

Metode Penelitian



DIBUAT OLEH:

Khairy Zhafran H. Kastella 202210370311439

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024/2025

Tugas 1: Baca paper dan buat ringkasannya: “What makes good research”

PAPER 1:

Judul: Pengembangan Learning Management System (LMS) Menggunakan Video-Based Learning dan Gamification

Link Paper: <https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib/article/view/3087/2139>

Penulis: Paradise, Merlinda Wibowo

Tanggal Terbit: 31 Juli 2021

Tujuan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. Metode: Menerapkan video-based learning dan gamification melalui LMS. Temuan: Dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan mahasiswa, dibuktikan dengan peningkatan skor pre-test dan post-test. Kesimpulan: Integrasi yang efektif dari video interaktif dan strategi gamification secara signifikan meningkatkan pengalaman pembelajaran daring.

Paper ini mencakup beberapa elemen penting, antara lain:

1. Studi Pustaka dan Rumusan Masalah: Menyediakan latar belakang dan definisi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran daring, serta pentingnya metode pengumpulan data pustaka.
2. Metode Penelitian: Menggambarkan penerapan video-based learning dan gamification dalam LMS, serta tahapan pengujian yang dilakukan, seperti pre-test dan post-test.
3. Hasil dan Pembahasan: Menyajikan temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, serta analisis terhadap data yang diperoleh dari penggunaan LMS.
4. Kesimpulan: Menyimpulkan bahwa integrasi video interaktif dan gamification efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa secara daring.

Mengapa paper ini bisa disebut sebagai contoh penelitian yang baik? (What makes good research)

paper ini dapat disebut sebagai contoh penelitian yang baik karena beberapa alasan berikut:

1. Relevansi dan Konteks: Penelitian ini sangat relevan dengan situasi terkini, yaitu pembelajaran daring selama pandemi COVID-19, yang menjadi tantangan bagi banyak institusi pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki dampak langsung terhadap praktik pendidikan.
2. Metodologi yang Jelas: Penelitian ini menggunakan metode yang terstruktur dengan baik, termasuk pengumpulan data melalui pre-test dan post-test, serta penerapan video-based learning dan gamification. Metodologi yang jelas memungkinkan replikasi penelitian di masa depan.
3. Hasil yang Signifikan: Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan keterlibatan mahasiswa, yang didukung oleh data kuantitatif.

Hasil ini memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas metode yang diterapkan.

4. Analisis dan Diskusi yang Mendalam: Penelitian ini tidak hanya menyajikan hasil, tetapi juga melakukan analisis dan diskusi yang mendalam mengenai implikasi dari temuan tersebut, serta memberikan rekomendasi untuk praktik pendidikan yang lebih baik.
5. Referensi yang Memadai: Paper ini mencantumkan referensi yang relevan dan terkini, menunjukkan bahwa penelitian ini didasarkan pada literatur yang solid dan mendukung argumen yang diajukan.

PAPER 2:

Judul: Deteksi Emosi di Media Sosial Menggunakan Leksikon dan Pemrosesan Bahasa Alami"

Link Paper: <https://www.eksplora.stikom-bali.ac.id/index.php/eksplora/article/view/277>

Penulis: Arif Nur Rohman, Ema Utami, Suwanto Raharjo

Tujuan: Mendeteksi emosi dalam teks media sosial menggunakan EmoLex dan Pemrosesan Bahasa Alami (NLP).

Metode: Memperluas EmoLex dengan sinonim dari Kateglo API, menghasilkan leksikon sebanyak 34.872 kata.

Tanggal Terbit: September 2019

Hasil: Mendeteksi 55,45% kata dari 27.696 pembaruan status Facebook; akurasi 61,53% dalam pelabelan emosi setelah perbaikan NLP.

Kesimpulan: Penelitian ini menyoroti potensi pendekatan berbasis leksikon untuk deteksi emosi di media sosial.

Paper ini mencakup beberapa elemen penting, antara lain:

1. Pendekatan Deteksi Emosi: Menggunakan leksikon EmoLex dan metode Pemrosesan Bahasa Alami (NLP).
2. Prapemrosesan Teks: Meliputi penghapusan emotikon, URL, karakter khusus, dan tanda baca untuk memperbaiki bahasa.
3. Hasil dan Validasi: Menyajikan hasil pengujian leksikon emosi dan akurasi pelabelan emosi berdasarkan survei pengguna.

Mengapa Paper ini bisa disebut sebagai contoh penelitian yang baik? (What makes good research)

Paper ini bisa disebut sebagai contoh penelitian yang baik karena:

1. Metodologi yang Jelas: Menggunakan pendekatan sistematis dengan pemrosesan bahasa alami dan leksikon emosi yang teruji.
2. Validasi Hasil: Melakukan survei langsung untuk membandingkan hasil pelabelan emosi, sehingga meningkatkan keakuratan dan kredibilitas temuan.
3. Relevansi dan Kontribusi: Menyentuh topik yang relevan dalam analisis emosi di media sosial, memberikan wawasan baru dalam interaksi manusia-komputer dan psikologi.

Tugas 2: Mencari artikel jurnal (bukan prosiding) berbahasa Indonesia. Jurnal harus terakreditasi SINTA 3 (bisa dicek di alamat : <https://sinta3.kemdikbud.go.id/>)

Tentukan apakah termasuk kuantitatif atau kualitatif atau campuran? dan jelaskan alasannya

Link Jurnal: <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/3938/2193>

Link Jurnal diatas diatas didapat dari <https://sinta3.kemdikbud.go.id/> dan sudah terakreditasi SINTA 3

Judul: Implementasi Pembelajaran Discovery dalam Pendidikan Teks Ulasan Film

Penulis: Iffah Khairiah, Ajang Budiman, Fida Pangesti

Jurnal: Jurnal EDUCATIO, Vol. 10, No. 1, 2024

Tujuan: Mendeskripsikan implementasi pembelajaran discovery dalam pengajaran teks ulasan film.

Metode: Pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data dokumentasi.

Temuan:

- Rata-rata siswa kelas 8A memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- 7 siswa tidak memenuhi KKM, menunjukkan perlunya strategi pengajaran yang inovatif.

Kesimpulan: Disarankan untuk mengkombinasikan pembelajaran discovery dengan strategi lain untuk hasil yang lebih baik.

Penelitian ini termasuk kualitatif.

Alasannya adalah karena menggunakan pendekatan deskriptif untuk memahami fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran, melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan diskusi, serta bertujuan untuk menafsirkan pengalaman siswa dalam pembelajaran teks ulasan film.

Pendahuluan penelitian ini menjelaskan pentingnya model pembelajaran discovery learning dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pengajaran teks ulasan di SMPN 13 Malang. Ditekankan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks ulasan, melakukan analisis karya, dan memilih diksi yang tepat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Jurnal ini mencakup beberapa elemen penting, antara lain:

1. Identitas Karya: Menyediakan informasi tentang judul, sutradara, pemain, durasi film, dan reviewer.
2. Analisis Teks Ulasan: Meliputi orientasi, sinopsis, analisis judul, latar, tokoh, dan alur.
3. Evaluasi: Menilai kelebihan dan kekurangan film serta memberikan amanat yang terkandung dalam karya tersebut.