

## ABSTRAK

**Noer Ainun Ridha.** 2021. *Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Protista Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Selayar.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irmawanty dan Pembimbing II Dian Safitri.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan penelitian eksperimen. Pemilihan sampel pada *Quasy Experimental tipe Nonquivalen Control Group Design*. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar biologi konsep Protista pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Selayar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar biologi konsep Protista pada kelas X SMA Negeri 2 Selayar. Prosedur penelitian dilakukan dengan tahapan observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Populasi seluruh kelas X SMA Negeri 2 Selayar yang berjumlah 85 siswa dari 4 kelas dan sampel pada penelitian ialah dimana pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara langsung. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini *purposive sampling*.

Data hasil penelitian ini diperoleh dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor yang dilakukan pada waktu *pretest* dan *posttest*. Dari hasil penelitian pada hasil belajar diperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 54.75 dan *posttest* 80.75, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 41.25 dan *posttest* 73.50.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar materi Protista kelas X MIPA I dan X MIPA II yang menggunakan media teka-teki silang lebih baik di banding pembelajaran tanpa menggunakan media teka-teki silang.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari uji *Independent T-Test* yaitu  $0.010 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar materi Protista yang menggunakan media teka-teki silang di kelas X MIPA di SMA Negeri 2 Selayar mengalami peningkatan menjadi lebih baik.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, *Problem Based Learning*