

Nama : Annisa Yulianti
NPM : 2313031062
Kelas : C 2023
Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi
Dosen Pengampu : 1. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
2. Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

- **CASE STUDY**

Seorang mahasiswa program studi pendidikan Ekonomi ingin meneliti pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring. Namun, ia merasa bingung dalam menyusun langkah-langkah penelitian yang sistematis. Ia juga tidak yakin apakah akan menggunakan pendekatan kualitatif atau kuantitatif, serta bagaimana menyusun instrumen penelitiannya. Sebagai calon peneliti, Anda diminta untuk menganalisis situasi tersebut dan membantu menyusun prosedur penelitian yang tepat, mulai dari identifikasi masalah hingga penyusunan laporan penelitian.

Pertanyaan :

1. Analisislah pendekatan penelitian yang paling sesuai untuk kasus tersebut! Jelaskan alasan Anda.
2. Sebutkan dan jelaskan secara sistematis langkah-langkah/prosedur penelitian yang perlu dilakukan oleh mahasiswa tersebut.
3. Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut dan berikan solusi atas masalah tersebut.
4. Jelaskan bagaimana instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini.

Penyelesaian :

1. Pendekatan penelitian yang paling sesuai untuk kasus diatas ialah ***Pendekatan Kuantitatif*** dengan metode survei. Mengapa? Karena hal ini tujuan utamanya adalah mengukur pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa secara objektif dan numerik. Pendekatan kuantitatif memungkinkan pengumpulan data menggunakan instrumen terstruktur (seperti kuisioner atau angket) yang dapat di analisis menggunakan statistik, untuk melihat hubungan dan pengaruh variabel secara signifikan. Dalam studi kasus serupa, pendekatan kuantitatif dengan desain survei eksplanatori efektif digunakan untuk menguji pengaruh media digital terhadap motivasi belajar dengan hasil statistik yang jelas, sehingga hipotesis dapat di uji secara sistematis dan valid.

2. Berikut adalah langkah-langkah/prosedur penelitian yang harus dilakukan secara sistematis :
 1. **Identifikasi Masalah** : Masalah yang diangkat adalah "*Apakah penggunaan media digital interaktif memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring?*"
 2. **Studi Pustaka** : Kumpulkan teori, konsep, dan penelitian terdahulu yang relevan mengenai media digital interaktif, motivasi belajar, dan pembelajaran daring. Ini akan menjadi landasan teoritis yang kuat
 3. **Perumusan Hipotesis** : Susun hipotesis penelitian yang akan diuji. Misalnya, Hipotesis Nol (H_0): "*Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.*" dan Hipotesis Alternatif (H_a): "*Ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.*"
 4. **Penentuan Populasi dan Sampel** : Tentukan populasi penelitian (misalnya, seluruh siswa kelas XI Program Studi Ekonomi di suatu sekolah). Kemudian, pilih teknik sampling yang tepat (misalnya, random sampling atau purposive sampling) untuk menentukan sampel yang representatif.
 5. **Pengembangan Instrumen Penelitian** : Buat instrumen untuk mengukur variabel, seperti kuesioner atau angket motivasi belajar dengan skala Likert.
 6. **Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen** : Lakukan uji coba instrumen kepada sekelompok kecil siswa yang tidak termasuk sampel penelitian untuk memastikan bahwa instrumen tersebut valid (mengukur apa yang seharusnya diukur) dan reliabel (konsisten).
 7. **Pengumpulan Data** : Sebarkan instrumen penelitian (misalnya, kuesioner daring) kepada sampel yang telah ditentukan. Pastikan data dikumpulkan secara etis dan aman.
 8. **Analisis Data** : Sebarkan instrumen penelitian (misalnya, kuesioner daring) kepada sampel yang telah ditentukan. Pastikan data dikumpulkan secara etis dan aman.
 9. **Interprestasi Hasil** : Tafsirkan hasil analisis statistik. Apakah H_0 ditolak atau diterima? Berikan penjelasan makna dari temuan tersebut.
 10. **Penyusunan Laporan** : Tulis laporan penelitian yang sistematis, mencakup pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan, dan saran.

3. Potensi Masalah dan Solusi :

- **Masalah 1 : Respon Kuesioner yang kurang jujur**

Deskripsi : Siswa mungkin menjawab kuesioner tidak sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, misalnya agar terlihat lebih termotivasi atau karena terburu-buru.

Solusi : Gunakan pertanyaan yang bervariasi dan tidak langsung. Pastikan kuesioner anonim untuk mendorong kejujuran. Berikan penjelasan yang jelas tentang tujuan penelitian dan jaminan kerahasiaan data.

- **Masalah 2 : Pengaruh Faktor Eksternal Lain**

Deskripsi : Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor lain, seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar di rumah, atau kualitas materi pembelajaran secara keseluruhan.

Solusi : Akui keterbatasan ini dalam laporan penelitian. Jika memungkinkan, gunakan teknik statistik yang lebih canggih seperti analisis regresi berganda untuk mengendalikan (mengisolasi) pengaruh variabel lain yang mungkin relevan.

- **Masalah 3 : Keterbatasan Akses Teknologi dan Jaringan**

Deskripsi : Tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil atau perangkat yang memadai, sehingga mempengaruhi partisipasi dan hasil belajar mereka.

Solusi : Pastikan media digital interaktif yang digunakan tidak memerlukan koneksi internet yang terlalu berat. Berikan opsi untuk akses secara offline atau sediakan waktu tambahan bagi siswa yang mengalami kendala teknis. Sertakan juga kondisi akses teknologi sebagai bagian dari data demografi sampel.

4. Instrumen yang paling tepat adalah kuesioner dengan skala Likert.

- **Penyusunan Instrumen**

1. **Definisi Konsep** : Jelaskan secara operasional apa yang dimaksud dengan "*motivasi belajar*" Misalnya, motivasi belajar dapat dilihat dari indikator seperti kemauan untuk berpartisipasi, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme belajar.

2. **Pembuatan Item Pertanyaan** : Buatlah item-item pernyataan yang relevan dengan setiap indikator. Misalnya:

- "Saya merasa lebih semangat belajar ketika materi disampaikan dengan media digital interaktif." (Mengukur antusiasme)
- "Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan, meskipun sulit." (Mengukur ketekunan)

3. **Pemberian Skala** : Gunakan skala Likert untuk setiap pernyataan, seperti: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1).

- **Uji Validitas dan Reliabilitas**

1. **Uji Validitas** : Validitas memastikan instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur.

- Uji Coba : Setelah kuesioner disusun, lakukan uji coba kepada minimal 30 responden yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi, tetapi tidak termasuk sampel penelitian.
- Analisis Butir : Gunakan analisis korelasi produk momen Pearson untuk setiap butir pertanyaan dengan skor total. Jika nilai **Rhitung** lebih besar dari **Rtabel**, maka butir tersebut valid dan bisa digunakan. Buang butir yang tidak valid atau revisi pernyataannya.

2. **Uji Reliabilitas** : Reliabilitas memastikan instrumen konsisten dan dapat diandalkan.

- Uji Reliabilitas : Gunakan perangkat lunak statistik (misalnya SPSS) untuk menghitung koefisien Cronbach's Alpha dari seluruh butir yang sudah valid.
- Interpretasi : Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60, maka instrumen tersebut dianggap reliabel dan siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian.