

Nama : Clara Kelviana Kerin

Npm : 2313031064

Kelas : 23C

Mata kuliah : Metopen

Tugas Studi Kasus 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.

Jawab:

1. Pendekatan Penelitian yang Tepat:

Pilihan Terbaik: Gabungan Kuantitatif dan Kualitatif (*Mixed Methods*)

Alasannya:

- **Dapat Angka, Dapat Cerita:** Kita ingin tahu seberapa besar pengaruh media digital pada semangat belajar (angka), tapi juga kenapa pengaruh itu muncul, apa yang dirasakan siswa saat belajar online, dan bagian mana dari media digital yang paling menarik (cerita).
- **Lebih Lengkap:** Data angka memberi gambaran umum tentang semangat belajar, sementara cerita dari siswa memberi pemahaman yang lebih dalam. Gabungan keduanya membuat penelitian lebih kuat.
- **Saling Menguatkan:** Data angka dan cerita bisa saling dicek. Misalnya, kalau hasil kuesioner menunjukkan semangat belajar meningkat, wawancara bisa menjelaskan alasannya.
- **Pertanyaan Kompleks:** Penelitian ini punya banyak pertanyaan yang tidak bisa dijawab hanya dengan satu cara.

2. Langkah-Langkah Penelitian yang Sistematis:

a) Menemukan Masalah:

Artinya: Mahasiswa merasa media digital mungkin bisa meningkatkan semangat belajar siswa saat belajar online, tapi belum ada bukti yang jelas.

Caranya:

- Mengingat pengalaman sendiri sebagai mahasiswa ekonomi.
- Membaca artikel atau berita tentang belajar online dan media digital.
- Bertanya singkat ke beberapa siswa atau guru untuk dapat gambaran awal.

b) Merumuskan Pertanyaan Penelitian:

Artinya: Memfokuskan penelitian dan membuat pertanyaan yang akan dijawab.

Contoh Pertanyaan:

- **Angka:** "Apakah ada perbedaan semangat belajar antara siswa yang pakai media digital interaktif dan yang tidak?"
- **Cerita:** "Bagaimana pengalaman siswa saat pakai media digital interaktif memengaruhi semangat belajar mereka?"

- Gabungan: "Bagaimana media digital interaktif bisa dirancang agar lebih meningkatkan semangat belajar siswa saat belajar online, berdasarkan pengalaman mereka?"

c) Mencari Referensi (Tinjauan Pustaka):

Artinya: Mempelajari penelitian-penelitian sebelumnya tentang semangat belajar, belajar online, media digital, dan teori-teori yang berhubungan.

Caranya:

- Mencari artikel ilmiah, buku, dan sumber terpercaya lainnya.
- Mencatat hal-hal penting dan apa saja yang belum diketahui.

d) Membuat Kerangka Konsep:

Artinya: Membuat gambar atau model yang menunjukkan hubungan antara media digital, semangat belajar, dan faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh.

Caranya:

- Menentukan faktor-faktor penting dari referensi yang sudah dibaca.
- Menjelaskan bagaimana faktor-faktor itu saling berhubungan.

e) Merancang Penelitian:

Artinya: Merencanakan bagaimana penelitian akan dilakukan.

Caranya:

- Angka:
 - Pilih dua kelompok siswa: satu pakai media digital, satu tidak.
 - Beri kuesioner (daftar pertanyaan) tentang semangat belajar sebelum dan sesudah.
- Cerita:
 - Pilih beberapa siswa dari kedua kelompok untuk diwawancarai.
 - Buat daftar pertanyaan wawancara.
- Gabungan: Tentukan bagaimana data angka dan cerita akan digabungkan.

f) Membuat Alat Penelitian (Instrumen):

Artinya: Membuat alat untuk mengumpulkan data.

Caranya: (Akan dijelaskan lebih detail di bagian 4)

g) Mengumpulkan Data:

Artinya: Mengumpulkan data dari siswa yang sudah dipilih.

Caranya:

- Sebar kuesioner sebelum dan sesudah belajar.

- Lakukan wawancara dengan siswa.

h) Menganalisis Data:

Artinya: Mengolah data untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Caranya:

- Angka: Hitung perbedaan semangat belajar antara kelompok yang pakai media digital dan yang tidak.
- Cerita: Baca transkrip wawancara dan cari tema-tema yang muncul.
- Gabungan: Hubungkan hasil angka dan cerita untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap.

i) Menarik Kesimpulan:

Artinya: Memberikan makna pada hasil analisis dan menjawab pertanyaan penelitian.

Caranya:

- Apakah media digital benar-benar meningkatkan semangat belajar siswa?
- Apa saja pengalaman siswa yang membuat mereka lebih semangat?
- Bagaimana media digital bisa dirancang agar lebih efektif?

j) Menyusun Laporan Penelitian:

Artinya: Menulis laporan yang menjelaskan seluruh proses penelitian.

Caranya:

- Susun laporan sesuai format yang ditentukan.
- Pastikan laporan jelas, ringkas, dan mudah dibaca.

3. Masalah yang Mungkin Muncul dan Solusinya:

Masalah	Solusi
Siswa tidak punya akses internet yang baik	Pastikan semua siswa punya akses internet yang cukup. Bisa dengan menyediakan hotspot atau memberi bantuan kuota.
Siswa malas ikut wawancara	Jalin hubungan baik dengan siswa, jelaskan tujuan penelitian, dan berikan hadiah kecil sebagai ucapan terima kasih.

Alat penelitian kurang bagus	Lakukan uji coba alat penelitian, minta pendapat ahli, dan perbaiki alat penelitian berdasarkan masukan yang ada.
Pemilihan siswa kurang tepat	Gunakan cara pemilihan siswa yang benar (misalnya, acak) dan pastikan siswa yang dipilih mewakili seluruh siswa.
Sulit menggabungkan data angka dan cerita	Rencanakan bagaimana data akan digabungkan sejak awal, gunakan kerangka konsep yang jelas, dan minta bantuan jika kesulitan.

4. Membuat dan Menguji Alat Penelitian:

a) Kuesioner:

- Penyusunan:
 - Gunakan kuesioner yang sudah ada (jika ada) atau buat yang baru.
 - Pastikan pertanyaan jelas, mudah dimengerti, dan sesuai dengan tujuan penelitian.
 - Gunakan skala Likert (misalnya, sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju).
 - Pertanyaan harus mengukur berbagai aspek semangat belajar (misalnya, minat, usaha, ketekunan).
- Uji Validitas (Ketepatan):
 - Minta ahli (dosen atau guru) untuk menilai apakah pertanyaan-pertanyaan sudah tepat.
 - Uji coba kuesioner ke beberapa siswa dan lihat apakah mereka mengerti pertanyaannya.
 - Bandingkan hasil kuesioner dengan cara mengukur semangat belajar lainnya (misalnya, nilai ujian).
- Uji Reliabilitas (Keandalan):

- Pastikan pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner mengukur hal yang sama.

b) Panduan Wawancara:

- Penyusunan:
 - Buat daftar pertanyaan terbuka yang akan diajukan ke siswa.
 - Pertanyaan harus berhubungan dengan pertanyaan penelitian dan kerangka konsep.
 - Pertanyaan harus menggali pengalaman dan perasaan siswa tentang penggunaan media digital.
- Uji Validitas:
 - Minta ahli untuk menilai apakah pertanyaan-pertanyaan sudah tepat.
 - Bandingkan jawaban siswa dengan informasi dari sumber lain (misalnya, observasi).