

## **EFEKTIVITAS MEDIA D-BAR DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI BANYURADEN**

**Rina Listiyani<sup>1\*</sup>, Yosinta Nathaniela Lintang Dhamasanti<sup>2</sup>, Claresta Cleo Sagita<sup>3</sup>,  
Dinda Meilani Hardika Putri<sup>4</sup>, Mahilda Dea Komalasari<sup>5</sup>**

Universitas PGRI Yogyakarta

<sup>1</sup> [listiyanirina175@gmail.com](mailto:listiyanirina175@gmail.com)

<sup>2</sup> [yosintadhamasanti41@gmail.com](mailto:yosintadhamasanti41@gmail.com)

<sup>3</sup> [claresta303@gmail.com](mailto:claresta303@gmail.com)

<sup>4</sup> [dindameilani.hardikaputri@gmail.com](mailto:dindameilani.hardikaputri@gmail.com)

<sup>5</sup> [mahilda@upy.ac.id](mailto:mahilda@upy.ac.id)

\*korespondensi penulis

---

### Kata-kata kunci:

Kata kunci 1; pembelajaran

tematik

Kata kunci 2; media

pembelajaran

Kata kunci 3; minat belajar

Kata kunci 4; pembelajaran  
menyenangkan

Kata kunci 5. *pretest-*  
*posttest*

---

---

### : ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media D-BAR dalam pembelajaran tematik terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden. Metode yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, dimana siswa kelas IV diberikan perlakuan berupa pembelajaran tematik menggunakan media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menerapkan media D-BAR dalam pembelajaran tematik, dengan sebanyak 16 siswa (94,12%) menyatakan "Sangat Setuju", dan 1 siswa (5,88%) menyatakan "Setuju". Tidak ada siswa yang memilih kategori "Tidak Setuju" atau "Sangat Tidak Setuju". Rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 60,00 meningkat menjadi 62,06 pada *posttest* dengan selisih 2,06 poin. Data ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media D-BAR, hampir semua siswa merasa lebih mudah dalam memahami materi dan mereka merasa mengikuti pembelajaran dengan lebih menyenangkan yang ditunjukkan dengan dominasi respons pada kategori "Sangat Setuju". Hasil ini mendukung teori pembelajaran multisensoris yang menyatakan bahwa media yang melibatkan berbagai indera dapat meningkatkan pemahaman materi. Mayoritas siswa menunjukkan respons positif dan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

---

---

### Keywords:

*Keyword 1; thematic  
learning*

*Keyword 2; learning media*

*Keyword 3; interest in  
learning*

*Keyword 4; fun learning*

*Keyword 5. pretest-posttest*

---

---

### ABSTRACT

This study aims to determine the effect of D-BAR media in thematic learning on the learning interest of fourth grade students of Banyuraden State Elementary School. The method used was a pre-experiment with a one group pretest-posttest design, where fourth grade students were given treatment in the form of thematic learning using interactive media. The results showed an increase in students' learning interest after implementing D-BAR media in thematic learning, with 16 students (94.12%) stating "Strongly Agree", and 1 student (5.88%) stating "Agree". No students chose the category "Disagree" or "Strongly Disagree". The average pretest score of students was 60.00 increasing to 62.06 in the posttest with a difference of 2.06 points. These data show that after using D-BAR media, almost all students found it easier to understand the material and they felt that they were following the learning more enjoyable as indicated by the dominance of responses in the "Strongly Agree" category. These results support the theory of multisensory learning which states that media that involve various senses can improve understanding of the material. The majority of students showed positive responses and this media has proven effective in increasing students' interest in learning..

---

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dirinya, meningkatkan kualitas hidup, serta berkontribusi dalam kemajuan sosial dan ekonomi masyarakat (Baiti, J. N., dkk., 2024: 132-145). Namun, tantangan dalam dunia pendidikan saat ini semakin kompleks, salah satunya adalah permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Data dari Badan Pusat Statistik (2022) menunjukkan bahwa sekitar 30% siswa sekolah dasar belum mencapai standar kompetensi nasional yang ditetapkan. Fenomena ini menjadi sinyal bahwa perlu adanya perbaikan pada pendekatan pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi awal pembentukan karakter dan kecakapan akademik siswa.

Rendahnya minat belajar menjadi salah satu faktor penyebab utama menurunnya prestasi belajar siswa. Menurut Khoiriyyah, N., & Adri, H. T. (2024: 141-155) mengungkapkan bahwa lebih dari 60% siswa sekolah dasar mengalami kejemuhan belajar karena metode yang digunakan kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi di SD Negeri Banyuraden, tempat peneliti melakukan praktik lapangan, yang menunjukkan minimnya keterlibatan siswa kelas IV dalam proses pembelajaran serta rendahnya hasil penilaian harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Situasi ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan belum mampu membangun motivasi dan partisipasi aktif siswa secara optimal.

Salah satu penyebab utama dari rendahnya minat belajar tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif cenderung membuat proses belajar menjadi pasif dan membosankan. Pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan kritis dan kreatif mereka dengan meminta mereka memecahkan masalah dan mencari solusi baru (Ramadhan, E. H., 2023: 43-54). Oleh karena itu, Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera atau multisensoris telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di Sekolah Dasar. Menurut Komalasari & Pamungkas (2018: 39-45) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis multisensoris secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SD inklusi, karena siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui kombinasi visual, audio, dan gerak. Temuan ini menguatkan bahwa media pembelajaran inovatif tidak hanya bermanfaat bagi siswa reguler, tetapi juga berdampak besar dalam konteks pendidikan inklusi diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara kognitif, tetapi juga mampu mengaktifkan berbagai aspek sensorik siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah pembelajaran tematik berbasis media interaktif dan kecerdasan multisensori. Komalasari dan Pamungkas (2023: 53) menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis multisensori terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 62,55 menjadi 85,54. Media multisensori memungkinkan siswa untuk mengakses informasi melalui berbagai saluran seperti visual, auditori, dan kinestetik secara simultan, sehingga meningkatkan daya serap informasi (Komalasari, M. D., & Pamungkas, B., 2018: 39-45). Dalam konteks ini, penerapan media pembelajaran yang melibatkan indera dan aktivitas siswa menjadi sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam mewujudkan tingkat pendidikan yang berkualitas, program pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar seseorang (Komalasari, 2017: 1-12).

Selain penggunaan media, model pembelajaran yang digunakan juga memegang peranan penting. Model *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa karena menuntut keterlibatan aktif melalui proyek nyata. Menurut Apriliani dan Panggayuh (2018: 19–26), pembelajaran berbasis proyek (PjBL) juga dapat membuat siswa lebih mudah bekerja sama dengan teman sekelas mereka dalam menyelesaikan masalah

yang terkait dengan desain dan penyelesaian proyek yang telah diberikan. Maka dari itu, integrasi antara pembelajaran tematik, media interaktif berbasis multisensori, dan model PjBL sangat berperan aktif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji penerapan pembelajaran tematik berbasis media interaktif dan multisensori guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. SD Negeri Banyuraden dipilih sebagai lokasi penelitian karena secara faktual menunjukkan gejala rendahnya minat dan hasil belajar siswa, sekaligus memiliki karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan pengembangan model pembelajaran inovatif. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar serta menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media dan strategi pembelajaran yang efektif.

## Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengukur pengaruh penggunaan media D-BAR terhadap minat belajar siswa secara objektif melalui data berupa angka. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan instrumen (alat pengumpul data) yang menghasilkan data numerikal (angka). Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasi perbedaan antar kelompok data. Kontrol, instrumen, dan analisis statistik digunakan untuk menghasilkan temuan-temuan penelitian secara akurat (Kependidikan, P., 2008: 16-18).

Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok subjek yang akan diberi tes awal (*pre-test*), kemudian diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran D-BAR dalam proses pembelajaran tematik, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*post-test*). Tujuan dari desain ini adalah untuk melihat perubahan atau peningkatan minat belajar siswa setelah perlakuan dilakukan. Media D-BAR dalam penelitian ini dipadukan dengan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) guna mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Banyuraden, yang terletak di Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, pada tanggal 2 Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 17 orang. Teknik penentuan sampel menggunakan total sampling, karena seluruh siswa dalam kelas tersebut dapat dijadikan sebagai sampel penelitian.

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri Banyuraden

Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
IV	Laki-laki	9
	Perempuan	8
Total		17

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket tertutup berbasis skala *Likert* untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selain angket, peneliti juga menggunakan metode observasi langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta dokumentasi, seperti catatan guru dan foto kegiatan, sebagai data pelengkap. Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25, dimulai dengan uji statistik deskriptif untuk melihat nilai rata-rata dan penyebaran data, serta analisis inferensial dengan uji *Paired Sample T-Test* guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Sebelumnya, dilakukan pula uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sehingga uji parametrik dapat digunakan.

## Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 17 siswa kelas IV di SD Negeri Banyuraden, diperoleh data mengenai adanya minat belajar dan siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya media D-BAR yang sudah digunakan. Data tersebut dapat dilihat melalui angket yang memuat empat kategori tanggapan, yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”. Angket diberikan setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media D-BAR dan siswa diminta untuk mengisi angket sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

Berdasarkan hasil dari angket pretest-posttest yang sudah dibagikan, dapat dihitung bahwa terdapat 16 anak menyatakan “Sangat Setuju” dan terdapat 1 anak menyatakan “Setuju” dalam penggunaan media D-BAR pada proses pembelajaran tematik. Mereka merasa lebih mudah memahami materi dan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan media D-BAR.



Penelitian ini mengungkapkan temuan dari analisis data kuantitatif yang diperoleh melalui pengukuran minat belajar siswa terhadap pembelajaran tematik sebelum dan sesudah penerapan media D-BAR (Diagram Batang Anak Riang) dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Oleh karena itu, penggunaan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial dilakukan untuk menggambarkan perubahan tingkat minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden setelah mendapat pengalaman belajar dengan media visual interaktif tersebut.

Langkah awal dalam analisis adalah melakukan uji normalitas guna memastikan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil analisis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Variabel	N	Statistik	Sig. (Shapiro-Wilk)
Pretest	17	0,987	0,994
Posttest	17	0,956	0,559

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 2, nilai signifikansi untuk data *pre-test* adalah 0,994 dan untuk *post-test* sebesar 0,559. Karena keduanya melebihi angka 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi yang normal. Dengan demikian, peneliti dapat melanjutkan analisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *Paired Sample T-Test*.

Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis deskriptif ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi awal dan akhir minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Pengukuran ini dilakukan melalui penyebaran angket *pre-test* sebelum perlakuan, dan angket *post-test* setelah pembelajaran menggunakan media D-BAR dilaksanakan. Dari perbandingan hasil ini, peneliti dapat melihat sejauh mana efektivitas media yang diterapkan dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa selama pembelajaran tematik.

Langkah kedua dalam analisis adalah menghitung nilai rata-rata, simpangan baku, dan ukuran penyebaran lainnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media D-BAR. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Sampel (N)	17	17
Nilai Tertinggi (Maksimum)	65	74
Nilai Terendah (Minimum)	55	49
Rata-rata (Mean)	60,00	62,06
Median	60,00	63,00
Modus	60	66
Simpangan Baku (Standar Deviasi)	2,739	5,889
Galat Baku ( <i>Standard Error of Mean</i> )	0,664	1,428

Berdasarkan Tabel 3 tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 60,00 dan meningkat menjadi 62,06 pada *post-test*. Kenaikan ini menunjukkan adanya perubahan positif terhadap minat belajar siswa setelah diterapkannya media D-BAR dalam proses pembelajaran. Nilai median juga mengalami peningkatan dari 60,00 menjadi 63,00, dan modus naik dari 60 menjadi 66, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu, nilai maksimum *post-test* mencapai 74, lebih tinggi dibandingkan *pre-test* yang sebesar 65. Simpangan baku *post-test* yang lebih tinggi, yaitu 5,889 dibandingkan dengan 2,739 pada *pre-test*, menunjukkan adanya variasi yang lebih besar pada hasil belajar setelah perlakuan. Meskipun demikian, galat baku yang relatif rendah mengindikasikan bahwa data tetap stabil dan dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan *uji statistik parametrik*.

Selanjutnya dilakukan uji korelasi untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara skor *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil korelasi tersebut tersaji pada tabel berikut.

Tabel 4. Korelasi Skor Pre-Test dan Post-Test

Pasangan Data	Jumlah Sampel (N)	Korelasi (r)	Sig. (2-tailed)
Pre-test dan Post-test	17	0,806	0,000

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi antara skor *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,806, yang termasuk dalam kategori hubungan yang kuat dan signifikan karena nilai signifikansinya 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Dengan demikian, peningkatan skor pada *post-test* kemungkinan besar berkaitan dengan kecenderungan awal siswa yang sudah menunjukkan minat belajar tinggi sejak *pre-test*, dan diperkuat oleh intervensi berupa penggunaan media D-BAR dalam pembelajaran.

Rata-rata skor *pre-test* yang diperoleh siswa adalah 60,00, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 62,06, dengan selisih rata-rata sebesar 2,06 poin. Untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, digunakan uji *Paired Sample T-Test*.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Perbandingan	Jumlah Sampel (N)	Selisih Rata-rata	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Pre-Test dan Post-Test	17	-2,059	-2,110	16	0,051

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 5, diperoleh nilai t hitung sebesar -2,110 dengan nilai signifikansi sebesar 0,051. Karena nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor *pre-test* dan *post-test*. Meskipun demikian, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan nilai dibandingkan pre-test, yang secara praktis mencerminkan pengaruh positif dari penggunaan media D-BAR, meskipun belum cukup kuat untuk dinyatakan signifikan secara statistik.

Setelah dilaksanakan pembelajaran tematik menggunakan media D-BAR pada siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar. Berdasarkan hasil angket, dari 17 siswa, sebanyak 16 orang (94%) menyatakan "Sangat Setuju" dan 1 orang (6%) menyatakan "Setuju" bahwa pembelajaran dengan media ini terasa lebih menarik dan mudah dipahami. Tidak ada satu pun siswa yang memberikan respons negatif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa nyaman, tertarik, dan antusias dengan penggunaan media D-BAR dalam proses belajar.

Secara statistik, terjadi peningkatan rata-rata nilai dari 60,00 pada *pretest* menjadi 62,06 pada *posttest*. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal (nilai signifikansi *pretest* = 0,994 dan *posttest* = 0,559), sehingga dapat dilanjutkan ke uji parametrik *Paired Sample T-Test*. Hasil uji *T-Test* tersebut menunjukkan bahwa nilai t = -2,110 dengan signifikansi p = 0,051. Meskipun nilai tersebut tidak signifikan secara statistik karena sedikit lebih besar dari 0,05 maka peningkatan nilai yang terjadi menunjukkan kecenderungan perubahan positif yang berarti secara praktis, terutama jika dikaitkan dengan data angket dan respons siswa.

Peningkatan minat belajar ini menunjukkan bahwa media D-BAR mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini dapat dijelaskan dengan menggunakan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari Keller (2009) yang menekankan pentingnya menarik perhatian siswa dan menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan mereka agar mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dalam konteks ini, media D-BAR dapat membantu memenuhi dua aspek utama tersebut yaitu *attention* dan *relevance*, karena materi pembelajaran disajikan dengan visual yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Penelitian terbaru oleh Goksu dan Bolat (2021: 27-52) melalui studi meta-analisis juga menyimpulkan bahwa penerapan model ARCS memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal serupa juga dibuktikan oleh Molina dan Ramirez (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan ARCS dalam pembelajaran IPA berhasil meningkatkan motivasi dan performa akademik siswa secara signifikan. Song dan Kao (2023: 168-187) menambahkan bahwa rasa ingin tahu siswa dapat tumbuh apabila materi disampaikan dengan cara yang menarik dan menantang, terutama jika menggunakan pendekatan visual dan interaktif, seperti media yang digunakan dalam penelitian ini.

Selain penerapan teori ARCS, media D-BAR dalam penelitian ini juga digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proyek kelompok yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Menurut Apriliani dan Panggayuh (2018: 19-26) yang menyatakan bahwa PjBL yang efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena mereka diajak berpikir kritis, berkolaborasi, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang mereka kerjakan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Zha et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan teknologi atau media digital mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan kreativitas, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Tidak hanya itu, media D-BAR dirancang menggunakan pendekatan multisensoris, yang menggabungkan unsur visual, audio, dan gerakan (kinestetik). Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui lebih dari satu jalur sensorik, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar. Komalasari dan Pamungkas (2018: 39-45) menjelaskan bahwa media berbasis multisensoris mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka dapat melihat, mendengar, dan

mengalami materi secara langsung. Hal ini juga diperkuat oleh Michailidis et al. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis objek nyata sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar anak.

Berdasarkan data hasil belajar siswa, analisis statistik, serta dukungan teori dan temuan dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa meskipun peningkatan nilai belum signifikan secara statistik, media D-BAR terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari hasil rata-rata nilai, tanggapan angket siswa, serta proses keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Dengan mengintegrasikan teori ARCS, pendekatan PjBL, dan prinsip pembelajaran multisensoris, media ini sangat layak dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran tematik yang efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media D-BAR dalam pembelajaran tematik terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Matematika dan IPS. Meskipun peningkatan nilai yang dicapai tidak terlalu signifikan, penerapan media ini telah menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media D-BAR sebagai alat bantu pembelajaran tematik menawarkan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan visual, aktivitas proyek, dan konteks lintas mata pelajaran secara efektif. Oleh karena itu, media D-BAR direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang relevan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi yang bersifat konseptual dan abstrak.

## Referensi

- Apriliani, D. N., & Panggayuh, V. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL di SMK Negeri 1 Boyolangu. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 2(1), 19–26.
- Badan Pusat Statistik. (2022). Statistik Pendidikan 2022. Retrieved June 17, 2025, from <https://www.bps.go.id/id/publication/2022/11/25/a80bdf8c85bc28a4e6566661/statistik-pendidikan-2022.html>
- Baiti, J. N., Rosyidah, N. H., Isma, T. N. A., & Nafisah, S. (2024). Pendidikan Dan Lingkungan Sosial, Pendidikan dan Kebudayaan, Pendidikan Sebagai Agen Perubahan. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(6), 132-145.
- Darmadi, H. 2013. *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Konsep Dasar dan Implementasi*. Bandung: Alfa beta.
- Goksu, I., & Islam Bolat, Y. (2021). Does the ARCS motivational model affect students' achievement and motivation? A meta- analysis. *Review of Education*, 9(1), 27-52.
- Keller, J. M. (2009). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer Science & Business Media.
- Kependidikan, P. D. A. N. T., & Nasional, D. P. (2008). *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Khoiriyyah, N., & Adri, H. T. (2024). Konsistensi Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Saat Pandemi Melalui Mix Metode. *Didaktik Global: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 1(2), 141-155.
- Komalasari, M. D., & Pamungkas, B. (2018). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Multisensoris dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SD Inklusi. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(2), 39-45.
- Komalasari, M. D., & Wihaskoro, A. M. (2017). Mengatasi Kesulitan Memahami Soal Cerita Matematika Melalui Gerakan Literasi Sekolah Dasar. *Prosiding SEMNAS PGSD*, 1, 1-12.
- Michailidis, H., Michailidi, E., Tavoultidou, S., & Fragulis, G. F. (2020). Teaching Young Learners a Foreign Language Via Tangible and Graphical User Interfaces. arXiv preprint arXiv:2012.12000.

- Molina, J. K. F., & Ramirez, I. A. L. (2025). Attention-Relevance-Confidence-Satisfaction (ARCS) Instructional Model on Learners' Academic Performance and Motivation in Grade 10 Science.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43-54.
- Song, C., & Kao, Q. (2023). Enhancing Learner Motivation by Adapting Strategies from the ARCS Model: Experience from Chinese Online Course Design and Teaching. *Journal of China Computer-Assisted Language Learning*, 3(1), 168-187.
- Zha, S., Qiao, Y., Hu, Q., Li, Z., Gong, J., & Xu, Y. (2024). Designing Child-Centric AI Learning Environments: Insights From LLM-Enhanced Creative Project-Based Learning. arXiv preprint arXiv:2403.16159.