

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED INSTRUCTION* MELALUI MEDIA *GOOGLE HANGOUTS MEET* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATA KULIAH MANAJEMEN PERTUJUKAN PADA MAHASISWA SEMESTER V JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021

Hera Chairunisa, S.Sos. M.Si.^{a*}, Ita Khairani, S.Pd., M.Hum.^{b*}, Muharrina Harahap, S.S., M.Hum.^{c*}, Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd.^{d*}

^aProdi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr V. Medan, Sumatera Utara, Kode pos: 20221, Indonesia

^bProdi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr V. Medan, Sumatera Utara, Kode pos: 20221, Indonesia

^cProdi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr V. Medan, Sumatera Utara, Kode pos: 20221, Indonesia

^dProdi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr V. Medan, Sumatera Utara, Kode pos: 20221, Indonesia
(Pos-el: Hera_relife@yahoo.com)

Abstract

This research aims to improve the ability of the show management course for fifth semester students of the Indonesian language and literature department for the 2020/2021 academic year by applying Problem Based Instruction Model Through Google Hangouts Meet Media. The research subjects were 25 students of the Indonesian language and literature study program in the fifth semester (V) of the 2020/2021 academic year. This activity will be carried out at a time and place in accordance with the Performing Management course lectures in the Indonesian Language and Literature Education department. The research design used in this study was Classroom Action Research developed by Kemmis & Mc Taggart. The results of the study were in cycle I, an increase Ability in Performance Management Subjects students are still in the low category with an average value of 45.6. In the second cycle, student improvement Ability in Performance Management Subjects already in the high category and there is an increase from cycle I, with an average value of 77.2. It was concluded that the Application of Problem Based Instruction Model Through Google Hangouts Meet Media Can Improve the Ability of the Performance Management Subject in Semester V Students of the Indonesian Language and Literature Department for the 2020/2021 Learning Year.

Keywords: *Management, Performance, Problem Based Instruction, Media, Google Hangouts Meet*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan pada Mahasiswa Semester V Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Pembelajaran 2020/2021 dengan menerapkan Model Problem Based Instruction Melalui Media Google Hangouts Meet. Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi bahasa dan sastra Indonesia semester Lima (V) tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 25 orang. Kegiatan ini akan dilakukan pada waktu dan tempat sesuai dengan perkuliahan mata kuliah Manajemen Pertunjukan di jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart. Hasil penelitian adalah Pada siklus I, peningkatan Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa masih tergolong kategori rendah dengan rata-rata nilai 45,6 Pada siklus II, Peningkatan mahasiswa Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan sudah tergolong kategori tinggi dan ada peningkatan dari siklus I, dengan nilai rata-rata 77,2. Disimpulkan bahwa Penerapan Model Problem Based Instruction Melalui Media Google Hangouts Meet dapat Meningkatkan Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan pada Mahasiswa Semester V Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Pembelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: *Manajemen, Pertunjukan, Problem Based Instruction, Media, Google Hangouts Meet*

PENDAHULUAN

Mata kuliah Manajemen Pertunjukan bertujuan untuk memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memiliki penguasaan pengetahuan, pemahaman dan pengalaman yang meliputi : Organisasi Seni Perunjukan, konsep dasar manajemen, proses perencanaan sebuah pertunjukan, serta penyelenggaraan sebuah pertunjukan. Capaian Pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah terdiri dari CPL –S2 : Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya masing masing secara mandiri, CPL-S3 : Memiliki kemampuan memimpin diri sendiri dan orang lain dalam melaksanakan tanggung jawab, CPL- S4: Menunjukkan sikap jujur dan kreatif dalam memanfaatkan TIK dalam pemanfaatan sumber belajar, CPL-S6: Memiliki sikap flexible dan adaptif terhadap keanekaragaman budaya serta nilai nilai sosial budaya yang berkembang dimasyarakat, CPL-S8: Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Atribut-atribut *soft skill* yang akan dikembangkan pada mahasiswa melalui mata kuliah ini adalah inisiatif, objektif, analitis dan logis.

Metode perkuliahan yang berjalan selama ini pada umumnya menggunakan metode ceramah, diskusi, penugasan makalah dan praktek. Namun, masih banyak ditemukan mahasiswa yang pasif, kurang terpantau keterlibatannya dalam berdiskusi, menganalisis permasalahan dalam melakukan praktek Manajemen pertunjukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil ujian formatif pada semester ganjil tahun ajaran 2019 – 2020, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2017 (N= 39 orang) yang mendapatkan nilai formatif 70% hanya mendapat kategori cukup kompeten. Masih ada 30% mahasiswa yang tidak kompeten. Berarti mahasiswa belum memiliki kompetensi dalam kemampuan mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan

psikomotor pada pembelajaran Manajemen Pertunjukan.

Dihubungkan dengan penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 di Indonesia membuat banyak universitas dan sekolah menghentikan proses pembelajaran tatap muka. Sehingga peneliti menghadapi fenomena baru mengenai sistem perkuliahan. Kegiatan perkuliahan di lingkungan Universitas Negeri Medan mengalami dampak yang sama. Merujuk dari hasil surat Edaran Rektor Universitas Negeri Medan No 0809/UN.33/SE/2020, tentang upaya pencegahan dan Penyebaran *Corona Virus Disease*, untuk poin ke-1 dalam isi surat yakni bahwa pelaksanaan perkuliahan dan kegiatan akademik dilaksanakan secara *daring (online)* melalui SIPDA (<http://sipda.unied.ac.id>) atau aplikasi lainnya seperti *edmodo*, *schoology*, *google classroom* dan sejenisnya.... (Gultom, 2020: Sumber:

<https://www.unimed.ac.id/2020/03/16/surat-edaran-rektor-tentang-tindakan-pencegahan-penyebaran-covid-19-di-unimed/>)

Permasalahan di atas jika dihubungkan dengan hasil perkuliahan di tatap muka untuk angkatan 2017 yang sudah mengambil mata kuliah Manajemen Pertunjukan dengan tatap muka dikampus nilai yang diperoleh 30 % mahasiswa yang kurang kompeten. Jika Pandemi Virus Corona berlanjut disemester ganjil tahun pembelajaran 2020/2021 untuk mahasiswa angkatan 2018 yang akan mengambil mata kuliah Manajemen Pertunjukan meningkatkan kecemasan dosen pengampu sebagai peneliti mengenai kompetensi yang akan diperoleh di akhir perkuliahan.

Berdasarkan pengumuman yang dilakukan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim (2020) mengaku tengah mengkaji kemungkinan penerapan kurikulum darurat akibat kondisi yang mengharuskan belajar di rumah selama pandemi virus corona (Covid-19). Selain itu, para murid atau mahasiswa juga mesti siap

beradaptasi dengan perubahan pembelajaran yang diatur oleh sekolah dan universitas. *Remote learning* dapat dipandang lebih bebas dan fleksibel diakses dari rumah.

Berdasarkan surat edaran Rektor Unimed dan pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta permasalahan pandemi Virus Corona yang tidak pasti kapan berakhir, maka peneliti mengantisipasi fenomena yang terjadi dalam pembelajaran Manajemen Pertunjukan kurang optimal. Dengan mendiagnosis hasil belajar antara lain: (1) Sulitnya mahasiswa memahami manajemen pertunjukkan., (2) Sulitnya mahasiswa menjelaskan ruang lingkup matakuliah, (3) mampu memahami profil organisasi pertunjukan, (4) Sulitnya mahasiswa merencanakan pertunjukan karya sastra, dan (5) Sulitnya mahasiswa menyelenggarakan sebuah pertunjukan. Metode pembelajaran Manajemen Pertunjukan yang digunakan sebelumnya adalah *on line person* atau dibimbing secara langsung, Pembimbingan secara langsung tersebut menyebabkan proses belajar mengajar yang dijalankan menjadi *teacher centered learning (TCL)*.

Berdasarkan latar belakang, akar permasalahan, dan solusi yang dipilih di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. “Apakah implementasi Model *Problem Based Instruction* melalui Media *Google Hangouts Meet* pada pembelajaran mata kuliah Manajemen Pertunjukan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa?”

LANDASAN TEORI

a. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instruction*)

Pembelajaran berdasarkan masalah telah dikenal sejak zaman John Dewey. Secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri atas menyajikan kepada siswa situasi masalah yang otentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri.

Menurut Dewey (dalam Trianto, 2007:67), belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respons, merupakan hubungan antara dua arah, belajar dan lingkungan. Lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. Pengalaman siswa yang diperoleh dari lingkungan akan menjadikan kepadanya bahan dan materi guna memperoleh pengertian dan bisa dijadikan pedoman dan tujuan belajarnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah (selanjutnya disingkat PBI) didasarkan pada teori psikologi kognitif. Fokus pengajaran tidak begitu banyak pada apa yang sedang dilakukan siswa (perilaku mereka), melainkan kepada apa yang mereka pikirkan (kognisi mereka) pada saat mereka melakukan kegiatan itu. Walaupun peran guru pada pembelajaran ini kadang melibatkan presentasi dan penjelasan suatu hal, namun yang lebih lazim adalah berperan sebagai *pembimbing* dan *fasilitator* sehingga siswa belajar untuk berpikir dan memecahkan masalah.

PBI juga didasarkan pada konsep konstruktivisme yang dikembangkan oleh ahli psikologi Eropa *Jean Piaget* dan *Lev Vygotsky*. Menurut Piaget, anak memiliki rasa ingin tahu bawaan dan secara terus-menerus berusaha memahami dunia sekitarnya. Rasa ingin tahu ini memotivasi mereka untuk secara aktif membangun tampilan dalam otak mereka tentang lingkungan yang mereka hayati (Ibrahim dan Nur, 2005:16-17). Pandangan *konstruktivis-kognitif* mengemukakan, siswa dalam segala usia secara aktif terlibat dalam proses perolehan informasi dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Pengetahuan mereka tidak statis, tetapi terus-menerus tumbuh dan berubah saat siswa menghadapi pengalaman baru yang memaksa mereka

membangun dan memodifikasi pengetahuan awal. Menurut Piaget, pendidikan yang baik harus *melibatkan siswa dengan situasi-situasi yang dapat membuat anak melakukan eksperimen mandiri, dalam arti mencoba segala sesuatu untuk melihat apa yang terjadi, memanipulasi tanda-tanda, memanipulasi simbol, mengajukan pertanyaan dan menemukan sendiri jawabannya, mencocokkan apa yang ia temukan pada suatu saat dengan apa yang ia temukan pada saat yang lain, membandingkan temuannya dengan temuan anak lain* (Duckworth, dalam Ibrahim dan Muh. Nur, 2005: 17-18).

PBI juga merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan, dalam Trianto, 2007).

Menurut Arends (dalam Trianto, 2007:68), PBI merupakan pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Model pembelajaran ini juga mengacu pada model pembelajaran yang lain, seperti pembelajaran berdasarkan proyek (*project-based instruction*), pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experience-based instruction*), belajar otentik (*authentic learning*), dan pembelajaran bermakna (*anchored instruction*).

PBI juga bergantung pada konsep lain dari Bruner, *scaffolding*, yaitu suatu proses yang membuat siswa dibantu menuntaskan masalah tertentu melampaui kapasitas perkembangannya melalui bantuan (*scaffolding*) dari seorang guru atau orang lain yang memiliki kemampuan lebih. Peran dialog

juga penting, interaksi sosial di dalam dan di luar sekolah berpengaruh pada perolehan bahasa dan perilaku pemecahan masalah anak.

Sementara itu, PBI mempunyai kaitan erat dengan pembelajaran penemuan (inkuiri). Pada kedua model ini guru menekankan keterlibatan siswa secara aktif, orientasi induktif lebih ditekankan dari pada deduktif, dan siswa menemukan atau mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Adapun perbedaannya dalam beberapa hal penting, yaitu: sebagian besar pelajaran dalam inkuiri didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan berdasarkan disiplin, dan penyelidikan siswa berlangsung di bawah bimbingan guru dan terbatas di lingkungan kelas. PBI dimulai dengan masalah kehidupan nyata yang bermakna, yang memberi kesempatan kepada siswa dalam memilih dan menentukan penyelidikan apa pun baik di dalam maupun di luar sekolah sejauh itu diperlukan untuk memecahkan masalah (Ibrahim dan Muhammad Nur, 2005: 23).

b. Langkah-langkah Implementasi Problem Based Instruction

Langkah-langkah implementasi *Problem Based Instruction* (PBI) terdiri atas lima tahap, yaitu: (1) orientasi pada masalah, (2) pengorganisasian belajar, (3) penyelidikan mandiri atau kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

c. Manajemen Perunjukan

Suatu produksi seni pertunjukan, di luar komponen artistik seni pertunjukan itu sendiri, selalu dibutuhkan keterlibatan komponen-komponen lain yang saling berkaitan. Komponen-komponen nonartistik yang melingkupi suatu seni pertunjukan merupakan wilayah tata kelola seni yang tidak dapat lepas dari produksi seni pertunjukan. Dengan demikian, untuk dapat mempertahankan suatu bentuk seni pertunjukan, dalam prosesnya sangat dibutuhkan adanya kerja pengelolaan atau

yang disebut dengan manajemen seni pertunjukan (Bisri, 2000: 2). Menurut Riantiarno, manajemen dalam seni pertunjukan tidak lepas dari hakikat manajemen itu sendiri, berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan dan bukan tujuan itu sendiri (dalam Haryono, 2005: 4). Riantiarno menyatakan bahwa manajemen harus sanggup membantu para seniman untuk sampai pada pencapaian mutu artistiknya, bukan malah sebaliknya menjadi penghambat. Dalam seni pertunjukan, manajemen diharapkan dapat berfungsi sebagai bantuan bagi seniman dalam mengelola urusan-urusan di luar artistik sehingga seniman mampu menggarap karya seninya secara lebih terfokus. Manajemen pertunjukan atau pementasan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari manajemen produksi seni pertunjukan. Menurut Jazuli (1994: 2- 5), manajemen seni pertunjukan merupakan suatu sistem kegiatan dalam rangka penyelenggaraan pertunjukan, artinya menyangkut usaha-usaha pengelolaan secara optimal terhadap penggunaan sumber daya yang ada (elemen produksi) dalam proses transformasi bahan mentah dan tenaga kerja menjadi produk pertunjukan yang lebih berdaya guna. Manajemen melibatkan berbagai hal yang sifatnya kompleks. Misalnya antara faktor internal dan eksternal dengan penetapan tujuan, kebijakan program, prosedur kerja, yang dipengaruhi oleh bahan, modal, dan tenaga kerja yang tersedia. Hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan yang diperlukan aspek-aspek produksi dan teknologi; pemasaran melalui penawaran ataupun permintaan. Arti manajemen pertunjukan secara umum dapat didefinisikan sebagai bentuk pengaturan dalam suatu pertunjukan. Aspek yang ada didalamnya secara garis besar terdiri dari sesuatu yang akan dipertunjukan dan tenaga kerja yang mempersiapkan pertunjukan. Aspek tersebut diharapkan dapat bekerja sama secara optimal agar dapat menghasilkan pertunjukan yang maksimal.

Dampak pengerjaan secara optimal secara langsung juga dapat berfungsi untuk memenuhi tujuan utama yang sebelumnya telah direncanakan.

Rencana atau kegiatan yang melibatkan orang banyak memerlukan koordinasi dan komunikasi yang baik, serta mempunyai kesatuan kerja yang solid dan saling berkaitan. Agar dapat mengkondisikan secara baik harus ada koordinasi antar anggota dan pembagian kelompok kerja yang tepat, perlu adanya pengorganisasian, perencanaan kerja yang disesuaikan dengan pencapaian tujuan kegiatan yang sangat penting karena untuk kepentingan banyak pihak.

d. Media Google Hangouts Meet

Cara Menggunakan Google Hangouts Meet – Sejak diterapkannya sistem *work from home (WFH)* demi mencegah penyebaran Virus Corona (Covid-19), aplikasi meeting virtual alias video *conference* menjadi salah satu *platform* yang paling dibutuhkan. Salah satu platform video conference yang cukup banyak digunakan sejumlah perusahaan adalah *Google Hangouts Meet*. Aplikasi buatan Google ini sebenarnya merupakan platform video *conference* berbayar. Namun, demi membantu produktivitas masyarakat yang bekerja selama wabah Covid-19 masih merebak, Google memberikan layanan gratis. Berikut Dua Cara Menggunakan *Hangouts Meet*:

Aplikasi Google Hangout Meet merupakan salah satu opsi platform komunikasi lewat chat maupun panggilan video (video call) yang sudah dikembangkan oleh Google sejak tahun 2013. Untuk menggunakan aplikasi ini sebenarnya tidak sulit, cukup memerlukan akun Gmail . Aplikasi meeting virtual ini kabarnya bisa menampung hingga 250 peserta dalam satu telekonferensi. Siaran langsung telekonferensi ini pun bisa ditonton hingga 100.000 penonton dengan satu domain Tidak hanya untuk para karyawan yang sedang *work from home*,

Google Hangouts Meet juga bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar online.



Logo *Google Hangouts Meet*

1. PC

Penggunaan *Google Hangouts Meet* di personal computer (PC) dapat dilakukan dengan membuka alamat [hangout.google.com](https://meet.google.com) atau buka *Google Hangouts Meet* di Gmail. Kemudian, pengguna diminta untuk mengklik bagian atas “percakapan baru +”. Dari situ, masukkan dan pilih nama atau alamat email yang ingin dihubungi maka pengguna langsung bisa mengetik pesan untuk dikirim. Selain pesan instan, pengguna juga bisa melakukan video call atau panggilan video. Untuk lebih jelasnya, berikut Mamikos jelaskan step by stepnya.

- Masuk ke situs ini (<https://meet.google.com/>) lewat browser Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge atau Safari
- Klik ‘Join or Start a Meeting’
- Tulis judul meeting atau kode rapat agar tidak ada partisipan yang salah join (kamu juga bisa mengosongkannya apabila tidak dibutuhkan)
- Situs akan meminta izin untuk mengakses kamera dan mikrofon. Setelah diberi izin, kamu bisa langsung mengklik opsi “Join Now” untuk membuat ruang meeting virtual atau “Present” untuk melakukan presentasi lewat tampilan layar personal computer (PC)

- Jika ruang meeting virtual sudah siap, silakan undang partisipan meeting lainnya dengan copy paste link video conference tersebut atau tambahkan orang menggunakan alamat email dan tunggu mereka bergabung ke dalam conference.

2. Android

- Pertama-tama, download terlebih dahulu aplikasi *Google Hangouts Meet* di Android kamu
- Setelah selesai download, selanjutnya kamu akan diminta untuk Sign Up menggunakan email Gmail
- Setelah Sing Up, kamu bisa langsung melakukan percakapan kelompok baik itu group chat maupun video conference. Caranya mudah, cukup klik ikon (+) di bagian pojok kanan bawah dan pilih “New Video Call”
- Selanjutnya, kamu pun akan diminta untuk menambahkan partisipan chat menggunakan nomor HP atau email. Apabila kamu ingin menambahkan partisipan chat menggunakan nomor HP, undangan conference akan dikirim lewat SMS. Sementara jika menggunakan email, maka undangan akan masuk ke Inbox email.
- Tunggu hingga semua orang yang diundang masuk ke dalam conference itu
- Jika kamu adalah partisipan yang diundang oleh penyelenggara meeting virtual, kamu cukup mengklik link yang dikirim lewat email atau SMS. Setelah itu, kamu akan secara otomatis bergabung dalam video conference tersebut.
- Sebagai catatan bahwa orang yang tidak diundang ke dalam conference atau yang tidak memiliki akun G Suite, ketika ingin bergabung harus mendapatkan persetujuan dari partisipan yang telah bergabung. Hal ini dilakuakn untuk menghindari

adanya penyusup di meeting yang sedang diselenggarakan. (Mamikos, 2020: Sumber: <https://mamikos.com/info/cara-menggunakan-google-hangouts-meet-di-pc-atau-di-android/>)

METODE PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi bahasa dan sastra Indonesia semester Lima (V) tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 25 orang. Kegiatan ini akan dilakukan pada waktu dan tempat sesuai dengan perkuliahan mata kuliah Manajemen Pertunjukan di jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Menurut Kerlinger (1998) desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitian.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain putaran spiral yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart (Kasihani Kasbolah, 1998 : 113). Dalam perencanaan Kemmis & Mc Taggart menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini berjalan melalui beberapa siklus. Siklus kedua dilaksanakan apabila siklus pertama belum tercapai sehingga mengulangi kegiatan pertama, dan bila belum berhasil dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Pada penelitian ini, rencana pelaksanaan tindakan telah peneliti tetapkan sesuai dengan desain penelitian tersebut. Dalam Penelitian ini, tiap 1 siklus akan dilaksanakan dengan alur sebagai berikut:

- a. Perencanaan, meliputi penetapan materi perkuliahan dan penetapan alokasi waktu pelaksanaannya yaitu bulan Mei - Agustus 2020.

- b. Tindakan, meliputi proses kegiatan belajar mengajar melalui pendekatan *Problem Based Intruction* (PBI) melalui Media *Google Hangout Meet* pada perkuliahan Manajemen Pertunjukan Semester V.
- c. Observasi, dilaksanakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui seberapa jauh pendekatan *Problem Based Intruction* (PBI) melalui Media *Google Hangout Meet* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan.
- d. Refleksi, meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Indikator Kinerja

Tindakan perbaikan yang diharapkan melalui PTK implementasi Model *Problem Based Instruction* melalui Media *Google Hangout Meet* ini adalah peningkatan hasil belajar dan kompetensi mahasiswa untuk memiliki penguasaan pengetahuan, pemahaman dan pengalaman yang meliputi : Organisasi Seni Perunjukan, konsep dasar manajemen, proses perencanaan sebuah pertunjukan, serta penyelenggaraan sebuah pertunjukan., serta mampu meningkatkan presentase belajar mandiri dengan mencapai target sebesar 85% dari jumlah peserta kuliah. Presentase mahasiswa yang meningkat hasil belajarnya (kompeten) dan mampu belajar mandiri dihitung dengan membandingkan jumlah mahasiswa yang kompeten dan mampu belajar mandiri dengan jumlah mahasiswa peserta kuliah.

Indikator keberhasilan dengan melakukan pengamatan dapat diukur meliputi sebagai berikut:

1. Peningkatan hasil belajar mahasiswa yang kompeten, diukur

dengan menggunakan tes unjuk kerja.

2. Kemampuan mahasiswa mengaplikasikan model belajar *Problem Based Instruction* melalui Media *Google Hangout Meet* menjadi mahasiswa yang mampu belajar mandiri, diukur dengan cara belajar yang digunakan mahasiswa di dalam dan di luar kelas.

4. Prosedur Penelitian

Implementasi *Problem Based Instruction* (PBI) melalui Media *Google Hangout Meet* untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar mahasiswa dengan menggunakan langkah-langkah yang telah diatur dalam *Classroom Action Research*. Langkah ini terdiri atas lima tahap, yaitu:

a. *Orientasi Mahasiswa pada Masalah*

Mahasiswa perlu memahami bahwa tujuan pengajaran berdasarkan masalah adalah tidak untuk memperoleh informasi baru dalam jumlah besar, tetapi untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah penting dan untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Cara yang baik dalam menyajikan masalah untuk suatu materi pelajaran dalam pembelajaran berdasarkan masalah adalah dengan menggunakan kejadian yang mencengangkan dan menimbulkan misteri sehingga membangkitkan minat dan keinginan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

b. *Mengorganisasikan Mahasiswa untuk Belajar*

Pada model pembelajaran berdasarkan masalah dibutuhkan pengembangan keterampilan kerja sama di antara siswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah secara bersama. Berkenaan dengan hal itu, siswa memerlukan bantuan dosen untuk merencanakan penyelidikan dan tugas-tugas pelaporan.

c. *Membantu Penyelidikan Mandiri Ataupun Kelompok*

Dosen membantu mahasiswa dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber dengan jalan diberikan berbagai pertanyaan yang membuat mereka berpikir tentang suatu masalah dan jenis informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut.

Dosen mendorong untuk pertukaran ide secara bebas dan penerimaan sepenuhnya ide-ide tersebut merupakan hal yang sangat penting dalam tahap penyelidikan dalam rangka pembelajaran berdasarkan masalah. Selama penyelidikan, dosen memberikan bantuan yang dibutuhkan tanpa mengganggu aktivitas mahasiswa. Puncak-puncak proyek PBI adalah penciptaan dan peragaan artifak seperti laporan, poster, model-model fisik, dan video tape.

d. *Mengembangkan dan menyajikan hasil karya*

Dosen membantu mahasiswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan model, serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. Dalam hal ini mahasiswa dibimbing untuk menentukan bentuk akhir karya mereka, secara bermain peran di depan kelas. Jika mereka memilih memerankan tokoh maka mereka juga harus menunjuk anggota kelompoknya yang akan mewakili. Pemeranan ini didasarkan pada pendapat mereka tentang sosok tokoh tersebut.

Jika sudah ditentukan bentuk akhirnya, siswa diberi kesempatan untuk membacakan laporannya yang telah ditulis atau memerankan sosok tokoh tersebut di depan kelas. Pembacaan atau pemeranan dilakukan secara bergantian.

e. *Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah*

Yang harus dicatat adalah bahwa ketika wakil dari kelompok menyampaikan hasil akhir diskusi mereka, kelompok lain harus memberikan penilaian tentang berbagai pendapat yang telah disampaikan. Langkah ini

penting, agar setelah kegiatan tersebut, dosen bersama mahasiswa dapat melakukan refleksi atau evaluasi. Idealnya, dosen sudah mempersiapkan kisi-kisi atau format penilaian terlebih dahulu agar mahasiswa dapat memberikan penilaian secara lebih terarah dan objektif. Analisis dan evaluasi sangat penting untuk menentukan keberhasilan mahasiswa dalam memecahkan permasalahan dan untuk melihat kekurangan-kekurangannya agar dapat dijadikan pedoman dalam perbaikannya.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa tes tertulis bentuk Ada 6 jenis tugas yang sesuai dengan KKNI yang harus dikerjakan oleh mahasiswa yakni: Tugas Rutin (TR), Critical Book Report (CBR), Critical Research/Journal (CR/J), Rekayasa Ide (RI), Mini Riset (MR) dan Project (PJ).

PEMBAHASAN

1. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pelaku utama dan sekaligus juga kolaborator, sedangkan dosen Media *Google Hangouts Meet* untuk Meningkatkan Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan pada Mahasiswa Semester V Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Pembelajaran 2020/2021 bertugas untuk mengamati semua kegiatan guru dalam mengajar. Dari hasil observasi akan dibuat bentuk perencanaan dan tindakan yang dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada, pemilihan kemungkinan pemecahan masalahnya, implementasinya dilapangan sampai pada tahap evaluasi dan perumusan tindakan berikutnya.

Laporan hasil penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran umum yang berisikan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk memperoleh gambaran awal atau permasalahan-permasalahan yang ada maka terlebih dahulu peneliti melakukan penjajakan ataupun melakukan identifikasi terhadap permasalahan

pembelajaran kerap kali muncul. Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Deskripsi Kemampuan Mata Kuliah
Manajemen Pertujukan

Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase Jumlah Mahasiswa	Ket
80 - 100	0	0	Sangat Tinggi
60-79	1	4	Tinggi
40-59	8	32	Rendah
0 – 39	16	64	Sangat Rendah
Jumlah	25	100	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang mahasiswa sebanyak 16 orang (64%) mendapat nilai sangat rendah, sebanyak 8 orang mahasiswa (32%) dengan nilai rendah, sebanyak 1 orang mahasiswa (4%) dengan nilai tinggi dan tidak ditemukan mahasiswa yang mendapat nilai sangat tinggi.

2. Pelaksanaan

a. Pertemuan Pertama

Pada pelaksanaan tindakan, dosen melaksanakan pembelajaran dengan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet* yang terdiri dari dua kali pertemuan setiap pertemuan pertama terdiri dari 2 SKS (2x 50 menit). Pada awal pertemuan, sebelum memulai perkuliahan, dosen terlebih dahulu meminta mahasiswa untuk mengucapkan salam, dan memberikan apersepsi dengan cara memberikan pertanyaan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang dilakukan.

Dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Sebelum memulai pelajaran dosen melakukan apersepsi dengan cara memberikan

pertanyaan kepada mahasiswa tentang materi pelajaran yang telah di pelajari. Selanjutnya dosen memotivasi mahasiswa agar bersungguh sungguh mengikuti perkuliahan dan menyampaikan pentingnya pengetahuan dalam manajemen pertunjukan. Untuk mengarahkan kegiatan perkuliahan, dosen menyampaikan Capaian Materi yang hendak dicapai mahasiswa setelah proses perkuliahan dengan menggunakan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet*, menentukan tujuan dan maksud terhadap permainan yang akan diciptakan.

b. Pertemuan kedua

Dosen memberikan apersepsi untuk kelompok yang mendapat nilai rendah. Secara bersamaan Dosen memotivasi mahasiswa agar bersungguh-sungguh mengikuti perkuliahan terlebih pada saat proses pembelajaran *daring* berlangsung. Dosen kembali menjelaskan materi manajemen pertunjukan dengan baik dengan cara menerangkan pelajaran mulai dari pengertian manajemen pertunjukan, unsur-unsur manajemen pertunjukan, dan yang perlu diperlu diperhatikan unsur-unsur pementasan/ pertunjukan, kemampuan pertunjukan. Setelah itu dosen memberikan sebuah pertunjukan dan membagikan peran yang terdapat dalam naskah pertunjukan tersebut, dan dosen mengajak mahasiswa untuk memlatih diri mereka saat pertunjukan sesuai dengan intonasi dan peran yang akan mereka pertunjukan.

Di akhir pertemuan dosen bersama dengan mahasiswa memberi ringkasan terhadap hasil belajar pertunjukan dan memberi penilaian terhadap hasil kerja mahasiswa, selain itu dosen juga menugasi mahasiswa untuk berakting sesuai peran yang diberikan secara individu, yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.

Dari data hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa Semester V Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun

Pembelajaran 2020/2021 tergolong kategori Rendah, hal ini dapat dilihat dari:

- Hanya ada 16 indikator untuk kriteria tinggi atau sebesar 12,5 % dari 40 indikator yang ada.
- Terdapat 17 indikator untuk kriteria rendah 42,5% dari 40 indikator yang ada.
- Terdapat 7 indikator untuk kriteria sangat rendah 17,5% dari 40 indikator yang ada.

Berdasarkan uraian data hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan pada siklus I secara klasikal perubahan keterampilan belajar mahasiswa yaitu sebanyak 16 indikator atau sebesar 12,5 % dengan kategori rendah, terdapat 17 indikator 42,5% untuk kriteria rendah, dan terdapat 7 indikator untuk kriteria sangat rendah 17,5% dengan nilai rata-rata sebesar 54,6 tergolong rendah. Sedangkan data hasil penelitian yang diperoleh melalui pengumpulan angket diperoleh tingkat Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa dengan penerapan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2
Deskripsi Kemampuan Mata Kuliah
Manajemen Pertunjukan Mahasiswa pada
Siklus I

Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase jumlah Mahasiswa	Ket.
80 -100	0	0	Sangat Tinggi
60-79	1	4	Tinggi
40-59	19	76	Rendah
0 – 39	5	20	Sangat Rendah
Jumlah	25	100	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang mahasiswa sebanyak 5 orang (20%) mendapat nilai sangat

rendah, sebanyak 19 orang mahasiswa (76%) dengan nilai rendah, sebanyak 1 orang mahasiswa (4%) dengan nilai tinggi dan tidak ditemukan mahasiswa yang mendapat nilai sangat tinggi. Untuk mengetahui persentase perubahan keterampilan bermain drama mahasiswa pada siklus I digambarkan melalui grafik di bawah ini:

3. Pengamatan

Dari data hasil observasi diketahui bahwa keterampilan dosen dalam menggunakan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet* tergolong rendah dengan rata-rata yaitu 67,2. Namun demikian masih ditemukan beberapa indikator dari aktivitas mengajar dosen dengan kategori rendah oleh kerennanya diperlukan upaya perbaikan pada siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dari 25 orang mahasiswa tidak ditemukan mahasiswa yang memiliki kreativitas belajar sangat rendah (0%), terdapat 16 orang mahasiswa (64%) memiliki Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa sangat rendah, terdapat sebanyak 8 orang mahasiswa (32%) memiliki kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan rendah, terdapat sebanyak 1 orang mahasiswa (4%) memiliki Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan tinggi dan tidak ditemukan mahasiswa (0%) dengan rata-rata 38,9. Sedangkan pada siklus I dari 25 orang mahasiswa sebanyak 5 orang mahasiswa memiliki kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan sangat rendah (20%), sebanyak 19 orang mahasiswa (76%) memiliki kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan rendah, sebanyak 1 orang mahasiswa (4%) memiliki kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan tinggi dan tidak ditemukan mahasiswa (0%) yang memiliki kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan sangat tinggi dengan rata-rata 45,6

Dengan memperhatikan data hasil temuan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa pada siklus I dibandingkan dengan awal tindakan yaitu sebesar $45,6 - 38,9 = 6,7$. Namun demikian tingkat perubahan kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan ini masih belum menunjukkan keberhasilan seperti yang diharapkan. Oleh karenanya perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan selama berlangsungnya siklus I dan 2, yaitu: 1) keaktifan mahasiswa selama kegiatan perkuliahan *daring* berlangsung belum menyeluruh sebab dosen belum melibatkan mahasiswa secara aktif dalam kegiatan perkuliahan sehingga mahasiswa masih ada yang tidak aktif ketika dosen menjelaskan materi pelajaran. 2) selama Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung, mahasiswa kurang memperhatikan penjelasan dosen. Hal ini disebabkan banyak mahasiswa yang terkendala jaringan. 3) mahasiswa hanya akan bertanya kepada dosen apabila dosen menanyakan kepada mahasiswa tentang masalah yang dihadapi. Hal ini disebabkan karena kurang melakukan pendekatan terhadap mahasiswa sehingga mahasiswa merasa takut untuk bertanya. 4) dosen juga kurang terlatih dalam melakukan proses pembelajaran sehingga bentuk pembelajaran belum berlangsung secara efektif.

Siklus II

1. Perencanaan

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi selama siklus I bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1. Menyusun skenario pembelajaran (RPS)
2. Mempersiapkan sumber belajar berupa contoh-contoh manajemen pertunjukan
3. Mempersiapkan indikator penilaian terhadap manajemen pertunjukan yang

- dibawakan mahasiswa
4. Mempersiapkan aktivitas mengajar dosen selama menggunakan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet*
 5. Mempersiapkan lembar observasi terhadap aktivitas belajar mahasiswa selama proses perkuliahan berlangsung
 6. Mempersiapkan angket Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa

2. Pelaksanaan

1) Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan yang pada siklus II dilakukan dengan mempertimbangkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi selama siklus I. Untuk tindakan pada siklus II ini, dosen lebih mengutamakan agar seluruh mahasiswa aktif dan kreatif lagi. Mahasiswa yang dinilai berprestasi akan diberikan penggandaan nilai dari skor yang diperoleh sebelumnya.

Dosen memberikan apersepsi untuk kelompok yang mendapat nilai rendah. Selanjutnya dosen memotivasi mahasiswa agar bersungguh-sungguh mengikuti perkuliahan terlebih pada saat perkuliahan seni pertunjukan. Selama kegiatan *Google Hangouts Meet* berlangsung, tugas dosen adalah mengawasi setiap kegiatan mahasiswa. Apabila ada mahasiswa yang mengalami kesulitan maka dosen membimbing dan mengarahkan mahasiswa tersebut. Dalam hal ini, dosen tidak semata-mata berpihak pada mahasiswa yang tertentu saja namun bersikap netral dalam menghadapi kesulitan-kesulitan yang dialami mahasiswa selama proses perkuliahan terkhusus saat bermain pertunjukan.

Di akhir pertemuan dosen bersama dengan mahasiswa memberikan rangkuman terhadap hasil kerja mahasiswa dan memberikan penilaian terhadap hasil kerja mahasiswa. Selain itu dosen juga menugasi mahasiswa untuk berperan sesuai dengan dengan apa yang diberikan oleh dosen pada naskah pertunjukan secara individual, yang

bertujuan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.

2) Pertemuan 2

Dosen memberikan apersepsi untuk kelompok yang mendapat nilai rendah. Secara bersamaan dosen memotivasi mahasiswa agar bersungguh-sungguh mengikuti perkuliahan terlebih pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dosen kembali menjelaskan materi bermain pertunjukan dengan baik dengan cara menerangkan perkuliahan mulai dari pengertian manajemen pertunjukan, unsur-unsur Manajemen Pertunjukan, dan yang perlu diperlu diperhatikan unsur-unsur pementasan/ pertunjukan, kemampuan seni pertunjukan. Setelah itu dosen memberikan sebuah naskah dan membagikan peran yang terdapat dalam naskah tersebut, dan dosen mengajak mahasiswa untuk memlatih diri mereka saat memerankan kegiatan dalam naskah sesuai dengan intonasi dan peran yang akan mereka pertunjukan.

Tabel 3

Deskripsi Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan Pada Siklus II

Nilai	Jumlah siswa	Persentase jumlah siswa	Ket.
80 -100	18	72	Sangat Tinggi
60-79	6	24	Tinggi
40-59	1	4	Rendah
0 – 39	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	25	100	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang mahasiswa tidak ditemukan mahasiswa yang mendapat nilai sangat rendah, sebanyak 1 orang (4%) mendapat nilai rendah, sebanyak 6 orang mahasiswa (24%) dengan tinggi, dan sebanyak 18 orang mahasiswa (72%) dengan nilai sangat tinggi.

3. Pengamatan

Dari data hasil observasi dapat diketahui bahwa keterampilan dosen dalam menggunakan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet* tergolong tinggi dengan rata-rata yaitu 96,86. Untuk mengetahui proses belajar mengajar selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa aktivitas belajar mahasiswa selama siklus II yaitu tergolong dengan kategori tinggi dengan nilai rata-rata 72. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa aktivitas perkuliahan mahasiswa selama sudah mengalami peningkatan $72 - 46 = 26$. Oleh karenanya peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Berdasarkan tindakan siklus II dapat diketahui bahwa dari 25 orang mahasiswa tidak ditemukan mahasiswa yang memiliki Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa sangat rendah (0%), terdapat 1 orang mahasiswa (4%) yang memperoleh nilai rendah, terdapat sebanyak 6 orang mahasiswa (24%) memiliki Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan tinggi, terdapat sebanyak 17 orang siswa (72%) memiliki Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan sangat tinggi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II mayoritas mahasiswa yang memiliki Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan sangat tinggi sebanyak 18 orang siswa (72%) dengan rata-rata 81,8.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan selama berlangsungnya siklus II yaitu: a) mahasiswa sudah aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebab dosen melibatkan mahasiswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. b) mahasiswa sudah memperhatikan penjelasan dosen dan bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran. c) mahasiswa sudah berani bertanya kepada hal ini disebabkan karena dosen sudah melakukan

pendekatan terhadap siswa, d) dosen sudah tidak tampak canggung lagi melakukan pembelajaran dengan menggunakan model Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet*.

Uraian hasil deskripsi antara, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang berarti. Hal ini dapat dilihat pada saat proses perkuliahan dilakukan observasi secara klasikal untuk mengetahui Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis data dapat jelaskan bahwa dari indikator dari Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa terdapat mahasiswa yang memiliki Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa yang tinggi, sedang dan rendah. Pada awal tindakan diperoleh bahwa persentase jumlah mahasiswa yang memiliki Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa yang rendah sebanyak 18 indikator (90%) tinggi sebanyak 1 indikator (5%) dan tinggi sebanyak 1 indikator (5%). Pada siklus I persentase keterampilan bermain drama yang rendah sebanyak 10 indikator (50%) tinggi sebanyak 9 indikator (45%) dan tinggi sebanyak 1 indikator (5%). Pada siklus II persentase keterampilan bermain drama yang rendah sebanyak 1 indikator (5%) tinggi sebanyak 5 indikator (25%) dan tinggi sebanyak 14 indikator (70%).

Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa dalam perkuliahan yang digali melalui hasil observasi mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Perbandingan antara hasil angket Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan Penerapan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet* dalam kegiatan perkuliahan *daring* dapat meningkatkan Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertujukan mahasiswa. Peningkatan keterampilan bermain drama siswa dapat

dilihat melalui pemberian angket, observasi dan siswa tentang Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa dalam perkuliahan khususnya pada saat pertunjukan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa dalam proses perkuliahan *daring* telah memenuhi rata-rata indikator capaian minimal 75%. Ini berarti telah terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Slameto (2003) bahwa suatu pembelajaran dapat dinyatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) mahasiswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses perkuliahan. Terpenuhinya rata-rata indikator capaian minimal membuktikan bahwa melalui penerapan pembelajaran Penerapan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet* dapat meningkatkan Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan seperti yang ditunjukkan pada hasil observasi siswa selama proses pembelajaran pertunjukan sastra.

PENUTUP

Dari hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa : Pada siklus I, peningkatan Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan mahasiswa masih tergolong kategori rendah dengan rata-rata nilai 45,6 Pada siklus II, Peningkatan mahasiswa Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan sudah tergolong kategori tinggi dan ada peningkatan dari siklus I, dengan nilai rata-rata 77,2. Penerapan Model *Problem Based Instruction* Melalui Media *Google Hangouts Meet* dapat Meningkatkan Kemampuan Mata Kuliah Manajemen Pertunjukan pada Mahasiswa Semester V Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Tahun Pembelajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Gultom, Syamsul. 2020. *Surat Edaran Rektor*. <https://www.unimed.ac.id/2020/03/16/surat-edaran-rektor-tentang-tindakan-pencegahan-penyebaran-covid-19-di-unimed/>). Medan, 16 Maret 2020
- Ibrahim dan Muhammad Nur. 2005. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: University Press
- Jazuli, M. 2001. *Manajemen Produksi Seni Pertunjukan*. Yogyakarta : Yayasan Lentera Budaya
- Kasbolah, E.S. Kasihani. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Malang
- Kerlinger. 1998. *Asas-Asas Penelitian Behaviour, Edisi 3, Cetakan 7*. Yogyakarta:Gadjah Mada University Press
- Kemmis, S & Mc Taggart, R. 1992. *The Action Research Planner*. Australia:Deakin University Press
- Mamikos, 2020: Sumber: <https://mamikos.com/info/cara-menggunakan-google-hangouts-meet-di-pc-atau-di-android/>)
- Nadiem Makarim . 2020. Mendikbud Nadiem Akui Tengah Kaji Kurikulum Darurat Corona. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200415171950-20-493880/mendikbud-nadiem-akui-tengah-kaji-kurikulum-darurat-corona>
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Prenada Media Group.