

**LAPORAN AKHIR
KOMPETITIF PNBP PENELITIAN DOKTOR**



Judul:
**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENGUKURAN
ASPEK PSIKOMOTOR BIDANG SENI TEATER**

Oleh:
Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd NIDN 0025038801

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
DESEMBER 2022**

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DESERTASI DOKTOR

Judul Penelitian : Pengembangan Instrumem Pengukuran Aspek Psikomotor
Bidang Seni Teater

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 811/ Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Bidang Fokus
Penelitian : Teknologi Pendidikan

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd

b. NIDN 0025038801

c. Jabatan Fungsional : Lektor

d. Program Studi : Pendidikan Sendratasik

e. Nomor HP 081380858432

f. Alamat Surel (e-mail) : wellysuryandoko@unesa

.a c.id Institusi Mitra

a. Nama Institusi Mitra : Program Studi Pendidikan Sendratasik, FBS, UNESA

b. Alamat : Gedung T14 Lantai 2 Kampus Unesa Lidah Wetan FBS,
UNESA

c. Penanggung Jawab : Dr. Anik

Juwariyah, M.Si Lama Penelitian Keseluruhan : 1

Tahun

Usulan Penelitian Tahun ke- 1

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp

30.000.000,- Biaya Penelitian :


- diusulkan ke LPPM UNESA : Rp 30.000.000,-

- dana institusi mitra : Rp -

Mengetahui
Ketua Program Studi S3 Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. Mustaji, M.Pd
NIP. 196410051988121001

Surabaya, 31 Desember 2022
Ketua Pengusul


Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd
NIP. 1988032520140521



Mengetahui, Ketua LPPM


Prof. Dr. Darni, M.Hum.
NIP. 196509261990022001

RINGKASAN

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menguji keefektifan model pembelajaran *Among Rasa* untuk penghayatan materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik, dan (2) menguji keefektifan model pembelajaran *Among Rasa* untuk *inner acting* materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data ada dua yaitu (1) tes untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *among rasa* untuk penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik dan (2) tes untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *among rasa* untuk *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dan uji t. Hasil penelitian (1) keefektifan model pembelajaran *among rasa* dalam untuk melatihkan penghayatan penghitungan dengan uji t test diperoleh nilai signifikansi berdasarkan pada kolom asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000 atau signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). (2) keefektifan model pembelajaran *among rasa* dalam untuk melatihkan *inner acting* ditunjukkan dengan hasil dari penghitungan dengan uji t test diperoleh nilai signifikansi berdasarkan pada kolom asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000 atau signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
RIMNGKASAN	ii
DAFTAR ISI.	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
BAB III METODE PENELITIAN	13
BAB IV LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	15
BAB V BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	18
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN	21

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komponen-komponen pembelajaran dalam matakuliah drama elektronik masih belum memiliki formulasi dalam meramu sistem pembelajaran dengan moda daring, penataan desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkuliahan dan evaluasi dalam proses pembelajaran. Pada bentuk pembelajaran sinkronus menjelaskan materi dengan *power point* dengan memuat banyak teori dan narasi dari dosen, membuat mahasiswa belum memperoleh pengetahuan dan praktik sesuai dengan porsi yang dibutuhkan. Mahasiswa lebih banyak mendapatkan teori daripada praktek, kecenderungan praktik diserahkan kepada mahasiswa untuk melakukan mandiri dirumah tanpa ada pendampingan dan evaluasi secara berkala serta berkelanjutan untuk melihat kemajuan kemampuan praktik dan keterampilan mencipta karya seni. Bentuk asinkron dosen memberikan tugas-tugas teori drama elektronik dengan sebagian praktik drama elektronik. Menjadikan mahasiswa belum dapat mengembangkan kreativitas dalam drama elektronik, baik teknik pengambilan gambar, kualitas keaktoran, karakter, penokohan, teknik permainan, bentuk akting, dan bentuk pementasan. Hal ini sangat berpengaruh pada penghayatan dan *inner acting* mahasiswa dalam menciptakan karya film berupa monolog digital yang disebut dengan istilah monolog digital.

Monolog yang telah diserap dalam Bahasa Indonesia dari Bahasa Inggris *Monologue* yang adalah aktivitas berbicara di depan umum yang dilakukan oleh manusia seorang diri atau seseorang pemain drama tunggal yang memainkan dialog seorang diri. Dua sumber yang tentu saja masih sama dalam memperkuat arti monolog, ketika monolog telah dikaitkan dengan pementasan tunggal. Monolog dengan durasi panjang atau monolog drama adalah akting yang dilakukan satu orang pemain. Monodrama dapat memperoleh bentuk dramatis yang maksimal (Alterman, 205:4). Teori tersebut menyampaikan terdapat monolog panjang dan monodrama dengan dua bentuk berbeda, berpusat pada dialog lama tanpa menggunakan unsur-unsur akting serta monodrama merupakan

pertunjukan tunggal yang dimainkan dengan kaidah pertunjukan teater. Perkembangan keilmuan dan praktik dunia teater mengalami perkembangan bahwa monolog memiliki dua sisi makna sebagai dialog panjang juga sebagai pertunjukan teater lengkap yang dimainkan oleh satu orang aktor Monolog itu adalah sebuah pertunjukan sandiwara/teater satu babak (Shengold, 1987:324). Proses penciptaan dimulai dari tahap latihan keaktoran untuk pementasan monolog berdasarkan pencapaian penghayatan dan *inner acting*. Tahap penciptaan keaktoran Stanislavsky (1986) menjelaskan tahap seorang dalam membangun karakter adalah: 1) Analisis tokoh, latihan analisis tokoh ini dibantu dengan ilmu keaktoran, secara umum yang diketahui untuk menganalisis tokoh tentu saja disebut dengan 3D (tiga dimensi penokohan) yaitu: psikologi, fisiologi dan sosiologi. 2) Olah rasa, terkait dengan kedalaman rasa seorang pelaku akting yaitu menggerakkan dari “dalam” sebab hubungannya dengan perasaan sampai pada takaran dalam hati, tentu saja motif yang lahir dalam diri aktor atau disebut impuls aktor untuk bergerak, melihat, berjalan, mendengar, dan menjawab setiap kalimat yang terlontar, 3) Seni akting total, totalitas yang ingin dicapai adalah menciptakan laku lahiriah dan batiniah tokoh hingga tampak wajar di panggung. Tentu saja mewujudkan latihan ini tidaklah mudah, sebab target yang dituju adalah kata “wajar”. 4) Menyamar, adalah salah satu metode yang dianjurkan oleh Stanislavsky kepada muridnya, metode menyamar meningkatkan kualitas keaktoran. Menyamar disebut berakting, berpura-pura menjadi orang lain sehingga penonton tidak lagi mengenal sama sekali. 5) Menumbuhkan tokoh, menumbuhkan tokoh menjadi penting untuk menghindari akting-akting yang *meaning* setiap pementasan. 6) Mewawancarai tokoh, metode ini dapat menjadi salah satu cara untuk meredam ego aktor ketika ingin menampilkan dirinya di atas panggung. 7) Pesona panggung, dibagi menjadi dua hal; pertama, pesona tokoh yang dihadirkan, dan kedua pesona panggung aktor di dalam keseharian, pesona panggung ini bahkan terus dapat dilihat. 8) Belajar etika teater, ketika berperan menjadi seorang

hamba dalam suatu kerajaan, sebaiknya juga ditampakkan etika yang baik sebagai hamba. 9) Mencatat seluruh capaian, pengalaman yang berbeda apabila diolah dengan baik dan diungkapkan dalam bahasa yang sederhana akan menjadi ilmu yang bermanfaat kemudian harinya bagi orang lain dan masyarakat pada umumnya. 10) Capaian seorang aktor dalam mewujudkan tokoh dalam sebuah pementasan, pencapaian merupakan hal yang penting bagi seorang aktor untuk melakukan penilaian kualitas keaktoran atau akting melalui kekuatan penonton, karena seorang aktor akan bisa menilai dirinya dari pandangan orang lain yaitu penonton, keberhasilan dapat diperoleh saat aktor dapat menghidupkan tokoh saat pementasan berlangsung dan memperoleh pandangan positif dari penonton. Pada akhir proses kreatif ini adalah menyajikan karya monolog di hadapan penonton.

Pembelajaran *Among Rasa* untuk penghayatan dan *inner acting* materi keaktoran mata kuliah drama elektronik membutuhkan ruang digital, memerlukan perluasan pembelajaran dan teknologi digital di kelas, pelatihan, dan pengembangan profesional dosen harus transisi untuk sepenuhnya menyadari potensi sumber daya untuk mendorong belajar mahasiswa. Hal ini mencakup penggunaan teknologi, baik untuk memandu instruksi dan untuk mengukur, mengevaluasi, dan memahami pembelajaran mahasiswa model pembelajaran *Among Rasa*. Di dalam pergeseran peran ini, banyak dosen yang kurang mahir dalam teknologi. Kesenjangan peran dosen dalam pembelajaran dengan menghasilkan monolog digital lingkungan dan keterampilan teknologi guru dalam melakukan pembelajaran digital dan teknologi agar digunakan secara efektif. Untuk membuat transisi dari peran tradisional menyebarkan konten pengetahuan dengan desain instruksional dalam membimbing penemuan mahasiswa dan penerapan informasi, guru membutuhkan investasi yang signifikan dalam waktu dan pembelajaran. Dosen telah mengutip pengembangan profesional sebagai komponen penting dari persiapan mereka untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam pengajaran, mempersiapkan guru untuk

memanfaatkan sepenuhnya teknologi untuk pembelajaran akan membutuhkan konten pembelajaran profesional baru yang berpusat pada beberapa ide-ide kunci dan keterampilan. Menurut (Tasa, 2000: 7-8), termasuk: 1). Merancang tugas pembelajaran yang relevan dan ketat yang memanfaatkan kekuatan teknologi dan internet; 2) Mengembangkan strategi fasilitasi dan kerja sama; 3) Menciptakan sistem dan rutinitas kelas yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan mandiri; 4) Menetapkan pedoman untuk penggunaan media dan konten digital yang etis dan tepat; 5) Menggunakan berbagai teknologi dan internet dalam perencanaan instruksional dan pengambilan keputusan; dan, 6) Menggunakan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran (penilaian, pengambilan keputusan berbasis data, portofolio)

Dalam mendukung pengembangan keterampilan ini dan membangun kenyamanan dosen dan mahasiswa dengan teknologi, diperlukan dukungan yang kuat, serta komitmen untuk pengembangan profesional. Tetapi realitas menciptakan dan mengimplementasikan pengembangan profesional sistem untuk bergerak menuju tujuan semua mahasiswa menjadi melek teknologi dan semua dosen memanfaatkan kekuatan teknologi di kelas mereka akan membutuhkan pendekatan yang melampaui persyaratan kebijakan dan penetapan standar. Secara efektif meningkatkan pengembangan profesional bagi dosen dalam penggunaan teknologi untuk instruksi panduan akan melibatkan akses luas, dukungan berkelanjutan dan akuntabilitas. Maka dikembangkan model pembelajaran *Among Rasa* merupakan kepanjangan dari sintaks yang telah disusun sebagai berikut; 1) Analisis dan penyampaian materi tokoh, 2) Merumuskan bentuk akting, 3) Observasi dan eksplorasi akting, 4) Rancangan praktik tokoh pada monolog digital dan 5) Sampaikan karya dan evaluasi karya monolog digital. Model pembelajaran *Among Rasa* ini juga memiliki makna membina rasa, dalam teknik keaktoran WS Rendra terdapat salah satu langkah yang menjabarkan tentang membina puncak-puncak merupakan bagian dalam teknik akting digunakan untuk menjaga konsistensi emosi

menuju pada titik klimaks (Rendra, 2013: 55). Membina puncak-puncak ini sebagai bagian perwakilan akting agar aktor dapat mempertahankan diri dalam menghidupkan dirinya sebagai tokoh dalam sebuah cerita dan jalinan emosi yang dibangun dalam sebuah pertunjukan.

Hal ini membutuhkan analisis keefektifann model pembelajaran *Among Rasa*, selanjutnya peneliti melakukan Analisis Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan dan Inner Acting Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan dan Inner Acting Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Mendeskripsikan Analisis Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan dan Inner Acting Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai Analisis Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan dan Inner Acting Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Mahasiswa

Adanya analisis Analisis Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan dan Inner Acting Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik diharapkan mampu menumbuhkan keaktifan dan minat belajar mahasiswa sehingga pemahaman mahasiswa mengenai konsep dari materi yang dipelajari menjadi baik.

2. Dosen

Adanya Analisis Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan dan Inner Acting Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik diharapkan dapat dijadikan sebagai model pembelajaran dalam membantu mahasiswa memahami materi yang diajarkan. Analisis Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan dan Inner Acting Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik ini juga dapat menjadi referensi bagi dosen dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan efektif

3. Jurusan

Adanya analisis keefektifan model pembelajaran *among rasa* untuk penghayatan dan inner acting materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik diharapkan dapat meningkatkan prestasi mahasiswa sehingga mutu pendidikan di jurusan pun menjadi lebih baik.

4. Peneliti

Sebagai referensi atau sumber rujukan dalam upaya Analisis Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan dan Inner Acting Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik sehingga nantinya dapat diterapkan di jurusan.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian analisis keefektifan model pembelajaran *among rasa* untuk penghayatan dan inner acting materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik ini terbatas untuk mata kuliah drama elektronik pada pencapaian praktik

penciptaan monolog digital dengan pembelajaran yang dilakukan *online*.

2. Penelitian analisis keefektifan model pembelajaran *among rasa* untuk penghayatan dan inner acting materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik bagi mahasiswa S1 Pendidikan Sendratasik, FBS, UNESA dengan mengintegrasikan pembelajaran *Among Rasa* saat pembelajaran drama elektronik. Subjek penelitian ini terdiri dari satu kelas yang terdiri dari 30 mahasiswa semester genap.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan

Menurut Hani Handoko (2003: 7) efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Keefektifan bisa diartikan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu konsep yang lebih luas untuk mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan dalam pembelajaran yaitu kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Dimana metode pembelajaran dipengaruhi oleh faktor tujuan, siswa, situasi, fasilitas, dan pengajar itu sendiri. Menurut Sadiman dalam Trianto (2009: 20) keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan mengajar dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran. Menurut Soemosasmito dalam Trianto (2009: 20) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:

1. Presentasi waktu belajar peserta didik yang tinggi dicurahkan terhadap pembelajaran
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara peserta didik
3. Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan peserta didik (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir(b), tanpa mengabaikan butir (d).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keefektifan pembelajaran

adalah tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Keefektifan dari penggunaan metode pembelajaran among rasa dalam pembelajaran keaktoran dapat dilihat dari tingkat kemandirian belajar dan hasil belajar keaktoran. Jika tingkat kemandirian belajar dan hasil belajar keaktoran yang menggunakan metode pembelajaran among rasa lebih tinggi dari yang tidak menggunakan metode pembelajaran among rasa, maka metode pembelajaran among rasa dikatakan efektif.

Penentuan keefektifan model pembelajaran dilakukan melalui penilaian keefektifan di lapangan. Nieven (1999) menjelaskan bahwa model dikatakan efektif jika memenuhi indikator-indikator yang telah ditetapkan, dalam penelitian ini terjadinya, peningkatan penghayatan pada mata kuliah drama elektronik, peningkatan penghayatan pada setelah mengikuti seperangkat kegiatan pembelajaran. Capaian *penghayatan* pada matakuliah drama elektronik dapat diukur melalui hasil karya mahasiswa meliputi: 1) *Physical description* (melukiskan bentuk lahir dari para lakon), 2) *Portrayal of thought stream or of conscious thought* (melukiskan jalan pikiran pelakon atau apa yang melintas dalam pikirannya), 3) *Reaction to events* (melukiskan bagaimana reaksi pelakon itu terhadap kejadian- kejadian), 4) *Direct author analysis* (pengarang dengan langsung menganalisis watak pelakon), 5) *Discussion of environment* (pengarang melukiskan keadaan sekitar pelakon), 6) *Reaction of others to character* (pengarang melukiskan bagaimana pandangan-pandangan pelakon-pelakon lain dalam suatu cerita terhadap pelakon utama itu), 7) *Conversation of others about character* (pelakon-pelakon lainnya dalam suatu cerita memperbincangkan keadaan pelakon utama bentuk yang tepat. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan uji t. Uji t (t-test) merupakan pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variabel *independen* dengan variabel *dependen* dengan mengasumsikan variabel independen lain dianggap konstan (Sugiyono, 2014: 250). Sejalan dengan pendapat tersebut Ghazali (2012: 98) mengemukakan bahwa uji

beda *t-test* digunakan untuk menguji seberapa jauh variabel independen yang digunakan secara individual dalam menerangkan variabel independen secara parsial. Dasar pengambilan keputusan digunakan dalam uji t adalah: 1) jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Hipotesis ditolak mempunyai arti bahwa variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. 2) Jika nilai probabilitas signifikan $< 0,05$, maka hipotesis ditolak. Hipotesis tidak ditolak mempunyai arti bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Rancangan pengujian hipotesis statistik ini untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel independen model pembelajaran *among rasa* (X) terhadap penghayatan (Y2). Pemilihan model pembelajaran *among rasa* didasarkan pada pengembangan, bahwa monolog digital berdasarkan pembelajaran monolog yaitu bentuk pembelajaran untuk akting secara individu dimaksimalkan dengan pembelajaran digital. Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi.

Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Interaksi antara guru dan siswa adalah integral, apakah panduan untuk memilih teknologi disertakan dan apakah jenis apapun evaluasi model yang telah dilakukan. Utilitas masing-masing dimensi ini dalam hal mendukung desain pembelajaran yang disempurnakan dengan teknologi dipertimbangkan, dan nilainya lebih luas model desain pembelajaran dibahas secara kritis (Bower & Vlachopoulos, 2018). Pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konstruktivis saat proses pembuatan karya drama elektronik. Memaksimalkan potensi akting mahasiswa berdasarkan penghayatan dan inner acting pada matakuliah drama elektronik.

Pengembangan model ini diupayakan untuk memfasilitasi dosen dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran drama elektronik pada tahap penguasaan drama elektronik. Disisi lain, hasil pengembangan ini

disiapkan untuk memfasilitasi aktivitas mahasiswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru dalam model pembelajaran *among rasa* untuk melatih penghayatan dan inner acting pada matakuliah drama elektronik. Pembelajaran tersebut dilengkapi perangkat pembelajaran untuk menunjang pembelajaran, yang berupa desain pembelajaran (RPS, Video dan buku model pembelajaran) Tersedianya perangkat pembelajaran ini dapat mempermudah pembelajaran di kelas, baik bagi mahasiswa maupun dosen.

B. Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk *Inner Acting*

Penentuan keefektifan model pembelajaran dilakukan melalui penilaian keefektifan di lapangan. Nieven (1999) menjelaskan bahwa model dikatakan efektif jika memenuhi indikator-indikator yang telah ditetapkan, dalam penelitian ini terjadinya, peningkatan penghayatan pada mata kuliah drama elektronik, peningkatan penghayatan pada setelah mengikuti seperangkat kegiatan pembelajaran. Capaian *inner acting* pada matakuliah drama elektronik dapat diukur melalui hasil karya mahasiswa meliputi: 1) *Action* (Melukiskan bagaimana tindakan yang dapat dilakukan pengarang atau pelakon terhadap kejadian – kejadian), 2) *Imagination* (Melukiskan pemikiran atau daya pikir dalam bentuk angan angan berdasarkan pengalaman atau kenyataan, 3) *Concentration of Attention* (Melakukan kemampuan untuk memusatkan perhatian dalam satu objek atau peristiwa tertentu), 4) *Direct author analysis* (pengarang dengan langsung menganalisis watak pelakon), 5) *Adaptation* (Penyesuaian aktor terhadap segala sesuatu yang menjadi bagian dalam diri aktor), 6) *Inner Motive Forces* (Kemampuan kekuatan dalam memunculkan emosional yang sesuai dengan karakteristik aktor)pandangan-pandangan pelakon-pelakon lain dalam suatu cerita terhadap pelakon utama itu, 7) *The Inner Creative State* (melukiskan keadaan emotional atau batin yang dimiliki oleh lakon). Teknik analisis data yang digunakan menggunakan uji t. Uji t (t-test) merupakan pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara

variabel *independen* dengan variabel *dependen* dengan mengasumsikan variabel independen lain dianggap konstan (Sugiyono, 2014: 250). Sejalan dengan pendapat tersebut Ghozali (2012: 98) mengemukakan bahwa uji beda *t-test* digunakan untuk menguji seberapa jauh variabel independen yang digunakan secara individual dalam menerangkan variabel dependent secara parsial. Dasar pengambilan keputusan digunakan dalam uji t adalah:

- 1) jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Hipotesis ditolak mempunyai arti bahwa variabel independent tidak berpengaruh signifikan terhadap variable dependen.
- 2) Jika nilai probabilitas signifikan $< 0,05$, maka hipotesis ditolak. Hipotesis tidak ditolak mempunyai arti bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Rancangan pengujian hipotesis statistik ini untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel independen model pembelajaran *among rasa* (X) terhadap *inner acting* (Y2). Pemilihan model pembelajaran *among rasa* didasarkan pada pengembangan, bahwa monolog digital berdasarkan pembelajaran monolog yaitu bentuk pembelajaran untuk akting secara individu dimaksimalkan dengan pembelajaran digital. Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan. Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan (Puslitjaknov, 2008:8). Penelitian pengembangan yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan oleh pemakai dari produk pengembangan.

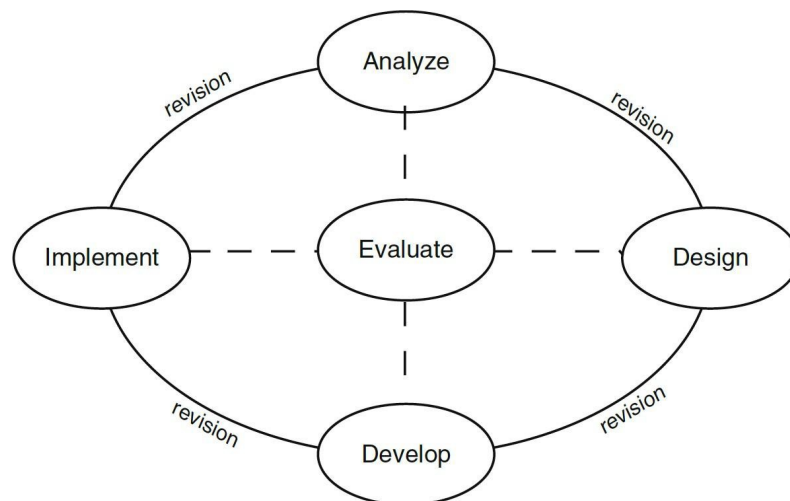
Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menguji keberhasilan dari suatu produk yang dihasilkan oleh peneliti. Penelitian Pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi, 2003:164). Penelitian pengembangan memiliki tahapan-tahapan dalam pengembangan produknya. Tahapan-tahapan yang digunakan untuk produk yang baru dikembangkan atau untuk menyempurnakan sebuah produk yang sudah dibuat dan digunakan.

Produk utama yang akan dihasilkan melalui penelitian ini adalah

(1) model pembelajaran monolog digital, dan (2) Perangkat pembelajaran yang meliputi (a) RPS, b) video pembelajaran dan c) lembar penilaian kinerja).

Penelitian ini bermaksud untuk Analisis Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* untuk penghayatan dan *inner acting* sebagai sebuah model pembelajaran untuk mahasiswa program studi S1 pendidikan Sendratasik angkatan 2020 yang berkualitas (valid, praktis dan efektif).

Untuk mendapatkan produk yang diinginkan peneliti dalam Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah ADDIE. Alasan dari penggunaan model ADDIE sebagai model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini karena model ADDIE memiliki orientasi pada produk serta tahapan atau langkah-langkah yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Sehingga menghasilkan produk pengembangan yang valid. Oleh sebab itu, pemilihan model ADDIE dianggap cocok sebagai model pembelajaran *Among Rasa* untuk penghayatan dan *inner acting*.



Gambar 3. 1 Tahapan model pengembangan ADDIE (Sumber: Branch, 2009:6)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk Penghayatan Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik

Keefektifan model pembelajaran *among rasa*, dilihat dari nilai tes kinerja penghayatan setelah model pembelajaran *among rasa* diberikan. Tes kinerja penghayatan keaktoran sesuai peran dalam naskah monolog yang dipilih hingga praktek pementasan monolog digital dengan memperhatikan penghayatan peran. Berikut ini disajikan peningkatan proses latihan penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada 2 kelas uji coba di kelas A dan kelas C merupakan kelas eksperimen sedangkan kelas B dan D merupakan kelas kontrol mahasiswa angkatan 2020 semester 4 program studi pendidikan sendratasik, FBS, UNESA.

1. Kinerja penghayatan kelas A dan C

Tabel 4.16 menyajikan skor rata-rata pretest dan post-test tes kinerja untuk latihan penghayatan materi keaktoran dan penghayatan pada pementasan monolog digital, dilengkapi dengan nilai pre test dan nilai post test untuk kelas A. Seberapa besar peningkatan kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran dan nilai rendah pada kelas kontrol penghayatan materi keaktoran setelah diberikan model pembelajaran *Among Rasa* untuk setiap komponen, dapat dilihat dari dengan membandingkan skor pre-test dan post- test.

Signifikan atau tidak peningkatan penghayatan untuk tiap komponen dilihat dari nilai. Berdasarkan Tabel 4.1, ada 4 nilai kurang dari 0,30, yang termasuk dalam kategori Rendah dan ada 9 nilai lebih atau sama

dengan 0,30 yang termasuk kategori Sedang. Ada satu komponen pada kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran matakuliah drama elektronik yang menunjukkan menunjukkan peningkatan yang signifikan dan kelas kontrol penghayatan materi keaktoran menunjukkan hasilrendah.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Penghayatan Pada Uji Coba Kelas A dan C Tiap Komponen

Uraian	Grup	Latihan penghayatan materi keaktoran		N
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
<i>Physical description</i> (melukiskan bentuk lahir dari para lakon)	Ekperimen	0,19	2,77	0,30
	Kontrol	0,00	3,32	0,64
<i>Portrayal of thought stream or of conscious thought</i> (melukiskan jalan pikiran pelakon atau apa yang melintas dalam pikirannya)	Ekperimen	2,37	10,69	0,26
	Kontrol	2,33	7,62	0,21
<i>Reaction to events</i> (melukiskan bagaimana reaksi pelakon itu terhadap kejadian-kejadian)	Ekperimen	5,13	11,34	0,24
	Kontrol	1,52	8,92	0,39
<i>Direct author analysis</i> (pengarang dengan langsung menganalisis watak pelakon)	Ekperimen	1,00	7,16	0,31
	Kontrol	5,00	10,62	0,32
<i>Discussion of environment</i> (pengarang melukiskan keadaan sekitar pelakon)	Ekperimen	0,00	1,70	0,23
	Kontrol	-	-	-
<i>Reaction of others to character</i> (pengarang melukiskan bagaimana pandangan-pandangan pelakon-pelakon lain dalam suatu cerita terhadap pelakon utama itu)	Ekperimen	9,69	31,28	0,33
	Kontrol	5,6	18,26	0,32

<i>Conversation of others about character</i> (pelakon-pelakon lainnya dalam suatu cerita memperbincangkan keadaan pelakon utama)	Ekperimen	1,87	9,45	0,35
	Kontrol	1,32	7,08	0,32

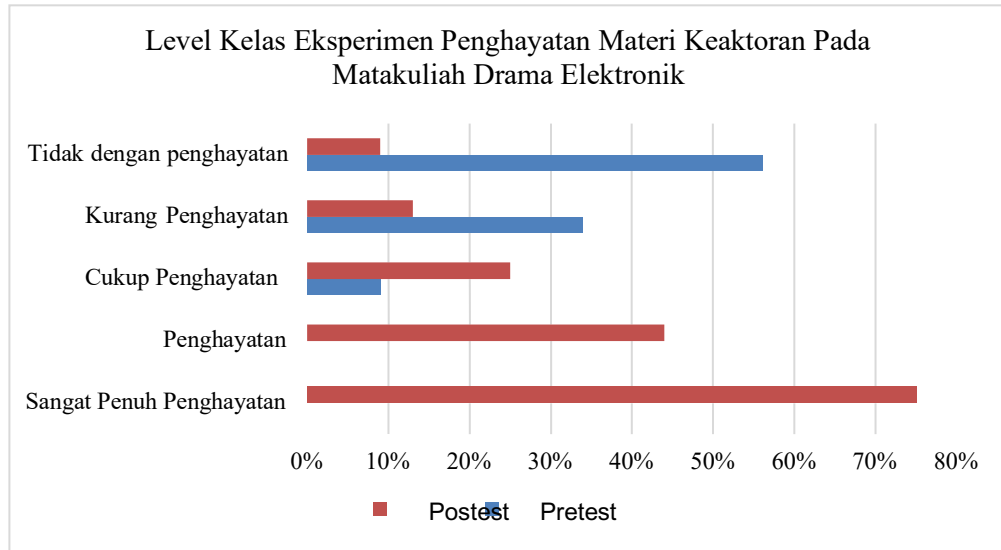
Kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran dan kelas kontrol penghayatan materi keaktoran dan nilai untuk keseluruhan komponen. Peningkatan Kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik secara keseluruhan setelah diberikan pembelajaran *among rasa*, dapat dilihat dari nilai dengan membandingkan skor pre-test dan post-test. Nilai Kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran adalah 0,43 Nilai ini termasuk dalam kategori Sedang dan untuk Kelas kontrol penghayatan materi keaktoran, nilai rendah dengan 0,25. Nilai ini termasuk dalam kategori Rendah.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Penghayatan Kelas A dan C Penghayatan Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik

Komponen	Kelas kontrol	
	Kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran	penghayatan materi keaktoran

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Mahasiswa	22	22	22	22
Nilai Tertinggi	50	100	50	60
Nilai terendah	30	30	30	40
Rata-rata	38,7	64,1	37,1	52,8
N-Gain		0,43		0,25

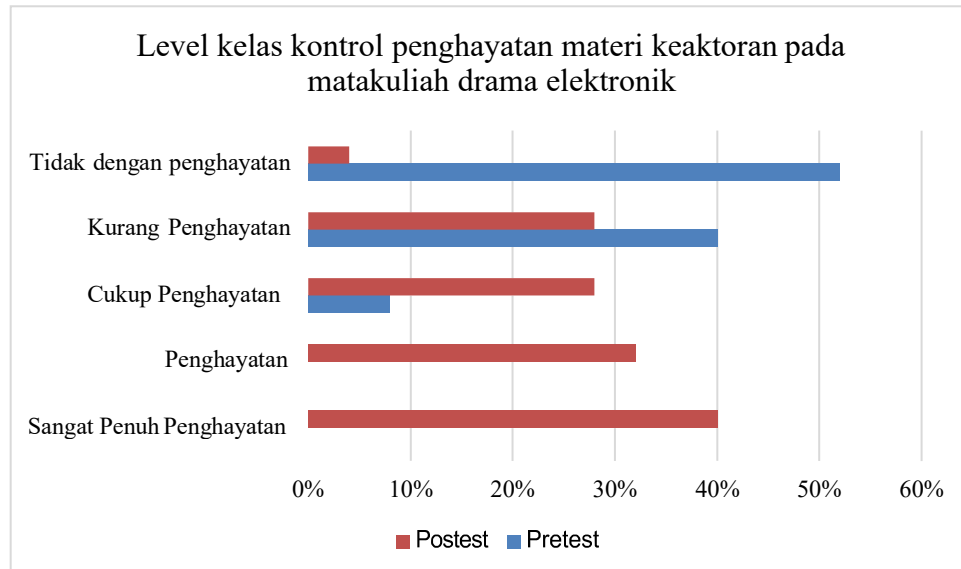
Hasil uji t berpasangan pada kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran dan kelas kontrol penghayatan materi keaktoran, kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran, mendapatkan nilai $p < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan antara skor rata-rata penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik sebelum diberikan model pembelajaran *among rasa* dengan skor rata-rata penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan model pembelajaran *among rasa*. Skor rata-rata penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan model pembelajaran *among rasa* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang tidak menggunakan model pembelajaran *among rasa*. Uji- t berpasangan penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada kelas A disajikan pada Lampiran. Kinerja penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik kelasA, disajikan pada Gambar 4.1 untuk kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran dan Gambar 4.2 dan kelas kontrol penghayatan materi keaktoran.



Gambar 4.1 Level penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada materi penghayatan materi keaktoran Sebelum dan Sesudah Diberikan Model Pembelajaran *Among Rasa* pada kelas A.

Trend grafik Gambar 4.1 menunjukkan kenaikan level kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik dari tidak menggunakan penghayatan dan kurang penghayatan ke level lebih tinggi, yaitu cukup penghayatan, penghayatan dan sangat penuh penghayatan. Lebih dari 75% mahasiswa berada pada level cukup penghayatan, penghayatan dan sangat penuh penghayatan setelah diberikan model pembelajaran *amongrasa*.

Gambar 4.2 pada materi kelas kontrol penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik menunjukkan trend yang rendah pada penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik, yaitu penurunan level penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik mahasiswa tergolong dalam level tidak menggunakan penghayatan dan kurang penghayatan



Gambar 4.2 Level kelas kontrol penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada kelas C.

Lebih dari 40% siswa berada pada level cukup penghayatan, kurang penghayatan dan tidak dengan penghayatan dengan tidak menggunakan model pembelajaran *among rasa*.

2. Kinerja penghayatan kelas B dan D

Tabel 4.3 menyajikan skor rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik untuk kelas kontrol penghayatan materi keaktoran dan kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran pada setiap komponen penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik dilengkapi dengan nilai pretest dan nilai post test untuk kelas B dan D. Berdasarkan Tabel 4.14, ada 2 nilai kurang dari 0,30, yang termasuk dalam kategori Rendah dan ada 12 nilai lebih atau sama dengan 0,30 yang termasuk kategori Sedang. Seluruh nilai $p < 0,05$ yang menunjukkan peningkatan penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik yang signifikan. Olahan data pada untuk mendapatkan nilai tiap komponen pada kelas **B**.

Tabel 4.4 Skor Rata-Rata Penghayatan Pada Uji Coba Kelas B dan D Tiap

Komponen

Uraian	Grup	Latihan penghayatan materi keaktoran		N-Gain (p)
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
<i>Physical description</i> (melukiskan bentuk lahir dari para lakon)	Eksperimen	0,15	7,81	0,36 (0,00)
	Kontrol	1,33	6,12	6,25 (0,00)
<i>Portrayal of thought stream or of conscious thought</i> (melukiskan jalan pikiran pelakon atau apa yang melintas dalam pikirannya)	Eksperimen	1,5	7,17	0,30 (0,00)
	Kontrol	3,00	12,09	0,34 (0,00)
<i>Reaction to events</i> (melukiskan bagaimana reaksi pelakon itu terhadap kejadian-kejadian)	Eksperimen	1,58	7,83	0,34 (0,00)
	Kontrol	2,00	3,13	0,35 (0,00)
<i>Direct author analysis</i> (pengarang dengan langsung menganalisis watak pelakon)	Eksperimen	0,00	2,61	0,31 (0,00)
	Kontrol	5,48	12,91	0,36 (0,00)
<i>Discussion of environment</i> (pengarang melukiskan keadaan sekitar pelakon)	Eksperimen	0,56	1,80	0,43 (0,00)
	Kontrol	0,33	0,96	0,14
<i>Reaction of others to character</i> (pengarang melukiskan bagaimana pandangan-pandangan pelakon-pelakon lain dalam suatu cerita terhadap pelakon utama itu)	Eksperimen	17,62	29,58	0,31 (0,00)
	Kontrol	5,04	21,26	0,35

<i>Conversation of others about character</i> (pelakon-pelakon lainnya dalam suatu cerita memperbincangkan keadaan pelakon utama)	Eksperimen	1,96	9,81	0,40 (0,00)
	Kontrol	1,30	4,56	0,33 (0,00)

Tabel 4.15 menyajikan skor konversi rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik dan kelas kontrol penghayatan materi keaktoran dan nilai. Kinerja penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan model pembelajaran *among rasa*, dapat dilihat dari nilai dengan membandingkan skor pre-test dan post-test. Nilai untuk penghayatan materi keaktoran adalah untuk kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran 0,42 Nilai ini termasuk dalam kategori Sedang, nilai tidak sama dengan 0,20 kelas kontrol penghayatan materi keaktoran. Nilai ini termasuk dalam kategori Rendah.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penghayatan Kelas B Kelas Eksperimen

Penghayatan Materi Keaktoran dan Kelas Kontrol Penghayatan Materi

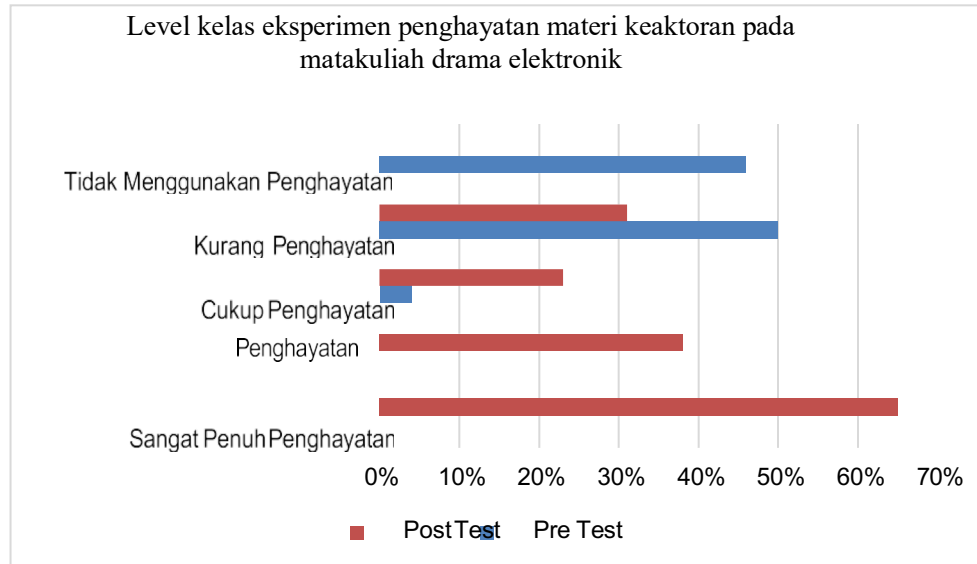
Keaktoran

Komponen materi	Latihan penghayatan keaktoran	Skor Rata-rata penghayatan pada pementasan monolog digital
-----------------	-------------------------------	--

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Mahasiswa	22	22	22	22
Nilai Tertinggi	50	100	60	40
Nilai terendah	20	40	20	40
Rata-rata	36,5	62,3	37,1	30,1
N-Gain		0,42		0,20

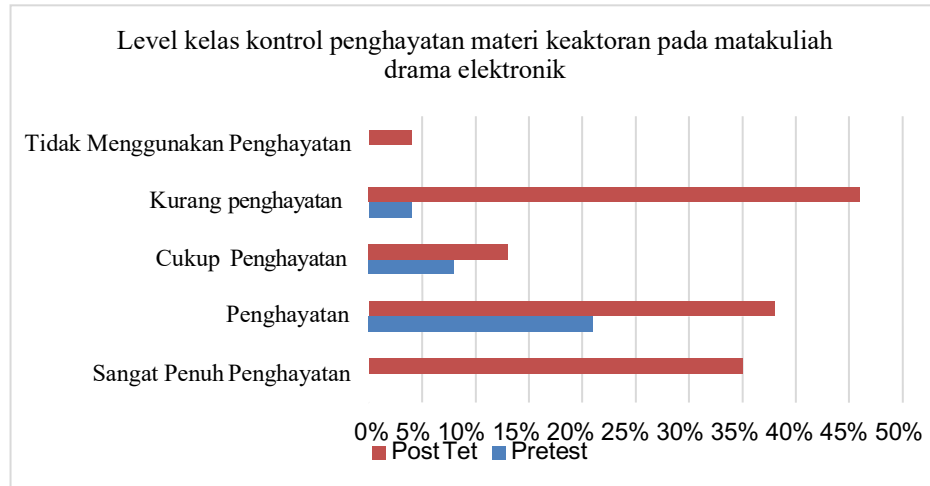
Hasil uji t berpasangan pada kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran dan kelas kontrol penghayatan materi keaktoran, mendapatkan nilai $p < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan antara skor rata-rata kinerja penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik sebelum diberikan pembelajaran model pembelajaran *among rasa* dengan skor rata-rata penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan model pembelajaran *among rasa*. Skor rata-rata kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik keaktoran setelah diberikan model pembelajaran *among rasa* lebih tinggi dibandingkan dengan dan kelas kontrol penghayatan nilai rendah. Kinerja penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik sebelum diberikan model pembelajaran *among rasa* Uji t berpasangan penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran.

Peningkatan level kinerja penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik mahasiswa kelas B, disajikan pada Gambar 4.3 untuk kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran dan Gambar 4.4 untuk kelas kontrol penghayatan penghayatan materi keaktoran.



Gambar 4.3 Level kelas eksperimen penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik Sesudah diberikan Model Pembelajaran *Among Rasa* pada kelas B.

Trend grafik Gambar 4.3 menunjukkan kenaikan level kinerja penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik mahasiswa dari tidak menggunakan penghayatan dan kurang kurang penghayatan ke level lebih tinggi, yaitu cukup penghayatan, penghayatan dan sangat penuh penghayatan. Lebih dari 65% mahasiswa berada pada level cukup penghayatan, penghayatan dan sangat penuh penghayatan setelah diberikan model pembelajaran *among rasa*. Trend grafik Gambar 4.4 menunjukkan penurunan level penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik mahasiswa dari tidak menggunakan penghayatan dan kurang kurang penghayatan ke level lebih tinggi, yaitu cukup penghayatan, penghayatan dan sangat penuh penghayatan. Lebih dari 35% mahasiswa berada pada level tidak menggunakan penghayatan dan kurang kurang penghayatan ke level lebih tinggi tidak menggunakan model pembelajaran *among rasa*.



Gambar 4.3 Level kelas kontrol penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik tidak diberikan Model Pembelajaran *Among Rasa* pada kelas D.

B. Keefektifan Model Pembelajaran *Among Rasa* Untuk *Inner Acting* Materi Keaktoran Pada Mata Kuliah Drama Elektronik

Keefektifan model pembelajaran *among rasa*, dilihat dari nilai tes kinerja *inner acting* setelah model pembelajaran *among rasa* diberikan. Tes kinerja penghayatan keaktoran sesuai peran dalam naskah monolog yang dipilih hingga praktek pementasan monolog digital dengan memperhatikan *inner acting*. Berikut ini disajikan peningkatan proses latihan *inner acting* materi keaktoran mata kuliah drama elektronik dan *inner acting* pada pementasan monolog digital matakuliah drama elektronik pada 2 kelas uji coba di kelas eksperimen A dan control C, kelas eksperimen B dan kelas kontrol D mahasiswa angkatan 2020 semester 4 program studi pendidikan sendratasik, FBS, UNESA.

1. Kinerja *inner acting* kelas A dan C

Tabel 4.6 menyajikan skor rata-rata pretest dan post-test tes kinerja *inner acting* materi keaktoran mata kuliah drama elektronik dan *inner acting* pada pementasan monolog digital, dilengkapi dengan nilai pretest dan nilai post test untuk kelas A dan C. Seberapa besar kinerja kelas eksperimen

Inner Acting Materi Keaktoran setelah diberikan model pembelajaran *Among Rasa* untuk setiap komponen, dapat dilihat dari normal dengan membandingkan skor pretest dan post-test.

Signifikan atau tidak peningkatan kinerja *inner acting* materi keaktoran mata kuliah drama elektronik untuk tiap komponen dilihat dari nilai probabilitas (Sig. 2- tailed). Berdasarkan Tabel 4.15, ada 4 nilai kurang dari 0,30, yang termasuk dalam kategori Rendah dan ada 12 nilai lebih atau sama dengan 0,30 yang termasuk kategori Sedang. Ada satu komponen pada kelas eksperimen *Inner Acting* Materi Keaktoran yang menunjukkan peningkatan kinerja kelas eksperimen *Inner Acting* Materi Keaktoran dan kelas kontrol *Inner Acting* Materi Keaktoran menunjukkan penurunan.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Skor Rata-Rata *Inner Acting* Pada Uji Coba Kelas A dan C Tiap Komponen

Uraian	Grup	<i>Inner Acting</i> Materi Keaktoran		N
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
<i>Action</i> (Melukiskan bagaimana tindakan yang dapat dilakukan pengarang atau pelakon terhadap kejadian – kejadian)	Eksperimen	0,15	7,81	0,36 (0,00)
	Kontrol	1,33	6,12	6,25 (0,00)
<i>Imagination</i> (Melukiskan pemikiran atau daya pikir dalam bentuk angan-angan berdasarkan pengalaman atau kenyataan)	Eksperimen	1,5	7,17	0,30 (0,00)
	Kontrol	3,00	12,09	0,34 (0,00)
<i>Concentration of Attention</i> (Melakukan kemampuan untuk memusatkan perhatian dalam satu objek atau peristiwa tertentu)	Eksperimen	1,58	7,83	0,34 (0,00)
	Kontrol	2,00	3,13	0,35 (0,00)
<i>Direct author analysis</i> (pengarang	Eksperimen	0,00	2,61	0,31

dengan langsung menganalisis watak pelakon)	n			(0,00)
	Kontrol	5,48	12,91	0,36 (0,00)
<i>Adaptation</i> (Penyesuaian aktor terhadap segala sesuatu yang menjadi bagian dalam diri aktor)	Eksperimen	0,56	1,80	0,43 (0,00)
	Kontrol	0,33	0,96	0,14
<i>Inner Motive Forces</i> (Kemampuan kekuatan dalam memunculkan emosional yang sesuai dengan karakteristik aktor)pandangan-pandangan pelakon-pelakon lain dalam suatu cerita terhadap pelakon utama itu)	Eksperimen	9,69	31,28	0,33 (0,00)
	Kontrol	5,6	18,26	0,32
<i>The Inner Creative State</i> (melukiskan keadaan emotional atau batin yang dimiliki oleh lakon)	Eksperimen	1,87	9,45	0,35 (0,00)
	Kontrol	1,32	7,08	0,32 (0,00)

kelas eksperimen *Inner Acting* Materi Keaktoran dan nilai gain normalnya untuk keseluruhan komponen. Kinerja *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik secara keseluruhan setelah diberikan pembelajaran *among rasa*, dapat dilihat dari nilai gain normal dengan membandingkan skor pre-test dan post-test. Nilai untuk grup eksperimen *inner acting* materi keaktoran adalah 0,42 termasuk dalam kategori Sedang dan untuk grup kontrol *inner acting* materi keaktoran, Nilai sama dengan 0,25. Nilai ini termasuk dalam kategori Rendah.

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Penghayatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

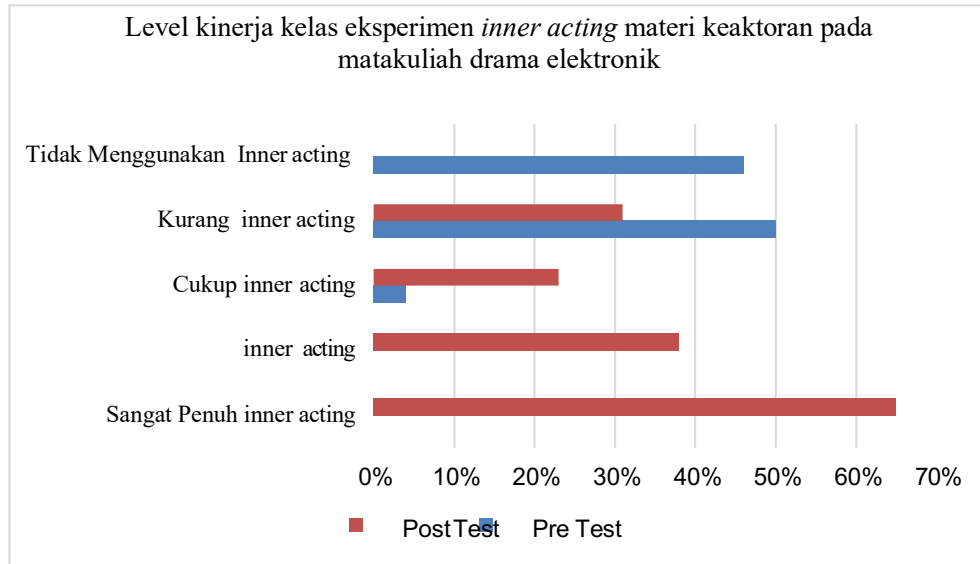
***Inner Acting* Materi Keaktoran**

Komponen	Grup Eksperimen <i>Inner Acting</i> Materi Keaktoran		Grup Kontrol <i>Inner Acting</i> Materi Keaktoran	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Mahasiswa	22	22	22	22
Nilai Tertinggi	50	100	50	50
Nilai terendah	20	40	20	20

Rata-rata	36,5	62,3	37,1	50,2
N	0,42		0,25	

Hasil uji t berpasangan pada kelas eksperimen *Inner Acting* Materi Keaktoran, *inner acting* pada pementasan monolog digital, mendapatkan nilai $p < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan antara skor rata-rata *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik sebelum diberikan model pembelajaran *among rasa* dengan skor rata-rata *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan

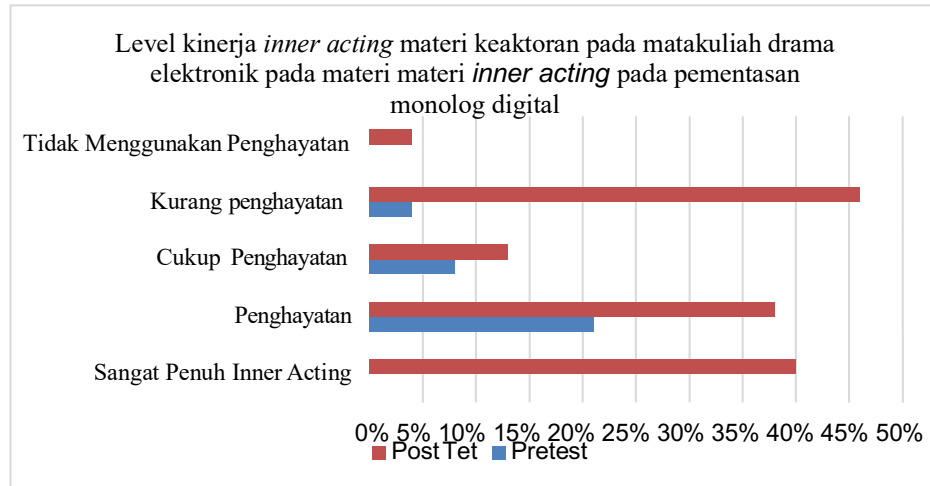
model pembelajaran *among rasa*. Skor rata-rata *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan model pembelajaran *among rasa* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kinerja *inner acting* sebelum diberikan model pembelajaran *among rasa*. Uji-t berpasangan kelas eksperimen *Inner Acting* Materi Keaktoran pada kelas A disajikan pada Lampiran. Kinerja *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik kelas A dan C, disajikan pada Gambar 4.5 kelas eksperimen *Inner Acting* Materi Keaktoran dan Gambar 4.5 kelas control *Inner Acting* Materi Keaktoran.



Gambar 4.5 Level *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada materi *inner acting* materi keaktoran Sebelum dan Sesudah Diberikan Model Pembelajaran *Among Rasa* pada kelas A.

Trend grafik Gambar 4.5 menunjukkan kenaikan level *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik dari tidak menggunakan *inner acting* dan kurang *inner acting* ke level lebih tinggi, yaitu cukup *inner acting*, *inner acting* dan sangat penuh *inner acting*. Lebih dari 65% mahasiswa berada pada level cukup *inner acting*, *inner acting* dan sangat penuh *inner acting* setelah diberikan model pembelajaran *among rasa*.

Gambar 4.6 pada materi *inner acting* pada pementasan monolog digital, menunjukkan tren penurunan dengan pada *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik, yaitu kenaikan level *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik mahasiswa dari tidak menggunakan *inner acting* dan kurang *inner acting* ke level rendah, yaitu cukup *inner acting*, *inner acting* dan sangat penuh *inner acting* kelevel rendah.



Gambar 4.6 Level *inner acting* materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik pada *inner acting* materi keaktoran tidak diberikan Model Pembelajaran *Among Rasa* pada kelas A.

Lebih dari 40% siswa berada pada level kurang *inner acting*, *inner acting* dan dengan perlakuan tidak menggunakan model pembelajaran *among rasa*.

2. Kinerja *Inner Acting* kelas B dan D

Tabel 4.8 menyajikan skor rata-rata pre-test dan post-test *inner acting* materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik untuk kelas eksperimen *inner acting* materi keaktoran dan kelas kontrol *inner acting* materi keaktoran pada setiap komponen *inner acting* materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik dilengkapi dengan nilai eksperimen dan nilai kelas kontrol untuk kelas B dan D. Berdasarkan Tabel 4.17, ada 2 nilai kurang dari 0,30, yang termasuk dalam kategori Rendah dan ada 12 nilai lebih atau sama dengan 0,30 yang termasuk kategori Sedang. Seluruh nilai $p < 0,05$ yang menunjukkan kinerja *inner acting* materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik yang signifikan. Olahan data pada untuk mendapatkan nilai N dan probabilitas tiap komponen pada kelas **B** disajikan pada Lampiran E.

Tabel 4.8 Skor Rata-Rata *Inner Acting* Pada Uji Coba Kelas B dan D Tiap

Komponen

Uraian	Grup	<i>inner acting</i> materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik		N
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
<i>Action</i> (Melukiskan bagaimana tindakan yang dapat dilakukan pengarang atau pelakon terhadap kejadian – kejadian)	Eksperimen	0,19	2,77	0,30 (0,00)
	Kontrol	0,00	3,32	0,64 (0,00)
<i>Imagination</i> (Melukiskan pemikiran atau daya pikir dalam bentuk angan angan berdasarkan pengalaman atau kenyataan)	Eksperimen	2,37	10,69	0,26 (0,00)
	Kontrol	2,33	7,62	0,21 (0,00)
<i>Concentration of Attention</i> (Melakukan kemampuan untuk memusatkan perhatian dalam satu objek atau peristiwa tertentu)	Eksperimen	5,13	11,34	0,24 (0,00)
	Kontrol	1,52	8,92	0,39 (0,00)
<i>Direct author analysis</i> (pengarang dengan langsung menganalisis watak pelakon)	Eksperimen	1,00	7,16	0,31 (0,00)
	Kontrol	5,00	10,62	0,32 (0,00)
<i>Adaptation</i> (Penyesuaian aktor terhadap segala sesuatu yang menjadi bagian dalam diri aktor)	Eksperimen	0,00	1,70	0,23 (0,00)
	Kontrol	-	-	-
<i>Inner Motive Forces</i> (Kemampuan kekuatan dalam memunculkan emosional yang sesuai dengan karakteristik aktor)pandangan-pandangan pelakon-pelakon lain dalam suatu cerita terhadap pelakon utama itu)	Eksperimen	9,69	31,28	0,33 (0,00)
	Kontrol	5,6	18,26	0,32
<i>The Inner Creative State</i> (melukiskan keadaan emotional atau batin yang dimiliki oleh lakon)	Eksperimen	1,87	9,45	0,35 (0,00)
	Kontrol	1,32	7,08	0,32 (0,00)

Tabel 4.9 menyajikan skor konversi rata-rata pre-test dan post-test *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik untuk kelas eksperimen *inner acting* materi keaktoran dan kelas kontrol *inner acting* materi keaktoran dan nilai. Kinerja *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan model pembelajaran *among rasa*, dapat dilihat dari nilai dengan membandingkan skor pre-test dan post-test. Hasil nilai setelah perlakuan untuk eksperimen *inner acting* materi keaktoran adalah 0,43 Nilai normal ini termasuk dalam kategori Sedang dan kelas kontrol *inner acting* materi keaktoran, nilai dengan 0,28. Nilai normal ini termasuk dalam kategori Rendah.

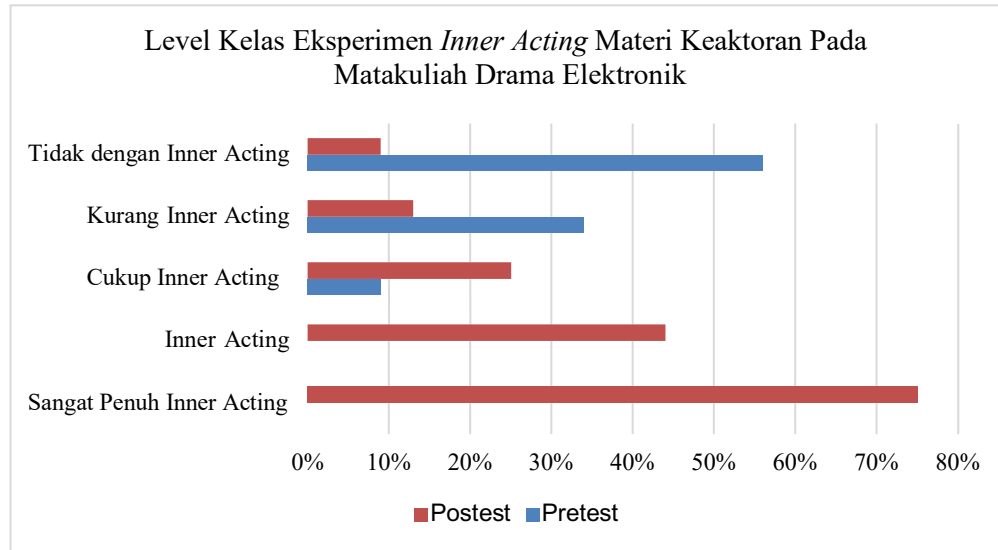
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil *Inner Acting* Kelas Eksperimen *Inner Acting* Materi Keaktoran Dan Kelas Kontrol *Inner Acting* Materi Keaktoran

Komponen <i>acting</i>	Latihan <i>inner</i> materi keaktoran	Skor Rata-rata <i>inner acting</i> pada pementasan monolog digital
---------------------------	---	---

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Mahasiswa	22	22	22	22
Nilai Tertinggi	50	100	40	48
Nilai terendah	30	30	30	30
Rata-rata	38,7	64,1	37,1	48,5
N-Gain	0,43		0,28	

Hasil uji t berpasangan pada materi kelas eksperimen *inner acting* materi keaktoran dan kelas kontrol *inner acting* materi keaktoran, mendapatkan nilai $p < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan antara skor rata-rata kinerja *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik sebelum diberikan pembelajaran model pembelajaran *among rasa* dengan skor rata-rata *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan model pembelajaran *among rasa*. Skor rata-rata *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik setelah diberikan model pembelajaran *among rasa* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kinerja *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik tidak diberikan model pembelajaran *among rasa*. Uji t berpasangan *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada kelas eksperimen *inner acting* materi keaktoran dan kelas kontrol *inner acting* materi keaktoran, pada kelas B disajikan pada Lampiran E.

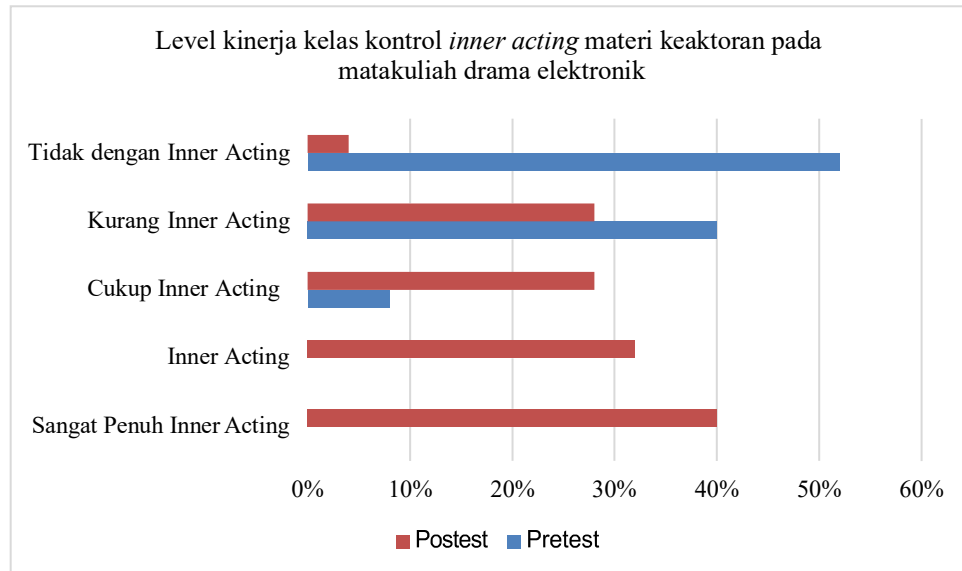
Peningkatan level kinerja *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik mahasiswa kelas B, disajikan pada Gambar 4.7 untuk kelas eksperimen *inner acting* materi keaktoran mahasiswa kelas D dan Gambar 4.8 untuk kelas kontrol *inner acting* materi keaktoran mahasiswa



Gambar 4.7 Level Kelas Eksperimen *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada kelas B.

Trend grafik Gambar 4.7 menunjukkan kenaikan level *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik dari tidak menggunakan *inner acting* dan kurang *Inner acting* ke level lebih tinggi, yaitu cukup *inner acting*, *inner acting* dan sangat penuh *inner acting*. Lebih dari 75% mahasiswa berada pada level cukup *inner acting*, *inner acting* dan sangat penuh *inner acting* setelah diberikan model pembelajaran *among rasa*.

Gambar 4.8 pada kelas kontrol *inner acting* materi keaktoran, menunjukkan trend yang sama dengan pada *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik, yaitu kenaikan level *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik mahasiswa dari tidak menggunakan *pinner acting* dan kurang *inner acting* ke level lebih tinggi, yaitu cukup *inner acting* dan Kurang *inner acting*.



Gambar 4.8 Level *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik pada materi materi *inner acting* pada pementasan monolog digital Sebelum dan Sesudah Diberikan Model Pembelajaran *Among Rasa* pada kelas A.

Lebih dari 40% siswa berada pada level kurang *inner acting* dan tidak dengan *inner acting* dengan tidak menggunakan model pembelajaran *among rasa*.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini telah berhasil mendapatkan model pembelajaran *among rasa* yang efektif. Berikut ini adalah rincian keefektifan model pembelajaran *among rasa* yang dihasilkan.

1. Model pembelajaran *among rasa* efektif untuk penghayatan materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik, terbukti secara signifikan dan konsisten, dengan $\alpha = 0,05$ dapat penghayatan materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik untuk mahasiswa angkatan 2020 semester 4 prodi pendidikan sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dengan nilai termasuk dalam kategori sedang dan lebih dari 90% mahasiswa memberikan respon positif.
2. Model pembelajaran *among rasa* efektif untuk *inner acting* materi keaktoran pada matakuliah drama elektronik, terbukti secara signifikan dan konsisten, dengan $\alpha = 0,05$ dapat *inner acting* materi keaktoran pada mata kuliah drama elektronik untuk mahasiswa angkatan 2020 semester 4 prodi pendidikan sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dengan nilai termasuk dalam kategori sedang dan lebih dari 90% mahasiswa memberikan respon positif.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan berikut ini.

1. Pemanfaatan pengembangan model pembelajaran *among rasa* bagi masyarakat (dosen maupun guru) untuk penghayatan dan *inner acting* dapat memperhatikan komponen-komponen yang dibutuhkan yaitu (1) menyiapkan keterampilan dosen atau guru dalam praktik penghayatan dan *inner acting*, (2) menyiapkan mahasiswa atau siswa untuk menempatkan orientasi keaktoran pada penghayatan dan *inner acting*, (3) menyiapkan sarana dan prasarana memadai untuk melaksanakan praktik di kampus maupun sekolah (ruang terbuka, alat perekam, alat musik pendukung, audio dan panggung pertunjukan), (4) menyiapkan waktu latihan penghayatan dan *inner acting* di kampus maupun sekolah, (5) menyiapkan kerja kelompok mahasiswa maupun siswa untuk menjadi sutradara, *art director* dan aktor.
2. Desiminasi pengembangan model pembelajaran *among rasa* untuk penghayatan dan *inner acting* memerlukan kelengkapan dan pendalaman terhadap buku model

didalamnya terdapat

(1) Pendahuluan yang memuat a) kondisi pembelajaran monolog, b) upaya perbaikan pembelajaran monolog, c) pembelajaran Among Rasa, (2) Teori pendukung model pembelajaran monolog digital, yang memuat a) membahas teori konstruktivisme, b) Among Rasa, (3) Model pembelajaran Among Rasa didalamnya memuat, a) pengertian, b) prinsip, c) sintaks, d) sistem sosial, e) sistem pendukung, f) dampak pelatihan terhadap hasil belajar; (4) Pelaksanaan pembelajaran Among Rasa, didalamnya memuat a) tugas-tugas perencanaan, b) pengorganisasian kelas, c) memotivasi aktivitas mahasiswa, d) penilaian pembelajaran. berikutnya pengguna perlu mempelajari RPS selama 4 pertemuan dengan memperhatikan sintak pembelajaran *Among Rasa* (**A**nalisis dan **P**enyampaian Materi Tokoh, **M**erumuskan bentuk akting, **O**bservasi dan **E**ksplorasi Akting, **R**ancangan Praktik tokoh pada monolog videografi dan **S**ampaikan karya dan evaluasi karya monolog digital). Selanjutnya mempelajari video pembelajaran *among rasa* dengan rinci sesuai tahapan yang dipraktikkan dalam dua video (model pembelajaran *among rasa* untuk penghayatan dan model pembelajaran *among rasa* untuk *inner acting*) dan terakhir perlu mempelajari dan menerapkan lembar penilaian berdasarkan kebutuhan penilaian untuk pencapaian penghayatan dan *inner acting* dengan baik berdasarkan kaidah atau tahapan yang harus diselesaikan (model pembelajaran *among rasa* untuk penghayatan dan model pembelajaran *among rasa* untuk *inner acting*)

3. Perlu dilakukan penelitian lebih jauh terkait pembelajaran tatap muka dengan penghayatan dan *inner acting* mata kuliah drama elektronik pembelajaran yang dapat meningkatkan memaksimalkan kemampuan dan keterampilan seni peran.
4. Perlu dilakukan penelitian lanjutan pengembangan perangkat pembelajaran *among rasa* pada matakuliah drama elektronik.
5. Perlu dilakukan penelitian untuk mempelajari seberapa besar dukungan kolaborasi terhadap penghayatan dan *inner acting* dengan penerapan model pembelajaran *among rasa*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ou, C., Joyner, D. A., & Goel, A. K. (2019). Designing and developing video lessons for online learning: A seven-principle model. *Online Learning Journal*, 23(2), 82–104. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i2.1449>
- Olabaya. E. 2018. Basorun Gaa on the Stage and Screen Media of Performance: A Comparative Analysis. *ACU Journal of Humanities*. 1: 45-55.
- Oyewo, K. 1999. Ola Rotimi's Directorial and Managerial Philosophy: An Actor's Experience. *Abia Journal Humanities*. 1: 219-234.
- Putu, N., Lestari, Y., Made, I., & Wibawa, C. (2021a). Learning Videos to Improving Students' Reading Comprehension in Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 276–283. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Putu, N., Lestari, Y., Made, I., & Wibawa, C. (2021b). Learning Videos to Improving Students' Reading Comprehension in Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 276–283. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Raake, A. (2016). *Views on Sound Quality (Communication Acoustics: Paper ICA2016-391) Views on Sound Quality*. <https://www.researchgate.net/publication/311739211>
- R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". Design approaches and tools in educational and training. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Park-Fuller, L. M. (2003). Audiencing the audience: Playback theatre, performative writing, and social activism. *Text and Performance Quarterly*, 23(3), 288–310. <https://doi.org/10.1080/10462930310001635321>
- Robbins, Stephen P., & Judge, Timothy A. 2008b. *Perilaku Organisasi* buku 1 edisi ke-12. Jakarta: Salemba Empat.
- Robbins, Stephen P. & Timothy A. Judge. 2009. *Organizational Behavior*. 13 ThreeEdition, USA: Pearson International Edition, Prentice -Hall.
- Ruhimat, Toto. Dkk, (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali.
- Shengold, Nina. 1987. *The Actor's Book Of Contemporary Stage Monologue*, A Smith And Seels,
- B.B. & Richey, R.C. (1994). *Instructional technology: the definition*

and domains of

Sujarwo, Herawati, S. N., Sekaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Android-Based Interactive Media to Raise Student Learning Outcomes in Social Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*,

16(7), 4–21. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25739>

the field. (Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, Dewi S Prawiradilaga & Raphael Rahardjo. IPTPI, Unit Percetakan UNJ).

Salter, C. (2017). Futile labor: [digital] performance at the edge of visibility. In *Contemporary Theatre Review* (Vol. 27, Issue 3, pp. 398–404). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10486801.2017.1343246>

Scheiffele, E. (2001). Acting: An altered state of consciousness. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 6(2), 179–191. <https://doi.org/10.1080/13569780120070722>

Sewagegn, A. A. (2020). Learning objective and assessment linkage: Its contribution to meaningful student learning. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5044–5052. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081104>

Shcholokova, O., Karpenko, O., Petrochko, Z., Kuzmenko, V., & Holubenko, T. (2021). Effectiveness of gender education in Ukraine as the implementation of the principle of gender parity. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(11), 306–324. <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.11.17>

Sujadi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka cipta Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surry, D. W., & Ensminger, D. C. (2004). Colloquium Development of implementation profile instrument. In *Colloquium British Journal of Educational Technology* (Vol. 35). Blackwell Publishing Ltd. <http://iphase.org>

Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana Winkel, W.S.

1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo

Tomalin, J. E. (2006). *VIDEO AS A SELF-ASSESSMENT TOOL: IMPROVING ACTING SKILLS AND*

MONOLOGUE PERFORMANCE.

Twigg, C. A. (n.d.). *MODELS FOR ONLINE LEARNING IMPROVING LEARNING AND REDUCING*

COSTS. <http://www.center.rpi>

Stanislavski, C. 1988. *An Actor Prepares.* London: Methuen Publishing Limited.

- Sofola, Z. 1994. *The Artist and the Tragedy of a Nation*. Ibadan: Caltop Publications.
- Wayan, I., Putra, D. P., Ketut Gading, I., & Dibia, I. K. (2021a). Science Learning with VideoScribe-Based Learning Video for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 260–268.
- Wayan, I., Putra, D. P., Ketut Gading, I., & Dibia, I. K. (2021b). Science Learning with VideoScribe-Based Learning Video for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 260–268.
- Weisberg, R. W. (2015). On the Usefulness of “Value” in the Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 27(2), 111–124. <https://doi.org/10.1080/10400419.2015.1030320>
- Weiss, B.-Z. (2002). The Anti-Racism Radio Show: Steps to an ecology of culture. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 7(2), 221–233. <https://doi.org/10.1080/1356978022000007992>
- Welsh, S. (2017). Monologue writing as social education: applying creative practice. *Research in Drama Education*, 22(2), 226–232. <https://doi.org/10.1080/13569783.2017.1293512>
- Wilmering, T., Moffat, D., Milo, A., & Sandler, M. B. (2020). A history of audio effects. In *Applied Sciences (Switzerland)* (Vol. 10, Issue 3). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/app10030791>
- Wilson. T. and Edwin. K.O. 1986. *The Theatre Experience*. New York: McGraw-Hill.
- Wood, J., & Donnelly-Hermosillo, D. F. (2019). Learning chemistry nomenclature: Comparing the use of an electronic game versus a study guide approach. *Computers and Education*, 141. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103615>

Hasil Review Laporan Akhir

1. JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENGUKURAN ASPEK PSIKOMOTOR BIDANG SENI TEATER

Bidang Fokus	Kategori (Kompetitif Nasional/Desentralisasi/ Penugasan)	Skema	Lama Kegiatan (Tahun), Jumlah keterlibatan mahasiswa (Orang)
Seni dan Budaya	2022 Penelitian Kompetitif LPPM	2022 Penelitian Dasar Studi Dalam Negeri (LPPM)	1 3

2. IDENTITAS PENGUSUL

Nama, Peran	Perguruan Tinggi/ Institusi	Program Studi/ Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta
Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd. Ketua Pengusul	Universitas Negeri Surabaya	Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik S1		6644401
ILMA AKHSANAN NISA' Mahasiswa	Universitas Negeri Surabaya	Pendidikan Sendratasik	Mahasiswa Petugas Pengambil Data	
DWI RAHMA Mahasiswa	Universitas Negeri Surabaya	Pendidikan Sendratasik	Mahasiswa Petugas Pengambil Data	
SHAFFATASYA EQUINA PRASETYO Mahasiswa	Universitas Negeri Surabaya	Pendidikan Sendratasik	Mahasiswa Petugas Survey Lapangan	
JEFRI DIO FIRMANSYAH Alumni	Universitas Negeri Surabaya	Pendidikan Sendratasik	Alumni Petugas Survey Lapangan	

3. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Pada bagian ini, pengusul wajib mengisi luaran wajib dan tambahan, tahun capaian, dan status pencapaiannya. Luaran PPM berupa artikel diwajibkan menyebutkan nama jurnal yang dituju dan untuk luaran berupa buku harus mencantumkan nama penerbit yang dituju.

Luaran Wajib

Jenis Luaran	Status target capaian (sudah terbit, sudah diunggah, sudah tercapai, terdaftar/granted)	Keterangan (url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya)
Pemakalah pada Seminar Internasional	Sudah dilaksanakan	
Hak Cipta	Terdaftar	
jurnal internasional terindeks pada basis data internasional bereputasi	Inreview	
Modul Pembelajaran (berbasis e-learning)	Draft	
Artikel Terbit Jurnal Internasional	Inreview	

Luaran Tambahan

Jenis Luaran	Status target capaian (sudah terbit, sudah diunggah, sudah tercapai, terdaftar/granted)	Keterangan (url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya)
--------------	---	---

LEMBAR PEMBAHASAN

Laporan Akhir Penelitian yang berjudul

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENGUKURAN ASPEK PSIKOMOTOR BIDANG SENI TEATER

Dengan pelaksana berikut :

1. 0025038801 - Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
2. ILMA AKHSANAN NISA' (Mahasiswa)
3. DWI RAHMA (Mahasiswa)
4. SHAFFATASYA EQUINA PRASETYO (Mahasiswa)
5. JEFRI DIO FIRMANSYAH (Alumni)

Telah dipaparkan pada tanggal 05 Desember 2022 di LPPM Universitas Negeri Surabaya

Catatan :

Sistematika disesuaikan dengan pedoman. Rumusan dengan metode penelitian tidak sinkron disarankan untuk menggunakan kuantitatif . Disarankan juga untuk menyesuaikan dengan Surat Tugas yang sudah terbit

Surabaya, 05 Desember 2022
Reviewer,



Dr. Hj. Warih Handayani, M.Pd.
NIP 196009261986012001

LEMBAR PENGESAHAN 2

Laporan Akhir Penelitian yang berjudul

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENGUKURAN ASPEK PSIKOMOTOR BIDANG SENI TEATER

Dengan pelaksana berikut :

1. 0025038801 - Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
2. ILMA AKHSANAN NISA' (Mahasiswa)
3. DWI RAHMA (Mahasiswa)
4. SHAFFATASYA EQUINA PRASETYO (Mahasiswa)
5. JEFRI DIO FIRMANSYAH (Alumni)

Telah direvisi pada tanggal 06 Desember 2022 di LPPM Universitas Negeri Surabaya

Surabaya, 06 Desember 2022
Reviewer,



Dr. Hj. Warih Handayaniingrum, M.Pd.
NIP 196009261986012001

LEMBAR PEMBAHASAN

Laporan Akhir Penelitian yang berjudul

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENGUKURAN ASPEK PSIKOMOTOR BIDANG SENI TEATER

Dengan pelaksana berikut :

1. 0025038801 - Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
2. ILMA AKHSANAN NISA' (Mahasiswa)
3. DWI RAHMA (Mahasiswa)
4. SHAFFATASYA EQUINA PRASETYO (Mahasiswa)
5. JEFRI DIO FIRMANSYAH (Alumni)

Telah dipaparkan pada tanggal 05 Desember 2022 di LPPM Universitas Negeri Surabaya

Catatan :

1. System tata tulis perlu diperhatikan, banyak yang masih belum sesuai dengan kaidah EYD dan tata tulis ilmiah; 2. Tata tulis belum sistematis/ belum sesuai dengan sistematika format lapkhir yang ada di buku Panduan Penelitian PNBP UNESA Tahun 2022 (lihat daftar isi di hal 151); 3. Instrumen validasi dan uji coba produk serta produk luaran (artikel/sertifikat/HAKI) bisa dilampirkan pada halaman lampiran;

Surabaya, 05 Desember 2022
Reviewer,



Dra. Eko Wahyuni Rahayu, M.Hum.
NIP 196011291990032001

LEMBAR PENGESAHAN 2

Laporan Akhir Penelitian yang berjudul

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENGUKURAN ASPEK PSIKOMOTOR BIDANG SENI TEATER

Dengan pelaksana berikut :

1. 0025038801 - Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
2. ILMA AKHSANAN NISA' (Mahasiswa)
3. DWI RAHMA (Mahasiswa)
4. SHAFFATASYA EQUINA PRASETYO (Mahasiswa)
5. JEFRI DIO FIRMANSYAH (Alumni)

Telah direvisi pada tanggal 06 Desember 2022 di LPPM Universitas Negeri Surabaya

Surabaya, 06 Desember 2022
Reviewer,



Dra. Eko Wahyuni Rahayu, M.Hum.
NIP 196011291990032001