

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*Taekwondo* merupakan seni bela diri asal Korea yang tidak hanya melatih fisik tetapi juga disiplin, ketekunan, dan konsentrasi. Penguasaan gerakan dasar dalam *Taekwondo* sangat penting bagi pemula khususnya anak-anak, karena merupakan fondasi dari teknik-teknik yang lebih kompleks. Kesulitan yang dialami dalam mengingat dan mempraktikkan gerakan dasar ini, terutama ketika latihan di luar doujang (tempat latihan *Taekwondo*). Berdasarkan hasil wawancara dengan metode pertanyaan terbuka kepada pelatih dan orang tua anak di *Doujang Zero Taekwondo Academy* sejumlah sepuluh orang, tujuh diantaranya mengatakan bahwa anak lebih suka main *game* daripada melatih gerakan atau menghafal saat ada ujian kenaikan tingkat.

Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta terbatasnya waktu latihan di *doujang*. Para orang tua dan pelatih menginginkan solusi yang dapat membantu anak-anak mempelajari gerakan dasar *Taekwondo* dengan cara yang lebih menyenangkan dan dapat diakses di rumah dengan media pembelajaran menggunakan teknologi berupa *game* edukasi.

Edukasi interaktif hadir sebagai alternatif pembelajaran yang menjanjikan. Dengan menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, edukasi dapat mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Melalui elemen permainan seperti tantangan dan visualisasi yang menarik, anak-anak dapat belajar gerakan dasar *Taekwondo* dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Sutmo dkk., 2023). Potensi *game* edukasi interaktif dalam meningkatkan pembelajaran gerakan dasar Taekwondo, terutama dengan pemanfaatan perangkat lunak seperti *Construct 2*, menjadi peluang yang menjanjikan bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di *Doujang Zero Taekwondo Academy*.

*Construct 2*, sebagai perangkat lunak pengembangan yang populer, menawarkan kemudahan dan fleksibilitas dalam menciptakan edukasi berkualitas tinggi. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur yang lengkap, *Construct 2*

memungkinkan pengembang untuk merancang edukasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak *Doujang Zero Taekwondo Academy*, khususnya dalam pengenalan gerakan dasar *Taekwondo*.

Dengan rujukan penelitian terdahulu yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Azzam Abdullah dengan judul “Pengembangan Edukasi Pengenalan Nama Olahraga Berbahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar” telah menunjukkan bahwa game edukasi Bahasa Inggris ini dapat digunakan oleh penggunanya terkhusus untuk siswa Sekolah Dasar. Edukasi ini dapat membantu memudahkan siswa untuk mencocokkan sebuah gambar, melengkapi kalimat dan menebak sebuah gambar dalam bahasa *Inggris*, dengan begitu daya tangkap siswa akan lebih baik dan lebih mudah untuk dipahami (Azzam, 2022). Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik membahas implementasi game edukasi untuk pembelajaran gerakan dasar *Taekwondo* pada anak-anak *Doujang Zero Taekwondo Academy*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan game edukasi interaktif berbasis *Construct 2* yang berfokus pada gerakan dasar *Taekwondo*, untuk meningkatkan pemahaman anak-anak *Doujang Zero Taekwondo Academy*. Edukasi ini akan mengintegrasikan elemen-elemen *Taekwondo* seperti karakter dan properti untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembeda utama penelitian ini dari penelitian terdahulu adalah fokusnya pada gerakan dasar *Taekwondo* dan integrasi elemen-elemen spesifik dari *Taekwondo* dalam game edukasi. Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan partisipasi aktif orang tua dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur yang memungkinkan orang tua untuk memantau kemajuan belajar anak dan memberikan dukungan yang diperlukan.

Dengan mengintegrasikan elemen *Taekwondo* dan melibatkan partisipasi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam meningkatkan pemahaman gerakan dasar *Taekwondo* anak-anak *Doujang Zero Taekwondo Academy*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan game edukasi interaktif berbasis Construct 2 yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman gerakan dasar Taekwondo. Adapun rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Seberapa efektifkah game edukasi interaktif berbasis *Construct 2* dalam meningkatkan pemahaman gerakan dasar *Taekwondo* pada anak-anak *Doujang Zero Taekwondo Academy*?
2. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) game edukasi pengenalan gerakan dasar *Taekwondo* yang dikembangkan menggunakan *Construct 2*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game edukasi interaktif yang dapat membantu anak-anak memahami gerakan dasar Taekwondo. Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah:

1. Menguji efektivitas *game* edukasi interaktif berbasis *Construct 2* dalam meningkatkan pemahaman gerakan dasar Taekwondo pada anak-anak *Doujang Zero Taekwondo Academy*.
2. Menguji dan mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) *Game* edukasi pengenalan gerakan dasar *Taekwondo* yang dikembangkan.
3. Menghasilkan dan mengembangkan sebuah *game* edukasi yang tidak hanya efektif dan mudah digunakan, tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar gerakan dasar *Taekwondo*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Anak :
  - a. Meningkatkan pemahaman konsep gerakan dasar *Taekwondo* melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.
  - b. Memberikan pengalaman belajar *Taekwondo* yang lebih mandiri dan menyenangkan di rumah.

2. Bagi Orang Tua :
  - a. Membantu orang tua dalam mendampingi anak belajar *Taekwondo* di rumah.
  - b. Memberikan alternatif kegiatan belajar yang bermanfaat dan menyenangkan bagi anak.
3. Bagi Peneliti:
  - a. Memberikan inspirasi dan ide untuk pengembangan game edukasi *Taekwondo* lainnya.
  - b. Memberikan masukan mengenai fitur-fitur yang diinginkan oleh pengguna dalam game edukasi *Taekwondo*.

### **1.5 Batasan Penelitian**

Untuk menjaga fokus dan kedalaman penelitian, batasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian: Subjek penelitian ini adalah anak-anak Taekwondo Zero Academy tingkatan sabuk putih – hijau.
2. Materi Pembelajaran: Materi pembelajaran yang dibahas dalam game edukasi ini dibatasi pada gerakan dasar Taekwondo.
3. Lokasi Penelitian: Penelitian dilakukan di Zero Taekwondo Academy yang berlokasi di UKM Center lantai 3, Universitas Muhammadiyah Jember.
4. Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan game edukasi interaktif berbasis Android.