

Nama : Annisa Luthfiyyah

NPM : 2313031010

Case Studi

1. Pendekatan penelitian yang paling sesuai yaitu pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu, alasan pertama karena penelitian berfokus pada pengaruh (hubungan sebab-akibat) antara variabel bebas (*media digital interaktif*) dan variabel terikat (*motivasi belajar*), alasan ke dua hasil dapat diukur dengan instrumen terstandar (misalnya angket motivasi belajar dengan skala Likert), dan alasan ke tiga memungkinkan generalisasi pada populasi yang lebih luas.

Namun, jika mahasiswa ingin memahami secara mendalam pengalaman subjektif siswa, pendekatan kualitatif (studi kasus) juga bisa digunakan. Alternatif terbaik adalah mixed methods: kuantitatif untuk menguji pengaruh, kualitatif untuk menggali pengalaman siswa.

2. Langkah-langkah penelitian
 - a. Identifikasi masalah, terkait fenomena rendahnya motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring dan solusi yang ditawarkan, contohnya: penggunaan media digital interaktif.
 - b. Perumusan masalah, contoh: Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring?
 - c. Kajian teori, seperti menganalisis teori motivasi belajar (misalnya teori ARCS Keller atau Self-Determination Theory), dan mengkaji literatur tentang efektivitas media digital interaktif.
 - d. Perumusan hipotesis
 - e. Menentukan pendekatan, kuantitatif dengan eksperimen semu dan mixed methods dengan angket dan wawancara siswa.
 - f. Populasi (seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran daring) dan sampel (diambil dengan teknik purposive atau random sampling).
 - g. Instrumen penilaian. Kuantitatif: angket motivasi belajar berbasis skala Likert. Kualitatif: pedoman wawancara atau observasi.
 - h. Pengumpulan data dengan memberikan perlakuan (pembelajaran dengan media digital interaktif) dan mengukur motivasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
 - i. Analisis data. Kuantitatif dengan uji t (paired atau independent), ANOVA, atau regresi. Kualitatif dengan analisis tematik dari wawancara.
 - j. Kesimpulan dan laporan penelitian.

3. Potensi masalah dan solusi

Potensi Masalah	Solusi
Keterbatasan akses internet siswa	Sediakan materi offline atau rekaman pembelajaran

Siswa kurang terbiasa menggunakan media interaktif	Lakukan pelatihan singkat sebelum eksperimen
Instrumen motivasi belajar kurang valid	Lakukan uji validitas (expert judgement, uji coba kecil)
Respon siswa bias (jawaban asal)	Gunakan triangulasi data (angket + wawancara/observasi)
Jumlah sampel terbatas	Gunakan desain <i>within subject</i> (pretest-posttest) agar lebih kuat secara statistik

4. Instrumen penelitian dan uji validitas

- a. Instrumen utama, yaitu: angket motivasi belajar dengan skala likert (1-5) mencakup aspek: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan (model ARCS Keller) dan angket motivasi belajar dengan skala likert (1-5).
- b. Penyusunan instrumen dengan menentukan indikator motivasi, menyusun butir pertanyaan positif dan negatif, meminta dosen pembimbing untuk memberikan pendapat, uji coba pada kelompok kecil siswa untuk uji validitas empiris (korelasi Pearson, Corrected Item-Total) dan uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha ($\geq 0,7$ dianggap reliabel).