

BIO (BIOLOGY ONET) SEBAGAI MEDIA BELAJAR BERBASIS EDU-TECHNOLOGY UPAYA MEMPERMUDAH SISWA SMP DALAM MENGHAFAL ISTILAH LATIN

Fitriani Sabir¹, dan Jasmia²

Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar²

fitrianisabir@gmail.com

jasmia.jasmia@gmail.com

ABSTRAK

Biologi adalah salah satu pelajaran yang identik dengan menghafal hafalan yang sulit, seperti menghafal genus, nama latin, dan lainnya yang membuat otak harus berputar sedikit keras. Kesulitan penghafalan seperti nama latin ini biasanya karena penuturan bahasa yang memiliki perbedaan yang sangat besar dengan bahasa sehari-hari yang digunakan sehingga sulit untuk dihafal namun cepat dan mudah untuk dilupakan. Hal ini pun menjadikan siswa kesulitan dalam menerimadan menyerap materi pelajaran yang disampaikan yang berdampak pada hasil belajar. Berdasarkan data hasil penelitian di SMP Negeri 2 Bate diperoleh sebanyak 93,33 % siswa kesulitan dalam belajar biologi karena penggunaan istilah latin dalam biologi (Munawir, 2010). Onet merupakan salah satu permainan yang gemar dimainkan oleh siswa saat ini karena dapat melatih kecerdasan otak yaitu kecepatan dan ketepatan otak berpikir untuk memasangkan 2 buah gambar yang sama diantara berbagai jenis paduan gambar lainnya yang hampir sama. Maka dari itu, melalui permainan onet ini dapat dijadikan sebagai inovasi menjadi biologi onet yang bisa digunakan untuk membantu siswa dalam hal penghafalan nama latin pada pembelajaran biologi. Karena disini siswa dapat menformulasikan menghafal sambil bermain sehingga akan terasa lebih menyenangkan sehingga secara spontan pun apabila dimainkan berulang akan terhafalkan sendirinya oleh siswa. Permainan ini sendiri akan diberikan berbagai pilihan level jenis nama latin yang ingin dimainkan. Jenis penelitian pada karya tulis ini yaitu penelitian pustaka dengan teknik pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai literatur seperti jurnal, buku, dan internet. Media ini pun diharapkan dapat membantu siswa dalam menghafal berbagai nama ataupun istilah latin sehingga memudahkan dalam menyerap materi pembelajaran biologi.

Kata Kunci: Biologi, Media Belajar, Onet, Penghafal

ABSTRACT

Biology is one of the lessons that is synonymous with rote memorization difficult, such as memorizing genus, Latin name, and others that make the brain to be spinning a bit loud. Memorization difficulties such as the Latin name is usually because the narrative language that has a very big difference to the everyday language used so it is difficult to memorize yet fast and easy to forget. It also makes

students' difficulties in accepting and absorbing the subject matter presented that impact on learning outcomes. Based on research data in SMP Negeri 2 Bate gained as much as 93.33% students' difficulties in learning biology because of the use of Latin terms in biology (Munawir, 2010). Onet is one game that likes to be played by students today because it can train the intelligence of the brain that is speed and precision of the brain thought to pair the two pieces of the same image among the various types of alloys other similar images. Therefore, through this Onet game can be used as a biological innovation onet could be used to help students in terms of memorization Latin name on biology learning. Because here students can formulate memorize while playing so it will be more fun so spontaneously even when played over will pronunciation self by students. The game itself will be given various options Latin name of the species level to play. This type of research in this paper is the research library with data collection techniques derived from various literature like journals, books, and internet. Media is also hope can help students memorize the various names or Latin terms so as to facilitate the learning of biology absorbing material.

Keywords: Life Sciences, Media and Learning, Onet, Memorization

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perubahan berbagai aspek kehidupan masyarakat sebagai salah satu akibat dari perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Khususnya dalam dunia pendidikan dampaknya sangat terasa saat ini, sehingga orang menyebutnya sebagai masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Akibatnya, dunia pendidikan semakin penting serta tuntutan memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi. Tuntutan tersebut diimplementasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

untuk mengembangkan kurikulum baru untuk Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dengan mengadaptasi konsep pendidikan abad 21. Ketiga konsep tersebut adalah *21st century skills*, *scientific approach*, dan *authentic assesment* (BSNP, 2004). Maka dari itu, tidak ada alasan lain bagi Indonesia untuk tidak segera berbenah dalam dunia pendidikan jika tidak ingin ketinggalan. Sebab, perkembangan dan kemajuan teknologi tidak akan berarti jika tidak didukung oleh kualitas generasi berkualitas. Generasi akan diciptakan

melalui transformasi pendidikan ke arah yang lebih baik.

Fakta yang tidak dapat pungkiri adalah di era digital informasi ini, siswa kebanyakan lebih tertarik menerima informasi yang berlimpah dari berbagai macam sumber informasi seperti internet dari pada belajar secara manual dengan membaca buku. Maka dari itu perlunya ada inovasi dari teknologi sebagai media belajar untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam suatu materi pembelajaran misalnya pada pembelajaran biologi. Biologi adalah salah satu pelajaran yang identik dengan menghafal hafalan yang sulit, seperti menghafal genus, nama latin, dan lainnya yang membuat otak harus berpikir sedikit keras. Sehingga banyak siswa yang beranggapan bahwa beberapa materi biologi tidak menyenangkan dipelajari karena cenderung menghafal tersebut akhirnya siswa menjadi jenuh dan bosan. Kesulitan penghafalan seperti nama latin ini biasanya karena penuturan bahasa yang memiliki perbedaan yang sangat besar dengan bahasa sehari-hari yang digunakan sehingga sulit

untuk dihafal namun cepat dan mudah untuk dilupakan. Hal ini pun menjadikan siswa kesulitan dalam menerima dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan yang berdampak pada hasil belajar. Berdasarkan data hasil penelitian di SMP Negeri 2 Bate diperoleh sebanyak 93,33 % siswa kesulitan dalam belajar biologi karena penggunaan istilah latin dalam biologi (Munawir, 2010).

Berlandaskan pada permasalahan tersebut penulis berinovasi untuk merancang sebuah media pembelajaran yaitu BIO (*Biology Onet*) sebagai media belajar berbasis *edu-technology* upaya mempermudah siswa SMP menghafal istilah latin. Melalui inovasi penulis berharap bisa memberikan sebuah karya inovatif guna mendukung terwujudnya pendidikan Indonesia menjadi lebih baik dalam mendukung program Generasi Emas.

METODE PENULISAN

Jenis Tulisan

Jenis tulisan yang digunakan adalah kajian pustaka (*library research*) yang disajikan dengan memaparkan penjelasan mengenai BIO (*Biology Onet*) sebagai media

pembelajaran berbasis *edu-technology* dalam upaya mempermudah siswa SMP menghafal istilah latin.

Objek Tulisan

Objek tulisan berupa BIO (*Biology Onet*) sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan hafalan Bahasa latin pada pelajaran biologi.

Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang di peroleh dalam penulisan karya tulis ilmiah ini adalah berupa data sekunder yaitu dari berbagai literatur-literatur seperti buku, artikel, jurnal, dan referensi dari internet yang relevan sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Data-data tersebut diperoleh melalui pemilihan sumber informasi yang relevan yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, sehingga permasalahan tersebut dapat terselesaikan dengan cara menentukan bahan yang akan dimuat serta mempersiapkan hal-hal lain yang akan dianalisis.

Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan di seleksi sesuai dengan masalah yang

dikaji, kemudian dianalisis secara deskriptif yaitu menguraikan tentang “BIO (*Biology Onet*) sebagai media belajar berbasis *edu-technology* dalam upaya mempermudah siswa SMP menghafal istilah latin. Sehingga dari analisis yang telah dilakukan penulis menemukan upaya yang kurang optimal yang kemudian mencari referensi yang berkaitan dengan hal-hal telah dikemukakan, yang selanjutnya penulis memberikan solusi yang alternatif untuk memecahkan masalah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep *Biology Onet*

Biology Onet merupakan inovasi permainan *onet* menjadi sebuah media belajar dengan berbasis *edu-technology*. Konsep media belajar ini memanfaatkan teknologi yang berupa games dengan desain maupun rancangan yang tak hanya semata sebagai permainan pengisi waktu luang tapi juga sebagai media belajar dapat membantu siswa terkhususnya pada siswa SMP pada mata pelajaran Biologi dalam menghafal berbagai istilah-istilah latin yang dianggap sebagian besar sulit untuk dilhapalkan. Media ini

dipilih oleh penulis karena permainanannya yang cukup sederhana, menyenangkan dan bisa dimainkan di berbagai *media gadget*, sekaligus dapat mengasah kecermatan otak.

Media belajar nantinya akan dirancang berbeda namun tetap sama dari segi cara memainkannya dari *game onet*. Letak perbedaan *Biology Onet* dengan onet umumnya pada menu pilihan kategori istilah latin yang ingin dimainkan harus dipilih terlebih dahulu sebelum memainkan, berbeda dengan onet biasa yang bisa langsung dimainkan tanpa pilihan kategori. Berdasarkan segi, *biology onet ini* pada gambar pada kotak juga yang tak hanya berisi gambar tetapi juga terdapat kata yang berupa nama dan istilah latinnya yang harus dipasangkan. Dilihat inovasi permainan ini juga ada tambahan suara pada saat 2 buah kotak benar dan telah melebur maka akan terdengar suara pengucapan nama dalam bahasa Inggrisnya. Selanjutnya pada proses pembuatan dan pengembangannya menjadi media belajar menggunakan *software game maker* dengan berbagai software pendukung lainnya, serta juga

dengan bantuan dari pembuat game yang sudah profesional sebelumnya.

Penerapan Media Pembelajaran *Biology Onet*

Penerapan *Bio Onet*, setelah media selesai dibuat maka akan diuji cobakan dulu pada handphone dan apabila berhasil selanjutnya akan dipromosikan di internet melalui berbagai situs *playstore* guna memudahkan penggunaan aplikasi di *Laptop, Handphone, dan Netbook*.
Rancangan Media

A. Menu Biologi Onet



Gambar 1 Menu Biologi Onet

B. Desain Permainan



Gambar 2 Desain utama Biologi Onet

C. Cara memainkan

1. Pilih istilah latin pada menu kemudian pilihlah istilah latin/ilmiah yang ingin dimainkan.

2. Atur bahasa pada menu 4 yang ingin kemudian pilih baru untuk memulai.
 3. Pada saat kotak permainan telah tampil, klik dengan cara pasangkan masing-masing gambar yang sesuai tapi tetap memperhatikan nama dan model gambar pada setiap kotak.
 4. Kedua kotak yang telah dipasangkan kemudian akan melebur apabila telah berpasangan pada nama dan istilah latin yang benar, dan juga akan terdengar kata pengucapan kata tersebut dalam dalam bahasa Inggris.
 5. Selanjutnya pasangkan kotak lain sesuai dengan nama dan istilah latinnya hingga kotak-kotak tersebut habis dan berganti level.
 6. Jika tidak ada lagi kotak yang memiliki pasangan dan masih tersisa beberapa kotak maka secara otomatis *games* akan mengacak kembali kotak.
 7. Pada tingkatan level selanjutnya peleburan kotak akan dimulai dari bawah, atas, samping, kiri, kanan dan pada level terakhir kotak akan berganti posisi/ menyusut dari berbagai arah.
- Saat memainkan permainan siswa juga harus memperhatikan batas waktu permainan yang terletak diatas kotak permainan, dan semakin sering salah memasangkan kotak maka waktu juga akan lebih cepat berkurang. Serta jumlah kesempatan kita bermain karena apabila kesempatan itu telah maka otomatis permainan berakhir. Berkurangnya kesempatan lebih banyak terjadi karena terlalu seringnya kotak mengacak kembali ketika tuka da lagi kotak yang bisa dipasangkan.

Kelebihan *Biology Onet*

Kelebihan dari *onet biology* yaitu permainan ini tak hanya digunakan sebagai permainan yang dapat menghibur tetapi juga melalui *onet* ini diharapkan pembelajaran istilah latin dalam biologi sehingga juga dapat mempermudah menghafal istilah latin secara otomatis. Kelebihan lainnya itu dalam segi bahasa, yaitu dapat mengajarkan siswa cara pengucapan bahasa

Inggris karena pada saat 2 buah kotak telah dipasangkan dengan benar maka secara otomatis akan terdengar suara pengucapan kata nama ilmiah yang dipasangkan.

PENUTUP

Kesimpulan

Biology Onet merupakan inovasi permainan *onet* menjadi sebuah media belajar dengan berbasis *edu-technology*. Konsep media belajar ini yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang berupa *games* dengan desain maupun rancangan yang tak hanya semata sebagai permainan pengisi waktu luang tapi juga sebagai media belajar dapat membantu siswa terkhususnya pada siswa SMP pada mata pelajaran biologi dalam menghafal berbagai istilah-istilah latin yang dianggap sebagian besar sulit untuk dilhapalkan.

Pengimplementasian media belajar *Biology Onet* akan dilakukan uji coba terlebih dahulu pada *gadget* sebelum di promosikan dan dipasarkan untuk bisa digunakan oleh pengguna *laptop*, *gadget*, dan *netbook*.

Saran

Penulis berharap dalam penggunaan media dapat dijadikan sebagai acuan guru dalam meningkatkan hafalan siswa dalam pelajaran biologi terkhusus Bahasa latin serta dapat dijadikan acuan bagi guru dalam membuat sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Sunjanto. 1995. *Psikologi Umum*. Jakarta: Aksara Baru.
- Agung. 2011. *KBBI*. Jakarta: Agung Media Mulia
- Andini.2012. *What's in Name Tapi Apa Anda Mempunyai Nama*.<http://muditadpt.blogspot.co.id/>, Diakses Tanggal 11 November 2014.
- Apasa, 2011. *Game Onet VI*, <https://apasadja.wordpress.com> Diakses pada Tanggal 4 November 2014.
- Fuqonita, Deswaty. 2006. *Seri Ipa Biologi SMP Kelas VII*. Surabaya: PT Grafindo Media Pratama
- Kadaryanto. 2006. *Biologi 1*. Bandung: Yudistira Galia Indonesia
- Miarso. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Rumini. 2006. *Psikologi Pendidikan*.
Yogyakarta: UNY Pers

Sabri, M. Alisuf. 1996. *Psikologi
Pendidikan*. Jakarta: Pedoman
Ilmu

Jaya. Saktiyono. 2006. *IPA Biology 1*.
Jakarta: Erlangga

Saktiyono. 2007. *IPA Biologi 1*.
Jakarta: Esis

Sismanto.2010. *Menakar Integrasi
IPA dalam KTSP*.
<http://duniaguru.com>, Diakses
tanggal 11 November 2014.

Susilana, Rudi. 2009. *Media
Pembelajaran*. Bandung: CV
Wacana Prima

Wikipedia. N.d. *Tata Nama Biologi*.
[https://id.wikipedia.org/wiki/tat
a-nama-biologi](https://id.wikipedia.org/wiki/tata-nama-biologi). Diakses pada
tanggal 01 November 2014.