

Nama : Dia Ravikasari

NPM : 2313031067

Kelas : C

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

VCLASS METOPEN 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.

Jawab:

Untuk meneliti pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring, pendekatan kuantitatif sangat tepat. Hal ini karena fokus penelitian adalah mengukur dan menganalisis hubungan sebab-akibat antara variabel (media digital interaktif sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat). Pendekatan kuantitatif memungkinkan penggunaan instrumen seperti angket untuk mendapatkan data numerik yang dianalisis secara statistik, misalnya regresi atau korelasi.

Namun, karena motivasi belajar juga dapat dipahami secara kualitatif lewat perspektif siswa, pendekatan mixed methods (kuantitatif dikombinasi kualitatif) bisa dipertimbangkan untuk memperkaya data dengan wawancara atau observasi pendukung.

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

Jawab:

Langkah-langkah Sistematis Penelitian

- 1) Identifikasi masalah: yaitu dengan merumuskan masalah spesifik terkait pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring.
- 2) Kajian literatur dan landasan teori: Mengumpulkan dan menelaah teori-teori tentang media digital, motivasi belajar, dan pembelajaran daring untuk membangun kerangka konsep dan hipotesis.
- 3) Rumusan masalah dan hipotesis: Merumuskan pertanyaan penelitian dan hipotesis (misalnya: "Penggunaan Media Digital Interaktif Berpengaruh Positif terhadap Motivasi Belajar Siswa")
- 4) Pemilihan metode dan desain penelitian: Memilih pendekatan kuantitatif dengan desain survei eksplanatori.
- 5) Populasi dan sampel: Menentukan sasaran penelitian (misalnya siswa kelas tertentu) dan teknik sampling (*acu purposive* atau random).
- 6) Pengembangan instrumen penelitian: Menyusun angket berbasis model teoretis, misalnya model arcs (*attention, relevance, confidence, satisfaction*) untuk motivasi.
- 7) Uji validitas dan reliabilitas instrumen: Melakukan validasi isi oleh ahli, uji coba ke sampel kecil, dan analisis statistik (validitas konstruk, reliabilitas cronbach's alpha).
- 8) Pengumpulan data: Melaksanakan survei dengan instrumen yang sudah teruji.
- 9) Analisis data: Menggunakan analisis statistik seperti regresi linier untuk menguji pengaruh variabel.
- 10) Interpretasi dan pembahasan: Menafsirkan hasil, membandingkan dengan teori, dan menyampaikan implikasi.
- 11) Kesimpulan dan saran: Menarik kesimpulan penelitian dan memberi rekomendasi.
- 12) Penyusunan laporan penelitian: Menuliskan laporan secara sistematis mencakup latar belakang, metode, hasil, diskusi, dan kesimpulan.

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

Jawab:

- Keterbatasan perangkat dan akses teknologi siswa bisa menghambat pengumpulan data dan penggunaan media digital. Solusi: pilih sampel yang memiliki akses memadai dan siapkan alternatif metode pengumpulan data.
- Kesiapan guru dan dukungan sekolah: kurangnya pemahaman guru terhadap media digital dapat mempengaruhi hasil pembelajaran dan motivasi. Solusi: sertakan pertanyaan pendukung atau wawancara untuk mengevaluasi faktor ini.
- Validitas dan reliabilitas instrumen: instrumen yang kurang valid dapat menghasilkan data tidak akurat. Solusi: lakukan uji validitas isi, konstruk, dan reliabilitas secara seksama dengan bantuan ahli.
- Respon responden: kemungkinan bias sosial atau ketidaksungguhan siswa dalam mengisi angket. Solusi: berikan instruksi jelas dan jamin kerahasiaan data.

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

Jawab:

Penyusunan dan Pengujian Instrumen Penelitian

1) Menyusun Instrumen:

- a. Rancang item angket berdasarkan konsep motivasi belajar (misalnya model ARCS).
- b. Susun kisi-kisi instrumen untuk memastikan cakupan aspek yang lengkap.

2) Validasi Instrumen:

- a. Validasi isi oleh pakar atau dosen ahli terkait pendidikan dan teknologi.
- b. Uji coba instrumen pada sampel kecil siswa.

3) Uji Validitas dan Reliabilitas:

- a. Gunakan teknik uji validitas konstruk dengan analisis faktor atau korelasi item-total.
- b. Periksa reliabilitas instrumen dengan koefisien Cronbach's alpha; nilai di atas 0,7 dianggap baik.

4) Revisi Instrumen:

Berdasarkan hasil uji coba dan validasi, perbaiki item yang tidak valid atau menurunkan reliabilitas.

Dengan pendekatan sistematis tersebut, mahasiswa dapat memperoleh data yang valid dan reliabel sebagai dasar analisis pengaruh media digital terhadap motivasi belajar siswa.