

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

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.

Jawaban:

Dalam kasus ini, topik penelitian adalah pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Kata kunci “pengaruh” menunjukkan bahwa peneliti ingin mengetahui hubungan sebab-akibat antara dua variabel. Variabel pertama (variabel bebas/independen) adalah penggunaan media digital interaktif, sedangkan variabel kedua (variabel terikat/dependen) adalah motivasi belajar siswa. Karena peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, maka pendekatan kuantitatif lebih tepat digunakan.

Alasan menggunakan pendekatan kuantitatif adalah karena penelitian ini membutuhkan data yang bisa diukur dengan angka. Motivasi belajar, yang pada dasarnya merupakan aspek psikologis, dapat dioperasionalkan ke dalam indikator terukur melalui kuesioner berskala Likert (misalnya 1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju). Dengan demikian, peneliti dapat mengumpulkan data numerik dari responden dalam jumlah besar, kemudian menganalisisnya menggunakan teknik statistik, misalnya uji

regresi atau uji t, untuk mengetahui apakah media digital interaktif memang berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar.

Selain itu, pendekatan kuantitatif memberikan beberapa keuntungan. Pertama, hasilnya lebih objektif karena berdasarkan perhitungan statistik, bukan sekadar interpretasi subjektif. Kedua, hasilnya bisa digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas jika sampel dipilih dengan tepat. Ketiga, metode ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin melihat pengaruh, bukan hanya mendeskripsikan atau memahami fenomena. Jika peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, hasilnya mungkin lebih mendalam tetapi tidak dapat menjawab pertanyaan “seberapa besar pengaruhnya” atau “apakah pengaruh itu signifikan secara statistik”. Jadi, pendekatan kuantitatif dipilih karena:

1. sesuai dengan rumusan masalah yang menekankan pada pengaruh,
 2. melibatkan variabel yang dapat diukur (media digital interaktif → motivasi belajar),
 3. menghasilkan data yang objektif serta bisa diuji secara statistik.
2. Sebutkan dan jelaskan secara sistematis langkah-langkah/prosedur penelitian yang perlu dilakukan oleh mahasiswa tersebut.

Jawaban:

Dalam melakukan penelitian, seorang mahasiswa perlu mengikuti prosedur yang jelas dan sistematis agar hasil yang diperoleh bisa dipercaya serta bermanfaat. Setiap langkah penelitian memiliki peran penting, mulai dari merumuskan masalah hingga menyusun laporan akhir. Pada kasus tentang pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa, berikut ini tahapan penelitian yang bisa dilakukan:

1. Identifikasi Masalah

Peneliti harus mulai dari kenyataan di lapangan. Misalnya, banyak siswa kehilangan motivasi belajar selama pembelajaran daring. Dari sini, peneliti melihat peluang bahwa penggunaan media digital interaktif bisa menjadi solusi. Jadi, di tahap ini peneliti perlu mengamati, membaca referensi, dan berdiskusi dengan guru atau siswa untuk memastikan masalahnya nyata dan layak diteliti.

2. Merumuskan Judul dan Pertanyaan Penelitian

Setelah masalah ditemukan, peneliti membuat judul yang singkat, jelas, dan fokus. Contohnya: “Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring.” Pertanyaan penelitian juga harus jelas, misalnya: “Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap

motivasi belajar siswa?” Pertanyaan ini penting agar penelitian tidak melebar ke mana-mana.

3. Menentukan Tujuan Penelitian

Tujuan dibuat sesuai dengan rumusan masalah. Misalnya: “Mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.” Dengan tujuan ini, peneliti punya arah yang pasti dari awal hingga akhir penelitian.

4. Menyusun Kajian Teori

Peneliti mencari teori-teori yang mendukung penelitian, misalnya teori motivasi belajar (Maslow, McClelland) atau teori penggunaan media pembelajaran digital. Caranya dengan membaca buku, artikel, dan jurnal penelitian terdahulu. Teori ini akan menjadi dasar dalam menyusun instrumen penelitian (kuesioner) dan sebagai acuan saat membahas hasil penelitian.

5. Menentukan Metode Penelitian

Karena ingin melihat pengaruh satu variabel terhadap variabel lain, metode yang paling sesuai adalah kuantitatif. Peneliti bisa memilih desain eksperimen sederhana (ada kelompok eksperimen yang menggunakan media digital interaktif dan kelompok kontrol yang tidak) atau desain korelasional (melihat hubungan intensitas penggunaan media digital dengan motivasi belajar). Tugas peneliti di tahap ini adalah memutuskan desain yang paling memungkinkan sesuai kondisi di lapangan.

6. Menentukan Populasi dan Sampel

Populasi adalah semua siswa yang mengikuti pembelajaran daring di sekolah tertentu, misalnya seluruh siswa kelas XI. Karena meneliti seluruh populasi butuh banyak waktu, peneliti mengambil sampel. Misalnya, dari 200 siswa, dipilih 50 siswa secara acak. Tugas peneliti adalah menentukan jumlah sampel yang cukup mewakili populasi dan memilih teknik sampling yang sesuai.

7. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar. Peneliti perlu menyusun butir-butir pernyataan dengan skala Likert (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju). Contoh:

“Saya merasa lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media digital interaktif.”

“Media digital membuat saya lebih mudah memahami materi pelajaran.”

Setelah itu, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya agar benar-benar mengukur motivasi belajar dengan tepat.

8. Mengumpulkan Data

Peneliti menyebarkan kuesioner kepada sampel siswa. Karena penelitian dilakukan saat pembelajaran daring, peneliti bisa menggunakan Google Form atau platform lain. Tugas peneliti di sini adalah memberi instruksi yang jelas agar siswa mengisi dengan jujur dan serius.

9. Menganalisis Data

Data yang terkumpul diolah dengan program statistik seperti SPSS. Jika peneliti ingin melihat pengaruh, analisis yang sesuai adalah uji regresi atau uji t. Misalnya, hasil analisis menunjukkan ada pengaruh positif dan signifikan media digital interaktif terhadap motivasi belajar. Tugas peneliti di tahap ini adalah memilih uji statistik yang tepat sesuai desain penelitian.

10. Menarik Kesimpulan

Berdasarkan analisis, peneliti menulis kesimpulan yang menjawab pertanyaan penelitian. Misalnya: “Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.” Kesimpulan juga bisa dilengkapi dengan saran praktis, misalnya agar guru lebih sering menggunakan media digital interaktif.

11. Menyusun Laporan Penelitian

Langkah terakhir adalah menuliskan semua proses dalam laporan. Struktur laporan biasanya terdiri dari: pendahuluan (latar belakang, rumusan masalah, tujuan), kajian teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, kesimpulan, dan saran. Laporan ini penting agar penelitian bisa dibaca dan dimanfaatkan oleh guru, sekolah, maupun peneliti lain.

3. Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut dan berikan solusi atas masalah tersebut.

Jawaban:

Dalam penelitian, sering kali muncul kendala yang dapat memengaruhi kelancaran maupun hasil yang diperoleh. Jika tidak diantisipasi sejak awal, masalah tersebut bisa membuat penelitian menjadi kurang valid atau sulit dilaksanakan. Pada kasus penelitian tentang pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa, berikut beberapa potensi masalah yang mungkin muncul beserta solusi yang bisa dilakukan:

1. Responden Kurang Serius Mengisi Kuesioner

Masalah: Siswa mungkin mengisi kuesioner asal-asalan karena dianggap membosankan atau tidak penting.

Solusi: Peneliti perlu memberikan instruksi yang jelas, menekankan kerahasiaan jawaban, dan menjelaskan bahwa hasil penelitian akan bermanfaat bagi proses pembelajaran mereka. Peneliti juga bisa membuat kuesioner dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami.

2. Keterbatasan Waktu dan Akses Responden

Masalah: Karena penelitian dilakukan pada pembelajaran daring, tidak semua siswa bisa dihubungi dengan mudah, apalagi jika ada kendala jaringan internet.

Solusi: Peneliti bisa menggunakan Google Form yang mudah diakses lewat ponsel. Untuk siswa yang sulit dihubungi, peneliti bisa bekerja sama dengan guru atau wali kelas agar penyebaran kuesioner lebih efektif.

3. Jumlah Sampel Tidak Representatif

Masalah: Jika sampel terlalu sedikit atau tidak dipilih secara tepat, hasil penelitian tidak bisa menggambarkan kondisi sebenarnya.

Solusi: Peneliti harus menggunakan teknik sampling yang sesuai, misalnya random sampling, dan memastikan jumlah sampel cukup. Misalnya, dari 200 siswa, minimal diambil 30–50 siswa agar data lebih representatif.

4. Instrumen Penelitian Kurang Valid atau Kurang Jelas

Masalah: Kuesioner yang dibuat peneliti bisa jadi tidak benar-benar mengukur motivasi belajar, atau bahasanya membingungkan siswa.

Solusi: Sebelum digunakan, peneliti harus melakukan uji validitas (apakah setiap item benar-benar mengukur motivasi) dan uji reliabilitas (apakah instrumen konsisten). Peneliti juga bisa meminta dosen pembimbing atau teman sejawat untuk mengecek butir pertanyaan terlebih dahulu.

5. Data yang Terkumpul Tidak Lengkap

Masalah: Ada kemungkinan tidak semua siswa mengembalikan kuesioner atau ada data yang kosong.

Solusi: Peneliti harus mengingatkan responden secara berkala, memberi tenggat waktu yang jelas, dan mengecek hasil pengisian agar tidak ada data kosong.

4. Jelaskan bagaimana instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini.

Jawaban:

Dalam penelitian, instrumen memegang peran penting karena menjadi alat utama untuk mengumpulkan data. Instrumen yang baik akan membantu peneliti memperoleh informasi yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Pada kasus ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner untuk mengukur pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

1. Menentukan Variabel dan Indikator

Langkah pertama adalah menentukan variabel penelitian, yaitu media digital interaktif (variabel bebas) dan motivasi belajar siswa (variabel terikat). Dari variabel ini, peneliti menurunkannya ke dalam indikator. Misalnya, motivasi belajar dapat diukur dari semangat, ketekunan, perhatian terhadap materi, serta keinginan untuk berprestasi. Indikator inilah yang menjadi dasar pembuatan butir pertanyaan kuesioner.

2. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen berupa kuesioner disusun menggunakan skala Likert (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju). Setiap indikator dijabarkan menjadi pernyataan sederhana dan mudah dipahami siswa. Contohnya:

- “Saya merasa lebih bersemangat belajar ketika guru menggunakan media digital interaktif.”
- “Media digital membantu saya memahami materi dengan lebih mudah.”
- “Saya lebih termotivasi untuk belajar mandiri setelah menggunakan media digital.”

3. Uji Validitas Instrumen

Sebelum digunakan, instrumen perlu diuji validitasnya. Uji validitas bertujuan memastikan bahwa setiap butir kuesioner benar-benar mengukur aspek motivasi belajar sesuai teori. Hal ini bisa dilakukan dengan uji korelasi item-total menggunakan program statistik (misalnya SPSS). Item dengan nilai korelasi di atas r tabel (misalnya 0,3) dianggap valid.

4. Uji Reliabilitas Instrumen

Selain valid, instrumen juga harus konsisten atau reliabel. Reliabilitas biasanya diuji dengan Cronbach’s Alpha. Jika hasilnya $\geq 0,7$, berarti instrumen reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian karena jawaban responden cenderung stabil.

5. Revisi dan Finalisasi Instrumen

Jika ada butir pertanyaan yang tidak valid atau reliabel, peneliti perlu memperbaikinya atau menggantinya. Setelah diperbaiki, instrumen siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Jadi, proses penyusunan instrumen meliputi: menentukan variabel → membuat indikator → menyusun butir kuesioner → menguji validitas → menguji reliabilitas → merevisi dan memfinalisasi. Dengan langkah-langkah ini, data yang diperoleh akan lebih sah dan bisa dipertanggungjawabkan.