

Nama : Nida Yasmin Sofiyah

NPM : 2313031026

Kelas : A

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian

Case Study

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.

Jawab:

1. Pendekatan Penelitian yang Paling Sesuai

Pendekatan yang paling tepat digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasannya, karena penelitian bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa secara objektif dan dapat dihitung secara statistik. Melalui pendekatan kuantitatif, peneliti dapat menguji hipotesis dan mengetahui hubungan sebab-akibat antara dua variabel, yaitu media digital interaktif (variabel bebas) dan motivasi belajar (variabel terikat). Pendekatan kualitatif kurang sesuai karena lebih fokus pada pemahaman mendalam mengenai pengalaman atau makna, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengukuran tingkat pengaruh yang membutuhkan data angka, bukan narasi.

2. Langkah-langkah atau Prosedur Penelitian yang Sistematis

- Langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah penelitian. Peneliti perlu melihat fenomena bahwa motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring cenderung menurun meskipun telah menggunakan media digital interaktif. Dari situ, peneliti dapat merumuskan permasalahan yang akan diteliti.
- Langkah kedua, melakukan kajian teori dan studi terdahulu. Peneliti perlu mempelajari teori motivasi belajar (misalnya teori ARCS dari Keller) serta teori tentang efektivitas media digital interaktif dari berbagai buku dan jurnal agar memiliki dasar teori yang kuat.
- Langkah ketiga, merumuskan masalah dan hipotesis penelitian. Rumusan masalahnya dapat berbunyi: “Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?” Hipotesis yang diajukan: “Penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.”
- Langkah keempat, menentukan pendekatan dan desain penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain survei atau ex post facto.
- Langkah kelima, menentukan populasi dan sampel penelitian. Populasi penelitian adalah seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran daring, sedangkan sampelnya adalah sebagian siswa yang dipilih dengan teknik acak atau purposive sampling.
- Langkah keenam, melakukan penyusunan instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar seperti perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan.
- Langkah ketujuh, melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk memastikan kuesioner layak digunakan.
- Langkah kedelapan, mengumpulkan data penelitian dengan menyebarkan kuesioner kepada responden secara daring melalui Google Form atau media lain.
- Langkah kesembilan, menganalisis data dengan menggunakan teknik statistik, seperti analisis korelasi atau regresi, untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel media digital terhadap motivasi belajar.

- Langkah kesepuluh, menarik kesimpulan dan memberikan saran berdasarkan hasil analisis data.
- Langkah terakhir, menyusun laporan penelitian secara sistematis, mulai dari pendahuluan hingga daftar pustaka.

3. Potensi Masalah dan Solusinya

Dalam pelaksanaan penelitian, ada beberapa kendala yang mungkin dihadapi peneliti.

- Pertama, akses internet yang terbatas dapat menghambat siswa dalam mengisi kuesioner. Solusinya, peneliti bisa memberikan waktu yang lebih fleksibel atau menyediakan alternatif pengisian secara offline.
- Kedua, responden kurang jujur atau tidak serius dalam menjawab kuesioner. Hal ini dapat diatasi dengan memberikan penjelasan bahwa jawaban responden akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.
- Ketiga, instrumen penelitian belum valid atau reliabel. Solusinya adalah melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas, lalu memperbaiki item yang tidak valid.
- Keempat, kesulitan dalam menganalisis data. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS atau Excel serta mempelajari dasar-dasar analisis data kuantitatif.

4. Penyusunan dan Pengujian Validitas Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat disusun berdasarkan teori motivasi belajar yang relevan. Peneliti perlu menentukan indikator motivasi belajar, misalnya perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Setiap indikator dijabarkan menjadi beberapa pernyataan dalam bentuk skala Likert (misalnya: “Saya lebih bersemangat belajar jika menggunakan media interaktif”). Selanjutnya dilakukan uji validitas isi (content validity) dengan meminta pendapat para ahli di bidang pendidikan atau psikometri untuk menilai kesesuaian isi pertanyaan dengan indikator motivasi belajar.

Setelah itu, dilakukan uji coba instrumen (try-out) pada sejumlah kecil responden untuk melihat apakah pertanyaan dapat dipahami dengan baik. Hasil uji coba kemudian dianalisis secara statistik menggunakan korelasi item-total untuk melihat validitas setiap butir, serta Cronbach's Alpha untuk menguji reliabilitasnya. Instrumen dikatakan valid jika setiap item memiliki korelasi signifikan terhadap skor total, dan dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,7$. Jika ada item yang tidak valid, maka perlu diperbaiki atau dihapus. Dengan prosedur tersebut, peneliti dapat memperoleh instrumen yang valid dan dapat diandalkan untuk mengukur pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.