

Nama: Yesi Novia Pitriani

NPM: 2313031006

Kelas: 2023 A

Metodologi Penelitian – Case Study 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 penelitian yang paling sesuai untuk mengkaji pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dianggap tepat karena masalah yang dikaji berhubungan dengan pengukuran pengaruh suatu variabel independen, yaitu penggunaan media digital interaktif, terhadap variabel dependen, yaitu motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, peneliti dapat menggunakan instrumen yang terstandar seperti angket skala Likert untuk memperoleh data numerik dari responden, yang kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Pendekatan ini juga memungkinkan dilakukannya pengujian hipotesis secara objektif untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian dengan pendekatan kuantitatif lebih mudah untuk digeneralisasi pada populasi yang lebih luas, selama sampel yang digunakan representatif dan instrumen penelitian valid serta reliabel.

2. Langkah-langkah Sistematis Penelitian

- Identifikasi Masalah
Rumuskan masalah penelitian: apakah penggunaan media digital interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?
- Kajian Pustaka
Tinjau teori motivasi belajar, pemanfaatan media digital interaktif, serta penelitian sebelumnya yang relevan.
- Perumusan Hipotesis
Contoh: “Penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.”
- Penentuan Variabel dan Populasi/Sampel
Variabel independen: penggunaan media digital interaktif
Variabel dependen: motivasi belajar siswa
Populasi: seluruh siswa dalam pembelajaran daring
Sampel: siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media digital interaktif.
- Penyusunan Instrumen Penelitian
Susun angket motivasi belajar berbasis skala Likert. Bisa menggunakan instrumen yang telah tervalidasi sebelumnya lalu adaptasi sesuai konteks penelitian.
- Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
Lakukan uji validitas (content validity dan construct validity) serta uji reliabilitas menggunakan analisis statistik (misalnya Cronbach Alpha).
- Pengumpulan Data
Sebarkan angket kepada sampel siswa dan kumpulkan data hasil respon mereka.
- Analisis Data
Gunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk menjawab hipotesis.
- Penarikan Kesimpulan dan Saran
Buat kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan berikan rekomendasi terkait penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran.
- Pelaporan Penelitian
Susun laporan penelitian sesuai sistematika penulisan ilmiah.

3. Potensi Masalah dan Solusi

- Respon Siswa Tidak Jujur: Siswa mungkin mengisi instrumen secara tidak serius.
Solusi: Beri penjelasan pentingnya kejujuran dalam menjawab dan jamin anonimitas respon.
- Instrumen Kurang Valid: Instrumen kurang dapat mengukur motivasi belajar siswa.
Solusi: Lakukan uji validitas dan reliabilitas secara ketat sebelum digunakan.
- Akses Media Digital Tidak Merata: Sebagian siswa memiliki keterbatasan akses.

Solusi: Pastikan semua siswa sampel memiliki akses minimal yang sama terhadap media digital yang diteliti, atau adaptasi sampel sesuai realitas.

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen

- Penyusunan Instrumen:
Identifikasi aspek motivasi belajar yang relevan (misal: minat, usaha, harapan).
Susun pernyataan dengan skala Likert (sangat setuju hingga sangat tidak setuju).
- Uji Validitas:
Validitas isi: konsultasikan indikator dan pernyataan kepada ahli pendidikan ekonomi/dosen pembimbing.
Uji reliabilitas: gunakan Cronbach Alpha, nilai di atas 0,5 menunjukkan konsistensi instrumen.
- Revisi Instrumen:
Setelah uji coba pada kelompok kecil, revisi item yang kurang valid atau tidak reliabel.

Dengan prosedur ini, mahasiswa akan lebih mampu melakukan penelitian secara sistematis, valid, dan reliabel dalam mengukur pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.