

NAMA : Adzra Ati'iqah

NPM : 2413031056

KELAS : 2024 B

CASE STUDY

Analisis dan Prosedur Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring.

1. Analisislah pendekatan penelitian yang paling sesuai untuk kasus tersebut! Jelaskan alasan Anda.

Pendekatan yang paling sesuai untuk penelitian ini adalah **pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen atau kuasi eksperimen**. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat diukur melalui data berupa angka yang diperoleh dari angket atau kuesioner motivasi belajar.

Metode kuasi eksperimen dapat dipilih apabila peneliti ingin membandingkan motivasi belajar siswa yang menggunakan media digital interaktif dengan siswa yang mengikuti pembelajaran daring menggunakan media biasa. Metode ini juga sesuai apabila peneliti tidak dapat membagi siswa secara acak ke dalam kelompok penelitian karena keterbatasan kondisi sekolah.

Dengan demikian, pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti menguji hipotesis dan menganalisis hubungan atau pengaruh antarvariabel secara statistik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media digital interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa.

2. Sebutkan dan jelaskan secara sistematis langkah-langkah/prosedur penelitian yang perlu dilakukan oleh mahasiswa tersebut.

Prosedur penelitian perlu dilakukan secara sistematis agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Berikut tahapan yang dapat dilakukan mahasiswa tersebut.

1. Identifikasi masalah

Peneliti mengamati permasalahan dalam pembelajaran daring, misalnya rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, atau

penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Masalah tersebut perlu didukung oleh pengamatan awal, wawancara pendahuluan, atau informasi dari guru.

2. Merumuskan masalah

Setelah masalah ditemukan, peneliti menyusun rumusan masalah yang jelas dan terarah. Contohnya, “*Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring?*”

3. Menentukan tujuan penelitian

Tujuan penelitian disusun berdasarkan rumusan masalah, yaitu untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring.

4. Melakukan kajian pustaka

Peneliti mencari teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai media digital interaktif, motivasi belajar, serta pembelajaran daring. Kajian pustaka digunakan sebagai landasan teori, dasar penyusunan kerangka berpikir, dan perumusan hipotesis.

5. Menyusun kerangka berpikir dan hipotesis

Kerangka berpikir menjelaskan hubungan antara penggunaan media digital interaktif dan motivasi belajar siswa. Hipotesis yang dapat dirumuskan adalah:

- H_0 : Penggunaan media digital interaktif tidak berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.
- H_1 : Penggunaan media digital interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

6. Menentukan metode dan desain penelitian

Peneliti menetapkan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Misalnya, menggunakan kelompok eksperimen yang belajar dengan media digital interaktif dan kelompok pembandingan yang menggunakan media pembelajaran biasa. Motivasi belajar diukur sebelum dan sesudah perlakuan.

7. Menentukan populasi dan sampel

Populasi penelitian dapat berupa seluruh siswa pada tingkat atau sekolah yang menjadi sasaran penelitian. Selanjutnya, peneliti menentukan sampel berdasarkan teknik sampling yang sesuai dengan kondisi sekolah, ketersediaan kelas, dan tujuan penelitian.

8. Menyusun dan menguji instrumen penelitian

Peneliti menyusun angket motivasi belajar berdasarkan indikator yang relevan, seperti perhatian, ketekunan, keterlibatan, minat, dan semangat belajar. Instrumen kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

9. Mengumpulkan data

Peneliti mengurus izin penelitian, berkoordinasi dengan pihak sekolah dan guru, kemudian melaksanakan pembelajaran sesuai desain penelitian. Data dikumpulkan melalui angket sebelum dan sesudah perlakuan, serta dokumentasi atau observasi pendukung jika diperlukan.

10. Menganalisis data

Data yang terkumpul diperiksa, diberi skor dan dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai. Analisis dapat mencakup statistik deskriptif dan uji hipotesis, dengan memperhatikan desain penelitian serta asumsi statistik yang diperlukan.

11. Menarik kesimpulan

Peneliti menafsirkan hasil analisis untuk menjawab rumusan masalah dan menentukan apakah hipotesis penelitian didukung oleh data. Kesimpulan harus sesuai dengan hasil penelitian, bukan berdasarkan dugaan pribadi.

12. Menyusun laporan penelitian.

Tahap terakhir adalah menyusun laporan yang memuat pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan, saran, serta daftar pustaka. Laporan ditulis secara sistematis dan mengikuti pedoman penulisan ilmiah yang berlaku.

3. Identifikasi potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian tersebut dan berikan solusi atas masalah tersebut.

Potensi masalah	Solusi
Keterbatasan akses internet dan perangkat siswa	Menyesuaikan media dengan kemampuan perangkat, menyediakan materi yang dapat diakses secara fleksibel, serta berkoordinasi dengan sekolah untuk mengatasi kendala akses.
Motivasi belajar dipengaruhi faktor lain, seperti lingkungan keluarga dan kondisi belajar di rumah	Mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin memengaruhi motivasi, menjaga kesetaraan perlakuan antarkelompok, dan

	mencatat kondisi yang relevan selama penelitian.
Siswa kurang memahami atau tidak mengisi angket dengan sungguh-sungguh	Memberikan petunjuk pengisian yang jelas, menggunakan bahasa sederhana, dan menjelaskan bahwa jawaban siswa akan dijaga kerahasiaannya.
Kesulitan menentukan sampel dan kelompok pembanding	Berkoordinasi dengan guru dan pihak sekolah, memilih kelas yang sesuai, serta menggunakan desain kuasi eksperimen apabila pengacakan siswa tidak memungkinkan.
Media digital interaktif mengalami kendala teknis	Menguji media sebelum pembelajaran, menyiapkan alternatif media, dan memastikan guru serta siswa memahami cara penggunaannya.
Instrumen penelitian kurang sesuai dengan indikator motivasi belajar	Menyusun kisi-kisi instrumen berdasarkan teori yang relevan, meminta penilaian ahli, dan melakukan uji coba instrumen sebelum pengumpulan data utama.

Selain itu, peneliti perlu memperhatikan etika penelitian, seperti memperoleh izin dari sekolah, menjaga kerahasiaan identitas siswa dan memastikan partisipasi siswa dilakukan sesuai ketentuan yang berlaku.

4. Jelaskan bagaimana instrumen penelitian dapat disusun dan diuji kevalidannya dalam penelitian ini.

Instrumen utama yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner motivasi belajar. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang diperoleh dari teori dan kajian pustaka. Setiap indikator kemudian dijabarkan menjadi beberapa pernyataan yang mudah dipahami oleh siswa.

Contoh kisi-kisi instrumen:

Variabel	Indikator	Contoh pernyataan
Motivasi belajar	Perhatian	Saya memperhatikan materi yang disampaikan melalui media digital interaktif.
Motivasi belajar	Minat	Saya tertarik mengikuti pembelajaran daring dengan media digital interaktif.

Motivasi belajar	Ketekunan	Saya berusaha menyelesaikan tugas meskipun materi pembelajaran terasa sulit.
Motivasi belajar	Keterlibatan	Saya aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran daring.
Motivasi belajar	Semangat belajar	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran ketika media digital interaktif digunakan.

Angket dapat menggunakan skala Likert, misalnya dengan lima pilihan jawaban: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Pernyataan positif dan negatif perlu diberi aturan penskoran yang sesuai agar hasil pengukuran tidak keliru.

Pengujian instrumen dilakukan melalui beberapa tahap berikut:

1. Uji validitas isi

Kisi-kisi dan butir pernyataan diperiksa oleh ahli, seperti dosen bidang pendidikan atau ahli evaluasi pembelajaran. Penilaian ini bertujuan memastikan bahwa setiap butir sesuai dengan indikator motivasi belajar dan tujuan penelitian.

2. Uji validitas empiris

Angket diuji coba kepada siswa yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian, tetapi tidak termasuk dalam sampel utama jika memungkinkan. Hasil uji coba dianalisis untuk melihat hubungan antara skor setiap butir dan skor total, menggunakan teknik yang sesuai, seperti korelasi item-total.

3. Uji reabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur motivasi belajar. Untuk angket dengan skala Likert, peneliti dapat menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Nilai koefisien ditafsirkan berdasarkan kriteria yang ditetapkan dalam metode penelitian.

4. Revisi instrumen

Butir yang tidak sesuai, kurang jelas, atau memiliki hasil pengujian yang tidak memenuhi kriteria perlu diperbaiki atau dihapus. Setelah itu, instrumen disusun kembali sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Selain angket motivasi belajar, peneliti juga dapat menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran dan dokumentasi sebagai data pendukung. Namun, instrumen tambahan tersebut perlu disesuaikan dengan tujuan dan desain penelitian.