

MENJAWAB SOAL

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: Pendekatan yang paling sesuai adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatori (*explanatory research*).

Alasannya:

- Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar, yang berarti hubungan sebab-akibat antar variabel.
- Data yang dikumpulkan bersifat numerik (angka), misalnya skor motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media digital interaktif.
- Analisis data dilakukan dengan statistik inferensial seperti regresi atau uji-t untuk melihat pengaruh.

Namun, jika mahasiswa ingin memahami secara mendalam pengalaman siswa, alasan mereka termotivasi atau tidak, dan bagaimana media digital digunakan, maka pendekatan kualitatif (deskriptif) bisa menjadi alternatif pendukung atau pelengkap (*mixed methods*).

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

Jawaban :

Langkah-langkah sistematis yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

- Mahasiswa mengamati fenomena rendahnya motivasi belajar selama pembelajaran daring.
- Muncul dugaan bahwa penggunaan media digital interaktif (seperti Quizizz, Kahoot, atau Nearpod) dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

b. Rumusan Masalah

Contoh:

- Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?

c. Tujuan Penelitian

- Mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

d. Kajian Teori dan Kerangka Konseptual

- Menelaah teori tentang media pembelajaran digital, motivasi belajar, dan hubungan keduanya.
- Menyusun kerangka berpikir yang menunjukkan arah hubungan antar variabel. Misal: Media digital interaktif → meningkatkan keterlibatan → meningkatkan motivasi belajar.

e. Hipotesis (untuk pendekatan kuantitatif)

- H_0 : Tidak ada pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.
- H_1 : Ada pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

f. Populasi dan Sampel

- Populasi: seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran daring di sekolah tertentu.
- Sampel: diambil secara random sampling atau *purposive sampling* tergantung kondisi.

g. Teknik Pengumpulan Data

- Kuesioner (angket) untuk mengukur tingkat motivasi belajar.
- Observasi atau dokumentasi untuk mendukung data sekunder (misalnya keaktifan siswa di platform digital).

h. Instrumen Penelitian

- Menggunakan skala Likert (1–5) untuk mengukur tingkat motivasi belajar.
- Item disusun berdasarkan indikator motivasi belajar seperti: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan (model ARCS).

i. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

- **Validitas isi**: dikonsultasikan dengan ahli (dosen atau pakar pendidikan).
- **Validitas empiris**: diuji menggunakan korelasi item-total.
- **Reliabilitas**: diuji dengan Cronbach's Alpha ($\alpha \geq 0,7$ menunjukkan reliabel).

j. Analisis Data

- Menggunakan analisis regresi sederhana atau uji-t untuk melihat pengaruh.
- Data diolah menggunakan *software* seperti SPSS atau Excel.

k. Penarikan Kesimpulan dan Saran

- Menyimpulkan apakah terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media digital interaktif dan motivasi belajar.

- Memberikan rekomendasi bagi guru dan pengembang media pembelajaran.

I. Penyusunan Laporan Penelitian

Disusun dengan sistematika:

1. Pendahuluan
 2. Kajian pustaka dan hipotesis
 3. Metode penelitian
 4. Hasil dan pembahasan
 5. Kesimpulan dan saran
3. **Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut dan berikan solusi atas masalah tersebut.**

Jawaban :

Potensi Masalah	Penjelasan	Solusi
Responden tidak mengisi angket dengan serius	Siswa bisa asal menjawab karena angket dilakukan dan beri penjelasan tujuan daring	Buat angket singkat, menarik, karena angket dilakukan dan beri penjelasan tujuan penelitian secara jelas
Kesulitan mengontrol penggunaan media mendapat pengalaman digital interaktif	Tidak semua siswa mendapat pengalaman belajar yang sama	Batasi subjek penelitian pada kelas yang sama dan berikan perlakuan terkontrol
Koneksi internet tidak stabil	Pembelajaran daring bergantung pada jaringan	Pilih waktu pengumpulan data yang tepat dan sediakan alternatif offline
Instrumen belum valid/reliabel	Item angket belum diuji coba	Lakukan uji coba (try out) terlebih dahulu pada sampel kecil sebelum penelitian utama

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

Jawaban : Langkah-langkah menyusun instrumen:

1. Menentukan variabel dan indikator penelitian.
 - Variabel bebas: Media digital interaktif → indikator: tampilan, interaktivitas, kemudahan penggunaan.
 - Variabel terikat: Motivasi belajar → indikator: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, kepuasan.
2. Menyusun butir pernyataan berdasarkan indikator.

Contoh item:

- “Saya lebih bersemangat belajar saat menggunakan media interaktif seperti Quizizz.”
- 3. Menentukan skala pengukuran (Skala Likert 1–5).
- 4. Melakukan uji validitas isi (expert judgment).
- 5. Melakukan uji validitas empiris menggunakan korelasi Pearson item-total.
- 6. Melakukan uji reliabilitas menggunakan Cronbach’s Alpha.
 - Jika nilai $\alpha \geq 0,7$ → instrumen dianggap reliabel.