

Nama : Mar'atus Shalihah

NPM : 2313031025

Kelas : 2023 A

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.

Jawaban:

1. Analisis Pendekatan Penelitian Yang Sesuai

Pendekatan yang sesuai adalah pendekatan kuantitatif. Alasannya:

- Tujuan penelitian adalah mengukur pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa, yang berarti melibatkan hubungan sebab-akibat antar variabel.
- Pendekatan kuantitatif memungkinkan pengumpulan data terukur melalui angket atau kuesioner, sehingga hasilnya dapat dianalisis secara statistik.

- Hasilnya dapat digeneralisasikan (menarik kesimpulan yang berlaku secara umum) jika sampelnya representatif.

Selain itu, Pendekatan *Mixed Method* (kuantitatif dominan + kualitatif pendukung) bisa dipertimbangkan jika ingin mendapatkan pemahaman mendalam tentang "bagaimana" dan "mengapa" media digital mempengaruhi motivasi, namun ini memerlukan waktu dan sumber daya lebih besar.

2. Langkah-Langkah atau Prosedur Penelitian

Langkah-langkah atau prosedur penelitian yang dapat dilakukan mahasiswa tersebut secara sistematis adalah:

a. Identifikasi Masalah Penelitian

Mahasiswa mengamati fenomena pembelajaran daring dan menemukan masalah yang terjadi, selain itu juga dapat ditemukan kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata. Misalnya rendahnya motivasi belajar siswa meskipun telah menggunakan media digital. Dari hasil pengamatan tersebut, mahasiswa dapat merumuskan masalah penelitian yang berfokus pada pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Contoh: Idealnya pembelajaran daring tetap meningkatkan motivasi belajar siswa, namun kenyataannya banyak siswa merasa bosan.

b. Perumusan Masalah Penelitian

Setelah masalah teridentifikasi, mahasiswa merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas, misalnya “Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring mata pelajaran Ekonomi?”.

c. Penentuan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran jarak jauh.

d. Kajian Pustaka dan Landasan Teori

Mahasiswa perlu menelaah teori-teori yang relevan seperti teori motivasi belajar (misalnya teori ARCS, teori Maslow, atau teori kebutuhan McClelland), teori media pembelajaran digital, serta hasil-hasil penelitian terdahulu. Kajian pustaka ini berfungsi sebagai dasar teoritis dalam menyusun kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

e. Perumusan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan landasan teori, mahasiswa perlu merumuskan dugaan sementara mengenai hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Hipotesis ini akan diuji melalui analisis statistik.

Contohnya:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa

H_1 : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa

f. Pemilihan Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan untuk menguji pengaruh antar variabel dengan data numerik. Metode penelitian yang sesuai adalah penelitian eksplanatori (*explanatory research*) dengan analisis statistik untuk menguji hubungan sebab-akibat antara penggunaan media digital interaktif dan motivasi belajar siswa.

g. Penentuan Populasi dan Sampel Penelitian

Mahasiswa menentukan populasi penelitian, misalnya seluruh siswa di salah satu sekolah menengah yang mengikuti pembelajaran daring. Dari populasi tersebut, diambil sampel menggunakan teknik yang tepat seperti random sampling atau purposive sampling, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara representatif.

h. Penyusunan instrumen penelitian

Instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner dengan skala Likert (1–5) digunakan untuk mengukur dua variabel, yaitu tingkat penggunaan media digital interaktif (variabel X) dan motivasi belajar siswa (variabel Y). Instrumen tersebut harus melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan keakuratan dan konsistensinya.

i. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden sesuai sampel yang telah ditentukan. Kuesioner dapat dibagikan secara daring (online) menggunakan platform seperti *Google Form* untuk memudahkan responden mengisi data secara efisien.

j. Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji regresi sederhana atau uji t untuk mengetahui tingkat pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

k. Penarikan Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data, mahasiswa menarik kesimpulan apakah terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media digital interaktif dan motivasi belajar siswa. Kesimpulan harus menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selanjutnya, mahasiswa memberikan saran yang bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti berikutnya.

l. Penyusunan Laporan Penelitian

Mahasiswa menyusun laporan penelitian secara sistematis, biasanya meliputi pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan, serta saran. Laporan harus disusun dengan bahasa ilmiah yang runtut dan sesuai kaidah penulisan akademik.

3. Identifikasi Potensi masalah dalam Pelaksanaan Penelitian dan solusi

a. Responden Kurang Antusias Mengisi Angket

Dalam pengumpulan data, beberapa responden mungkin tidak bersemangat atau kurang teliti saat mengisi angket, sehingga hasil jawaban menjadi tidak akurat.

Solusi: Peneliti sebaiknya menyusun angket dengan pertanyaan yang singkat, menarik, dan mudah dipahami, agar responden lebih termotivasi dalam menjawab. Selain itu, peneliti dapat menyampaikan pentingnya penelitian untuk meningkatkan keseriusan responden dalam mengisi angket.

b. Akses Internet Terbatas

Hambatan jaringan internet sering menjadi kendala, terutama jika pengisian angket dilakukan secara daring. Kondisi ini dapat menghambat proses pengumpulan data.

Solusi: Peneliti dapat menyiapkan alternatif format angket offline (misalnya dalam bentuk PDF atau kertas) agar responden tetap dapat mengisi meskipun tidak memiliki akses internet yang stabil.

c. Kesulitan Menentukan Sampel yang Representatif

Peneliti mungkin mengalami kesulitan dalam menentukan jumlah dan karakteristik sampel yang benar-benar mewakili populasi, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan.

Solusi: Gunakan teknik sampling yang sesuai, seperti random sampling untuk populasi besar atau purposive sampling bila populasi terbatas. Pastikan jumlah sampel cukup besar agar hasil penelitian dapat mewakili populasi secara umum.

d. Instrumen Belum Diuji Validitas dan Reliabilitasnya

Instrumen yang belum diuji validitas dan reliabilitasnya dapat menghasilkan data yang tidak akurat atau tidak konsisten, sehingga kesimpulan penelitian menjadi lemah.

Solusi: Peneliti harus melakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu terhadap angket sebelum disebarakan secara luas. Uji coba dapat dilakukan pada sejumlah kecil responden untuk memastikan setiap butir pernyataan dapat mengukur variabel dengan tepat.

Berdasarkan analisis, beberapa potensi masalah yang mungkin muncul selama pelaksanaan penelitian beserta dampak dan solusi alternatifnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Potensi Masalah	Dampak	Solusi
Responden kurang antusias mengisi angket	Data tidak valid	Buat pertanyaan singkat, menarik, dan mudah dipahami
Akses internet terbatas	Hambatan pengumpulan data	Gunakan format offline (PDF atau kertas) jika perlu
Kesulitan menentukan sampel representatif	Hasil tidak dapat digeneralisasi	Gunakan teknik sampling yang sesuai dan cukup besar
Instrumen belum diuji validitasnya	Hasil penelitian tidak akurat	Lakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen

a. Penyusunan Indikator Variabel

Mahasiswa perlu menurunkan masing-masing variabel penelitian menjadi beberapa indikator yang dapat diukur secara konkret.

- Variabel bebas (X): Penggunaan media digital interaktif, dengan indikator seperti frekuensi penggunaan, jenis media yang digunakan, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta kemudahan akses terhadap media tersebut.
- Variabel terikat (Y): Motivasi belajar siswa, dengan indikator seperti semangat dalam mengikuti pembelajaran, usaha memahami materi, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan minat terhadap kegiatan belajar.

b. Penyusunan Butir Pernyataan Dalam Angket

Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, disusun butir-butir pernyataan dalam bentuk angket skala Likert, misalnya dengan rentang nilai 1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju. Contoh butir pernyataan: “Saya merasa lebih bersemangat belajar ketika menggunakan media digital interaktif.”

c. Uji Validitas Isi (*Content Validity*)

Instrumen yang telah disusun sebaiknya dikonsultasikan kepada ahli seperti dosen pembimbing atau pakar pendidikan. Tujuannya untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan telah sesuai dengan konsep teori yang diukur dan benar-benar merepresentasikan indikator variabel penelitian.

d. Uji Coba Instrumen (*Try Out*)

Instrumen kemudian disebarkan kepada sejumlah kecil responden yang memiliki karakteristik sama dengan populasi penelitian. Hasil uji coba ini digunakan untuk menilai kejelasan butir pertanyaan serta sebagai dasar pengujian validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan secara luas.

e. Uji Validitas Empiris

Data dari hasil uji coba dianalisis dengan menghitung korelasi antara skor tiap butir dengan skor total menggunakan uji korelasi produk momen Pearson. Jika nilai korelasi (r hitung) lebih besar dari r tabel, maka butir pertanyaan tersebut dianggap valid dan dapat digunakan dalam penelitian utama.

f. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah validitas setiap butir teruji, langkah selanjutnya adalah mengukur reliabilitas atau konsistensi internal instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari 0,7, yang berarti angket menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya.