

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Design Thinking

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan pendekatan Design Thinking. Penelitian R&D bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut melalui proses pengembangan yang sistematis. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa Ensiklopedia Mini Gordang Sambilan sebagai koleksi rujukan budaya lokal di perpustakaan.

Pendekatan Design Thinking digunakan sebagai kerangka utama pengembangan produk karena berorientasi pada kebutuhan pengguna (user-centered). Design Thinking terdiri dari lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Kelima tahap ini digunakan secara terstruktur untuk memahami kebutuhan pengguna, merumuskan permasalahan, merancang solusi, menghasilkan prototipe, serta melakukan uji coba produk. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu memadukan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian produk.

Menurut Sugiyono (2019), penelitian R&D bertujuan menghasilkan produk baru dan menguji efektivitasnya. Dengan demikian, Design Thinking menjadi metode operasional dalam tahapan pengembangan produk informasi budaya.

3.1.1. Empathize (Pengumpulan Data)

Metode ini melibatkan keterlibatan langsung peneliti dalam berbagai aktivitas bersama pengguna atau responden. Dalam prosesnya, peneliti menjalin komunikasi aktif untuk menggali pengalaman, kebutuhan, serta pandangan mereka terkait topik penelitian. Bentuk interaksi ini bisa berupa diskusi kelompok, survei sederhana, forum, atau sesi umpan balik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara lebih mendalam bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, layanan, atau lingkungan yang sedang

dikaji. Metode ini melibatkan keterlibatan langsung peneliti dalam berbagai aktivitas bersama pengguna atau responden. Dalam prosesnya, peneliti menjalin komunikasi aktif untuk menggali pengalaman, kebutuhan, serta pandangan mereka terkait topik penelitian. Bentuk interaksi ini bisa berupa diskusi kelompok, survei sederhana, forum, atau sesi umpan balik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara lebih mendalam bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, layanan, atau lingkungan yang sedang dikaji. Selain itu, penelitian oleh Santoso dan Wijaya (2021) menemukan bahwa perusahaan rintisan di Indonesia yang menerapkan tahap empati dengan baik cenderung menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pasar.

3.1.2. Define (Analisis Kebutuhan)

Setelah memahami pengguna, tahap berikutnya adalah mendefinisikan masalah yang perlu diselesaikan. Dalam tahap ini, informasi yang diperoleh dari tahap empati dikumpulkan dan dianalisis untuk merumuskan problem statement atau pernyataan masalah yang jelas dan spesifik. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan bahwa masalah yang diidentifikasi benar-benar mencerminkan kebutuhan dan hambatan utama yang dihadapi pengguna. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa pendekatan yang sistematis dalam mendefinisikan masalah dapat meningkatkan efektivitas solusi yang dirancang. Misalnya, studi oleh Setiawan et al. (2022) dalam konteks pengembangan UMKM menunjukkan bahwa bisnis yang menggunakan metodologi Design Thinking untuk mendefinisikan tantangan pelanggan dapat menciptakan strategi pemasaran yang lebih efektif. Dalam sektor kesehatan, penelitian oleh Lestari dan Nugroho (2019) menemukan bahwa penggunaan Design Thinking dalam mendefinisikan masalah pasien dapat meningkatkan pelayanan kesehatan berbasis teknologi di rumah sakit.

3.1.3. Ideate (peramuan konsep)

Tahap ini adalah saat dimana tim kreatif menciptakan sebanyak mungkin ide yang bisa menjadi solusi atas masalah yang telah didefinisikan. Dalam tahap ini, berbagai teknik seperti brainstorming, mind mapping, dan SCAMPER digunakan untuk menghasilkan ide yang inovatif. Fokus utama dari tahap ini adalah berpikir luas dan tidak membatasi kreativitas, agar solusi yang muncul benar-benar beragam dan segar. Di Indonesia, tahap ideasi telah diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk inovasi produk dan strategi bisnis. Penelitian oleh Harahap et al. (2020) menyoroti bagaimana perusahaan rintisan (startups) menggunakan sesi brainstorming berbasis Design Thinking untuk mengembangkan produk digital yang lebih relevan dengan kebutuhan pelanggan lokal. Dalam dunia pendidikan, studi oleh Prasetyo (2021) membahas bagaimana guru menggunakan teknik ideasi untuk merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa selama pandemi COVID-19.

3.1.4. Prototype (Perancangan)

Tahap prototipe merupakan proses membuat representasi awal dari solusi yang telah diideakan. Prototipe bisa berbentuk sketsa, model sederhana, aplikasi awal, atau rancangan sistem yang memungkinkan pengguna untuk mencoba solusi sebelum dikembangkan lebih lanjut. Tahap ini penting karena memungkinkan desainer untuk menguji konsep mereka dengan cepat dan mendapatkan umpan balik langsung sebelum masuk ke tahap implementasi penuh. Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan efektivitas tahap ini dalam berbagai sektor. Misalnya, studi oleh Widodo et al. (2021) menemukan bahwa pembuatan prototipe aplikasi e-commerce berbasis Design Thinking membantu pengembang memahami fitur yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna. Dalam dunia arsitektur dan desain produk, penelitian oleh Handoko

(2020) menyoroti bagaimana prototipe fisik memungkinkan desainer untuk menyesuaikan elemen fungsional dan estetika sebelum produksi massal.

3.1.5. Testing (Pengujian)

Tahap terakhir dalam Design Thinking adalah pengujian solusi yang telah dikembangkan pada pengguna nyata. Dalam proses ini, umpan balik dikumpulkan untuk mengevaluasi apakah solusi benar-benar menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Jika ada kekurangan, tim dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk memperbaiki atau menyempurnakan solusi. Di Indonesia, pengujian berbasis Design Thinking telah diterapkan dalam berbagai bidang. Misalnya, studi oleh Suryanto et al. (2022) membahas bagaimana perusahaan fintech menggunakan metode pengujian langsung dengan pengguna untuk memastikan aplikasi pembayaran digital mereka mudah digunakan oleh masyarakat awam. Dalam bidang pendidikan, penelitian oleh Susanto dan Lestari (2021) menunjukkan bahwa pengujian terhadap modul pembelajaran berbasis Design Thinking membantu meningkatkan efektivitas materi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Godang Sambilan Salumpat Saindege Raja Junjungan, beralamat di Jorong Sungai Tanang, Nagari Kasikputih Sungaitanang, Kecamatan Sungai Aur, Kabupaten Pasaman Barat. Lokasi ini dipilih karena merupakan pusat pelestarian seni tradisi Gordang Sambilan yang dikelola langsung oleh tokoh adat dan komunitas budaya Mandailing, sehingga dianggap mampu memberikan informasi budaya yang autentik dan akurat untuk kebutuhan penyusunan ensiklopedia.

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara terhadap narasumber budaya yang terlibat dalam pelestarian Gordang Sambilan di

lokasi tersebut. Informasi yang diperoleh dari Godang Sambilan Salumpat Saindege Raja Junjungan menjadi dasar dalam merancang serta mengembangkan Ensiklopedia Mini Gordang Sambilan sebagai koleksi rujukan budaya lokal di perpustakaan.

Setelah pengumpulan informasi budaya diperoleh dari Godang Sambilan Salumpat Saindege Raja Junjungan, uji kelayakan dan uji coba Ensiklopedia Mini Gordang Sambilan dilakukan di Perpustakaan Daerah Kabupaten Pasaman Barat untuk menilai kesesuaian ensiklopedia sebagai koleksi rujukan budaya lokal serta untuk mendapatkan evaluasi dari pustakawan dan pengguna perpustakaan.

3.2 Subjek penelitian dan Teknik Penentuan Informan

Informan dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu penentuan informan secara sengaja berdasarkan relevansi dan kompetensi terhadap topik penelitian.

Kelompok informan terdiri atas:

1. Ahli materi (1 Tokoh budaya Gordang Sambilan) — memvalidasi keakuratan isi budaya gordang sambilan.
2. Ahli media (1 dosen Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam) — menilai aspek tampilan dan format ensilopedia.
3. Pengguna potensial (25 pustakawan dan masyarakat) — memberi umpan balik keterbacaan dan kemanfaatan.

Total informan: 27 orang.

Kriteria Informan: Memiliki pengalaman langsung dalam bidang budaya, perpustakaan atau Pendidikan

Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan umpan balik produk

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada tiga sebagai berikut:

1) Observasi

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Participant Observation yang mencakup berbagai strategi lapangan yang dilakukan secara bersamaan, termasuk analisis dokumen, wawancara dengan informan/responden, keterlibatan langsung, pengamatan, dan introspeksi. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengembangkan perspektif dari dalam (*insider's view*) mengenai apa yang sedang terjadi. Dengan kata lain, peneliti tidak hanya “melihat” tetapi juga “merasakan” dinamika kelompok yang diamati.

2) Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara terpimpin, dimana tanya jawab terarah untuk mengumpulkan data-data yang relevan saja. Dalam pelaksanaan teknik wawancara, pewawancara harus mampu menciptakan hubungan yang baik sehingga informan bersedia bekerja sama dan merasa bebas berbicara serta dapat memberikan informasi.

3) Interaksi dengan pengguna

Metode ini melibatkan keterlibatan langsung peneliti dalam berbagai aktivitas bersama pengguna atau responden. Dalam prosesnya, peneliti menjalin komunikasi aktif untuk menggali pengalaman, kebutuhan, serta pandangan mereka terkait topik penelitian. Bentuk interaksi ini bisa berupa diskusi kelompok, survei sederhana, forum, atau sesi umpan balik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara lebih mendalam bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, layanan, atau lingkungan yang sedang dikaji.

3.4 Proses Desain

Salah satu metode pengumpulan data adalah angket, yang dilakukan dengan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada orang yang disurvei, baik secara lisan maupun tertulis. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa pendekatan ini merupakan metode yang berhasil untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan. Angket digunakan sebagai alat penting untuk pengumpulan data dalam penelitian ini. Itu ditujukan kepada sejumlah kelompok responden, termasuk ahli media, ahli materi, dan pengguna potensial.

No	Jenis Instrumen	Tujuan Validasi	Aspek Penilaian Utama	Validator
1	Ahli Media	Uji tampilan dan keterbacaan	Desain, warna, keterpaduan dan keefektifan	Dosen
2	Ahli Materi	Uji isi dan bahasa	Validitas isi, kejelasan Bahasa dan relevansi materi	Budayawan
3	Uji Pengguna	Uji keterbacaan dan kemanfaatan	Tampilan, isi, bahasa dan manfaat	Pengguna perpustakaan

3.5.1. Angket Validasi Ahli Media

Alat validasi ahli media terdiri dari empat metrik: desain tampilan, keterbacaan, keefektifan, dan kelengkapan. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang sedang dikembangkan, instrumen ini dibuat. Kisi-kisi

untuk validasi ahli media dalam instrumen ini diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Rizky Alhamid Syam, (2024) “Rancangan Indeks Beranotasi Mitos Ungkapan Kepercayaan Masyarakat Kecamatan Basa Ampek Balai Tapan Kabupaten Pesisir Selatan” memodifikasi dan menyesuaikan kisi-kisi tersebut dengan konteks penelitian yang sedang dilakukan saat ini.

Kisi-kisi validasi ahli media dalam penelitian ini diadaptasi dari penelitian Rizky Alhamid Syam (2024) karena memiliki kesamaan dalam pengembangan produk informasi budaya lokal berbentuk sumber rujukan. Instrumen tersebut sudah memuat aspek tampilan, penyajian, dan keterbacaan yang relevan dengan penyusunan Ensiklopedia Mini Gordang Sambilan. Namun, kisi-kisi ini tetap disesuaikan dengan karakteristik ensiklopedia mini agar indikator penilaiannya sesuai dengan konteks dan tujuan penelitian.

No	Butir Soal	Penilaian			
		A	B	C	D
1	Kemenarikan Desain Cover				
2	Kemenarikan Desain Kata Pengantar				
3	Kemenarikan Desain Daftar Isi				
4	Kemenarikan Desain Pendahuluan				
5	Kemenarikan Desain Petunjuk Pengguna				
6	Kemenarikan Desain Isi				
7	Kemenarikan Desain Glosarium				
8	Kemenarikan Desain Biografi Penulis				

Tabel 3. 1 kisi-kisi validasi ahli konten desain rancangan produk

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	Penilaian			
			A	B	C	D
1	Tampilan	Penggunaan Warna				
		Penggunaan Gambar				
		Penggunaan Warna Font				
2	Teks	Penggunaan Font				
		Penggunaan Ukuran Font				
		Penulisan Sesuai EYD				
3	Produk	Keefektifan				
		Tingkat Kemenarikan				
		Ke Inti Pembahasan				
4	Manfaat	Pelestarian Pengetahuan				
		Pengenalan Kebudayaan				

Tabel 3. 2 kisi-kisi validasi ahli konten rancangan produk

3.5.2. Angket Ahli Media

Metode validasi ahli materi melibatkan penilaian validator ahli terhadap empat elemen: validitas isi, bahasa, penyajian, dan kelayakan buku panduan. Tujuan dari pengembangan instrumen ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang sedang dirancang, yang akan digunakan sebagai masukan untuk perbaikan. Kesimpulan untuk validasi ahli media dalam instrumen ini adaptasikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Alhamid Syam, (2024) “Rancangan Indeks Beranotasi Mitos Ungkapan Kepercayaan Masyarakat Kecamatan Basa Ampek Balai Tapan Kabupaten Pesisir Selatan”. Meskipun fokus penelitian berbeda, produk yang dihasilkan sama. Oleh karena itu, peneliti mengubah dan menyesuaikan kisi-kisi tersebut

untuk relevansi penelitian saat ini. Rincian kisi-kisi instrumen validasi ahli media dilampirkan.

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Materi	Pembenaran Sumber Materi					
		Kemudahan Pemahaman					
		Ketertarikan Materi					
2	Penggunaan Bahasa	Kesusaiaan EYD					
		Kejelasan Bahasa					
		Pemahaman Bahasa					
3	Kesesuaiaan Produk	Kevalidan Produk					
		Keefektifan Produk					
		Kepraktisan Produk					

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

3.5.3. Angket Uji Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Angket uji coba kelompok besar dan kecil, juga dikenal sebagai uji coba lapangan, didukung oleh elemen seperti visual, teks, media, dan keuntungan.

No	Aspek Penilaian	Butir Soal	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Kesesuaian Cover					
		Kemenarikan Cover					
		Kejelasan Gambar					

		Kejelasan Warna Gambar					
		Jenis dan Huruf					
		Kesesuain Ukuran Produk					
2	Isi	Kejelasan Materi					
		Isi Sesuai dengan Topik					
		Kesederhanaan Penyajian Isi					
		Runtutnya Isi					
3	Keterbacaan	Bahasa					
		Keterbacaan Tulisan					
		Komunikatifnya Bacaan					
		<i>To the point</i>					
		Kalimat Mewakili Informasi					
4	Manfaat	Melesatarikan pengetahuan tradisional					
		Sebagai Sumber Informasi					
		Membantu mempelajari Gordang Sambilan					
		Memudahkan mencari pengetahuan Gordang Sambilan					

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Uji Coba Lapangan

3.5 Evaluasi Prototipe

Menurut Sugiyono (2019), analisis data dilakukan dengan menggunakan metode skala likert, yang menghitung indikator sikap, persepsi, dan pendapat seseorang yang terkait dengan indeks yang dibuat. Setelah itu, mereka membuat produk lebih baik, jadi mereka membuat judul "Ensiklopedia Mini Gordang Sambilan" Untuk melakukan penilaian, metode skala likert digunakan. Ini dilakukan dengan mengirimkan formulir yang berisi lima jawaban penilaian, yang terdiri dari:

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

Tabel 3. 5 Penilaian Skala Likert

Dengan menggunakan metode di atas, dilakukan perbandingan jumlah pilihan yang telah diisi oleh sampel uji coba produk rancangan “Ensiklopedia Mini Gordang Sambilan”. Ini dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Presentase skor yang dicari (dengan pembulatan hasil)

$\sum R$: Jumlah Jawaban yang diberikan oleh validator ahli

N : Jumlah skor maksimal atau ideal

Untuk menentukan apakah produk rancangan indeks layak atau tidak, rumus penilaian berikut akan digunakan: Hasil dan pencapaian dari penilaian kelayakan produk yang sudah dibuat akan digunakan untuk mempertimbangkan kelayakan produk indeks beranotasi yang dibuat.

$$p = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Ideal}} \times 100$$

Keterangan:

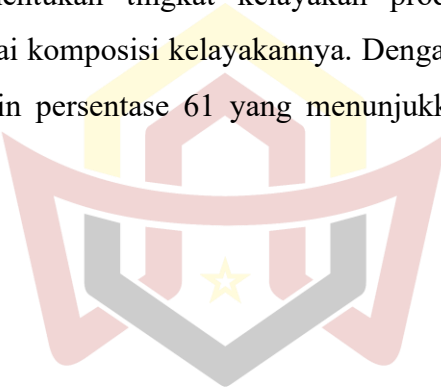
P : Hasil Presentasi Kelayakan

Setelah mendapatkan jumlah nilai dari angket, rerata akan dicari dan dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan untuk menentukan tingkat kelayakannya. Ini adalah jumlah persentase skornya:

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

Tabel 3. 6 Batas Kelayakan

Untuk menentukan tingkat kelayakan produk, tabel di atas akan digunakan sebagai komposisi kelayakannya. Dengan demikian, produk harus mendapatkan poin persentase 61 yang menunjukkan bahwa itu layak atau valid.



UIN IMAM BONJOL
PADANG