

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan *Design Thinking*

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*development method*) dengan pendekatan *Design Thinking* sebagai kerangka utama pengembangan produk. Metode pengembangan dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memahami fenomena budaya, tetapi juga untuk menghasilkan produk informasi berupa indeks beranotasi pantun Nagari Maek yang dapat digunakan sebagai media dokumentasi dan diseminasi budaya. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik penelitian pengembangan yang menekankan pada proses perancangan, pengujian, dan penyempurnaan produk berdasarkan kebutuhan pengguna.

Design Thinking digunakan sebagai pendekatan pengembangan karena menempatkan manusia dan konteks sosial budaya sebagai pusat proses perancangan. Dalam penelitian ini, pendekatan *Design Thinking* tidak diposisikan sebagai alat bantu, melainkan sebagai model riset utama yang mengarahkan seluruh tahapan penelitian, mulai dari penggalan kebutuhan masyarakat adat hingga pengujian kelayakan produk. Pendekatan ini relevan untuk pengembangan produk informasi budaya karena memungkinkan peneliti memahami praktik pantun secara kontekstual, bukan sekadar sebagai teks tertulis.

Dengan demikian, penelitian ini secara tegas diposisikan sebagai penelitian pengembangan berbasis *Design Thinking*, yang menggabungkan pendekatan kualitatif pada tahap eksplorasi dan perumusan kebutuhan serta pendekatan kuantitatif deskriptif pada tahap pengujian kelayakan produk. (Azzahra, 2023; Brown, 2009; Haryadi & Saputro, 2022).

3.1.1 *Emphatize* (Pengumpulan Data)

Tahap *empathize* merupakan langkah awal yang bertujuan untuk memahami pengalaman, kebutuhan, nilai adat, serta cara pandang masyarakat terhadap pantun di Nagari Maek. Pada tahap ini, peneliti berupaya membangun pemahaman mendalam mengenai bagaimana pantun digunakan dalam praktik

adat, bagaimana proses pewarisannya, serta permasalahan yang dihadapi dalam upaya pelestarian tradisi lisan tersebut.

Pengumpulan data pada tahap *empathize* dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara mendalam dengan narasumber yang memiliki keterlibatan langsung dalam praktik pantun. Observasi dilakukan untuk mengamati cara penyampaian pantun, struktur tuturan, penggunaan bahasa adat, serta konteks sosial budaya dalam pelaksanaan acara adat. Sementara itu, wawancara mendalam digunakan untuk menggali pengetahuan *tacit* para pemangku adat mengenai makna, fungsi, dan nilai pantun.

Hasil dari tahap *empathize* ini menjadi dasar bagi peneliti untuk memahami kebutuhan nyata masyarakat adat, khususnya terkait dokumentasi pantun yang selama ini masih bersifat lisan dan belum terkelola secara sistematis. Temuan lapangan dari tahap ini kemudian dianalisis dan dirumuskan lebih lanjut pada tahap *define* (Imanda & Mukhayaroh, 2023; Swarnadwitya, 2020).

3.1.2 Define (Perumusan Masalah)

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan inti masalah penelitian berdasarkan temuan pada tahap *empathize*. Pada tahap ini, data hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi pola permasalahan utama yang menghambat pelestarian dan pemanfaatan pantun di Nagari Maek.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa pantun belum memiliki sistem dokumentasi yang terstruktur, belum terklasifikasi secara tematik, serta belum tersedia media temu balik yang memudahkan masyarakat maupun generasi muda untuk mengakses pantun sesuai konteks acara adat. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang sederhana dan mudah digunakan juga menjadi kendala dalam pewarisan tradisi lisan.

Rumusan masalah pada tahap *define* ini menjadi fokus utama penelitian, yaitu kebutuhan akan media dokumentasi dan diseminasi pantun yang tidak hanya menyimpan teks, tetapi juga menjelaskan makna, fungsi adat, dan

konteks penggunaannya secara sistematis. Tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara temuan lapangan dan solusi yang akan dikembangkan pada tahap berikutnya. (Swarnadwitya, 2020).

3.1.3 *Ideate* (Pengembangan Ide)

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan berbagai alternatif solusi berdasarkan masalah yang telah dirumuskan pada tahap *define*. Pada tahap ini, peneliti melakukan brainstorming untuk menghasilkan berbagai kemungkinan bentuk dokumentasi dan media diseminasi pantun yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat adat dan konteks penelitian.

Beberapa alternatif solusi yang dipertimbangkan antara lain dokumentasi audiovisual, buku kompilasi pantun, pengembangan aplikasi digital, dan penyusunan indeks beranotasi pantun. Setiap alternatif dianalisis berdasarkan kelebihan dan keterbatasannya, terutama dari aspek kemudahan akses, keberlanjutan, kebutuhan sumber daya, serta kesesuaian dengan karakteristik masyarakat lokal.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, indeks beranotasi pantun dipilih sebagai solusi yang paling relevan dan realistis. Indeks beranotasi dinilai mampu mengorganisasikan pantun secara sistematis, menyediakan anotasi makna dan fungsi adat, serta memudahkan temu balik informasi tanpa memerlukan teknologi yang kompleks. Pilihan ini menjadi dasar pengembangan produk pada tahap *prototype* (Swarnadwitya, 2020).

3.1.4 *Prototype* (Perancangan)

Tahap *prototype* merupakan proses menerjemahkan ide terpilih menjadi bentuk produk awal yang dapat diuji. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang buku indeks beranotasi pantun Nagari Maek, yang mencakup struktur indeks, kategori pantun, format entri, serta sistem anotasi.

Proses perancangan meliputi penyusunan draft awal indeks, pemilihan pantun yang akan dimasukkan sebagai entri, pengelompokan pantun berdasarkan jenis acara adat, serta penulisan anotasi yang menjelaskan makna,

fungsi sosial, dan konteks penggunaan pantun. Selain itu, peneliti juga merancang tata letak, urutan penyajian, dan navigasi indeks agar mudah dipahami oleh pengguna.

Prototype yang dihasilkan pada tahap ini masih bersifat awal dan terbuka untuk perbaikan. Produk ini kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi pada tahap *testing* untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. (Swarnadwitya, 2020).

3.1.5 Testing (Uji Coba)

Tahap *testing* bertujuan untuk mengevaluasi *prototype* indeks beranotasi melalui proses validasi dan uji coba pengguna. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, serta tingkat kelayakan produk sebelum dinyatakan layak digunakan sebagai media dokumentasi dan diseminasi pantun.

Pengujian produk meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, serta uji coba pengguna potensial. Masukan yang diperoleh dari tahap ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan standar akademik (Swarnadwitya, 2020).

3.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pantun Nagari Maek serta produk indeks beranotasi yang dikembangkan sebagai media dokumentasi dan diseminasi informasi budaya.

Subjek dalam penelitian ini adalah para pelaku budaya dan pemangku adat yang memahami dan terlibat langsung dalam praktik pantun di Nagari Maek.

1. Informan Tahap *Empathize* (Wawancara awal)

Informan pada tahap *empathize* berjumlah tiga orang, yang seluruhnya merupakan tokoh kunci dalam kehidupan adat dan keagamaan di Nagari Maek, yaitu:

- a. Bapak Efrizal Hendri, selaku Wali Nagari Maek dan tokoh adat sekaligus Datuak Patiah
- b. Bapak Asri, bergelar Datuak Rajo Panghulu, sebagai tokoh adat
- c. Bapak Zelpenedri, bergelar Datuak Rajo Pucuk Kampai, sebagai imam bosa dan tokoh adat Nagari Maek

Ketiga informan dipilih karena memiliki pengetahuan langsung, pengalaman praktik, dan otoritas adat dalam tradisi pantun Nagari Maek. Melalui wawancara, peneliti memperoleh data mengenai bentuk pantun, konteks penggunaan, fungsi sosial, serta persoalan yang dihadapi dalam pewarisan dan dokumentasi pantun. Data ini menjadi dasar utama dalam memahami kebutuhan masyarakat dan merumuskan arah pengembangan produk indeks beranotasi.

2. Validator Ahli

a. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Dr. Lisna Sandora, S.Sos, M.Pd., yang memiliki kompetensi dalam bidang budaya dan substansi materi. Validator ahli materi bertugas menilai ketepatan isi pantun, kesesuaian makna adat, kejelasan anotasi, serta ketepatan pengelompokan pantun dalam indeks. Validasi materi bertujuan untuk memastikan bahwa pantun yang disajikan dalam produk tidak menyimpang dari nilai adat Minangkabau dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah maupun kultural.

b. Validator Ahli Media

Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Rahmi Yunita, M.A., yang memiliki keahlian dalam bidang penyajian media informasi. Validasi media difokuskan pada aspek tampilan, keterbacaan, tata letak, sistematika penyajian, dan kemudahan penggunaan indeks beranotasi. Penilaian ini penting untuk

memastikan bahwa produk tidak hanya benar secara isi, tetapi juga efektif dan nyaman digunakan oleh masyarakat sebagai media informasi budaya.

3. Uji Coba Pengguna (*Testing*)

Tahap pengujian produk dilakukan setelah melalui proses validasi ahli, sebagai bagian dari tahap testing dalam *Design Thinking*. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat keterpahaman, kebermanfaatan, dan kelayakan produk dari sudut pandang pengguna langsung. Uji coba produk melibatkan masyarakat Nagari Maek.

a. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Test*)

Uji coba kelompok kecil melibatkan 15 orang pengguna potensial. Kelompok ini dipilih untuk memperoleh umpan balik awal terkait kejelasan isi, kemudahan memahami struktur indeks, dan keterbacaan anotasi. Hasil uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar perbaikan awal produk sebelum diuji dalam skala yang lebih luas.

b. Uji Coba Kelompok Besar (*Field Test*)

Uji coba kelompok besar melibatkan 30 orang pengguna potensial, yang merepresentasikan masyarakat dan generasi muda sebagai target pengguna indeks beranotasi. Melalui uji coba ini, peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas produk dalam membantu pengguna menelusuri pantun, memahami makna adat, serta memanfaatkan indeks sebagai media dokumentasi dan diseminasi informasi budaya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Studi ini menggunakan tiga metode utama: pengamatan, interaksi, dan angket, yang saling mendukung dalam mendapatkan informasi yang menyeluruh. Observasi dilaksanakan dengan mengamati praktik berpantun. Wawancara

dimanfaatkan untuk mengungkap pemahaman, perspektif, dan pengalaman dari subjek penelitian. Angket digunakan pada fase validasi dan pengujian untuk mengevaluasi kelayakan dan efisiensi produk.

3.4.1 Observasi

Pengamatan dilakukan secara langsung untuk memahami konteks tradisi dan kondisi sosial. Peneliti mencatat pola hubungan dan metode penyampaian pantun. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menangkap rincian yang tidak selalu terlihat dalam wawancara. Hasil pengamatan berfungsi sebagai dasar analisis pada tahap *Design Thinking* (Sugiyono, 2015).

3.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan wali nagari, pemangku adat, serta imam bosa Nagari Maek. Metode ini memberi kesempatan kepada responden untuk menceritakan kisah, pendapat, dan pengalaman mereka tanpa batas. Data yang diperoleh berkontribusi dalam memahami cara pantun dipersepsikan dan diturunkan. Data wawancara memperkaya hasil observasi dengan kedalaman yang lebih (Sugiyono, 2018).

3.4.3 Angket

Angket digunakan dalam penelitian ini sebagai instrumen untuk memperoleh penilaian kelayakan produk informasi yang dikembangkan. Angket difokuskan pada evaluasi produk indeks beranotasi pantun Nagari Maek, khususnya yang berkaitan dengan aspek desain tampilan, kualitas materi, dan kebermanfaatan produk bagi pengguna. Kuesioner diberikan setelah *prototype* produk selesai dibuat dan diuji, baik melalui validasi ahli maupun uji coba lapangan. Hasil penilaian angket dimanfaatkan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk akhir (Sugiyono, 2019).

1. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengevaluasi elemen visual, desain, dan kemudahan baca buku pantun. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Rahmi Yunita, M.A selaku pakar media. Validator

memberikan umpan balik terkait konsistensi desain, kesesuaian gambar, serta kenyamanan tampilan bagi pengguna. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk tampil secara visual dan layak digunakan. Hasil validasi dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan desain produk (Sugiyono, 2012).

2. Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai keakuratan isi pantun, ketepatan penggunaan bahasa, serta kesesuaian pantun dengan konteks adat dan budaya Minangkabau. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Dr. Lisna Sandora, S.Sos, M.Pd selaku ahli materi. Validator memberikan masukan terkait ejaan, makna, serta pengelompokan pantun agar sesuai dengan kaidah dan nilai budaya yang berlaku. Hasil validasi dijadikan dasar dalam penyempurnaan isi produk indeks beranotasi pantun Nagari Maek (Sugiyono, 2012).

3. Angket Uji Coba Lapangan

Kuesioner ini dibagikan kepada masyarakat Nagari Maek untuk mengukur tanggapan mereka terhadap produk. Responden menilai kemudahan akses, daya tarik, dan keuntungan buku pantun dalam memahami tradisi. Informasi dari percobaan lapangan menunjukkan sejauh mana produk diterima oleh konsumen. Hasil tersebut menjadi landasan untuk penyempurnaan akhir (Sugiyono, 2015).

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kualitatif pada tahap *empathize*, *define*, dan *ideate* untuk memahami kondisi budaya, kebutuhan pengguna, serta permasalahan dokumentasi pantun. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan pada tahap *prototype* dan *testing* untuk menilai kelayakan produk indeks beranotasi menggunakan skala likert. Instrumen angket memanfaatkan skala Likert 5 poin untuk menilai tingkat kelayakan, kejelasan, dan kegunaan produk (Arikunto, 2017) Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lima kategori penilaian, yaitu:

Tabel 3. 1. Kategori Skala Likert

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

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

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal ideal}} \times 10$$

Keterangan :

P: Hasil persentase kelayakan

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan produk untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun kriteria kelayakan produk dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2. Batas Kelayakan

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

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk, hasil penilaian akan menunjukkan tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Suatu produk dinyatakan layak atau valid apabila memperoleh persentase kelayakan minimal 61% hingga 80% atau lebih, yang termasuk dalam kategori valid.