

BAB III METODOLOGI

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini berada dalam paradigma campuran (*mixed methods*), yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara terpadu. Menurut Creswell & Plano Clark (2018), paradigma ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif dengan memadukan data numerik (pengukuran objektif) dan data naratif (eksplorasi makna, pengalaman, serta persepsi). Paradigma campuran umumnya berlandaskan pragmatisme, yaitu orientasi pada pemecahan masalah secara praktis dan menghasilkan temuan yang aplikatif bagi konteks penelitian.

Pendekatan yang digunakan adalah *Mixed Methods Sequential Explanatory*. Dalam model ini, tahap pertama melibatkan pengumpulan dan analisis data kuantitatif melalui uji pretest dan posttest, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif melalui wawancara mendalam. Sejalan dengan penjelasan Creswell (2014, hlm.299), model *sequential explanatory* bertujuan untuk menjelaskan hasil temuan kuantitatif secara lebih mendalam melalui data kualitatif, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih utuh terhadap fenomena yang diteliti.

Desain penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*). Menurut Sugiyono (2019, hlm.297), R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *e-book* naratif visual berbasis cerita rakyat Nyi Rambut Kasih. Kerangka pengembangan mengacu pada model instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis dan fleksibel dalam merancang media pembelajaran. Model ini memfasilitasi integrasi antara proses pengembangan produk dan evaluasi efektivitasnya, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya layak secara konten dan visual, tetapi juga relevan untuk tujuan pembelajaran dan penumbuhan apresiasi budaya. Studi dari (Branch, 2009) model ADDIE adalah salah satu kerangka kerja

yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program atau produk pembelajaran secara sistematis. Istilah ADDIE merupakan akronim dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini pertama kali dikembangkan pada tahun 1975 oleh *Center for Educational Technology di Florida State University* untuk kepentingan militer Amerika Serikat, kemudian diadaptasi secara luas dalam bidang pendidikan dan pelatihan

Secara khusus, penelitian ini mengadopsi jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini digunakan sebagai kerangka sistematis dalam merancang dan membangun media pembelajaran berbasis cerita rakyat Nyi Rambut Kasih. Setiap tahap ADDIE memiliki fungsi spesifik yang saling berkaitan dalam memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa, layak digunakan dalam konteks pendidikan, serta mampu menumbuhkan apresiasi budaya secara efektif. Penggunaan pendekatan *mixed methods* dalam desain ini dimaksudkan untuk:

1. Mengukur efektivitas media secara kuantitatif melalui uji *pretest* dan *posttest* terhadap tingkat apresiasi budaya siswa.
2. Memperoleh wawasan mendalam secara kualitatif melalui wawancara siswa, guna menggali tanggapan emosional, keterlibatan personal, dan makna yang mereka temukan dalam proses pembelajaran menggunakan media cerita Nyi Rambut Kasih.

Kombinasi antara pengembangan media berbasis model ADDIE dan pendekatan *mixed methods sequential explanatory* menjadikan penelitian ini komprehensif, karena tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga menyediakan dasar empiris untuk memahami bagaimana media tersebut mempengaruhi proses belajar dan pembentukan identitas budaya siswa.

3.2 Metode dan Model Penelitian

Metode kuantitatif dalam penelitian ini memanfaatkan angket skala likert yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan tingkat apresiasi budaya siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik

statistik inferensial guna mengetahui tingkat signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran.

Metode kualitatif dilakukan melalui wawancara mendalam kepada sejumlah siswa yang dipilih secara purposif. Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih jauh pengalaman, persepsi, dan makna yang diperoleh siswa setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Data hasil wawancara dianalisis dengan pendekatan tematik untuk menemukan pola, tema, serta wawasan yang muncul dari jawaban siswa.

Metode validasi produk melibatkan penggunaan angket yang diberikan kepada ahli media. Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan dari segi konten, bahasa, tampilan visual, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses validasi ini menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas dan siap diimplementasikan di lapangan.

Penelitian ini menggabungkan dua kerangka utama, desain pengembangan ADDIE dan pendekatan penelitian campuran (*mixed methods*) *sequential explanatory*. Keduanya digunakan secara terpadu untuk menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan pengembangan media, efektivitas penggunaan, serta eksplorasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis cerita rakyat Nyi Rambut Kasih.

Secara metodologis, penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai langkah-langkah sistematis dalam merancang media pembelajaran naratif visual. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan yang jelas dan fleksibel dalam proses pengembangan media, serta telah terbukti efektif dalam berbagai studi pendidikan. Tahapan dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. *Analysis*: Analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan potensi cerita Nyi Rambut Kasih sebagai media edukatif.
2. *Design*: Perancangan konten cerita, alur narasi, elemen visual, serta instrumen pengukuran apresiasi budaya. Pada tahap perancangan, pengembang menyusun rencana pembelajaran yang detail, termasuk

strategi, metode, media, dan alat evaluasi. Menurut Dick, Carey, & Carey (2015), desain yang baik harus memadukan aspek pedagogis, teknis, dan estetika agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Tahap ini mencakup penyusunan storyboard, sketsa, atau prototipe awal media.

3. *Development*: Produksi media pembelajaran (*e-book* naratif visual) dan validasi oleh ahli materi dan media. Tahap ini merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk nyata. Kegiatan meliputi pembuatan konten, desain grafis, perekaman audio, pembuatan animasi, dan integrasi elemen interaktif. Produk kemudian diuji secara internal untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Branch, 2009).
4. *Implementation*: Uji coba media di kelas untuk mengetahui efektivitas dan penerimaan siswa. Produk yang telah dikembangkan diterapkan pada lingkungan pembelajaran sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk menguji keterpakaian (*usability*), efektivitas, dan kelancaran penggunaan media. Menurut Peterson (2003), implementasi juga menjadi momen penting untuk melihat respons pengguna secara langsung dan mengidentifikasi hambatan teknis atau non-teknis.
5. *Evaluation*: Penilaian terhadap perubahan apresiasi budaya siswa secara kuantitatif, serta eksplorasi makna dan pengalaman siswa secara kualitatif. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil belajar peserta didik. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai keberhasilan secara keseluruhan (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006).

Dengan desain ini, penelitian tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga menyajikan analisis menyeluruh mengenai dampak afektif dan kultural dari media terhadap peserta didik. Integrasi antara model ADDIE dan pendekatan mixed methods memberikan kekuatan metodologis untuk

mengevaluasi baik aspek pengembangan maupun transformasi nilai dalam proses pembelajaran berbasis budaya lokal.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cigasong, yang terletak di Kabupaten Majalengka, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan kontekstual serta relevansi budaya lokal, mengingat cerita Nyi Rambut Kasih merupakan bagian dari legenda yang berkembang dan melekat kuat dalam identitas masyarakat Majalengka. Dengan demikian, siswa di sekolah ini memiliki kedekatan geografis maupun kultural dengan materi yang dijadikan sumber dalam pengembangan media pembelajaran. Kedekatan tersebut diharapkan dapat memperkuat keterhubungan emosional siswa dengan media, sekaligus meningkatkan efektivitas proses internalisasi nilai budaya yang disampaikan.

Selain pertimbangan tersebut, SMPN 1 Cigasong dipilih karena karakteristik peserta didiknya dianggap representatif dalam hal keberagaman latar belakang sosial, ekonomi, dan tingkat keterpaparan terhadap budaya populer. Kondisi ini memberikan peluang bagi penelitian untuk melihat sejauh mana media berbasis budaya lokal mampu bersaing dengan pengaruh budaya global yang sehari-hari dihadapi oleh remaja awal. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek pemahaman budaya lokal, tetapi juga menyoroti relevansinya dalam konteks kehidupan siswa yang hidup di era modern dan serba digital.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama bulan Maret hingga Juli 2025. Rentang waktu ini dipilih karena memungkinkan pelaksanaan seluruh rangkaian tahapan penelitian secara sistematis. Tahapan tersebut mencakup persiapan instrumen, uji coba awal media, pelaksanaan pretest untuk mengukur kondisi awal apresiasi budaya siswa, implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis cerita Nyi Rambut Kasih di kelas, pelaksanaan posttest untuk menilai perubahan yang terjadi, serta wawancara mendalam untuk menggali pengalaman siswa secara kualitatif. Seluruh rangkaian ini dilakukan secara bertahap dan terencana agar hasil penelitian yang diperoleh valid, reliabel, dan

dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media dalam menumbuhkan apresiasi budaya lokal.

Tabel 3.1 Waktu dan Kegiatan Penelitian

| Waktu | Kegiatan |
|-----------------------|---|
| Februari - Maret 2025 | Analisis kebutuhan dan perancangan media |
| April 2025 | Pengembangan Media |
| Mei 2025 | Pengembangan dan validasi media oleh ahli |
| Juni - Juli 2025 | Implementasi media pelaksanaan pretest dan posttest |
| Juli 2025 | Pengumpulan data kualitatif melalui wawancara siswa |
| Mei – Juli 2025 | Analisis data dan penyusunan laporan hasil penelitian |

Jadwal penelitian ini disusun dengan tujuan untuk memastikan seluruh tahapan dalam model ADDIE dapat dijalankan secara berurutan, terstruktur, dan sistematis. Perencanaan waktu yang matang memungkinkan setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, dapat dilaksanakan dengan optimal sesuai target yang telah ditentukan. Selain itu, penyusunan jadwal juga mempertimbangkan alokasi waktu yang cukup pada setiap fase agar tidak hanya berfokus pada penyelesaian teknis, tetapi juga memberi ruang bagi proses refleksi, revisi, dan penyempurnaan media pembelajaran. Dengan adanya pengaturan waktu yang proporsional, peneliti dapat memperoleh data kuantitatif melalui pengukuran pretest dan posttest, sekaligus menggali data kualitatif secara mendalam melalui wawancara dan observasi. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian tidak hanya menunjukkan efektivitas media secara numerik, tetapi juga memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pengalaman, persepsi, dan makna yang dirasakan oleh siswa. Dengan demikian, jadwal penelitian berfungsi tidak hanya sebagai pedoman teknis pelaksanaan, melainkan juga sebagai instrumen strategis untuk menjamin kualitas, keakuratan, serta kedalaman data yang diperoleh.

3.4 Partisipan dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah populasi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cigasong, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Sampel jumlah ± 30 siswa (seluruh siswa kelas VIII A) yang terlibat secara langsung dalam proses implementasi media pembelajaran berbasis cerita rakyat Nyi Rambut Kasih. Pemilihan kelas VIII didasarkan pada pertimbangan psikopedagogis, di mana siswa usia ini berada dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang relevan untuk menumbuhkan apresiasi budaya dan refleksi identitas kultural. Selain itu, siswa kelas VIII memiliki kesiapan literasi dan pemahaman naratif yang cukup untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis media visual dan naratif.

Tabel 3.2 Aspek dan Keterangan Subjek dan Objek Penelitian

| ASPEK | KETERANGAN |
|--------------|--|
| POPULASI | Siswa kelas VIII SMPN 1 Cigasong |
| SAMPEL | ± 30 siswa kelas VIII A SMPN 1 Cigasong |
| OBJEK | Media <i>e-book</i> naratif visual cerita <i>Nyi Rambut Kasih</i> |
| BENTUK MEDIA | Narasi visual (cerita bergambar digital) berbasis cerita rakyat lokal |
| FOKUS KAJIAN | Apresiasi budaya lokal, keterlibatan siswa, efektivitas media pembelajaran |

Sementara itu, objek penelitian dalam studi ini adalah media pembelajaran naratif visual berbasis cerita rakyat Nyi Rambut Kasih yang dikembangkan menggunakan model instruksional ADDIE. Media visual ini dirancang dalam bentuk *e-book* visual yang memadukan unsur teks naratif, ilustrasi visual, dan elemen estetika lain yang bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai budaya lokal secara menarik dan kontekstual. Media ini juga dilengkapi dengan panduan aktivitas pembelajaran untuk membantu guru dalam mengintegrasikan kontennya ke dalam proses pembelajaran.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan pendekatan *mixed methods sequential explanatory*, yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif secara berurutan dan saling melengkapi. Oleh karena itu, teknik yang digunakan terbagi menjadi dua tahap utama:

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif

Data kuantitatif dikumpulkan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan apresiasi budaya siswa. Teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes *Pretest* dan *Posttest*

Tes diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengukur perubahan tingkat apresiasi budaya siswa terhadap cerita rakyat Nyi Rambut Kasih. Tes ini berbentuk angket skala Likert yang mengukur indikator apresiasi budaya, seperti pemahaman nilai budaya, keterlibatan emosional, dan kesadaran terhadap identitas lokal. Data ini akan dianalisis secara statistik untuk melihat signifikansi perubahannya.

2. Angket Validasi Media (Ahli)

Digunakan pada tahap pengembangan media. Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek kelayakan konten, visual, bahasa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data Kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk memperdalam interpretasi hasil kuantitatif dan menggali makna subjektif dari pengalaman siswa. Teknik yang digunakan adalah:

1. Wawancara Semi Terstruktur

Dilakukan terhadap beberapa siswa yang telah menggunakan media pembelajaran. Wawancara ini menggali aspek seperti kesan siswa terhadap media, makna yang mereka temukan dalam cerita, dan perubahan sikap terhadap budaya lokal. Wawancara juga diarahkan untuk mengungkap dimensi afektif dan reflektif dalam proses belajar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi meliputi hasil desain media, proses implementasi, tanggapan siswa, dan catatan lapangan yang dikumpulkan selama penelitian berlangsung. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pelengkap untuk mendukung temuan kuantitatif dan kualitatif.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun untuk memperoleh data yang valid dan reliabel, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Instrumen ini dikembangkan dengan mengacu pada indikator apresiasi budaya yang telah dirumuskan sebelumnya serta disesuaikan dengan tujuan utama penelitian. Pada aspek kuantitatif, instrumen berupa kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, sikap, dan apresiasi siswa terhadap budaya lokal secara objektif melalui skala penilaian tertentu. Sementara itu, pada aspek kualitatif, instrumen berupa pedoman wawancara mendalam disusun untuk menggali pengalaman, persepsi, dan makna yang dirasakan oleh siswa terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita rakyat. Dengan mengombinasikan kedua jenis instrumen tersebut, diharapkan data yang diperoleh tidak hanya mencerminkan angka dan skor, tetapi juga merepresentasikan suara, pandangan, serta pengalaman nyata partisipan, sehingga hasil penelitian lebih komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan.

3.6.1 Instrumen Kuantitatif

Instrumen kuantitatif utama dalam penelitian ini adalah angket apresiasi budaya siswa yang diberikan dalam dua tahap, yakni pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media. Angket ini dirancang menggunakan skala Likert 5 poin, mulai dari “Sangat Tidak Setuju (STS)” hingga “Sangat Setuju (SS)”, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengukur tingkat kecenderungan sikap siswa secara lebih terukur. Setiap butir pernyataan disusun secara hati-hati berdasarkan indikator apresiasi budaya yang mengacu pada teori Leddy (2000) serta temuan Edwita dkk. (2019), sehingga aspek kognitif, afektif, maupun konatif siswa terhadap budaya lokal dapat terakomodasi dengan baik. Dengan demikian, instrumen ini tidak hanya berfungsi untuk menilai pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya, tetapi juga menggambarkan sejauh mana siswa mampu

menginternalisasi, menghargai, dan menunjukkan keterlibatan nyata dalam pengalaman budaya yang mereka peroleh.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Apresiasi Budaya

| No | Indikator Apresiasi Budaya | Nomor Pernyataan | Contoh Pernyataan |
|----|--|------------------|---|
| 1 | Pemahaman terhadap nilai budaya | 1, 2 | Saya memahami pesan moral dalam cerita rakyat daerah saya. |
| 2 | Ketertarikan terhadap estetika cerita dan visual | 3, 4 | Saya tertarik dengan ilustrasi dan gambar dalam cerita budaya. |
| 3 | Respons emosional terhadap cerita | 5, 6 | Saya merasa tersentuh dengan kisah tokoh dalam cerita rakyat. |
| 4 | Kesadaran terhadap identitas budaya lokal | 7, 8 | Cerita rakyat membuat saya lebih bangga terhadap budaya daerah. |
| 5 | Keterlibatan dalam kegiatan atau diskusi budaya | 9, 10 | Saya ingin terlibat dalam kegiatan yang mengenalkan budaya lokal. |

Setiap pernyataan dalam instrumen diberikan skor 1–4 sesuai dengan tingkat persetujuan responden, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Skor ini dirancang untuk mencerminkan variasi tingkat pemahaman dan sikap siswa terhadap indikator apresiasi budaya yang diukur. Total skor dari keseluruhan pernyataan kemudian dihitung dan dianalisis untuk menilai tingkat apresiasi budaya siswa, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, perubahan skor yang terjadi dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas media berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan pemahaman, penghargaan, dan keterlibatan siswa terhadap budaya lokal. Analisis data kuantitatif ini dipadukan dengan data kualitatif dari wawancara mendalam, sehingga hasil penelitian tidak hanya menunjukkan tren peningkatan angka, tetapi juga mengungkap alasan dan makna di balik perubahan sikap siswa.

3.6.2 Instrumen Validasi Media

Untuk memastikan kualitas media, digunakan angket validasi oleh ahli media yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi pembelajaran dan desain

instruksional. Instrumen validasi ini difokuskan pada beberapa aspek penting, yaitu aspek visual yang menilai kemenarikan tampilan, pemilihan warna, tipografi, serta konsistensi ilustrasi; aspek desain grafis yang mencakup keterbacaan, tata letak, dan keseimbangan komposisi; aspek navigasi yang menilai kemudahan pengguna dalam mengakses, berpindah halaman, serta memahami alur konten; dan aspek kesesuaian format media e-book dengan karakteristik peserta didik, termasuk keterjangkauan, kompatibilitas perangkat, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Melalui validasi ini, media yang dikembangkan diharapkan tidak hanya memiliki kekuatan dari sisi konten, tetapi juga unggul dalam hal kualitas penyajian dan pengalaman pengguna (*user experience*). Dengan demikian, media pembelajaran dapat dinilai layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan apresiasi budaya siswa.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuisioner Validasi Ahli Media

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator Penilaian |
|----|---------------------------|---|
| 1 | Tampilan visual | Ilustrasi menarik, warna proporsional, tipografi jelas |
| 2 | Navigasi | Struktur halaman mudah dinavigasi, antar bab terhubung dengan baik |
| 3 | Keterbacaan dan tipografi | Ukuran huruf, spasi, dan jenis font memudahkan pembacaan |
| 4 | Konsistensi desain | Tata letak dan elemen visual konsisten di seluruh bagian media |
| 5 | Kesesuaian format digital | Format e-book kompatibel dengan perangkat umum (laptop/tablet/smartphone) |

3.6.3 Instrumen Kualitatif

Instrumen kualitatif yang digunakan berupa panduan wawancara semi-terstruktur yang ditujukan kepada siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran berbasis cerita rakyat Nyi Rambut Kasih. Wawancara semi-terstruktur dipilih karena memberikan keseimbangan antara pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dengan fleksibilitas untuk menggali jawaban lebih lanjut

sesuai respons siswa. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh data yang lebih mendalam mengenai pengalaman nyata, persepsi, dan interpretasi siswa terhadap media yang digunakan. Wawancara ini bersifat eksploratif, sehingga tidak hanya terbatas pada menilai sejauh mana siswa memahami isi media, tetapi juga menggali aspek-aspek lain seperti ketertarikan, keterlibatan emosional, relevansi budaya, serta pengaruh media terhadap sikap mereka terhadap kearifan lokal. Melalui pendekatan ini, diperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai bagaimana siswa merasakan, memaknai, dan mengapresiasi penggunaan media cerita Nyi Rambut Kasih dalam konteks pembelajaran budaya. Data yang dihasilkan dari wawancara kemudian dianalisis secara tematik untuk menemukan pola, tema, dan makna yang mendukung hasil penelitian kuantitatif, sehingga mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.

Tabel 3.5 Panduan Wawancara Siswa

| No | Fokus Wawancara | Pertanyaan Utama |
|----|---|--|
| 1 | Kesan terhadap media | Bagaimana pendapatmu tentang media cerita Nyi Rambut Kasih yang digunakan? |
| 2 | Ketertarikan dan motivasi belajar | Apa yang membuat kamu lebih tertarik belajar menggunakan media ini? |
| 3 | Pemahaman terhadap nilai budaya | Nilai atau pelajaran apa yang kamu dapat dari cerita Nyi Rambut Kasih? |
| 4 | Identitas budaya dan kebanggaan lokal | Apakah media ini membuatmu lebih mengenal dan bangga dengan budaya Majalengka? |
| 5 | Relevansi terhadap kehidupan sehari-hari | Apakah kisah dalam cerita ini terasa dekat dengan kehidupanmu? Mengapa? |
| 6 | Harapan terhadap pembelajaran berbasis budaya | Apakah kamu ingin pembelajaran seperti ini dilakukan kembali di masa depan? |

3.7 Prosedur Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk memastikan media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan apresiasi budaya siswa. Adapun prosedur pengembangan dirinci sebagai berikut:

3.7.1 *Analysis (Analisis)*

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan konteks budaya lokal yang relevan dengan siswa SMP. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. Analisis kurikulum Bahasa Indonesia tingkat SMP.
2. Studi awal terhadap karakteristik peserta didik kelas VIII.
3. Identifikasi potensi cerita rakyat Nyi Rambut Kasih sebagai sumber naratif.
4. Survei awal mengenai minat dan pemahaman siswa terhadap budaya lokal cerita Nyi Rambut Kasih

3.7.2 *Design (Perancangan)*

Tahap ini melibatkan perancangan struktur isi dan bentuk media pembelajaran berbasis naratif visual. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Menyusun kerangka cerita visual dan naskah naratif.
2. Mendesain *layout e-book*, sketsa ilustrasi, dan alur visualisasi
3. Menyusun instrumen penilaian (angket apresiasi budaya dan validasi media).
4. Menentukan platform penyajian media (format *e-book* interaktif atau PDF berilustrasi).

3.7.3 *Development (Pengembangan)*

Tahap ini adalah proses realisasi desain menjadi produk media yang utuh. Kegiatan meliputi:

1. Pembuatan ilustrasi visual dan penyusunan konten naratif.
2. Digitalisasi dan pengeditan *layout e-book*.

3. Uji validasi oleh ahli media.
4. Revisi berdasarkan masukan dari ahli untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan.

3.7.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan diujicobakan kepada siswa kelas VIII di SMPN 1 Cigasong. Kegiatan implementasi meliputi:

1. Pemberian *pretest* apresiasi budaya kepada siswa.
2. Penggunaan media *e-book* dalam pembelajaran selama satu kali pertemuan.
3. Pemberian *posttest* setelah penggunaan media untuk mengukur peningkatan apresiasi.
4. Pelaksanaan wawancara kepada beberapa siswa sebagai tindak lanjut tahap kualitatif.

3.7.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk mengetahui efektivitas media. Kegiatan evaluasi meliputi:

1. Analisis peningkatan skor *pretest–posttest* menggunakan uji statistik.
2. Analisis tematik terhadap hasil wawancara siswa untuk melihat respon afektif.
3. Refleksi akhir terhadap kekuatan dan keterbatasan media dalam pembelajaran berbasis budaya.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu data kuantitatif dari hasil *pretest* dan *posttest*, serta data kualitatif dari hasil wawancara siswa. Analisis dilakukan secara berurutan sesuai pendekatan *mixed methods sequential explanatory*, dengan tujuan agar data kualitatif memperkuat dan menjelaskan lebih dalam hasil dari data kuantitatif.

3.8.1 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan untuk mengukur tingkat apresiasi budaya siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Data tersebut kemudian diolah untuk

melihat adanya perbedaan skor yang signifikan antara kondisi awal dan akhir. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik inferensial, yang memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis serta menentukan sejauh mana media yang dikembangkan berpengaruh terhadap peningkatan apresiasi budaya siswa. Dengan menggunakan pendekatan ini, hasil penelitian dapat disajikan secara lebih objektif, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1. Statistik Deskriptif

Digunakan untuk menghitung rata-rata, standar deviasi, dan persentase skor siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil ini memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan data apresiasi budaya siswa.

2. Uji *Paired Sample t-Test*

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest siswa. Uji dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Hipotesis yang diuji adalah H_0 (nol) tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* $>0,05$. H_1 (alternatif) terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* $<0,05$. Uji ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan apresiasi budaya.

3.8.2 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur yang dilakukan kepada beberapa siswa yang telah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan. Wawancara semi-terstruktur dipilih karena memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk mengeksplorasi jawaban responden secara lebih mendalam, sekaligus tetap mengacu pada panduan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang tidak hanya terbatas pada jawaban singkat, tetapi juga mencakup pengalaman, persepsi, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Proses wawancara dilakukan secara tatap muka, hasil wawancara kemudian ditranskrip secara verbatim untuk dianalisis. Teknik analisis yang digunakan adalah

analisis tematik (*thematic analysis*), yaitu mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menginterpretasikan tema-tema utama yang muncul dari data. Langkah-langkah analisis meliputi membaca ulang transkrip, memberi kode pada data, mengelompokkan kode menjadi tema, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang relevan dengan tujuan penelitian. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman siswa, efektivitas media, serta potensi pengembangannya di masa depan. Teknik analisis yang digunakan adalah Analisis Tematik (*Thematic Analysis*) proses ini dilakukan melalui tahapan:

1. Koding data: Menandai bagian-bagian penting dari transkrip yang mencerminkan pengalaman, persepsi, dan makna.
2. Kategorisasi tema: Mengelompokkan kode-kode tersebut ke dalam tema seperti “minat terhadap budaya lokal”, “refleksi diri”, “keterhubungan narasi dengan kehidupan”, dan “keinginan belajar lebih lanjut”.
3. Penafsiran: Menganalisis makna dari setiap tema dan bagaimana hal tersebut berkorelasi dengan hasil kuantitatif.

Analisis kualitatif ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran berbasis cerita Nyi Rambut Kasih memengaruhi aspek afektif siswa, serta bagaimana siswa membangun hubungan personal dengan nilai-nilai budaya lokal yang disajikan dalam media.