

## ABSTRAK

AFLAH MA'RIFATULOH. 2023. **PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MENGGUNAKAN QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI VIRUS (Studi Eksperimen di Kelas X SMAN 6 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)**. Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experiment* dengan desain *posttest-only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X MIPA SMAN 6 Tasikmalaya sebanyak tujuh kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 264 orang. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, diperoleh kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar dengan 30 soal pilihan majemuk materi virus. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji-t dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar peserta didik kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

**Kata Kunci:** Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar, *Quizwhizzer*