NAMA : ANDANI TANEMU

MPM : 2313031078

KELAS : 2023 C

MK : METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN EKONOMI

#### CASE STUDI 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.

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.

#### JAWABAN:

1. Pendekatan penelitian yang yang paling sesuai

Pendekatan kuantitatif paling sesuai karena penelitian ini bertujuan mengukur pengaruh antara dua variabel: media digital interaktif (variabel bebas) dan motivasi belajar siswa (variabel terikat). Kuantitatif memungkinkan analisis statistik untuk mengetahui hubungan atau pengaruh secara objektif dan terukur.

- 2. Langkah-langkah/prosedur penelitian
  - Identifikasi masalah Misalnya rendahnya motivasi siswa saat pembelajaran daring.
  - Rumusan masalah dan tujuan Menanyakan apakah ada pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar.

• Kajian teori

Mengkaji teori motivasi dan media digital interaktif.

• Hipotesis

Menyusun dugaan sementara, misalnya "Ada pengaruh signifikan antara media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa."

• Menentukan variable

X = media digital interaktif,

Y = motivasi belajar siswa.

• Menentukan populasi dan sampel

Misalnya siswa SMA yang belajar daring.

• Menyusun instrument

Biasanya menggunakan angket skala Likert.

• Uji validitas dan reliabilitas

Menggunakan uji korelasi item-total dan Cronbach's Alpha.

• Pengumpulan data

Menyebarkan angket ke responden.

• Analisis data

Menggunakan analisis deskriptif dan inferensial (misalnya regresi).

• Menyusun laporan penelitian.

### 3. Potensi Masalah

• Responden tidak serius

Buat angket singkat dan jelas, beri petunjuk.

• Sulit mendapat responden

Koordinasi dengan guru atau sekolah.

• Instrumen kurang valid

Lakukan uji coba (try out) dulu.

• Mahasiswa bingung analisis

Gunakan bantuan software (SPSS) atau bimbingan dosen.

## 4. Langkah menyusun instrumen:

- Tentukan indikator dari teori.
- Buat pernyataan sesuai indikator (misalnya untuk motivasi: minat, semangat, usaha).
- Gunakan skala Likert 1–5.

Uji validitas dilakukan dengan korelasi item-total. Jika nilai korelasi tinggi dan signifikan, item valid.

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Jika nilainya di atas 0,7 maka instrumen dinyatakan reliabel.