

Nama : Anggi Fadhillah Putri

NPM : 2313031061

Kelas : 2023 C

Case Study Pertemuan 4

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.

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. Pendekatan Kuantitatif lebih sesuai untuk kasus ini karena Tujuan penelitian adalah mengukur pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar, yang memerlukan data numerik untuk analisis hubungan sebab-akibat, Data yang dikumpulkan berupa skor motivasi belajar yang dapat diukur dengan skala tertentu (misalnya skala Likert) dan Analisis statistik dapat digunakan untuk menguji hipotesis dan menentukan signifikansi pengaruh media digital terhadap motivasi belajar.

2. langkah-langkah/prosedur penelitian yang perlu dilakukan oleh mahasiswa tersebut yaitu:

- a) Identifikasi dan Perumusan Masalah
- b) Kajian Pustaka
- c) Penentuan Hipotesis
- d) Pemilihan Metode dan Desain Penelitian
- e) Penentuan Populasi dan Sampel
- f) Penyusunan Instrumen Penelitian
- g) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
- h) Pengumpulan Data
- i) Analisis Data
- j) Interpretasi dan Pembahasan Hasil
- k) Kesimpulan dan Saran
- l) Pelaporan Penelitian

3. Potensi masalah serta solusinya dalam pelaksanaan penelitian tersebut:

➤ **Potensi Masalah:** Kesulitan mengakses responden selama pembelajaran daring

Solusi: Gunakan platform daring (Google Form, SurveyMonkey) untuk distribusi kuesioner.

➤ **Potensi Masalah:** Responden memberikan jawaban tidak jujur atau asal-asalan.

Solusi: Berikan instruksi yang jelas dan jamin kerahasiaan data untuk meningkatkan kejujuran

- **Potensi Masalah:** Instrumen belum valid atau reliabel

Solusi: Lakukan uji coba instrumen (pilot test) dan revisi berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas

- **Potensi Masalah:** Variabel lain yang memengaruhi motivasi belajar tidak dikontrol

Solusi: Gunakan desain penelitian yang mengontrol variabel pengganggu atau tambahkan variabel kontrol dalam analisis.

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen dari Penelitian di atas:

- Penyusunan Instrumen: Membuat kuesioner yang terdiri dari dua bagian utama, yaitu Penggunaan media digital interaktif dan Motivasi belajar siswa (Pastikan setiap item pertanyaan jelas, spesifik, dan relevan dengan variabel yang diukur).
- Uji Validitas
 - Validitas Isi (*Content Validity*): Minta pendapat ahli (expert judgment) untuk menilai apakah item kuesioner sudah mewakili konsep yang diukur.
 - Validitas Konstruk (*Construct Validity*): Gunakan analisis faktor konfirmatori (jika memungkinkan) untuk memastikan item mengukur konstruk motivasi belajar dan penggunaan media digital
 - Validitas Kriteria (*Criterion Validity*): Bandingkan hasil kuesioner dengan ukuran lain yang sudah valid (jika ada).
- Uji Reliabilitas: Gunakan Cronbach's alpha untuk mengukur konsistensi internal instrumen. Nilai $\alpha \geq 0,7$ dianggap reliabel. Jika reliabilitas rendah, revisi atau hilangkan item yang tidak konsisten.