

Nama : Khoirun Nisa

Npm : 2313031005

CASE STUDY

Seorang mahasiswa program studi pendidikan Ekonomi ingin meneliti pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring. Namun, ia merasa bingung dalam menyusun langkah-langkah penelitian yang sistematis. Ia juga tidak yakin apakah akan menggunakan pendekatan kualitatif atau kuantitatif, serta bagaimana menyusun instrumen penelitiannya. Sebagai calon peneliti, Anda diminta untuk menganalisis situasi tersebut dan membantu menyusun prosedur penelitian yang tepat, mulai dari identifikasi masalah hingga penyusunan laporan penelitian.

1. Analisislah pendekatan penelitian yang paling sesuai untuk kasus tersebut! Jelaskan alasan Anda.

Kasus ini meneliti pengaruh suatu variabel bebas (media digital interaktif) terhadap variabel terikat (motivasi belajar siswa). Berdasarkan klasifikasi masalah dalam modul, ini termasuk masalah asosiatif kausal karena meneliti hubungan sebab-akibat antara dua variabel

Dengan demikian, pendekatan kuantitatif lebih tepat digunakan. Alasannya:

- a. Peneliti ingin mengetahui pengaruh (hubungan sebab-akibat), yang biasanya diukur dengan analisis statistik.
- b. Variabel motivasi belajar dapat diukur dengan instrumen berupa angket/skala (misalnya skala Likert).
- c. Data kuantitatif memungkinkan pengujian hipotesis secara empiris untuk membuktikan apakah media digital interaktif benar-benar berpengaruh pada motivasi belajar.

Pendekatan kualitatif bisa saja digunakan, tetapi lebih cocok jika fokusnya ingin menggali pengalaman siswa secara mendalam. Karena tujuan utamanya adalah menguji pengaruh, pendekatan kuantitatif lebih sesuai.

2. Sebutkan dan jelaskan secara sistematis langkah-langkah/prosedur penelitian yang perlu dilakukan oleh mahasiswa tersebut.

Langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan mahasiswa tersebut adalah:

1. Identifikasi Masalah

Menemukan kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Misalnya, harapan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa, tetapi kenyataannya belum semua siswa menunjukkan motivasi tinggi selama pembelajaran daring.

2. Latar Belakang Masalah

Menguraikan kondisi pendidikan daring, pentingnya motivasi belajar, serta perkembangan penggunaan media digital interaktif. Latar belakang juga menjelaskan mengapa masalah ini penting diteliti (urgensi, esensial, bermanfaat).

3. Perumusan Masalah

Membuat pertanyaan penelitian yang jelas, misalnya:

“Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring?”

4. Tujuan Penelitian

Disusun dalam bentuk pernyataan deklaratif:

“Mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.”

5. Kajian Teori dan Penyusunan Hipotesis

Mengkaji teori tentang media pembelajaran, motivasi belajar, serta penelitian terdahulu. Dari situ, dirumuskan hipotesis, misalnya:

H0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

H1: Terdapat pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

6. Pemilihan Desain Penelitian

Menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif kausal, dengan metode survei atau eksperimen sederhana (misalnya membandingkan motivasi antara kelompok siswa yang menggunakan media digital interaktif dengan yang tidak).

7. Penentuan Populasi dan Sampel

Misalnya populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA tertentu, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling atau purposive sampling.

8. Pengumpulan Data

Menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar yang disebarkan setelah siswa menggunakan media digital interaktif.

9. Analisis Data

Menggunakan teknik statistik, seperti uji regresi atau uji t, untuk melihat apakah terdapat pengaruh signifikan media digital interaktif terhadap motivasi belajar.

10. Kesimpulan dan Saran

Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

11. Penyusunan Laporan Penelitian

Menulis laporan penelitian secara sistematis mulai dari pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, hasil, pembahasan, kesimpulan, hingga daftar pustaka.

3. Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut dan berikan solusi atas masalah tersebut.

Beberapa potensi masalah yang mungkin muncul:

- a. Keterbatasan responden: tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran daring.
Solusi: lakukan koordinasi dengan guru untuk memastikan partisipasi siswa.
- b. Instrumen tidak valid atau kurang reliabel: angket motivasi belajar mungkin tidak benar-benar mengukur aspek motivasi. *Solusi:* lakukan uji validitas (isi dan konstruk) serta uji reliabilitas (misalnya Cronbach's Alpha) sebelum instrumen digunakan secara luas.

- c. Bias data karena kondisi eksternal: faktor jaringan internet atau kondisi rumah bisa mempengaruhi motivasi belajar. *Solusi*: tambahkan pertanyaan kontrol dalam instrumen untuk menilai pengaruh faktor eksternal.
- d. Waktu dan biaya: penelitian daring membutuhkan kesiapan perangkat digital. *Solusi*: gunakan aplikasi gratis (Google Form, Microsoft Form) agar efisien.

4. Jelaskan bagaimana instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini. Instrumen penelitian dalam kasus ini berupa angket motivasi belajar.

a. Penyusunan Instrumen

- 1. Menentukan indikator motivasi belajar (misalnya: minat, perhatian, usaha, ketekunan, dan keyakinan diri).
- 2. Menyusun butir pertanyaan dalam bentuk skala Likert (sangat setuju – setuju – ragu-ragu – tidak setuju – sangat tidak setuju).
- 3. Memastikan pernyataan mencerminkan variabel penelitian (misalnya: “Saya lebih bersemangat belajar ketika menggunakan media digital interaktif”).

b. Uji Validitas

- 1. Validitas isi: meminta pakar/ahli pendidikan untuk menilai apakah butir instrumen sudah sesuai indikator.
- 2. Validitas konstruk: menggunakan uji statistik (misalnya analisis faktor) untuk melihat kesesuaian butir dengan konstruk motivasi belajar.

c. Uji Reliabilitas

- 1. Menggunakan uji reliabilitas Cronbach’s Alpha. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai Alpha > 0,7.

Dengan uji validitas dan reliabilitas ini, instrumen dapat dipastikan mampu mengukur motivasi belajar secara tepat dan konsisten.