

**ABSTRAK**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PENGENALAN HURUF BERBASIS *WEBSITE* METODE *MDLC* (STUDI  
KASUS SDN 1 KUWAYUHAN)**

Oleh  
Nabilla Ayu Putriana 20102080

Dalam konteks pendidikan dasar, pengenalan huruf merupakan fondasi penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Namun, metode pembelajaran konvensional yang diterapkan di SDN 1 Kuwayuhan masih kurang optimal dalam memberikan rangsangan yang cukup menarik bagi pelajar. Hal ini dapat diterapkan dengan merancang bangun media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode *MDLC* ini mencakup semua fase konseptualisasi, desain, perolehan material, produksi, pengujian, dan distribusi. Sehingga, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan materi pembelajaran interaktif berbasis web untuk menutup kesenjangan tersebut dengan menggunakan metode *MDLC*. Berdasarkan hasil, pada kuisioner tahap awal sebelum adanya website interaktif diketahui hanya 8 dari 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian menyatakan selalu memperhatikan guru yang menjelaskan di depan dan merasa belajar itu menyenangkan. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ini, hasil pengujian aplikasi menunjukkan kinerja yang optimal. Pengujian menggunakan metode *Black Box* menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan sempurna, dengan tingkat fungsionalitas mencapai 100%. Selain itu, evaluasi kinerja aplikasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* yang melibatkan 28 responden, dipilih berdasarkan *random sampling* menggunakan rumus *Slovin*. Hasil *SUS* menunjukkan skor yang sangat baik, dengan peringkat B dan sebutan “*Excellent*” atau “Baik Sekali.” Berdasarkan analisis *Acceptability Ranges*, aplikasi ini diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Hal ini menegaskan potensi aplikasi sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses pengenalan huruf bagi siswa.

**Kata Kunci:** *BlackBox, MDLC, SUS, Aplikasi*