

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
CRICKET BERBASIS *MOBILE* BAGI ATLET PEMULA
CRICKET BULELENG**



**OLEH
GEDE NABA ARDIWAN
NIM. 1515051071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2023

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
CRICKET BERBASIS *MOBILE* BAGI ATLET PEMULA
CRICKET BULELENG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
Gede Naba Ardiawan
Nim. 1515051071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

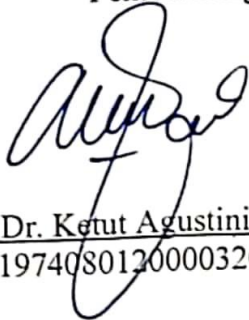
2023

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

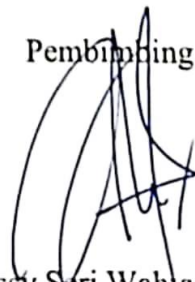
Menyetujui

Pembimbing I,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001


Pembimbing II,





Dr. Phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007


Skripsi oleh Gede Naba Ardiawan ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 07 Februari 2023

Dewan Penguji


Dr. I Made Gede Sinarva, S.Kom., M.Cs. (Ketua)
NIP. 198307252008011008


I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198709072015041001


Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. (Anggota)
NIP. 1974080119000032001


Dr. Phil. Dessy Seti Wahyuni, S.Kom., M.Eng. (Anggota)
NIP. 198502152008122007

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Selasa.....
Tanggal : 01 Februari 2023

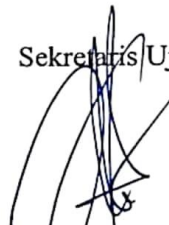
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Dr. Phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



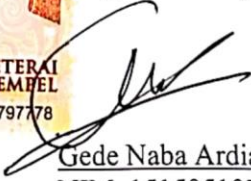
Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran *Cricket* berbasis *Mobile* bagi Atlet Pemula *Cricket* Buleleng” beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menganggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya penulis ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 20 Februari 2023
yang membuat pernyataan




Gede Naba Ardiawan
NIM. 1515051071

KATA PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya menyampaikan kata persembahan yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing saya, Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. dan Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.

Saya juga ingin menyampaikan terima kasih kepada keluarga saya, teman-teman, dan rekan kerja yang telah memberikan dukungan moral dan doa yang tidak ternilai harganya.

Tidak lupa, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada atlet pemula *Cricket* Buleleng yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas perhatian dan kerjasama yang diberikan.

MOTTO



PRAKATA

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul "Pengembangan Konten Pembelajaran *Cricket* berbasis *Mobile* bagi Atlet Pemula *Cricket* Buleleng" dan merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika serta selaku Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan.
5. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Penguji I yang dengan penuh tanggung jawab membimbing dan mengarahkan penulis sampai terselesainya skripsi ini.
6. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang senantiasa memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu staff dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang selalu membimbing dan mendidik selama penulis belajar di Jurusan Teknik Informatika.
8. Orang tua yang selalu memberikan semangat dan motivasi tiada hentinya sehingga terselesainya skripsi ini.

9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para atlet pemula *cricket* di Buleleng dan membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *cricket* bagi para atlet tersebut.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi dunia ilmu pengetahuan. Penulis menerima saran dan kritik yang membangun demi perbaikan kualitas skripsi ini.

Terima kasih.

Singaraja,2023

Penulis



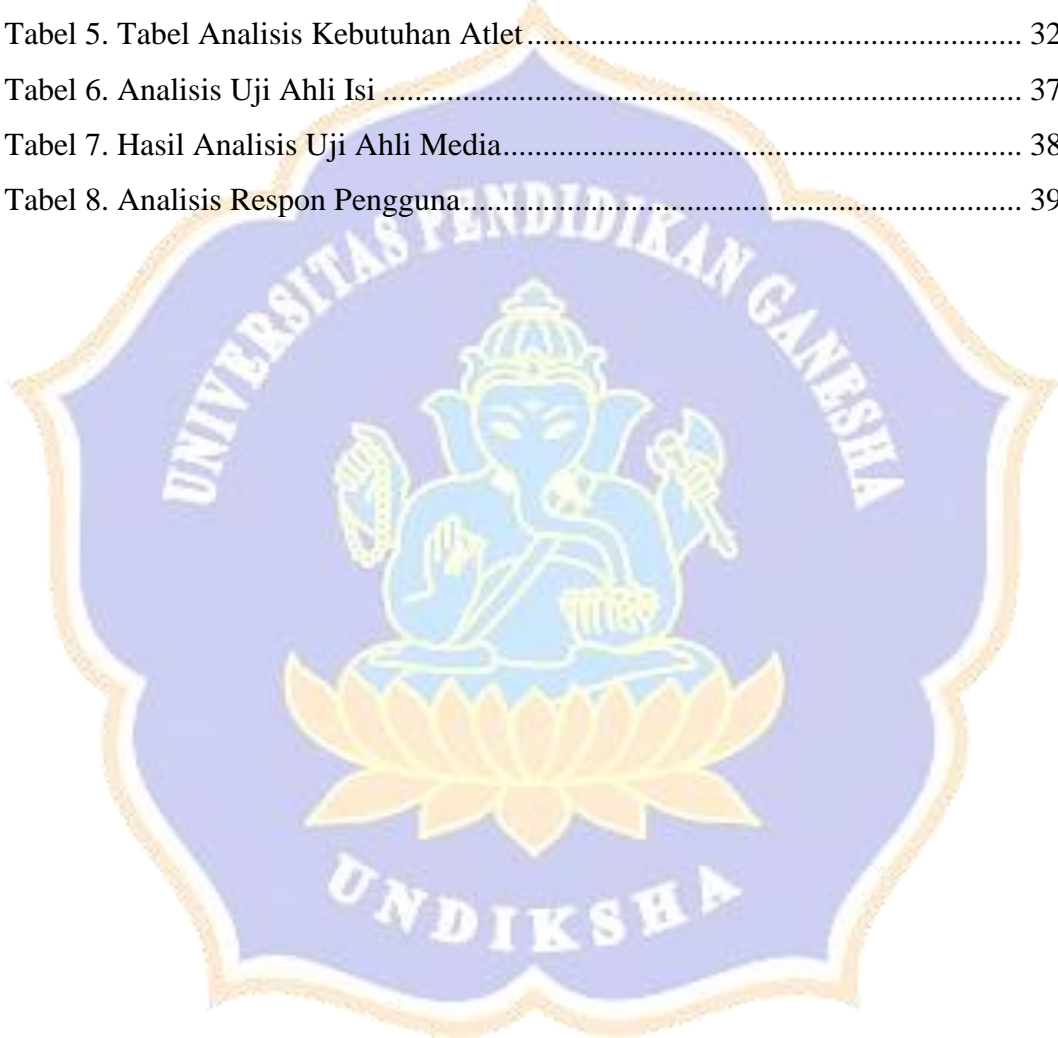
DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN DAN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4 BATASAN MASALAH.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	10
2.2.1 Olahraga.....	10
2.2.2 Cricket.....	11
2.2.3 Konten Pembelajaran.....	12
2.2.4 Aplikasi.....	12
2.2.5 Android.....	13
2.2.6 Kodular.....	14

2.3	KERANGKA BERPIKIR	15
2.3.1	Fungsi Konten Pembelajaran <i>Cricket</i> berbasis <i>Mobile</i> bagi Atlet Pemula <i>Cricket</i> Buleleng	15
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	17
3.1.1	<i>Analysis</i> (analisis)	17
3.1.2	<i>Design</i> (Desain).....	19
3.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	25
3.1.4	<i>Implementation</i> (Penerapan)	27
3.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN		31
4.1	HASIL ANALISIS	31
4.2	HASIL DESAIN	32
4.3	HASIL PENGEMBANGAN	33
4.4	HASIL IMPLEMENTASI	35
4.5	HASIL EVALUASI	36
4.6	PEMBAHASAN	40
BAB V PENUTUP.....		43
5.1	KESIMPULAN	43
5.2	SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA		45
RIWAYAT HIDUP.....		47
LAMPIRAN.....		48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Tahap Penerapan.....	27
Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian Uji Ahli Media.....	28
Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian Uji Ahli Isi.....	29
Tabel 4. Konversi Tingkat Pencapaian Respon Pengguna.....	30
Tabel 5. Tabel Analisis Kebutuhan Atlet.....	32
Tabel 6. Analisis Uji Ahli Isi.....	37
Tabel 7. Hasil Analisis Uji Ahli Media.....	38
Tabel 8. Analisis Respon Pengguna.....	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	16
Gambar 2. Model ADDIE	17
Gambar 3. Kerangka konseptual aplikasi.....	20
Gambar 4. Use case diagram.....	21
Gambar 5. Activity diagram membuka aplikasi	21
Gambar 6. Activity diagram membuka menu mulai latihan	22
Gambar 7. Activity diagram membuka menu bowling.....	22
Gambar 8. Activity diagram membuka menu catching	23
Gambar 9. Activity diagram membuka menu batting.....	23
Gambar 10. Activity diagram membuka menu tentang	24
Gambar 11. Activity diagram keluar aplikasi	24
Gambar 12. Struktur menu perangkat lunak	25
Gambar 13. Rancangan Desain Aplikasi	33
Gambar 14. Proses Pembuatan Menu Utama.....	34
Gambar 15. Proses Pembuatan Menu Mulai Latihan.....	34
Gambar 16. Hasil Pengembangan Aplikasi	35
Gambar 17. Pengenalan Aplikasi.....	36
Gambar 18. Proses Upload File APK	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Kuesioner Analisis Kebutuhan	49
Lampiran 2. Uji Ahli Media.....	54
Lampiran 3. Uji Ahli Isi	56
Lampiran 4. Respon Pengguna	58
Lampiran 5. Hasil Analisis Kebutuhan	60
Lampiran 6. Hasil Uji Ahli Isi	65
Lampiran 7. Hasil Uji Ahli Media	69
Lampiran 8. Hasil Analisis Respon Pengguna.....	75
Lampiran 9. Dokumentasi.....	76

