

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

Oleh

Gede Naba Ardiawan, NIM 1515051071

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: gede.naba.ardiawan@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan konten pembelajaran *cricket* berbasis *mobile* bagi atlet pemula di Buleleng dengan menggunakan metode *ADDIE*. Metode *ADDIE* yang digunakan dalam skripsi ini terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Survei dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan atlet pemula dalam belajar *cricket*. Hasil dari survei dan wawancara digunakan sebagai dasar dalam pengembangan aplikasi konten pembelajaran *cricket*. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat membantu atlet pemula dalam belajar *cricket* dengan lebih efektif dan efisien. Hasil dari evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan atlet pemula dalam belajar *cricket* dan dapat digunakan secara efektif. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode *ADDIE* dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi konten pembelajaran *cricket* bagi atlet pemula.

Kata Kunci: *ADDIE*, *Konten Pembelajaran*, *Cricket*

**DEVELOPMENT OF MOBILE-BASED CRICKET LEARNING CONTENT
FOR BULELENG CRICKET BEGINNERS**

By

Gede Naba Ardiawan, NIM 1515051071

Study Program of Informatics Education

Department of Informatics

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: gede.naba.ardiawan@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Using the ADDIE method, the goal of this thesis is to create mobile-based cricket learning content for Buleleng's beginner athletes. The phases of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation comprise the ADDIE approach utilized in this thesis. To find out what novice athletes need to learn cricket, surveys and interviews were carried out. Cricket learning content applications are based on the findings of surveys and interviews. It is anticipated that the developed application will assist novice athletes in learning cricket more effectively and efficiently. The evaluation shows that the developed application can be used effectively and meets the needs of novice athletes learning cricket. The ADDIE method can be used to create cricket learning content applications for novice athletes, according to the obtained results.

Keyword: ADDIE, Learning Content, Cricket