

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF HURUF HANGEUL KOREA BERBASIS WEBSITE

Vivi Lovita Sahri^{1*}, Sekreningsih Nita², Fatim Nugrahanti³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun

email: vivi_2005101010@mhs.unipma.ac.id^{1*}, nita@unipma.ac.id², fatim@unipma.ac.id³

Abstract: *The design and development of interactive learning media for Korean Hangeul letters based on a website was created with the aim of increasing students' interest in learning and supporting learning that makes students understand more about the material and how to write Hangeul letters. This research was built using Google Sites using the RAD (Rapid Application Development) method. This research produces website-based interactive learning media for Korean Hangeul letters which presents several menus, namely vowel Hangeul Alphabet, consonant Hangeul Alphabet, how to write, examples, videos and evaluations. System testing was tested using the Black Box method which resulted in a system that ran normally and questionnaire testing resulted in 90% of users really understanding and agreeing with the existence of this learning media. The teaching and learning process becomes more effective and efficient in improving students' learning.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Design, Hangeul, Web*

Abstrak: Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Huruf *Hangeul* Korea berbasis *Website* dibuat bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menunjang pembelajaran yang menjadikan siswa lebih paham dengan materi dan cara penulisan huruf *hangeul*. Penelitian ini dibangun menggunakan *Google Sites* dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif huruf *Hangeul* Korea berbasis *website* yang menyajikan beberapa menu yakni *Alphabet Hangeul* vokal, *Alphabet Hangeul* konsonan, cara penulisan, contoh, video, dan evaluasi. Pengujian sistem diuji menggunakan metode *Black Box* yang menghasilkan sistem yang berjalan dengan normal dan pengujian kuesioner menghasilkan 90% pengguna sangat memahami dan setuju dengan adanya media pembelajaran ini. Proses mengajar menjadi lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan siswa dalam belajar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Rancang Bangun, Hangeul, Web*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi membuat seluruh bidang pekerjaan memanfaatkan teknologi. Teknologi yang selalu berkembang termasuk ilmu pendidikan dan teknologi yang selalu mengalami peningkatan. Teknologi informasi telah banyak membantu kemajuan pendidikan dengan memberi dunia pendidikan pilihan dan sumber daya untuk menunjang aktifitas pembelajaran.

Bahasa Korea adalah bahasa paling umum digunakan di Korea, dan juga bahasa resmi Korea Utara dan Korea Selatan (Martha & Erlansyah, 2021). Dalam belajar Bahasa Korea (*Hangeul*), hal pertama yang harus dilakukan adalah mempelajari jenis abjad yang terdiri dari huruf vocal dan konsonan. Aturan bahasa korea untuk pengucapan kalimat yang terdiri dari beberapa suku kata dan cara penulisan suku kata *hangeul*. Dengan mempelajari tata bahasa *hangeul* dengan baik dan benar akan membantu dalam membaca dan menulis kalimat *hangeul* (Mariski, 2023). Bahasa Korea yang baik dan benar termasuk suatu modal dalam menghadapi era modern ini, namun masih banyak sekolah bahasa yang memiliki kendala dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Korea, seperti yang terjadi pada LPK Bahasa Korea Buja Saram Madiun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di LPK Bahasa Korea Buja Saram Madiun, saat ini menggunakan metode dalam memberikan pembelajaran Bahasa Korea masih kurang interaktif. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran terutama pada pengenalan huruf dan kosakata dalam bahasa korea masih menggunakan buku dan belum ada fasilitas suara dan gambar, sehingga metode pengajaran dalam pelafalan Bahasa Korea kurang interaktif. Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran yang memiliki fitur meliputi *alphabet hangeul* vokal, *alphabet hangeul* konsonan, cara penulisan, contoh, video dan evaluasi. Dalam membangun media pembelajaran huruf *hangeul* bahasa korea, penulis menggunakan *Google Sites*.

Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang diperuntukan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam pembelajaran (Al Faritsi & Anardani, 2022). Media pembelajaran merupakan alat fisik dan non fisik yang sengaja digunakan untuk menghubungkan siswa dan guru agar lebih memahami materi pembelajaran. Media ini membuat pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa secara keseluruhan dan mendorong mereka untuk terus belajar (Oktavian, 2023).

Interaktif merupakan hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah atau satu arah yang bersifat aktif, terhubung dan timbal balik satu sama lain (Putri et al., 2022). Interaktif adalah memiliki makna dengan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan dua arah atau lebih dari pengguna maupun objek yang aktif. Hal ini memungkinkan pengguna mengikuti proses interaksi dan saling merespon terhadap informasi yang diberikan (Army, 2022).

Hangeul merupakan *alphabet hangeul* digunakan untuk menentukan huruf dan bunyi atau nada dalam Bahasa Korea. *Alphabet hangeul* ini memiliki 24 karakter, dengan 14 huruf konsonan dan 10 huruf vokal. Huruf konsonan memiliki garis lengkung, sedangkan huruf vokal yang memiliki garis horizontal atau lurus dengan garis pendek di kedua sisinya (Mamuriyah & Jacky, 2021).

Website adalah jenis internet teknologi yang menyampaikan berita terbaru dan paling relevan secara online. Salah satu contohnya adalah situs *web* yang berfungsi sebagai portal multimedia untuk berita, dimana pengguna dapat menikmati berita dalam bentuk video selain dari tulisan dan gambar (Dwi Mustika Kusumawardani, S. Kom. et al., 2023). *Website* adalah kumpulan web yang saling terhubung yang berisi data dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat diakses melalui internet yang dibuat untuk individu, kelomoiik, dan perusahaan. *Website* ini dapat bersifat *statistic* atau dinamis dan terdiri dari kumpulan bangunan yang terhubung satu sama lain melalui *network* atau *hyperlink* (Andika et al., 2019).

Google Sites merupakan *platform* online yang diluncurkan oleh *Google* yang digunakan untuk membuat situs pendidikan, sekolah dan lainnya. Dengan adanya *Google Sites* memungkinkan pengguna menghubungkan data dalam satu lokasi (Cahya et al., 2023).

Flowchart adalah bagan yang menunjukkan urutan kegiatan atau langkah-langkah program dari awal sampai akhir, ini dapat dilakukan dengan membuat bagan alir dengan menggunakan gambar atau simbol yang menunjukkan fungsi langkah-langkah program dan membuat garis alur yang menunjukkan urutan simbol yang akan dikerjakan. (Nita & Kartikawati, 2020). Menurut Astuti (2022) Gambar atau diagram yang menunjukkan hubungan antar proses dan pernyataan serta rangkaian langkah-langkah suatu program disebut *flowchart*, ada jenis-jenis *flowchart* yaitu *flowchart* sistem, *flowchart* dokumen, *flowchart* sketsa, *flowchart* program.

Unified Modeling Language (UML) adalah model yang dipakai untuk mempresentasikan dan menunjukkan proses atau langkah-langkah suatu sistem. Tujuan utamanya adalah untuk menstandarkan tema visual yang sama di seluruh sistem yang diidentifikasi (Ismail et al., 2022). UML adalah bahasa pemodelan yang umum yang terdiri dari sekumpulan diagram yang terintegrasi. Dibuat untuk membantu pengembang sistem dan perangkat lunak mendefinisikan, membuat, dan memvisualisasikan komponen pemodelan bisnis dan sistem. (Hisham et al., 2021).

Rapid Application Development (RAD) adalah metode mengembangkan sistem dengan pendekatan prototyping untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi dengan waktu dan biaya yang relatif rendah (Tabrani et al., 2021). *RAD (Rapid Application Development)* merupakan model pemrosesan software sifatnya incremental yang artinya waktu pengerjaan relatif waktu pendek (Purnomo et al., 2023).

Penelitian terkait media pembelajaran pernah dilakukan oleh Khuwarismi et al., (2023) yang dengan tema Game Edukasi Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan game edukasi matematika menggunakan metode Metode *Rapid Application Development (RAD)* sebagai bahan hibuarn dan pembelajaran yang menarik.

Penelitian terkait media pembelajaran pernah dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan Akbar et al., (2023) yang bertema Media Pembelajaran Bahasa Jawa. Penelitian ini menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memudahkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

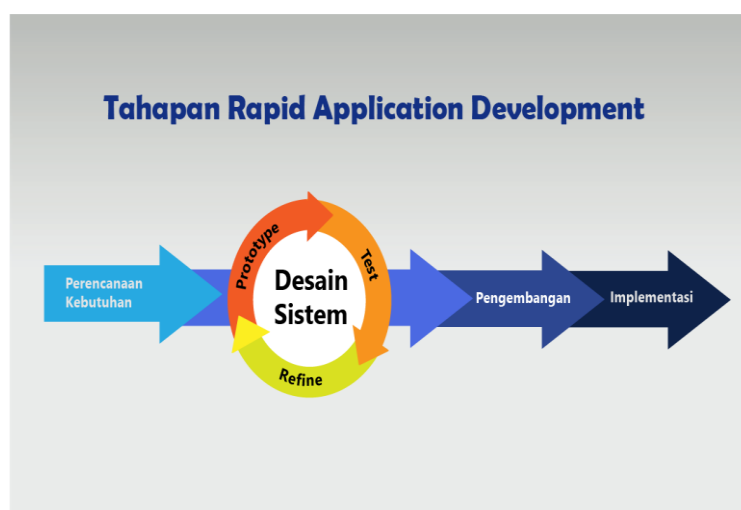
Penelitian yang dilakukan Tarigan et al., (2023) yang bertema Animasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa animasi dapat membantu siswa belajar huruf dan angka.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu peneliti menyimpulkan bahwa Peneliti menemukan bahwa kurangnya penyajian fitur adalah salah satu dari banyak masalah yang masih dihadapi oleh masing-masing penelitian. Oleh karena itu, penulis ingin membuat media pendidikan yang memiliki lebih banyak fitur, seperti materi, contoh soal, rekaman pembelajaran, dan soal penilaian. Peneliti menggunakan *Google Sites* untuk membuat situs *web* untuk mengajar siswa Bahasa Korea secara online.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun dan merancang media pembelajaran interaktif huruf *hangeul* Korea. Media yang dihasilkan diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam memberikan materi dan pengajara lebih mudah, cepat dan interaktif.

Metode

Tempat penelitian ini dilakukan di LPK Buja Saram Madiun, peneliti menggunakan teknik *Rapid Application Development* (RAD). Metode *Rapid Application Development* (RAD) adalah siklus pengembangan yang bertujuan untuk mencapai hasil kualitas yang jauh lebih baik dan lebih cepat dari pada yang diharapkan. Tahap strategi *Rapid Application Development* (RAD) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap Metode RAD

Sumber : (Zalukhu et al., 2023)

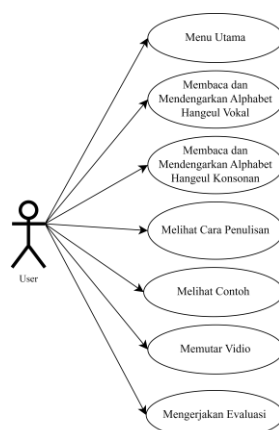
Untuk menerangkan penerapan konsep Metode *Rapid Application Development* (RAD), berikut adalah penjelasan konsep pada gambar 1 :

1. Perencanaan, tahap ini melibatkan pengumpulan persyaratan atau kebutuhan proyek dari beberapa sumber agar memastikan persyaratan yang butuhkan lengkap.
2. Desain sistem, berdasarkan syarat yang dikumpulkan mulai merancang sistem mencakup usecase diagram, sequence diagram, activity diagram dan desain antarmuka.
3. Pengembangan, ditahap ini peneliti terus melakukan pengembangan sistem dan mempertimbangkan feedback dari pengguna. Jika proses berjalan lancar dapat dilajut ke tahap berikutnya.
4. Implementasi, tahap terakhir melakukan evaluasi apa yang telah berhasil dan yang perlu diperbaiki *feedback* ini untuk siklus pengembangan selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari peningkatan media pembelajaran huruf *hangeul* Korea menunjukkan bahwa manfaat dan inspirasi siswa dalam belajar huruf *hangeul* Korea telah berkembang pesat dengan adanya tugas media pembelajaran. Media pembelajaran huruf *hangeul* Korea berbasis *web* ini juga membuat proses belajar lebih efisien dan efektif.

Perancangan. Siklus kerangka kerja dibatasi oleh *use case diagram* yang menampilkan berbagai arus sistem pekerjaan. *use case diagram* yang direncanakan dan dibangun ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

Dapat dilihat pada gambar 2. Terdapat Aktor siswa memiliki akses ke beberapa menu sesuai dengan ketentuan yang dibuat.

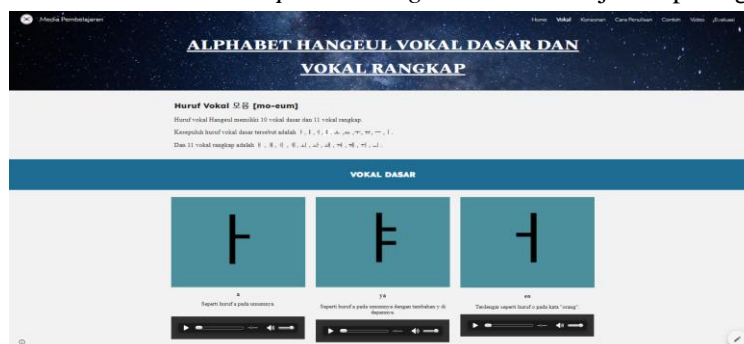
Hasil Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem ini menghasilkan interpretasi dari media pembelajran huruf *hangeul* Korea berbasis *website*. Halaman *home* adalah halaman awal media pembelajaran ini. Ini menampilkan beberapa menu, termasuk *alphabet hangeul* vokal, *alphabet hangeul* konsonan, cara penulisan, contoh, video dan evaluasi. Halaman *home* dilihat pada gambar 3.



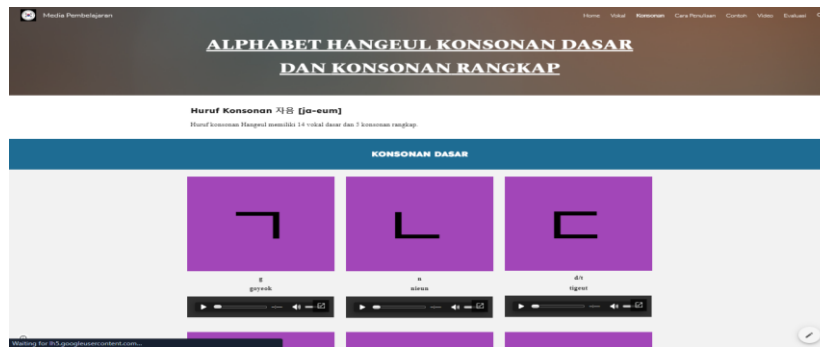
Gambar 3. Halaman Home

Halaman menu *alphabet hangeul* vokal merupakan halaman yang didalamnya meliputi materi huruf hangeul vokal dasar dan vokal rangkap, beserta suara pelafalan huruf *hangeul* yang dapat diputar untuk didengarkan. Halaman menu *alphabet hangeul* vokal ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman *alphabet hangeul* vokal

Halaman menu *alphabet hangeul* konsonan merupakan halaman yang didalamnya meliputi materi huruf *hangeul* konsonan dasar dan konsonan rangkap, beserta suara pelafalan huruf *hangeul* yang dapat diputar untuk didengarkan. Halaman menu *alphabet hangeul* konsonan ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman menu *alphabet Hangeul* konsonan

Halaman menu cara penulisan merupakan halaman yang didalamnya berisikan tampilan tutorial dan cara penulisan huruf *Hangeul*. Halaman menu cara penulisan dapat dilihat pada gambar 6.



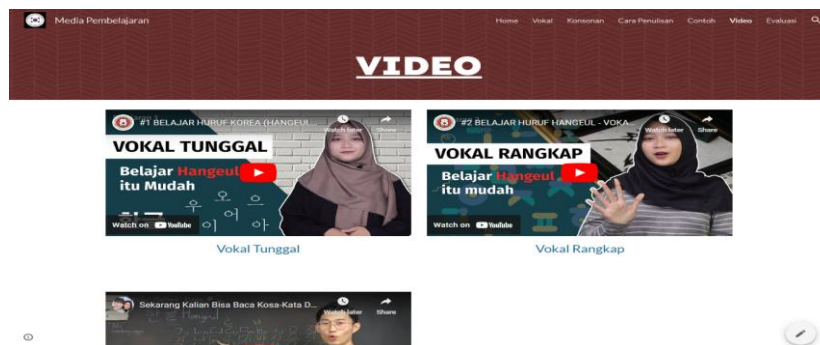
Gambar 6. Halaman menu cara penulisan

Halaman menu contoh merupakan halaman yang menampilkan contoh kata dalam huruf *hangeul* dan penulisan dalam huruf *hangeul*. Halaman menu contoh ditunjukkan pada gambar 7.

No	Roman	Latin	Suku Kata	Hangeul
1.	ansyeong haseyo	An = ayeong + ha = se = yo		안녕하세요
2.	ansyeong	An = ayeong		안녕
3.	kamsa hamida	Kam = sa = ham + ai = da		감사합니다
4.	gomsawo	go = ma = wo		고맙습니다
5.	manhae	ma = an = hae		미안해
6.	saranghaeyo	sa = rang + hae = yo		사랑해요
7.	Na	na		네
8.	eomeoni	eo = meo = ni		어머니
9.	abeoji	a = beo = ji		아버지
10.	oppa	o = ppa		오빠
11.	eonni	eon = ni		언니
12.	byeong	byeong		땡
13.	nuna	nu = na		누나

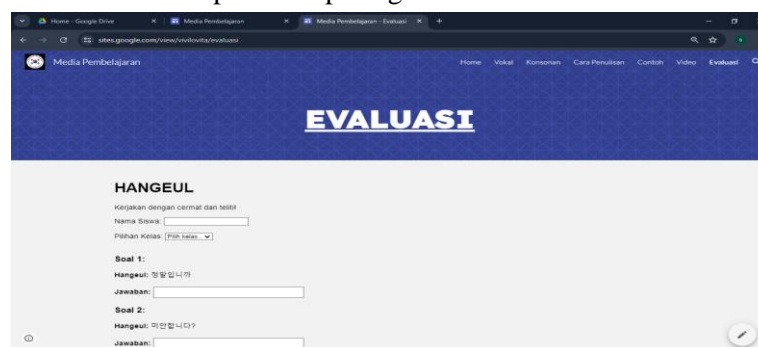
Gambar 7. Halaman menu cara penulisan

Menu video adalah halaman yang menampilkan video pembelajaran. Beberapa video fokus pada materi yang telah disediakan pada menu *alphabet* vokal dan *alphabet* konsonan. Halaman menu video ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman video

Menu evaluasi yaitu halaman yang menampilkan soal mengenai huruf *hangeul* yang akan dikerjakan oleh siswa. Halaman menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman menu evaluasi

Hasil Pengujian Sistem

Pengujian yang digunakan untuk menguji media pembelajaran huruf *hangeul* Korea berbasis *website* ini adalah menggunakan pengujian *Black Box* dan pengujian kuesioner. Tujuan pengujian *Black Box* ini untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun berjalan sesuai rencana yang diharapkan. Sedangkan tujuan pengujian kuesioner adalah untuk mengetahui presentase tingkat kelayakan media pembelajaran. Hasil dari proses pengujian adalah sebagai berikut :

1. Pengujian *Black Box*. Metode pengujian ini menguji fungsi, antarmuka, dan alur sistem. hasil dari pengujian kotak hitam yaitu:

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No.	Nama Tombol	Hasil Diharapkan	Hasil Uji Coba		Kesimpulan
			Normal	Error	
1.	Tombol <i>alphabet hangeul</i> vokal	Masuk ke halaman materi <i>alphabet hangeul</i> vokal	√		Berhasil
2.	Tombol <i>play sound</i>	Suara nyala	√		Berhasil
3.	Tombol <i>sound off</i>	Suara mati	√		Berhasil
4.	Tombol <i>alphabet hangeul</i> konsonan	Masuk ke halaman materi <i>alphabet hangeul</i> konsonan	√		Berhasil
5.	Tombol <i>play sound</i>	Suara nyala	√		Berhasil
6.	Tombol <i>sound off</i>	Suara mati	√		Berhasil
7.	Tombol cara penulisan	Masuk ke halaman materi cara penulisan	√		Berhasil
8.	Tombol contoh	Masuk ke halaman contoh	√		Berhasil
9.	Tombol video	Masuk ke halaman video	√		Berhasil
10.	Tombol evaluasi	Masuk ke halaman evaluasi	√		Berhasil
11.	Tombol pilih kelas	Masuk ke pilihan kelas	√		Berhasil
12.	Tombol submit	Menampilkan jumlah jawaban salah dan benar dari soal yang dikerjakan	√		Berhasil

2. Kuesioner

Pada tahap ini pengujian dilakukan secara objektif dan *usability testing* yang dilakukan secara langsung di lapangan dengan membagikan kuesioner untuk mengetahui penelitian pengguna terhadap sistem yang telah dirancang dan dibangun. Kuesioner yang diberikan kepada 17 siswa terdiri dari 10 pernyataan. Data yang diperoleh dari responden kemudian dianalisa dengan menghitung rata-rata jawaban untuk dapat menghitung presentase tingkat kelayakan media pembelajaran. Berikut pertanyaan dalam bentuk angket seperti yang ditunjukkan pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Daftar pertanyaan kuesioner

No.	Pertanyaan
1.	Media pembelajaran materi huruf hangeul Korea mudah digunakan
2.	Media pembelajaran materi huruf hangeul Korea berjalan lancar saat digunakan
3.	Tampilan dalam media pembelajran materi huruf hangeul Korea menarik
4.	Tampilan dalam media pembelajaran materi huruf hangeul Korea mudah dipahami
5.	Tampilan media pembelajaran materi huruf hangeul Korea seperti gambar, suara dan materi sudah rapi
6.	Menu-menu pada media pembelajaran materi huruf hangeul Korea berjalan dengan baik
7.	Tampilan bagian penjelasan materi, cara penulisan, contoh dan evaluasi mudah dibaca
8.	Suara pada media pembelajaran materi huruf hangeul Korea terdengar jelas
9.	Materi huruf hangeul Korea mudah dipahami
10.	Mampu mengoperasikan media pembelajran huruf hangeul Korea

Pernyataan tersebut masing-masing memiliki 5 poin skala *likert* dengan pilihan respon dari "Sangat Tidak Setuju", "Tidak Setuju", "Ragu-Ragu", "Setuju", "Sangat Setuju". Skala titik tengah atau disebut "Ragu-Ragu" digunakan untuk menentukan penilaian yang tidak tepat. Berikut ini merupakan skor masing-masing jawaban dimulai dari 1 sampai 5.

Tabel 3. Tabulasi data kuesioner

No.	Nama	Kelas	Jumlah Butir Soal									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Alfad	Pagi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2.	Kosim	Pagi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3.	Novi	Pagi	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
4.	Ulul	Pagi	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5.	Arum	Pagi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6.	Sopyan	Pagi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7.	Settella	Pagi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8.	Naufal	Pagi	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9.	Erlika	Pagi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10.	Iwan S	Malam	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5
11.	Yoga	Malam	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5
12.	Bagas	Malam	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5
13.	Rizal	Malam	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
14.	Shofi	Malam	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4
15.	Antika	Malam	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4
16.	Piya	Pagi	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
17.	Andika	Pagi	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4
Jumlah Skor			78	79	72	76	76	78	77	76	77	78
Jumlah Skor Total			767									
Skor Maksimal			850									
Presentase			90%									
Keterangan			Sangat Setuju									

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian dari 17 responden diperoleh total nilai skor sebesar 767 dengan presentase 90%. Nilai presentase diperoleh dari jumlah total skor keseluruhan dibagi dengan jumlah skor maksimal kemudian dikali dengan 100%. Sehingga pengguna sangat setuju dengan adanya media pembelajaran interaktif huruf *hangeul* Korea berbasis *website*.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan *Google sites* menghasilkan media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami materi dan cara penulisan dari huruf *hangeul* tersebut. Media pembelajaran interaktif huruf *hangeul* Korea berbasis *website* dalam pengimplementasiannya dapat memudahkan pengajar dalam memberikan dan menjelaskan materi serta memudahkan siswa dalam mempelajari materi huruf *hangeul* Korea. Hasil pengujian media pembelajaran interaktif huruf *hangeul* Korea berbasis *website* menggunakan metode *Black Box* yang menghasilkan sistem yang berjalan dengan normal dan pengujian kuesioner dari 10 pertanyaan menghasilkan 90% pengguna sangat memahami dan setuju dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut.

Daftar Pustaka

- Akbar, R. F., & Nita, S. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android Pada SDN 1 Manisrejo Madiun. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2023*, 529–538.
- Al Faritsi, A., & Anardani, S. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf dan Angka pada PAUD berbasis android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2022*, 235–244.
- Andika, F. C., Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Website pada Prodi Teknik Informatika UNIPMA. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 135–140.
- Army Trilidia Devega, S.Kom., M. P. . (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Aplikasi_Media_Pembelajaran/CpSbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=SL9-PA1&printsec=frontcover
- Astuti, M. P. (2022). Aplikasi Pengolahan Data Letter C Berbasis Website Di Kantor Desa Kuwu Kecamatan Balerejo Kabupaten Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi ...*, 597–606.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2868%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/download/2868/2971>
- Cahya, K., Huda, N., Nita, S., & Novietasari, E. R. (2023). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023 "Exploring the Intersection of Big Data, Cyber Security, Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Berbasis Web*. 357–364.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dwi Mustika Kusumawardani, S. Kom., M. K., Darmansah, S. Kom., M. K., Sarah Astiti, S. Kom., M. M., M. Yoka Fathoni, S.Kom., M. K., Dandi Sunardi, S.Sos.I., M. K., & Sandhy Fernandez, S.Kom., M. K. (2023). *Web Dasar Menggunakan HTML, CSS, JS, PHP dan Studi Kasus*.
https://www.google.co.id/books/edition/WEB_DASAR_Menggunakan_HTML_CSS_JS_PHP_da/o8a1EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=website merupakan&pg=PR1&printsec=frontcover
- Hisham, A., Ahmed, A., Khaled, M., Abdullatif, N., & Kassem, S. (2021). Modelling of Crime Record Management System Using Unified Modeling Language. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 26(4), 365–373. <https://doi.org/10.18280/ISI.260404>
- Ismail, B., Geris, M., Abdullatif, N., & Kassem, S. (2022). Modelling of 3rd Party Logistics Provider Using Unified Modelling Language. *International Journal of Computing and Digital Systems*, 13(1), 507–517. <https://doi.org/10.12785/IJCDs/130142>
- Khuwarismi Ijtaba Robbuhu, A., & Surya Editya, A. (2023). Game Edukasi Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Nusantara*

- Computer and Design Review*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.55732/ncdr.v1i1.1055>
- Mamuriyah, N., & Jacky, J. (2021). Perancangan dan Pembuatan Alat untuk Mendeteksi Teks Hangul dan Inggris pada Menu Makanan Menggunakan metode OCR (Optical Character Recognition). *Telcomatics*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.37253/telcomatics.v6i1.5054>
- Mariski. (2023). Kosakata dan Istilah Dalam Bahasa Korea Untuk Studi Akademis. In *Bahasa Korea*.
- Martha, A., & Erlansyah, D. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea Berbasis Multimedia. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 499–508.
- Nita, S., & Kartikawati, S. (2020). Analysis of the Impact Narrative Algorithm Method, Pseudocode and Flowchart Towards Students Understanding of the Programming Algorithm Courses. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 835(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/835/1/012044>
- Oktavian, R. B. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif IPA Sistem Pencernaan Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Android Di SMPN 2 Balerejo. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2023 "Exploring the Intersection of Big Data, Cyber Security, and Human Behavior: Insights and Challenges,"* 251–262.
- Purnomo, D. R., Kurniawati, I. D., & Sofyana STT, L. (2023). Design and Build a Quality Assurance Document Archiving Application Using the Rapid Application Development. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 5(2), 544–551. <https://doi.org/10.47709/cnahpc.v5i2.2521>
- Tabrani, M., Priyandaru, H., & -, S. (2021). Application of the Rapid Application Development Method To the Baznas Zakat Receipt Information System in Karawang. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 4(1), 78–84. <https://doi.org/10.36378/jtos.v4i1.1365>
- Tarigan, A., Tongam E Panggabean, & Allwine. (2023). Animasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Berbasis Android (Studi Kasus : SDN 175740 Aeksiansimun). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 68–77. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2834>
- Zalukhu, D. J., Karo-karo, P., & Faizah, N. M. (2023). Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Nias Berbasis Android dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Menggunakan Android Studio. 1(1), 9–14.