

METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN

Nama: Aulia Dzidni Nafissa

NPM: 2313031073

Kelas: 2023 C

Mata Kuliah: Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

❖ CASE STUDY

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.

Penyelesaian:

Pendekatan kuantitatif dinilai paling tepat untuk meneliti pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring, karena penelitian ini menelaah hubungan sebab akibat antarvariabel. Media digital interaktif berperan sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi belajar sebagai variabel terikat, yang diukur menggunakan data angka dan dianalisis secara statistik. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan hasil penelitian digeneralisasi ke populasi yang lebih luas, mampu menguji hipotesis secara empiris, serta sesuai dengan karakteristik penelitian pendidikan

ekonomi yang umumnya menggunakan metode survei atau eksperimen untuk mengkaji perilaku belajar.

- ***Langkah-Langkah Prosedur Penelitian***

- 1) Mahasiswa dapat melaksanakan penelitian melalui tahapan sistematis berikut yang disesuaikan dengan pendekatan kuantitatif: Identifikasi dan perumusan masalah: Mengamati kondisi pembelajaran daring, menyusun latar belakang berdasarkan data sekunder seperti jurnal dan laporan pendidikan, kemudian merumuskan masalah, misalnya “Apakah media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa?”.
- 2) Studi literatur dan hipotesis: Melakukan kajian teori terkait media digital interaktif (misalnya TPACK) dan motivasi belajar (teori ARCS), lalu menyusun hipotesis penelitian, seperti “Media digital interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar”.
- 3) Desain penelitian: Menentukan populasi penelitian (siswa Ekonomi SMA/SMK), teknik dan jumlah sampel (purposive atau random dengan jumlah lebih dari 100 responden), memilih desain survei korelasional atau kuasi-eksperimen, menetapkan variabel, serta menyusun jadwal penelitian.
- 4) Instrumen dan pengumpulan data: Menyusun kuesioner dengan skala Likert, melakukan uji coba instrumen, mengumpulkan data primer melalui pre-test dan post-test menggunakan Google Form atau Zoom, serta melengkapi data sekunder dari dokumen sekolah.
- 5) Analisis data: Mengolah data menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS, meliputi uji normalitas, uji regresi, dan uji t, kemudian menafsirkan hasil analisis.
- 6) Kesimpulan dan laporan: Menyusun kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan hasil analisis, serta menulis laporan penelitian dengan format IMRAD lengkap dengan abstrak dan daftar pustaka berstandar APA.

- ***Potensi Masalah dan Solusi***

Permasalahan yang mungkin muncul meliputi keterbatasan akses internet siswa yang berpotensi menimbulkan bias sampel, kelemahan data motivasi berbasis laporan diri, serta keterbatasan observasi akibat kondisi pandemi. Solusi yang dapat diterapkan antara lain menggunakan sampel dari wilayah perkotaan dan pedesaan disertai bantuan kuota internet, melakukan triangulasi dengan observasi kelas daring, serta menguji

instrumen melalui pilot test untuk memastikan reliabilitas dengan nilai Cronbach Alpha di atas 0,7.

- ***Penyusunan dan Uji Instrumen***

Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert lima tingkat untuk mengukur penggunaan media digital dan motivasi belajar, yang disusun berdasarkan indikator teori. Uji validitas meliputi validitas isi melalui penilaian ahli, validitas konstruk dengan analisis faktor, dan validitas kriteria menggunakan korelasi Pearson dengan nilai lebih dari 0,3. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach Alpha. Instrumen diuji coba pada sekitar 30 siswa di luar sampel penelitian, kemudian item yang kurang baik direvisi sebelum digunakan pada pengumpulan data utama.