A dual-process theory approach. *Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour*, 62, 769–781. <https://doi.org/10.1016/j.trf.2019.03.007>
- Gordon, W. R., & Caltabiano, M. L. (1996). Urban-rural differences in adolescent self-esteem, leisure boredom, and sensation-seeking as predictors of leisure-time usage and satisfaction. *Adolescence*, 31(124), 883–901.
- He, D., Xi, B., Xue, J., Huai, P., Zhang, M., & Li, J. (2014). Association between leisure time physical activity and metabolic syndrome: A meta-analysis of prospective cohort studies. *Endocrine*, 46(2), 231–240. <https://doi.org/10.1007/s12020-013-0110-0>
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1–55. <https://doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Ito, E., Walker, G. J., Liu, H., & Mitas, O. (2017). A Cross-Cultural/National Study of Canadian, Chinese, and Japanese University Students' Leisure Satisfaction and Subjective Well-Being. *Leisure Sciences*, 39(2), 186–204. <https://doi.org/10.1080/01490400.2016.1165637>
- Johanson, G. A., & Brooks, G. P. (2010). Initial scale development: Sample size for pilot studies. *Educational and Psychological Measurement*, 70(3), 394–400. <https://doi.org/10.1177/0013164409355692>
- Kaplan, R. M., & Sacuzzo, D. (2008). *Psychological Testing* (Seventh Ed). Wadsworth Cengage Learning.
- Mannell, C. (2007). Leisure, Health and Well-Being. *World Leisure*, 1(3), 114–128.
- Muzindutsi, P.-F., & Masango, Z. (2015). Determinants of Leisure Satisfaction Among Undergraduate Students at a South African University. *International Journal of Business and Management Studies*, 7(2), 1–15.

- Ngai, V. T. (2005). Leisure satisfaction and quality of life in Macao, China. *Leisure Studies*, 24(2), 195–207. <https://doi.org/10.1080/02614360412331313502>
- Stacey, T. L., Froude, E. H., Trollor, J., & Foley, K. R. (2019). Leisure participation and satisfaction in autistic adults and neurotypical adults. *Autism*, 23(4), 993–1004. <https://doi.org/10.1177/1362361318791275>
- Trottier, A. N., Brown, G. T., Hobson, S. J. G., & Miller, W. (2002). Reliability and validity of the Leisure Satisfaction Scale (LSS - Short form) and the Adolescent Leisure Interest Profile (ALIP). *Occupational Therapy International*, 9(2), 131–144. <https://doi.org/10.1002/oti.161>
- Walker, G. J., Deng, J., & Spiers, A. (2009). *Leisure, acculturative stress, and immigrants' subjective well-being*.
- Wiese, C. W., Kuykendall, L., & Tay, L. (2018). Get active? A meta-analysis of leisure-time physical activity and subjective well-being. *Journal of Positive Psychology*, 13(1), 57–66. <https://doi.org/10.1080/17439760.2017.1374436>