

Nama : Desmala Az Zahra
NPM : 2313031002

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. Analisis Pendekatan Penelitian

Pendekatan kuantitatif disarankan untuk situasi ini karena:

- Masalah penelitian menekankan "pengaruh" yang identik dengan analisis hubungan atau perbandingan variabel, sehingga memerlukan data numerik.
- Instrumen seperti angket/skala motivasi dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media digital interaktif.
- Hasilnya bisa dianalisis dengan statistik seperti uji t, regresi, atau korelasi untuk menguji pengaruh secara objektif.

Pendekatan kualitatif lebih cocok jika ingin memahami proses dan pengalaman siswa secara mendalam, misal melalui wawancara atau diskusi kelompok, tetapi tidak cukup untuk mengukur pengaruh secara statistik.

2. Prosedur Sistematis Penelitian

Berikut langkah-langkah sistematis yang dapat diikuti mahasiswa:

1. Identifikasi Masalah Penelitian
 - Rumuskan masalah spesifik, misalnya: "Apakah penggunaan media digital interaktif memengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring?"
2. Kajian Teori dan Studi Literatur
 - Telusuri teori tentang media digital interaktif, motivasi belajar, dan pembelajaran daring.
3. Perumusan Hipotesis (untuk kuantitatif)
 - Contoh hipotesis: "Penggunaan media digital interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa."
4. Pemilihan Metode Penelitian
 - Pilih metode survei (angket) kuantitatif dengan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen.

5. Penyusunan Instrumen Penelitian
 - Buat angket, skala likert, atau kuesioner motivasi belajar yang terstandar.
6. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
 - Uji validitas isi dengan pakar; uji coba instrumen pada sampel kecil; uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha.
7. Pengambilan Data
 - Sebarkan instrumen ke sampel siswa sebelum dan sesudah intervensi media digital interaktif.
8. Analisis Data
 - Gunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menguji hipotesis.
9. Interpretasi Hasil
 - Analisis pengaruh dan interpretasi data sesuai tujuan penelitian.
10. Penyusunan Laporan Penelitian
 - Buat laporan sesuai sistematika penelitian pendidikan: bab pendahuluan, kajian pustaka, metode, hasil, pembahasan, simpulan, dan rekomendasi.

3. Potensi Masalah dan Solusi

Potensi masalah yang akan dihadapi:

- Responden tidak jujur/tidak serius dalam mengisi kuesioner
Solusi: Jelaskan tujuan penelitian secara jelas, jaga anonimitas, dan berikan motivasi kepada responden.
- Kesulitan memperoleh sampel yang representatif
Solusi: Tentukan teknik sampling yang sesuai (random sampling atau purposive sampling), jangkau lebih banyak sekolah/siswa.
- Validitas dan reliabilitas instrumen lemah
Solusi: Lakukan uji coba lebih dulu pada sampel kecil dan konsultasi dengan pakar pendidikan ekonomi atau teknologi pendidikan.
- Kendala teknis pembelajaran daring (akses internet, perangkat)
Solusi: Sediakan alternatif media dan jadwal, serta lakukan pilot project sebelum penelitian inti.

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen

Penyusunan instrumen dapat dilakukan dengan langkah berikut:

- Tentukan variabel yang ingin diukur: Motivasi belajar dan tingkat interaktif media digital.
- Susun kisi-kisi instrumen: Pilih indikator motivasi (minat, usaha, ketekunan, dll) dan indikator penggunaan media digital.
- Rancang butir-butir pertanyaan/skala Likert 1–5: Misal, “Saya merasa lebih termotivasi belajar ketika menggunakan media digital interaktif.”
- Uji validitas isi: Konsultasi dengan dosen pembimbing atau pakar.
- Uji validitas empiris: Analisis korelasi antar item $\geq 0,3$.
- Uji reliabilitas: Hitung Cronbach Alpha; instrumen dikatakan reliabel jika nilai $> 0,7$.
- Revisi instrumen sesuai hasil uji coba.

Instrumen yang valid dan reliabel akan menghasilkan data yang akurat dan mendukung kesimpulan penelitian secara ilmiah.