

ABSTRAK

Ensa Eka Saputra (40420060002)

PEMBELAJARAN BIOLOGI SEL DENGAN MENGGUNAKAN *GAMES ENCODING* UNTUK MENINGKATKAN MEMORI JANGKA PANJANG PADA GRADE X

(XV+73 Halaman: 2 gambar; 1 tabel; 9 lampiran)

Dalam pembelajaran Biologi siswa mengalami kesulitan di dalam menghafal dan memahami beberapa istilah dari terminologi yang memiliki keterkaitan materi satu sama lainnya. Namun kenyataan di kelas, materi Biologi disampaikan secara terpisah dan kurang mengkaitkan istilah-istilah tersebut di dalam sistemnya. Selain itu juga dari observasi di lapangan ditemukan masalah yang berbeda. Yakni, pengaruh media *game online* telah mempengaruhi pembelajaran di kelas Biologi. Dari hal tersebut penulis melihat suatu kesenjangan yang ada. Kesenjangan tersebut adalah pemahaman siswa terhadap istilah dan instruksi dari *game online* lebih baik dan mendetil, dibandingkan bila siswa memahami istilah dan instruksi dari materi pembelajaran Biologi. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas dari objek penelitian yaitu kelas XA di salah satu sekolah swasta di daerah Malang, yang dilakukan dalam dua siklus. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengaplikasikan “*encoding game on line*” ke dalam *game* pembelajaran untuk dapat mengatasi keterbatasan memori jangka panjang pada siswa di dalam memahami materi Biologi. Dari hasil penelitian, menyatakan bahwa *game* pembelajaran dapat diaplikasikan suatu sistem *encoding* yang ada pada *game online* untuk meningkatkan *mnemonic cueing* siswa di dalam memahami istilah dan terminologi pada pembelajaran Biologi.

Referensi: jumlah 25 (1994-2009)

ABSTRACT

Ensa Eka Saputra (40420060002)

THE USE OF GAMES WITH ENCODING TO INCREASE GRADE X STUDENTS LONG TERM MEMORY IN LEARNING BIOLOGY CELL

(XV+73 page: 2 picture; 1 tabel; 9 appendix)

In learning Biology, the students are facing difficulty in memorizing and understanding some of the terms related to the topic given. The reality in the classroom however, the material in Biology is delivered separately and less relating those terms in its system. In addition to that from the observation in the field, there are different problems found which are the use of game online has been effecting the learning in Biology. Based on this matter, the writer sees a big gab. The gab itself is the students' understanding about terms and intruction of game online is better and more detailed compared their understanding the terms and intruction by learning Biology. The writer, therefore, conduct the Classroom Action Research (CAR) as research method. The subjects of this research is the students in grade 10A of a private scool in Malang. This research using two cycles. This reaserch aims to apply 'encoding game online" into learning using game in order to be able to overcome the limitation of students' long term memory in understanding the materials in Biology. The result of the research shows that using game in learning which has been applied from encoding system in online game can increse students' mnemonic cueing in understanding Biology terms.

Refference: 25 (1994-2009)