

Nama : Icha Fera Nika
NPM : 2313031065
Kelas : 2023 C
Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

CASE STUDY 1 Pertemuan 6

Seorang mahasiswa ingin meneliti pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar mahasiswa di masa pascapandemi COVID-19. Ia berpendapat bahwa sistem pembelajaran daring masih digunakan secara luas, namun efektivitasnya belum sepenuhnya dipahami. Mahasiswa tersebut belum memahami bagaimana menyusun landasan teori, kerangka pikir, dan hipotesis secara sistematis.

Pertanyaan:

1. Identifikasi teori-teori apa saja yang relevan untuk dijadikan landasan teori dalam penelitian tersebut.
2. Susun kerangka pikir yang logis dan sistematis berdasarkan hubungan antar variabel dalam kasus di atas.
3. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, rumuskan hipotesis penelitian yang dapat diuji secara ilmiah.

Jawaban :

1. Teori-teori yang relevan untuk landasan teori dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian tentang pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar mahasiswa di masa pascapandemi COVID-19, landasan teori berfungsi sebagai dasar pemikiran untuk menjelaskan mengapa dan bagaimana pembelajaran daring bisa memengaruhi hasil belajar. Beberapa teori yang bisa dijadikan landasan antara lain:

- a. Teori Pembelajaran (*Learning Theories*)

Teori pembelajaran menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam konteks pembelajaran daring, beberapa teori penting yang bisa digunakan adalah:

- Teori Konstruktivisme (Jean Piaget & Lev Vygotsky):

Teori ini menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana mahasiswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial.

Dalam pembelajaran daring, mahasiswa bisa belajar melalui eksplorasi mandiri (misalnya mencari materi tambahan secara online) dan interaksi melalui forum diskusi atau video conference. Jika pembelajaran daring dirancang dengan baik—misalnya dengan tugas kolaboratif dan diskusi online—mahasiswa akan lebih mudah memahami materi karena mereka “membangun” pemahaman sendiri, bukan sekadar menerima informasi pasif.

- Teori Behaviorisme (B.F. Skinner):

Teori ini menekankan bahwa belajar adalah hasil dari penguatan (*reinforcement*) dan respon terhadap stimulus. Dalam konteks daring, umpan balik cepat dari dosen atau sistem (misalnya nilai otomatis dari kuis *online*) bisa menjadi bentuk *reinforcement* yang meningkatkan semangat dan hasil belajar mahasiswa.

- Teori Kognitivisme:

Menurut teori ini, belajar terjadi melalui proses mental seperti mengingat, memahami, dan menerapkan. Pembelajaran daring yang menyediakan materi terstruktur, video interaktif, dan latihan reflektif dapat membantu mahasiswa memproses informasi secara lebih mendalam.

b. Teori Teknologi Pendidikan (*Educational Technology Theory*)

Teori ini membahas bagaimana teknologi digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model yang sangat relevan adalah Model *Community of Inquiry* (CoI) yang dikembangkan oleh Garrison, Anderson, dan Archer (2000). Model ini menyebutkan bahwa pembelajaran daring yang efektif membutuhkan tiga komponen utama:

1. *Teaching Presence* (Kehadiran Pengajar): bagaimana dosen mendesain, memfasilitasi, dan mengarahkan proses belajar secara aktif.
2. *Social Presence* (Kehadiran Sosial): sejauh mana mahasiswa merasa terhubung secara emosional dan sosial dengan teman serta dosen dalam lingkungan daring.
3. *Cognitive Presence* (Kehadiran Kognitif): kemampuan mahasiswa untuk mengkonstruksi makna dan pemahaman dari materi yang dipelajari.

Jika ketiga aspek ini berjalan seimbang, maka pembelajaran daring dapat menghasilkan hasil belajar yang setara atau bahkan lebih baik dari pembelajaran tatap muka.

c. Teori Motivasi Belajar (*Motivation Theory*)

Motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar, terutama dalam pembelajaran daring yang menuntut kemandirian tinggi.

Teori yang relevan adalah *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985) yang menjelaskan bahwa motivasi seseorang muncul dari tiga kebutuhan dasar:

1. *Autonomy* (Kemandirian): mahasiswa memiliki kendali atas cara dan waktu belajar mereka.
2. *Competence* (Kompetensi): mahasiswa merasa mampu menguasai materi.
3. *Relatedness* (Keterhubungan): mahasiswa merasa terhubung dengan dosen dan teman.

Dalam pembelajaran daring, jika ketiga kebutuhan ini terpenuhi (misalnya melalui kebebasan memilih waktu belajar, adanya umpan balik dari dosen, dan komunikasi aktif), motivasi belajar meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar.

d. Teori Hasil Belajar (*Learning Outcome Theory*)

Teori ini menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku, pengetahuan, atau kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Benjamin Bloom, hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga ranah:

- Kognitif (pengetahuan dan pemahaman),
- Afektif (sikap dan nilai),
- Psikomotor (keterampilan).

Dalam konteks pembelajaran daring, hasil belajar bisa diukur dari peningkatan pengetahuan (misalnya nilai ujian online), sikap terhadap pembelajaran digital, serta keterampilan dalam menggunakan teknologi.

e. Teori Difusi Inovasi (*Diffusion of Innovation Theory* – Everett Rogers, 2003)

Teori ini menjelaskan bagaimana inovasi seperti pembelajaran daring diterima dan diadaptasi oleh masyarakat (dalam hal ini mahasiswa dan dosen).

Faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, dan dukungan lingkungan berpengaruh terhadap seberapa baik pembelajaran daring diterima dan dijalankan. Semakin mudah dan berguna sistem tersebut, semakin besar kemungkinan hasil belajar meningkat.

2. Kerangka pikir yang logis dan sistematis berdasarkan hubungan antar variabel dalam kasus di atas.

Kerangka pikir (*framework of thinking*) adalah alur logika yang menjelaskan bagaimana dan mengapa variabel-variabel dalam penelitian saling berhubungan. Dalam penelitian

berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Pascapandemi COVID-19”, kerangka pikir menjelaskan bagaimana sistem pembelajaran daring dapat memengaruhi hasil belajar mahasiswa melalui proses pembelajaran, motivasi, dan faktor pendukung lainnya.

A. Gambaran Umum

Sejak masa pandemi COVID-19, pembelajaran daring (*online learning*) telah menjadi alternatif utama sistem pendidikan. Setelah pandemi berakhir, banyak perguruan tinggi masih mempertahankan pembelajaran daring karena fleksibilitas dan efisiensinya. Namun, efektivitasnya terhadap hasil belajar mahasiswa di masa pascapandemi belum sepenuhnya dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menelusuri bagaimana pembelajaran daring dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

B. Variabel Penelitian

Variabel bebas (X): Pembelajaran Daring

Yaitu, mencakup kualitas platform, interaksi antara dosen dan mahasiswa, ketersediaan materi pembelajaran, kemudahan akses, serta peran teknologi.

Variabel terikat (Y): Hasil Belajar Mahasiswa

Yaitu, diukur melalui aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

C. Hubungan Antarvariabel (Alur Logika Kerangka Pikir)

1. Pembelajaran Daring sebagai Faktor Utama (Teori Teknologi Pendidikan & Konstruktivisme) Pembelajaran daring menyediakan akses belajar tanpa batas waktu dan tempat. Mahasiswa dapat belajar secara mandiri, mengikuti perkuliahan melalui platform digital, serta berinteraksi lewat forum atau video *conference*. Berdasarkan teori konstruktivisme, proses pembelajaran daring yang interaktif memungkinkan mahasiswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif. Jika teknologi dan interaksi berjalan baik, maka mahasiswa akan lebih mudah memahami materi.

2. Peran Motivasi Belajar (*Self-Determination Theory*)

Dalam sistem daring, mahasiswa dituntut lebih mandiri. Motivasi belajar menjadi kunci keberhasilan. Jika mahasiswa memiliki motivasi tinggi, baik karena rasa ingin tahu, dorongan berprestasi, atau dukungan dosen, maka ia akan lebih aktif, disiplin, dan fokus meskipun belajar secara daring. Sebaliknya, motivasi yang rendah akan membuat mahasiswa cenderung pasif dan hasil belajarnya menurun.

3. Faktor Interaksi Sosial dan Kehadiran Pengajar (*Model Community of Inquiry*)

Teori ini menjelaskan bahwa interaksi antara mahasiswa dan dosen tetap penting meski dilakukan secara virtual. Kehadiran sosial dan pengajar membantu menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga mahasiswa tidak merasa terisolasi. Interaksi positif ini mendorong pemahaman konsep dan keterlibatan kognitif yang lebih baik.

4. Dampak Akhir terhadap Hasil Belajar (Teori Hasil Belajar Bloom)

Semua proses di atas, efektivitas sistem daring, motivasi belajar, dan interaksi sosial—akan memengaruhi hasil belajar mahasiswa.

Hasil belajar dapat dilihat dari:

- Ranah kognitif: meningkatnya pemahaman dan nilai ujian,
- Ranah afektif: sikap positif terhadap pembelajaran daring,
- Ranah psikomotor: kemampuan menggunakan teknologi dalam belajar.

D. Alur Logika Kerangka Pikir Secara Runtun

Secara sederhana, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui alur berikut:

Kualitas dan efektivitas pembelajaran daring (X)

- memengaruhi motivasi dan interaksi mahasiswa dalam proses belajar
→ yang pada akhirnya menentukan hasil belajar mahasiswa (Y).

Dengan kata lain:

1. Jika pembelajaran daring dirancang dengan baik (materi jelas, media menarik, interaksi aktif, dan dukungan teknologi memadai), maka mahasiswa akan termotivasi dan mampu memahami materi dengan lebih baik.
 2. Sebaliknya, jika pembelajaran daring kurang efektif (minim interaksi, koneksi buruk, atau kurang dukungan dosen), maka motivasi menurun dan hasil belajar cenderung rendah.
3. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, rumuskan hipotesis penelitian yang dapat diuji secara ilmiah.

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih harus dibuktikan melalui pengumpulan data dan analisis.

Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis membantu peneliti menguji apakah variabel bebas (misalnya pembelajaran daring) benar-benar berpengaruh terhadap variabel terikat (hasil belajar mahasiswa).

Dasar Perumusan Hipotesis

Berdasarkan teori-teori sebelumnya (teori pembelajaran, teori motivasi, teori teknologi pendidikan, dan teori hasil belajar), serta kerangka pikir yang sudah dijelaskan, maka hubungan logis antarvariabelnya adalah:

Pembelajaran daring yang efektif (X) → meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mahasiswa → yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa (Y).

Dengan demikian, hipotesis disusun untuk menguji apakah pengaruh tersebut benar terjadi secara ilmiah.

Jenis Hipotesis

Dalam penelitian ini, ada dua jenis hipotesis yang biasanya digunakan, yaitu:

- Hipotesis nol (H_0): Tidak ada pengaruh antara pembelajaran daring terhadap hasil belajar mahasiswa di masa pascapandemi COVID-19.
- Hipotesis alternatif (H_1): Ada pengaruh antara pembelajaran daring terhadap hasil belajar mahasiswa di masa pascapandemi COVID-19.
- Hipotesis alternatif (H_1) adalah dugaan yang kamu ingin buktikan biasanya, inilah fokus utama penelitian.

Hipotesis Operasional (Lebih Spesifik)

Supaya lebih terarah dan sesuai dengan indikator variabel yang di ukur, hipotesis bisa dijabarkan ke dalam beberapa bagian:

- H_{1a} : Efektivitas pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. → Maksudnya, semakin efektif metode dan media pembelajaran daring, semakin tinggi hasil belajar mahasiswa.
- H_{1b} : Interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. → Semakin sering dan berkualitas interaksi selama perkuliahan online, semakin baik pemahaman mahasiswa terhadap materi.
- H_{1c} : Motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. → Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi saat belajar daring akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan yang kurang termotivasi.

Bentuk Umum Hipotesis dalam Kalimat Ilmiah

Berdasarkan kerangka pikir dan teori yang digunakan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

“Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran daring terhadap hasil belajar mahasiswa di masa pascapandemi COVID-19.”

Penjelasan Logika di Balik Hipotesis

1. Pembelajaran daring yang efektif menyediakan akses dan media belajar yang fleksibel serta menarik.
2. Mahasiswa yang merasa nyaman dengan sistem daring akan lebih termotivasi untuk belajar.
3. Interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswa akan meningkatkan pemahaman materi.
4. Ketiga hal tersebut akhirnya mendorong peningkatan hasil belajar mahasiswa.
5. Sebaliknya, jika pembelajaran daring kurang efektif (materi tidak menarik, interaksi lemah, koneksi internet buruk), maka hasil belajar mahasiswa akan cenderung menurun.