

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MIPA 2  
SMA PANGUDI LUHUR YOGYAKARTA PADA MATERI ANIMALIA  
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG**

Florensia Evlyn Geru  
Universitas Sanata Dharma  
2018

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada materi *Animalia*. Hal ini disebabkan metode mengajar Peneliti yang dominan menggunakan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Yogyakarta melalui penggunaan media teka-teki silang pada materi *Animalia*.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan April- Mei 2018 dengan subyek penelitian 28 siswa. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Dengan menggunakan instrumen pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Untuk hasil belajar aspek kognitif, siklus I skor rata-rata diperoleh sebesar 82,86 dengan ketuntasan kelas 92,9%. Sedangkan siklus II skor rata-rata diperoleh sebesar 94,82 dengan ketuntasan kelas 100%. Untuk hasil belajar aspek afektif rata-rata persentase kelas pada siklus I sebesar 80,65% , sedangkan pada siklus II rata-rata persentase kelas sebesar 85,35%. Untuk hasil minat belajar siswa pada awal pembelajaran rata-rata persentase adalah 17,86% dan akhir pembelajaran adalah 100%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi *Animalia* kelas X MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Yogyakarta.

**Kata kunci:** minat belajar, hasil belajar, animalia, teka-teki silang

**THE INCREASE OF INTERESTS AND STUDENTS LEARNING OUTCOMES  
GRADE X SCIENCE 2 OF PANGUDI LUHUR YOGYAKARTA SENIOR HIGH  
SCHOOL ON ANIMALIA MATERIAL THROUGH TO USAGE CROSSWORD  
PUZZLE LEARNING MEDIA**

Florensia Evlyn Geru

Universitas Sanata Dharma

2018

**ABSTRACT**

*The background of this study are low of interests and outcomes of study in Animalia material. This caused by a dominant teaching method of a teacher that using lecture method. This aims of this study to increase students interests and outcomes by using Crossword puzzle media in Animalia material.*

*This research was a classroom action research, that was done on April to May 2018. The study involves 28 students. This research was done in two cycles and each cycle consisted of two meeting. By using instrumen learning and data collection, the data obtained has been analyzed descriptively quantitative.*

*The result of research shows an increasing of student learning result. For the cognitive aspect, average score of first cycle was 82,86 and the % of the class about 92,9%. The average score of second cycle was 94,82 and the passing % of the class was 100%. For affective aspect, average score of first cycle is 80,65%, while the second cycle's result was 85,35%. The average score of students interests before the cycle average was 17,86% and after the cycle was 100%. The conclusion of this study was that the usage of Crossword puzzle media to increase students interests and outcomes of studying Animalia material grade X MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Yogyakarta.*

**Keywords:** *Learning interests, study result, animalia, crossword puzzle*