

Nama : Selvidar Armalia

NPM : 2313031014

Kelas : A 2023

CASE STUDI METOPEN

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 adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survei.

Alasan:

- Tujuan penelitian adalah menguji *pengaruh* penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar. Kata *pengaruh* menunjukkan hubungan kausal yang umumnya dianalisis dengan pendekatan kuantitatif.

- Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti mengukur variabel (media digital interaktif dan motivasi belajar) secara terukur menggunakan instrumen kuesioner dengan skala tertentu.
- Hasilnya dapat dianalisis dengan uji statistik (misalnya regresi sederhana/berganda) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media digital terhadap motivasi belajar siswa.

2. Langkah-langkah penelitian sistematis yang dapat ditempuh mahasiswa:

A) Identifikasi Masalah

- a. Fenomena: banyak siswa belajar daring dengan media digital, tetapi motivasi belajar bervariasi.
- b. Masalah: apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar?

B) Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian, misalnya:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa?

C) Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Tujuan: menganalisis pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.
- b. Manfaat: menambah literatur akademik, memberi rekomendasi bagi guru dan sekolah.

D) Kajian Teori dan Penelitian Terdahulu

Membahas konsep media digital interaktif, motivasi belajar, teori pembelajaran daring, dan hasil penelitian sebelumnya.

E) Hipotesis Penelitian

H1: Penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

F) Metodologi Penelitian

- Jenis: penelitian kuantitatif.
- Populasi: siswa yang mengikuti pembelajaran daring.
- Sampel: ditentukan dengan teknik sampling (misalnya random sampling) sesuai jumlah populasi.

- Instrumen: kuesioner skala Likert untuk mengukur persepsi siswa terhadap media digital interaktif dan motivasi belajar.

G) Kumpulan Data

- Menyebarkan kuesioner secara daring (Google Form).
- Menghimpun data responden sesuai sampel.

H) Analisis Data

- Uji validitas & reliabilitas instrumen.
- Analisis regresi sederhana/berganda untuk melihat pengaruh.
- Uji t dan uji F untuk signifikansi.

I) Kesimpulan dan Saran

- Menyimpulkan hasil temuan.
- Memberikan saran praktis untuk penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran daring.

J) Penyusunan Laporan Penelitian

Menyusun dalam format sistematika: pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi, hasil, pembahasan, kesimpulan, dan daftar pustaka.

3. Potensi masalah dan solusi :

a. Masalah: Responden enggan mengisi kuesioner daring

Solusi: membuat kuesioner singkat, jelas, dan mudah diakses, serta memberi penjelasan manfaat penelitian.

b. Masalah: Kesulitan menentukan indikator media digital interaktif

Solusi: gunakan indikator dari literatur (misalnya aspek interaktivitas, kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan).

c. Masalah: Data bias karena siswa mengisi asal-asalan

Solusi: lakukan *uji coba instrumen* lebih dulu, dan gunakan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi jawaban.

d. Masalah: Keterbatasan pemahaman statistik

Solusi: gunakan software analisis data (SPSS/AMOS) dengan panduan literatur atau bantuan dosen pembimbing.

4. Instrumen Penelitian dan Uji Validitas

1. Penyusunan Instrumen

- Bentuk: kuesioner dengan skala Likert (1 = sangat tidak setuju s.d. 5 = sangat setuju).
- Variabel Media Digital Interaktif: indikator meliputi kemudahan penggunaan, interaktivitas, tampilan visual, aksesibilitas.
- Variabel Motivasi Belajar: indikator meliputi ketekunan belajar, minat, dorongan mencapai prestasi, keterlibatan dalam pembelajaran.

2. Uji Validitas

- Gunakan validitas isi (ditinjau oleh ahli/dosen).
- Gunakan validitas empiris dengan analisis korelasi item-total (*product moment*).

3. Uji Reliabilitas

Menggunakan koefisien Cronbach's Alpha ($\geq 0,70$ dianggap reliabel).

4. Revisi Instrumen

- Item yang tidak valid dibuang atau direvisi.
- Instrumen final digunakan untuk pengumpulan data utama.