**Ringkasan**

Keterampilan penulisan huruf hiragana adalah materi yang sangat penting dalam penguasaan bahasa Jepang. Penulisan huruf hiragana ini adalah materi yang kompleks, untuk itu diperlukan keterampilan yang maksimal dari para pengajar, karena ternyata peserta didik tidak dapat mempelajarinya secara efektif, para pengajar pun juga kurang bersemangat untuk mengajar, karena masih menggunakan pengajaran konvensional. Pada kenyataannya peserta didik di perguruan tinggi merasakan hal yang sama ketika mendapatkan pengajaran bahasa Jepang sama dengan pengajran yang di ajarkan pada tingkatan sekolah menengah atas, bahkan ada juga yang telah menerima pengajaran bahasa Jepang pada tingkatan sekolah menengah pertama ataupun pada tempat kursus. Hal ini mengakibatkan pengajaran bahasa Jepang pada perguruan tinggi menjadi kurang menarik dan mengakibatkan peserta didik maupun pengajar tidak memiliki semangat untuk belajar dan mengajar bahasa Jepang. Penyelenggaraan pendidikan bahasa Jepang merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi kemampuan dalam menggunakan bahasa asing seperti bahasa Jepang untuk menulis dan berkomunikasi. Dengan demikian, peserta didik akan mampu menuangkan ide dan gagasannya dalam menggunakan bahasa Jepang dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan, serta pengajar pun dapat termotivasi dalam pengajarannya. Penggunaan multimedia merupakan alat pengembangan diri bagi pengajar dan peserta didik dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya agar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara mendalam dan para pengajar dapat mengajar dengan mengunakan teknologi yang baru serta menjadi profesional dalam pengajaran bahasa Jepang, sehingga terciptanya 4 keterampilan bahasa menulis, membaca, mendengar dan berbicara. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar huruf “hiragana” dan pengajar pun merasa bosan dan kurang motivasi untuk mengajar bahasa Jepang. Hal inilah yang membuat tim peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran huruf “hiragana kakijun”. Tujuan khusus penelitian ini adalah (1) pembuatan sarana multimedia interaktif yang digunakan untuk pembelajaran penulisan huruf hiragana kakijun dan kosa kata melalui animasi berbasis perangkat lunak macromedia flash, (2) menciptakan model pembelajaran huruf hiragana kakijun, dengan menghasilkan sistem atau software (perangkat lunak). Software ini akan diujicobakan kepada para peserta didik dan pengajar di perguruan tinggi di Sulawesi Utara, dan akan di daftarkan kepada HKI.

Kata Kunci : Multimedia interaktif, hiragana kakijun dan Software (perangkat lunak)