

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Design Thinking

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *Design Thinking* yang dasarnya adalah cara berpikir yang menempatkan manusia sebagai pusat dari proses perancangan. Brown (2008), menyebut pendekatan ini sebagai upaya memahami kebutuhan pengguna, lalu menggabungkan kreativitas dan logika untuk menghasilkan solusi yang lebih tepat. Karena orientasinya pada pengalaman nyata, pendekatan ini sangat cocok ketika peneliti ingin membuat produk yang harus sesuai dengan konteks budaya, seperti indeks pasambahan dalam penelitian ini.

Alasan *Design Thinking* dipilih adalah karena cocok untuk model pengembangan produk informasi dan proses pengembangan indeks tidak cukup hanya membaca teks pasambahan, tetapi harus memahami bagaimana masyarakat adat mempraktikkan dan memaknai tuturan itu. Arisandi (2025), menjelaskan bahwa tahap *empathize* membantu peneliti masuk ke pengalaman pengguna secara langsung melalui observasi dan wawancara. Bagi penelitian ini, tahapan tersebut penting karena pasambahan hanya bisa dipahami dengan benar melalui penutur adat yang mempraktikkannya.

Design Thinking memiliki lima tahap: *empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *test*. Brown (2008), menegaskan bahwa kelima tahap tersebut tidak selalu berjalan lurus, karena peneliti bisa kembali ke tahap sebelumnya jika menemukan masalah baru. Dalam penelitian ini, tahap *empathize* dilakukan untuk memahami cara juru sambah menyampaikan pasambahan. Tahap *Define* digunakan untuk merumuskan inti masalah pelestarian. Tahap *Ideate* menghasilkan alternatif bentuk indeks, dan *Prototype* memungkinkan peneliti menguji bentuk awalnya. Tahap *testing*

dipakai untuk mendapatkan masukan dari pelaku adat sehingga indeks dapat disesuaikan lagi.

Braun & Clarke (2022), menambahkan bahwa *Design Thinking* membantu peneliti melihat konteks pengalaman pengguna secara lebih luas sebelum menyusun sebuah konsep atau produk akhir. Karena itu, pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai metode pembuatan produk, tetapi juga menjadi kerangka kerja yang memastikan indeks pasambahan yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan masyarakat adat serta relevan untuk pelestarian tradisi lisan.

Penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam kerangka *Research and Development* berbasis *Design Thinking*. Data kualitatif digunakan pada tahap *Empathize*, *Define*, dan *Ideate* melalui observasi serta wawancara dengan ninik mamak dan pelaku adat. Data tersebut kemudian dianalisis dengan cara mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan untuk memahami kebutuhan pengguna sekaligus menyusun struktur indeks pasambahan yang sesuai.

Sementara itu, pada tahap *Prototype* dan *Testing*, penelitian ini menggunakan data kuantitatif sederhana untuk melihat tingkat kelayakan produk. Penilaian diperoleh dari validator ahli dan uji pengguna menggunakan angket Skala *Likert*, lalu hasilnya dihitung menjadi persentase kelayakan. Persentase tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah produk indeks pasambahan yang dikembangkan sudah layak digunakan atau masih perlu perbaikan (Sugiyono, 2019).

3.1.1 *Emphatize* (Pengumpulan Data)

Tahap *empathize* merupakan langkah awal dalam pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada upaya memahami pengalaman, kebutuhan, dan cara pandang pengguna secara mendalam. Brown (2008) menjelaskan bahwa proses desain harus dimulai dengan membangun kedekatan emosional dengan pengguna agar peneliti dapat melihat persoalan bukan

hanya dari sudut teknis, tetapi juga dari realitas hidup orang yang mengalaminya. Pada tahap ini, peneliti dituntut untuk turun langsung ke lapangan, mendengarkan cerita, dan mengamati perilaku pengguna agar gambaran kebutuhan mereka tidak hanya didasarkan pada asumsi.

Dalam praktiknya, tahap **empathize** dilakukan melalui teknik pengumpulan data yang bersifat eksploratif seperti wawancara, observasi, dan pencatatan pengalaman pengguna. IDEO.org (2015), melalui *Field Guide to Human-Centered Design* menekankan bahwa empati dibangun dengan cara mendengarkan secara aktif dan membuka ruang bagi pengguna untuk berbagi cerita secara bebas. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menangkap detail-detail yang tidak muncul dalam data kuantitatif, seperti emosi, kebiasaan, keinginan, hambatan, dan konteks sosial yang memengaruhi pengalaman pengguna sehari-hari.

Dalam konteks penelitian ini, tahap *empathize* dilakukan dengan mewawancarai informan yang memahami tradisi pasambahan, khususnya para penutur adat dan orang-orang yang terlibat dalam kegiatan budaya di Nagari Sicincin Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini dijadwalkan berlangsung dari September 2025 hingga Januari 2026. Selama rentang waktu ini, peneliti secara langsung berinteraksi dengan para penutur adat dan orang yang aktif dalam kegiatan budaya *pasambahan*. Wawancara eksploratif ini dirancang untuk menggali bagaimana *pasambahan* dipraktikkan, bagaimana proses pewarisannya, tantangan apa yang muncul bagi generasi muda, serta pandangan masyarakat terhadap kebutuhan dokumentasi tradisi lisan tersebut.

Hasil dari tahap *Empathize* ini akan menjadi dasar dalam memahami persoalan inti yang dihadapi masyarakat terkait pelestarian pasambahan. Temuan lapangan kemudian akan diolah menjadi pola kebutuhan pengguna dan dirumuskan ulang pada tahap *Define*. Dengan demikian, tahap *Empathize* bukan hanya proses mengumpulkan data, tetapi sebuah langkah

untuk memahami tradisi pasambahan dari perspektif orang yang menjalaninya, sehingga solusi yang dikembangkan dalam hal ini indeks pasambahan benar-benar sesuai dengan kebutuhan budaya dan sosial masyarakat.

3.1.2 *Define* (Analisis Kebutuhan)

Tahap *Define* pada *Design Thinking* merupakan proses kedua setelah tahap *Emphasize* yaitu merumuskan inti masalah berdasarkan temuan yang muncul. Setelah peneliti mengumpulkan cerita, pengalaman, hambatan, serta kebutuhan dari para pelaku pasambahan, informasi tersebut kemudian dirangkum menjadi insight yang lebih terarah. Brown (2008), menjelaskan bahwa tahap *Define* bertujuan untuk mengidentifikasi pola, kebutuhan, dan makna dari temuan lapangan sehingga peneliti dapat memahami apa yang sebenarnya menjadi prioritas utama dalam memecahkan masalah. Jadi, pada fase ini penelitian tidak lagi berfokus pada pengumpulan data, tetapi sudah mulai menyaring apa yang paling esensial dari perspektif pengguna atau komunitas.

Dalam panduan desain berpusat pada manusia, IDEO.org (2015), menekankan bahwa proses *Define* penting untuk mengubah data mentah menjadi kebutuhan inti yang benar-benar relevan dengan situasi lapangan. Hal ini dilakukan dengan mengorganisir data, mencari pola berulang, kemudian merumuskan problem statement yang tidak terlalu luas, namun cukup jelas untuk dijadikan arah pengembangan solusi. Prinsip ini sejalan dengan penelitian pasambahan, di mana data dari penutur adat, tokoh masyarakat, dan generasi muda harus diolah sehingga terlihat apa saja masalah utama yang menghambat pewarisan tradisi lisan tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, tahap *Define* membantu merumuskan masalah penting seperti: rendahnya keterlibatan generasi muda dalam mempelajari pasambahan, minimnya dokumentasi yang terstruktur, serta kesulitan menemukan kembali teks pasambahan berdasarkan jenis acara

adat. Dengan merumuskan kebutuhan-kebutuhan tersebut, penelitian dapat lebih fokus pada upaya pelestarian melalui pengembangan indeks beranotasi sebagai bentuk kemas ulang informasi. Dengan demikian, tahap *Define* bukan hanya sekadar merangkum data, tetapi menjadi jembatan yang menghubungkan temuan lapangan dengan solusi yang relevan dan berkelanjutan.

3.1.3 *Ideate* (Peramuan Konsep)

Tahap *Ideate* merupakan langkah ketika peneliti mulai menghasilkan sebanyak mungkin alternatif solusi setelah memahami masalah dan kebutuhan pengguna. Menurut Brown (2008), tahap ini merupakan “*the heart of the design process*,” karena di sinilah ide-ide kreatif didorong untuk muncul tanpa batasan terlebih dahulu. Ia menekankan bahwa *Ideate*/ideasi membutuhkan keberanian untuk berpikir terbuka dan berani mengeksplor berbagai kemungkinan.

Dalam penelitian ini, tahap *Ideate* dilakukan dengan merumuskan berbagai opsi yang dapat digunakan untuk melestarikan dan memudahkan akses terhadap tradisi lisan pasambahan. Ide-ide tersebut muncul dari hasil pengamatan lapangan (*Emphatize*) dan analisis kebutuhan pengguna (*Define*), terutama terkait kesulitan generasi muda memahami bahasa adat, minimnya dokumentasi terstruktur, dan terbatasnya media informasi yang sederhana namun fungsional.

Dari proses *brainstorming*, berikut beberapa alternatif solusi yang disaring berdasarkan kebutuhan masyarakat adat, generasi muda, dan praktisi budaya:

a. Dokumentasi Audiovisual Pasambahan

Video rekaman memang bisa menangkap suasana adat secara langsung, tapi ketika ingin mencari bagian tertentu, prosesnya jadi tidak praktis. Transkripsi biasa lebih mudah dibaca, tetapi sering kurang memberi

konteks tentang makna adatnya. Buku kompilasi terasa rapi dan formal, namun kurang fleksibel jika ingin menelusuri bagian tertentu dengan cepat. Sementara aplikasi digital menarik dan modern, tetapi memerlukan kemampuan teknis dan biaya pengembangan.

Kelebihan: Mempertahankan performa, intonasi, dan konteks ritual, Mudah dipahami visualnya

Kelemahan: Sulit dicari kembali jika koleksi banyak, tidak menampilkan struktur pengetahuan secara sistematis, butuh perangkat dan kapasitas penyimpanan besar.

b. Pembuatan Buku Kompilasi Pasambahan

Buku berisi kumpulan pasambahan dari berbagai acara adat memang dapat menjadi dokumentasi awal yang merekam teks-teks tuturan adat secara tertulis. Namun, bentuk ini biasanya hanya menyajikan teks mentah tanpa penjelasan konteks, fungsi ritual, atau makna filosofis di balik setiap tuturan. Buku jenis ini juga sulit digunakan untuk penelusuran cepat karena tidak memiliki sistem pengindeksan tematik.

Kelebihan: Dokumentasi permanen dan mudah disebar, dapat menjadi referensi resmi.

Kelemahan: Tidak fleksibel (statis), minim interpretasi makna dan konteks budaya sehingga sulit dimengerti, tidak menyediakan alat temu balik informasi.

c. Pengembangan Aplikasi Digital Pasambahan

Aplikasi digital yang memuat teks, audio, dan penjelasan pasambahan sebenarnya memiliki potensi besar sebagai media informasi berbasis teknologi. Namun, pengembangan aplikasi membutuhkan sumber daya besar mulai dari desain antarmuka, perekaman profesional, hingga pemrograman yang tidak sebanding dengan lingkup penelitian dan kebutuhan masyarakat lokal yang masih mengandalkan media cetak.

Kelebihan: Modern, interaktif, dan lebih menarik untuk generasi muda

Kelemahan: Membutuhkan kemampuan pemrograman, kurangnya akses perangkat dan internet, serta membutuhkan biaya pengelolaan yang tinggi.

d. Penyusunan Indeks Beranotasi Pasambahan

Indeks beranotasi dalam bentuk buku menjadi pilihan yang paling tepat karena mampu mengorganisasikan pasambahan secara sistematis sekaligus mudah digunakan oleh masyarakat. Dengan mengelompokkan pasambahan berdasarkan jenis acara adat seperti pernikahan, batagak pangulu, atau acara kaum, pembaca dapat langsung menemukan teks yang relevan tanpa harus membuka banyak sumber. Setiap entri juga diberi anotasi singkat untuk menjelaskan makna, fungsi, dan konteks adatnya, sehingga buku ini tidak hanya berfungsi sebagai kumpulan teks, tetapi juga sebagai sarana belajar dan pelestarian tradisi.

Kelebihan: Disusun sistematis dan dilengkapi artikel relevan setiap pasambahan, serta penjelasan makna adat (anotasi).

Kelemahan: Tidak merekam aspek performatif (intonasi, gesture), Butuh ketelitian dalam menulis anotasi

Dalam proses *Ideate*, berbagai alternatif solusi sebenarnya muncul, mulai dari dokumentasi audiovisual, pembuatan buku kompilasi, hingga pengembangan aplikasi digital. Namun, setelah mempertimbangkan konteks pengguna, kebutuhan preservasi, dan ruang lingkup penelitian, indeks beranotasi menjadi pilihan yang paling relevan dan realistis. Brown (2008), menegaskan bahwa inti dari *ideation* adalah memilih solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sesuai konteks, bukan sekadar yang paling canggih. Indeks beranotasi memenuhi prinsip tersebut karena mampu menyajikan pasambahan secara sistematis, mudah ditelusuri, dan tetap menghadirkan penjelasan makna adat yang diperlukan oleh generasi muda maupun peneliti. Selain itu, bentuk ini sejalan dengan konsep *information repackaging*, yaitu mengorganisasikan kembali pengetahuan lisan ke dalam format yang lebih terstruktur dan fungsional. Dengan

demikian, indeks beranotasi dipilih karena menawarkan kombinasi antara kemudahan pengembangan, kekuatan ilmiah, dan dampak nyata dalam upaya pelestarian tradisi lisan Minangkabau.

3.1.4 *Prototype* (Perancangan)

Tahap *Prototype* merupakan proses mengubah ide yang telah disusun menjadi bentuk nyata agar dapat diuji dan disempurnakan. Brown (2008), menjelaskan bahwa *prototyping* bukan sekadar membuat versi final dari suatu produk, tetapi menghasilkan representasi awal yang cukup untuk diuji dan dilihat langsung oleh pengguna. Proses ini membantu peneliti memahami apakah solusi yang dibuat benar-benar menjawab kebutuhan yang ditemukan pada tahap sebelumnya.

IDEO.org (2015), dalam *Field Guide to Human-Centered Design* menekankan bahwa prototipe harus dibuat cepat, sederhana, dan fleksibel. Dengan demikian, prototipe berfungsi sebagai alat eksplorasi yang memudahkan pengembang menerima masukan sekaligus memperbaiki desain secara berulang. Prinsip “*build to learn*” menjadi pedoman utama produk diuji sambil terus diperbaiki agar semakin dekat dengan kebutuhan pengguna.

Dalam penelitian ini, proses *Prototype* dilakukan melalui beberapa langkah inti sebagai berikut:

1. Menyusun draft awal buku indeks beranotasi, yang mencakup struktur indeks, kategori utama, dan contoh format entri agar terlihat gambaran awal produk.
2. Mengumpulkan dan memilih teks pasambahan, baik dari hasil observasi, wawancara, maupun literatur, lalu menyeleksi bagian yang memiliki nilai adat paling kuat untuk dijadikan entri indeks.
3. Membuat sketsa tampilan dan tata letak, seperti desain halaman, penempatan anotasi, urutan entri, jenis pengelompokan, serta format navigasi agar indeks mudah dipahami dan digunakan.

4. Menyusun anotasi awal, yang berisi ringkasan makna, fungsi adat, serta konteks penggunaan pasambahan untuk memperlihatkan bagaimana pengetahuan lisan dapat diubah menjadi informasi terstruktur.

3.1.5 Testing (Pengujian)

Tahap *Testing* dalam *Design Thinking* bertujuan untuk melihat bagaimana pengguna nyata merespons sebuah prototipe, sehingga peneliti bisa memahami kekuatan produk, menemukan kelemahan, dan melakukan perbaikan sebelum produk final dirilis. IDEO.org (2015), menekankan bahwa pengujian bukan sekadar mengonfirmasi apakah solusi sudah benar, tetapi sebagai sarana untuk belajar langsung dari pengguna, mendapatkan masukan otentik, serta memahami bagaimana produk bekerja dalam konteks sebenarnya. Sementara itu, Brown (2008), menjelaskan bahwa pengujian merupakan proses iteratif, karena sebuah prototipe perlu terus diuji, dipertajam, dan diperbaiki sampai menemukan bentuk yang paling tepat untuk kebutuhan pengguna. Dengan kata lain, *Testing* menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar relevan, usable, dan sesuai tujuan awal perancangan.

Dalam penelitian ini, tahap *Testing* dilakukan melalui uji ahli dan uji pengguna potensial. Uji ahli melibatkan validator ahli materi dan validator ahli media yang menilai kelayakan isi, akurasi materi pasambahan, serta kualitas penyajian indeks beranotasi. Setelah itu, produk diuji kepada pengguna potensial melalui uji coba kecil (*small try-out*) dan uji coba besar (*field test*) untuk melihat apakah produk mudah dipahami, bermanfaat, dan sesuai kebutuhan masyarakat adat maupun mahasiswa. Hasil *Testing* ini menjadi dasar untuk melakukan revisi, sehingga buku indeks beranotasi dapat disempurnakan baik dari sisi konten maupun penyajian sebelum dinyatakan layak digunakan sebagai media pelestarian pasambahan.

3.2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah para pelaku budaya dan pemangku adat yang memahami dan terlibat langsung dalam pelaksanaan tradisi *pasambahan* di Nagari Sicincin Kabupaten Padang Pariaman. Selain itu, tokoh masyarakat, budayawan, dan akademisi lokal yang mendalami adat Minangkabau juga dilibatkan sebagai informan. Penentuan subjek menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan yang dianggap paling relevan dan memiliki informasi mendalam sesuai kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2023)

1. Informan Tahap *Emphatize* (Wawancara)

Informan pada tahap awal penelitian berjumlah 3 orang, yang terdiri dari 2 orang datuk atau ninik mamak dan 1 orang tokoh adat di Nagari Sicincin, Kabupaten Padang Pariaman. Ketiga informan dipilih karena memiliki pemahaman mendalam dan terlibat langsung dalam pelaksanaan tradisi *pasambahan*, sehingga mampu memberikan gambaran nyata mengenai kondisi, fungsi, serta makna *pasambahan* dalam kehidupan adat Minangkabau.

2. Validator Ahli

a. Validator Ahli Media

Validator ahli media berjumlah 1 orang, yaitu Ibuk Lailatur Rahmi, M.Hum yang merupakan dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang sekaligus Kepala Pusat Studi Gender dan Anak pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UIN Imam Bonjol Padang. Kualifikasi tersebut menunjukkan kompetensi dalam bidang pengelolaan informasi, penyajian bahan pustaka, serta evaluasi media informasi, sehingga layak menilai aspek tampilan, tata letak, dan keterbacaan produk.

b. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi berjumlah 1 orang, yaitu Romy Janaedi, yang merupakan Panungkek Datuk (wakil penghulu) Bagindo Malano Suku

Sikumbang di wilayah Korong Pauh, Nagari Sicincin. Sebagai tokoh adat yang memahami struktur, makna, dan konteks pasambahan dalam adat Minangkabau, validator ini dinilai memiliki kualifikasi yang memadai untuk menilai ketepatan isi, makna budaya, serta kesesuaian materi pasambahan dalam produk.

3. Uji Coba Pengguna

a. Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group Test)

Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 orang pengguna potensial, yang terdiri dari ninik mamak, wali korong, dan guru seni budaya. Kelompok ini dipilih karena memiliki kedekatan dengan budaya lokal dan kegiatan adat, sehingga dapat memberikan masukan awal mengenai kesesuaian isi dan tampilan produk indeks beranotasi.

b. Uji Coba Kelompok Besar (Field Test)

Uji coba kelompok besar melibatkan 20 orang generasi muda dengan rentang usia 15–30 tahun. Kelompok ini dipilih karena mewakili target pembaca yang belum memahami pasambahan secara mendalam. Melalui uji coba ini, peneliti dapat melihat tingkat keterpahaman, kebermanfaatan, dan daya tarik produk bagi generasi muda sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya lisan.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data atau sering juga dikenal sebagai instrumen penelitian adalah mengukur dan mengobservasi fenomena yang ada di lapangan. Alat pengumpulan data menjadi sangat penting bagi peneliti agar data lebih komprehensif, efektif dan menunjang kualitas data. Bila sampel penelitian yang representative, instrument penelitian valid valid dan reliabel, maka penelitian akan memiliki validitas yang tinggi (Sugiyono, 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian merupakan alat yang mendukung untuk menginterpretasikan data dari produk yang dibuat.

Instrument data pada penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data utama observasi, wawancara dan angket.

3.3.1 Observasi

Penelitian ini melakukan observasi secara langsung pada niniak mamak, urang tuo kaum, dan juru sambah di Nagari Sicincin, Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini mencakup proses identifikasi masalah dan pengumpulan informasi langsung Tujuan observasi ini adalah untuk mengamati dan mencatat bagaimana pasambahan disampaikan dalam keadaan nyata. Ini mencakup cara berbicara, urutan penyampaian, penggunaan bahasa lokal, dan cara penghormatan yang ditunjukkan dalam prosesi adat.

Peneliti mencatat ungkapan yang digunakan, mimik, dan gerak saat menyampaikan sambah, serta tanggapan orang yang menerimanya. Agar pemahaman tentang praktik pasambahan menjadi jelas dan mendalam, pencatatan dilakukan dengan teliti.

3.3.2 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) dengan niniak mamak, urang tuo kaum, tokoh adat, dan juru sambah yang memiliki pengetahuan langsung tentang praktik pasambahan di Nagari Sicincin, Kabupaten Padang Pariaman.

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang struktur pasambahan, makna simbolik, dan nilai-nilai adat, serta proses penyampaian pasambahan dalam beberapa proses adat, seperti batagak pangulu, pernikahan adat, dan maantaan kampie siriah.

Panduan wawancara dibuat dalam bentuk pertanyaan terbuka, sehingga narasumber dapat memberikan penjelasan secara bebas dan rinci sesuai pengalaman mereka. Peneliti dapat mengeksplorasi lebih banyak

tentang filosofi, konteks masyarakat, dan kebiasaan dalam Pasambahan berkat model ini.

Miles et al. (2014), menyatakan bahwa wawancara mendalam adalah metode pengumpulan data kualitatif yang berguna untuk memahami makna tindakan dan pernyataan dalam konteks sosial budaya. Akibatnya, wawancara digunakan sebagai metode utama.

3.3.3 Angket

Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memberi pertanyaan baik secara lisan atau tertulis kepada responden (Sugiyono, 2023). Dengan adanya interaksi antara peneliti dan responden akan menciptakan kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan cepat dan sukarela. Untuk melengkapi data penelitian, angket dibagikan kepada responden (generasi muda, tokoh adat) untuk mengukur pengetahuan dan persepsi mereka terhadap tradisi *pasambahan*. Data ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan mereka terhadap media informasi budaya yang lebih praktis dan sistematis.

1. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media dalam penelitian ini disusun dengan mengadaptasi kisi-kisi yang digunakan oleh Farhan (2025), dengan judul “Rancangan Indeks Gaya Gerakan Silek Minang Sakti Melalui Pendekatan *Design Thinking* Dalam Konteks Pelestarian Pengetahuan Budaya”. Penelitian ini dipilih sebagai acuan utama karena memiliki bentuk produk yang serupa dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menghasilkan buku budaya yang memerlukan penilaian dari aspek tampilan, keterbacaan, serta kelayakan media.

Aspek penilaian ahli media meliputi desain tampilan, keterbacaan, keefektifan media, dan kelengkapan unsur penyajian. Instrumen ini dirancang untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum produk diuji

coba kepada pengguna. Setiap indikator pada kisi-kisi dimodifikasi agar sesuai dengan karakteristik buku Indeks Beranotasi Pasambahan. Rincian lengkap kisi-kisi ahli media disajikan pada bagian lampiran.

2. Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi disusun untuk menilai kualitas substansi dalam Indeks Beranotasi Pasambahan, yang meliputi empat aspek utama: validitas isi, ketepatan bahasa, kelayakan penyajian materi, serta kesesuaian konten dengan nilai-nilai budaya Minangkabau. Instrumen ini dikembangkan untuk memastikan bahwa materi pasambahan yang dimasukkan dalam produk telah sesuai dengan kaidah adat, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Hasil penilaian dari validator ahli materi akan menjadi dasar perbaikan isi sebelum produk diuji kepada pengguna.

Kisi-kisi instrumen ahli materi dalam penelitian ini diadaptasi dari penelitian Farhan (2025), dengan judul “Rancangan Indeks Gaya Gerakan Silek Minang Sakti Melalui Pendekatan *Design Thinking* Dalam Konteks Pelestarian Pengetahuan Budaya”. Meskipun fokus kajiannya berbeda, struktur produk dan kebutuhan penilaian materi memiliki banyak kesamaan. Karena itu, peneliti memodifikasi dan menyesuaikan kisi-kisi tersebut agar sesuai dengan konteks pengembangan Indeks Beranotasi Pasambahan, terutama pada aspek akurasi adat, kejelasan anotasi, dan ketepatan kategorisasi pasambahan. Rincian kisi-kisi instrumen ahli materi dapat dilihat pada bagian lampiran.

3. Angket Uji Coba Lapangan

Kuesioner pada tahap ini adalah tahap akhir yang dibagikan kepada pengguna potensial, setelah mendapatkan evaluasi dari validator ahli. Kuesioner ini disebar kepada publik, khususnya generasi muda, untuk mengukur pemahaman dan tanggapan mereka terhadap produk secara langsung dan bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik mengenai

kriteria kelayakan dan pengalaman mereka (Sugiyono, 2023). Pengujian produk dengan melibatkan pengguna potensial sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang dibuat dapat dimengerti serta memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

3.4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik yang sesuai dengan langkah-langkah dari *Design Thinking*. Pada tahap *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, data dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian, dan penarik kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara dengan ninik mamak dan pelaku adat secara kualitatif. Analisis kualitatif membantu peneliti memahami kebutuhan pengguna dan menentukan struktur indeks pasambahan yang relevan.

Sementara itu, pada tahap *Prototype* dan *Testing*, peneliti menggunakan analisis kuantitatif untuk menilai kelayakan produk. Dalam memperoleh penilaian, maka digunakan skala likert yang berisikan 5 jawaban dengan memberikan form kepada validator ahli media, validator ahli materi dan pengguna potensial dengan aspek penilaian kejelasan, kesesuaian isi, desain dan manfaat produk (Arikunto, 2017). Penilaian kemudian dihitung untuk mengetahui persentase kelayakan produk indeks beranotasi pasambahan yang dikembangkan (Sugiyono, 2019).

Tabel 3. 1 Kategori Skala *Likert*

Skor	Rincian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurang Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Persentase kelayakan dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan total skor yang diberikan validator (ΣR) dengan skor maksimal ideal (N). rumus ini digunakan untuk mengetahui persentase kelayakan produk indeks beranotasi pasambahan sebelum dilakukan revisi dan penyempurnaan pada tahap akhir. Perhitungan kelayakan dilakukan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P: persentase skor yang di peroleh

ΣR : Jumlah skor yang diberikan oleh validator

N: jumlah skor maksimal atau ideal

Persentase nilai yang diberikan oleh validator ahli kemudian digunakan untuk menentukan tingkat revisi produk. Perhitungan total skor dilakukan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sugiyono (2019), sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor maksimal ideal}}{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}} \times 100$$

Nilai persentase digunakan untuk menentukan kategori kelayakan produk. Hasil penilaian dari validator ahli, maupun pengguna potensial akan dihitung menjadi persentase kelayakan produk Kategori kelayakan mengacu pada tabel konversi berikut.

Tabel 3. 2 Konversi Skor

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
0% - 40%	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk, hasil penilaian akan menunjukan Tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan kriteria tersebut, suatu produk dinyatakan layak apabila memperoleh persentase kelayakan nilai mulai dari 60% hingga 80% ataupun lebih agar masuk kedalam kategori layak.

