

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni bela diri merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan fisik sebagai bentuk mempertahankan diri dari bahaya. Seni bela diri terdapat di berbagai negara dan mencerminkan suatu budaya negara, misalnya di negara Jepang memiliki *kendo* sebagai salah satu bela diri yang dimiliki oleh Jepang. *Kendo* merupakan salah satu budaya serta bela diri olahraga yang dimiliki oleh negara Jepang. Bela diri *kendo* ini menggunakan pedang bambu atau yang disebut *shinai* sebagai alat latihan dan juga *bogu* sebagai alat pelindung badan. Selain *shinai kendo* juga memiliki senjata lainnya yaitu *bokken* yang digunakan untuk memperagakan seni dalam *kendo*, sedangkan *shinai* digunakan pada saat latihan atau bertarung sesama praktisi *kendo*.

Kendo berasal dari kata *ken* (剣) “pedang” dan *dou* (道) “jalan” adalah praktik yang sangat diritualkan dan seni formal ilmu pedang Jepang yang muncul pada seribu tahun lalu. Arti umum dari *kendo* adalah jalan/proses disiplin diri yang membentuk karakter *samurai* yang berani dan setia. *Kendo* menggabungkan unsur seni bela diri, seni dan olahraga (<https://www.kendo.web.id/indonesia-kendo-association-asosiasi-kendo-indonesia/>). Selain itu, *kendo* menunjukkan disiplin yang mengejar rasa hormat terhadap lawan dan pertumbuhan pribadi. Ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik tetapi juga pengembangan mental dan spiritual yang melibatkan praktisi dalam semua aspek manusia, mulai dari sportivitas hingga aspek moral dan budaya (<https://wkc2024.com/wkc2024-kendo/>).

Setelah Jepang memasuki masa – masa damai tepatnya pada saat Periode Edo (1603 -1867), ilmu pedang mengalami evolusi dari teknik membunuh menjadi teknik yang berusaha memelihara nilai-nilai moral kemanusiaan melalui konsep “*Katsunin-ken*” (Pedang Pemberi Kehidupan). Melalui konsep inilah ilmu pedang

memunculkan teori-teori untuk meraih kemenangan dan memandu para praktisi *kendo* untuk memiliki kepribadian disiplin. Ide-ide ini disusun dalam buku-buku yang menguraikan seni perang dan spiritualitas, hal inilah yang memengaruhi *kendo* hingga saat ini. (Kiyota,2013: 1-2).

Bela diri adalah salah satu bentuk pertahanan diri. Seni bela diri telah ada sejak zaman kuno. Orang belajar seni bela diri untuk berbagai alasan, baik untuk berolahraga, menjaga kesehatan, atau untuk membela diri ketika menghadapi sesuatu yang tidak diinginkan. Dengan menguasai seni bela diri, kita dapat mempersiapkan diri kita secara fisik dan mental untuk melakukan tindakan pembelaan diri, yang umumnya ditujukan untuk menghadapi bentuk-bentuk serangan yang mengancam keselamatan kita (Syahrial, 2020: 1-2).

Pada umumnya ketika mempelajari atau latihan suatu bela diri baik *kendo* ataupun bela diri yang lainnya pasti melakukan latihan di tempat yang lapang dan bertemu secara langsung antara pelatih dan murid, sehingga pelatih dapat melihat perkembangan serta mengoreksi jika ada kesalahan dalam latihan. Akan tetapi muncul sebuah masalah yaitu wabah Virus Corona sehingga tidak memungkinkan untuk latihan bertatap muka secara langsung di luar rumah.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bela diri *kendo* tidak hanya melibatkan aktivitas fisik tetapi juga melibatkan pengembangan mental dan spiritual. Setelah Periode Edo, ilmu pedang mengalami perubahan dari teknik membunuh berubah menjadi teknik yang memiliki nilai-nilai moral kemanusiaan dengan melalui konsep *Katsunin-ken*. Latihan bela diri melibatkan pelatih dan murid yang dilakukan di tempat lapang namun karena adanya wabah Virus Corona, sehingga melakukan latihan di tempat yang terbuka tidak memungkinkan.

Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) atau yang lebih dikenal dengan nama Virus Corona adalah jenis baru dari *Coronavirus* yang menular ke manusia. Virus ini dapat menyerang siapa saja, mulai dari lansia (golongan usia lanjut), orang dewasa, anak-anak dan bayi, sampai ibu hamil dan ibu menyusui (<https://www.alodokter.com/virus-corona>).

Infeksi Virus Corona yang dikenal sebagai COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*) pertama kali ditemukan pada akhir Desember 2019 di Kota Wuhan, Tiongkok. Virus ini sangat menular dan menyebar dengan cepat hampir ke semua negara, termasuk Indonesia. Karena hal inilah Pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan *lockdown* atau Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) demi menekan dan mencegah tersebarnya virus ini. Pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melakukan segala kegiatan di rumah saja tanpa keluar rumah. Melalui daring atau *online* menjadi sebuah solusi untuk dapat melakukan kegiatan yang tidak dapat dilakukan di luar rumah.

Internet menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan aktivitas yang tidak dapat dilakukan di luar rumah. Dengan melalui internet dapat membuat manusia menembus ruang dan waktu, sehingga membantu mengatasi berbagai macam permasalahan kegiatan yang tidak dapat dilakukan di tengah pandemi ini. Kegiatan seperti rapat, belanja keperluan dan lain sebagainya dapat dilakukan secara *online* atau daring (dalam jaringan) sehingga tidak perlu ke luar rumah lagi. Hal yang sama juga berlaku untuk Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Unsada Kendoka yang menerapkan latihan *kendo* secara *online* melalui aplikasi *zoom meeting*.

Zoom adalah sebuah layanan konferensi video berbasis *cloud computing*. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pada umumnya, para pengguna menggunakan aplikasi ini untuk melakukan *meeting* hingga konferensi video dan audio kegiatan (https://babelprov.go.id/artikel_detil/aplikasi-zoom-meeting). Masa Pandemi COVID-19, mengubah segala aktivitas dalam kehidupan yang mengharuskan untuk terbiasa melakukan segala jenis kegiatan melalui jarak jauh. Istilah *new normal* pun muncul, merujuk pada kata *new normal* yang berarti mewajibkan untuk dapat membatasi segala aktivitas di luar ruangan yang beresiko berkumpul atau bertemu dengan orang dalam jumlah banyak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa awal mula Virus Corona atau COVID-19 muncul di Kota Wuhan, Tiongkok pada akhir

Desember tahun 2019. Virus ini menyebar sangat cepat bahkan sudah sampai Indonesia. Dengan kasus virus yang cepat menular dan menyebar ini menyebabkan Pemerintah Indonesia membuat kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) demi menekan dan mencegah penyebaran Virus Corona. Masa Pandemi COVID-19 memunculkan sebuah konsep kehidupan yang baru yaitu *new normal*, menjalankan segala aktivitas dengan *online* atau melalui jarak jauh dengan menggunakan aplikasi zoom meeting sehingga latihan rutinitas UKM Unsada Kendoka tetap dapat terlaksanakan.

Latihan *kendo* di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Unsada Kendoka melibatkan 先輩 *senpai* (senior) dari divisi akademik yang bertindak sebagai pengajar atau pelatih. meskipun tidak ada *sensei* (guru) berlisensi yang mengajarkan, sebagai anggota dari UKM Unsada Kendoka, terutama 後輩 *kouhai* (junior) harus tetap sopan dan menganggap orang yang mengajarkan adalah gurunya bukan sebagai seniornya, meskipun terlihat seperti *sharing* ilmu namun, ilmu *kendo* yang 先輩 *senpai* (senior) telah pelajari dan bagikan kepada anggota UKM Unsada Kendoka, semua berasal dari 先生 *sensei* (guru) yang ada di 道場 (*dojo*) sehingga dapat dipastikan ilmu yang diberikan bukanlah ilmu asal-asalan atau sesat. Menurut *website* RomajiDesu (2015), *dojo* adalah tempat latihan beladiri atau dapat juga sebagai tempat pencerahan Buddhis.

Latihan *kendo* pada masa ini berbeda dengan latihan di masa sebelumnya karena adanya COVID-19 latihan terpaksa *online* atau daring melalui aplikasi *zoom meeting*. Selama pelaksanaan latihan *online* ini berlangsung, terdapat berbagai macam masalah, mulai dari ruangan yang terbatas, *device* yang tidak memadai, dan jaringan internet yang terkadang lambat. Kondisi seperti ini dirasakan langsung oleh para peserta latihan dan berdampak pada menurunnya semangat berlatih. Baik senior maupun junior mengalami kesulitan memahami gerakan *kendo* melalui layar, yang akhirnya menurunnya semangat dan menghambat perkembangan kemampuan, terutama bagi junior yang masih

dalam tahap awal mempelajari *kendo*. Permasalahan yang sama juga terjadi pada *senior* yang berperan menjadi pengajar yaitu, mengalami kesulitan dalam penyampaian materi, dan menilai gerakan-gerakan yang sudah diajarkan benar atau tidaknya. Situasi ini menjadi sebuah masalah terhadap keefektifan dari melaksanakan latihan *kendo* melalui daring.

Efektivitas adalah pencapaian tujuan suatu program atau organisasi melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien. Hal ini ditinjau dari sisi masukan (input), proses, dan keluaran (*output*) (<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6944770/efektivitas-adalah-pengertian-pendekatan-dan-kriteria-pengukuran>). Disebut efektif jika tujuannya tercapai dengan baik. Efektif berarti tujuan berhasil dicapai dengan menggunakan semua sumber daya yang tersedia. Jika yang terjadi adalah sebaliknya, maka dikatakan tidak efektif.

Latihan *kendo* di masa ini berbeda dengan sebelumnya yaitu latihan melalui daring. Para junior yang baru mempelajari *kendo* mengalami hambatan selama pelaksanaan latihan daring. Mulai dari ruangan, *device* dan jaringan internet yang kurang memadai. Para junior merasa kesulitan dalam memahami gerakan yang diajarkan lewat layar, hingga semangat latihan menjadi menurun. Tidak hanya junior yang baru mempelajari *kendo* saja yang mengalami hambatan, senior yang berperan sebagai pengajar juga mengalami kesulitan untuk menilai gerakan yang sudah diajarkan benar atau tidak. Hal ini menjadi sebuah masalah keefektifan dari tujuan dilaksanakannya latihan melalui daring.

Penulis ingin mengkaji efektivitas penerapan latihan *kendo* melalui daring selama masa COVID-19 dengan mengambil studi kasus: UKM Unsada Kendoka Universitas Darma Persada karena terdapat ketertarikan pada *kendo* dan masalah yang terjadi berdasarkan pengalaman yang dialami secara langsung. Selain itu alasan penulis memilih tema ini seandainya muncul sebuah virus serupa COVID – 19 yang mengakibatkan pembatasan kegiatan di luar rumah, penelitian saya dapat dijadikan sebagai rujukan atau gambaran mengenai latihan *online*, terkhususnya kepada organisasi atau komunitas bela diri jika ingin menerapkan latihan melalui daring.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa rujukan dari berbagai sumber untuk dijadikan sebagai penelitian yang relevan dengan penulis :

- 1.) B. Lukas Dairo, & L. Dewi (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “*Potret Pola Latihan Atlet Tinju PPLMD Provinsi Nusa Tenggara Timur pada Masa Pandemi COVID-19*”. Menjelaskan tentang program latihan atlet Tinju PPLMD Provinsi Nusa Tenggara Timur di tengah masa Pandemi COVID – 19. Para atlet diharuskan untuk terbiasa dengan metode latihan *online* ataupun *offline*, latihan *online* dilakukan secara mandiri di rumah masing-masing, lalu untuk pengawasan oleh pelatih dilakukan *zoom meeting* untuk berdiskusi terkait latihan. Jika COVID-19 sudah mereda latihan dilakukan secara berkelompok di Komplek Pertina atau Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Nusa Tenggara Timur, dengan mematuhi aturan protokol yang berlaku. Persamaan penelitian Lukas dan Dewi dengan penelitian penulis yaitu pada metode pengumpulan data dan aplikasi yang digunakan serta objek yang diteliti. Perbedaannya terletak pada sumber data yang diperoleh, UKM Unsada Kendoka menjadi sumber data penulis, sedangkan dalam penelitian Lukas dan Dewi mencari sumber data dari atlet Tinju PPLMD Nusa Tenggara Timur, serta metode latihan yang diterapkan berbeda. Dalam jurnalnya Lukas dan Dewi menjelaskan mereka latihan mandiri di rumah masing-masing lalu diawasi oleh pelatih untuk diskusi latihan menggunakan *zoom meeting*, sedangkan dalam penelitian penulis latihan dilakukan secara bersama-sama melalui aplikasi *zoom meeting*.
- 2.) M. Romi, dkk (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “*Pendampingan Latihan Berbasis Online pada Atlet Cricket Sumatera Barat dalam Menghadapi Pandemi COVID-19*”. Menjelaskan tentang latihan atlet Kriket Sumatra Barat yang mengalami kendala pada masa pandemi. Kriket merupakan olahraga tim, sehingga untuk mengumpulkan semua atlet dalam satu sesi latihan menjadi sulit karena adanya protokol kesehatan. Agar atlet dapat terus latihan tanpa harus berkumpul bersama yaitu dengan

melaksanakan latihan secara terpisah dan menggunakan aplikasi *Cricket Conditioning Physical Workload Monitoring* untuk pemantauan latihan para atlet. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Romi, dkk yaitu pada tema yang diangkat mengenai latihan *online*. Perbedaannya yaitu pada objek yang diteliti, penulis mengangkat efektivitas latihan *kendo* melalui daring pada UKM Unsada Kendoka, sedangkan Romi, dkk membahas atlet kriket yang mengalami kesulitan dalam latihan untuk menghadapi PON 2021 di Papua di saat pandemi. Selain itu, metode yang digunakan berbeda, Romi, dkk menggunakan metode sosialisasi, untuk pengenalan program aplikasi kepada atlet dan pelatih lalu uji coba aplikasi, dan revisi program, sedangkan penulis memakai pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket dan wawancara.

- 3.) Fahmi Fachrezzy, dkk (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “*Pendampingan Program Pembinaan Fisik Atlet Taekwondo untuk Para Pelatih Taekwondo Se-Indonesia 2021*”. Melakukan seminar *online* tentang program pembinaan para pelatih taekwondo se-Indonesia terhadap latihan fisik untuk menunjang teknik atau *skill* atlet yang diajarkan. Selama seminar melalui *zoom meeting* para pelatih diharapkan memahami pentingnya latihan fisik, membuat program latihan, dan memberikan program latihan yang tepat untuk para atletnya. Persamaan penelitian Fahmi, dkk dengan penelitian penulis yaitu, objek yang diteliti, menggunakan analisis deskriptif, dan aplikasi yang digunakan. Perbedaan penelitian Fahmi, dkk dengan penelitian penulis yaitu pada sumber data penelitiannya, dalam penelitian Fahmi, dkk menggunakan para Pelatih Taekwondo se-Indonesia sebagai sampel, sedangkan penulis memakai UKM Unsada Kendoka sebagai sampel penelitian penulis, dan meskipun menggunakan aplikasi yang sama namun ada perbedaan dengan penulis. Dalam jurnalnya Fahmi, dkk aplikasi *zoom meeting* digunakan untuk melakukan seminar pembinaan kepada seluruh pelatih taekwondo se-Indonesia, sedangkan penulis aplikasi *zoom meeting* digunakan untuk latihan rutinitas UKM Unsada Kendo selama masa COVID-19.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. COVID – 19 menjadi penyebab terjadinya pelaksanaan latihan *kendo* secara daring
2. Jaringan internet menjadi salah satu penghambat selama latihan *kendo* yang dilakukan secara daring
3. Baik senior maupun junior merasa kesulitan dalam memahami gerakan *kendo* yang telah diajarkan melalui *zoom*
4. Latihan melalui daring atau *online* berdampak buruk terhadap semangat latihan dan perkembangan keterampilan *kendo*
5. Senior yang bertindak sebagai pelatih merasakan kesulitan dalam penyampaian materi dan menilai gerakan yang diajarkan sudah benar atau tidak selama pelaksanaan latihan *kendo* melalui daring.

1.4 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi ruang masalah dalam penelitian ini yaitu, efektivitas penerapan latihan *kendo* melalui daring yang dilakukan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Unsada Kendoka pada tahun 2021.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan beberapa masalah menjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas dalam penerapan latihan *kendo* secara daring?
2. Bagaimana dampak dari penerapan latihan *kendo* secara daring?
3. Bagaimana solusi dalam mengatasi penghambat perkembangan latihan selama pelaksanaan *kendo* secara daring?
4. Bagaimana efektivitas penerapan latihan *kendo* secara daring berdasarkan penilaian pelatih?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui efektivitas dalam penerapan *kendo* secara daring
2. Untuk menguraikan dampak mengikuti latihan *kendo* secara daring
3. Untuk menganalisis solusi-solusi dalam mengatasi penghambat perkembangan latihan *kendo* secara daring
4. Untuk mengetahui efektivitas penerapan latihan *kendo* secara daring berdasarkan penilaian pelatih

1.7 Landasan Teori

Berikut beberapa teori yang penulis gunakan sebagai acuan untuk membantu penulis dalam menganalisis tema yang akan diteliti :

1.7.1 Efektivitas

Menurut Gibson, Donnely dan Ivancevich (1989:25) dalam Lavinia (2018:15) efektivitas merupakan penilaian yang dilakukan terkait pencapaian individu, kelompok, atau organisasi. Semakin mendekati pencapaian yang diharapkan, semakin efektif proses penilaian terhadap mereka. Menurut Badudu dan Mohammad (1994:371) dalam Lavinia (2018:15), efektif berarti ada efeknya, pengaruhnya atau akibatnya, membawa hasil yang memuaskan, dapat membawa hasil seperti yang diharapkan; memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

Menurut Siagian (2001:24) dalam Febri (2018:25) efektivitas adalah penggunaan sumber daya, sarana dan prasarana sampai batas tertentu yang secara sadar telah ditentukan sebelumnya untuk menghasilkan beberapa barang atas jasa yang diberikannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya. Adapun menurut Fathoni (2003:92) dalam Khabibah dkk., (2013:40) efektivitas adalah pengelolaan sumber daya, fasilitas, dan prasarana yang ditetapkan sebelumnya secara sadar untuk menyelesaikan tugas tepat waktu.

Berdasarkan para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan penilaian terhadap pencapaian individu, kelompok, atau organisasi, dengan membawa hasil yang memuaskan atau sesuai yang diharapkan, semakin tinggi keberhasilannya semakin tinggi tingkat efektivitasnya. Tercermin dari seberapa baik tujuan atau sasaran dengan memaksimalkan sumber daya yang ada.

1.7.2 *Kendo*

(Kon. et al., 2008, p. 903) dalam jurnalnya yang berjudul *Reducing Exercise-Induced Muscular Injury in Kendo Athletes with Supplementation of Coenzyme Q₁₀* mengatakan *kendo* adalah olahraga tradisional Jepang yang meliputi duel antara dua orang yang masing-masing dilengkapi dengan baju pelindung dan pedang yang terbuat dari bambu. Pertandingan berlangsung selama 5 menit dan pemenangnya ialah orang pertama yang meraih dua poin dari tiga poin. Poin didapatkan dengan menyerang ke arah kepala, badan, tangan, dan tenggorokan.

All Japan Kendo Federation mengatakan bahwa *kendo* adalah :

剣道は剣道具を着用し竹刀を用いて一対一で打突しあう運動競技種目とみられますが、稽古を続けることによって心身を鍛錬し人間形成を目指す「武道」です。

Kendō wa ken dōgu o chakuyō shi shinai o mochii te ittsumi ichi de da tū shi au undō kyōgi shumoku to miraremasu ga , keiko o tsudzukeru koto ni yotte shinshin o tanren shi ningen keisei o mezasu `budō` desu .

Terjemahan :

Kendo dipandang sebagai acara atletik di mana para pemainnya mengenakan perlengkapan *kendo* dan menggunakan pedang bambu untuk menyerang satu sama lain satu lawan satu, tetapi juga merupakan 'seni bela diri' yang bertujuan untuk melatih tubuh dan pikiran melalui latihan yang terus menerus dan untuk mengembangkan jiwa manusia.

Berdasarkan para pakar dapat disimpulkan bahwa *kendo* merupakan olahraga tradisional Jepang yang melakukan sebuah pertarungan satu lawan satu dengan menggunakan pedang bambu. Selain itu *kendo* tidak hanya melatih tubuh fisik saja, *kendo* juga melatih pikiran dan jiwa.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus dengan teknik pengambilan data melalui angket, dan wawancara. Menurut Moleong dalam Mamik (2015:108) metode wawancara adalah kegiatan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan antara kedua belah pihak yaitu pewawancara dan narasumber. Metode survei adalah metode pengumpulan data primer dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden. Data yang digunakan berbentuk *Google Form* yang akan dibagikan kepada responden dan untuk pengisian angket adalah sebanyak 13 orang yang aktif pada masa latihan *kendo* melalui *online* di tahun 2021, sedangkan untuk narasumber yang akan diwawancarai sebanyak 1 orang. Referensi utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku yang berjudul *Kendo: Elements, Rules, and Philosophy*. karangan Jinichi Tokeshi.

1.9 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini tentunya diharapkan memberikan manfaat bagi pembaca yang menyukai *kendo*. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan untuk para peneliti yang memiliki kemiripan dengan tema penulis.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan wawasan tentang *kendo* dan gambaran dari efektivitas melaksanakan latihan bela diri khususnya *kendo* melalui daring.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

BAB I : Pendahuluan

Berisikan latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan

penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

BAB II : Gambaran umum *Kendo* dan Sejarah Berdirinya Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Unsada Kendoka

Bab ini akan menjelaskan mengenai olahraga bela diri *kendo* di Jepang, dan sejarah berdirinya UKM Unsada Kendoka.

BAB III : Efektivitas Penerapan Latihan Kendo Melalui Daring Selama Masa Covid – 19 (Studi Kasus : UKM Unsada Kendoka Universitas Darma Persada).

Bab ini akan menganalisis mengenai efektivitas latihan UKM Unsada Kendoka melalui daring selama masa Pandemi Covid.

BAB IV : Simpulan

Kesimpulan dari keseluruhan bab yang telah dibahas.

