

Nama: Rizka Mufidah

NPM:2313031001

1. Analisis Pendekatan Penelitian yang Paling Sesuai

Melihat fokus penelitian yaitu pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa, maka pendekatan yang paling tepat adalah penelitian kuantitatif, khususnya desain ex post facto atau quasi experiment.

Alasannya:

1. Variabel “pengaruh” sudah menunjukkan hubungan sebab–akibat yang ingin diuji.
2. Motivasi belajar dapat diukur menggunakan instrumen skala (Likert), sehingga lebih cocok dianalisis secara statistik.
3. Penggunaan media digital interaktif dapat diperlakukan sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi belajar sebagai variabel terikat.
4. Hasil yang ingin diperoleh bersifat umum (generalisasi), bukan mendalamai pengalaman individu.

Pendekatan kualitatif sebenarnya bisa dipilih apabila fokus penelitian ingin menggali “pengalaman siswa menggunakan media digital”, namun pada kasus ini tujuannya menguji pengaruh, sehingga kuantitatif lebih tepat.

2. Langkah-Langkah / Prosedur Penelitian

A. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Mengamati fenomena rendahnya motivasi belajar pada pembelajaran daring.
2. Menemukan kesenjangan antara harapan (motivasi belajar tinggi) dan kenyataan (motivasi sebagian siswa menurun).
3. Menyusun rumusan masalah, misalnya:
 - *“Apakah penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring?”*

B. Penyusunan Landasan Teori

Mahasiswa perlu menguraikan teori-teori yang relevan, seperti:

- teori motivasi belajar (Sardin, Uno, dll),
- teori media pembelajaran digital,

- konsep interaktivitas dalam pembelajaran daring.

Landasan teori inilah yang akan menjadi dasar penyusunan variabel dan indikator instrumen.

C. Penentuan Jenis dan Desain Penelitian

- Pendekatan: kuantitatif
- Metode: *ex post facto* / quasi experiment
- Populasi: seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran daring
- Sampel: dipilih secara purposive atau random sesuai kondisi sekolah

D. Penentuan Variabel Penelitian

- Variabel bebas (X): penggunaan media digital interaktif
- Variabel terikat (Y): motivasi belajar siswa

Masing-masing variabel dijabarkan ke dalam indikator.

E. Penyusunan Instrumen dan Uji Validitas

- Instrumen menggunakan skala Likert 1–5.
- Indikator variabel X (media digital interaktif): tampilan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, umpan balik, fitur multimedia.
- Indikator variabel Y (motivasi): minat, perhatian, kebutuhan berprestasi, ketekunan belajar, dorongan internal.

Uji validitas:

- Validitas konstruk melalui *expert judgment* (dosen pembimbing atau ahli media pembelajaran).
- Validitas empiris menggunakan uji korelasi item–total (product moment).
- Reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach.

F. Pengumpulan Data

Menggunakan angket yang telah diuji, dibagikan secara online (Google Form). Data dianalisis menggunakan:

- uji prasyarat (normalitas, homogenitas),
- uji regresi sederhana atau uji t untuk melihat pengaruh.

G. Analisis Data dan Pembahasan

Data hasil angket dihitung skor totalnya, kemudian diuji hubungan/pengaruhnya. Hasil analisis dibandingkan dengan teori motivasi dan hasil penelitian terdahulu.

H. Penyusunan Laporan Penelitian

Laporan memuat:

1. Pendahuluan: latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat
2. Tinjauan teori
3. Metode penelitian
4. Hasil dan pembahasan
5. Kesimpulan dan saran
6. Daftar pustaka
7. Lampiran (instrumen, output analisis, surat izin, dll)

3. Potensi Masalah dan Solusi dalam Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini, beberapa masalah yang mungkin muncul adalah rendahnya tingkat respons dari siswa karena angket dilakukan secara daring, sehingga ada kemungkinan data yang terkumpul tidak cukup. Selain itu, beberapa siswa mungkin mengisi angket dengan asal-asalan hanya untuk menyelesaikan tugas, sehingga kualitas data menjadi lemah. Keterbatasan kemampuan siswa menggunakan teknologi juga dapat mempengaruhi proses pengisian instrumen. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti perlu melakukan komunikasi awal dengan guru atau wali kelas untuk memastikan siswa diberi pengarahan yang jelas. Peneliti juga dapat memberikan insentif non-materi seperti sertifikat partisipasi atau meminta guru memasukkan pengisian angket sebagai bagian dari aktivitas kelas. Selain itu, peneliti perlu menyusun instrumen dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta melakukan uji coba kecil terlebih dahulu untuk memastikan teknis pengisianya berjalan lancar.

4. Penyusunan Instrumen dan Pengujian Validitas

a. Penyusunan Instrumen

- Menentukan indikator variabel:
 - Media digital interaktif: kemudahan penggunaan, fitur interaktif, tampilan visual, aksesibilitas.
 - Motivasi belajar: perhatian, ketekunan, minat, keyakinan diri, antusiasme.
- Menerjemahkan indikator menjadi butir pernyataan, misalnya: *“Saya merasa lebih bersemangat belajar ketika menggunakan media digital interaktif.”*

- Menggunakan skala Likert (1–5).

b. Validitas Instrumen

1. Validitas Isi (Content Validity)

- Melibatkan ahli (dosen atau guru) untuk menilai kesesuaian butir dengan teori.

2. Validitas Konstruk/Item (Construct Validity)

- Diuji dengan korelasi item-total. Item yang tidak valid dibuang atau direvisi.

3. Reliabilitas

- Diuji menggunakan Cronbach's Alpha (nilai $\geq 0,70$ menunjukkan reliabilitas tinggi).

Dengan melalui langkah tersebut, instrumen yang disusun akan memenuhi syarat layak pakai untuk penelitian lapangan.