

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

SURAT TUGAS
 Nomor: 119.06/UN48.12.5/PP/2024

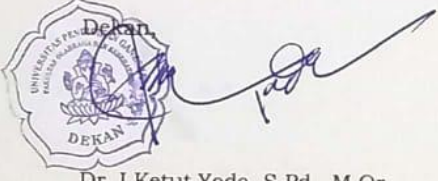
Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.
 NIP : 196804081997031002
 Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Sebagai : Pembimbing Utama
2. Nama : Dr. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198501172008121001
 Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Sebagai : Pembimbing Wakil

dalam rangka penyelesaian skripsi pada mahasiswa tersebut, di bawah ini:

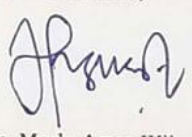
Nama	: I Ketut Karya Adi Saputra
NIM	: 2116011053
Prodi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan	: Pendidikan Olahraga
Judul	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik <i>Overhead/Smash</i> Berbasis <i>Website</i> Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Kuliah TP. Tenis Lapangan.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.
 NIP. 196805172001121001

Singaraja, 10 Juni 2024
 Ketua Jurusan,



Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198008112008121001

Lampiran 2. Surat Observasi.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali Telp. (0362) 25571, Fax. (0362) 25571 Kode Pos. 81116

Singaraja, 31 Juli 2024

Nomor : 826/UN48.12.1/PP/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Ijin melakukan observasi

Yth. Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan
 di
 Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) diwajibkan untuk melakukan observasi awal tentang proses pembelajaran di kampus sebagai syarat pengajuan judul penelitian (skripsi). Kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mengizinkan mahasiswa/mahasiswi di bawah ini untuk melakukan observasi di kampus yang Bapak/Ibu pimpin.

NO	NAMA	NIM	PRODI	JURUSAN
1	Ni Luh Andini	2116011039	Penjaskesrek	Pendidikan Olahraga
2	Nyoman Putra Arya Gunawan	2116011044	Penjaskesrek	Pendidikan Olahraga
3	I Ketut Karya Adi Saputra	2116011053	Penjaskesrek	Pendidikan Olahraga
4	Ardi Oktavian	2116011068	Penjaskesrek	Pendidikan Olahraga

Atas perhatian dan bantuan Bapak / Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,



Dr. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd.
 NIP.198501172008121001



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini diterbitkan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 Surat tugas ahli validasi instrument


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

SURAT TUGAS

Nomor: 279.12/UN48.12.5/PP/2024

Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan validasi instrumen penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

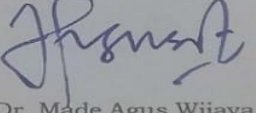
1. Nama : Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P
 NIP : 198003112008121002
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Sebagai : Pakar 1 Instrumen
2. Nama : Dr. Made Agus Wijaya, M.Pd
 NIP : 198008112008121001
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Sebagai : Pakar 2 Instrumen

dalam rangka melakukan validasi instrumen penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama : I Ketut Karya Adi Saputra
 NIM : 2116011053
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik *Smash* Berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* pada Mata Kuliah TP. Tenis Lapangan.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


 Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.
 NIP. 196805172001121001


 Singaraja, 11 Desember 2024
 Ketua Jurusan,
 Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198008112008121001

Lampiran 4 Surat tugas ahli isi, desain, media.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

SURAT TUGAS

Nomor: 284.12/UN48.12.5/PP/2024

Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan pengujian produk penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : Peby Gunarto, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 199202022019031025
 Prodi./Fak. : Penjaskesrek/FOK
 Sebagai : Ahli Isi
2. Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 1989080820130501148
 Prodi./Fak. : TP/FIP
 Sebagai : Ahli Media
3. Nama : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
 NIP : 198807082014041003
 Prodi./Fak. : TP/FIP
 Sebagai : Ahli Desain

dalam rangka melakukan uji validasi produk penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

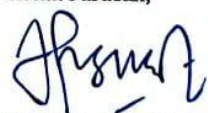
Nama : I Ketut Karya Adi Saputra
 NIM : 2116011053
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik *Smash* Berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* pada Mata Kuliah TP. Tenis Lapangan.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dr. Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.
 NIP. 196805172001121001

Singaraja, 11 Desember 2024
 Ketua Jurusan,



Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198008112008121001

Lampiran 5 surat izin melaksanakan penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAHA DAN KESEHATAN

Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali Telp. (0362) 25571, Fax. (0362) 25571 Kode Pos. 81116

Singaraja, 30 Januari 2025

Nomor : 99/UN48.12.1/PP/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Penelitian

Yth. Koorprodi PJKR FOK Undiksha
 di

Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha, mahasiswa diwajibkan untuk menyusun skripsi, sehubungan dengan itu kami mohon Bapak/ibu untuk mengizinkan mahasiswa tersebut dibawah ini untuk berkenan melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : I Ketut Karya Adi Saputra
 Nomor Induk Mahasiswa : 2116011053
 Prodi : Pendidikan Olahraga
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Smash Berbasis Website Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Kuliah TP. Tennis Lapangan

Atas perhatian dan bantuan Bapak / Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,



I Gede Suwiwa,
 NIP.198501172008121001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini terdapat dan datangnya secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang telah tersedia

Lampiran 6 Hasil penilaian ahli isi pembelajaran

VALIDASI INSTRUMEN

**UJI AHLI ISI PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BERBASIS *WEBSITE* BERORIENTASI
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA KULIAH TP. TENIS LAPANGAN.**

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik *Smash* Berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah TP. Tenis Lapangan.

Sasaran : Mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan

Peneliti : I Ketut Karya Adi Saputa

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dosen pembimbing : I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. (Pembimbing Utama)
Dr. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd (Pembimbing Wakil)

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Peby Gunarto, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 1. = Sangat Kurang Relevan
 2. = Kurang Relevan
 3. = Cukup Relevan
 4. = Relevan
 5. = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom SKR (Sangat Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1, KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 2, CR (Cukup Relevan) jika skor yang diberikan 3, R (Relevan) jika diberikan skor 4, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 5
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

CS Dipindai dengan CamScanner

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Isi Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)					✓
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)					✓
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)					✓
4	Multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> diarahkan membantu pencapaian pembelajaran					✓
Kelengkapan Materi						
5	Tujuan pembelajaran dinyatakan dengan jelas dan mudah dipahami					✓
6	Materi yang disampaikan mencakup seluruh topik yang relevan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
7	Kejelasan sikap awal, pelaksanaan dan Akhir pelaksanaan <i>Smash</i> tenis lapangan					✓
8	Materi yang disampaikan dilengkapi dengan gambar dan video					✓
9	evaluasi pembelajaran sudah sesuai					✓
Dialogis dan Intetraktif						
10	Kemampuan merangsang mahasiswa untuk berpikir kritis				✓	
11	Kemampuan mendorong motivasi dan keterlibatan aktif mahasiswa					✓
12	Video tutorial pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.					✓
Teknik Penyajian Materi						
13	Materi pembelajaran disampaikan dengan lancar dan jelas					✓
14	Intonasi melalui audio yang disampaikan sudah terdengar dengan jelas.					✓
15	Kalimat materi pembelajaran yang digunakan sudah efektif.				✓	

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pendukung Penyajian Materi						
16	Adanya kejelasan mengenai petunjuk penggunaan <i>website</i> .					✓
17	Foto/gambar sudah selaras dengan materi pembelajaran pada multimedia berbasis <i>website</i> .					✓
18	Materi yang dijelaskan pada video mudah dimengerti.					✓
19	Materi di dukung dengan daftar pustaka					✓
Bahasa						
20	Kesesuaian dengan kaidah bahasa EYD					✓
21	Bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran mudah dipahami					✓
Jumlah						
Total		103.				

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik-titik berikut

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ①. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 23 / 1 / 2025
Validator



Peby Gunarto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199202022019031025

Lampiran 7 Hasil penilaian ahli desain.

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
TERHADAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK
SMASH BERBASIS WEBSITE BERORIENTASI PROBLEM BASED
LEARNING PADA MATA KULIAH TP.TENIS LAPANGAN**

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik *Smash* Berbasis
Website Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Kuliah
TP. Tenis Lapangan

Sasaran : Mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan
Kesehatan

Peneliti : I Ketut Karya Adi Saputra

Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dosen Pembimbing : I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. (Pembimbing Utama)
Dr I Gede Suwiwa S.Pd.,M.Pd.(Pembimbing Wakil)

Instansi/Lebaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 1. = Sangat Kurang Relevan
 2. = Kurang Relevan
 3. = Cukup Relevan
 4. = Relevan
 5. = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom SKR (Sangat Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1, KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 2, CR (Cukup Relevan) jika skor yang diberikan 3, R (Relevan) jika diberikan skor 4, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 5
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan dan Sistematika Desain Media						
1	Penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat					✓
2	Multimedia dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sudah tepat					✓
Tampilan Media Pembelajaran						
3	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan prinsip desain dan menciptakan kesan yang tepat					✓
4	Desain halaman terstruktur dengan baik					✓
5	Font yang digunakan mudah dibaca dan sesuai dengan konteks konten					✓
6	Menu dan sistem navigasi mudah dipahami					✓
7	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					✓
8	Kemenarikan tampilan fisik multimedia				✓	
9	Website dapat dimuat dengan cepat dan tampil dengan baik pada berbagai perangkat (laptop, tablet, dan <i>smartphone</i>)					✓
10	Warna tulisan yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca					✓
Materi						
11	Desain yang digunakan menyajikan materi, sudah tepat					✓
12	Teks dalam multimedia, mudah dimengerti oleh mahasiswa					✓
Evaluasi						
13	Kejelasan petunjuk pengisian soal evaluasi sudah jelas					✓
14	Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran					✓
Jumlah						
Total		69				

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik-titik berikut.

* Dari segi visual dan bahasa yg digunakan masih bisa di perbaiki & di personalisasi

.....
.....
.....
.....

D. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
- ☒ 2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 21/1/.....2025
Validator



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

Lampiran 8 Hasil penilaian ahli media.

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BERBASIS WEBSITE
BERORIENTASI PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA KULIAH TP.
TENIS LAPANGAN

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik *Smash* Berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah TP. Tenis Lapangan

Sasaran : Mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan

Peneliti : I Ketut Karya Adi Saputra

Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dosen Pembimbing : I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. (Pembimbing Utama)
 Dr. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd (Pembimbing Wakil)

Instansi/Lebaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 1. = Sangat Kurang Relevan
 2. = Kurang Relevan
 3. = Cukup Relevan
 4. = Relevan
 5. = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom SKR (Sangat Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1, KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 2, CR (Cukup Relevan) jika skor yang diberikan 3, R (Relevan) jika diberikan skor 4, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 5
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Visualisasi						
1	Kemenarikan desain multimedia berbasis <i>website</i>					✓
2	<i>Background</i> Multimedia berbasis <i>website</i> tidak mengganggu elemen lain					✓
3	Ketepatan pemilihan huruf (<i>font</i>) pada multimedia berbasis <i>website</i> agar mudah dibaca				✓	
4	Ketepatan ukuran huruf (<i>font</i>) sudah sesuai				✓	
5	Warna teks di dalam multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> mudah dibaca					✓
6	Kesesuaian komposisi gambar				✓	
7	Kesesuaian ukuran gambar				✓	
Aspek Audio						
8	Ketepatan <i>sound effect</i> pada video pembelajaran.					✓
9	Kejelasan suara <i>Dubbing</i> dalam video pembelajaran					✓
10	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> pada video pembelajaran					✓
Aspek Pembelajaran						
11	Multimedia berbasis <i>website</i> yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan belajar mahasiswa					✓
12	Kemudahan dalam memahami materi tenis lapangan khususnya teknik <i>smash</i>				✓	
13	Multimedia memiliki daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran				✓	
14	Kejelasan alur pembelajaran dalam Multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i>					✓
15	Soal evaluasi yang terdapat dalam Multimedia berbasis <i>website</i> mampu mengukur pengetahuan mahasiswa secara teori					✓

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kemudahan Pengguna						
16	Multimedia berbasis <i>website</i> praktis digunakan dalam pembelajaran					✓
17	Fitur yang terdapat dalam Multimedia berbasis <i>website</i> mudah digunakan					✓
18	Elemen di dalam multimedia berbasis <i>website</i> tidak membingungkan saat melakukan pembelajaran.					✓
19	Multimedia berbasis <i>website</i> tidak membutuhkan akun dan sandi khusus untuk dapat diakses mahasiswa					✓
Video						
20	Ketepatan pilihan video dengan materi <i>smash</i>					✓
21	Kualitas video pembelajaran sudah jelas				✓	
Jumlah						
Total		98				

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik-titik berikut.

- * Rumusan tujuan pembelajaran agar sistematis.
- * Dalam video pembelajaran berikan judul sesuai materi pembelajaran

D. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 21/11/2025.
Validator



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran 9 Hasil uji coba perorangan.

PENILAIAN INSTRUMEN

**UJI COBA PERORANGAN TERHADAP PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK *SMASH* BERBASIS
WEBSITE BERORIENTASI *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA
KULIAH TP. TENIS LAPANGAN**

A. Identitas

NAMA : Ni Putu Parameswari

NIM : 2216011012

SEMESTER : 6

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 1. = Sangat Kurang Relevan
 2. = Kurang Relevan
 3. = Cukup Relevan
 4. = Relevan
 5. = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom SKR (Sangat Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1, KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 2, CR (Cukup Relevan) jika skor yang diberikan 3, R (Relevan) jika diberikan skor 4, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 5
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Coba Produk

d. Lembar Penilaian Instrumen Uji Coba Produk

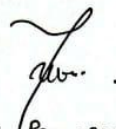
No	Pernyataan	SKR	KR	CR	R	SR
		1	2	3	4	5
Kegunaan						
1	Kemudahan pengoperasian					✓
2	Kemudahan dalam memuat navigasi <i>website</i>				✓	
3	Tampilan sudah menarik, serta mampu menyediakan fitur yang memudahkan pengguna.					✓
Kualitas Konten						
4	Relevansi yang termuat dalam <i>website</i> sudah tersedia secara relevan				✓	
5	Informasi yang disajikan dalam <i>website</i> , sudah sesuai.					✓
6	Konten yang disajikan mudah dibaca dan mampu dipahami dengan baik.					✓
Interaktivitas						
7	Kecepatan sistem dalam merespon halaman <i>website</i> .				✓	
8	Adanya berbagai jenis konten interaktif seperti halaman model pembelajaran dan evaluasi yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.					✓
Teks						
9	Kesesuaian teks yang digunakan sudah sesuai					✓
10	Kejelasan teks yang digunakan sudah terlihat jelas.					✓
Kepuasan Pengguna						
11	Kesan secara keseluruhan sudah memberikan pengalaman lebih dalam menggunakan <i>website</i> .					✓
12	Kejelasan uraian materi teknik <i>Smash</i> pada tenis					✓

No	Pernyataan	SKR	KR	CR	R	SR
		1	2	3	4	5
	lapangan sudah membantu dalam proses pembelajaran.					
13	materi dengan kehidupan nyata sudah tertanam pada mahasiswa setelah menggunakan <i>website</i> dalam proses pembelajaran					✓
Audio						
14	Audio penjelasan tentang materi sudah terdengar dengan jelas				✓	
15	Musik backsound sudah terdengar jelas				✓	
Video						
16	Tampilan video sudah sesuai dengan baik					✓
17	Penayangan video sudah lancar dan tidak patah-patah					✓
18	Video pembelajaran sudah menarik pada setiap pergantian/transisi					✓
Evaluasi						
19	soal/evaluasi dengan materi yang diberikan sudah sesuai					✓
20	soal/evaluasi dengan tujuan pembelajaran sudah sesuai					✓
Jumlah						
Total		95.				

C. SARAN PERBAIKAN

untuk *website* sudah cukup bagus dan menarik.

Singaraja, 10/2/2025.....
Mahasiswa Prodi Penjaskesrek



Ni Putu Parameswari

Lampiran 10 Hasil uji coba kelompok kecil

PENILAIAN INSTRUMEN

**UJI COBA KELOMPOK KECIL TERHADAP PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BERBASIS
WEBSITE BERORIENTASI PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA
KULIAH TP. TENIS LAPANGAN**

A. Identitas

NAMA : I. Made Arya Kusuma

NIM : 221601114

SEMESTER : 6

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 1. = Sangat Kurang Relevan
 2. = Kurang Relevan
 3. = Cukup Relevan
 4. = Relevan
 5. = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom SKR (Sangat Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1, KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 2, CR (Cukup Relevan) jika skor yang diberikan 3, R (Relevan) jika diberikan skor 4, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 5
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Coba Produk

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Coba Produk						
No	Pernyataan	SKR	KR	CR	R	SR
		1	2	3	4	5
Kegunaan						
1	Kemudahan pengoperasian				✓	
2	Kemudahan dalam memuat navigasi <i>website</i>					✓
3	Tampilan sudah menarik, serta mampu menyediakan fitur yang memudahkan pengguna.				✓	
Kualitas Konten						
4	Relevansi yang termuat dalam <i>website</i> sudah tersedia secara relevan				✓	
5	Informasi yang disajikan dalam <i>website</i> , sudah sesuai.					✓
6	Konten yang disajikan mudah dibaca dan mampu dipahami dengan baik.				✓	
Interaktivitas						
7	Kecepatan sistem dalam merespon halaman <i>website</i> .					✓
8	Adanya berbagai jenis konten interaktif seperti halaman model pembelajaran dan evaluasi yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.				✓	
Teks						
9	Kesesuaian teks yang digunakan sudah sesuai				✓	
10	Kejelasan teks yang digunakan sudah terlihat jelas.					✓
Kepuasan Pengguna						
11	Kesan secara keseluruhan sudah memberikan pengalaman lebih dalam menggunakan <i>website</i> .					✓
12	Kejelasan uraian materi teknik <i>Smash</i> pada tenis					✓

No	Pernyataan	SKR	KR	CR	R	SR
		1	2	3	4	5
	lapangan sudah membantu dalam proses pembelajaran.					
13	materi dengan kehidupan nyata sudah tertanam pada mahasiswa setelah menggunakan <i>website</i> dalam proses pembelajaran					✓
Audio						
14	Audio penjelasan tentang materi sudah terdengar dengan jelas					✓
15	Musik background sudah terdengar jelas					✓
Video						
16	Tampilan video sudah sesuai dengan baik					✓
17	Penayangan video sudah lancar dan tidak patah-patah					✓
18	Video pembelajaran sudah menarik pada setiap pergantian/transisi					✓
Evaluasi						
19	soal/evaluasi dengan materi yang diberikan sudah sesuai					✓
20	soal/evaluasi dengan tujuan pembelajaran sudah sesuai					✓
Jumlah						
Total		94.				

C. SARAN PERBAIKAN

Website ini sangat baik, dari tampilan, materi soal evaluasi sudah sang bagus

Singaraja, 10/2 12025
Mahasiswa Prodi Penjaskesrek



I Made Arya Kusuma

Lampiran 11 Hasil uji coba kelompok besar

PENILAIAN INSTRUMEN

UJI COBA KELOMPOK BESAR TERHADAP PENGEMBANGAN

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BERBASIS

WEBSITE BERORIENTASI PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA

KULIAH TP. TENIS LAPANGAN

A. Identitas

NAMA : 1 Kadek Dwi Guna Darna

NIM : 2216011084

SEMESTER : 6

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 1. = Sangat Kurang Relevan
 2. = Kurang Relevan
 3. = Cukup Relevan
 4. = Relevan
 5. = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom SKR (Sangat Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1, KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 2, CR (Cukup Relevan) jika skor yang diberikan 3, R (Relevan) jika diberikan skor 4, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 5
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

CS Scanned with CamScanner

B. Lembar Penilaian Instrumen Uji Coba Produk

No	Pernyataan	SKR 1	KR 2	CR 3	R 4	SR 5
Kegunaan						
1	Kemudahan pengoperasian					✓
2	Kemudahan dalam memuat navigasi <i>website</i>					✓
3	Tampilan sudah menarik, serta mampu menyediakan fitur yang memudahkan pengguna.					✓
Kualitas Konten						
4	Relevansi yang termuat dalam <i>website</i> sudah tersedia secara relevan				✓	
5	Informasi yang disajikan dalam <i>website</i> , sudah sesuai.					✓
6	Konten yang disajikan mudah dibaca dan mampu dipahami dengan baik.					✓
Interaktivitas						
7	Kecepatan sistem dalam merespon halaman <i>website</i> .				✓	
8	Adanya berbagai jenis konten interaktif seperti halaman model pembelajaran dan evaluasi yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.					✓
Teks						
9	Kesesuaian teks yang digunakan sudah sesuai					✓
10	Kejelasan teks yang digunakan sudah terlihat jelas.					✓
Kepuasan Pengguna						
11	Kesan secara keseluruhan sudah memberikan pengalaman lebih dalam menggunakan <i>website</i> .					✓
12	Kejelasan uraian materi teknik <i>Smash</i> pada tenis					✓

No	Pernyataan	SKR	KR	CR	R	SR
		1	2	3	4	5
	lapangan sudah membantu dalam proses pembelajaran.					✓
13	materi dengan kehidupan nyata sudah tertanam pada mahasiswa setelah menggunakan <i>website</i> dalam proses pembelajaran					✓
Audio						
14	Audio penjelasan tentang materi sudah terdengar dengan jelas					✓
15	Musik backsound sudah terdengar jelas					✓
Video						
16	Tampilan video sudah sesuai dengan baik					✓
17	Penayangan video sudah lancar dan tidak patah-patah					✓
18	Video pembelajaran sudah menarik pada setiap pergantian/transisi					✓
Evaluasi						
19	soal/evaluasi dengan materi yang diberikan sudah sesuai					✓
20	soal/evaluasi dengan tujuan pembelajaran sudah sesuai					✓
Jumlah						
Total		98.				

C. SARAN PERBAIKAN

media pembelajarannya sudah sang bagus

Singaraja,.....18/2/2025.....
Mahasiswa Prodi Penjaskesrek



IKadek Dwi Guna Darmo

Lampiran 12 Hasil uji coba kepraktisan.

PENILAIAN INSTRUMEN

**UJI KEPRAKTISAN PRODUK TERHADAP PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK *SMASH* BERBASIS
WEBSITE BERORIENTASI *PROBLEM BASED LEARNING* PADA
MATA KULIAH TP. TENIS LAPANGAN**

A. Identitas

NAMA : Sang Ayu Ruhu Oktamayani

NIM : 2216011090

SEMESTER : 6

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 1. = Sangat Kurang Relevan
 2. = Kurang Relevan
 3. = Cukup Relevan
 4. = Relevan
 5. = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom SKR (Sangat Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1, KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 2, CR (Cukup Relevan) jika skor yang diberikan 3, R (Relevan) jika diberikan skor 4, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 5
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

CS dipindai dengan CamScanner

C. Lembar Penilaian Instrumen Uji Kepraktisan Produk

No	Pernyataan	SKR	KR	CR	R	SR
		1	2	3	4	5
Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi teknik <i>smash</i> dalam tenis lapangan					✓
2	Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi					✓
Interaktif						
3	Semua menu dari multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> berorientasi <i>problem based learning</i> dapat di klik dengan mudah					✓
4	Huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca.					✓
5	Perpindahan menu satu ke menu lainnya mudah dilakukan					✓
6	Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> berorientasi <i>problem based learning</i> membantu pembelajaran					✓
Efisien						
7	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> berorientasi <i>problem based learning</i> mudah untuk digunakan di mana saja.					✓
8	Multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> berorientasi <i>problem based learning</i> mudah dibawa					✓
Kreatif						
9	Penyajian soal dalam bentuk <i>google formulir</i> menarik mahasiswa untuk menyelesaikannya.				✓	
10	Multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> berorientasi <i>problem based learning</i> dapat membantu mahasiswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					✓

No	Pernyataan	SKR	KR	CR	R	SR
		1	2	3	4	5
Kepuasan						
11	Kepuasan dirasakan setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> berorientasi <i>problem based learning</i>					✓
12	Multimedia pembelajaran berbasis <i>website</i> berorientasi <i>problem based learning</i> menyenangkan digunakan belajar					✓
Jumlah						
Total		Sg.				

D. SARAN PERBAIKAN

Singaraja, 18/2/2028.
Mahasiswa Prodi Penjaskesrek


Sang Ayu Putri Oktamayani

Lampiran 13 Dokumentasi kegiatan penelitian



RIWAYAT HIDUP



I Ketut Karya Adi Saputra, lahir di Gianyar pada tanggal 9 Maret 2001. Penulis merupakan anak ke empat dari pasangan suami istri, Bapak I Wayan Sudiara dan Ibu Ni Made Temuswati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Br. Bukit Sari, Desa Sidan, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 3 Sidan dan lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan

Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Gianyar dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Banjarangkan dan lulus pada tahun 2019 dan melanjutkan Pendidikan Sarjana di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2025 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik *Smash* Berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah TP. Tenis Lapangan”.