

Nama: Dwi Apriyana

NPM: 2313031022

Kelas: 2023 A

Case Study Pt 4

Pertanyaan

1. Analisislah pendekatan penelitian yang paling sesuai untuk kasus tersebut! Jelaskan alasan Anda.
2. Sebutkan dan jelaskan secara sistematis langkah-langkah/prosedur penelitian yang perlu dilakukan oleh mahasiswa tersebut.
3. Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut dan berikan solusi atas masalah tersebut.
4. Jelaskan bagaimana instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini.

1. Pendekatan Penelitian yang Paling Tepat

Pendekatan yang paling relevan untuk penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen atau quasi-eksperimen. Ini disebabkan oleh tujuan dari penelitian yang ingin mengeksplorasi pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam hal ini, variabel independen (X) adalah pemanfaatan media digital interaktif, sedangkan variabel dependen (Y) adalah motivasi belajar siswa selama proses belajar daring.

Pendekatan kuantitatif dianggap sesuai karena:

1. Tujuan dari penelitian adalah kausal (sebab-akibat), yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara dua variabel.
2. Peneliti membutuhkan pengukuran yang objektif dan dapat diukur, misalnya melalui instrumen seperti angket atau skala likert.
3. Pengolahan data dilakukan dengan metode statistik inferensial, seperti uji t, regresi linear, atau ANOVA untuk menentukan seberapa besar pengaruh antar variabel.

4. Hasil penelitian dapat diaplikasikan pada populasi yang lebih besar jika proses pengambilan sampel dilakukan dengan cara yang tepat.

Pendekatan ini melibatkan desain kuantitatif dengan quasi-eksperimen, seperti model pretest-posttest control group design, di mana terdapat dua kelompok: Kelompok eksperimen yang menerima perlakuan penggunaan media digital interaktif. Kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran daring tanpa menggunakan media digital interaktif.

2. Langkah-Langkah / Prosedur Penelitian

Untuk memastikan penelitian dilakukan secara sistematis dan terarah, mahasiswa perlu menjalani langkah-langkah berikut dengan urutan yang benar:

a. Identifikasi Masalah

Langkah awal adalah mengenali fenomena yang ada di lapangan. Peneliti mungkin mengamati bahwa dalam pembelajaran daring, sejumlah siswa menunjukkan penurunan motivasi belajar. Mereka terlihat kurang aktif, cepat merasa bosan, dan tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran. Fenomena ini menandakan adanya masalah motivasi yang perlu diteliti lebih lanjut. Dari observasi tersebut, peneliti menganggap bahwa media digital interaktif, seperti Kahoot, Quizizz, Google Form yang berbasis permainan, dan aplikasi interaktif lainnya, mungkin dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, peneliti menemukan kesenjangan antara keadaan ideal (siswa yang termotivasi) dan keadaan aktual (motivasi yang menurun).

b. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan, peneliti perlu merumuskan masalah dengan jelas dan fokus. Rumusan masalah sebaiknya berbentuk pertanyaan agar lebih tajam, misalnya: Apakah pemanfaatan media digital interaktif memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring? Sejauh mana media digital interaktif berkontribusi terhadap

peningkatan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran daring?

c. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian dirumuskan berdasarkan masalah yang telah dinyatakan. Dalam penelitian ini, tujuannya mencakup:

- Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.
- Untuk menganalisis seberapa signifikan dampak media digital interaktif dalam merangsang motivasi belajar.

Sementara itu, manfaat penelitian dapat dibagi menjadi: Manfaat teoritis untuk memperkaya pengetahuan dalam bidang pendidikan ekonomi, khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital. Manfaat praktis: Memberikan saran kepada guru agar menerapkan media digital interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa.

d. Kajian Teori dan Kerangka Berpikir

Peneliti perlu mengkaji teori-teori yang relevan sebagai basis penelitian, antara lain:

1. Teori Media Pembelajaran (contohnya teori Mayer tentang pembelajaran multimedia), yang menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika melibatkan elemen visual, audio, dan interaksi.

2. Teori Motivasi Belajar, seperti teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari Deci & Ryan, atau teori kebutuhan dari Maslow.

3. Penelitian sebelumnya yang mengkaji dampak media digital terhadap pencapaian belajar dan motivasi siswa. Temuan dari kajian ini akan disusun dalam bentuk kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan logis antara variabel X (pemanfaatan media digital interaktif) dan variabel Y (motivasi belajar siswa). Kerangka pemikiran ini juga berfungsi sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis dalam penelitian.

- e. Rumusan Hipotesis Untuk pendekatan kuantitatif, peneliti perlu menyusun hipotesis, seperti contohnya:
Ho: Tidak ada pengaruh signifikan antara pemanfaatan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.
H₁: Ada pengaruh signifikan antara pemanfaatan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.
- f. Penentuan Metode Penelitian Pendekatan: Kuantitatif Jenis penelitian: Quasi-eksperimen Desain penelitian: Pretest-posttest control group design Populasi: Siswa dari tingkat pendidikan tertentu (contohnya SMA atau SMK). Sampel: Dua kelas yang dipilih secara acak—satu kelas sebagai kelompok eksperimen, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel: Pengambilan sampel acak atau purposive sampling berdasarkan situasi di lapangan.
- g. Teknik Pengumpulan Data Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner motivasi belajar yang direncanakan berdasarkan indikator motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dua kali: 1. Pretest: Sebelum perlakuan diberikan (pemanfaatan media digital interaktif). 2. Posttest: Setelah perlakuan diberikan selama beberapa pertemuan. Hasil dari pretest dan posttest dibandingkan untuk menganalisis dampak yang terjadi.
- h. Analisis Data Data yang sudah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial: Statistik deskriptif digunakan untuk mengilustrasikan rata-rata serta distribusi data motivasi belajar. Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis, yang bisa dilakukan dengan: o Uji t (untuk dua kelompok), o ANOVA (jika jumlah kelompok lebih dari dua), o atau Regresi Linear Sederhana (untuk menilai besarnya pengaruh variabel X terhadap Y).
- i. Penarikan Kesimpulan dan Rekomendasi Berdasarkan analisis data, peneliti menyimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Apabila terdapat pengaruh positif dan signifikan, maka dapat

disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti juga harus memberikan saran praktis, seperti mendorong guru agar mengintegrasikan media interaktif ke dalam proses pembelajaran daring.

j. Penyusunan Laporan Penelitian Langkah terakhir adalah menulis laporan penelitian dengan sistematika sebagai berikut:

1. Pendahuluan (latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian)
2. Kajian Teori dan Kerangka Berpikir
3. Metode Penelitian
4. Hasil dan Pembahasan
5. Kesimpulan dan Saran
6. Daftar Pustaka dan Lampiran

3. Potensi Masalah Penjelasan Solusi yang Disarankan
Perbedaan fasilitas dan akses teknologi antar siswa Tidak semua siswa memiliki perangkat yang sama baiknya atau jaringan internet yang stabil. Pilih media digital yang ringan dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Berikan pelatihan singkat sebelum penelitian dimulai. Respon siswa terhadap angket tidak serius Data menjadi tidak valid karena siswa menjawab asal-asalan. Lakukan pengawasan saat pengisian angket dan jelaskan pentingnya data tersebut bagi penelitian. Kesulitan mengontrol variabel luar Faktor seperti dukungan orang tua, kondisi psikologis, dan lingkungan belajar dapat memengaruhi motivasi siswa. Gunakan kelompok kontrol dan eksperimen yang memiliki karakteristik setara. Jelaskan keterbatasan ini dalam laporan penelitian. Keterbatasan waktu penelitian Eksperimen membutuhkan waktu cukup lama untuk melihat perubahan motivasi belajar. Gunakan desain quasi-eksperimen dengan waktu pelaksanaan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran daring. Kemungkinan Peneliti menunjukkan sikap subjektif terhadap hasil yang diinginkan. Gunakan instrumen terstandar dan lakukan uji validitas serta reliabilitas agar data tetap objektif.

4. Penyusunan dan Uji Kevalidan Instrumen Penelitian

Instrumen yang dirancang dengan baik merupakan alat yang valid dan reliabel, sehingga bisa mengukur variabel dengan tepat dan konsisten.

a. Penyusunan Instrumen Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner motivasi belajar yang berbentuk skala Likert dengan rentang 1–5 (sangat tidak setuju sampai sangat setuju). Indikator motivasi belajar dapat disusun berdasar pada teori motivasi, seperti: Ketekunan dalam belajar, Minat dan antusiasme terhadap pelajaran, Tanggung jawab dan kedisiplinan, Keinginan untuk berprestasi, Kemandirian dalam menyelesaikan tugas.

b. Uji Validitas Instrumen Validitas isi (Content Validity): Dilakukan dengan meminta pendapat ahli (dosen pembimbing atau pakar pendidikan) untuk memastikan butir-butir kuesioner sesuai dengan indikator motivasi belajar. Validitas empiris (Construct Validity): Diuji melalui korelasi Product Moment Pearson terhadap hasil uji coba kuesioner. Item yang memiliki nilai r -hitungan $>$ r -tabel dinyatakan valid.

c. Uji Reliabilitas: Reliabilitas mencerminkan konsistensi hasil pengukuran. Pengujian dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha, di mana nilai reliabilitas $\geq 0,7$ menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang baik.

d. Revisi Instrumen: Setelah melalui uji validitas dan reliabilitas, item yang tidak valid diperbaiki atau dihapus. Setelah itu, instrumen siap untuk digunakan dalam proses pengumpulan data utama.