

ABSTRAK

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini bertujuan membantu anak-anak mengetahui huruf jepang, memahami cara pelapasan serta penulisan. Dalam media pembelajaran yang dibangun, penulis menggunakan 3ds max sebagai modeling gambar dan rendering animasi sedangkan visual studio sebagai penyusunan interface yang memiliki banyak suara, teks, gambar dan animasi. Media pembelajaran yang dibangun terdapat huruf hiragana dan katakana serta beberapa soal yang disusun sedemikian rupa . Penulis beranggapan bahwa media pembelajaran yang dibangun menarik akan membantu peminat anak-anak dalam menggunakannya. Dalam uji coba yang dilakukan cukuplah baik, dimana dalam pengoperasiannya tidak susah dan mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang dibangun bisa membantu anak-anak dalam belajar bahasa jepang dan meningkatkan minat mereka yang ingin mempelajari sastra jepang.

Kata Kunci : Pembelajaran Interaktif, Hiragana dan Katakana, 3Ds Max, Visual Studio, Multimedia.

ABSTRACT

The purpose of this interactivity studying way is to help the student to know about japanese capital, to understand the way of how to write it and to pronouncing. In the good studying way, the writer using 3ds max as a modeling the picture and animation rendering while Visual studio as interface compiling that has many of voice, text, picture and animation. To build this studying way there are kind of letter such as hiragana capital and katakana, and several problem that has arranged. The writer has a option that studying way which build intersesting it will be help for devotee the students to use it and the basic of this way is good enough, where on the operation it's not difficult and easy to understand. This studying way can help the students to learn japanese language and also they can improve their hobby who want to learn japanese literature.

Keywords : Interactif learning, Hiragana and Katakana, 3Ds Max, Visual Studio, Multimedia.