

ABSTRACT

*Nowadays, development of computare has progress, especially multimedia. In education, multimedia has used for learning method. Learning application based multimedia has used for visualization the lessons which difficult to explain by conventionality method, basic function of multimedia application is making interesting application and easy for everybody, especially students of elementary school. For younger age, they needed attention of their parents in guiding the children so willing to learn. Luther multimedia development will be used as the research methodology in building this application, which also includes the concepts, design, material collection, execution, testing and distribution. The writer has developed a **"The Design of English Learning Application for Elementary Level. Case Study : 2nd grade Elementary School"** with the aim for students of English learning and help the teacher gives main idea of lesson and the finally can change learning method based on need. Besides that , this learning application is interactive so can be adding interest and motivation of student.*



Keywords : Learning, Multimedia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer saat ini cukup pesat termasuk perkembangan multimedia. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia dimanfaatkan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensionalitas, fungsi dasar dari aplikasi multimedia adalah membuat aplikasi yang menarik dan juga mudah untuk dipergunakan oleh semua orang khususnya pada anak-anak tingkat SD. Pada usia seperti mereka sangat diperlukan perhatian orang tua dalam membimbing anaknya supaya mau belajar. Metode penelitian yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia (Luther) yang meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Penulis mengembangkan “**Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. Studi Kasus : Kelas 2 SD**” dengan tujuan untuk para siswa dalam mempelajari bahasa Inggris serta membantu guru memberikan materi pelajaran, dimana nantinya dapat menggantikan perangkat ajar sebelumnya yang belum sesuai dengan kebutuhan. Disamping itu, aplikasi pembelajaran ini bersifat interaktif sehingga dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Kata kunci : Pembelajaran, Multimedia