

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkann media pembelajaran interaktif huruf Hiragana dan Katakana berbasis AR dengan menggunakan metode MDLC berbasis Android. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Ajibarang dengan siswa kelas XI. Proses pengembangan aplikasi mengikuti tahapan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari tahap konseptualisasi, perancangan, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *Voice Command* untuk memudahkan navigasi dan interaksi pengguna melalui perintah suara. Pengujian fungsionalitas dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* yang menunkulan bahwa seluruh fungsi aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan tanpa adanya kesalahan. Pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata 82.67%, yang termasuk dalam kategori “B” dengan tingkat kelayakan “*Good*” dan diterima oleh pengguna. Aplikasi *Augmented Reality* ini memberikan visualisasi objek huruf Jepang dalam bentuk 3D yang interaktif, sehingga siswa mudah memahami dalam materi serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Saran untuk pengembangan lebih lanjut mencakup penerapan aplikasi ini pada materi pembelajaran lainnya, penambahan fitur baru untuk meningkatkan pengalaman belajar, pelatihan bagi guru untuk optimalisasi pengguna aplikasi, dan evaluasi berkala berdasarkan umpan balik dari pengguna.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Huruf Hiragana dan Katakana, Media Pembelajaran, *Multimedia Development Life Cycle*, *Voice Command*