

Nama : Nazwa Devita Mawarni

NPM : 2313031071

Kelas : 2023 C

Penyelesaian Case Study Pertemuan 3

1. Analisis Pendekatan Penelitian yang Paling Sesuai

Penelitian ini ingin melihat pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Kata kuncinya adalah pengaruh, yang berarti peneliti ingin menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (media digital interaktif) dengan variabel terikat (motivasi belajar). Menurut saya, pendekatan yang paling sesuai adalah pendekatan kuantitatif, karena:

- 1) Data yang dikumpulkan bisa berupa angka (misalnya skor angket motivasi belajar).
- 2) Analisisnya bisa menggunakan statistik, misalnya uji regresi atau t-test.
- 3) Hasilnya lebih objektif dan bisa digeneralisasi pada populasi tertentu. Namun, jika peneliti juga ingin menggali pengalaman siswa secara mendalam, pendekatan *mixed methods* (gabungan kuantitatif dan kualitatif) juga bisa dipertimbangkan.

2. Langkah-Langkah/Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang perlu dilakukan mahasiswa tersebut adalah:

1) Identifikasi Masalah

Mahasiswa tersebut harus menemukan masalah bahwa motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring cenderung menurun, sehingga perlu media digital interaktif untuk mengatasinya.

2) Merumuskan Tujuan dan Pertanyaan Penelitian

Tujuan: mengetahui pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

Pertanyaan: apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar?

3) Kajian Pustaka

Mahasiswa tersebut perlu mencari teori tentang motivasi belajar, media digital interaktif, serta penelitian terdahulu agar penelitiannya memiliki dasar yang kuat.

4) Menentukan Metode Penelitian

Menggunakan metode kuantitatif dengan desain *ex post facto* atau eksperimen sederhana (misalnya kelas dengan media digital vs tanpa media digital).

5) Menentukan Populasi dan Sampel

- Populasi: semua siswa yang mengikuti pembelajaran daring.
- Sampel: sebagian siswa yang dipilih secara acak atau dengan teknik tertentu (misalnya *purposive sampling*).

6) Menentukan Variabel Penelitian

- Variabel bebas: penggunaan media digital interaktif.
- Variabel terikat: motivasi belajar siswa.

7) Menyusun Instrumen Penelitian

Langkah selanjutnya yaitu membuat angket motivasi belajar berbasis indikator (misalnya minat, perhatian, keaktifan, ketekunan).

8) Mengumpulkan Data

Selanjutnya mahasiswa tersebut membagikan angket motivasi setelah siswa menggunakan media digital interaktif, lalu mengolah hasilnya.

9) Menganalisis Data

Menggunakan statistik deskriptif (rata-rata, persentase) dan inferensial (uji regresi atau uji t) untuk mengetahui pengaruh.

10) Menyusun Kesimpulan dan Laporan

Setelah semua langkah di atas sudah dilakukan, maka yang selanjutnya mahasiswa tersebut harus menulis hasil penelitian ke dalam laporan yang terdiri dari pendahuluan, metode, hasil, pembahasan, kesimpulan, dan saran.

3. Potensi Masalah dan Solusi

Beberapa masalah yang mungkin muncul antara lain:

- Keterbatasan responden: tidak semua siswa bisa diikuti karena keterbatasan waktu.
Solusi: menggunakan teknik sampling yang tepat dan representatif.
- Koneksi internet siswa berbeda-beda: bisa mengganggu penggunaan media digital interaktif.
Solusi: melakukan penelitian pada siswa dengan akses internet yang relatif stabil, atau menggunakan media yang tidak terlalu berat.
- Respon siswa pada angket kurang serius: ada yang asal mengisi.
Solusi: memastikan instruksi jelas, buat angket singkat tapi berbobot, dan mahasiswa tersebut juga perlu menjelaskan pentingnya mengisi angket dengan jujur.

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen

Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar. Penyusunannya:

- 1) Menentukan indikator motivasi belajar (misalnya menurut teori ARCS: *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*).
- 2) Membuat butir pertanyaan sesuai indikator dengan skala Likert (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju).
- 3) Menguji coba instrumen pada kelompok kecil siswa.
- 4) Melakukan uji validitas (misalnya dengan korelasi Pearson) untuk memastikan tiap butir pertanyaan benar-benar mengukur motivasi belajar.
- 5) Melakukan uji reliabilitas (misalnya Cronbach's Alpha) untuk memastikan konsistensi jawaban angket.