

Nama : Diva Rihhadatul Zahria

NPM : 2313031076

CASE STUDY PERTEMUAN

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. Untuk kasus penelitian ini, pendekatan yang paling sesuai adalah **pendekatan kuantitatif**. Pemilihan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengukur pengaruh (hubungan sebab-akibat) antara media digital interaktif terhadap motivasi belajar. Pendekatan kuantitatif memungkinkan pengujian hipotesis secara statistik, hasil dapat digeneralisasikan ke populasi lebih luas, efisien dalam menjangkau sampel besar, dan menawarkan objektivitas pengukuran menggunakan skala psikometris terstandar. Motivasi belajar dapat diukur dengan instrumen tervalidasi sehingga mengurangi bias

subjektivitas peneliti. Jika menginginkan pemahaman lebih mendalam, dapat dipertimbangkan mixed methods dengan kuantitatif sebagai metode utama ditambah wawancara sebagai data pendukung.

2. Penelitian dimulai dengan **identifikasi masalah** melalui observasi fenomena pembelajaran daring dan mengidentifikasi gap antara kondisi ideal dan aktual. Dilanjutkan dengan **studi pustaka** mengkaji teori motivasi belajar (Self-Determination, ARCS Model) dan media digital, kemudian merumuskan kerangka konseptual dan hipotesis. Tahap **perencanaan** meliputi penentuan desain penelitian (eksperimen atau ex-post facto), populasi-sampel (30-100 siswa dengan purposive/cluster sampling), dan penyusunan instrumen berupa kuesioner skala Likert.

Tahap **pengumpulan data** dimulai dengan mengurus izin, pilot test, lalu pelaksanaan pretest, treatment, dan posttest. Selanjutnya **analisis data** mencakup analisis deskriptif, uji prasyarat (normalitas, homogenitas, linearitas), dan uji hipotesis (uji t atau regresi) dengan kriteria signifikansi $p < 0.05$. Tahap **pembahasan** menginterpretasikan hasil statistik dengan menghubungkannya pada teori dan penelitian terdahulu. Terakhir, **penyusunan laporan** mengikuti struktur sistematis: Bab I (Pendahuluan), Bab II (Kajian Pustaka), Bab III (Metode), Bab IV (Hasil dan Pembahasan), Bab V (Penutup).

3. Masalah akses internet dapat diatasi dengan menyediakan alternatif offline, koordinasi dengan sekolah saat pembelajaran sinkronus, atau pemberian kuota internet. Masalah validitas instrumen diatasi dengan mengadopsi instrumen tervalidasi, expert judgment, dan pilot test sebelum penelitian utama. Keterbatasan kontrol variabel eksternal diatasi menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok kontrol dan mengidentifikasi variabel confounding.

Kesulitan mengukur motivasi intrinsik diatasi dengan indikator komprehensif berdasarkan teori mapan dan menambahkan pertanyaan terbuka. Keterbatasan waktu diatasi dengan timeline realistis 3-6 bulan, fokus pada satu jenjang pendidikan, dan menggunakan desain cross-sectional. Ketidakjujuran responden diatasi dengan

menjamin anonimitas, menggunakan reverse items, menjelaskan tidak ada jawaban benar/salah, dan melakukan consistency check.

4. Penyusunan dimulai dengan menentukan variabel dan indikator. Variabel independen (media digital) mencakup frekuensi, jenis, kualitas interaktivitas, dan kemudahan akses. Variabel dependen (motivasi belajar) menggunakan teori ARCS: Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction. Buat kisi-kisi instrumen yang proporsional, lalu rumuskan item pernyataan dengan bahasa sederhana, hindari ambiguitas, gunakan kombinasi item positif-negatif, dan skala Likert 1-5.

Pengujian validitas meliputi validitas isi melalui expert judgment dari 2-3 ahli menggunakan Content Validity Ratio, validitas konstruk melalui analisis faktor atau korelasi item-total ($r > 0.3$), dan validitas empiris melalui pilot test pada 30-50 siswa.

Pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria $\alpha > 0.7$ (reliabel) atau $\alpha > 0.8$ (sangat reliabel), dapat juga menggunakan metode split-half atau test-retest.

Setelah pengujian, lakukan revisi dengan menghapus item $r < 0.3$, perbaiki item ambigu, pastikan reliabilitas tetap tinggi, konsultasi pembimbing, dan susun instrumen final dengan petunjuk jelas. Dokumentasikan seluruh hasil uji validitas dan reliabilitas dalam tabel untuk dilampirkan dalam laporan penelitian sebagai bukti kualitas instrumen yang digunakan.