

Nama : Lusi Yana Agustina

NPM : 213031069

Kelas : C

Studi Kasus Pertemuan 4

Menurut saya penelitian dengan judul **Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar siswa selama Pembelajaran daring** ini paling sesuai menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain asosiatif. Mahasiswa perlu mengikuti langkah-langkah mulai dari identifikasi masalah hingga analisis data dan penarikan kesimpulan secara sistematis. Instrumen penelitian harus disusun berdasarkan teori yang kuat dan diuji validitas serta reliabilitasnya terlebih dahulu. Masalah teknis dan metodologis bisa diatasi dengan strategi yang tepat, seperti konsultasi dengan PA.

1. Pendekatan Penelitian yang Paling Sesuai

Pendekatan: Kuantitatif

Alasan:

- Variabel Terukur: Penelitian ini meneliti pengaruh antara dua variabel (media digital interaktif dan motivasi belajar), yang berarti ada hubungan kausal yang ingin diuji secara statistik.
- Data Terstruktur: Mahasiswa kemungkinan akan menggunakan angket atau skala motivasi belajar untuk mengukur persepsi siswa, yang menghasilkan data numerik.
- Tujuan Umum: Pendekatan kuantitatif cocok untuk menguji hipotesis, mengukur pengaruh, dan menggeneralisasi temuan pada populasi tertentu.

2. Langkah-Langkah/Prosedur Penelitian yang Sistematis

Berikut adalah langkah-langkah sistematis yang bisa diikuti mahasiswa:

A. Identifikasi Masalah

- Latar belakang masalah: Permasalahan motivasi belajar selama pembelajaran daring.
- Rumusan masalah: Apakah ada pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa?
- Tujuan: Mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar.

B. Kajian Teori

- Landasan teori tentang:
 - Media digital interaktif
 - Motivasi belajar (misalnya menurut teori ARCS atau Maslow)
 - Pembelajaran daring

C. Penyusunan Hipotesis

- Contoh hipotesis: "Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring."

D. Pemilihan Metode Penelitian

- **Jenis penelitian:** Kuantitatif asosiatif (untuk melihat pengaruh).
- **Desain penelitian:** Ekspos-fakto atau survei korelasional.

E. Penentuan Populasi dan Sampel

- Populasi: Siswa yang mengikuti pembelajaran daring.
- Sampel: Ditentukan dengan teknik sampling (acak, purposive, atau stratified).
- Jumlah responden bisa ditentukan menggunakan rumus Slovin atau analisis power.

F. Penyusunan Instrumen Penelitian

- **Kuesioner** untuk mengukur:
 - Intensitas penggunaan media digital interaktif
 - Tingkat motivasi belajar siswa
- Skala Likert (misalnya 1–5) untuk persepsi siswa

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

- **Validitas isi:** Dikonsultasikan kepada ahli.
- **Validitas empiris:** Uji validitas menggunakan korelasi item-total.
- **Reliabilitas:** Uji menggunakan Alpha Cronbach (nilai $> 0,7$ dikatakan reliabel).

H. Pengumpulan Data

- Distribusi angket melalui Google Form atau metode daring lainnya.

I. Analisis Data

- Uji prasyarat: Normalitas, linearitas.
- Analisis statistik: Regresi linear sederhana atau korelasi Pearson.
- Gunakan software seperti SPSS atau Excel.

J. Penarikan Kesimpulan dan Saran

- Menyimpulkan hasil pengaruh.
- Memberikan saran untuk guru, siswa, atau pengembang media.

K. Penyusunan Laporan Penelitian

- Disusun dalam format ilmiah:
 - BAB I: Pendahuluan
 - BAB II: Kajian Pustaka
 - BAB III: Metode Penelitian
 - BAB IV: Hasil dan Pembahasan
 - BAB V: Kesimpulan dan Saran

3. Potensi Masalah dan Solusinya

Masalah Potensial	Solusi
Kesulitan dalam memilih responden yang tepat	Gunakan teknik purposive sampling dengan kriteria yang jelas (misal: siswa yang aktif mengikuti daring minimal 6 bulan).
Responden tidak mengisi angket dengan jujur atau serius	Buat pertanyaan yang singkat dan menarik; beri insentif atau motivasi untuk mengisi.
Instrumen tidak valid/reliabel	Lakukan uji coba instrumen (pilot test) ke kelompok kecil sebelum penelitian utama.
Kesalahan analisis data	Gunakan bantuan dosen pembimbing/statistisi; pelajari dasar-dasar SPSS/Excel.
Kesulitan memahami teori	Baca jurnal atau buku terpercaya, konsultasi dengan dosen.

4. Penyusunan dan Uji Validitas Instrumen Penelitian

A. Penyusunan Instrumen

Gunakan indikator dari teori yang relevan:

- Misalnya untuk motivasi belajar → indikator dari teori ARCS: *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*.
- Media digital interaktif → frekuensi, jenis media, tingkat interaktivitas.

B. Bentuk Instrumen

- Kuesioner Skala Likert

- Skala: Sangat Tidak Setuju (1) – Sangat Setuju (5)

C. Uji Validitas Instrumen

- **Validitas Isi (Content Validity):**
 - Divalidasi oleh dosen pembimbing
- **Validitas Empiris (Construct Validity):**
 - Uji korelasi item dengan total skor (Pearson Product Moment).
 - Item dengan nilai $r < 0,3$ dibuang.

D. Uji Reliabilitas

- Uji menggunakan **Alpha Cronbach** di SPSS.
 - Nilai $\alpha \geq 0,7 \rightarrow$ instrumen reliabel.
- Jika reliabilitas rendah, perbaiki/redesain item yang ambigu.