

Nama : Aulya Syifa Zukarnaen

NPM : 2313031009

CASE STUDY METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian yang Paling Sesuai

Menurut saya, cara penelitian yang paling sesuai untuk kasus ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini mau tahu seberapa besar pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa saat belajar online. Pendekatan kuantitatif ini fokusnya pada pengumpulan data berupa angka dan dianalisis pakai statistik, jadi hasilnya bisa lebih jelas, terukur, dan bisa dipakai buat gambaran umum.

2. Langkah-Langkah/Prosedur Penelitian

- Identifikasi Masalah:
 - A. Menemukan fenomena rendahnya motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.
 - B. Didukung dengan observasi awal dan wawancara dengan guru.
- Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian:
 - A. Contoh rumusan masalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa?”
 - B. Tujuan: Mengetahui pengaruh media digital terhadap motivasi belajar.
- Kajian Teori dan Penentuan Variabel:
 - A. Variabel bebas (X): Media digital interaktif.
 - B. Variabel terikat (Y): Motivasi belajar.
 - C. Landasan teori: teori ARCS (Keller, 1987) dan teori media pembelajaran (Mayer, 2009).
- Penyusunan Hipotesis:
 - A. H_1 : Ada pengaruh signifikan media digital interaktif terhadap motivasi belajar.
 - B. H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan.
- Menentukan Desain Penelitian:
 - A. Gunakan desain eksperimen semu (*Nonequivalent Control Group Design*) jika memungkinkan.
 - B. Jika tidak bisa memberikan perlakuan, gunakan *ex post facto*.
- Menentukan Populasi dan Sampel:
 - A. Populasi: seluruh siswa di kelas tertentu.

- B. Sampel: dua kelas yang memiliki karakteristik serupa (kelas eksperimen dan kontrol).
- Menyusun Instrumen Penelitian:
 - A. Gunakan angket motivasi belajar dengan skala Likert 1–5.
 - B. Berdasarkan indikator teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction).
- Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen:
 - A. Uji validitas isi, konstruk, dan reliabilitas (Cronbach's Alpha).
 - B. Gunakan SPSS untuk analisis.
- Pengumpulan Data:
 - A. Sebelum dan sesudah perlakuan (pre-test dan post-test) atau melalui angket setelah pembelajaran.
 - B. Data dikumpulkan secara daring menggunakan formulir digital.
- Analisis Data:
 - A. Gunakan uji statistik seperti uji-t atau regresi sederhana.
 - B. Gunakan taraf signifikansi 0,05.
- Kesimpulan dan Saran:
 - A. Berdasarkan hasil uji hipotesis dan temuan lapangan.
 - B. Sertakan rekomendasi untuk guru atau pengembang media.
- Penyusunan Laporan Penelitian:
 - a. Disusun dalam format akademik (Bab I–V).

3. **Potensi Masalah dan Solusi**

Menurut saya, dalam penelitian seperti ini pasti ada beberapa kendala yang bisa muncul di lapangan, tapi semuanya masih bisa diatasi kalau disiapkan dengan baik.

- 1) Kesulitan mengontrol variabel luar (faktor lingkungan, dukungan orang tua, dll).
Solusi: Pilih kelas dengan karakteristik yang serupa dan gunakan kuesioner tambahan untuk kontrol.
- 2) Instrumen kurang valid atau tidak reliabel.
Solusi: Lakukan uji coba instrumen (try out) dan validasi oleh ahli.
- 3) Keterbatasan perangkat dan jaringan selama pembelajaran daring.

4. **Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen**

Penyusunan Instrumen:

- Attention (perhatian siswa terhadap media).
- Relevance (kesesuaian media dengan kebutuhan belajar).
- Confidence (kepercayaan diri dalam belajar).
- Satisfaction (kepuasan setelah pembelajaran).
- Gunakan skala Likert (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju).

Uji Validitas:

- Validitas isi melalui *expert judgment* oleh dosen atau pakar media pembelajaran.
- Validitas konstruk menggunakan korelasi item-total (r hitung $>$ r tabel).

Uji Reliabilitas:

- Gunakan rumus **Cronbach's Alpha** dengan bantuan SPSS.
- Instrumen dianggap reliabel jika nilai $\alpha \geq 0,70$.