

NAMA : YOGI ROHANI

NPM : 2313031031

MK : METODOLOGI PENELITIAN

CASE STUDY

1. Pendekatan Penelitian Yang Paling Sesuai

Pendekatan kuantitatif adalah yang paling tepat digunakan dalam penelitian ini. Alasannya karena tujuan penelitian adalah mengukur pengaruh antara dua variabel, yaitu media digital interaktif (variabel bebas/X) dan motivasi belajar siswa (variabel terikat/Y), kemudian penelitian kuantitatif memungkinkan pengumpulan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel tersebut. Dan hasilnya dapat digeneralisasikan karena menggunakan sampel yang mewakili populasi siswa.

2. Tahapan Penelitian

- **Identifikasi dan Perumusan Masalah**
Mahasiswa perlu menemukan kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan. Misalnya, media digital interaktif telah digunakan dalam pembelajaran daring, tetapi motivasi belajar siswa masih rendah. Dari situ dirumuskan pertanyaan penelitian, seperti *“Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?”*
- **Kajian Teori dan Penelitian Terdahulu**
Peneliti mengumpulkan teori yang relevan, seperti teori motivasi belajar (Maslow, ARCS Keller, atau self-determination) dan teori media pembelajaran digital. Kajian ini membantu membangun dasar konseptual serta menyusun hipotesis penelitian.
- **Penetapan Variabel dan Hipotesis**
Variabel bebas adalah penggunaan media digital interaktif, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa. Hipotesisnya: *“Terdapat pengaruh positif antara penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.”*
- **Pemilihan Pendekatan, Metode, dan Desain Penelitian**
Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei dan desain eksplanatori, karena bertujuan menguji pengaruh antarvariabel melalui data numerik yang dianalisis secara statistik.
- **Penentuan Populasi dan Sampel**
Populasi penelitian adalah seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran daring, sedangkan sampelnya diambil secara acak atau purposif sesuai kebutuhan agar mewakili populasi.
- **Penyusunan Instrumen Penelitian**
Instrumen yang digunakan berupa kuesioner skala Likert (1–5), dengan butir pernyataan

yang menilai aspek media digital (frekuensi, interaktivitas, kemudahan) dan aspek motivasi belajar (minat, perhatian, usaha, ketekunan).

- Uji Validitas dan Reliabilitas
Uji validitas dilakukan secara isi (oleh ahli) dan empiris (menggunakan korelasi Product Moment). Reliabilitas diuji dengan Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi antarbutir pernyataan.
- Pengumpulan Data
Data dikumpulkan secara daring menggunakan Google Form atau platform serupa. Peneliti memastikan partisipasi siswa bersifat sukarela dan rahasia terjaga.
- Analisis Data
Data dianalisis secara deskriptif (rata-rata, persentase) dan inferensial dengan uji regresi sederhana untuk melihat seberapa besar pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.
- Penarikan Kesimpulan dan Penyusunan Laporan
Hasil analisis digunakan untuk menjawab hipotesis. Jika pengaruhnya signifikan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media digital interaktif berkontribusi positif terhadap motivasi belajar. Selanjutnya, laporan penelitian disusun secara sistematis, meliputi pendahuluan, kajian teori, metodologi, hasil, pembahasan, kesimpulan, dan saran.

3. Potensi Masalah dalam Pelaksanaan Penelitian dan Solusinya

- Rendahnya respon siswa terhadap kuesioner daring
 - Dampak: Data yang diperoleh bisa tidak representatif.
 - Solusi: Kirim pengingat (reminder), berikan waktu tambahan, atau berikan insentif ringan seperti sertifikat partisipasi agar siswa termotivasi mengisi kuesioner.
- Instrumen penelitian kurang valid atau ambigu
 - Dampak: Hasil penelitian bisa bias dan tidak mencerminkan kondisi sebenarnya.
 - Solusi: Lakukan uji validitas isi dengan bantuan pakar dan lakukan uji coba (pilot test) sebelum penelitian utama.
- Kendala teknis seperti koneksi internet tidak stabil
 - Dampak: Pengumpulan data daring menjadi terhambat atau tidak lengkap.
 - Solusi: Sediakan alternatif pengisian secara offline atau beri tenggat waktu lebih panjang bagi responden.
- Kurangnya pemahaman peneliti terhadap variabel penelitian
 - Dampak: Rumusan masalah menjadi tidak fokus dan instrumen sulit disusun dengan tepat.
 - Solusi: Diskusikan konsep variabel dan indikatornya dengan dosen pembimbing atau membaca sumber teori yang relevan sebelum pengumpulan data.

4. Langkah-langkah penyusunan instrumen:

- Menentukan indikator setiap variabel berdasarkan teori. Contoh: variabel motivasi belajar → indikator perhatian, relevansi, kepercayaan diri, kepuasan (model ARCS).
- Menyusun butir pernyataan dalam bentuk skala Likert.
- Mengkonsultasikan butir pernyataan kepada ahli untuk validitas isi.
- Melakukan uji coba (try out) pada sampel kecil (20–30 siswa).
- Menganalisis validitas butir menggunakan korelasi item-total (*Pearson Product Moment*).
- Menghitung reliabilitas instrumen dengan *Cronbach's Alpha* ($\geq 0,70$ dianggap reliabel).
- Melakukan revisi akhir berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan pada penelitian utama.