

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Ditinjau dari jenis datanya, pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada teori postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi alamiah objek, dimana peneliti sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposi dan snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitiannya lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Pada teori postpositivisme atau paradigma *interpretive*, suatu objek tidak dapat dilihat secara terpisah dan parsial. Penelitian kualitatif memandang objek sebagai sesuatu yang dinamis, sebagai suatu kesatuan yang tidak terpisahkan. Ibarat meneliti performa suatu mobil, jika peneliti kuantitatif dapat meneliti mesinnya saja, atau bodinya saja, tetapi peneliti kualitatif akan meneliti semua komponen, hubungan satu dengan yang lain, serta kinerja pada saat mobil dijalankan.

Pada penelitian kualitatif permasalahan yang dibahas dapat berubah dan berkembang, tergantung pada informasi yang diperoleh di lapangan. Penelitian kualitatif juga tidak mengenal adanya populasi, yang ada yaitu subjek yang menerangkan objek/permasalahan yang diangkat. Jumlah informan atau subjek

tidak dapat ditentukan, jumlahnya akan tercukupi hingga jawaban atau informasi yang didapatkan telah jenuh ataupun mencukupi. Subjek atau informan dipilih dengan metode purposive atau pertimbangan. Pertimbangan akan kesediaannya untuk menjadi informan, mempunyai waktu luang dan pengetahuan yang dibutuhkan. Informan akan menunjuk orang lain dan lain, hingga data yang didapatkan jenuh, ini dinamakan metode *snowball*.

Pada penelitian kuantitatif, hubungan variabel akan dilihat sebagai sebab-akibat (kausal), sedangkan dalam penelitian kualitatif variable bersifat interaktif. Pengukuran variable tidak diperkenankan sebelum memulai penelitian, dan harus dulakukan dengan menanyakannya kepada informan agar tidak terjadi kesalahan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian kualitatif umumnya adalah *recorder*, kamera, buku catatan, dan peneliti itu sendiri. Metode yang digunakan biasanya observasi partisipasi dan wawancara. Lalu, analisis data yang didapatkan digunakan untuk membangun hipotesis.

Uji validitas dan realibilitas informan pada penelitian kualitatif menggunakan metode triangulasi, yaitu waktu, metode dan sumber. Pada waktu, hasil data diambil pagi hari sama dengan sore hari, data hasil metode angket sama dengan metode wawancara, dan data bersumber dari atasan sama dengan data dari bawahan. Patut diingat pula bahwa tujuan dari penelitian kualitatif bukanlah menguji teori yang telah ada seperti pada kuantitatif, melainkan menemukan teori.

B. Setting Penelitian

Penelitian akan dilakukan di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada bulan Juli 2019.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah berupa data dari informan atau subjek penelitian dan data hasil literatur serta dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 7 mahasiswa jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengambil mata kuliah perencanaan bangunan, 6 praktisi ilmu konstruksi bangunan dan/atau arsitektur, 1 *user* The Sims™ 4, serta *developer* The Sims™ 4. Data literature dan dokumentasi yang digunakan berupa hasil wawancara seperti pemberitaan dari media massa.

D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung oleh peneliti dari informan. Data didapatkan dengan cara wawancara, memberi pertanyaan, dan observasi langsung. Data sekunder diperoleh dari studi pustaka dan dokumentasi yang telah ada. Adapun tekniknya sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara ialah mengumpulkan informasi yang berisi pengalaman, sikap, dan pendapat pribadi dari informan. Sebelum dilakukan wawancara,

penjelasan secara ringkas tanpa menngarahkan opini informan akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi pertanyaannya sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Pertanyaan untuk Mahasiswa

No.	Pertanyaan
1.	Bisa perkenalkan diri anda? Siapa nama dan apa nim anda?
2.	Apakah anda sudah pernah mengambil mata kuliah perencanaan bangunan?
3.	Setelah melihat video yang anda tonton, apakah anda tau aplikasi/ <i>software</i> apa yang dipakai untuk membuat rumah disitu?
4.	Menurut anda, apakah mungkin menerapkan teori/ilmu yang anda pelajari di perkuliahan/ di lapangan dengan aplikasi/ <i>software</i> ini untuk mendesain rumah tinggal?
5.	Menurut anda apakah perancangan rumah yang diperlihatkan video tersebut ada kaitannya dengan ilmu sipil dan arsitektur? Jika iya, dapatkah anda jelaskan dan gambarkan dibagian mana?
6.	Apakah anda pernah memakai aplikasi untuk mendesain rumah seperti archiCAD ataupun Revit? Dapatkah disebutkan aplikasi dan seberapa sering anda memakainya?

7.	Menurut anda setelah menonton video singkat tersebut, bagaimana perbandingan penggunaan dan fitur yang tersedia jika dibandingkan dengan aplikasi yang sering anda pakai/ketahui (seperti archiCAD ataupun Revit)? Apakah ada poin negative dan positif yang dapat anda jelaskan?
8.	Menurut anda, bisakah penggunaan aplikasi ataupun video ini dijadikan pembelajaran teknik sipil dan arsitektur? Dapatkah anda jelaskan?
9.	Bagaimanakah kesan anda setelah menonton video ini? (grafis, fitur, timing, dll)
10.	Video yang anda tonton adalah sebuah permainan simulasi kehidupan dan konstruksi bangunan bernama The Sims™ 4 yang dikeluarkan tahun 2014 oleh Electronics Arts. Jika diberi kesempatan untuk memainkannya, apakah anda tertarik untuk mencobanya? Mengapa?

Tabel 2. Kisi-Kisi Pertanyaan untuk Praktisi

No.	Pertanyaan
1.	Bisa perkenalkan diri anda? Siapa nama dan apa pekerjaan anda saat ini?
2.	Setelah melihat video yang anda tonton, apakah anda tau aplikasi/ <i>software</i> apa yang dipakai untuk membuat rumah disitu?
3.	Menurut anda, apakah mungkin menerapkan teori/ilmu yang anda pelajari di perkuliahan/ di lapangan dengan aplikasi/ <i>software</i> ini untuk mendesain rumah tinggal?
4.	Menurut anda apakah perancangan rumah yang diperlihatkan video tersebut ada kaitannya dengan ilmu sipil dan arsitektur? Jika iya, dapatkah anda jelaskan dan gambarkan dibagian mana?
5.	Apakah anda pernah memakai aplikasi untuk mendesain rumah seperti archiCAD ataupun Revit? Dapatkah disebutkan aplikasi dan seberapa sering anda memakainya?

6.	Menurut anda setelah menonton video singkat tersebut, bagaimana perbandingan penggunaan dan fitur yang tersedia jika dibandingkan dengan aplikasi yang sering anda pakai/ketahui (seperti archiCAD ataupun Revit)? Apakah ada poin negative dan positif yang dapat anda jelaskan?
7.	Menurut anda, bisakah penggunaan aplikasi ataupun video ini dijadikan pembelajaran teknik sipil dan arsitektur? Dapatkah anda jelaskan?
8.	Bagaimanakah kesan anda setelah menonton video ini? (grafis, fitur, timing, dll)
9.	Video yang anda tonton adalah sebuah permainan simulasi kehidupan dan konstruksi bangunan bernama The Sims™ 4 yang dikeluarkan tahun 2014 oleh Electronics Arts. Jika diberi kesempatan untuk memainkannya, apakah anda tertarik untuk mencobanya? Mengapa?

Tabel 3. Kisi-Kisi Pertanyaan untuk *Developer*

No.	Pertanyaan
1.	<i>First of all, may I ask for an introduction, whats your name and whats your job in The Sims™ 4 team?</i>
2.	<i>As far as I know, The Sims™ 4 is a simulation game where we can build a house and play our character to our heart content, just like a real life. Is this the main purpose of The Sims™ 4, or are there any specific purpose the game want to present to the player?</i>
3.	<i>I've played Sims 4 a bit and watch some interesting build tutorial on youtube. As an engineering student, I found that The Sims™ 4 is more like a house design software. Can you elaborate this, and if The Sims™ 4 use any civil or architecture disciplines as a base? Are there any expert in that field involved and take part in developing the game too?</i>
4.	<i>I've build a few house in my gameplay and found that The Sims™ 4 more or less able to improving my designing sense. Are there any case, people or some kind of institution use The Sims™ 4 as learning media or for other academic purpose? if yes, can you give an example?</i>
5.	<i>From my observation by played and watch other people played, I found that the game didn't use standard</i>

	<i>measurement (metres) like in real life. Is there any reason why?</i>
6.	<i>Lastly, is there any feature the team want to bring but can't? what kind of feature and are there any lack of resources or other obstacles to make this happen?</i>

Tabel 4. Kisi-Kisi User– Praktisi

No.	Pertanyaan
1.	<i>First of all, may I ask for an introduction, whats your name and whats your job?</i>
2.	<i>Are you playing sims 4 or any other sims franchise? Which one and since when?</i>
3.	<i>I've known you as dutchsims4master and I think your all of works are beautiful. I especially love your around the world series. Every house had their distinct feature of the country you choose to build. So, may I know if you have any basic in civil or architecture to know all of this?</i>
4.	<i>In your opinion, is it easy and doable to put the theories of civil/architecture you've known in The Sims™ 4?</i>
5.	<i>Did you ever use any designing software (like archiCAD, Revit, etc)? What software you have try and what your favourite one? How frequent you use it?</i>
6.	<i>Although The Sims™ 4 is just a game, not a legit designing program. It had many feature and more or so we can say it almost perfect for home designing. In your opinion, can you point the pros and cons of The Sims™ 4 for designing house and describe how different it was from the designing program you frequently used?</i>
7.	<i>Knowing all the pros and cons, do you think it is possible to use The Sims™ 4 as a media to learn civil/architecture or any academic purpose? Have you try it?</i>
8.	<i>Lastly, is there any feature you wish The Sims™ 4 had it?</i>

E. Keabsahan Data

Uji validitas data pada penelitian kualitatif deskriptif dapat dilakukan dengan cara triangulasi. Tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan (Sugiyono:2016). Triangulasi dibagi menjadi dua, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Adapun pengertiannya sebagai berikut:

- 1) Triangulasi sumber berarti, untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.
- 2) Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

F. Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data. Saat wawancara dan memberikan pertanyaan pada informan, data sedang dianalisis oleh peneliti. Jika dirasa kurang, maka peneliti akan terus mencari data yang dibutuhkan hingga data tersebut memuaskan. Sugiyono mengacu pada Miles dan Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam pengumpulan data penelitian kualitatif bersifat interaktif dan akan terus berlangsung hingga data yang didapatkan bersifat jenuh. Sugiyono (2016) membagi tahapan analisis data pada penelitian kualitatif sebagai berikut:

- 1) Reduksi data, yaitu merangkum, menyederhanakan, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, membuang data yang tidak diperlukan.
- 2) Penyajian data, yaitu menyusun data dalam bentuk pola tertentu. Hal tersebut bertujuan supaya data dapat mudah dipahami. Misalnya, penyajian data dapat dilakukan dengan uraian singkat, atau bagan.
- 3) Penarikan kesimpulan, kesimpulan awal yang dikemukakan akan bersifat sementara, dan bisa berubah apabila ditemukan bukti lain kuat dan mendukung. Namun, apabila kesimpulan yang diajukan telah didukung oleh bukti yang kuat dan valid, maka akan diperoleh kesimpulan yang valid atas permasalahan yang diteliti.