

Nama: Sinthia Wardani

NPM: 2313031063

Kelas: C

STUDI 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.

Jawab:

1. Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring paling tepat menggunakan pendekatan kuantitatif, khususnya jenis penelitian eksplanatori (explanatory research). Alasannya, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh antara dua variabel yang dapat diukur secara numerik, yaitu media digital interaktif (variabel X) dan motivasi belajar siswa (variabel Y).

Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti mengumpulkan data melalui angket yang terstruktur, menganalisis hubungan antarvariabel menggunakan statistik, serta menghasilkan kesimpulan yang objektif. Namun, jika peneliti ingin memahami pengalaman siswa secara lebih mendalam, maka pendekatan campuran (mixed methods) juga dapat dipertimbangkan. Akan tetapi, untuk tujuan melihat “pengaruh”, kuantitatif tetap menjadi pilihan paling sesuai.

2. Langkah pertama yang perlu dilakukan mahasiswa tersebut adalah mengidentifikasi masalah, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring dan bagaimana media digital interaktif dapat memengaruhinya. Setelah itu, peneliti harus merumuskan tujuan penelitian, misalnya ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar. Selanjutnya dilakukan kajian teori untuk memperkuat dasar penelitian, termasuk teori tentang media digital, motivasi belajar, serta hasil penelitian terdahulu. Berikutnya adalah perumusan hipotesis berdasarkan teori. Kemudian peneliti menyusun desain penelitian, menentukan populasi dan sampel siswa, serta menyiapkan instrumen berupa angket. Setelah instrumen siap, peneliti melakukan pengumpulan data, misalnya dengan membagikan kuesioner secara daring. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik seperti regresi atau korelasi. Setelah analisis selesai, peneliti menyusun kesimpulan dan saran, lalu dituangkan dalam laporan penelitian secara lengkap mulai dari pendahuluan hingga daftar pustaka.
3. Beberapa masalah mungkin muncul selama penelitian, salah satunya adalah siswa kurang aktif mengisi angket sehingga jumlah data tidak mencukupi. Solusinya, peneliti dapat berkoordinasi dengan guru atau wali kelas untuk membantu mengingatkan siswa, serta membuat angket yang singkat dan jelas agar mudah diisi. Masalah berikutnya adalah kualitas jaringan internet yang berbeda-beda sehingga siswa kesulitan mengakses instrumen. Solusinya, peneliti dapat memberikan opsi waktu pengisian lebih panjang dan memastikan angket dapat diakses melalui perangkat apa saja. Selain itu, peneliti mungkin menghadapi masalah instrumen kurang valid atau kurang reliabel, sehingga data tidak akurat. Solusinya adalah melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu sebelum penelitian inti dimulai. Terakhir, peneliti mungkin kesulitan dalam analisis statistik. Untuk mengatasi

hal tersebut, peneliti bisa menggunakan aplikasi statistik sederhana seperti SPSS, Excel, atau Jamovi serta mempelajari panduan analisis yang relevan.

4. Instrumen penelitian dalam studi ini dapat disusun dalam bentuk kuesioner (angket) dengan skala Likert, misalnya sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Untuk variabel media digital interaktif, butir angket dapat mencakup aspek seperti kemudahan penggunaan, tampilan, interaktivitas, dan kejelasan materi. Sedangkan untuk variabel motivasi belajar, butir dapat mencakup minat belajar, usaha belajar, ketekunan, serta motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Setelah angket disusun, peneliti harus melakukan uji validitas, yaitu mengecek apakah setiap butir pertanyaan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dapat dilakukan dengan meminta masukan dari dosen ahli (validitas isi) dan kemudian menguji angket kepada responden coba untuk melihat validitas empiris melalui korelasi butir. Peneliti juga harus melakukan uji reliabilitas, misalnya menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk melihat konsistensi antarbutir pertanyaan. Jika valid dan reliabel, instrumen siap digunakan dalam penelitian utama.