

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian terkait adalah perbandingan dari penelitian - penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Masing-masing penelitian memiliki persamaan dan perbedaan. Berikut beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian yang berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Berbasis Android” yang disusun oleh (Anggraini, Marthasari and Husniah, 2020) memiliki hasil yaitu berupa aplikasi pembelajaran perhitungan perkalian dan pembagian berbasis android yang bertujuan untuk memudahkan dan menarik minat siswa sesuai dengan kurikulum di sekolah. Umumnya pengajar masih menggunakan gambar, biji-bijian dan lainnya untuk mempraktikkan dalam menghitung perkalian dan pembagian.

Penelitian ini menggunakan metode *black-box testing* dan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji aplikasi yang telah dibuat. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh (Alfian, 2020) berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Harian Bahasa Arab dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)” yang memiliki hasil berupa aplikasi pembelajaran kosakata harian Bahasa Arab yang mengenalkan kosa kata yang digunakan di rumah, angka 1-10 dan kosakata hewan beserta kuis untuk mengevaluasi materi yang sudah dipelajari. Kelemahan pada mempelajari Bahasa Arab salah satunya karena kurangnya kosakata yang dipelajari sehingga pembelajaran Bahasa Arab dirasa sulit dan juga membosankan oleh pelajar. Selain itu, kurangnya inovasi dalam proses belajar mengajar di kelas juga merupakan faktor

penghambat dalam memahami ilmu Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan diuji dengan metode pengujian *User Acceptance* yaitu survey pengguna. Penelitian ini menggunakan Adobe Flash CS6 untuk membantu proses pembuatan aplikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hikmah, Apriyani and Purwandhani, 2020) yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Huruf *Hangeul* Berbasis Android” merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran huruf *hangeul* dengan bahasa pemrograman C#. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* untuk pengembangan perangkat lunak. Aplikasi yang akan dibangun pada penelitian ini menggunakan Unity. Bahasa Korea memiliki huruf Hangeul yang berbeda dengan huruf yang biasa kita gunakan, hal ini menyulitkan para pelajar dalam mempelajarinya karena perlu mengenal huruf dan cara membacanya terlebih dahulu serta banyaknya pelajar yang

mencari sarana belajar Bahasa Korea gratis karena les *private* dan buku berbayar. Maka dari itu, dibuatlah aplikasi pembelajaran huruf *hangeul* ini untuk membuat pembelajaran Bahasa Korea lebih efisien, fleksibel dan menyenangkan.

Pada penelitian yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Huruf Hangeul Berbasis Multimedia Interaktif” yang dilakukan oleh (Septiawan and Setiadi, 2013) menggunakan Lembaga Indonesia Korea (LIK) Sejong Yogyakarta sebagai narasumber dari penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan aplikasi multimedia sebagai media dalam pengenalan huruf hangeul termasuk cara penulisan dan pengucapannya. Banyaknya siswa yang kesulitan dalam penulisan dan pengucapan serta kesulitan dalam meletakkan huruf akhir yang tepat untuk kata yang digunakan, aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada siswa secara mandiri dan juga dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menunjang pembelajaran Bahasa Korea di kelas. Penelitian ini

menggunakan *black-box testing* dan *alpha testing* untuk uji coba. Data dalam penelitian ini didapatkan melalui metode kepustakaan, observasi, dan wawancara. Tools yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi pada penelitian ini yaitu Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Soundbooth dan Corel Draw.

Penelitian yang dilakukan oleh (Prathasya, Widodo and Pudyastuti, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Guna Pengenalan Bahasa Korea Bagi Pembelajar Pemula”. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran online berbasis web. Pengguna dapat memastikan keakuratan penulisan huruf *hangeul* yang dilakukan saat latihan menulis karena menggunakan algoritma *template matching*. Aplikasi ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dengan mendorong pelajar untuk melakukan interaksi secara langsung dengan media pembelajaran yang ada.

Penelitian dari (Rohman and Nurkhasanah, 2020) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea Untuk Pemula Berbasis Game” yang aplikasi pembelajaran berbasis *Game Educational and Edutainment* yang dirancang untuk membangkitkan minat belajar melalui permainan. *Korean wave* telah menyebar pesat, membuat banyak orang yang tertarik mempelajari bahasa Korea. Namun, dalam proses pembelajaran, masih kurangnya penggunaan teknologi, terutama dalam mengajar kosakata. Kurangnya gambar dan audio membuat pembelajaran terasa monoton. Game dapat dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Aplikasi ini dibuat dengan metode pengembangan MDLC dan diuji dengan menggunakan *black-box testing* dan *white-box testing* yang berjalan dengan baik.

Selain itu penelitian yang telah dilakukan oleh (Mirawati and Purnia, 2015) berjudul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android pada Sekolah Menengah

Pertama”. Pada penelitian ini memiliki hasil berupa aplikasi media pembelajaran yang dikhususkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Suwawa karena menjadi salah satu materi pelajaran Ujian Nasional di tingkat Sekolah Menengah Pertama berbasis android. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif dan Tindakan dan diuji menggunakan pengujian *White-box* dan *Black-box*. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu siswa SMP Negeri 2 Suwawa untuk menarik perhatian serta fokus pada materi Bahasa Indonesia. Aplikasi ini dibangun menggunakan *software* Eclipse Juno, SQLite yang diimplementasikan pada sistem operasi android.

Lalu pada penelitian (Maita, Zarnelly and Adawiyah, 2018) yang berjudul “Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Android” yang menghasilkan aplikasi pembelajaran yang interaktif pada pelajaran Bahasa Arab berbasis android yang dibutuhkan oleh Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan

Syarif Kasim (SUSKA) Riau. Mahasiswa rata-rata menggunakan handphone sebagai *Personal Information Manager* (PIM) dalam membantu mengelola data pribadi secara personal. Pada sistem android banyak terdapat aplikasi yang menarik, salah satunya aplikasi pembelajaran multimedia. Maka dari itu, UIS SUSKA Riau ingin memanfaatkan pembelajaran berbasis android yang interaktif khususnya pembelajaran Bahasa Arab untuk mempermudah dan menarik minat para mahasiswa. Aplikasi ini berbasis android yang memanfaatkan metode *prototyping* untuk mengembangkan aplikasi menjadi lebih cepat dan mudah. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman java dan database MySQL.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android” oleh (Adzan, Pamungkas and Juwita, 2021) menghasilkan aplikasi pembelajaran tari Bedana untuk membantu para guru dan

murid X MIPA 1 SMAN 13 Bandar Lampung dalam proses belajar mengajar berisi materi tentang tari Bedana, sejarah tari Bedana dan video tutorial tari Bedana. Keadaan guru seni budaya di Provinsi Lampung saat ini banyak yang tidak memiliki latar belakang pendidikan seni. Maka dari itu, aplikasi ini diharapkan memudahkan guru-guru agar pembelajaran tetap pada tujuan awalnya. Penelitian ini akan mengukur tingkat praktis, menarik serta efektivitas produk aplikasi pembelajaran tari Bedana yang berbasis android pada pembelajaran seni budaya. Metode pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan 4-D yaitu tahapan *Define*, tahapan *Design*, tahapan *Develop* dan tahapan *Dessiminate*.

Pada Penelitian (Nagaku, Salim and Maulana, 2023) yang berjudul “*Development of an Educational Training Game for Ear Sensitivity of Intervals*”. Penelitian ini memiliki hasil permainan untuk membantu musisi pemula dalam proses

melatih sensitifitas pada interval tanpa adanya bantuan seorang pelatih. Musisi pemula mungkin tau konsep dari *solfege* (do, re mi, fa, so, la, si, do) tetapi belum memiliki pendengaran yang baik. Sensitifitas pendengaran pada ketepatan nada interval dapat dilatih dan berkembang dari waktu ke waktu. Melatih pendengaran juga memerlukan pelatih untuk mengajarnya dan membutuhkan biaya yang banyak. Aplikasi ini bermanfaat untuk melatih sensitivitas pendengaran, membagikan ilmu dan tanya jawab yang berhubungan dengan interval. Penelitian ini menggunakan metode penembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan pengujian menggunakan *black-box testing*, *musical instrument testing* dan *beta testing*.

Penelitian oleh (Apsari and Rizki, 2018) berjudul “Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear” yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran matematika materi program linear untuk

proses belajar mengajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Metro. Aplikasi berbasis android ini menggunakan metode model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam proses pengembangannya. Pada proses belajar mengajar di kelas XI SMA Negeri 2 Metro khususnya pelajaran matematika, media pembelajaran yang masih sering digunakan yaitu menggunakan *power point*. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk dipelajari baik di dalam maupun di luar kelas secara mandiri. Maka dibuatlah penelitian ini untuk memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar.

Pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus” yang disusun oleh (Permata and Rahmawati, 2018) menghasilkan aplikasi sebagai sarana media pembelajaran untuk menyampaikan materi kalkulus serta dapat memudahkan tenaga pengajar dalam proses pembelajaran.

Aplikasi ini dapat diakses melalui *smartphone* berbasis android dan dibangun menggunakan software Construct 2. Media pembelajaran berbasis android perlu dilakukan terutama untuk pembelajaran yang bersifat abstrak dan luas seperti kalkulus. Pada Penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini menggunakan *User Acceptance Test* (UAT) dan *black-box testing* untuk pengujian aplikasi.

Penelitian oleh (Sugiarto, 2018) yang berjudul “Penerapan *Multimedia Development Life Cycle* Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka” memiliki hasil berupa aplikasi pembelajaran untuk mengenalkan abjad dan angka yang dilengkapi dengan game dan kuis untuk melatih kemampuan. Dengan aplikasi ini, diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mudah untuk mengerti materi serta dapat menumbuhkan kreativitas belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aplikasi ini juga diharapkan dapat

membantu para pengajar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan diuji dengan pengajuan *black-box testing*.

Penelitian oleh (Rahmawati and Kusuma Hakim, 2022) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenai Huruf dan Angka Berbasis Android Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus: TK Aisyiyah Somagede)” bertujuan untuk mempermudah dan menarik minat siswa untuk mempelajari materi belajar mengenai angka, bentuk, huruf, warna, kendaraan dan doa harian. Dasar permasalahan dari penelitian ini merupakan dampak dari pandemi covid-19 membuat pengajar melakukan pembelajaran dengan mengirimkan video sebagai media pembelajaran. Tetapi hal itu membuat siswa sulit untuk memperhatikan video yang diberikan dan kurang dapat memahami materi yang disampaikan serta kurangnya

pengawasan dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Pengujian yang dilakukan pada aplikasi menggunakan metode pengujian *alpha* dan *beta*.

Pada penelitian yang berjudul “Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Korea (Hangul)” oleh (Maharani, Efendi and Johar, 2019) yang menggunakan komunitas Bengkulu Korean Fan Club (BKFC) sebagai uji coba aplikasi. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pengenalan Bahasa Korea menggunakan teknologi AR sebagai media pembelajaran yang mudah didapatkan dikarenakan masih minimnya tempat kursus Bahasa Korea di Bengkulu yang menuntut pelajar mempelajari Bahasa Korea secara autodidak. Aplikasi ini berbasis android dan menggunakan marker untuk memunculkan aksara korea. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengembangan *Waterfall*.

2.2 Matrik Penelitian

Tabel 2.1 Matrik Penelitian

No	Penelitian	Basis				Metode Pengembangan				Metode pengujian			Platform	
		Android	Website	Game	AR	MDLC	Waterfall	ADDIE	Leanux	SUS	Blackbox	Leanux	Mobile	Dekstop
1.	(Anggraini, Martha sari and Husniah, 2020)	✓				✓				✓			✓	
2.	(Alfian, 2020)					✓						✓		✓
3.	(Hikmah, Apriyani and Purwandhani, 2020)	✓					✓						✓	
4.	(Septiawan and Setiadi, 2013)								✓	✓	✓			✓
5.	(Prathasya,		✓						✓		✓			✓

	Widodo and Pudyastuti, 2022)												
6.	(Rohman and Nurkhasanah, 2020)			✓		✓					✓	✓	✓
7.	(Mirawati and Purnia, 2015)	✓						✓		✓		✓	
8.	(Maita, Zarnelly and Adawiyah, 2018)	✓						✓				✓	
9.	(Adzan, Pamungkas and Juwita, 2021)	✓						✓		✓	✓		
10.	(Nagardkk, 2023)					✓				✓	✓		✓
11.	(Apsari dan Rizki, 2018)	✓						✓			✓	✓	

12	(Perma ta dan Rahma wati, 2018)	✓				✓					✓	✓	✓	
13	(Sugiar to, 2018)					✓					✓			✓
14	(Rahm awati dan Hakim, 2022)	✓				✓						✓	✓	
15	(Mahar ani dkk, 2019)				✓		✓				✓			

2.3 State Of The Art

Pada bagian state of the art merupakan uraian mengenai persamaan maupun perbedaan dari penelitian yang sudah dilakukan dan juga inovasi dari penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul “Aplikasi Kata Kerja Dalam Bahasa Korea Sebagai Media Bahan Ajar Berbasis Android” dengan tujuan menarik minat pelajar yang memiliki kesulitan mempelajari materi kosa kata dalam

Bahasa Korea untuk memahami materi dan membantu pengajar untuk menyampaikan materi kepada pelajar. Aplikasi ini berbasis *mobile* dan di bangun dengan menggunakan bantuan tools Android Studio.

Dari penelitian - penelitian sebelumnya yang telah dilakukan memiliki persamaan yaitu menghasilkan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis android. Perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu objek yang diteliti dan penambahan fitur pada aplikasi yang dirancang yaitu berupa audio yang diharapkan dapat membantu pelajar mengetahui pelafalan kata kerja dengan benar. Pada penelitian sebelumnya menggunakan metode pengujian *system usability scale* (SUS) dan *black-box*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan metode pengujian *system usability scale*.

2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan teknologi yang membawa informasi dan dapat digunakan untuk keperluan belajar-mengajar. Media pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan mendorong kemauan belajar. Media yang dipakai sebagai alat bantu pembelajaran dapat menggunakan apa saja. Media dapat berupa suara, gambar, gerakan, dan masih banyak lagi untuk menciptakan suasana dalam belajar lebih hidup dan tidak monoton.

Jenis-jenis media yang bisa dipakai sebagai alat pembelajaran dapat beragam jenisnya. Namun, ada beberapa media yang umum digunakan sebagai alat pembelajaran yang

dapat menarik minat peserta didik. Berikut jenis-jenis media pembelajaran :

1. Media Visual

Media ini mengandalkan indera penglihatan kita. Pada media visual biasanya mengandalkan alat proyektor untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kelebihan dari media visual yaitu untuk memperjelas ide, menarik perhatian menggambarkan fakta lebih mudah untuk dicerna dan diingat karena ditampilkan dalam bentuk visual. Media visual terdapat 2 jenis, yaitu media visual diam (foto, ilustrasi, grafik, poster, dll.) dan media visual gerak (film bisu).

2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Media audio dapat berguna untuk menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan secara verbal maupun non verbal. Contoh media audio yang sering digunakan yaitu radio, telepon, musik, dan lainnya.

3. Media Audio Visual

Jenis pembelajaran ini merupakan media yang dapat menyajikan suara dan gambar. Media audio visual dibagi menjadi 2 karakteristik, yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak.

4. Media Serbaneka

Media pembelajaran ini ialah media yang disesuaikan berdasarkan kondisi suatu daerah, sekitar sekolah atau lokasi lain. Contoh media pembelajaran serbaneka, yaitu : Media papan, media 3 dimensi, media realita atau benda benda nyata dan media sumber belajar pada masyarakat (karya wisata).

2.5 Android Studio

Android studio merupakan sebuah Integrated Development Environment (IDE) di mana perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan aplikasi Android. IDE yang populer di antara developer yaitu Netbeans IDE, React.Js, IntelliJ, Node,Js dan masih banyak lagi. Android

studio sendiri didasari fondasi IntelliJ. Android studio merupakan perangkat lunak resmi yang didukung oleh Google sebagai perusahaan induk sistem operasi Android yang diperkenalkan pada tahun 2013 di acara Google I/O Conference. Untuk mendukung pengembangan aplikasi, Android Studio memiliki fitur yang dapat digunakan oleh developer untuk meningkatkan produktivitas, diantaranya:

1. Sistem berbasis *Gradle* yang fleksibel
2. *Emulator* yang memiliki banyak fitur dan cepat
3. *Instant Run* yang membantu perubahan pada aplikasi yang sedang berjalan tanpa membuat aplikasi baru.
4. Alat pengujian dan kerangka kerja yang luas.
5. Lingkungan terpadu untuk mengembangkan aplikasi pada berbagai perangkat Android.
6. *Template* kode dan integrasi dengan *GitHub* yang dapat mengimpor kode contoh atau berbagi kode sumber dengan mudah.

7.C++ dan dukungan NDK

8. Alat *lint* untuk merekam performa, kegunaan, kompatibilitas versi, serta masalah lainnya.

9. Mempermudah integrasi *Google Cloud Messaging* dan *App Engine* dengan dukungan bawaan untuk *Google Cloud Platform*.

Project pada Android Studio berisikan satu atau lebih dari beberapa modul dengan file kode sumber dan file resource, meliputi Modul *Library*, Modul aplikasi Android dan Modul *Google App Engine*. Android Studio dapat dijalankan menggunakan laptop atau komputer berbasis OS Windows, Mac OS, OS Linux, dan Chrome OS dengan minimal spesifikasi tertentu.

2.6 Kotlin

Kotlin merupakan bahasa pemrograman open source atau gratis untuk digunakan yang populer digunakan untuk membangun aplikasi Android. Bahasa pemrograman Kotlin

dikembangkan oleh JetBrains. Kotlin pertama kali dirilis pada bulan Februari tahun 2016. Kotlin berjalan pada platform Java Virtual Machine (JVM) dan menggunakan compiler yang dapat di kompilasi ke kode JavaScript. Kotlin banyak diminati oleh developer karena beberapa alasan berikut ini:

1. Open Source

Kotlin dapat secara leluasa dan gratis digunakan oleh developer. Selain itu, Kotlin juga dapat dipakai tidak hanya untuk pengembangan aplikasi Android, namun dapat digunakan untuk pembangunan aplikasi server dan web.

2. Mudah untuk dipelajari

Kotlin merupakan bahasa pemrograman yang simpel. Dalam mempelajari bahasa kita tidak perlu menggunakan titik koma (;) di akhir kode sehingga Kotlin mudah untuk dipelajari.

3. Simpel dan Ringkas

Kotlin mengurangi jumlah kode boilerplate dan meringkas kode dari Java. Misal, pada java terdapat kode sebanyak 50 baris sedangkan kotlin bisa menghabiskan 35 baris saja.

4. Lebih Aman

Kode yang ditulis menggunakan Kotlin akan terhindar dari error yang biasa disebut `NullPointerException` (NPE) biasanya muncul pada bahasa pemrograman Java. Hal tersebut dapat menurunkan penyebab aplikasi berhenti secara tiba-tiba yang disebabkan oleh bug.

5. Dapat Digunakan Bersamaan dengan Java

Kode program Kotlin dan Java dapat digunakan bersamaan karena kedua bahasa tersebut dapat saling bertukar informasi secara otomatis. Java dan Kotlin dapat dijalankan pada platform JVM dan menghasilkan file berjenis byte-code pada saat proses compiling.

2.7 Tenses

Tenses merupakan salah satu bagian yang penting dari Bahasa Korea yang harus dipahami dari dasar. Pada penelitian ini akan membahas tentang *present tense*, *past tense*, dan *future tense* dalam Bahasa Korea dan menunjukkan cara pembentukannya pada sebuah kalimat. Materi yang diberikan ditujukan untuk pelajar dasar Bahasa Korea dan pengajar.

1.7.1 Present Tense

Kata kerja dalam bentuk present tense (*informal polite*) digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan tidak terlalu formal seperti berbicara kepada keluarga, atau teman dibentuk dengan menambahkan " *아/어/여요* (a/eo/eo-yo)".

- a. Jika kata kerja berakhiran huruf *ㅏ* (a) dan *ㅓ* (o), maka gunakan *ㅏ요* (a-yo)

b. Jika kata kerja berakhiran selain huruf ㅏ (a) dan ㅓ (o),

maka gunakan ㅛ (eo-yo)

c. Jika kata kerja berakhiran ㅏㅓ (ha-da), maka gunakan

ㅛ (yeo-yo)

Contoh kalimat:

시스카가 학교에서 한국말을 배워요

(siseukha-ga hak-yo-e-seo han-gug-mal-eul bae-wo-yo)

Arti kalimat: Belajar bahasa Korea di sekolah.

1.7.2 Past Tense

Kata kerja dalam bentuk past tense digunakan dalam kegiatan yang sudah dilakukan. Kata kerja bentuk ini dibentuk dengan menambahkan "았/었/였어요 (a/eo/yeo sseo-yo)".

a. Jika kata kerja berakhiran huruf ㅏ (a) dan ㅓ (o), maka

gunakan -> ㅏㅓ어요 (a-sseo-yo)

b. Jika kata kerja berakhiran selain huruf ㅏ (a) dan ㅓ (o),

maka gunakan ㅓ어요 (eo-sseo-yo)

c. Jika kata kerja berakhiran ㅕ, maka gunakan ㅓ어요 (yeo-

sseo-yo)

Contoh kalimat:

도서관에서 숙제했어요

(dosongwan-e-seo sukje-haesseo-yo)

Arti kalimat: Saya sudah mengerjakan PR di perpustakaan.

1.7.3 Future Tense

Kata kerja dalam bentuk past tense digunakan dalam kegiatan yang sudah dilakukan. Kata kerja bentuk ini dibentuk dengan menambahkan "(으)ㄹ 거예요 ((eu) l geo-ye-yo)".

a. Jika kata kerja berakhiran huruf vokal dan ㄹ, maka

gunakan -> ㄹ 거예요 (l geo-ye-yo)

b. Jika kata kerja berakhiran huruf konsonan, maka gunakan

-> 을 거예요 (eul geo-ye-yeo)

Contoh kalimat:

내일은 비가 올 거예요

(naeil-eun pi-ga ul-geo-ye-yo)

Arti kalimat: Besok akan turun hujan.