

## MENGGALI POTENSI: PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF MOVING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Siti Regina Era Fajira<sup>1\*</sup>, Muhammad Aris Ichwanto<sup>1</sup>, Akhmad Sokhe<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>2</sup>SMKN 1 Ngasem Kediri, Indonesia

\*Corresponding author email: [siti.regina.2205216@students.um.ac.id](mailto:siti.regina.2205216@students.um.ac.id)

### Article History

Received: 22 October 2024

Revised: 23 November 2024

Published: 30 November 2024

### ABSTRACT

*Education is the main pillar in the self-development of individuals and society. Education serves to transfer knowledge, skills and values from the younger generation. In this context, learning motivation is very important because it is an internal drive that encourages students to be able to actively participate in the learning process. However, during observations at one of the SMKs in Kediri Regency, it was shown that the learning motivation of students in class XI- DPIB (Building Modeling and Information Design) was still relatively low, with many students doing activities irrelevant to the lesson. The selection of appropriate learning methods is needed to be able to provide learning motivation for students.*

**Keywords:** *Learning Methods, Interactive Learning, Learning Motivation*

Copyright © 2024, The Author(s).

**How to cite:** Fajira, S. R. E., Ichwanto, M. A., & Sokhe, A. (2024). Menggali Potensi: Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif Moving Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1725–1736. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3269>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu pilar utama dalam pengembangan diri dari seorang individu dan Masyarakat. Sebuah proses yang memiliki tujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari generasi muda, Pendidikan merupakan suatu yang vital dalam pembentukan karakter dan kemampuan seorang individu. Pada dasarnya Pendidikan tidak hanya berfokus pada akademis, namun juga pada pengembangan keterampilan, sosial, emosional, dan kreativitas.

Dalam era digitalisasi yang terus berkembang, Pendidikan mengalami transformasi yang signifikan yang juga dapat menghadirkan rintangan baru terkait peningkatan motivasi belajar siswa. Pengaruh motivasi dalam pembelajaran sangatlah penting serta tidak boleh diabaikan. Motivasi yakni kekuatan dari dalam diri individu yang mendorong individu dalam berkembang secara personal, mencapai tujuan, belajar, serta aktif. Tingginya motivasi belajar membuat individu akan otomatis meraih hasil yang memuaskan, terlibat aktif dalam kegiatan belajar, serta merasa antusias. Namun apabila motivasi rendah, akan bisa membuat individu merasakan kemalasan dan tidak memiliki minat untuk belajar (Dedi, dkk. 2022).

Salah satu hal yang bisa mendorong motivasi belajar siswa adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik. Jika dilihat dari asal katanya, "metode" berasal dari Bahasa Yunani "methodos," yang bisa diartikan sebagai "cara" atau "jalan menuju sesuatu." Dalam konteks ilmu pengetahuan dan akademik, metode ini mengacu pada pendekatan sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan, mendapatkan pengetahuan, atau bahkan memecahkan suatu masalah. Metode

mencakup dari serangkaian prosedur atau Langkah yang terorganisir, sehingga akan ada analisis dan pengambilan Keputusan yang tepat yang dilakukan oleh pendidik. Dalam dunia Pendidikan, metode pembelajaran yakni strategi ataupun pendekatan yang dipakai pengajar untuk memberikan materi ajar pada siswa. Pemilihan metode sangat dibutuhkan, karena dengan metode yang tepat sangat penting dilakukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif serta menarik yang membuat murid menjadi termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan disalah satu sekolah SMK di Kediri tahun Pelajaran 2024/2025 kelas XI Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) terhadap kegiatan pembelajaran Konstruksi Utilitas Gedung, motivasi belajar siswa cenderung masih rendah, yang diketahui melalui kegiatan murid di dalam kelas yang mengikuti mata pelajaran konstruksi utilitas gedung, beberapa siswa tampak menjalankan aktivitas lainnya yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran seperti memainkan smarth phone, berbicara dengan temannya, dan tidur pada saat pendidik sedang menjelaskan materi.

Bagi sebagian siswa, belajar sering dianggap sebagai aktivitas yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Inilah yang menyebabkan banyak siswa merasa jenuh ketika harus mengikuti pelajaran yang berlangsung lama. Ada pula yang memandang sekolah hanya sebagai kewajiban semata hadir, duduk, mengisi absensi, mendengar materi, dan memperoleh nilai tanpa adanya dorongan untuk memperluas pengetahuan mereka lebih jauh.

Perancangan-perancangan metode pendekatan pembelajaran yang dapat

menggali percaya diri siswa dan juga tepat sasaran sangat perlu dilakukan. Pendekatan yang cukup populer yakni metode pendekatan interaktif, yang memungkinkan murid dalam ikut serta aktif pada proses pembelajaran. Metode ini tidak hanya menciptakan suasana yang dinamis, namun juga berpotensi besar dalam mengembangkan motivasi belajar murid. Metode interaktif yang mencakup diskusi, permainan, dan interaksi dapat mendorong siswa untuk berperan aktif untuk berkolaborasi dan berbagi ide. Hal ini dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh yang mereka rasakan.

**METODE PENELITIAN**

Banyak siswa yang merasa bahwa belajar adalah hal yang kurang menyenangkan dan cenderung monoton. Akibatnya, beberapa dari mereka merasa bosan ketika harus menghadapi pelajaran yang berlangsung lama. Ada juga yang memandang sekolah sebagai sebuah kewajiban semata untuk datang, duduk, mencatat kehadiran, mendengarkan pelajaran, dan mendapatkan nilai tanpa ada keinginan yang kuat untuk memperdalam pengetahuan mereka lebih jauh. (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilakukan di sebuah SMK yang berlokasi di Kabupaten Kediri, dengan populasi yang diambil dari siswa-siswi kelas XI. Kelas XI tersebut bersifat homogen, tanpa adanya pengelompokan berdasarkan tingkat kecerdasan, baik tinggi maupun rendah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama program MBKM AM PKK M berlangsung di sekolah tersebut, sampel penelitian diambil dari kelas XI DPIB dengan total responden sebanyak 61 siswa. Menggunakan teknik pengumpulan data melalui angket (kuisisioner). Angket tersebut berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan

yang harus dijawab oleh para responden. Dalam penelitian ini, perhitungan kuisisioner menggunakan skala linear, di mana variabel yang ada diukur dan dijadikan indikator-indikator. Tipe dari indikator dalam angket bersifat positif dan negatif. Setiap pertanyaan memiliki pilihan jawaban seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sugiyono (2017) menyatakan “Instrumen penelitian adalah sarana yang dipakai dalam meneliti fenomena alam atau sosial yang diobservasi”. Instrumen penelitian pada studi ini yaitu dalam bentuk angket. Angket dipakai demi menemukan hasil dari motivasi belajar siswa terhadap metode interaktif moving dalam kegiatan belajar.

Tabel 1. Kriteria kisi-kisi butir pertanyaan angket

NO	P E R N Y A T A A N	SS	S	CS	TS	STS
1	Saya lebih menyukai belajar konstruksi utilitas gedung dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					
2	Saya merasa lebih termotifasi untuk belajar ketika guru lebih berinteraksi dengan siswa					
3	Saya merasa guru menjelaskan dengan berpindah-pindah (moving) mampu membantu saya dalam memahami materi					
4	Saya lebih mudah memahami saat belajar mandiri daripada belajar menggunakan					

- media pembelajaran interaktif
- 5 Saya merasa termotivasi belajar apabila guru menjelaskan tanpa metode dan hanya diam ditempat
- 6 Penggunaan metode pembelajaran tidak terlalu mendukung saya dalam pembelajaran
- 7 Saya merupakan tipe siswa yang memerlukan interaksi langsung dengan guru ketika pembelajaran
- 8 Menurut saya guru yang berinteraksi langsung ketika pembelajaran bisa membantu saya untuk menaikkan minat belajar
- 9 Saya merupakan siswa yang menyukai saat guru menggunakan media untuk membantu saya aktif mencari materi
- 10 Saya lebih bersemangat belajar apabila guru berinteraksi dan *eksaited* saat mengajar
- 11 Pembelajaran yang ber memperbanyak interaksi guru kepada siswa jauh lebih menarik
- 12 Peran umpan balik dari media pembelajaran interaktif sangat penting dalam meningkatkan semangat belajar
- 13 Pembelajaran Interaktif tidak membuat saya bosan saat di kelas
- 14 Pembelajaran interaktif dapat membantu saya untuk fokus dalam pembelajaran
- 15 Menurut saya belajar menggunakan media interaktif dapat menghidupkan suasana belajar dikelas

---

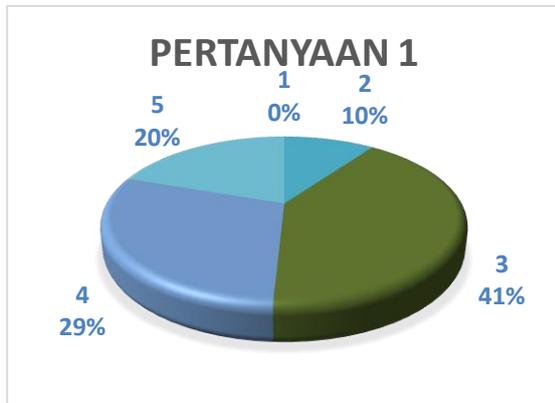
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Konsep dari metode interaktif moving ini sendiri adalah metode guru pada saat mengajar. Dimana guru mengajar dengan berpindah-pindah atau lebih berinteraksi langsung dengan siswa, tidak hanya diam didepan atau hanya duduk dikursi yang akan membuat siswa tidak memperhatikan, bermain game, berbicara dengan temannya, dan lain sebagainya. Dari hasil pengeolaan data angket yang telah dilakukan, mendapatkan hasil yang cukup baik. Banyak siswa yang cukup setuju dengan penerapan metode ini. Dirasa dengan metode ini cukup membuat mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

### Diagram Lingkaran Penyebaran Kuesioner (Angket)

Setelah dilakukannya penyebaran angket kepada siswa XI- DPIB dengan jumlah responden 61, kemudian dilakukan

olah data yang divisualisasikan dengan Gambar lingkaran diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil presentase pertanyaan 1

Dari pertanyaan pertama diperoleh hasil 0% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 10% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 41% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 29% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 20% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



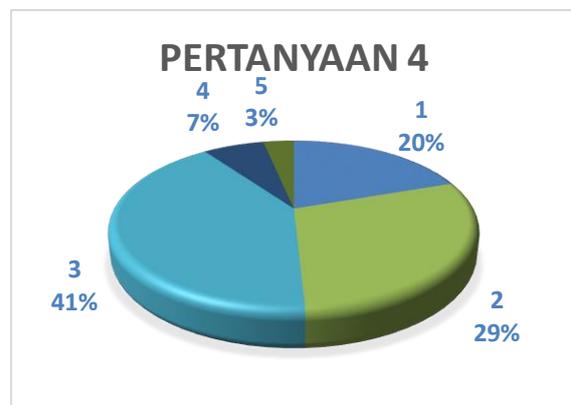
Gambar 2. Hasil presentase pertanyaan 2

Dari pertanyaan ke dua diperoleh hasil 3% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 2% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 38% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 34% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 23% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 3. Hasil presentase pertanyaan 3

Dari pertanyaan ke tiga diperoleh hasil 2% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 10% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 34% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 29% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 25% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



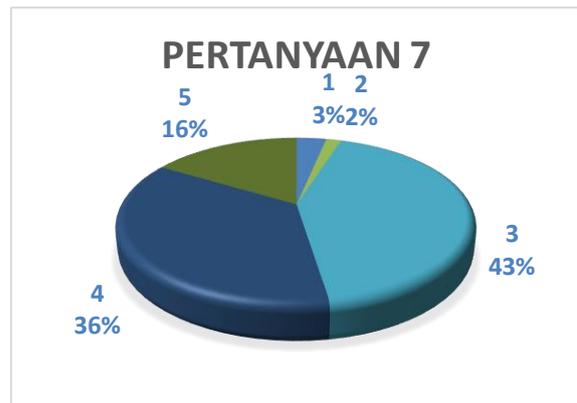
Gambar 4. Hasil presentase pertanyaan 4

Dari pertanyaan ke empat diperoleh hasil 20% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 29% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 41% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 29% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 7% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 5. Hasil presentase pertanyaan 5

Dari pertanyaan ke lima diperoleh hasil 6% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 5% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 36% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 28% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 25% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 7. Hasil presentase pertanyaan 7

Dari pertanyaan ke tujuh diperoleh hasil 3% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 2% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 43% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 36% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 16% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 6. Hasil presentase pertanyaan 6

Dari pertanyaan ke enam diperoleh hasil 20% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 29% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 41% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 29% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 7% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 8. Hasil presentase pertanyaan 8

Dari pertanyaan ke delapan diperoleh hasil 1% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 2% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 49% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 33% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 15% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 9. Hasil presentase pertanyaan 9

Dari pertanyaan ke sembilan diperoleh hasil 3% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 7% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 41% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 33% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 16% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 11. Hasil presentase pertanyaan 11

Dari pertanyaan ke sebelas diperoleh hasil 4% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 3% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 8% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 36% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 36% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



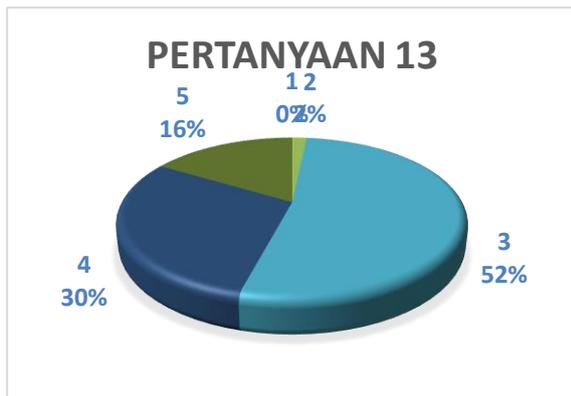
Gambar 10. Hasil presentase pertanyaan 10

Dari pertanyaan ke sepuluh diperoleh hasil 0% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 1% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 38% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 41% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 20% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 12. Hasil presentase pertanyaan 12

Dari pertanyaan ke duabelas diperoleh hasil 5% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 30% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 39% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 18% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 8% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



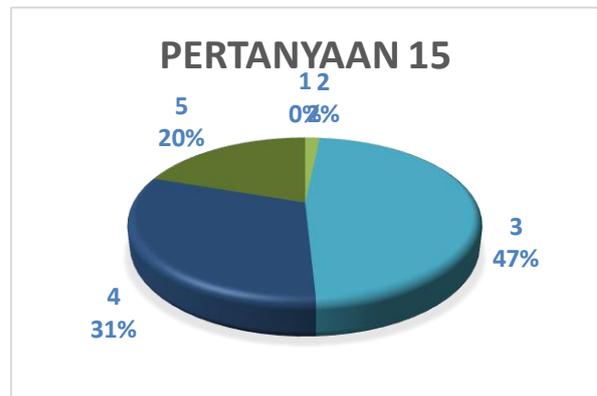
Gambar 13. Hasil presentase pertanyaan 13

Dari pertanyaan ke tigabelas diperoleh hasil 0% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 2% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 52% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 30% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 16% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 14. Hasil presentase pertanyaan 14

Dari pertanyaan ke empatbelas diperoleh hasil 2% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 7% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 49% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 26% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 16% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).



Gambar 15. Hasil presentase pertanyaan 15

Dari pertanyaan pertama diperoleh hasil 0% siswa yang memilih pilihan 1 Sangat Tidak Setuju (STS), 2% yang memilih pilihan 2 Tidak Setuju (TS), 47% yang memilih pilihan 3 Cukup Setuju (CS), 31% memilih pilihan 4 Setuju (S), dan 20% memilih pilihan 5 Sangat Setuju (SS).

### Hasil data Kuesioner (Angket)

Hasil yang diperoleh dengan menggunakan metode kualitatif statistik teknik angket skala likert, mendapat hasil dari 15 pernyataan yang dijawab oleh 61 responden dengan setiap indikator pernyataan yang memiliki lima pilihan yang masing masing diberi poin 1-5 sesuai pernyataan negative dan positif.

Tabel 2. Presentase nilai

BOBOT	KET.
0%-1,9%	Sangat kurang
2%-3,9%	Cukup Kurang
4%-5,9%	Kurang
6%-7,9%	Baik
8%-10%	Sangat Baik

Indikator pertanyaan yang memiliki lima pilihan yang masing masing diberi poin 1-5 sesuai pernyataan negative dan positif.

Pemberian skor kelima poin tersebut, dengan opsi sangat setuju (SS) mendapat 5 poin, pemberian skor pada opsi setuju (S) mendapatkan 4 poin, pemberian skor pada opsi cukup setuju (CS) mendapatkan 3 poin, pemberian skor pada opsi tidak setuju (TS) mendapat 2 poin, pemberian skor pada opsi sangat tidak setuju (STS) mendapat 1 poin.

Tabel 3. Hasil rata-rata presentase nilai yang terdapat pada angket yang telah diisi oleh 61 responden

NO	P E R N Y A T							
	A	A	S	S	T	S		
1	Saya	lebih					4	Saya lebih mudah memahami saat belajar mandiri daripada belajar menggunakan media pembelajaran interaktif
2	Saya	merasa					5	Saya merasa termotivasi belajar apabila guru menjelaskan tanpa metode dan hanya diam ditempat
3	Saya	lebih					6	Penggunaan metode pembelajaran tidak terlalu mendukung saya dalam pembelajaran
4	Saya	merasa					7	Saya merupakan tipe siswa yang memerlukan interaksi langsung dengan guru ketika pembelajaran
5	Saya	merasa					8	Menurut saya guru yang berinteraksi langsung ketika pembelajaran bisa membantu saya untuk menaikkan minat belajar

9 Saya merupakan siswa yang menyukai saat guru menggunakan media untuk membantu saya aktif mencari materi

10 Saya lebih bersemangat belajar apabila guru berinteraksi dan *eksaited* saat mengajar

11 Pembelajaran yang ber memperbanyak interaksi guru kepada siswa jauh lebih menarik

12 Peran umpan balik dari media pembelajaran interaktif sangat penting dalam meningkatkan semangat belajar

13 Pembelajaran Interaktif tidak membuat saya bosan saat di kelas

14 Pembelajaran interaktif dapat membantu saya untuk fokus dalam pembelajaran

15 Menurut saya belajar menggunakan media interaktif dapat menghidupkan suasana belajar dikelas

Jadi dari hasil penyebaran angket kepada siswa diperoleh hasil seperti di atas, dari 15 pernyataan diperoleh 13 pernyataan yang mendapatkan hasil yang baik, 1 pernyataan dengan hasil sangat baik, dan 1 pernyataan yang mendapat hasil yang kurang baik. Namun dapat disimpulkan perolehan hasil dari setiap pernyataan memiliki rata-rata yang baik. Maka, penggunaan metode pembelajaran interatif moving dapat dikatakan bisa memberikan efek yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan guru yang mengajar menggunakan metode moving, memperbanyak interaksi langsung dengan siswa dapat membuat siswa menjadi lebih fokus dan tidak bosan saat belajar.

Tabel.4 Presentase nilai

BOBOT	KET.
0%-1,9%	Sangat kurang
2%-3,9%	Cukup Kurang
4%-5,9%	Kurang
6%-7,9%	Baik
8%-10%	Sangat Baik

Presentase keseluruhan terhadap penyebaran angket dengan 61 responden yang diperoleh dari sampel kelas XI- DPIB yaitu diperoleh 71%. Presentase 71%

termasuk dalam kategori baik. Dimana dapat diartikan model pembelajaran metode interaktif moving dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar, merasa lebih semangat dan fokus.

### **Pembahasan**

Rendahnya motivasi belajar siswa XI-DPIB yang diketahui berdasarkan observasi pembelajaran Konstruksi Utilitas Gedung (KUG). Dimana terlihat bahwasannya motivasi belajar siswa sangat kurang dalam kegiatan belajar mengajar, banyak dari siswa pada saat pembelajaran dimulai melakukan aktifitas diluar pembelajaran seperti bermain game, mengobrol, tidak fokus dan lain sebagainya.

Setelah dilakukannya survey dengan menggunakan media kuesioner angket yang disebarkan kepada siswa kelas XI- DPIB yang berjumlah 61 siswa dengan pernyataan yang berjumlah 15 butir. Dari survey tersebut didapati hasil 13 pernyataan dikatakan baik, satu pernyataan dikatakan sangat baik dan satu pernyataan dikatakan kurang. Kemudian dari hasil-hasil tersebut diperoleh rata-rata sebesar 71%. Dimana jika dilihat dari presentase nilai hasil 71% termasuk dalam kategori baik. Maka dari hasil rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa siswa merasa setuju menggunakan metode interaktif moving pada saat pembelajaran dilaksanakan.

Dengan pembelajaran interaktif yang meliputi kegiatan penyelesaian masalah, saling berbagi dan diskusi, serta interaksi langsung antara siswa dan pendidik sehingga membuat siswa belajar dengan fokus pada hal yang dipelajari. Dengan pembelajaran interaktif pendidik dapat menempatan posisi untuk mengontrol pembelajaran juga pendidik menyampaikan materi dengan terencana sehingga materi bisa tersampaikan dan dikuasai dengan baik oleh siswa.

Mengacu dengan penjabaran di atas dapat dikatakan implikasi teoritis bahwasannya dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif Moving diperoleh gambaran bagaimana penerapan metode dapat

meningkatkan aktivitas dan motifikasi belajar. Sedangkan implementasi praktis, dengan diterapkannya metode interaktif Moving dalam pembelajaran Konstruksi Utilitas Gedung, siswa lebih aktif dan berani untuk bertanya serta berani untuk mengungkapkan rasa ingin tahunya melalui pertanyaan dan pendapat, sehingga bisa menciptakan suasana aktif dikelas dan mereka lebih terfokus dalam belajar serta meningkatnya motivasi untuk belajar.

### **KESIMPULAN**

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang penting adanya untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Dengan adanya motivasi siswa akan merasa bersemangat dan fokus untuk belajar. Dari observasi tentang rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI-DPIB dalam pembelajaran Konstruksi Utilitas Gedung (KUG) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih kurang, terlihat dari aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti bermain game dan mengobrol. Hasil dari survei dengan kuesioner menunjukkan bahwa 71% siswa setuju dengan penggunaan metode interaktif Moving, yang mencakup penyelesaian masalah dan diskusi, memberikan indikasi bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Penerapan metode interaktif dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan fokus, di mana siswa lebih berani untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat. Implikasi teoritis dan praktis menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan metode interaktif Moving dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Dwi Cahyono Dedi, Khusnul Hamda Mohammad, & Danik Prahastiwi Eka. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6, 12.
- Fatimah Clara. (2023). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Perguruan Tinggi. In *Duniailmu.org* (Vol. 3, Issue 1).
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi belajar dan pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur Rahmah, Hartono, & Nurlinda. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng Nur Rahmah; Hartono; Nurlinda (Vol. 5, Issue 3).
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2018). Pengembangan pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17-25.
- Raztiani Hissan, & Permana Indra. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa* |, 2, 8.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Widiantono Nugroho, & Harjono Nyoto. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5SD.