

Nama :Irfan A Suki
Npm : 2313031013
Kelas : 23A

1. Pendekatan Penelitian yang Tepat

Penelitian ini berfokus pada *pengaruh* media digital interaktif terhadap motivasi belajar, sehingga pendekatan **kuantitatif** paling sesuai. Alasan utamanya karena hubungan kausalitas antar variabel lebih mudah dibuktikan melalui data numerik dan analisis statistik. Jika peneliti ingin menggali lebih dalam aspek “bagaimana” dan “mengapa”, pendekatan **mixed methods** dapat menjadi alternatif.

2. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang perlu ditempuh adalah:

1. **Identifikasi Masalah** – Motivasi belajar siswa menurun selama pembelajaran daring.
2. **Rumusan Masalah** – Apakah media digital interaktif berpengaruh pada motivasi belajar siswa?
3. **Tujuan Penelitian** – Menganalisis pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar.
4. **Kajian Teori** – Meliputi teori motivasi belajar dan konsep media digital interaktif.
5. **Variabel Penelitian** – Variabel bebas: media digital interaktif; variabel terikat: motivasi belajar siswa.
6. **Metode Penelitian** – Kuantitatif dengan desain eksperimen semu atau survei.
7. **Populasi dan Sampel** – Ditentukan sesuai sekolah/kelas yang relevan.
8. **Instrumen Penelitian** – Angket motivasi (skala Likert) dan instrumen penggunaan media digital.
9. **Uji Validitas & Reliabilitas** – Validitas isi (ahli), validitas item (korelasi item-total), reliabilitas (Cronbach's Alpha).
10. **Pengumpulan Data** – Melalui penyebaran angket daring.
11. **Analisis Data** – Statistik deskriptif dan inferensial (uji t, regresi).
12. **Pelaporan Hasil** – Ditulis dalam format skripsi/tesis (Pendahuluan, Kajian Pustaka, Metode, Hasil, Kesimpulan).

3. Potensi Kendala dan Solusi

- **Responden kurang aktif** → libatkan guru/orang tua, buat angket singkat, beri motivasi.
- **Instrumen kurang valid/reliabel** → lakukan uji coba sebelum penelitian utama.
- **Faktor eksternal (jaringan, perangkat)** → buat batasan penelitian yang jelas.
- **Keterbatasan analisis statistik** → gunakan software (SPSS/Excel) dan konsultasi dengan ahli.

4. Penyusunan & Uji Instrumen

- **Penyusunan:** gunakan skala Likert 1–5, indikator motivasi (perhatian, relevansi, kepercayaan diri, kepuasan) dan indikator media digital (interaktivitas, kemudahan akses, kebermanfaatan).
- **Uji Validitas:** melalui *expert judgment* dan uji korelasi item.
- **Uji Reliabilitas:** dengan Cronbach's Alpha ($>0,7$).
- **Revisi:** buang/perbaiki item yang tidak valid.

Kesimpulannya, penelitian ini paling tepat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, prosedur sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga pelaporan, serta didukung dengan instrumen yang valid dan reliabel.