

**PENGARUH PERMAINAN *UNO STACKO* PADA PEMBELAJARAN IPAS  
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DI KELAS IV SD**

**LUTFIAH STYFENNY**

**2020143519**

**Abstrak**

Media Permainan *Uno Stacko* merupakan permainan edukasi berbentuk balok bertingkat. Tujuan pelaksanaan penelitian yaitu untuk mengetahui terdapat pengaruh permainan *uno stacko* pada pembelajaran IPAS terhadap keaktifan siswa di kelas IV SD Negeri 223 Palembang pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Desain penelitian *quasi experimental tipe posttest only with nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Analisa Data yang digunakan ialah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai *sig.*  $0,000 < 0,05$  dan  $t_{hitung} 24,278 > t_{tabel} 2,009$ , artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap keaktifan siswa di kelas IV SD Negeri 223 Palembang.

**Kata Kunci:** *Uno Stacko*, Keaktifan, IPAS