

**NAMA : SUERNA**

**NPM : 2313031081**

**KELAS : C**

## **JAWABAN CASE STUDY PERTEMUAN 5**

### **1. Analisis Pendekatan Penelitian yang Paling Sesuai**

Pendekatan kuantitatif merupakan pilihan yang paling tepat untuk penelitian ini karena tujuan utamanya adalah mengukur pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menggunakan instrumen terstandar (seperti kuesioner) yang menghasilkan data numerik dan dapat diolah secara statistik. Melalui analisis statistik, hubungan sebab-akibat atau tingkat pengaruh antar variabel dapat diuji secara objektif. Pendekatan ini juga cocok karena variabelnya jelas: (1) media digital interaktif sebagai variabel independen (X) dan (2) motivasi belajar sebagai variabel dependen (Y).

Namun, jika peneliti ingin menggali pengalaman, persepsi, atau kesan siswa terhadap media digital secara mendalam, maka dapat dikombinasikan dengan pendekatan kualitatif (misalnya melalui wawancara atau observasi). Dengan demikian, penelitian ini bisa juga bersifat mixed methods (gabungan), tetapi inti utamanya tetap pada pendekatan kuantitatif.

### **2. Langkah-langkah/Prosedur Penelitian yang Sistematis**

#### **1) Identifikasi Masalah Penelitian**

Menemukan fenomena rendahnya motivasi belajar selama pembelajaran daring dan dugaan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi tersebut.

#### **2) Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian**

Contoh rumusan masalah: “Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?”

Tujuan penelitian: “Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.”

#### **3) Kajian Teori dan Penentuan Variabel**

- Menyusun landasan teori tentang media digital interaktif, motivasi belajar, dan teori belajar.

- Menentukan indikator variabel X (media digital interaktif, seperti interaktivitas, kemudahan akses, visualisasi, feedback) dan Y (motivasi belajar, seperti ketekunan, minat, dorongan berprestasi, dan fokus belajar).

4) Penentuan Pendekatan dan Desain Penelitian

Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori atau korelasional untuk melihat hubungan atau pengaruh antar variabel.

5) Populasi dan Sampel

Menentukan populasi (misalnya seluruh siswa kelas X di sekolah tertentu) dan memilih sampel menggunakan teknik sampling acak (random sampling) atau purposive sampling jika ada kriteria khusus.

6) Penyusunan dan Uji Coba Instrumen Penelitian

Membuat angket atau kuesioner berdasarkan indikator variabel. Kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap sejumlah responden kecil sebelum digunakan secara luas.

7) Pengumpulan Data

Menyebarluaskan angket kepada responden secara daring atau luring, serta mengumpulkan data yang relevan.

8) Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik statistik, seperti uji regresi sederhana, korelasi Pearson, atau uji t, tergantung tujuan penelitian.

9) Penarikan Kesimpulan dan Saran

Menarik kesimpulan sesuai hasil analisis dan memberikan saran praktis bagi guru atau lembaga pendidikan.

10) Penyusunan Laporan Penelitian

Laporan disusun dalam format ilmiah yang mencakup bab pendahuluan, kajian teori, metodologi, hasil, pembahasan, kesimpulan, dan daftar pustaka.

3. Potensi Masalah dan Solusinya

- Rendahnya tingkat respon siswa karena kurang antusias menjawab kuesioner daring.  
Solusi: Gunakan platform yang mudah diakses (Google Form) dan beri penjelasan serta motivasi pentingnya partisipasi.
- Instrumen kurang valid karena indikator tidak sesuai dengan konteks pembelajaran daring.

Solusi: Lakukan uji validitas isi melalui ahli pendidikan dan uji validitas empiris menggunakan korelasi item-total.

- Kesulitan mengontrol variabel luar seperti faktor lingkungan belajar atau dukungan keluarga.

Solusi: Gunakan instrumen tambahan untuk mengontrol variabel luar, atau sertakan dalam pembahasan keterbatasan penelitian.

- Gangguan teknis saat pengumpulan data daring.

Solusi: Siapkan alternatif metode (misalnya kuesioner cetak) dan jadwal fleksibel untuk pengumpulan data.

#### 4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen Penelitian

- 1) Variabel Media Digital Interaktif (X) mencakup: interaktivitas, kemudahan penggunaan, tampilan visual, umpan balik, dan keterlibatan siswa.
- 2) Variabel Motivasi Belajar (Y) mencakup: semangat belajar, fokus, ketekunan, minat, dan dorongan berprestasi.

Setiap indikator dijabarkan menjadi beberapa pernyataan positif dan negatif dengan skala Likert 1–5 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju).

Setelah instrumen disusun, dilakukan:

- Uji Validitas Isi (*Content Validity*):

Dilakukan oleh ahli (expert judgment) untuk memastikan item sesuai dengan teori dan tujuan penelitian.

- Uji Validitas Empiris (*Construct Validity*):

Menggunakan analisis korelasi antara skor tiap item dengan total skor. Item dengan nilai korelasi di bawah batas (misalnya  $r < 0,3$ ) dapat dihapus atau direvisi.

- Uji Reliabilitas:

Menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Nilai  $\geq 0,7$  menunjukkan instrumen reliabel.