

Nama : Ranum Sri Rahayu

NPM : 2313031074

1. Pendekatan yang paling tepat untuk penelitian pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran dare adalah pendekatan kuantitatif .

Alasannya adalah karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel, yaitu media digital interaktif (variabel bebas) dan motivasi belajar siswa (variabel terikat). Pendekatan kuantitatif menekankan hubungan sebab-akibat antarvariabel yang dapat diukur secara numerik. Data diperoleh melalui kuesioner dengan Skala Likert dan dianalisis menggunakan statistik inferensial seperti uji-t atau ANOVA untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Selain itu, pendekatan kuantitatif memungkinkan hasil penelitian digeneralisasikan jika sampel yang digunakan representatif, sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran tujuan tentang pengaruh media interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran berani.

2. Tahap Penelitian

Tahap 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 bold?

- 3) Penentuan Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan: Mengetahui pengaruh media interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa.

Manfaat: Memberikan rekomendasi bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar selama pembelajaran bold.

- 4) Kajian Teori dan Penelitian Terdahulu

Meninjau teori motivasi belajar seperti teori ARCS (Keller), teori motivasi intrinsik–ekstrinsik (Deci & Ryan), teori belajar digital, dan penelitian terdahulu yang relevan.

- 5) Perumusan Hipotesis

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa.

H₁: Ada pengaruh penggunaan media interaktif digital terhadap motivasi belajar siswa.

Tahap Pelaksanaan

- 1) Menentukan Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan: Kuantitatif.

Desain: Quasi-eksperimen dengan model *Pretest–Posttest Control Group Design* .

- 2) Menentukan Populasi dan Sampel

Populasi: Siswa SMA/SMK yang mengikuti pembelajaran berani.

Sampel: Dua kelas, satu sebagai kelompok eksperimen (menggunakan media interaktif digital seperti Kahoot, Quizizz, atau Edpuzzle) dan satu kelompok kontrol (tanpa media interaktif digital).

3) Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen berupa kuesioner motivasi belajar dengan skala Likert (1–5). Kisi-kisi disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut model ARCS, yaitu perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confident), dan kepuasan (satisfaction).

4) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan validitas isi (*expert judgement*) dan validitas empiris (korelasi item–total). Uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha ($\geq 0,7$ menunjukkan reliabel).

5) Pengumpulan Data

- *Pretest* : mengukur motivasi belajar sebelum perlakuan.
- *Perlakuan* : kelompok eksperimen menggunakan media interaktif digital, kelompok kontrol menggunakan media konvensional.
- *Posttest* : mengukur motivasi belajar setelah perlakuan.

6) Analisis Data

Menghitung skor rata-rata motivasi belajar, melakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), serta uji hipotesis (uji-t atau ANOVA) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

7) Interpretasi Hasil dan Pembahasan

Membandingkan hasil penelitian dengan teori motivasi belajar serta penelitian terdahulu, untuk menjelaskan apakah media interaktif digital benar-benar berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Tahap Akhir

1) Kesimpulan dan Saran

Menyimpulkan hasil uji hipotesis serta memberikan saran kepada guru, sekolah, dan peneliti berikutnya terkait penerapan media interaktif digital dalam pembelajaran berani.

2) Penyusunan Laporan Penelitian

Format laporan terdiri dari:

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

Siswa di daerah tertentu kesulitan mengikuti pembelajaran berbasis media interaktif digital. Solusinya adalah menggunakan platform ringan seperti Google Form atau Quizizz Lite yang dapat diakses dengan jaringan rendah, serta menyediakan versi unduhan offline.

2) Keterlibatan siswa kurang aktif

Siswa mungkin merasa bosan atau kurang antusias. Solusinya adalah menggunakan media digital yang menarik berbasis permainan (*game-based learning*) serta memberikan reward atau penghargaan kecil agar siswa lebih termotivasi.

3) Waktu penelitian terbatas

Sulit mengatur jadwal pretest dan posttest karena padatnya jadwal sekolah. Solusinya adalah melakukan penelitian pada jadwal pelajaran reguler atau meminta izin khusus untuk pengambilan data.

4) Bias peneliti (subjektivitas)

Peneliti yang ikut mengajar pada kelompok eksperimen dapat menimbulkan bias. Solusinya adalah meminta guru lain untuk memberikan perlakuan agar hasil penelitian tetap objektif.

4. Instrumen Penelitian dan Uji Valid

1) Menentukan Variabel dan Indikator

Variabel penelitian adalah motivasi belajar siswa, dengan indikator:

- Attention (perhatian siswa)
- Relevance (relevansi materi)
- Confidence (kepercayaan diri)
- Kepuasan (kepuasan belajar)

2) Menyusun Kisi-Kisi Instrumen

Contohnya pada indikator *Attention* , pernyataan positif: “Saya merasa tertarik belajar dengan media digital interaktif.”, dan pernyataan negatif: “Saya merasa bosan menggunakan media digital.”

Pada indikator *Relevance* , pernyataan positif: “Materi yang disampaikan melalui media digital mudah saya pahami.”, dan pernyataan negatif: “Media digital membuat materi terasa tidak relevan.”

3) Penyusunan Butir Pernyataan

Semua pernyataan disusun menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban:

1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Ragu-ragu, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju.

4) Uji Validitas dan Reliabilitas

- Validitas empiris diuji dengan korelasi *Product Moment Pearson* antara skor butir dengan skor total ($r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid).
- Reliabilitas diuji dengan Cronbach's Alpha, di mana nilai $\alpha \geq 0,7$ menunjukkan reliabel instrumen.
- Item yang tidak valid direvisi atau dihapus sebelum digunakan untuk pengumpulan data utama.