

ABSTRAK

Permainan merupakan sisa-sisa periode perkembangan manusia dalam waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu. Salah satu game yang sangat digemari dan bersifat mendidik pada saat ini adalah game yang berbentuk kuis. Pada kesempatan ini penulis akan merancang aplikasi permainan kuis musik berbasis Android. Musik sangat digemari masyarakat dari kalangan muda hingga tua. Oleh karena itu penulis memilih musik sebagai tema kuis dengan tujuan untuk mengukur wawasan penggunanya tentang musik. Untuk membuat kuis semakin menarik penulis mengimplementasikan Linear Congruent Method sebagai metode pengacakan soal kuis. Penulis menggunakan aplikasi Android Studio untuk merancang aplikasi.

Kata Kunci : *Permainan, Linear Congruent Method, Kuis, Musik, Android Studio*

ABSTRACT

The creation of this interactive learning media aimed at helping children and people who want to know the letter hiragana and basic vocabulary of the language of Japan, understand how to pronunciation as well as a form of writing. In the media content is built, the author uses android studio as preparation of the interface that has the voice, text, and images. Learning media built there is the letter hiragana and basic vocabulary as well as some questions are arranged in such a way. The author assumes that the media learning built attractive will help children and enthusiasts among the public in using it. In a test done suffice it well, which is not difficult to operate and easy to understand. Learning media being built could help children in Japan language learning and increase their learning interests who want to study Japanese literature.

Keywords: *Learning Media Applications, Letters And Vocabulary Of Hiragana, Japanese Language, Audio, Android Studio.*