

Nama : Annisa Yulianti
NPM : 2313031062
Kelas : C 2023
Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi
Dosen Pengampu : 1. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
2. Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

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.

Penyelesaian :

1. Pendekatan penelitian yang cocok untuk kasus diatas adalah **Pendekatan Kuantitatif**, jika ditanya kenapa?
 - Alasan : (1) Mengukur Pengaruh : Tujuan utama penelitian adalah untuk mengukur "pengaruh" atau hubungan sebab-akibat antara dua variabel: penggunaan media digital interaktif (variabel bebas) dan motivasi belajar siswa (variabel terikat). Pendekatan kuantitatif ideal untuk mengukur fenomena ini secara numerik. (2) Menggunakan Statistik: Data yang dikumpulkan akan berupa angka (misalnya, skor kuesioner motivasi). Data ini perlu dianalisis menggunakan metode statistik (seperti analisis regresi, korelasi, atau uji-t) untuk menentukan signifikansi pengaruh.

(3) Generalisasi Hasil: Dengan menggunakan sampel yang representatif dan analisis statistik, hasil penelitian dapat digeneralisasi atau diberlakukan pada populasi yang lebih luas (misalnya, seluruh siswa di sekolah tersebut), yang merupakan ciri khas dari penelitian kuantitatif.

2. Berikut adalah langkah-langkah penelitian kuantitatif yang sistematis dan perlu dilakukan :

1. Identifikasi Masalah dan Latar Belakang

- a. Rumuskan Masalah: Definisikan masalah secara jelas, misalnya, "Apakah ada pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA XYZ?"
- b. Studi Literatur: Telusuri penelitian sebelumnya tentang media digital interaktif, motivasi belajar, dan hubungannya. Hal ini akan membantu membangun kerangka teori dan hipotesis.

2. Perumusan Hipotesis

- a. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa
- b. Hipotesis Alternatif (H_1) : Ada pengaruh signifikan dari penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa

3. Penentuan Variabel Penelitian

- a. Variabel X : Penggunaan media digital interaktif
- b. Variabel Y : Motivasi belajar siswa

4. Penentuan Populasi dan Sampel

- a. Populasi: Seluruh siswa yang menjadi target penelitian (misalnya, seluruh siswa kelas X SMA XYZ).
- b. Sampel: Pilih subkelompok dari populasi menggunakan teknik pengambilan sampel yang sesuai (misalnya, simple random sampling atau purposive sampling) untuk memastikan sampel representatif.

5. Pengembangan Instrumen Penelitian

Buat instrumen, seperti kuesioner, untuk mengukur variabel-variabel yang diteliti. Kuesioner ini harus mencakup indikator-indikator motivasi belajar (misalnya, ketekunan, minat, kemandirian) dan penggunaan media digital.

6. Uji Coba Instrumen (Validitas dan Reliabilitas)

- a. Lakukan uji coba instrumen kepada sekelompok kecil responden di luar sampel penelitian.
- b. Analisis hasilnya menggunakan uji validitas (misalnya, korelasi Product Moment) dan uji reliabilitas (Alpha Cronbach) untuk memastikan instrumen akurat dan konsisten.

7. Pengumpulan Data

- a. Sebarkan instrumen (kuesioner) kepada sampel penelitian yang telah ditentukan.
- b. Pastikan proses pengumpulan data berjalan lancar dan data yang terkumpul lengkap.

8. Analisis Data

- a. Lakukan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.
- b. Gunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS atau R untuk melakukan analisis regresi linear sederhana atau korelasi untuk menguji hipotesis.

9. Penarikan Kesimpulan

- a. Berdasarkan hasil analisis, interpretasikan temuan dan tentukan apakah hipotesis nol ditolak atau diterima.
- b. Rumuskan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah.

10. Penyusunan Laporan Penelitian

Susun laporan penelitian secara sistematis, mencakup: Pendahuluan, Kajian Pustaka, Metodologi Penelitian, Hasil dan Pembahasan, serta Kesimpulan dan Saran.

3. Potensi Masalah dan Solusi :

• Masalah 1 : Respon Kuesioner yang kurang jujur

Deskripsi : Siswa mungkin menjawab kuesioner tidak sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, misalnya agar terlihat lebih termotivasi atau karena terburu-buru.

Solusi : Gunakan pertanyaan yang bervariasi dan tidak langsung. Pastikan kuesioner anonim untuk mendorong kejujuran. Berikan penjelasan yang jelas tentang tujuan penelitian dan jaminan kerahasiaan data.

• Masalah 2 : Validitas dan reliabilitas

Deskripsi : Instrumen yang dibuat mungkin tidak valid (tidak mengukur apa yang seharusnya diukur) atau tidak reliabel (tidak konsisten).

Solusi : Lakukan uji coba instrumen secara ketat. Jika hasil uji validitas atau reliabilitas rendah, revisi butir-butir pertanyaan yang bermasalah.

- **Masalah 3 : Sampel tidak representatif**

Deskripsi : Sampel yang dipilih tidak mencerminkan populasi, sehingga hasil tidak dapat digeneralisasi.

Solusi : Gunakan teknik pengambilan sampel probabilitas (simple random sampling) untuk memastikan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih.

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen :

a. Penyusunan Instrumen

1. Definisi Konsep: Definisikan konsep motivasi belajar dan media digital interaktif secara operasional. Misalnya, motivasi belajar diukur dari indikator seperti minat belajar, ketekunan, dan partisipasi aktif.
2. Penyusunan Butir Pertanyaan: Terjemahkan setiap indikator menjadi butir-butir pertanyaan dalam kuesioner. Gunakan skala Likert (misalnya, Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju) untuk mengukur sikap dan pendapat.

Contoh Butir Pertanyaan:

- Minat belajar: "Saya merasa lebih tertarik pada pelajaran ketika menggunakan media digital interaktif."
- Partisipasi aktif: "Saya sering mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan saat diskusi menggunakan media digital."

b. Uji Validitas dan Reliabilitas

- Validitas: Mengukur apakah instrumen benar-benar mengukur konsep yang dituju. Cara yang umum digunakan adalah Uji Validitas Konten (Content Validity), yaitu meminta ahli (misalnya, dosen ahli pendidikan) untuk meninjau butir-butir pertanyaan. Setelah itu, lakukan Uji Validitas Konstruk (Construct Validity) dengan menyebarkan kuesioner kepada sekelompok kecil responden dan menganalisisnya menggunakan analisis korelasi (korelasi butir-total). Jika nilai signifikansi butir pertanyaan $< 0,05$, maka butir tersebut valid.
- Reliabilitas: Mengukur konsistensi instrumen. Ini untuk memastikan instrumen akan memberikan hasil yang sama jika digunakan kembali dalam kondisi yang serupa. Uji reliabilitas umumnya menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Jika nilai Alpha $> 0,60$, instrumen dianggap reliabel. Jika tidak, butir-butir yang bermasalah harus dikeluarkan atau direvisi.