

Nama: Ika Rahmadhani

Npm: 2313031072

## STUDI KASUS

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.

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.

JAWABAN:

1. Pendekatan yang sesuai dengan kasus diatas adalah pendekatan kuantitatif (eksplanatori/esperimen semu)

Alasannya:

1. Tujuan penelitian bersifat menguji pengaruh, yaitu apakah penggunaan media digital interaktif mempengaruhi motivasi belajar. Kata “pengaruh” dalam penelitian biasanya mensyaratkan penggunaan pendekatan kuantitatif.
2. Variabel dapat diukur secara numerik, misalnya:
  - Variabel bebas: penggunaan media digital interaktif (frekuensi, intensitas penggunaan, fitur yang dipakai).
  - Variabel terikat: motivasi belajar siswa (dengan skala Likert).
3. Kuantitatif memungkinkan pengujian statistik, seperti regresi, uji t, atau ANOVA untuk membuktikan hubungan sebab-akibat.
4. Cocok jika ingin memperoleh generaliasi pada sampel yang lebih besar.

2. Langkah-langkah/proses penelitian secara sistematis

Berikut prosedur penelitian kuantitatif yang tepat:

1. Identifikasi dan rumusan masalah

- Masalah: rendahnya motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.
- Ada dugaan bahwa penggunaan bahwa media digital interaktif dapat membantu

2. Studi literasi

- Mencari teori tentang:
  - Media digital interaktif (gamifikasi, video interaktif, quiz online)
  - Motivasi belajar ( misal teori ARCS, teori motivasi menurut Uno)
  - Penelitian terdahulu terkait pengaruh media digital terhadap motivasi belajar.

3. Menentukan tujuan dan rumusan hipotesis

- Contoh tujuan: mengetahui pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa
- Contoh hipotesis:
  - *H1: terdapat pengaruh positif penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa.*

4. Menentukan variabel dan definisi operasional

- Variabel bebas (X): penggunaan media digital interaktif  
Indikator: kemudahan, interaktivitas, intensitas penggunaan, kualitas fitur.
- Variabel terikat (Y): motivasi belajar  
Indikator: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, kepuasan.

5. Menentukan desain penelitian

- Desain kuantitatif: survei korelasional atau eksperimen semu.
- Populasi: siswa yang mengikuti pembelajaran daring.
- Sampel: teknik random sampling/ purposive sampling.

6. Penyusunan instrumen penelitian

- Skala Likert 1–5 untuk kedua variabel.
- Pernyataan disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel.

7. Uji validitas dan reliabilitas instrumen

- Validitas: uji validitas isi (expert judgement), validitas konstruk (uji CFA/ korelasi item).
- Reliabilitas: Cronbach Alpha (>0.7).

8. Pengumpulan data

- Menyebarluaskan kuesioner online (google form)
- Mengumpulkan data penggunaan media digital dan motivasi belajar

9. Analisis data
    - Statistik deskriptif
    - Statistik inferensial: regresi linier sederhana atau uji t
  10. Penarikan kesimpulan
    - Mengacu pada hasil pengujian hipotesis
  11. Penyusunan laporan penelitian
    - BAB I: Pendahuluan
    - BAB II: Kajian Teori
    - BAB III: Metode penelitian
    - BAB IV: Hasil analisis
    - BAB V: Kesimpulan dan saran
- 
3. Potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian dan solusinya
    1. Siswa tidak mengisi kuesioner
      - Solusi
        - Berkomunikasi melalui guru/wali kelas
        - Membuat kuesioner singkat dan menarik
        - Memberi reminder dan batas waktu
    2. Instrumen kurang valid atau tidak reliabel
      - Solusi
        - Gunakan indikator dari jurnal terpercaya
        - Lakukan expert judgement oleh dosen/pakar
        - Uji validitas empiris dan reliabilitas sebelum penelitian
    3. Siswa mengisi kuesioner secara tidak serius
      - Solusi
        - Buat pertanyaan yang variatif dan tidak membosankan
        - Gunakan screening item untuk mendeteksi jawaban tidak konsisten
    4. Koneksi internet siswa bermasalah
      - Solusi
        - Gunakan platform ringan (google form)
        - Berikan opsi pengisian melalui smartphone
    5. Kesulitan membandingkan penggunaan media digital
      - Solusi
        - Jelaskan definisi media digital interaktif secara jelas di awal kuesioner
        - Sertakan contoh media (quizizz, kahoot, edpuzzle)
  4. Penyusunan instrumen penelitian dan uji kevalidannya
    1. Langkah penyusunan instrumen
      - Menentukan indikator setiap variabel
        - Contoh variabel X  
Interaksi umpan balik cepat  
Umpam balik cepat

- Kemudahan akses
- Konten menarik
- Contoh variabel Y
- Minat belajar
- Ketekunan
- Atensi siswa
- Usaha belajar

- Membuat item angket skala likert
  - Skala: 1 (sangat tidak setuju) – 5 (sangat setuju)
  - Contoh item:  
“media digital interaktif membantu saya memahami materi lebih mudah”  
“saya merasa lebih termotivasi belajar ketika menggunakan media interaktif”
- Membuat kisi-kis instrumen (blueprint)  
Berisi variable – indikator – nomor item

## 2. Uji Validitas

- Validitas isi (content validity)
  - Melibatkan ahli untuk menilai relevansi dan kelayakan item.
  - Menggunakan lembar validasi.
- Validitas konstruk (construct validity)
  - Uji korelasi item-total menggunakan pearson
  - Item valid jika  $r_{hitung} > r-tabel$
- Uji reabilitas
  - Menggunakan cronbach alpha
  - Instrumen reliabel jika nilai alpha  $> 0,7$ .