

NAMA : SUERNA

NPM : 2313031081

KELAS : C

STUDY 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.
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. Pendekatan Penelitian yang Paling Sesuai

Pendekatan yang paling sesuai untuk penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen atau quasi-eksperimen.

Alasannya:

- Tujuan penelitian adalah menguji pengaruh (hubungan sebab-akibat) antara variabel bebas (media digital interaktif) dan variabel terikat (motivasi belajar).
 - Peneliti ingin memperoleh data terukur dan dapat dianalisis secara statistik, seperti skor angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media digital.
 - Pendekatan kuantitatif memungkinkan pengujian hipotesis secara objektif dengan hasil yang dapat digeneralisasi.
 - Namun, jika peneliti ingin memahami lebih dalam bagaimana dan mengapa media digital memengaruhi motivasi siswa, maka dapat digunakan pendekatan campuran (mixed methods) dengan menambahkan wawancara atau observasi sebagai data pendukung.
2. Langkah-Langkah / Prosedur Penelitian yang Sistematis, Mahasiswa dapat mengikuti prosedur penelitian berikut secara berurutan:
- 1) Identifikasi dan Perumusan Masalah
Menyusun latar belakang berdasarkan fenomena rendahnya motivasi belajar selama pembelajaran daring dan munculnya inovasi media digital interaktif. Contoh rumusan masalah: “Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?”
 - 2) Kajian Teori dan Penetapan Hipotesis.
Meninjau teori-teori tentang media pembelajaran digital, motivasi belajar, serta hasil penelitian terdahulu.
Dari tinjauan tersebut, rumuskan hipotesis, misalnya:
 H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.
 H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.
 - 3) Penentuan Variabel dan Desain Penelitian
 - Variabel bebas: penggunaan media digital interaktif.
 - Variabel terikat: motivasi belajar siswa.

- Desain yang disarankan: pretest-posttest control group design (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).

4) Penentuan Populasi dan Sampel

Menetapkan populasi (misalnya siswa kelas X SMA) dan memilih sampel secara acak atau purposif sesuai kebutuhan penelitian.

5) Penyusunan Instrumen Penelitian

Menyusun angket motivasi belajar berdasarkan teori motivasi (misalnya teori ARCS: Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menggunakan skala Likert.

6) Pengumpulan Data

Melaksanakan pretest dan posttest untuk mengukur motivasi sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok.

7) Analisis Data

Menggunakan uji statistik, misalnya uji t atau ANOVA, untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antar kelompok.

8) Penarikan Kesimpulan dan Penyusunan Laporan

Menafsirkan hasil uji statistik, menyimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak, lalu menulis laporan penelitian secara sistematis.

3. Potensi Masalah dan Solusi dalam Pelaksanaan Penelitian

Potensi Masalah	Solusi yang Disarankan
Kesulitan memilih media digital interaktif yang tepat.	Pilih media yang sesuai dengan materi pelajaran dan mudah digunakan siswa, misalnya <i>Quizizz</i> atau <i>Kahoot!</i>
Responden tidak konsisten dalam mengisi angket.	Berikan petunjuk yang jelas dan lakukan uji coba instrumen terlebih dahulu.
Keterbatasan waktu pembelajaran daring.	Batasi jumlah pertemuan penelitian dan gunakan media yang efisien.

Kesulitan menjaga kontrol variabel luar (seperti faktor guru atau lingkungan)	Gunakan dua kelompok (kontrol dan eksperimen) dengan kondisi pembelajaran yang serupa.
---	--

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar siswa dengan skala Likert (misalnya 1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju).

Langkah penyusunan dan pengujinya:

- 1) Menyusun indikator variabel berdasarkan teori motivasi belajar (seperti dimensi perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan).
- 2) Menyusun butir pernyataan positif dan negatif sesuai indicator.
- 3) Melakukan uji validitas isi (*content validity*) melalui konsultasi dengan ahli (dosen pembimbing atau pakar pendidikan).
- 4) Uji validitas empiris menggunakan uji korelasi product moment dengan data hasil uji coba pada kelompok kecil.
- 5) Uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk memastikan konsistensi hasil angket.
- 6) Jika validitas dan reliabilitas terpenuhi, angket dapat digunakan dalam penelitian utama.