

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *Game* edukasi interaktif berbasis *Android* untuk mengenalkan gerakan dasar *Taekwondo* kepada anak-anak di *Doujang Zero Taekwondo Academy*. Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran interaktif yang tersedia untuk anak-anak dalam mempelajari *Taekwondo* secara mandiri di rumah. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang melibatkan tahap-tahap seperti pengumpulan data, perancangan *Game*, pengembangan, uji coba, dan evaluasi. *Game* ini dikembangkan menggunakan *software Construct 2* yang memungkinkan pembuatan *Game* yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game* edukasi ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap gerakan dasar *Taekwondo* tetapi juga memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi dan mendapat respons positif dari pengguna. Pengujian *blackbox* menunjukkan bahwa semua fungsi dalam *Game* berfungsi dengan baik tanpa kesalahan yang signifikan. Validasi ahli materi memberikan skor rata-rata keseluruhan sebesar 88.39%, yang menunjukkan bahwa *Game* ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *Game* edukasi interaktif berbasis *Android* ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar *Taekwondo* di rumah serta dapat diterapkan dalam konteks pendidikan *Taekwondo* yang lebih luas.

**Kata kunci:** *Game edukasi, Taekwondo, Android, Research and Development, Construct 2*

## ABSTRACT

*This research aims to design an Android-based interactive educational game to introduce basic Taekwondo movements to children at Doujang Zero Taekwondo Academy. The background of this research is the lack of interactive learning media available for children to learn Taekwondo independently at home. The method used is Research and Development (R&D) which involves stages such as data collection, game design, development, testing, and evaluation. This game was developed using Construct 2 software which allows the creation of games that are interesting, interactive, and easy to use by children. The results showed that this educational game was not only effective in improving children's understanding of basic Taekwondo movements but also had a high level of ease of use and received positive responses from users. Blackbox testing showed that all functions in the game functioned properly without significant errors. The material expert validation gave an overall average score of 88.39%, which indicates that this Game is very feasible to use as a learning tool. The conclusion of this research is that this Android-based interactive educational game can be an innovative and fun alternative learning media for children to learn Taekwondo at home and can be applied in the broader context of Taekwondo education.*

**Keywords:** *educational Game, Taekwondo, Android, Research and Development, Construct 2*

