

Nama : Catur Febriyan

NPM : 2313031018

Kelas : 2023 A

CASE STUDY METOPEN PERTEMUAN 4

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 menurut saya adalah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Alasannya adalah :
 - 1) Variabel yang diteliti dapat diukur secara jelas, misalnya penggunaan media digital interaktif sebagai variabel bebas dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat.
 - 2) Fokus penelitian adalah menguji pengaruh, sehingga membutuhkan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik.
 - 3) Hasil penelitian diharapkan objektif, terukur, dan dapat digeneralisasi sehingga lebih sesuai dengan pendekatan kuantitatif.
 - 4) Instrumen penelitian dapat dibuat terstandar, misalnya dengan angket skala Likert untuk mengukur tingkat motivasi belajar maupun intensitas penggunaan media digital.
2. Langkah-langkah atau prosedur penelitian yang dapat dilakukan mahasiswa tersebut secara sistematis adalah:
 - 1) Identifikasi masalah
Mahasiswa harus mengenali permasalahan utama, yaitu masih adanya kebingungan terkait seberapa besar pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.
 - 2) Perumusan masalah
Masalah penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, misalnya: “Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?”
 - 3) Penentuan tujuan penelitian
Tujuan penelitian ditetapkan sesuai rumusan masalah, contohnya untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.
 - 4) Kajian Pustaka dan landasan teori
Mahasiswa perlu menelaah teori-teori terkait, seperti teori motivasi belajar, teori media pembelajaran digital, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat argumen penelitian.
 - 5) Pemilihan pendekatan dan metode penelitian
Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ingin menguji pengaruh dengan data

numerik. Metode yang digunakan dapat berupa penelitian eksplanatori dengan analisis statistik.

6) Penentuan populasi dan sampel

Mahasiswa harus menentukan siapa yang menjadi populasi penelitian, misalnya seluruh siswa pada sekolah tertentu yang mengikuti pembelajaran daring, lalu mengambil sampel dengan teknik yang sesuai seperti random sampling atau purposive sampling.

7) Penyusunan instrument penelitian

Instrumen berupa kuesioner atau angket dengan skala Likert dapat digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan media digital interaktif dan tingkat motivasi belajar siswa. Instrumen harus diuji validitas dan reliabilitasnya.

8) Pengumpulan data

Data dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden yang terpilih sesuai sampel.

9) Analisis data

Data dianalisis dengan teknik statistik, misalnya uji regresi sederhana atau uji t, untuk mengetahui apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

10) Penarikan kesimpulan

Kesimpulan ditulis berdasarkan hasil analisis, menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.

11) Penyusunan laporan penelitian

Mahasiswa menyusun laporan penelitian dalam format sistematis, biasanya meliputi pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan, serta saran.

3. Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut beserta solusinya:

1) Kebingungan dalam memilih pendekatan penelitian

Mahasiswa belum yakin apakah harus menggunakan pendekatan kualitatif atau kuantitatif.

Solusi: Pendekatan kuantitatif lebih sesuai karena tujuan penelitian adalah menguji

pengaruh. Peneliti dapat menggunakan instrumen berupa angket yang hasilnya dianalisis dengan statistik.

2) Kesulitan dalam Menyusun instrument penelitian

Mahasiswa belum tahu cara membuat angket yang valid dan reliabel untuk mengukur variabel.

Solusi: Mahasiswa dapat mengadaptasi instrumen dari penelitian terdahulu yang sudah teruji, lalu melakukan uji validitas dan reliabilitas pada sampel kecil sebelum menyebarkan angket secara luas.

3) Penentuan populasi dan sampel

Mahasiswa mungkin bingung menentukan siapa yang akan dijadikan responden serta jumlahnya.

Solusi: Populasi dapat ditentukan secara spesifik, misalnya siswa SMA tertentu yang mengikuti pembelajaran daring. Sampel ditentukan dengan teknik sampling sesuai kondisi lapangan, misalnya purposive sampling jika jumlah terbatas.

4) Tingkat kejujuran responden

Responden mungkin tidak menjawab angket dengan jujur atau asal mengisi sehingga data kurang akurat.

Solusi: Mahasiswa dapat memberikan petunjuk pengisian yang jelas, menjamin kerahasiaan jawaban, serta memotivasi responden dengan menjelaskan pentingnya penelitian.

4. Cara instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini:

1) Penyusunan indicator variabel

Mahasiswa perlu menurunkan variabel penelitian menjadi indikator yang terukur.

- Variabel bebas: penggunaan media digital interaktif → indikator dapat berupa frekuensi penggunaan, jenis media yang digunakan, keterlibatan siswa, dan kemudahan akses.
- Variabel terikat: motivasi belajar siswa → indikator dapat berupa semangat mengikuti pembelajaran, usaha memahami materi, ketekunan menyelesaikan tugas, serta minat belajar.

2. Penyusunan butir pertanyaan.

Dari indikator tersebut, dibuat pernyataan dalam bentuk angket dengan skala Likert (misalnya 1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju). Contoh: “Saya merasa lebih bersemangat belajar ketika menggunakan media digital interaktif.”

3. Uji validitas isi

Instrumen yang telah disusun sebaiknya dikonsultasikan kepada ahli, misalnya dosen pembimbing atau pakar pendidikan, untuk memastikan setiap butir sesuai dengan konsep yang diukur.

4. Uji coba instrumen

Instrumen disebarkan kepada sampel kecil (uji coba) yang memiliki karakteristik sama dengan populasi penelitian. Hasil uji coba ini digunakan untuk mengukur validitas dan reliabilitas.

5. Uji validitas empiris

Data hasil uji coba dianalisis menggunakan korelasi antara skor butir dengan skor total. Jika nilai korelasi (r hitung) lebih besar dari r tabel, maka butir dianggap valid.

6. Uji reliabilitas

Setelah validitas teruji, reliabilitas dihitung dengan *Cronbach's Alpha*. Jika nilai $\alpha > 0,7$ maka instrumen dianggap reliabel atau konsisten.