

Nama : Arnesta Az Zahra
NPM : 2313031066
Kelas : C
Mata Kuliah : Metodologi Peneleitian Pendidikan Ekonomi

STUDI KASUS

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:

Untuk situasi ini, **pendekatan kuantitatif** yang menggunakan pendekatan eksperimen atau quasi-eksperimen akan menjadi pendekatan penelitian yang paling sesuai. alasan utamanya adalah bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital interaktif mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. "Pengaruh" mengacu pada hubungan sebab-akibat yang dapat diukur dengan data statistik atau angka. Pendekatan kuantitatif memungkinkan analisis data yang objektif menggunakan uji statistik seperti uji-t atau regresi setelah pengumpulan data melalui angket atau kuesioner. Selain itu, metode ini juga cocok karena motivasi belajar dapat diukur dengan cara tertentu, seperti ketekunan, semangat untuk menyelesaikan tugas, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran online.

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

Jawaban:

Langkah-langkah penelitian yang perlu dilakukan mahasiswa tersebut dapat dijelaskan secara sistematis sebagai berikut:

➤ **Identifikasi dan perumusan masalah:**

Pertama, kenali fenomena yang terjadi, seperti siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar selama pembelajaran daring. Kemudian, rumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian, seperti "Apakah penggunaan media digital interaktif mempengaruhi motivasi belajar siswa?"

➤ **Peneliti harus menganalisis teori dan menyusun hipotesis.**

Misalnya, "Penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa" dapat dibuat dari teori ini.

➤ **Setelah menentukan metode penelitian, tentukan metode apa yang digunakan.**

Eksperimen atau quasi-eksperimen adalah metode yang tepat karena peneliti ingin melihat pengaruh. Selain itu, peneliti harus menentukan variabel bebas, yang terdiri dari media digital interaktif, dan variabel terikat, yang terdiri dari motivasi untuk belajar.

➤ **Menentukan populasi dan sampel penelitian.**

Misalnya, cari siswa SMA kelas XI di sekolah tertentu. Kemudian, tergantung pada kondisi lapangan, teknik sampel yang sesuai (purposive atau random) digunakan untuk memilih sampel.

➤ **Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, peneliti membuat instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert.** Siswa yang terlibat dalam belajar, minat, ketekunan, dan perhatian dapat menjadi indikatornya.

➤ **Pengumpulan data:** Penelitian dilakukan dengan merawat kelompok eksperimen dengan media digital interaktif dan kelompok kontrol tanpa media tersebut. Setelah itu, kirimkan kuesioner untuk mengetahui dorongan untuk belajar.

➤ **Analisis data: Uji-t :**

misalnya, digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan untuk mengetahui perbedaan motivasi antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis ini memberikan dasar untuk memilih hipotesis.

➤ **Laporan Penelitian:** Setelah analisis selesai, peneliti menyusun laporan penelitian secara menyeluruh, mulai dari pendahuluan, tinjauan literatur, metode penelitian, hasil, pembahasan, kesimpulan, dan saran.

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

Jawaban :

Beberapa masalah yang mungkin muncul selama penelitian ini termasuk:

- kesulitan untuk mengendalikan faktor eksternal, seperti perbedaan fasilitas internet siswa yang berbeda, yang dapat memengaruhi keinginan mereka untuk belajar. Peneliti dapat melakukan penelitian di sekolah dengan fasilitas yang sebanding atau memilih sampel dengan kondisi jaringan yang sebanding.
- Karena siswa tidak tertarik atau tidak serius menjawab kuesioner, tidak ada yang menjawabnya. **Solusinya** adalah peneliti harus jelas menjelaskan tujuan penelitian dan memastikan bahwa temuan penelitian tidak akan merugikan siswa.
- Peneliti harus melakukan uji coba media terlebih dahulu untuk memastikan bahwa media digital interaktif dapat digunakan dengan baik selama penelitian karena kendala teknis seperti masalah sistem atau keterbatasan perangkat.

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

Jawaban:

Pertama, peneliti harus menentukan variabel motivasi belajar, seperti semangat belajar, ketekunan, rasa ingin tahu, dan partisipasi dalam pembelajaran online. Kemudian mereka membuat item pertanyaan menggunakan skala Likert berdasarkan indikator ini.

Setelah instrumen dibuat, validitas dan reliabilitasnya diuji. Uji validitas dimaksudkan untuk memastikan bahwa semua item benar-benar mengukur komponen motivasi belajar. Ini dapat dicapai melalui penilaian validitas isi, atau validitas isi, dengan meminta pendapat pakar, seperti pendidik atau guru. Selanjutnya, uji validitas empiris dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment pada data uji coba kuesioner. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah jawaban responden konsisten dengan satu sama lain dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Jika hasilnya lebih dari 0,7, maka alat tersebut dianggap reliabel.

Dengan demikian, alat penelitian akan menjadi valid, akurat, dan siap digunakan untuk mengukur pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.