



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS X A MELALUI PENERAPAN *GAME* EDUKATIF
TEKA-TEKI SILANG PADA MATA PELAJARAN AGAMA
KATOLIK DI SMAK FRATERAN MAUMERE**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero
untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi
Pendidikan Keagamaan Katolik**

Oleh

HELDITA CHATERINA KOPA

NIM/NIRM: 220119/22.07.421.0111.R

**INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO
MAUMERE**

2026

HALAMAN PENERIMAAN JUDUL

1. NAMA : HELDITA CHATERINA KOPA
2. NIM/NIRM : 220119/22.07.421.0111.R
3. JUDUL : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X
A Melalui Penerapan Game Edukatif Teka-Teki Silang
Pada Mata Pelajaran Agama Katolik Di SMAK Frateran
Maumere

4. TANGGAL DITERIMA : 01 September 2025

5. MENGESAHKAN:

Pembimbing : Yanuarius Hilarius Role, S.Fil., M.Th., Lic. :.....

Ketua Prodi PKK : Dr. Antonio Camnahas :.....

Wakil Rektor I : Dr. Yosef Keladu :.....

6. MENGETAHUI



Prof. Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

**Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero
dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian
dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi
Pendidikan Keagamaan Katolik**

**Pada Tanggal
22 Mei 2026**

Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Dewan Penguji

- 1. Penguji 1 : Robertus Gaga Nae, S.Fil., Lic.**
- 2. Penguji 2 : Yanuarius Hilarius Role, S.Fil., M.Th., Lic.**


.....

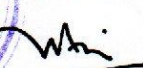
.....

Wakil Rektor 1


Dr. Yosef Keladu



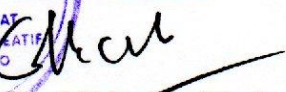
Ketua Prodi PKK


Dr. Antonio Camnahas



Mengetahui

Rector IFTK Ledalero


Prof. Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heldita Chaterina Kopa

NIM/NIRM : 220119/22.07.421.0111.R

Prodi : Pendidikan Keagamaan Katolik

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A Melalui Penerapan Game Edukatif Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Agama Katolik Di SMAK Frateran Maumere”**, merupakan hasil karya saya sendiri, dan bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis orang lain atau lembaga lain. Semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan catatan tubuh dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari diketahui adanya pelanggaran akademis, berupa plagiasi atau penjiplakan dan sejenisnya di dalam skripsi saya ini, saya bersedia menerima sanksi akademis, yakni pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk diketahui.

Ledalero, 22 Mei 2026

Yang Menyatakan



Heldita Chaterina Kopa

ABSTRAK

Heldita Chaterina Kopa, 220119. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A Melalui Penerapan *Game* Edukatif Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran Agama Katolik Di SMAK Frateran Maumere.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. 2026.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X A melalui penerapan *game* edukatif teka-teki silang pada mata pelajaran Agama Katolik di SMAK Frateran Maumere. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan metode *Teacher Center Learning* (TCL) yang monoton, sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang didesain oleh Kemmis dan Taggart, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 33 peserta didik kelas X A yang terdiri dari 17 laki-laki dan 16 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, *pre test* dan *post test*, kuesioner serta dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game* edukatif teka-teki silang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata *post test* pada siklus 1 sebesar 77,18 menjadi 87,66 pada siklus 2, atau meningkat sebesar 10,48 dan peningkatan persentase ketuntasan belajar *post test* pada siklus 1 sebesar 60,60% menjadi 100% pada siklus 2, atau meningkat sebesar 39,4%. Hasil observasi proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus 1 sebesar 70% menjadi 93,33% pada siklus 2, atau meningkat sebesar 23,33%. Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner, peserta didik merasa senang dan lebih termotivasi ketika guru menerapkan *game* dalam pembelajaran Agama Katolik. Disimpulkan bahwa *game* edukatif teka-teki silang efektif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Game* Edukatif, Teka-Teki Silang, Pendidikan Agama Katolik, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Heldita Chaterina Kopa, 220119. *Efforts to Improve the Learning Outcomes of Grade X A Students through the Implementation of an Educational Crossword Puzzle Game in Catholic Religious Education at SMAK Frateran Maumere*. Thesis. Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. 2026.

This study aims to enhance the learning outcomes of Grade X students at SMAK Frateran Maumere by implementing an educational crossword puzzle game in Catholic Religious Education. The background to this study is the low level of students' understanding of learning materials delivered using monotonous teacher-centred learning methods, which impact their learning outcomes.

The study uses a quantitative approach based on the *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* or Classroom Action Research (CAR) method developed by Kemmis and Taggart, which is carried out in two cycles. The study involved 33 Class X A students, consisting of 17 males and 16 females. Data collection techniques included observation, pre- and post-tests, questionnaires and documentation.

The data were analysed using descriptive quantitative analysis. The results of the study indicate that the implementation of the educational crossword puzzle game was able to improve students' learning outcomes, as evidenced by the increase in the average post-test score from 77.18 in Cycle 1 to 87.66 in Cycle 2, an improvement of 10.48 points and there was an increase in the post test completion percentage from 60.60% in Cycle 1 to 100% in Cycle 2, which constitutes a 39,4% improvement. The observation results of the learning process also showed improvement, from 70% in Cycle 1 to 93.33% in Cycle 2, an increase of 23.33%. In addition, based on questionnaire results, students felt happy and more motivated when the teacher applied games in Catholic Religious Education learning. It can be concluded that the educational crossword puzzle game is effective in improving learning outcomes while also creating an enjoyable learning atmosphere.

Keywords: Learning Outcomes, Educational Games, Crossword Puzzles, Catholic Religious Education, Classroom Action Research

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A Melalui Penerapan *Game* Edukatif Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran Agama Katolik Di SMAK Frateran Maumere”.

Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *game* edukatif teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Agama Katolik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik serta kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, aktif dan menyenangkan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini bukan semata-mata buah dari usaha dan perjuangan peneliti secara pribadi, tetapi juga berkat campur tangan Tuhan Yang Maha Esa dan penyertaan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu. Selain itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan serta motivasi kepada peneliti dengan caranya masing-masing:

1. Prof. Dr. Otto Gusti Ndegong Madung, selaku rektor Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.
2. Dr. Antonio Camnahas, selaku ketua program studi Pendidikan Keagamaan Katolik, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.
3. Yanuarius Hilarius Role, S.Fil., M.Th., Lic., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan sepenuh hati, memberikan arahan dan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Roberthus Gaga Nae, S.Fil., Lic., yang bersedia menjadi penguji dari penelitian ini.
5. Seluruh tenaga pendidik dan kependidikan Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero yang telah memberikan ilmu tak ternilai dan kelancaran sehingga proses penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik
6. Frater Florentinus Minarta Nua, S.Pd., M.M., selaku kepala sekolah SMAK Frateran Maumere beserta jajarannya atas kesediaannya menerima peneliti untuk melakukan penelitian di lembaga pendidikan ini.
7. Keluarga besar SMAK Frateran Maumere yang telah banyak membantu memberikan waktu dan informasi untuk mendukung penelitian ini.
8. Bapak dan ibu guru MGMP Agama Katolik, Ibu Kristina Beto Leton, S.Pd., Bapak Yoseph Don Bosco, S.Fil. dan Bapak Dominikus Dance, S.Pd yang

dengar sabar membimbing dan menuntun peneliti selama kegiatan penelitian di sekolah.

9. Kelas X A, murid kesayangan peneliti yang sering peneliti sapa dengan “Anak TK Pintar” yang bersedia membantu peneliti menjadi subjek dalam penelitian ini.
10. Kelas XI H, murid kesayangan peneliti yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.
11. Kelas XI G yang bersedia meluangkan waktu menjadi subjek peneliti untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas.
12. Kedua orang tua peneliti, Bapak Leonardus Kopa dan Mama Maria Angelina Niki yang selalu memberikan dukungan penuh baik cinta, doa, nasihat, motivasi serta materi, sehingga dalam pengerjaan skripsi ini peneliti tidak kekurangan suatu apapun.
13. Kedua kakak peneliti, RP. Ferdinandus Heldi Tanga, RCJ., dan Gabriel Pius Boumans Kopa, selaku kakak sekaligus donatur yang selalu mendukung dengan doa, semangat, cinta dan materi.
14. Valeriano Alfianto Putra Mitan, A.Md.T, selaku sahabat dan donatur yang selalu mendukung peneliti dengan doa, motivasi, cinta dan kesabaran tanpa batas.
15. Sahabat-sahabat peneliti, Marieta Prasetia Osi Ndoi, Katharina Kena Ujan, Maria Novariana Baso, Petronela Lero, Helda Petronela Plahi yang mendukung peneliti dengan caranya masing-masing.
16. Teman-teman seperjuangan angkatan ke-4 Prodi PKK yang selalu mendukung peneliti dengan caranya masing-masing.
17. Semua pihak yang tidak disebutkan satu per satu, dengan tulus dan ikhlas memberikan doa dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai.
18. Terakhir, peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada perempuan kuat, ajaib dan istimewa, diri saya sendiri, Heldita Chaterina Kopa.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi metode penulisan, bahasa yang digunakan, serta isi yang tercantum dalam skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati peneliti menerima setiap kritikan, saran, masukan serta perbaikan yang membangun dari para pembaca.

Ledalero, 22 Mei 2026

Peneliti

Heldita Chaterina Kopa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENERIMAAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KERANGKA KONSEPTUAL	7
2.1 Kajian Literatur	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Belajar dan Pembelajaran	10
2.2.1.1 Belajar	10
2.2.1.2 Pembelajaran	11
2.2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran	13

2.2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.2.3 Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif “Teka-Teki Silang”	14
2.2.3.1 Pengertian <i>Game</i> Edukatif	14
2.2.3.2 Jenis-Jenis <i>Game</i> Edukatif.....	15
2.2.3.3 Manfaat <i>Game</i> Edukatif.....	17
2.2.3.4 Pengertian Teka-Teki Silang.....	17
2.2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i> Edukatif ‘Teka-Teki Silang’ ...	18
2.2.4 Hasil Belajar	19
2.2.4.1 Pengertian Hasil Belajar.....	19
2.2.4.2 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar	19
2.2.5 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik.....	20
2.2.5.1 Pengertian Pendidikan Agama Katolik	20
2.2.5.2 Ruang Lingkup Pendidikan Agama Katolik	21
2.2.5.3 Tujuan Pendidikan Agama Katolik.....	21
2.3 Kerangka Berpikir	22
2.4 Hipotesis Tindakan.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 <i>Setting</i> Penelitian	26
3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.2.1.1 Tempat Penelitian.....	26
3.2.1.2 Waktu Penelitian	26
3.3 Desain dan Metode Penelitian	27
3.3.1 Desain Penelitian	27
3.3.2 Metode Penelitian	31
3.4 Data dan Sumber Data.....	32
3.4.1 Data.....	32
3.4.2 Sumber Data	32
3.5 Definisi Operasional.....	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data	35
3.7 Instrumen Penelitian.....	36
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	52

3.8.1 Uji Validitas	52
3.8.2 Reliabilitas.....	56
3.9 Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	60
4.1.1 Profil SMAK Frateran Maumere	60
4.1.2 Gambaran Lokasi Penelitian.....	63
4.2 Pra Siklus.....	63
4.3 Siklus 1	67
4.3.1 Perencanaan Pembelajaran	67
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan	68
4.3.2.1 Pertemuan Pertama.....	68
4.3.2.2 Pertemuan Kedua	71
4.3.3 Observasi	75
4.3.4 Refleksi	77
4.4 Siklus 2	79
4.4.1 Perencanaan Pembelajaran	79
4.4.2 Pelaksanaan Tindakan	80
4.4.2.1 Pertemuan Pertama.....	80
4.4.2.2 Pertemuan Kedua	83
4.4.3 Observasi	87
4.4.4 Refleksi	90
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
4.5.1 Observasi Proses Belajar Siklus 1 dan Siklus 2.....	91
4.5.2 Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siklus 1 dan Siklus 2.....	94
4.5.3 Kuesioner.....	95
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	114