

Nama : Dela Zulia Pratiwi

Npm : 2313031079

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

Dosen Pengampu : 1. Prof. Dr. Undang Rosidin.

2. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

3. 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.

Jawaban:

Menurut pendapat saya, seorang mahasiswa yang ingin meneliti pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa perlu menentukan pendekatan penelitian yang tepat agar tujuan penelitian tercapai dengan sistematis. Dalam kasus ini, kata kunci penting adalah pengaruh, yang menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (penggunaan media digital interaktif) dan variabel terikat (motivasi belajar siswa). Fokus penelitian juga bersifat terukur dan objektif, yaitu melihat seberapa besar pengaruh media digital terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan karakteristik tersebut, pendekatan kuantitatif lebih sesuai dibandingkan kualitatif. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel secara numerik melalui instrumen seperti angket atau kuesioner skala Likert, kemudian menganalisis data menggunakan metode statistik untuk mengetahui besarnya pengaruh

atau hubungan antarvariabel. Dalam literatur terbaru, penelitian kuantitatif eksperimen atau quasi-eksperimen sering digunakan untuk menguji pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi atau prestasi belajar siswa.

Pendekatan kualitatif dapat digunakan sebagai pelengkap jika peneliti ingin memahami mengapa dan bagaimana media digital memengaruhi motivasi belajar, misalnya melalui wawancara mendalam atau studi kasus. Namun, untuk tujuan utama meneliti pengaruh secara terukur, pendekatan kuantitatif lebih tepat karena memberikan hasil yang objektif, dapat diulang, dan dianalisis secara statistik.

Beberapa alasan Pemilihan Pendekatan Kuantitatif:

- Fokus pada pengaruh: Penelitian ingin mengetahui hubungan sebab-akibat antara media digital interaktif dan motivasi belajar.
- Variabel terukur: Motivasi belajar dapat diukur melalui skala Likert atau tes standar.
- Analisis statistik: Data kuantitatif memungkinkan penggunaan uji statistik seperti t-test atau ANOVA untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol.
- Replikasi: Penelitian kuantitatif memungkinkan penelitian diulang pada populasi berbeda untuk memperkuat generalisasi hasil.

Dengan demikian, pendekatan kuantitatif eksperimen atau quasi-eksperimen adalah yang paling sesuai untuk kasus ini. Peneliti dapat menyiapkan instrumen berupa angket motivasi belajar, membagi siswa ke dalam kelompok eksperimen (menggunakan media digital interaktif) dan kontrol (tanpa media interaktif), kemudian menganalisis data untuk melihat pengaruh media digital terhadap motivasi belajar secara objektif.

2. Sebutkan dan jelaskan secara sistematis langkah-langkah/prosedur penelitian yang perlu dilakukan oleh mahasiswa tersebut.

Jawaban:

- 1) Identifikasi Masalah

Langkah pertama adalah memahami masalah yang ingin diteliti. Mahasiswa harus mengenali fokus penelitiannya, yaitu ingin mengetahui apakah penggunaan media digital interaktif dapat memengaruhi motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring. Pada tahap ini, membaca buku atau jurnal terbaru tentang media digital interaktif, motivasi belajar, dan pembelajaran daring dapat membantu agar masalah yang diteliti jelas dan tidak terlalu luas.

- 2) Perumusan Masalah

Setelah masalah dikenali, mahasiswa perlu merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas. Misalnya, "Apakah penggunaan media digital interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?" Pertanyaan ini akan menjadi dasar dalam menentukan variabel dan metode penelitian.

3) Penentuan Tujuan Penelitian

Langkah ini bertujuan untuk menjelaskan apa yang ingin dicapai penelitian. Misalnya, mengukur pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar dan mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media interaktif dan yang tidak. Tujuan ini akan memandu seluruh proses penelitian.

4) Pemilihan Pendekatan dan Metode Penelitian

Karena penelitian ingin mengukur pengaruh secara terukur, pendekatan kuantitatif lebih tepat digunakan. Metode yang bisa dipilih adalah eksperimen atau quasi-eksperimen, di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen menggunakan media digital interaktif, sedangkan kelompok kontrol tidak. Dengan metode ini, hasil motivasi belajar dapat diukur secara angka dan dianalisis statistik.

5) Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi adalah semua siswa yang menjadi target penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian siswa yang akan dijadikan responden. Sampel bisa dipilih secara acak atau berdasarkan kriteria tertentu, dan ukurannya ditentukan agar hasil penelitian mewakili populasi.

6) Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel. Motivasi belajar dapat diukur dengan angket atau kuesioner skala Likert, yang meminta siswa menilai motivasi mereka dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Instrumen harus diuji validitas dan reliabilitasnya agar hasil penelitian dapat dipercaya.

7) Pengumpulan Data

Data dikumpulkan sesuai desain penelitian. Kelompok eksperimen menggunakan media digital interaktif selama pembelajaran daring, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode biasa. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket, dan dapat dilengkapi dengan observasi guru atau catatan tambahan jika diperlukan.

8) Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan statistik. Langkah awal bisa dengan melihat distribusi data, kemudian menggunakan uji statistik seperti t-test atau ANOVA untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok. Analisis deskriptif juga dapat dilakukan untuk melihat rata-rata dan sebaran motivasi belajar siswa.

9) Interpretasi Hasil

Setelah dianalisis, data perlu diinterpretasikan. Peneliti menarik kesimpulan apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, seberapa besar pengaruhnya, dan bagaimana hasilnya dibandingkan penelitian sebelumnya.

10) Penyusunan Laporan Penelitian

Laporan penelitian disusun secara sistematis dan berisi pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Laporan harus ditulis dengan bahasa yang jelas dan mengacu pada buku serta jurnal terbaru, sehingga temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

3. Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut dan berikan solusi atas masalah tersebut.

Jawaban:

- **Keterbatasan Akses Teknologi**

Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital dan koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat menyebabkan ketimpangan dalam partisipasi dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.

Solusi:

Peneliti dapat melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi akses teknologi siswa. Berdasarkan hasil survei, peneliti dapat mengelompokkan siswa ke dalam kategori berdasarkan tingkat akses teknologi mereka. Selanjutnya, peneliti dapat menyesuaikan metode dan media pembelajaran agar sesuai dengan kondisi akses siswa, misalnya dengan menyediakan materi dalam format yang dapat diakses offline atau menggunakan platform yang ringan dan mudah diakses.

- **Variasi dalam Kemampuan Literasi Digital Siswa**

Tingkat kemampuan literasi digital siswa berbeda-beda, yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Solusi:

Sebelum memulai penelitian, peneliti dapat melakukan asesmen awal untuk mengetahui tingkat literasi digital siswa. Berdasarkan hasil asesmen, peneliti dapat memberikan pelatihan atau tutorial singkat tentang cara menggunakan media digital interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kemampuan yang cukup dalam memanfaatkan media tersebut.

- Ketidakmerataan Motivasi Awal Siswa

Motivasi belajar siswa sebelum penelitian dimulai mungkin sudah berbeda-beda, yang dapat memengaruhi hasil penelitian.

Solusi:

Peneliti dapat mengukur tingkat motivasi awal siswa menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, seperti angket atau kuesioner. Dengan mengetahui tingkat motivasi awal, peneliti dapat melakukan analisis statistik yang tepat, seperti analisis kovarians, untuk mengontrol variabel motivasi awal dalam analisis data.

- Keterbatasan Waktu dan Sumber Daya

Penelitian eksperimen atau quasi-eksperimen memerlukan waktu dan sumber daya yang cukup, seperti perangkat digital, akses internet, dan waktu yang cukup untuk pelaksanaan penelitian.

Solusi:

Peneliti dapat merencanakan jadwal penelitian dengan cermat, mempertimbangkan ketersediaan sumber daya yang ada. Jika diperlukan, peneliti dapat melakukan penelitian dalam skala kecil terlebih dahulu (pilot study) untuk menguji kelayakan metode dan instrumen yang digunakan sebelum melaksanakan penelitian secara penuh.

- Pengaruh Variabel Luar yang Tidak Terkontrol

Faktor-faktor eksternal, seperti dukungan orang tua, lingkungan rumah, atau kondisi psikologis siswa, dapat memengaruhi motivasi belajar dan hasil penelitian.

Solusi:

Peneliti dapat mengidentifikasi dan mencatat faktor-faktor eksternal yang mungkin memengaruhi motivasi belajar siswa. Dalam analisis data, peneliti dapat mempertimbangkan faktor-faktor tersebut sebagai variabel kontrol untuk mengurangi bias dalam hasil penelitian

4. Jelaskan bagaimana instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini.

Jawaban:

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian. Dalam penelitian mengenai pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa, instrumen biasanya berupa angket atau kuesioner yang dirancang untuk mendapatkan informasi dari siswa mengenai tingkat motivasi mereka. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator dari variabel motivasi belajar, misalnya minat, ketekunan, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Setiap indikator diterjemahkan menjadi pertanyaan yang spesifik dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat memberikan jawaban yang akurat. Biasanya, skala Likert digunakan untuk mengukur jawaban siswa, misalnya dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), sehingga data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan dapat dianalisis secara statistik.

Kevalidan instrumen sangat penting agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan variabel yang diukur. Validitas dapat diuji dengan meminta ahli menilai apakah setiap pertanyaan relevan dengan indikator yang ditetapkan, atau secara statistik dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing butir pertanyaan dengan total skor angket. Jika korelasi tinggi dan signifikan, pertanyaan tersebut dianggap valid. Selain validitas, reliabilitas juga harus diperiksa untuk memastikan konsistensi instrumen. Reliabilitas biasanya diuji menggunakan Cronbach's Alpha, di mana nilai yang lebih besar dari 0,7 menunjukkan instrumen cukup konsisten.

Dengan instrumen yang valid dan reliabel, peneliti dapat mengumpulkan data yang akurat mengenai motivasi belajar siswa. Instrumen yang baik memungkinkan perbedaan motivasi antar siswa dapat diidentifikasi, sehingga pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar dapat dianalisis dengan tepat. Selain itu, instrumen yang dirancang dengan baik juga meminimalkan bias dan kesalahan pengukuran, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah