

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA KARTU BERGAMBAR  
KEBUDAYAAN TERHADAP MINAT BELAJAR MATA  
PELAJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS IV  
SDNPERUMNAS CONDONGCATUR**

Oleh  
Kristiani  
NIM. 08105244003

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa pada siswa kelas IV SDN Perumnas Condongcatur menggunakan media KAGAYA. Minat yang diamati meliputi 4 aspek yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan aktivitas terhadap mata pelajaran IPS.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Non Equivalent Control Group Desain*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Perumnas Condongcatur Sleman dengan jumlah 75 siswa. Sampel penelitian diambil dengan teknik random sampling. Jumlah sampel sebanyak 50 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu satu kelas IVA sebagai kelas kontrol dan satu kelas IVB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing kelompok sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar IPS siswa. Sebelumnya angket minat belajar IPS siswa diuji cobakan terlebih dahulu kepada responden yang bukan kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah statistik deskriptif dan uji beda (t-test).

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sesudah menggunakan media kartu bergambar kebudayaan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil t-hitung sebesar 22.904 lebih besar dengan hasil t-tabel yaitu 1,699. Sedangkan perolehan rerata *posttest* nilai minat kelas eksperimen sebesar 82,75 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 52,17. Dengan demikian pemanfaatan media KAGAYA memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Pengaruh, Media KAGAYA, Minat Belajar.*