

Nama : Clara Kelviana Kerin

NPM : 2313031064

Kelas : 2023_C

Mata kuliah : Metopen

Tugas Pertemuan 3

Seorang mahasiswa program studi pendidikan Ekonomi ingin meneliti pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran berani. 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 mengidentifikasi masalah hingga penyusunan laporan penelitian

Pertanyaan:

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

Jawaban:

1. Pendekatan Penelitian yang Sesuai
Menurut Saya, pendekatan yang paling cocok untuk kasus ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Kenapa?

- **Menguji Pengaruh:** Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui *pengaruh* penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar. Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sangat cocok untuk menguji hubungan sebab-akibat antar variabel.
- **Terukur:** Motivasi belajar bisa diukur dengan menggunakan instrumen seperti kuesioner atau tes. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian bisa dianalisis secara statistik untuk melihat apakah ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media digital interaktif dengan yang tidak.
- **Kontrol:** Metode eksperimen memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel-variabel lain yang mungkin mempengaruhi motivasi belajar, sehingga pengaruh media digital interaktif bisa diidentifikasi dengan lebih akurat.

Meskipun pendekatan kualitatif juga bisa digunakan untuk memahami pengalaman siswa dalam menggunakan media digital interaktif, pendekatan kuantitatif lebih tepat untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang pengaruh.

2. Langkah-Langkah Penelitian yang Sistematis

Berikut adalah langkah-langkah penelitian yang perlu dilakukan:

1) Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah:

- **Masalah:** Rendahnya motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.
- **Rumusan Masalah:** Apakah ada pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?

2) Studi Pustaka: Cari teori-teori tentang motivasi belajar, media digital interaktif, dan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Ini akan membantu Anda menyusun kerangka berpikir dan hipotesis.

3) Pengembangan Hipotesis: Berdasarkan studi pustaka, rumuskan hipotesis penelitian. Contoh:

- **H0:** Tidak ada pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.
- **H1:** Ada pengaruh positif penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.

4) Desain Penelitian:

- Metode: Eksperimen (misalnya, *pretest-posttest control group design*)
- Variabel:
 - Variabel Independen: Penggunaan media digital interaktif (ada/tidak ada)
 - Variabel Dependen: Motivasi belajar siswa
- Subjek Penelitian: Siswa yang mengikuti pembelajaran daring. Bagi siswa menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen (menggunakan media digital interaktif) dan kelompok kontrol (tidak menggunakan media digital interaktif).
- Teknik Sampling: *Random sampling* untuk memilih siswa yang akan menjadi subjek penelitian.

5) Pengembangan Instrumen Penelitian:

- Susun kuesioner atau tes untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan.
- Pastikan instrumen valid dan reliabel (akan dibahas lebih lanjut di poin 4).

6) Pengumpulan Data:

- Berikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal mereka.
- Berikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media digital interaktif. Kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran daring seperti biasa.
- Setelah periode waktu tertentu, berikan *posttest* kepada kedua kelompok untuk mengukur tingkat motivasi belajar setelah perlakuan.

7) Analisis Data:

- Gunakan teknik analisis statistik yang sesuai, misalnya uji-t atau ANOVA, untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest* antara kedua kelompok.
- Lihat apakah ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Jika ada, berarti penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

8) Pembahasan:

- Interpretasikan hasil analisis data. Apakah hipotesis terbukti atau tidak?
- Bandingkan hasil penelitian Anda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.
- Jelaskan mengapa hasil penelitian kamu seperti itu.

9) Kesimpulan dan Saran:

- Simpulkan hasil penelitian Anda secara ringkas dan jelas.
- Berikan saran-saran yang relevan berdasarkan hasil penelitian Anda, misalnya saran untuk guru, siswa, atau peneliti selanjutnya.

10) Penyusunan Laporan Penelitian:

- Susun laporan penelitian sesuai dengan format yang berlaku di institusi kamu.
- Pastikan laporan penelitian kamu lengkap, sistematis, dan mudah dipahami.

3. Identifikasi Potensi Masalah dan Solusinya

Potensi Masalah	Solusi
Keterbatasan Akses ke Sekolah/Siswa	Ajukan izin resmi jauh-jauh hari kepada kepala sekolah dan guru yang bersangkutan. Jelaskan manfaat penelitian bagi sekolah.
Kontaminasi Perlakuan (Siswa kelompok kontrol mengetahui perlakuan di kelompok eksperimen)	Lakukan penelitian pada kelas yang berbeda dan usahakan tidak ada komunikasi intensif antar kelas tersebut mengenai materi pembelajaran.
Kurangnya Keterampilan Teknis (guru/mahasiswa dalam mengoperasikan media digital)	Lakukan pelatihan atau simulasi terlebih dahulu untuk memastikan perlakuan dapat berjalan lancar.

Potensi Masalah

Solusi

Faktor Eksternal yang Tidak Terkendali (suasana kelas, kehadiran siswa, mood siswa)

Catat semua kejadian tidak terduga selama penelitian sebagai bahan pertimbangan dalam pembahasan. Lakukan *random assignment* jika memungkinkan, atau pilih kelas dengan karakteristik yang relatif sama.

Respon Siswa yang Tidak Jujur saat mengisi kuesioner

Berikan penjelasan bahwa kuesioner ini anonim (tidak mencantumkan nama) dan hasilnya hanya untuk penelitian. Jamin kerahasiaannya.

4. Penyusunan dan Pengujian Validitas Instrumen

1) Penyusunan Instrumen

a. Tentukan Variabel dan Definisikan Secara Operasional:

- Variabel Bebas: Penggunaan Media Digital Interaktif.
- Variabel Terikat: Motivasi Belajar.
- Definisi Operasional Motivasi Belajar: Tingkat kemauan, ketekunan, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diukur melalui aspek-aspek: (a) Perhatian, (b) Relevansi, (c) Rasa Percaya Diri, (d) Kepuasan (berdasarkan teori Keller's ARCS).

b. Kembangkan Indikator: Dari setiap aspek, kembangkan menjadi pernyataan-pernyataan.

- *Contoh Indikator "Perhatian"*: Siswa antusias mengikuti pelajaran.
- *Contoh Indikator "Relevansi"*: Siswa merasa materi yang dipelajari berguna bagi kehidupannya.

- c. Susun Kuesioner: Ubah indikator menjadi sejumlah pernyataan dalam bentuk skala Likert (misalnya: 4 = Sangat Setuju, 3 = Setuju, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju). Jumlah pernyataan minimal sekitar 15-20 butir.

2) Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas (Validitas Konstruk): Menggunakan Uji Validitas Isi (Content Validity) dan Analisis Faktor.

- o Validitas Isi: Konsultasikan kuesioner draft kepada dosen pembimbing (ahli) dan guru (practitioner) untuk dinilai apakah butir-butir pernyataan sudah mewakili semua aspek motivasi belajar. Revisi berdasarkan masukan mereka.
- o Analisis Faktor (Uji Validitas Konstruk dengan SPSS): Sebarkan kuesioner kepada 20-30 responden yang bukan sampel penelitian. Hitung korelasi antara skor setiap butir dengan skor total menggunakan Pearson Product Moment. Suatu butir dinyatakan valid jika nilai r -hitung $>$ r -tabel (pada taraf signifikansi 5%). Butir yang tidak valid dibuang atau direvisi.
- o

Uji Reliabilitas: Menguji konsistensi alat ukur. Setelah uji validitas dan butir yang valid sudah diketahui, uji reliabilitas pada data yang sama dari responden uji coba.

- o Metode: Gunakan Rumus Alpha Cronbach (tersedia di SPSS).
- o Interpretasi: Suatu kuesioner dinyatakan reliabel jika nilai koefisien Alpha Cronbach $>$ 0.70. Artinya, kuesioner tersebut konsisten mengukur motivasi belajar jika digunakan berulang kali.

Dengan mengikuti langkah-langkah sistematis ini, mahasiswa tersebut dapat melaksanakan penelitiannya dengan lebih terarah, metodologis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.