

Nama : Lusi Yana Agustina
NPM : 2313031069
Kelas : C
Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi
Pertemuan 4

KASUS

Seorang mahasiswa program studi pendidikan Ekonomi ingin meneliti pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran berani. 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 mengidentifikasi masalah hingga penyusunan laporan penelitian.

Pertanyaan:

1. Analisislah pendekatan penelitian yang paling sesuai untuk kasus tersebut! jelaskan alasan Anda.
2. jelaskan dan jelaskan secara sistematis langkah-langkah/prosedur penelitian yang perlu dilakukan oleh siswa tersebut.
3. Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut dan memberikan solusi atas masalah tersebut.
4. Menjelaskan bagaimana instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini.

Jawaban:

1. Pendekatan penelitian yang paling tepat untuk kasus ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasannya, penelitian bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Tujuan seperti ini menuntut data yang bersifat angka, terukur, dan dapat dianalisis secara statistik untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara dua variabel.

Pendekatan kuantitatif juga memungkinkan peneliti menguji hipotesis dan menghasilkan kesimpulan yang objektif. Namun, jika peneliti ingin memahami lebih dalam tentang pengalaman atau persepsi siswa terhadap media digital, pendekatan mixed methods (gabungan kuantitatif dan kualitatif) dapat dipertimbangkan.

2. Langkah-langkah / Prosedur Penelitian yang Sistematis

Langkah-langkah penelitian yang perlu dilakukan oleh mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Mengamati fenomena rendahnya motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring dan penggunaan media digital interaktif. Peneliti kemudian menemukan adanya kesenjangan antara harapan (siswa tetap termotivasi) dan kenyataan (motivasi menurun).

2. Perumusan Masalah

Menyusun rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan, misalnya:

“Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?”

3. Kajian Pustaka

Mempelajari teori-teori dan hasil penelitian terdahulu terkait media digital interaktif, motivasi belajar, dan pembelajaran daring untuk memperkuat dasar penelitian.

4. Perumusan Hipotesis

Menyusun dugaan sementara, seperti:

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

H₁: Ada pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

5. Penentuan Variabel Penelitian

- Variabel independen (X): Penggunaan media digital interaktif.
- Variabel dependen (Y): Motivasi belajar siswa.

6. Penentuan Desain dan Metode Penelitian

Menggunakan desain ex post facto atau quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh antara dua variabel.

7. Menentukan Populasi dan Sampel

Menetapkan populasi (misalnya seluruh siswa di satu sekolah) dan menentukan sampel menggunakan teknik random sampling atau purposive sampling, sesuai kebutuhan penelitian.

8. Penyusunan Instrumen Penelitian

Membuat kuesioner berbentuk skala Likert untuk mengukur penggunaan media digital dan motivasi belajar berdasarkan indikator yang relevan.

9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

- Validitas diuji dengan korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui apakah butir pertanyaan benar-benar mengukur apa yang dimaksud.
- Reliabilitas diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk melihat konsistensi hasil antarbutir.

10. Pengumpulan Data

Menyebarkan kuesioner kepada siswa secara daring menggunakan Google Form atau media serupa.

11. Analisis Data

Data dianalisis menggunakan uji statistik, misalnya regresi sederhana atau uji t, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan antara variabel X dan Y.

12. Kesimpulan dan Saran

Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis, menjawab rumusan masalah, dan memberikan saran bagi guru, siswa, maupun pihak sekolah.

13. Penyusunan Laporan Penelitian

Menulis laporan dalam format ilmiah yang terdiri dari: pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan, serta daftar pustaka.

3. Potensi Masalah dan Solusinya

Potensi Masalah	Solusi yang Dapat Dilakukan
Siswa tidak memahami instrumen atau tidak serius mengisi kuesioner	Gunakan bahasa yang sederhana dan lakukan uji coba instrumen terlebih dahulu
Responden sulit dihubungi secara daring	Gunakan platform yang mudah diakses dan komunikasikan melalui guru kelas atau wali siswa
Data yang dikumpulkan tidak lengkap	Periksa kelengkapan data sebelum analisis dan lakukan follow-up kepada responden yang belum menjawab
Koneksi internet tidak stabil	Sediakan waktu pengisian yang fleksibel dan file offline jika diperlukan
Instrumen tidak valid atau reliabel	Lakukan uji validitas dan reliabilitas pada kelompok kecil sebelum penelitian utama

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen Penelitian

a) Penyusunan Instrumen

Instrumen disusun berdasarkan indikator setiap variabel:

- Variabel X (Media Digital Interaktif): kemudahan penggunaan, interaktivitas, tampilan menarik, kejelasan materi.
- Variabel Y (Motivasi Belajar): semangat belajar, minat terhadap pelajaran, ketekunan, dan keinginan berprestasi.

Setiap indikator dijabarkan menjadi beberapa pernyataan dengan skala Likert (1–5) mulai dari *sangat tidak setuju* hingga *sangat setuju*.

b) Uji Validitas

Dilakukan dengan mengorelasikan setiap item pertanyaan dengan skor total menggunakan uji Pearson Product Moment. Item dinyatakan valid jika nilai r -hitung $>$ r -tabel (misalnya $r > 0,3$).

c) Uji Reliabilitas

Reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha. Jika nilai $\alpha \geq 0,7$, maka instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.