

RUMUSAN MASALAH

MASALAH ITU APA?

- Sesuatu yang 'mengganjal'
- Sesuatu yang kalau dipecahkan akan memberikan manfaat
- Sesuatu yang tidak sesuai dengan yang diharapkan

PERMASALAHAN DALAM PENELITIAN

- MASALAH PENELITIAN SEBAGAI DASAR MENGAPA PENELITIAN DILAKUKAN
- PERMASALAHAN/MASALAH MENJADIKAN HASIL PENELITIAN BERUPA PENEMUAN THD PEMECAHAN MASALAH DAN BUKAN HANYA BERUPA LAPORAN SJ
- MASALAH MENJADIKAN PEMBAHASAN TERFOKUS
- PERMASALAHAN DITUANGKAN DALAM LATAR BELAKANG PENELITIAN
- LATAR BELAKANG DIMULAI DARI HAL YANG BERSIFAT UMUM KEMUDIAN MENGERUCUT KE PERMASALAHAN YANG LEBIH SPESIFIK

HUBUNGAN ANTARA KETEPATAN MASALAH DAN PEMECAHANNYA

KETEPATAN MASALAH	KETEPATAN MASALAH
1. MASALAH BENAR	PEMECAHAN BENAR
2. MASALAH BENAR	PEMECAHAN SALAH
3. MASALAH SALAH	PEMECAHAN BENAR
4. MASALAH SALAH	PEMECAHAN SALAH

SUMBER PERMASALAHAN DALAM PENELITIAN:

1. Bersumber dari kehidupan sehari-hari.
 - Adanya penyimpangan antara pengalaman dan kenyataan
 - Terdapat penyimpangan antar rencana dan kenyataan
 - Terdapat pengaduan
 - Adanya persaingan
2. Bersumber pada buku (teori) atau penelitian sebelumnya
 - Untuk penyempurnaan
 - Untuk verifikasi
 - Untuk pengembangan

Permasalahan yang baik:

1. Bermanfaat
2. Dapat dilaksanakan
 1. Kemampuan teori dari peneliti
 2. Waktu yang tersedia
 3. Tenaga yang tersedia
 4. Dana yang tersedia
3. Adanya Faktor Pendukung
 1. Tersedianya Data
 2. Tersedianya ijin dari pihak berwenang

CONTOH MASALAH

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INOVATIF

- Guru di sekolah menggunakan metode konvensional
- Metode yg dipakai guru masih teacher centre

INOVASI KURIKULUM

- Materi TIK ketinggalan zaman
- Keluasan materi kurang
- Antara materi dengan metode tidak sejalan
- DII

INOVASI MEDIA

- Sedikit guru yang menggunakan media
- Media yang dipakai masih tradisional
- DII.



CONTOH MASALAH

APLIKASI PEMBELAJARAN

- Masih terbatas aplikasi yang bisa dipakai dalam pembelajaran
- Belum ada aplikasi yang bisa dijadikan model
- DII

KEBIJAKAN PENDIDIKAN DIKKOM

- Guru yang mengajar TIK background-nya beda
- Sedikit guru yang kualifikasinya relevan
- Penyebaran guru TIK di sekolah
- DII



CONTOH MASALAH

KONDISI SISWA

- Hasil belajar TIK yang rendah
- Motivasi belajar TIK siswa kurang
- dll.

PERKEMBANGAN IPTEKS

- Belum banyak IPTEKS diterapkan dalam PBM TIK
- IPTEKS terbaru belum banyak dikembangkan,
- dll



CARA MENYAJIKAN PERMASALAHAN

1. Pernyataan
2. Pertanyaan

Contoh rumusan masalah

Pernyataan:

1. Maksud penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran inovatif terhadap hasil belajar TIK siswa
2. Penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penerapan metode 'X' terhadap motivasi siswa

Pertanyaan:

1. Apakah dengan diterapkannya Metode 'X' dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah TIK siswa?
2. Bagaimanakah respon siswa siswa setelah diterapkannya media pembelajaran inovatif berbasis multimedia interaktif?

PEMBATASAN MASALAH

Masalah perlu dibatasi disesuaikan dengan pertimbangan-pertimbangan dalam melakukan penelitian seperti:

1. Ketersediaan waktu penelitian
2. Kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian
3. Biaya
4. Dll

Misal ketika kita ingin meneliti tentang hasil belajar siswa, karena hasil belajar siswa itu sangat luas (kognitif, afektif, dan psikomotor) maka kita perlu membatasi hasil belajar yang akan diteliti itu hasil belajar yang mana?

Contoh Batasan Masalah

1. Pengaruh terhadap hasil belajar, yaitu hanya dilihat dari aspek kognitif: pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi
2. Hasil belajar siswa hanya dilihat dari kemampuan penalaran atau koneksi atau pemecahan masalah atau komunikasi, dll
3. Perubahan dari hasil pembelajaran hanya dilihat dari hasil belajar siswa tidak dilihat dari perubahan sikap siswa, sikap dan kemampuan guru, dll

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian semestinya sejalan dengan rumusan masalah dan hipotesis:

Misal pada contoh rumusan masalah:

1. Apakah dengan diterapkannya Metode 'X' dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah TIK siswa?
2. Bagaimanakah respon siswa siswa setelah diterapkannya media pembelajaran inovatif berbasis multimedia interaktif?

Maka tujuan penelitian yang harus dituliskan adalah:

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah dengan diterapkannya Metode 'X' dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah TIK siswa
2. Untuk mengetahui bagaimanakah respon siswa siswa setelah diterapkannya media pembelajaran inovatif berbasis multimedia interaktif