

## ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar-mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan pelajar. Dalam proses pembelajaran Bahasa Korea pula media konvensional yang digunakan seperti buku masih memerlukan adanya pengajar/guru untuk memeragakan pengucapan kata kerja dalam Bahasa Korea yang benar dan juga menjelaskan materi yang ada pada buku. Tujuan penelitian ini yaitu membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang dapat menyajikan materi kata kerja Bahasa Korea dengan mudah dan menarik agar dapat membantu orang – orang di luar sana yang memiliki kesulitan ingin mempelajari materi tersebut berbasis android. Sistem operasi android pada *smartphone* mudah untuk digunakan dan dapat dibawa kemana saja, sehingga aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan kemandirian pelajar karna mudah diakses oleh *smartphone* yang dimiliki oleh pelajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode MDLC terdapat beberapa tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution*. Pengujian pun dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pengujian SUS terhadap 40 responden memperoleh hasil akhir 86. Aplikasi termasuk kategori “*acceptable*” dengan *percentile rank* kisaran 96%, memiliki *adjective* “*best imagineable*” dan NPS “*promoter*”.

**Kata Kunci:** *MDCL, Android, Kata Kerja Korea, System Usability Scale*

## **ABSTRACT**

*Learning media is a teaching tool used to stimulate the minds, feelings, attention, and skills of students during the teaching and learning process. In the process of learning the Korean language, conventional media such as books still require the presence of a teacher to demonstrate correct Korean language verb pronunciation and explain the material presented in the book. The objective of this research is to develop a learning media application that can present Korean verb materials easily and attractively, aiming to assist individuals who encounter difficulties in learning this material, based on android. The android operating system on smartphones is user-friendly and portable, making this learning application accessible and intended to boost students' motivation and independence as it can be easily accessed via their smartphones. The research employs the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method, which includes several stages: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Testing is carried out using the System Usability Scale (SUS) method. The results of the SUS test, conducted with 40 respondents, indicate a final score of 86. The application is in the “acceptable” category with a percentile rank around 96%, it has the adjective “best imagineable” and NPS “promoter”.*

**Keywords:** *MDCL, Android, Korean verbs, System Usability Scale*