

Nama : Diva Rihhadatul Zahria

NPM : 2313031076

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. 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 yang paling sesuai untuk penelitian ini adalah **pendekatan kuantitatif**. Alasan utamanya adalah tujuan penelitian untuk mengukur pengaruh (hubungan sebab-akibat) antara variabel independen (media digital interaktif) terhadap variabel dependen (motivasi belajar siswa). Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti menguji hipotesis secara statistik untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan. Keunggulan lainnya meliputi kemampuan generalisasi hasil ke populasi lebih luas, efisiensi dalam menjangkau sampel besar melalui kuesioner online, dan objektivitas pengukuran menggunakan skala psikometris terstandar yang mengurangi bias subjektivitas. Jika diperlukan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana dan

mengapa media digital mempengaruhi motivasi, dapat dipertimbangkan pendekatan campuran (mixed methods) dengan kuantitatif sebagai metode utama ditambah wawancara sebagai data pendukung.

2. Langkah pertama adalah **identifikasi dan perumusan masalah** dengan mengamati fenomena pembelajaran daring, mengidentifikasi tantangan motivasi siswa, dan merumuskan pertanyaan penelitian: "Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?" Dilanjutkan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara informal dengan guru dan siswa.

Tahap **studi pustaka** mengkaji teori motivasi belajar seperti Self-Determination Theory dan ARCS Model, teori media pembelajaran digital, serta penelitian terdahulu. Dari kajian ini, rumuskan kerangka konseptual, tentukan variabel dan indikatornya, kemudian rumuskan hipotesis penelitian.

Tahap **perencanaan penelitian** menentukan desain (eksperimen atau ex-post facto), populasi (siswa SMA/SMK pembelajaran daring), teknik sampling (purposive/cluster random), ukuran sampel (minimal 30-100 siswa), dan menyusun instrumen berupa kuesioner motivasi belajar skala Likert, lembar observasi, dan format dokumentasi.

Tahap **pengumpulan data** dimulai dengan mengurus izin penelitian, melakukan pilot test instrumen, kemudian pelaksanaan: memberikan pretest (jika eksperimen), implementasi treatment penggunaan media digital, pemberian posttest dan kuesioner, serta mendokumentasikan proses pembelajaran.

Tahap **analisis data** meliputi persiapan (coding, tabulasi, screening data), analisis deskriptif (mean, standar deviasi, distribusi frekuensi), uji prasyarat (normalitas, homogenitas, linearitas), dan uji hipotesis (uji t untuk pretest-posttest atau regresi untuk pengaruh) dengan interpretasi signifikansi $p < 0.05$.

Tahap **pembahasan** menginterpretasikan hasil statistik, menghubungkan temuan dengan teori dan penelitian terdahulu, menjelaskan mengapa terjadi pengaruh atau tidak, serta mengidentifikasi keterbatasan penelitian.

Tahap **penyusunan laporan** mengikuti struktur: Bab I Pendahuluan (latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat), Bab II Kajian Pustaka (teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesis), Bab III Metode Penelitian (desain, populasi-sampel, instrumen, teknik analisis), Bab IV Hasil dan Pembahasan (deskripsi data, uji hipotesis, interpretasi), Bab V Penutup (kesimpulan, implikasi, saran).

3. **Masalah kesulitan akses internet siswa** berdampak pada rendahnya response rate dan bias sampel. Solusinya: menyediakan alternatif pengisian offline, koordinasi dengan sekolah untuk pengisian saat pembelajaran sinkronus, atau memberikan bantuan kuota internet.

Masalah validitas instrumen dapat menyebabkan data tidak akurat. Solusinya: mengadopsi instrumen tervalidasi dari penelitian terpublikasi, melakukan expert judgment dengan dosen/ahli, uji coba instrumen pada sampel kecil, dan analisis validitas-reliabilitas dengan software statistik.

Masalah keterbatasan kontrol variabel eksternal seperti kondisi rumah, dukungan orang tua. Solusinya: menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok kontrol, mengidentifikasi dan mengontrol variabel confounding (usia, jenis kelamin, akses perangkat), serta memperjelas definisi operasional media digital interaktif.

Masalah kesulitan mengukur motivasi intrinsik yang bersifat internal. Solusinya: menggunakan indikator komprehensif mencakup motivasi intrinsik dan ekstrinsik berdasarkan teori mapan, menambahkan pertanyaan terbuka untuk triangulasi data.

Masalah keterbatasan waktu penelitian. Solusinya: membuat timeline realistis 3-6 bulan, fokus pada satu jenjang pendidikan, menggunakan desain cross-sectional yang lebih cepat dibanding longitudinal.

Masalah ketidakjujuran responden (social desirability bias). Solusinya: menjamin anonimitas, menggunakan reverse items dalam kuesioner, menjelaskan tidak ada jawaban benar/salah, dan melakukan consistency check dalam analisis.

4. **Penyusunan instrumen** dimulai dengan menentukan variabel dan indikator. Variabel independen (media digital interaktif): frekuensi penggunaan, jenis media, kualitas interaktivitas, kemudahan akses. Variabel dependen (motivasi belajar) menggunakan teori ARCS: Attention (perhatian/ketertarikan), Relevance (relevansi dengan kebutuhan), Confidence (kepercayaan diri), Satisfaction (kepuasan).

Susun kisi-kisi instrumen yang memuat variabel, indikator, nomor item, dan jumlah item per indikator. Contoh: Attention (3 item), Relevance (4 item), Confidence (3 item), Satisfaction (4 item). Rumuskan item pernyataan dengan bahasa sederhana, hindari kalimat ambigu, gunakan kombinasi item positif dan negatif (reverse items), dengan skala Likert 1-5 (Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju).

Pengujian validitas dilakukan melalui tiga cara. Pertama, **validitas isi** melalui expert judgment dari 2-3 ahli pendidikan/psikologi untuk menilai relevansi, kejelasan, dan representasi indikator, menggunakan Content Validity Ratio (CVR). Kedua, **validitas konstruk** melalui analisis faktor ($KMO > 0.5$, Bartlett's Test signifikan) atau korelasi item-total dengan kriteria $r > 0.3$ dan $p < 0.05$. Ketiga, **validitas empiris** melalui pilot test pada 30-50 siswa di luar sampel penelitian, dianalisis dengan SPSS untuk melihat korelasi setiap item dengan skor total.

Pengujian reliabilitas menggunakan metode konsistensi internal dengan Cronbach's Alpha. Kriteria: $\alpha > 0.7$ (reliabel), $\alpha > 0.8$ (sangat reliabel). Perhitungan dilakukan dengan SPSS melalui menu Analyze → Scale → Reliability Analysis. Alternatif lain adalah metode split-half (membagi instrumen genap-ganjil) atau test-retest (memberikan instrumen dua kali dengan interval 2-4 minggu).

Revisi dan finalisasi dilakukan dengan menghapus item yang memiliki $r < 0.3$, memperbaiki item ambigu berdasarkan feedback, memastikan reliabilitas tetap tinggi setelah penghapusan item, konsultasi dengan pembimbing, dan menyusun instrumen final dengan petunjuk pengisian yang jelas. Dokumentasikan seluruh hasil uji validitas dan reliabilitas dalam tabel untuk dilampirkan dalam laporan sebagai bukti kualitas instrumen.

