

## **METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN**

Nama : Aulia Dzidni Nafissa

NPM : 2313031073

Kelas : 2023 C

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

---

### **❖ CASE STUDY**

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.

**Penyelesaian:**

1. Pada kasus diatas pendekatan yang cocok digunakan yakni pendekatan kuantitatif alasannya karena pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini ingin menguji pengaruh secara jelas dan terukur, bukan sekadar menggambarkan pengalaman siswa. Motivasi belajar dapat diukur melalui kuesioner dan dianalisis dengan statistik untuk

melihat signifikansi pengaruhnya. Pendekatan ini lebih efisien dan memungkinkan hasil penelitian digeneralisasikan pada siswa pendidikan ekonomi.

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

▪ **Identifikasi Masalah**

Penelitian dimulai dengan menganalisis kesenjangan antara rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring dan harapan teori pembelajaran interaktif. Dari sini dirumuskan masalah: “*Apakah media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?*”

▪ **Rumusan Masalah dan Tujuan**

Rumusan masalah berbentuk kausal, yaitu pengaruh X terhadap Y, dengan tujuan menguji pengaruh tersebut pada siswa kelas XI IPS di sekolah tertentu.

▪ **Kerangka Teori dan Hipotesis**

Kajian teori menggunakan teori motivasi ARCS dan TPACK. Hipotesis yang diajukan adalah H0 tidak ada pengaruh dan H1 terdapat pengaruh positif.

▪ **Desain dan Sampel**

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen atau quasi-eksperimen (pre-test dan post-test), melibatkan 100 siswa yang dipilih secara purposive.

▪ **Instrumen dan Analisis Data**

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang valid dan observasi daring, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji t atau regresi dengan SPSS.

▪ **Kesimpulan dan Laporan**

Hasil penelitian disimpulkan dan disusun dalam bentuk laporan atau proposal penelitian secara sistematis.

3. Pada kasus tersebut penelitian ini rentan kendala teknis dan responden.

Potensi Masalah	Solusi
Akses internet siswa tidak merata selama daring	Pilih sekolah dengan fasilitas stabil; hybrid data (online-offline); sampel dari daerah urban.

Bias respon kuesioner (social desirability)	Anonimitas, triangulasi dengan observasi; pilot test instrumen.
Variabel pengganggu (fatigue daring)	Kontrol variabel (durasi kelas sama); random assignment kelompok eksperimen.
Waktu/biaya terbatas	Fokus sampel kecil (n=74 untuk uji statistik); gunakan Google Forms gratis.

4. Instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini dengan cara :

- **Instrumen utama:** kuesioner skala Likert (1-5) untuk motivasi (intrinsik/ekstrinsik, 20 item) dan checklist penggunaan media (Zoom Kahoot); observasi rubrik interaksi. Susun berdasarkan indikator teori (misalnya, perhatian/relevansi ARCS), adaptasi dari jurnal valid.
- **Uji validitas:** konten (expert judgment 3 dosen), konstruk (faktor analisis), reliabilitas (Cronbach Alpha >0.7). Pilot test pada 30 siswa non-sampel; revisi item rendah r (Pearson >0.3). Validitas empiris via korelasi item-total; triangulasi dengan wawancara singkat untuk kredibilitas.