

## **ABSTRAK**

### **GAME EDUKASI DAN KUIS TAEKWONDO BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* UNTUK PEMULA TAEKWONDO**

Oleh

Ikhfal Fauzia Rahman 19102057

Perkembangan teknologi pada tahun 2022 sangat pesat salah satu teknologi yang berkembang saat ini yaitu *android*. Pada data yang ada di bulan Januari 2022 Indonesia memiliki 370,1 juta yang menggunakan *smartphone* terkoneksi dengan internet dan terdapat peningkatan sebanyak 3,6% dari tahun 2021. Perkembangan teknologi ini banyak industri *game* yang meluncurkan *game-game* yang mengandung edukasi, olahraga dan masih banyak lainnya Di Indonesia juga memiliki *atlet taekwondo* ada sekitar 200.000 yang aktif berlatih. *Game* edukasi merupakan sebuah media alternatif yang sangat baik untuk memberikan teori dan mengukur kemampuan dengan baik. Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu belum adanya *game* edukasi berupa kuis berbasis *android* yang dapat membantu pemula dalam mengenal dan mengetahui olahraga *taekwondo*, maka dari itu peneliti membuat *game* edukasi untuk pemula *taekwondo* dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *game* edukasi berupa kuis *taekwondo* berbasis *android*, Adapun hasil pengujian yang dilakukan yaitu *black box testing* fungsionalitas aplikasi berfungsi dengan semestinya dan *system usability scale* skor rata-rata dari 30 responden adalah 88,75 yaitu mendapatkan *Acceptability ranges* "Acceptable", *grade scale* "B" dan *Adjective rating* masuk kedalam *rating* "Excellent".

**Kata Kunci :** *Game, Taekwondo, GDLC*