

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME MARBEL BUDAYA
NUSANTARA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA**

Livia Aristia

2021143246

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya. Pengaruh Penggunaan Game Marbel Budaya Nusantara Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Materi Keberagaman Budaya Indonesia. Berdasarkan uji yang ada pada statistik *Non Parametrik* yaitu *Mann-Whitney U* data kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal dan terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen. Dilihat dari test statistic Asymp.sig (2-tailed) 0,000 karena nilai sig <0,05 maka H_0 ditolak dan ada perbeda rata-rata kelas eksperimen. maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Game Marbel Budaya Nusantara* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelaas IV materi keberagaman budaya Indonesia.

Kata Kunci : *Game Marbel Budaya Nusantara*, Hasil Belajar IPAS, Materi Keberagaman Budaya Indonesia