

Nama : Ranum Sri Rahayu

NPM : 2313031074

1. Pendekatan yang paling tepat untuk penelitian pengaruh penggunaan media interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa adalah pendekatan kuantitatif.
Alasannya adalah tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh hal ini sesuai dengan pendekatan kuantitatif yang tekanan hubungan sebab-akibat antar variable, variabel dapat diukur secara numerik: variabel bebas penggunaan media interaktif digital dan variabel terikat: motivasi belajar siswa, data yang diperoleh berupa angka hasil kuesioner atau tes , kemudian dianalisis dengan statistik inferensial (misalnya uji-t atau ANOVA) untuk melihat perbedaan motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media digital dan hasil penelitian dapat digeneralisasikan jika sampel representatif.
2. Tahapan Persiapan
 - 1) Identifikasi Masalah
Contoh: Motivasi belajar siswa menurun selama pembelajaran berani, meskipun media digital sudah digunakan.
 - 2) Perumusan Masalah
Contoh: Apakah penggunaan media interaktif digital berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran?
 - 3) Penentuan Tujuan dan Manfaat Penelitian
Tujuan: Mengetahui pengaruh media interaktif digital terhadap motivasi belajar.
Manfaat: Memberikan rekomendasi bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar berani.
 - 4) Kajian Teori dan Penelitian Terdahulu
Meninjau teori motivasi belajar (misal teori ARCS Keller, teori motivasi intrinsik ekstrinsik, teori belajar digital) dan media pembelajaran interaktif.
 - 5) Perumusan Hipotesis
 H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa.
 H_1 : Ada pengaruh penggunaan media interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa.
- Tahap Pelaksanaan
 - 1) Menentukan Pendekatan dan Desain Penelitian
Pendekatan: Kuantitatif.
Desain: Quasi-eksperimen (desain kelompok kontrol pretest-posttest).
 - 2) Menentukan Populasi dan Sampel
Populasi: Siswa SMA/SMK yang mengikuti pembelajaran berani.
Sampel: Dua kelas, satu sebagai kelompok eksperimen (menggunakan media interaktif digital) dan satu kelompok kontrol (tanpa media interaktif).
 - 3) Penyusunan Instrumen Penelitian
Instrumen berupa kuesioner motivasi belajar menggunakan Skala Likert (1–5).
Kisi-kisi disusun berdasarkan indikator motivasi belajar (misalnya perhatian, relevansi, kepercayaan diri, kepuasan – dari model ARCS).
 - 4) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas: menggunakan validitas isi (melalui expert judgement) dan validitas empiris (dengan korelasi item-total).

Uji reliabilitas: menggunakan koefisien Cronbach's Alpha .

5) Pengumpulan Data

Pretest: mengukur motivasi belajar sebelum perlakuan.

Perlakuan: kelompok eksperimen menggunakan media interaktif digital (misal: Kahoot, Quizizz, Edpuzzle).

Posttest: mengukur motivasi belajar setelah perlakuan.

6) Analisis Data

Menghitung skor rata-rata motivasi belajar.

Uji perenang (normalitas, homogenitas).

Uji hipotesis (uji-t untuk dua kelompok atau ANOVA jika lebih dari dua kelompok).

7) Interpretasi Hasil dan Pembahasan

Bandingkan hasil eksperimen dengan teori.

menjelaskan apakah media digital benar-benar meningkatkan motivasi belajar.

Tahap Akhir

1) Kesimpulan dan Saran

Menyimpulkan hasil uji hipotesis.

Memberikan saran untuk guru, sekolah, dan peneliti berikutnya.

2) Penyusunan Laporan Penelitian

Format: Bab I (Pendahuluan), Bab II (Kajian Teori), Bab III (Metode Penelitian), Bab IV (Hasil dan Pembahasan), Bab V (Kesimpulan dan Saran).

3. Potensi Masalah dan Solusinya

1) Akses internet siswa tidak merata karena siswa di daerah tertentu sulit mengikuti media interaktif digital. Solusinya adalah gunakan platform ringan (misal Google Form, Quizizz Lite), beri opsi pengunduhan offline.

2) Keterlibatan siswa kurang aktif karena siswa kurang antusias menggunakan media digital. Solusinya adalah gunakan media yang menarik (pembelajaran berbasis permainan), beri reward kecil.

3) Waktu penelitian terbatas karena Sulit mengatur jadwal pretest-posttest. Solusinya adalah Lakukan penelitian di kelas yang jadwalnya sama.

4) Bias peneliti (subjektivitas) karena peneliti ikut mengajar kelompok eksperimen. Solusinya adalah minta bantuan guru lain untuk menerapkan perlakuan agar hasil tujuan.

4. Instrumen Penelitian dan Uji Kevalidannya

1) Menentukan variabel dan indikator

- Variabel: Motivasi belajar.
- Indikator (berdasarkan teori ARCS Keller):
 - *Attention* (perhatian siswa)
 - *Relevansi* (keterkaitan materi)
 - *Confidence* (kepercayaan diri)
 - *Kepuasan* (kepuasan belajar)

2) Menyusun Kisi-kisi Instrumen

Contohnya pada indikator Perhatian, pernyataan negatifnya Saya merasa tertarik belajar dengan media interaktif digital dan pernyataan positifnya Saya merasa bosan menggunakan media digital. Lalu pada indikator Relevansi, pernyataan negatifnya

materi yang disampaikan melalui media digital mudah saya pahami dan pernyataan positifnya media digital membuat materi terasa tidak relevan.

- 3) Menyusun butir pertanyaan dalam bentuk skala Likert (1–5)
1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju.

Uji Validitas

- 1) Validitas empiris (Validitas Konstruk)
Diuji dengan korelasi *product moment Pearson* antara skor butir dan skor total ($r_{hitung} > r_{tabel} \rightarrow \text{valid}$).
- 2) Reliabilitas (Uji Konsistensi)
Gunakan *Cronbach's Alpha* .
Nilai $\alpha \geq 0,7$ menunjukkan reliabel.
- 3) Revisi dan finalisasi instrumen
Hapus atau revisi item yang tidak valid.
Gunakan instrumen akhir untuk mengumpulkan data utama.