

Nama : Lusi Yana Agustina

NPM : 2313031069

Kelas : C

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

Pertemuan 3

KASUS

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! jelaskan 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 yang paling tepat untuk penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Alasannya, karena tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa, maka dibutuhkan data yang bersifat terukur dan dapat dianalisis secara statistik. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti menguji hubungan antar variabel (media digital interaktif sebagai variabel independen dan motivasi belajar sebagai variabel dependen) secara objektif.

Namun, jika peneliti ingin menggali lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi siswa, maka pendekatan campuran (mixed methods) juga bisa digunakan, dengan menambahkan wawancara atau observasi sebagai pelengkap data kualitatif.

2. Langkah-langkah / Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang perlu dilakukan mahasiswa tersebut secara sistematis adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Mengamati fenomena rendahnya motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring, kemudian merumuskan masalah seperti: *“Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?”*

2. Kajian Pustaka

Mengumpulkan teori-teori yang relevan tentang media digital interaktif, motivasi belajar, serta hasil penelitian sebelumnya sebagai dasar teori dan acuan dalam menyusun hipotesis.

3. Perumusan Hipotesis (jika kuantitatif)

Menyusun dugaan sementara, misalnya: *“Penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.”*

4. Menentukan Variabel dan Indikator Penelitian

- Variabel bebas (X): Penggunaan media digital interaktif
- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar siswa
Menentukan indikator untuk setiap variabel, misalnya interaktivitas, kemudahan penggunaan, minat, dan ketekunan belajar.

5. Menentukan Metode dan Desain Penelitian

Menggunakan metode ex post facto atau eksperimen semu (quasi experiment) untuk melihat pengaruh variabel X terhadap Y.

6. Menentukan Populasi dan Sampel
Misalnya populasi: seluruh siswa di sekolah tertentu; sampel: sebagian siswa yang dipilih dengan teknik random sampling atau purposive sampling.
7. Menyusun Instrumen Penelitian
Menyusun angket atau kuesioner untuk mengukur tingkat penggunaan media digital interaktif dan motivasi belajar siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan.
8. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
Melakukan uji validitas (menggunakan korelasi Pearson) dan reliabilitas (menggunakan Alpha Cronbach) agar instrumen benar-benar mengukur aspek yang dimaksud.
9. Pengumpulan Data
Menyebarkan kuesioner kepada responden atau melakukan eksperimen dengan menggunakan media digital tertentu.
10. Analisis Data
Menggunakan analisis statistik, seperti regresi sederhana atau uji-t, untuk mengetahui pengaruh antara variabel X dan Y.
11. Penarikan Kesimpulan dan Saran
Menyimpulkan hasil sesuai data yang diperoleh serta memberikan saran untuk guru dan pihak sekolah agar dapat memanfaatkan media digital secara optimal.
12. Penyusunan Laporan Penelitian
Menulis hasil penelitian dalam bentuk laporan ilmiah dengan sistematika: pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi, hasil, pembahasan, kesimpulan, dan saran.

3. Potensi Masalah dan Solusi

Potensi Masalah	Solusi yang Dapat Diberikan
Siswa kurang memahami media digital yang digunakan	Lakukan pelatihan singkat sebelum penelitian
Respons kuesioner rendah atau tidak serius	Berikan penjelasan tujuan penelitian dan jamin kerahasiaan data
Koneksi internet tidak stabil selama pembelajaran daring	Gunakan platform ringan atau unduh materi terlebih dahulu
Instrumen penelitian kurang valid atau ambigu	Lakukan uji coba (try out) dan revisi berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas
Waktu penelitian terbatas	Buat jadwal penelitian yang realistis dan efektif

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen

a) Penyusunan Instrumen:

Instrumen dibuat berdasarkan indikator dari setiap variabel. Misalnya:

- Untuk variabel *media digital interaktif*: kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan daya tarik.
- Untuk variabel *motivasi belajar*: semangat, ketekunan, dan keinginan untuk mencapai prestasi.
Setiap indikator dijabarkan dalam bentuk pernyataan pada skala Likert (misalnya: sangat setuju – sangat tidak setuju).

b) Uji Validitas:

Dilakukan dengan menguji korelasi setiap item pernyataan terhadap skor total (validitas butir). Item dengan nilai korelasi di atas batas tertentu (misalnya $r > 0,3$) dinyatakan valid.

c) Uji Reliabilitas:

Menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk melihat konsistensi antaritem. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai Alpha $\geq 0,7$.