

**Pembuatan Prototipe Aplikasi “English Grammar”
Berbasis Desktop Sebagai Media Belajar Penggunaan
Tata Bahasa Inggris Yang Benar**

ABSTRAK

Imam Adi Saputra. (11531176)
Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Bahasa adalah sebuah sistem yang digunakan oleh manusia untuk bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain. Sehingga mereka bisa saling berkomunikasi, bertukar pikiran ataupun gagasan.

Dengan adanya berbagai negara di belahan dunia, membuat manusia sulit untuk berkomunikasi terutama dengan negara lainnya karena mereka memiliki rumpun bahasa yang berbeda-beda. Oleh karena itu, mereka menggunakan bahasa internasional untuk berkomunikasi yaitu dengan bahasa Inggris.

Dalam bahasa Inggris terdapat aturan-aturan penulisan yang disebut grammar, tentunya kita harus memperhatikan aturan-aturan ini agar dapat menyusun pola kalimat dengan benar sehingga kita dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris dengan baik. Mempelajari grammar bahasa Inggris tidak hanya bisa dilakukan melalui buku. Penggunaan multimedia sebagai sarana peningkatan efektifitas belajar sudah mulai banyak diterapkan, salah satunya adalah aplikasi media pembelajaran “*English Grammar*”. Aplikasi berbasis desktop yang dirancang menggunakan software *Adobe Flash CS5.5* ini diharapkan bisa membantu pengguna dalam mempelajari grammar. Dalam aplikasi ini terdapat penjelasan tentang beberapa bentuk grammar. Mulai dari *noun*, *verb*, hingga *tenses* yang dapat dipelajari untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam menggunakan tata bahasa Inggris yang baik dan benar. Terdapat juga latihan soal yang dapat dikerjakan oleh pengguna sebagai media evaluasi sehingga mereka dapat mengetahui sejauh mana kemampuan mereka menggunakan grammar.

Kata Kunci: Multimedia, Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, Grammar, Flash, Adobe Flash CS5.5