

Nama : Arshella Cahya Yuniarti

NPM : 2413031058

Kelas : B

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 sesuai

Pendekatan yang paling sesuai adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini karena penelitian ingin mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif (variabel X) terhadap motivasi belajar siswa (variabel Y). Pengaruh tersebut dapat diukur menggunakan data berupa angka dan dianalisis secara statistik.

Dalam penelitian ini, mahasiswa dapat menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa yang mengikuti pembelajaran daring. Hasil kuesioner kemudian

dianalisis untuk mengetahui apakah penggunaan media digital interaktif memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

2. Langkah-langkah/prosedur penelitian

Langkah penelitian yang dapat dilakukan adalah:

1) Identifikasi masalah

Mengamati masalah dalam pembelajaran daring, misalnya rendahnya motivasi belajar siswa atau kurangnya penggunaan media digital yang menarik.

2) Menentukan rumusan masalah dan tujuan penelitian

Rumusan masalah dapat berupa: “Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?”

3) Melakukan kajian teori

Mencari teori dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media digital interaktif dan motivasi belajar.

4) Menentukan variabel penelitian

Variabel X adalah penggunaan media digital interaktif, sedangkan variabel Y adalah motivasi belajar siswa.

5) Menentukan populasi dan sampel

Menentukan siswa yang menjadi populasi penelitian dan memilih sampel yang sesuai.

6) Menyusun dan menguji instrumen penelitian

Membuat kuesioner berdasarkan indikator masing-masing variabel, kemudian melakukan uji validitas dan reliabilitas.

7) Mengumpulkan data

Kuesioner diberikan kepada sampel penelitian, kemudian data yang terkumpul diperiksa dan diolah.

8) Menganalisis data

Data dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

9) Menarik kesimpulan dan menyusun laporan

Hasil analisis digunakan untuk menjawab rumusan masalah, kemudian disusun dalam laporan penelitian secara sistematis.

3. Potensi masalah dan solusinya

Beberapa masalah yang mungkin muncul antara lain:

- Siswa tidak mengisi kuesioner dengan serius.
Solusinya adalah memberikan penjelasan bahwa jawaban harus sesuai kondisi sebenarnya dan data digunakan untuk kepentingan penelitian.
- Jumlah responden kurang sesuai dengan target.
Solusinya adalah menentukan sampel sejak awal dan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah.
- Instrumen penelitian kurang tepat.
Solusinya adalah menyusun pertanyaan berdasarkan indikator variabel dan melakukan uji validitas serta reliabilitas sebelum digunakan.
- Kendala jaringan saat pembelajaran daring atau pengisian kuesioner.
Solusinya dapat menggunakan kuesioner yang ringan dan memberikan alternatif waktu pengisian.

4. Penyusunan dan uji validitas instrument

Instrumen dapat berupa kuesioner dengan skala Likert, misalnya pilihan jawaban dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Pernyataan dibuat berdasarkan indikator dari masing-masing variabel. Contohnya, variabel penggunaan media digital interaktif dapat diukur melalui kemudahan penggunaan, daya tarik, interaktivitas, dan kebermanfaatannya. Sementara motivasi belajar dapat dilihat dari ketekunan, minat, perhatian, dan keaktifan siswa.

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data utama, kuesioner perlu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas bertujuan mengetahui apakah setiap butir pertanyaan benar-benar mengukur variabel yang diteliti. Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk melihat apakah instrumen tersebut memberikan hasil yang konsisten. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, kuesioner dapat digunakan untuk penelitian utama.