

## **ABSTRACT**

*Nowadays, development of technology and competition that strict , to force us to be able to understand English Language which an International language. Therefore,English language education should be introduced to students since early ages. In fact,the children get complicated to learning foreign language,especially English. Based of that, the author chose the issues about the "The Design of English Learning Application for Elementary Level. Case Study: 3rd grade Elementary School" multimedia basic.*

*Luther multimedia development will be use as the research methodoogi in building this application, which also includes the concepts,design,material collecting,execution,testing and distribution.*

*Based on the idea above,at the last of the assignment was made," The Design of English Learning Application for Elementary Level. Case Study: 3rd grade Elementary School" to make easy the students to study English language and to implementation to better grammar. And as teaching element that not only in terms of books. The application has created with Macromedia flash CS3 software and the other software,such as Adobe Photoshop CS3,Adobe Illustrator CS3 and babaloka. Macromedia flash is one of the software which popular because the application has supported by the tools and scripting for multimedia. Except that,the application has 4 kinds of learning methods are : listening, reading, writing and review. That recommended of English learning.*

*Keywoard : English language, Application,Design And Learning.*

xi+117 pages; 25 pigures; 34 tables ; 15 attachments

Bibliography : 9 (2005-2011)

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi dan persaingan yang semakin ketat, menuntut kita agar dapat menguasai Bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional. Oleh karena itu, pendidikan Bahasa Inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak dini. Namun, pada umumnya anak-anak mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa asing, termasuk Bahasa Inggris. Atas dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang perancangan “Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Study Kasus Kelas 3 Sekolah Dasar ” berbasis multimedia.

Metode yang di gunakan pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia (Luther) yang meliputi konsep,desain, pengumpulan materi,pembuatan,pengujian, dan distribusi.

Maka berdasarkan pemikiran diatas, pada tugas akhir ini dibuat “ Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Study Kasus Kelas 3 Sekolah Dasar ” untuk mempermudah anak-anak mempelajari Bahasa Inggris dan mengimplementasikan ke dalam tata bahasa yang baik. Juga sebagai bahan pelajaran yang tidak hanya terpaku pada materi buku semata. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash CS3 serta perangkat lunak lain seperti Adobe Photoshop CS3, adobe ilustrator CS3, dan babaloka. Macromedia Flash adalah perangkat lunak yang terkenal sangat baik dalam pembuatan aplikasi karena didukung oleh tool-tool dan scripting untuk multimedia. Selain itu aplikasi ini juga terdapat 4 macam metode pembelajaran yaitu mendengarkan,membaca,menulis dan review. Yang di anjurkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

*Kata kunci : Bahasa Inggris, Aplikasi, Perancangan Dan Pembelajaran.*

xi+117 halaman; 25 gambar; 34tabel; 15 Lampiran

Daftar Acuan : 9 (2005-2011)