

NAMA : ANDANI TANEMU

NPM : 2313031078

KELAS : 2023 C

MK : METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN EKONOMI

CASE STUDY PERTEMUAN 3

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

Jawaban:

1. Pendekatan yang paling sesuai adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini bertujuan mengukur pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa secara objektif. Data kuantitatif memungkinkan pengukuran dengan angka melalui instrumen seperti angket skala Likert, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik (misalnya regresi atau korelasi) untuk melihat hubungan antarvariabel.
2. Langkah-langkah/prosedur penelitian
 - a. Identifikasi dan Perumusan Masalah
Contoh rumusan masalah: *“Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?”*

b. Kajian Teori dan Studi Literatur

Telaah teori tentang:

- Media digital interaktif (misalnya: Google Classroom, Kahoot, Edmodo, Quizizz)
- Teori motivasi belajar (misalnya: teori ARCS, teori motivasi intrinsik-ekstrinsik)
- Penelitian terdahulu yang relevan

c. Perumusan Hipotesis

- H_a : *Penggunaan media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.*
- H_o : *Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.*

d. Penentuan Variabel Penelitian

- Variabel bebas (X): Penggunaan media digital interaktif
- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar siswa

e. Pemilihan Populasi dan Sampel

- Populasi: Siswa yang mengikuti pembelajaran daring
- Sampel: Dapat menggunakan teknik random sampling atau purposive sampling, tergantung kondisi lapangan

f. Penyusunan Instrumen Penelitian

Biasanya berupa angket/kuesioner untuk mengukur kedua variabel

- Skala Likert 1–5
- Pertanyaan tertutup dan terstruktur

g. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

- Validitas: Uji validitas isi (oleh ahli), dan validitas empiris (dengan korelasi item-total)
- Reliabilitas: Menggunakan Cronbach's Alpha (nilai > 0.7 dianggap reliabel)

h. Pengumpulan Data

Menyebarkan angket secara online (Google Form, Microsoft Form, dll.)

i. Analisis Data

Uji statistik:

- Deskriptif: rata-rata, standar deviasi
- Inferensial: Uji regresi linier sederhana, atau uji korelasi Pearson

j. Penarikan Kesimpulan dan Saran

- Menyimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak
- Memberikan saran untuk implementasi pembelajaran daring

k. Penyusunan Laporan Penelitian

Sistematika: BAB I (Pendahuluan) – BAB V (Penutup)

3. Potensi Masalah

Potensi Masalah	Solusi
Responden tidak mengisi angket secara serius	Buat angket yang menarik, singkat, dan jelas. Sertakan petunjuk yang baik. Gunakan validasi data (cek kejanggalan jawaban).
Sulit mendapatkan responden	Jalin kerja sama dengan guru atau sekolah. Gunakan platform yang familiar bagi siswa.
Instrumen tidak valid/reliabel	Lakukan uji coba (pilot test) pada sampel kecil terlebih dahulu. Minta masukan dari dosen atau pakar.
Kesalahan dalam analisis data	Gunakan aplikasi statistik seperti SPSS atau Excel dengan teliti. Konsultasikan hasil dengan dosen pembimbing.

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen Penelitian

Langkah Penyusunan Instrumen:

- a. Menentukan indikator variabel berdasarkan teori:
 - Contoh indikator motivasi belajar:
 - Ketekunan dalam belajar
 - Kebutuhan akan prestasi
 - Minat terhadap materi
 - Respons terhadap media pembelajaran
- b. Menyusun pernyataan-pernyataan dalam bentuk angket berdasarkan indikator.
- c. Menentukan skala pengukuran: biasanya Skala Likert (1 = Sangat Tidak Setuju sampai 5 = Sangat Setuju)

Contoh Pernyataan untuk Variabel X (Media Digital Interaktif):

“Media pembelajaran interaktif membantu saya memahami materi lebih mudah.”

Contoh Pernyataan untuk Variabel Y (Motivasi Belajar):

“Saya tetap semangat belajar meskipun dalam pembelajaran daring.”

Uji Validitas Instrumen:

- Validitas isi: Diperiksa oleh ahli (dosen pembimbing atau pakar pendidikan)
- Validitas empiris: Melalui korelasi Pearson antara skor item dan total skor (dengan software SPSS)

Uji Reliabilitas Instrumen:

Menggunakan Cronbach's Alpha:

- ≥ 0.90 = sangat tinggi
- $0.70-0.90$ = tinggi
- < 0.70 = perbaiki item