



PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

**IMPLEMENTASI SOFTWARE PEMROGRAMAN VISUAL UNTUK
OPTIMALISASI MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**

BIDANG KEGIATAN :

PKM – GT

Diusulkan Oleh :

SATRIO ALI ROFIQ	109121415158/2009
AGUS QOMARUDDIN GHUFRON	108121409919/2008
TOSSY AGUK SATRIANGUN	108121409941/2008

UNIVERSITAS NEGERI MALANG

MALANG

2010

HALAMAN PENGESAHAN USULAN PKM - GT

1. Judul Kegiatan : IMPLEMENTASI SOFTWARE
PEMROGRAMAN VISUAL
UNTUK OPTIMALISASI MINAT
BELAJAR SISWA SEKOLAH
DASAR PADA MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA
JAWA
2. Bidang Kegiatan : () PKM-AI () PKM-GT
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
- a. Nama Lengkap : Satrio Ali Rofiq
- b. NIM : 109121415158
- c. Jurusan : Teknologi Pendidikan
- d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Negeri Malang
- e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jl. Bendungan Nawangan 13
Malang /085655735552
- f. Alamat email : satrioalirofiq@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 2 orang
5. Dosen Pendamping
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd
- b. NIP : 197713012005011001
- c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jl. Anjasmoro IIIb RT3 RW3
Turirejo Lawang Malang / 0341
7784866

Malang, 12 Februari 2010

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pembimbing Unit Kegiatan mahasiswa

(Prof. Dr. Punadji Setyosari, M.Ed.)
NIP. 195906151986011001

Pembantu Rektor Bidang
Kemahasiswaan

(Drs. Kadim Masjkur, M.Pd.)
NIP. 195412161981021001

Ketua Pelaksana Kegiatan

(Satrio Ali Rofiq)
NIM.109121415158

Dosen Pendamping

(Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd)
NIP. 197713012005011001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, atas rahmat, taufik, dan pertolongan Allah SWT, karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini dilakukan sejak bulan Januari 2010 dan terus mengalami perubahan sampai dapat diikutkan dalam Program Kreativitas Mahasiswa Gagasan Tertulis (PKM-GT)

Karya tulis ini berjudul “IMPLEMENTASI SOFTWARE PEMROGRAMAN VISUAL UNTUK OPTIMALISASI MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA ”.

Diharapkan karya ini dapat membantu Guru dalam upaya meningkatkan minat siswa pada pelajaran Bahasa Jawa yang selama ini dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd selaku dosen pendamping, bapak Prof. Dr. Punadji Setyosari, M.Ed. selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, serta semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya karya tulis ini.

Kami menyadari, karya tulis ini memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat kami harapkan demi perbaikan dan kemajuan karya-karya kami selanjutnya.

Malang, 12 Januari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Daftar isi.....	iii
Daftar Lampiran	v
Ringkasan.....	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penulisan.....	2
1.4 Manfaat Penulisan	3

BAB II GAGASAN

2.1 Telaah pustaka	
2.1.1 Pelajaran Bahasa Jawa	4
2.1.2 Metode Pembelajaran Bahasa Jawa	4
2.1.3 Metode Pembelajaran Visual dengan Hafalan	4
2.2. Software Pemrograman Visual	
2.2.1 Pengertian <i>Borland Delphi 7.0</i>	5
2.2.2 Kelebihan <i>Borland delphi 7.0</i>	6
2.3 Metode Penulisan	
2.3.1 Menentukan topik permasalahan	7
2.3.2 Pengumpulan data	7
2.3.3 Diskusi dan konsultasi	7
2.4 Analisis dan Sintesis	
2.4.1 Metode Pembelajaran Bahasa Jawa	7
2.4.2 Metode Bembelajaran Bahasa Jawa secara visual	7
2.4.3 Cara penggunaan Software Pemrograman Visual (<i>Borland delphi 7.0</i>).....	8
2.4.4 Software Pemrograman Visual (<i>Borland delphi 7.0</i>) untuk	

Pembelajaran Bahasa Jawa	8
2.5 Peranan aplikasi pemrograman visual dalam Meningkatkan Minat Belajar	8
BAB III KESIMPULAN	
3.1 Kesimpulan	9
3.2 saran	9
DAFTAR PUSTAKA	10

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae penulis	11
Gambar 1. Pembagian fungsi otak	14
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Borland delphi 7.0</i>	14
Gambar 3 : contoh aplikasi pengembangan software pemrograman visual	15
Gambar 4 : contoh aplikasi pengembangan software pemrograman visual	15

**IMPLEMENTASI SOFTWARE PEMROGRAMAN VISUAL UNTUK
OPTIMALISASI MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA**

Disusun Oleh: Satrio Ali Rofiq, Agus Qomaruddin Ghufron, Tossy Aguk
Satriangun. Dibawah bimbingan Bpk. Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd

RINGKASAN

Mempelajari kebudayaan Jawa khususnya Bahasa Jawa dibutuhkan minat atau kesenangan sebab selama ini pelajaran ini sangat membosankan bagi siswa sekolah dasar. Hal tersebut disebabkan metode pembelajaran yang masih digunakan adalah ceramah dan hafalan. Sehingga dengan metode ini mengakibatkan minat siswa dalam belajar kurang.

Beberapa penelitian membuktikan belajar dengan mengaati langsung apa yang dipelajari akan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang lain atau guru menjelaskan. Sebagai contoh, mengenal hanacaraka akan menjadi lebih mudah dan mantap jika siswa mengamati dan mendengar cara ejaanya, atau minimal mendapatkan gambaran melalui media visual daripada hanya mendengarkan penjelasan guru Bahasa Jawa tentang hal tersebut.

Pemanfaatan aplikasi pemrograman visual sebagai pembelajaran visual dapat memaksimalkan fungsi kerja otak kiri dan kanan siswa dalam rangka meningkatkan kemampuan menghafal materi Bahasa Jawa. Dalam aplikasi ini siswa belajar dengan langsung mengetahui bentuk huruf dan cara men ejanya.

Penulisan karya tulis ini menggunakan logika deduktif dan studi literatur yang bersifat deskriptif dengan data sekunder. Menentukan topik permasalahan adalah urgensitas dan kekinian topik, dimana permasalahan berangkat dari masalah minat siswa untuk belajar Bahasa Jawa perlu ditingkatkan. Pengumpulan data adalah konsep dan teori yang dapat dijadikan sebagai landasan teoritis dalam penyusunan karya tulis. Untuk menjamin akurasi dan ketajaman analisa digunakan berbagai sumber pustaka, seperti buku-buku dan. Diskusi dan konsultasi dilakukan pembahasan untuk mendapatkan pemecahan masalah yang terbaik.

Pembelajaran Bahasa jawa Aplikasi yang digunakan telah dirancang malalui bahasa pemrograman, *Borland delphi 7.0*. Dalam aplikasi ini telah ditampilkan berupa gambar dan suara yang menampilkan huruf-huruf Jawa dan pengucapannya.

Guru Bahasa Jawa perlu menerapkan metode pembelajaran audio visual dengan menggunakan software pemrograman visual untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada pelajaran Bahasa Jawa. Siswa sekolah dasar secara umum juga perlu memanfaatkan software pemrograman visual untuk membantu memudahkan belajar Bahasa Jawa.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelajaran Bahasa Daerah pada sekolah dasar khususnya Bahasa Jawa mempelajari tentang tatanan berbahasa menurut kebudayaan Jawa yang lebih dikenal dengan “hanacaraka”. Hanacaraka adalah aksara turunan aksara Brahmi yang digunakan atau pernah digunakan untuk penulisan naskah-naskah berbahasa Jawa. (Wikipedia, 2010).

Mempelajari kebudayaan Jawa khususnya Bahasa Jawa dibutuhkan minat atau kesenangan sebab selama ini pelajaran ini sangat membosankan bagi siswa sekolah dasar. Minat adalah variabel penting yang berpengaruh terhadap tercapainya prestasi atau cita-cita yang diharapkan. Menurut Effendi (1995) bahwa belajar dengan minat akan lebih baik dari pada belajar tanpa minat.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk dapat meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa, antara lain dengan memanfaatkan teknologi baru, readboy talking book, untuk memudahkan anak-anak belajar dengan menyenangkan. Salah satu produk yang dipajang di Pesta Buku Jakarta 2008 di Istora Senayan Jakarta. (Kusuma, 2008).

Kenyataan tersebut dapat diduga penyebab mengapa minat belajar siswa sekolah dasar rendah pada setiap pelajaran Bahasa Jawa dikarenakan masuknya budaya ataupun bahasa-bahasa gaul yang mengikis kebudayaan dan Bahasa Jawa. Mereka lebih berminat berbahasa gaul daripada berbahasa Jawa.

Permasalahan tersebut di atas sebenarnya merupakan masalah utama yang perlu mendapat perhatian, yaitu yang berkaitan dengan minat siswa sekolah dasar pada pelajaran Bahasa Jawa. Sebagian besar siswa sekolah dasar kurang berminat dalam belajar Bahasa Jawa disebabkan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga materi yang diajarkan cenderung hafalan (*verbal*). Metode ini menjadikan siswa sekolah dasar merasa bosan dan menjemukan akibatnya secara otomatis ilmu yang disampaikan sulit masuk ke dalam pikiran siswa sekolah dasar.

Perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Seiring dengan kemajuan tersebut, media pembelajaran yang kini dianggap lebih efektif dan efisien adalah dengan bantuan komputer. Salah satunya yaitu pembuatan aplikasi untuk

Pembelajaran Bahasa Jawa dari software pemrograman visual merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran selain metode ceramah. Beberapa penelitian membuktikan belajar dengan mengalami langsung apa yang dipelajari akan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang lain atau guru menjelaskan. Sebagai contoh, mengenal hanacaraka akan menjadi lebih mudah dan mantap jika siswa mengamati dan mendengar cara ejaanya, atau minimal mendapatkan gambaran melalui media visual daripada hanya mendengarkan penjelasan guru Bahasa Jawa tentang hal tersebut. Menurut Asriyanti (2008) membangun pemahaman dari hasil pengamatan akan lebih mudah daripada membangun pemahaman dari hasil uraian lisan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka penulis dapat menuliskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah metode pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa sekolah dasar selama ini?
2. Bagaimanakah metode pembelajaran Bahasa Jawa secara visual?
3. Bagaimanakah menumbuhkan minat belajar pelajaran Bahasa Jawa dengan memanfaatkan software pemrograman visual?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini antara lain :

1. Menghasilkan metode pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa sekolah dasar selama ini.
2. Menghasilkan metode pembelajaran Bahasa Jawa secara visual.
3. Memberi gambaran tentang cara menumbuhkan minat belajar pelajaran Bahasa Jawa dengan memanfaatkan software pemrograman visual.

1.4 Manfaat Penulisan

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini diantaranya :

1. Bagi Siswa Sekolah Dasar : memberikan media belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak monoton belajar dengan metode konvensional dan ceramah, sehingga membawa dampak pada peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.
2. Bagi Guru Bahasa Jawa : sebagai bahan pembelajaran Bahasa Jawa yang menarik bagi siswa yang dapat diaplikasikan dikelas disamping metode yang selama ini telah dilakukan.
3. Bagi Dunia Pendidikan : Adanya pembelajaran dengan memanfaatkan software pemrograman visual dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan merupakan inovasi yang mampu mensukseskan program pemerintah dalam bidang pendidikan
4. Bagi dunia Budaya : Adanya pembelajaran dengan memanfaatkan software pemrograman visual pada Bahasa Jawa dapat melestarikan Budaya Indonesia Khususnya Jawa karena dengan aplikasi memberikan daya tarik sendiri untuk minat budaya

BAB II

GAGASAN

2.1 Telaah Pustaka

2.1.1 Pelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa mempelajari tentang tatanan berbahasa menurut kebudayaan Jawa yang lebih dikenal dengan “hanacaraka”. Hanacaraka adalah aksara turunan aksara Brahmi yang digunakan atau pernah digunakan untuk penulisan naskah-naskah berbahasa Jawa. (Wikipedia, 2010)

2.1.2 Metode Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa selama ini menggunakan metode ceramah dan hafalan. Metode ini yaitu metode yang diajarkan seorang guru kepada siswa sekolah dasar dengan model ceramah. Siswa sekolah dasar dituntut harus menghafal materi yang diajarkan dengan teks buku yang ada. (Asriyanti, 2008)

2.1.3 Perbandingan Metode Pembelajaran Visual dengan Hafalan

Pembelajaran visual adalah pembelajaran yang dilakukan dengan mengenalkan siswa pada objek secara langsung dengan memanfaatkan indra penglihatan. Pembelajaran menggunakan metode ini lebih efektif dibandingkan metode hafalan. Siswa sekolah dasar lebih senang melihat langsung suatu obyek dibanding dengan menghafalkannya. Hal ini berkaitan dengan fungsi kerja otak manusia dalam berfikir dan mengingat sesuatu. (Asriyanti, 2008)

Semua manusia memiliki otak yang terdiri dari otak kiri dan otak kanan. Setiap belahan otak (kiri atau kanan) mempunyai fungsi yang berbeda. Belahan otak kiri berhubungan dengan logika, analisa, bahasa, rangkaian (*sequence*) dan matematika. Belahan otak kanan berkaitan dengan ritme, kreativitas, warna, gerakan, gambar, imajinasi dan dimensi. Sebenarnya kedua belahan otak kiri dan kanan sama penting dan sama kuatnya. Mereka saling melengkapi satu dengan yang lain.

Siswa umumnya lebih mementingkan analisis, hafalan, logika, matematika dan jarang sekali memperhatikan atau kurang mengoptimalkan fungsi belahan otak kanan dalam pembelajaran (Khoo, Adam 1999).

Berdasarkan fungsi kerja otak metode pembelajaran Audio Visual lebih menggunakan dan memaksimalkan otak kanan. Penelitian-penelitian menyebutkan otak kanan cenderung memiliki daya ingat yang lama (*Long Term Memory*) dibandingkan hanya otak kiri saja. Contoh penggunaan otak kanan yaitu kenangan seseorang pada sesuatu, maka ingatan tersebut akan sulit untuk dilupakan. (Freed J, 1997).

2.2 Software Pemrograman Visual

2.2.1 Pengertian *Borland Delphi 7*

Borland Delphi 7 adalah suatu program berbasis bahasa Pascal yang berjalan dalam lingkungan Sistem Operasi Windows. Borland Delphi dapat membantu untuk membuat berbagai macam aplikasi mulai dari sebuah program sederhana sampai dengan program yang berbasiskan client/server atau jaringan. Borland Delphi, termasuk aplikasi yang dapat digunakan untuk mengolah teks, grafik, angka, database dan aplikasi web. (Idrus, 2009)

Untuk mempermudah pemrogram dalam membuat program aplikasi, Borland Delphi menyediakan fasilitas pemrograman yang sangat lengkap. Fasilitas pemrograman tersebut dibagi dalam dua kelompok, yaitu object dan bahasa pemrograman. Secara ringkas object adalah suatu komponen yang mempunyai bentuk fisik dan biasanya dapat dilihat (visual). Object biasanya dipakai untuk melakukan tugas tertentu dan mempunyai batasan-batasan tertentu. Sedangkan bahasa pemrograman secara singkat dapat disebut sebagai sekumpulan teks yang mempunyai arti tertentu dan disusun dengan aturan tertentu serta untuk menjalankan tugas tertentu. Gabungan dari object dan bahasa pemrograman ini sering disebut sebagai bahasa pemrograman berorientasi object atau Object Oriented Programming (OOP). (Idrus, 2009)

Khusus untuk pemrograman database, Borland Delphi menyediakan object yang sangat kuat, canggih dan lengkap, sehingga memudahkan pemrogram dalam merancang, membuat dan menyelesaikan aplikasi database yang diinginkan. Selain itu Delphi juga dapat menangani data dalam berbagai format database, misalnya format Ms-Access, SyBase, Oracle, Interbase, FoxPro, Informix, DB2

dan lain-lain. Format database yang dianggap asli dari Borland Delphi adalah Paradox dan dBase. (Idrus, 2009)

2.2.2 Kelebihan *Borland delphi 7.0*

Borland delphi 7.0 merupakan pilihan bagi sebagian kalangan programmer untuk membuat aplikasi. Hal ini disebabkan kelebihan yang ada pada borland delphi 7.0 berikut ini beberapa kelebihan borlan delphi 7.0 antara lain :

- Berbasis Objek Oriented programming, seperti bagian yang ada pada program dipandang sebagai suatu objek yang mempunyai sifat-sifat yang dapat diubah dan diatur , sehingga kita dapat membuat tampilan sebuah program dengan desain kita sendiri tanpa harus membuat coding yang panjang.
- Suatu file EXE, setelah anda merancang program pada IDE Delphi akan mengkomplikasinya pada sebuah file executable tunggal. Program yang anda buat dapat langsung didistribusikan dan dijalankan pada komputer lain tanpa perlu menyertakan file lain, kecuali file yang beretensi *.exe atau Aplikasi tersebut membutuhkan file lain seperti database, koneksi atau file pendukung lainnya, ini merupakan kelebihan yang sangat berarti.
- Borland delphi 7.0 hadir bersama borland Kylix 3 yang berbasis Linux, bila ingin berganti flattform dari Windows ke Linux maka aplikasi yang dibuat di Delphi dapat dijalankan di Kylix 3 yang dikarenakan kedua produk tersebut merupakan produk Borland. (Al Hijr, 2009)

2.3 Metode Penulisan

Penulisan karya tulis ini menggunakan logika deduktif dan studi literatur yang bersifat deskriptif dengan data sekunder. Adapun alur metode penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

2.3.1 Menentukan topik permasalahan

Dasar dalam pemilihan topik permasalahan yang akan diungkap dalam karya tulis ini adalah urgensi dan kekinian topik, dimana permasalahan berangkat dari masalah minat siswa untuk belajar Bahasa Jawa perlu ditingkatkan agar mutu pendidikan lebih maju serta melestarikan Budaya Indonesia Khususnya Jawa.

2.3.2 Pengumpulan data

Setelah ditentukan topik permasalahan, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data-data, konsep dan teori yang dapat dijadikan sebagai landasan teoritis dalam penyusunan karya tulis. Untuk menjamin akurasi dan ketajaman analisa digunakan berbagai sumber pustaka, seperti buku-buku dan internet Dalam mencari sumber pustaka dilakukan secara selektif menggunakan beberapa kriteria, yaitu kemutakhiran dan relevansi sumber terhadap permasalahan yang telah dirumuskan.

2.3.3 Diskusi dan konsultasi

Dari beberapa sumber pustaka dan hasil penelitian yang diperoleh kemudian dipelajari dan ditelaah lebih lanjut, baik secara internal kelompok maupun dengan berkonsultasi pada dosen pembimbing. Selanjutnya, setelah data terkumpul, dilakukan pembahasan untuk mendapatkan pemecahan masalah yang terbaik.

2.4 Analisis dan Sintesis

2.4.1 Metode Pembelajaran Bahasa Jawa

Metode pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan oleh para guru mata pelajaran Bahasa Jawa selama ini cenderung mengajarkan materi dengan ceramah dan siswa sekolah dasar dituntut lebih banyak menghafal, sehingga membuat Bahasa Jawa membosankan bagi siswa sekolah dasar, akibatnya siswa sekolah dasar menjadi malas belajar.

2.4.2 Metode Pembelajaran Bahasa Jawa secara visual

Pembelajaran Bahasa Jawa selama ini secara visual selama ini menggunakan media seperti media gambar pada poster, papan tulis dan media lain

yang tidak menggunakan audio. Pada aplikasi *Borland delphi 7.0* ini, pembelajaran Bahasa Jawa telah menggunakan audio visual yang menampilkan gambar dan suara.

2.4.3 Cara penggunaan Software Pemrograman Visual (*Borland delphi 7.0*)

Aplikasi *Borland delphi 7.0* yang telah jadi dengan format '.exe', di klik maka akan muncul tampilan seperti di atas, setelah itu terdapat tombol yang bertuliskan huruf jawa dalam tulisan latin di klik, maka akan muncul gambar dan dan suara yang menampilkan tentang huruf yang di Klik.

2.4.4 Software Pemrograman Visual (*Borland delphi 7.0*) untuk

Pembelajaran Bahasa Jawa

Untuk Pembelajaran Bahasa jawa Aplikasi yang digunakan dirancang sendiri oleh programmer, jadi *Borland delphi 7.0* hanya menyediakan fasilitas untuk membuat aplikasi. Dalam aplikasi ini tersedia tampilan berupa gambar dan suara yang menampilkan huruf-huruf Jawa dan pengucapannya.

2.5 Peranan aplikasi pemrograman visual dalam Meningkatkan Minat

Belajar

Konsep aplikasi pemrograman visual pada pelajaran bahasa jawa akan mampu menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Berawal dari rasa senang inilah, maka keingintahuan siswa sekolah dasar akan semakin tinggi untuk mempelajari bahasa jawa lebih serius.

Pemanfaatan aplikasi pemrograman visual sebagai pembelajaran visual dapat memaksimalkan fungsi kerja otak kiri dan kanan siswa dalam rangka meningkatkan kemampuan menghafal materi Bahasa Jawa. Dalam aplikasi ini siswa belajar dengan langsung mengetahui bentuk huruf dan cara men ejanya. Apabila siswa menyenangi pelajaran bahasa jawa dengan aplikasi pemrograman visual ini maka akan menjadikan dirinya semakin semangat serta menumbuhkan minat yang kuat untuk menguasai pelajaran tersebut.

BAB III

KESIMPULAN

3.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari karya tulis ini diantaranya:

- 1) Metode pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan oleh para guru mata pelajaran Bahasa Jawa selama ini cenderung mengajarkan materi dengan ceramah dan siswa sekolah dasar dituntut lebih banyak menghafal, sehingga membuat Bahasa Jawa membosankan bagi siswa sekolah dasar, akibatnya siswa sekolah dasar menjadi malas belajar.
- 2) Pembelajaran Bahasa Jawa selama ini secara visual selama ini menggunakan media seperti media gambar pada poster, papan tulis dan media lain yang tidak menggunakan audio. Pada software pemrograman visual ini, pembelajaran Bahasa Jawa telah menggunakan audio visual yang menampilkan gambar dan suara.
- 3) Konsep software pemrograman visual pada pelajaran bahasa jawa akan mampu menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Berawal dari rasa senang inilah, maka keingintahuan siswa sekolah dasar akan semakin tinggi untuk mempelajari bahasa jawa lebih serius.

3.2 Saran

- 1) Guru Bahasa Jawa perlu menerapkan metode pembelajaran audio visual dengan menggunakan software pemrograman visual untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada pelajaran Bahasa Jawa.
- 2) Siswa sekolah dasar secara umum perlu memanfaatkan software pemrograman visual untuk membantu memudahkan belajar Bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2009. *Hanacaraka*, (Online), (<http://www.wikipedia.com/>), diakses tanggal 20 Januari 2010)
- Adwitiya. Al Hijr. 2009. *Pengenalan Borland Delphi 7*. www.ruwet.web.id. Diakses tanggal 20 Januari 2010.
- Asriyanti, 2008. *Pengaruh Media Visual dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap hasil belajar Biologi Siswa Kelas*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FMIPA UM.
- Effendi. M. 1995. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi Untuk Siswa*. Erlangga. Jakarta
- Freed J. 1997. *The Left-Right Brain Continuum. In: Right Brained Children in a Left Brained World*. Simon & Schuster.
- Khoo, Adam (1999). *I Am Gifted So Are You*. Oxford University Press. USA.
- Kusuma. Adi. 2008. *Belajar Bahasa Jawa Pun Makin Mudah*. <http://aingkumaha.blogspot.com/2008/07/belajar-bahasa-jawa-pun-makin-mudah>, diakses tanggal 21 Januari 2010.
- Ramadius, Idrus. 2009. *Pengenalan Pemograman Borland Delphi*, (Online), (<http://www.idrusramadius.co.cc/2009/10/modul-pengenalan-pemograman-borland>), diakses tanggal 21 Januari 2010, diakses tanggal 20 Januari 2010).

LAMPIRAN

CURRICILUM VITAE

1. Ketua Pelaksana

Nama : Satrio Ali Rofiq
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 6 Juni 1991
Alamat : Jalan Bendungan Nawangan
No. 13 malang
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Malang
Jurusan : Teknologi Pendidikan
NIM : 109121415158
karya-karya ilmiah yang pernah dibuat : PENERAPAN METODE
BELAJAR LUMBA-
LUMBA PADA SISWA
UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR
MATEMATIKA
Penghargaan-penghargaan ilmiah : Juara Harapan III Lomba
Karya Tulis Mahasiswa Baru
2009 Universitas Negeri
Malang Tingkat Fakultas.

(Satrio Ali Rofiq)

109121415158

CURRICILUM VITAE

2. Anggota Kelompok

Nama	: Agus Qomaruddin Ghufron
Tempat, Tanggal Lahir	: Bojonegoro, 18 Agustus 1989
Alamat	: RT. 08, RW. 03, Ds. Bancer, Kec. Ngraho, Kab. Bojonegoro
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Malang
Jurusan	: Teknologi Pendidikan
NIM	: 109121415158
karya-karya ilmiah yang pernah dibuat	: -
Penghargaan-penghargaan ilmiah	: -

(Agus Qomaruddin Ghufron)

109121409919

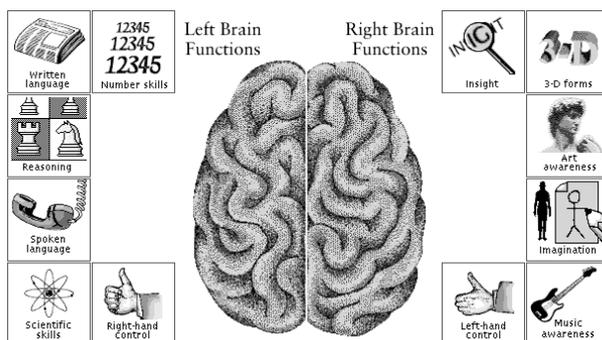
CURRICILUM VITAE

3. Anggota Kelompok

Nama : Tossy Aguk Satriangun
Tempat, Tanggal Lahir : 23 Agustus 1990
Alamat : Jln.Matahari no.43
Pare – Kediri
Perguruan tinggi : Universitas Negeri Malang
Jurusan : Teknologi Pendidikan
NIM : 108121409941
karya-karya ilmiah yang pernah dibuat : -
Penghargaan-penghargaan ilmiah : -

(Tossy Aguk Satriangun)

108121409941



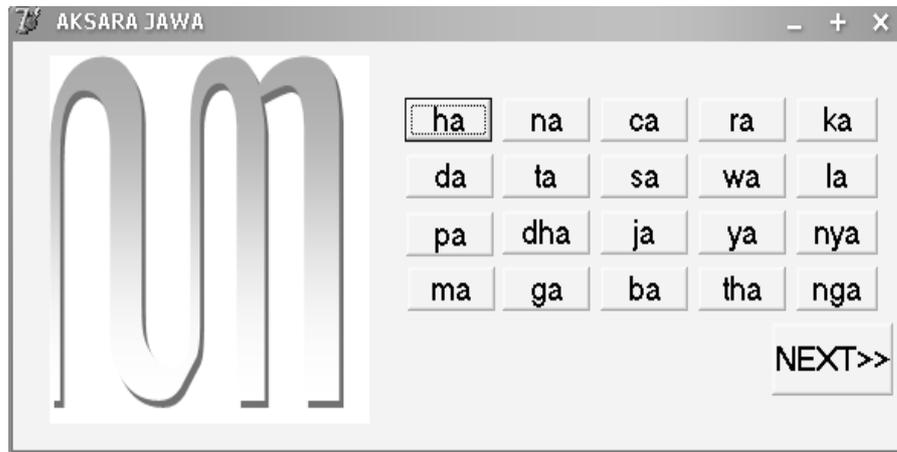
Gambar 1. Pembagian fungsi otak

Sumber: http://encarta.msn.com/encyclopedia_761555359/Brain.html#461516672

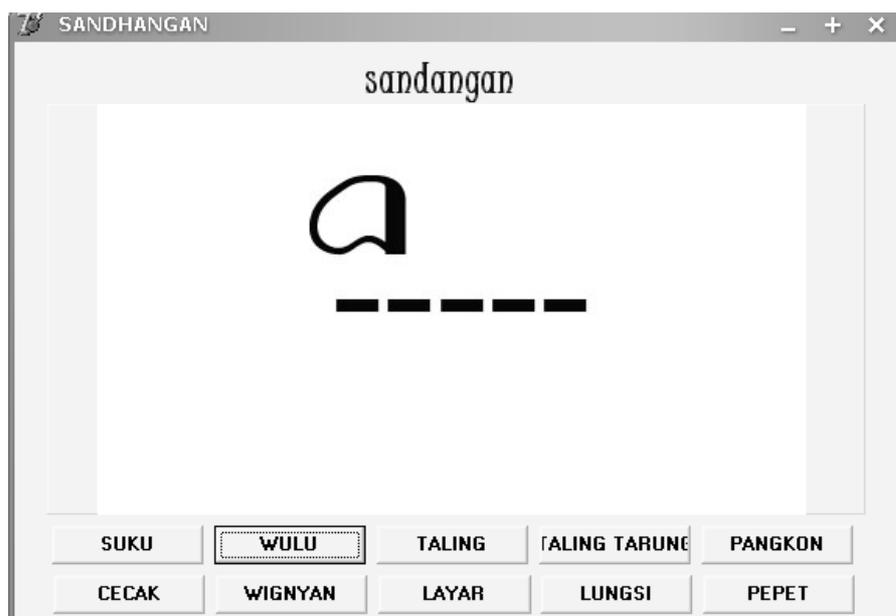


Gambar 2 : Tampilan Awal Borland delphi 7.0

Sumber : Borland delphi 7.0 enterprise



Gambar 3 : contoh aplikasi pengembangan software pemrograman visual.



Gambar 4 : contoh aplikasi pengembangan software pemrograman visual.