

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *QR CODE***  
**UNTUK MATERI KETERAMPILAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA**  
**PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada tim penguji skripsi Departemen Pendidikan Olahraga sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh :**

**NUR ADILLAH**

**NIM. 19086043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**  
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis  
*QR Code* Untuk Materi Keterampilan Teknik  
Dasar Sepak Bola Peserta Didik Sekolah  
Menengah Atas

Nama : Nur Adillah

NIM : 19086043

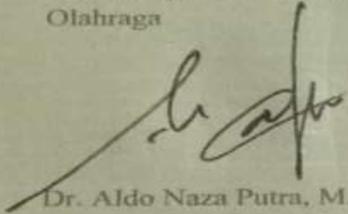
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

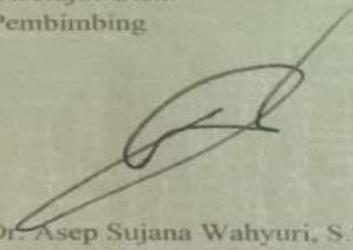
Padang, September 2023

Mengetahui:  
Ketua Departemen Pendidikan  
Olahraga



Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd  
NIP. 198909012018031001

Disetujui Oleh:  
Pembimbing



Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd  
NIP. 198409062014041001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Departemen  
Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis  
*QR Code* Untuk Materi Keterampilan Teknik  
Dasar Sepak Bola Peserta Didik Sekolah  
Menengah Atas  
Nama : Nur Adillah  
NIM : 19086043  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Departemen : Pendidikan Olahraga  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, September 2023

Tim Penguji

1. Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd

1.

2. Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd

2.

3. Weny Sasmita, S.Pd, M.Pd

3.

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *QR Code* Untuk Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola Peserta Didik Sekolah Menengah Atas" adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing dan kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan di cantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, September 2023

Yang membuat pernyataan



Nur Adillah  
NIM.19086043

## ABSTRAK

**Nur Adillah. 2023. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *QR Code* untuk Materi Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola Peserta Didik Sekolah Menengah Atas**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan juga untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan desain pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiono, model ini meliputi 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba lapangan, 7) Revisi produk, 8) Uji lapangan, 9) Revisi produk akhir, Penelitian ini dibantu oleh beberapa validator. Instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket respon peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa media audio visual pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis *QR Code* sangat layak untuk digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Luhak Nan Duo.

**Kata kunci : Audio Visual, Media Pembelajaran, Sepak Bola**

## KATA PENGANTAR



Segala puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *QR Code* Untuk Materi Keterampilan Teknik Dasar Sepak bola Peserta Didik Sekolah Menengah Atas” penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1) Kedua orang tua, ayahanda tersayang Edi Asman dan ibunda tercinta Yuli Nafrida yang memberikan dukungan moril dan materil serta doa yang dipanjatkan kepada Allah SWT untuk penulis.
2. Prof. Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D sebagai Rektor Universitas Negeri Padang beserta staf.
3. Prof. Dr. Nurul Ihsan, S.Pd, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
4. Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd sebagai Ketua Departemen Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Skripsi.

6. Bapak Dr. Aldo Naza Putra M.Pd selaku penguji 1, dan Ibuk Weny Sasmitha, S.Pd, M.Pd selaku penguji 2, yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap skripsi ini.
7. Seluruh Bapak/Ibuk Dosen dilingkungan Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, yang telah memberi petunjuk diberbagai bidang disiplin ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Abang kandung yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi serta semangat selama pemubuatan skripsi ini.
9. Andrian Nur Sya'ban terima kasih telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama pembuatan skripsi ini.
10. Keluarga Besarku Unit Kegiatan Olahraga Universitas Negeri Padang (UKO UNP) yang telah memberikan dorongan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah membantu penulis dalam melaksanakan hingga menyusun skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan, semoga jasa baik tersebut menjadi ibadah dari Allah SWT. Aamiin.

Padang, September 2023

Penulis

Nur Adillah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK. ....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN... ..</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori.....	7
1. Media Pembelajaran .....	7
2. Media Audio Visual.....	10
3. Penggunaan <i>QR Code</i> dalam Pembelajaran .....	11
4. Penelitian Pengembangan.....	13
5. Pendidikan Jasmani .....	15

6. Hakikat Permainan Sepak bola.....	16
B. Penelitian Relevan .....	19
C. Kerangka Konseptual.....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. Jenis Penelitian .....	22
B. Metode Penelitian .....	23
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	24
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
E. Subjek Coba .....	27
F. Instrumen Penelitian.....	27
G. Teknik Analisi Data.....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
A. Hasil Penelitian.....	31
1. Pengembangan Pembelajaran Audio Visual.....	31
2. Penilaian Ahli. ....	39
3. Angket Respon Peserta Didik.....	41
B. Pembahasan Penelitian. ....	42
C. Keterbatasan Penelitian. ....	45
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. ....</b>	<b>47</b>
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran. ....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

### Tabel

### Halaman

Tabel 1. Skala Penilaian.....29

Tabel 2. Kriteria Persentase Lembar Validasi.....29

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1. <i>QR Code</i> .....	12
Gambar 2. Metode Penelitian.....	23
Gambar 3. Generator QR. ....	25
Gambar 4. Pembuatan background dan animasi. ....	33
Gambar 5. Pengeditan video menggunakan filmora. ....	34
Gambar 6. <i>QR Code</i> video pembelajaran sepak bola.....	35
Gambar 7. Sebelum perbaikan ahli media. ....	37
Gambar 8. Setelah perbaikan ahli media.....	37
Gambar 9. Sebelum perbaikan ahli materi. ....	38
Gambar 10. Setelah perbaikan ahli materi .....	38
Gambar 11. Presentase skor keseluruhan validator ahli dah responden. ....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Rekapitulasi hasil uji oleh ahli media. ....	51
2. Rekapitulasi hasil uji oleh ahli materi. ....	53
3. Rekapitulasi hasil uji oleh ahli bahasa. ....	55
4. Rekapitulasi hasil angket respon peserta didik. ....	57
5. Surat izin penelitian kepala dinas pendidikan Sumatra Barat. ....	58
6. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan Sumatra Barat. ....	59
7. Surat izin penelitian kepala sekolah SMA Negeri 1 Luhak Nan Duo. ....	60
8. Validasi dengan dosen ahli media. ....	61
9. Validasi dengan dosen ahli materi. ....	62
10. Validasi dengan guru. ....	63
11. Uji coba produk ke SMA Negeri 1 Luhak Nan Duo. ....	64
12. Lembar validasi dan angket. ....	65

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi karena hal itu merupakan suatu kekuatan besar yang berpengaruh secara tidak langsung. Dunia pendidikan juga harus ikut dalam penggunaan teknologi sebagai salah satu penunjang proses pendidikan itu sendiri. Salah satu penunjang yang harus didukung teknologi adalah sumber belajar. Sumber belajar diharapkan menjadi pendorong proses pembelajaran yang disusun berdasarkan azas efektif, efisien dan serta kemenarikan untuk menarik minat belajar siswa.

Pendidikan mempunyai peran dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tercapainya tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh berbagai unsur belajar yang menunjang. Unsur belajar adalah faktor yang menjadi indikator keberlangsungan proses belajar. Menurut Syafruddin dalam dura ( 2018 ) “Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa yang tidak sama, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri siswa, seperti; aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran dan tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga mana siswa berasal dan lain sebagainya”.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang informasi dan komunikasi berdampak pada proses pembelajaran di kelas. Terkait dengan hal ini, guru dituntut harus memiliki kemampuan baik secara intelektual maupun

kecakapan atau keterampilan dalam teknologi sebagai media belajar pada setiap pembelajaran di kelas. Sejalan dengan itu, pemilihan dan penggunaan media yang relevan merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan kompetensi dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu guru dituntut untuk terus berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran dari waktu ke waktu.

Media sebagai salah satu komponen dalam suatu sistem pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Dimana setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka pada akhirnya kita dituntut untuk dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif.

Seiring dengan perubahan paradigma belajar dari *teacher center to student center* maka sebagai guru yang profesional dalam melaksanakan pembelajaran di kelas harus memperhatikan aktifitas dan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Maka dari itu, pemilihan dan penggunaan media yang relevan dengan pelajaran sangatlah penting, karena media mampu untuk membangun pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan

mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Hasil observasi yang telah dilakukan dengan wawancara menghasilkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi secara detail, memberikan visualisasi yang konkrit serta fleksibel digunakan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media audio visual. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Dalam penelitian ini peneliti ingin berinovasi mengkombinasikan media audio visual dengan aplikasi *QR Code*.

*QR ( Quick Respon ) Code* yang di desain seperti kartu dengan nama *QR Card*. *QR Code* merupakan evolusi dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. *QR Code* berisi informasi baik diarah vertikal dan horizontal, sedangkan bar code berisi data dalam satu arah saja. *QR Code* memegang jauh volume yang lebih besar informasi dari barcode (Narayanan, 2012). *QR Code* memiliki kemampuan menyimpan data yang lebih jauh besar daripada barcode. Saat ini penggunaan *QR Code* sudah cukup luas. Banyak negara di dunia, terutama Jepang, telah menerapkan teknologi *QR Code* pada perindustriannya. Di Indonesia penggunaan *QR code* belum terlalu populer. Akan tetapi aplikasi *QR reader* untuk berbagai macam tipe ponsel cukup banyak tersedia untuk diunduh secara gratis melalui Internet (Ridwan, dkk. 2010).

Pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya masih didominasi oleh guru, sehingga keaktifan dan kemandirian dari peserta didik berkurang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran disekolah masih kurang optimal. Pengoptimalan dan penggunaan media yang tepat merupakan sarana untuk mengefektifkan proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Peserta didik diharapkan menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga upaya pembelajaran perlu mendapatkan perhatian. Keberhasilan suatu pembelajaran, selain tergantung pada metode yang digunakan juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan.

Menggunakan media pembelajaran *QR Code* dalam pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan. Sehingga pembelajaran terasa lebih efektif dan menyenangkan. Peneliti berharap motivasi peserta didik dapat membuat perubahan pada diri peserta didik. Perubahan yang diharapkan adalah peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran keterampilan teknik dasar sepak bola.

Walaupun sebagian besar proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lebih mengutamakan aktivitas fisik, bukan berarti guru tidak bisa mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi. Proses pemanfaatan teknologi komunikasi, teknologi pendidikan untuk kegiatan pendidikan dinilai perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Pemanfaatan perangkat teknologi informasi juga bisa digunakan

untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang sampai saat ini selalu dipandang sebagai pembelajaran yang bisa dilakukan di luar kelas saja.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar Peserta didik
2. Pemanfaatan media audio visual
3. Aplikatif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi
4. Sumber belajar

### **C. Pembatasan Masalah**

Perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini mengingat luasnya masalah yg telah diidentifikasi agar masalah yang di kaji lebih fokus dan tidak luas. Adapun masalah dalam penelitian ini di batasi tentang pengembangan media audio visual berbasis *QR Code* untuk materi keterampilan teknik dasar sepak bola peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Luhak Nan Duo.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang di uraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah validitas media audio visual berbasis *QR Code* materi dasar sepak bola dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Atas.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual yang valid untuk materi keterampilan teknik dasar sepak bola berbasis di Sekolah Menengah Atas.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menggunakan Media Audio Visual dan untuk menambah wawasan pengetahuan dalam memperbaiki pembelajara serta dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.
3. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui media audio visual.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman yang berharga dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *QR Code* serta untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di FIK UNP.
5. Peneliti selanjutnya, sebagai rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.