

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Perancangan

Perancangan merupakan perencanaan dan penggambaran beberapa bagian berbeda menjadi satu kesatuan yang berfungsi (Ardian, 2021). Secara sederhana, Perencanaan didefinisikan sebagai sebuah proses merencanakan apa yang akan dilakukan di masa depan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan terlebih dahulu. Perancangan adalah salah satu komponen penting dalam pembuatan program. Tujuannya yaitu untuk memberi programmer dan teknisi yang terlibat dalam suatu gambar yang jelas dan menyeluruh (Tania, 2020). Perancangan merupakan proses menentukan bagaimana sesuatu akan dilakukan dengan menggunakan teknik. Proses ini mencakup deskripsi arsitektur, detail komponen, dan tantangan yang akan dihadapi selama proses pengerjaan (Pramesti et al., 2022).

Berdasarkan pertanyaan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan penggambaran atau perencanaan pembuatan sketsa sebagai proses untuk mempersiapkan hal-hal yang akan dilakukan di masa depan didalamnya melibatkan arsitektur serta detail an komponen yang akan dialami dalam proses mengerjakan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang diperuntukan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 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 (Julyananda et al., 2022). Media pembelajaran adalah sarana yang sangat berguna dalam proses pembelajaran karena membantu siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Efektivitas media ini digunakan tergantung pada seberapa baik guru dalam menggunakannya dan memudahkan siswa dalam menggunakannya (Resmini et al., 2021).

Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi berbagai kategori berdasarkan karakteristiknya, jangkauan, dan teknik pemakaiannya. Berikut kategori sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Kategori Media Pembelajaran

Klasifikasi	Jenis Media	Deskripsi
Berdasarkan Sifat	Media Auditif	Media yang hanya dapat didengar atau memiliki unsur suara, seperti rekaman suara atau radio.
	Media Visual	Media yang hanya dapat dilihat, seperti slide film, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan bahan cetak

		lainnya seperti media grafis, tidak mengandung suara.
	Media Audiovisual	Media yang mengandung gambar dan suara, seperti film slide dengan suara dan rekaman video,
Berdasarkan Kemampuan Jangkauan	Daya Liput Luas dan Serentak	Media yang dapat menjangkau banyak audiens sekaligus, seperti radio dan televisi
	Daya Liput Terbatas oleh Ruang Dan Waktu	Slide film , film, video, dan media lainnya memiliki batas ruang dan waktu.
Berdasarkan Teknik Pemakaian	Media yang Diproyeksikan	Media yang digunakan dengan cara diproyeksikan, seperti film slide, film strip, transparansi, dan sejenisnya.
	Media yang tidak Diproyeksikan	Media yang tidak diproyeksikan, seperti foto, gambar, lukisan, radio, dan sebagainya

Sumber : (Firmadani, 2020)

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran diantaranya:

Tabel 2. 2 Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran

Kelebihan	Kekurangan
Meningkatkan keterlibatan siswa	Ketergantungan pada Teknologi
Aksesibilitas	Kurangnya Interaksi Tatap Muka
Menawarkan Berbagai Gaya belajar	Gangguan dari luar kegiatan belajar
Mempermudah Pemahaman Konsep yang Kompleks	Kesulitan Akses bagi Beberapa Siswa
Pembelajaran Mandiri	Kualitas Konten yang tersaji
Penghemat Waktu dan Biaya	Keterbatasan Teknologi
Interaktif dan Kolaboratif	Kurangnya Keterampilan Digital

Sumber :(Stit, 2021)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran secara terstruktur agar proses belajar lebih efektif dan efisien dan sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Tujuan digunakan media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran dengan memberikan variasi, pemahaman dan daya tarik visual ketika menyampaikan materi. Media pembelajaran yang efektif dapat memudahkan pemahaman siswa dan menciptakan interaksi yang aktif.

3. Interaktif

Interaksi merupakan hubungan yang saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif (Warkintin & Mulyadi, 2019). Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu suatu hubungan saling melakukan aksi, hubungan, pengaruh dan antar koneksi. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, dengan cara komunikasi dua arah berupa aksi dan reaksi. Pengertian lainnya interaksi merupakan hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah atau satu arah yang bersifat aktif, terhubung dan saling timbal balik antara satu dengan yang lainnya (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 Trilidia Devega,S.Kom., 2022).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Interaksi adalah komunikasi dua arah atau satu arah yang bersifat aktif, dimana pengguna memberikan input dan menerima umpan balik dari pengguna tersebut.

4. Bahasa Korea

Bahasa Korea adalah bahasa paling umum digunakan di Korea, dan juga merupakan bahasa resmi Korea Selatan dan Korea Utara (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)

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Bahasa Korea merupakan bahasa resmi Korea Selatan dan Korea Utara yang memiliki jenis abjad vocal dan konsonan serta aturan pengucapan dan penulisan Bahasa Korea.

5. Hangeul

Hangeul merupakan alphabet Hangeul digunakan untuk mendefinisikan 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).

Pada tahun 1443, Raja Agung Sejong, raja ke empat dari kerajaan Chosun, membangun Hangeul dan diresmikan pada tahun 1446. Suku kata hangeul terdiri dari empat bagian: vocal dan konsonan, dengan 14 vokal dan 10 konsonan. Vokal dan konsonan digabungkan untuk membentuk suatu suku kata (Sirumapea et al., 2020).

Hangeul adalah sebutan untuk huruf-huruf dalam Bahasa Korea. Huruf-huruf Korea terbilang unik karena menggunakan garis-garis yang berbeda dengan alfabet standar dunia. Namun, orang Korea bangga dengan bahasanya karena mereka percaya bahwa Bahasa Korea adalah bahasa yang paling sempurna dan satu-satunya bahasa dengan bunyi vokal dan konsonan yang jelas (Shafira Bayugiri Ramadhiani, 2012).



Gambar 2.1 Huruf-huruf Hangeul

Sumber : (Mamuriyah & Jacky, 2021)

6. Website

Website dapat diartikan sebagai situs *web* atau portal yang berisi mengenai berbagai jenis informasi, mulai dari berita politik, dalam negeri, luar negeri, olahraga hingga berita ringan. Dalam istilah portal berita, kata “portal” berarti situs web sedangkan “berita” berarti informasi terbaru tentang peristiwa yang sedang terjadi yang disampaikan kepada public melalui media cetak, internet atau dari mulut ke mulut. Dengan demikian, portal berita dapat didefinisikan sebagai situs web yang menyajikan informasi tentang peristiwa yang terjadi di masyarakat.

Menurut Elgamar, (2020) *Website* adalah sekumpulan halaman yang menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara atau keduanya. Halaman-halaman ini terhubung antara satu sama lain dan membentuk kumpulan bangunan yang terkait.

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 koneksi internet yang dibuat untuk individu, kelompok, dan perusahaan. Website ini dapat bersifat *static* atau dinamis dan

terdiri dari kumpulan bangunan yang terhubung satu sama lain melalui network atau hyperlink (Jantce TJ Sitinjak et al., 2020).

Dari pengertian *wesite* diatas kesimpulan dari penulis yaitu *Website* merupakan kumpulan halaman yang saling berhubungan dengan semuanya yang berguna untuk memudahkan menyimpan informasi.

7. Google Sites

Google Sites merupakan layanan *website* pribadi maupun professional yang digunakan secara online dan diberikan secara gratis (Husniyah et al., 2022). *Google Sites* adalah aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan karena hanya menggunakan smartphone dan internet (Adzkiya & Suryaman, 2021). *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 (Mukti et al., 2020).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* merupakan sebuah platform gratis dari *google* untuk membuat *website* kelas atau lainnya.

8. Canva

Aplikasi Canva merupakan alat desain online gratis yang memungkinkan untuk membuat video atau gambar kapan dan dimana saja. Selain itu , memiliki desain menarik yang dapat dipilih mulai dari

template, fitur dan kategori berdasarkan tema yang diinginkan (Rahmawati & Atmojo, 2021). Canva adalah program desain online yang dapat membuat presentasi, resume, poster dan lainnya (Resmini et al., 2021). Canva adalah sebuah aplikasi website dan desain gratis yang memungkinkan untuk membuat tampilan visual atau grafis yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Canva adalah sebuah aplikasi *website* desain gratis yang digunakan untuk membuat gambar atau tampilan visual yang menarik.

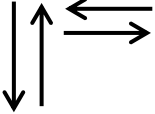
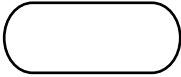
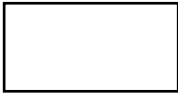
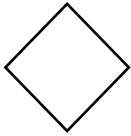
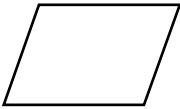


9. Flowchart

Flowchart adalah bagan yang menunjukkan urutan kegiatan atau langkah-langkah program dari awal sampai akhir, bagan alir menggunakan gambar atau simbol yang menunjukkan fungsi langkah-langkah program dan garis alur yang menunjukkan urutan simbol yang akan dikerjakan (Nita & Kartikawati, 2020). Menurut Asmaidi et al (2019) *Flowchart* merupakan gambar atau diagram yang menunjukkan rangkaian langkah-langkah dari suatu program serta hubungan antar proses beserta pernyataannya. Terdapat beberapa jenis *Flowchart* yaitu *System Flowchart*, *Document Flowchart*, *Scematic Flowchart*, *Program Flowchart*.

Fauzi, (2020) menyatakan bahwa *Flowchart* adalah digram yang menggambarkan aliran data logis yang perlu diproses dari awal hingga akhir program. Setiap langkah ditunjukkan oleh anak panah, dan bentuk

kotak ini dapat memberikan solusi langkah demi langkah untuk suatu proses atau masalah algoritmik.

Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	Garis Alir	Arahan aliran program
	Terminator	Mulai / akhir proses
	Proses	Proses perhitungan / proses pengolahan data
	Decision	Perbandingan pernyataan yang dapat menghasilkan dua kemungkinan jawaban untuk langkah selanjutnya
	Input / Output Data	Proses output / input data parameter, informasi
	Document	Mencetak Output seperti document melalui sebuah perangkat keras (printer)
	Disk & On-line Storage	Simbol yang menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan di disk.

Sumber : (Fauzi, 2020)

10. UML


UML (Unified Modelling Language) adalah sebuah alat yang digunakan untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain sistem secara visual (Ritonga et al., 2021). Unified Modeling Language (UML) adalah model yang digunakan untuk mempresentasikan dan menunjukkan proses dan perilaku suatu sistem. Tujuan utamanya adalah untuk menstandarkan tema visual umum di seluruh sistem yang diidentifikasi (Ismail et al., 2022). UML adalah bahasa pemodelan standar yang terdiri dari sekumpulan diagram terintegrasi yang dirancang untuk membantu pengembang sistem dan perangkat lunak mendefinisikan, membuat, dan memvisualisasikan elemen sistem dan pemodelan bisnis (Hisham et al., 2021).


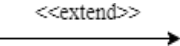

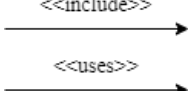
Maria & Lubis, (2020) Mengatakan bahwa beberapa diagram pada UML adalah sebagai berikut :

a) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah diagram untuk menunjukkan perilaku bagaimana berbagai pihak yang akan menggunakan sistem akan berinteraksi satu sama lain.

Tabel 2. 4 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Notasi	Keterangan
	<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi secara langsung dengan <i>usecase</i> .


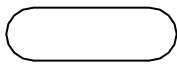
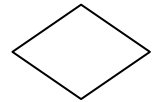
	<i>Association</i>	Interaksi yang terjadi terhadap <i>actor</i> dan <i>user</i> .
	<i>Extend</i>	Relasi tambahan <i>use case</i> terhadap <i>use case</i> lain.
	<i>Generalization</i>	Menunjukkan hubungan kearah <i>use case</i> yang lebih umum.
	<i>Uses/Include</i>	Relasi dua <i>use case</i> , <i>use case</i> yang dmembutuhkan tambahan untuk menjalankan <i>use case</i> .



Sumber : Maria & Lubis, (2020)

b) *Activity Diagram*

Activity Diagram (diagram aktivitas) digunakan untuk menampilkan aliran aktifitas sistem atau proses bisnis, bagaimana proses dimulai, kemungkinan keputusan yang mungkin diambil, dan bagaimana sistem akan berakhir

Tabel 2. 5 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Notasi	Keterangan
	Status Awal/akhir	Merupakan sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Merupakan aktifitas yang dilakukan sistem, yang dimulai dengan kata kerja.
	<i>Decision</i>	Merupakan percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.




	<i>Join</i>	Merupakan penggabungan yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan menjadi satu.
	<i>Swimlane</i>	Merupakan pemisah organisasi bisnis yang memiliki tanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.


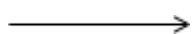

Sumber : Maria & Lubis, (2020)

c) *Class Diagram*

Class diagram adalah jenis diagram yang paling umum digunakan untuk menunjukkan struktur kelas-kelas sistem yang statistic dan menunjukkan atribut, operasi dan hubungan antar kelas.

Tabel 2. 6 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Notasi	Keterangan
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> Nama_kelas +atribut +operasi() </div>	<i>Class</i>	Kelas pada sistem dan memiliki atribut dan operasi.
 Nama_interface	<i>Interface</i>	Merupakan bagian yang ditampilkan namun tidak ada isidan atribut.
	<i>Association</i>	Merupakan relasi antarkelas, yang disertai dengan multiplicity
	<i>Directed Association</i>	Merupakan relasi kelas dengan makna satu kelas digunakan oleh kelas lain dan disertai dengan multiplicity.



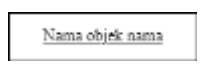
	Generalisasi	Merupakan relasi antar kelas dengan makna generalisasi.
	Dependency	Merupakan realasi keberuntungan antar kelas.
	Aggregation	Merupakan relasi antar kelas bermakna semua bagian (whole-part)

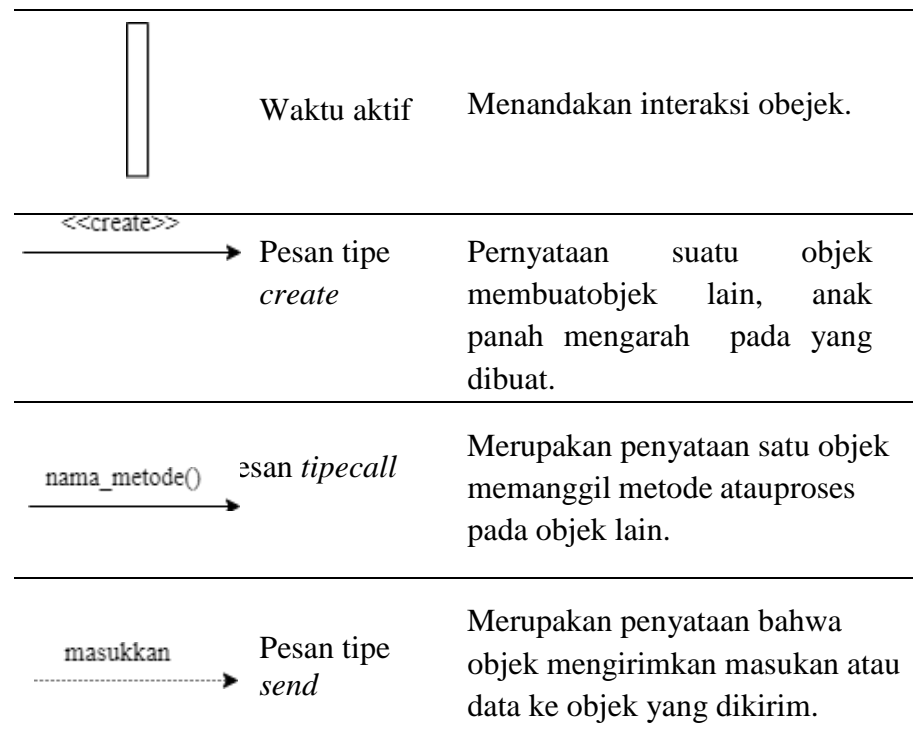
Sumber : Maria & Lubis, (2020)

d) *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menunjukan komunikasi antara objek dan menjelaskan interaksi pada sebuah sistem dalam bentuk urutan pesan yang dikirimkan antar objek.

Tabel 2. 7 Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Notasi	Keterangan
	<i>Actor</i>	Merupakan peran orang atau sistem atau proses diluar sistem yang dibuat, yang berhubungan dengan sistem yang dibuat.
	<i>Lifeline</i>	Garis hidup objek yang menerangkan kehidupan dari objek tersebut.
	Objek	Merupakan interaksi pesan yang dilakukan oleh objek



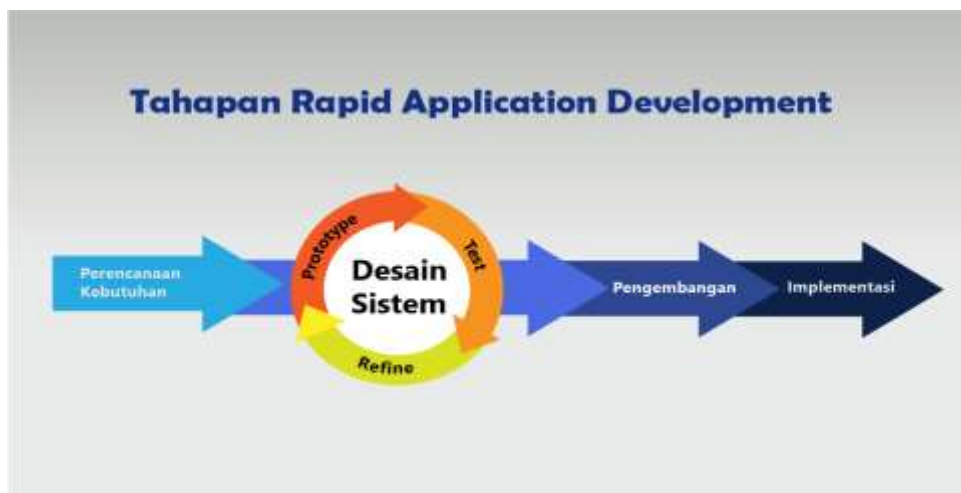
Sumber : Maria & Lubis, (2020)

11. RAD (Rapid Application Development)

RAD (*Rapid Application Development*) merupakan model yang menggunakan proses daur ulang untuk mengembangkan perangkat lunak dalam masa pengembangan yang singkat (Zalukhu et al., 2023). Rapid Application Development (RAD) adalah metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan prototyping untuk membuat 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). Model RAD adalah adaptasi

dari model *Waterfall* versi kecepatan tinggi dengan menggunakan model pengembangan setiap komponen software. RAD mempunyai sifat iterative saat peningkatan sistem maintenance pada langkah pengembangan awal dengan tujuan keinginan kebutuhan pengguna (Aini et al., 2019).



Gambar 2.2 *Rapid Application Development (RAD)*

Sumber : (Zalukhu et al., 2023)

12. Kuesioner

Kuesioner adalah alat pengumpulan data dimana responden menjawab pertanyaan yang diajukan (Syarifuddin et al., 2021). Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab oleh responden (Tumini, 2020).

Metode kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang meminta responden untuk menjawab daftar pertanyaan. Kuesioner yang digunakan berbentuk kuesioner tertutup, yang berarti peserta dibatasi untuk menjawab hanya

beberapa pilihan atau satu pilihan jawaban. Kuesioner diberikan secara langsung kepada responden dan kemudian dikembalikan kepada peneliti untuk diolah datanya (Novaldy & Mahpudin, 2021).

Berdasarkan pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan daftar pertanyaan tertulis yang direncanakan sebelumnya dan diberikan kepada responden untuk diisi.

B. Kajian Empiris

Berikut ini merupakan penelitian yang relevan untuk dijadikan acuan dalam penelitian ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khuwarismi et al., (2023) yang bertema 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.
2. 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 pembelajran Bahasa Jawa.
3. 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 media pembelajran animasi dapat membantu siswa belajar mengenal huruf dan angka.
4. Penelitian yang dilakukan Suradi et al., (2022) yang bertema Cerita Interaktif dan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Fena Laisela. Penelitian ini menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD). Hasil dari

penelitian ini adalah aplikasi yang mempermudah dalam pembelajaran sejarah tentang Kerajaan Fena Laisela.

5. Penelitian yang dilakukan Salkiawati et al., (2022) yang bertema Metode *Rapid Application Development* (RAD) pada Media Pembelajaran Pengenalan satwa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media pembelajaran yang dapat memudahkan dalam memudahkan dalam proses pengenalan yang menjelaskan tentang satwa endemik.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya telah memberikan bukti bahwa penggunaan Metode *Rapid Application Development* (RAD) dapat digunakan untuk pengembangan sistem informasi dengan hasil yang efektif dan efisien. Oleh karena itu kajian empiris untuk judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Huruf Hangeul Korea Berbasis Website” dapat menjadi pengembangan lebih lanjut pada penelitian berikutnya.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori diatas maka kerangka berfikir penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir