

Penerapan Metode *Double Loop Problem Solving* dengan Berbantuan Media Aplikasi *Animaker* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2023/2024

Dewi Banowati Arbaini¹, Titin Nurhayatin², Rendy Tiandy³

¹ Universitas Pasundan Bandung, Indonesia; dewibanowati18@gmail.com

² Universitas Pasundan Bandung, Indonesia; titin_nurhayatin@unpas.ac.id

³ Universitas Pasundan Bandung, Indonesia; rendytriandy@unpas.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Double Loop Problem Solving;
Write Anecdotal Texts;
Animaker

Article history:

Received 2024-03-27

Revised 2024-05-17

Accepted 2024-06-30

ABSTRACT

This research was conducted to overcome problems among students who still have difficulties in writing skills, especially in learning to write anecdotal texts. The causal factor is that educators are less varied in choosing learning methods and media. The aim of this research is to test the ability of writers and students in learning to write anecdotal texts using the Double Loop Problem Solving Method with the help of the Animaker Application media. The research method used was a Quasi Experimental method with a Nonequivalent control group design type. Data collection techniques include literature review, trials, observation, tests and documentation. Based on the research results, it shows that students are able to write anecdotal texts well based on content, structure and linguistic rules. This is supported by the average pre-test score in the experimental class of 56.4 and the average post-test score of 80.2, so there is an increase of 23.8. Referring to the results of statistical calculations using Mann Whitney, it shows that there is a significant difference in the ability of students in writing anecdotal texts in the experimental class which uses the Double Loop Problem Solving method assisted by media Animaker application with the ability of students in the control class which uses the method discussion. This is supported by the Asymp Sig results. (2-tailed) $0.00 < 0.05$. Based on these data, it can be concluded that learning anecdotal texts using the Double Loop Problem Solving method assisted by the Animaker application is effective in improving students' ability to write anecdotal texts.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Dewi Banowati Arbaini

Universitas Pasundan Bandung, Indonesia; dewibanowati18@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem kata atau simbol yang memungkinkan untuk berkomunikasi antar manusia. Bahasa menyatukan berbagai individu dari latar belakang, sosial, dan budaya yang berbeda.

Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan yang sangat membutuhkan pembelajaran bahasa sebagai pengantar pembelajarannya. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia bahasa itu sendiri memiliki enam aspek keterampilan yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis, memirsa, dan menyaji.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran menulis kepada peserta didik menuntutnya berpikir untuk menuangkan gagasan secara tertulis berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Sejalan dengan pendapat Asriati (2019, hlm. 1) "menulis menuntut siswa berpikir untuk menuangkan gagasan secara tertulis berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Aktivitas tersebut memerlukan kesungguhan untuk mengolah, menata, dan mempertimbangkan secara kritis gagasan yang dituangkan dalam bentuk tulisan." Hal ini berarti peserta didik yang tidak terampil dalam menulis akan sulit menuangkan dan mengembangkan idenya tetapi jika peserta didik pun mampu menuangkan idenya mereka harus menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya, kosakata, kaidah-kaidah dalam menulis, serta Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) agar terampil dalam menulis. Permasalahan ini menambah pentingnya menulis bagi peserta didik.

Semenjak kurikulum 2013 kemampuan menulis anekdot telah menjadi bahan ajar pada siswa kelas x yang sejalan dengan pendapat Siagian (2017, hlm. 15) dalam capaian kompetensi Kurikulum 2013, kemampuan menulis anekdot telah dijadikan sebagai salah satu bahan ajar. Pada saat ini pembelajaran menulis teks anekdot juga masuk dalam capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. Dengan begitu pembelajaran menulis teks anekdot ini terbilang baru sebagai bahan ajar, menurut Siagian (2014, hlm. 26) karena pembelajaran teks anekdot masih terbilang baru maka terdapat masalah yang terjadi di antaranya, (1) peserta didik belum memahami struktur teks anekdot, (2) peserta didik masih sulit membedakan anekdot dengan cerita lucu (humor), (3) peserta didik tidak mampu menyajikan pesan moral dalam teks anekdot, (4) peserta didik tidak memahami permasalahan sosial, (5) peserta didik kurang memiliki wawasan dalam pengembangan bahan teks anekdot, (6) peserta didik membutuhkan kepekaan terhadap dunia luas, khususnya yang terjadi di sekelilingnya.

Peneliti lain yang mengungkapkan adanya kesulitan pada pembelajaran menulis teks anekdot, yaitu Monika (2018, hlm. 1) kesulitan pembelajaran menulis teks anekdot, yaitu (a) kesulitan dalam menentukan tema, (b) kesulitan mengawali dan mengembangkan ide dan gagasan (c) kesulitan mencari inspirasi, (d) kesulitan dalam menentukan kaidah kebahasaan, (e) kurang memahami mengenai struktur teks anekdot, (f) kesulitan menggunakan bahasa yang santun, dan (g) kesulitan menentukan kata sindiran yang sesuai dan tepat. Dari ketujuh kesulitan itu membuktikan adanya kesulitan pada pembelajaran menulis teks anekdot. Lalu pada kenyataan dilapangan siswa kelas x SMA Pasundan 2 Bandung teks anekdot terdapat banyak kesulitan pada pembelajaran menulis. Terutama pada kurikulum merdeka yang akan menjadikan setiap materi menghasilkan sebuah produk, sehingga siswa semakin kesulitan dalam menuangkan idenya untuk menulis teks anekdot.

Mengingat urgensi pembelajaran tersebut, perlu diadakan peningkatan kemampuan siswa dan guru dalam memahami serta mengajarkan anekdot pada siswa. Hal itu dapat dilakukan dengan beberapa cara, namun dalam konteks ini, peningkatan tersebut diarahkan pada penggunaan Metode *Double Loop Problem Solving* yang akan dibantu dengan Aplikasi *Animaker*.

Kurikulum merdeka mendorong kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada peserta didik, oleh sebab itu sebagai pendidik harus memutar otak agar kegiatan belajar mengajar tersebut dapat terlaksanakan yaitu dengan penggunaan sebuah metode. Salah satu metode yang bisa menunjang kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada peserta didik yaitu metode *Double Loop Problem Solving* (DLPS) sejalan dengan pendapat Siagian (2017, hlm. 17-18) *Double Loop Problem Solving* (DLPS) adalah suatu variasi pembelajaran dengan pemecahan masalah yang menitikberatkan pada pencarian penyebab utama dari timbulnya suatu masalah. Selanjutnya, masalah tersebut diselesaikan dengan cara mencari solusi yang menyebabkan munculnya masalah tersebut. DLPS juga merupakan variasi pembelajaran yang banyak digunakan agar peserta didik berperan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sehingga pada pembelajaran peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif, peserta didik dirancang untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, serta merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik. Pernyataan tersebut dikutip dari Batulieu (2023, hlm. 214).

Metode DLPS ini memiliki ciri utama dengan pembelajaran yang berpusat pada pemberian masalah yang akan diselesaikan oleh peserta didik, dalam penyelesaiannya peserta didik mengumpulkan informasi bukan pada proses yang efisien. Serta yang disodorkan berupa suatu problem atau masalah yang akan dipecahkan oleh peserta didik yang sebelumnya akan dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam hal ini pendidik pun harus bisa melatih, menjadi fasilitator, dan motivator bagi peserta didik. Misalnya, jika peserta didik sudah mendapatkan suatu masalah maka pendidik harus memberi petunjuk agar peserta didik dapat berpikir lebih kritis akan masalah tersebut.

Metode ini sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran di era sekarang, karena di era sekarang pembelajaran di kelas X sudah menggunakan kurikulum merdeka yang berpusat pada kemampuan mandiri dan reflektif dalam pembelajaran. Penulis tentu akan memberikan materi terlebih dahulu terkait pembelajaran teks anekdot dengan menggunakan media *Animaker* sebagai bahan ajar. Bahan ajarnya terdiri dari pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, struktur teks anekdot, kaidah kebahasaan teks anekdot, dan langkah-langkah menulis teks anekdot.

Alternatif pembelajaran berbasis teknologi bisa ditunjang dengan pembuatan video animasi sebagai penyampaian materi menulis teks anekdot. Menurut Munawar dkk. (2020, hlm. 312) *Animaker* merupakan salah satu inovasi yang dapat dijadikan alternatif untuk media pembelajaran. Aplikasi tersebut lebih mudah untuk dibuat dan diaplikasikan oleh tenaga pendidik, dimana tersedia dengan mudah di laman internet. *Animaker* merupakan salah satu aplikasi yang dapat menciptakan gerakan-gerakan lengkap dengan suarasuara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian. Hal ini membuat peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik dengan bahan ajar video animasi yang akan mereka simak saat pembelajaran berlangsung. Karena media yang penulis gunakan berbentuk video animasi yang berisi pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, struktur teks anekdot, kaidah kebahasaan teks anekdot, dan langkah-langkah menulis teks anekdot.

Pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan salah satu alternatif mengatasi masalah-masalah pada pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan metode DLPS yang berbantuan media *Animaker*. Diharapkan mampu membantu mengembangkan ide peserta didik dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

2. METODE

Metode penelitian membantu penulis mengumpulkan dan mengolah data dengan mudah. Dengan demikian, hasil penelitian tetap relevan. Sugiyono (2017, hlm. 3) mengatakan, "Metode penelitian diartikan sebagai cara alamiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu." Artinya Penulis menggunakan metode untuk merencanakan secara sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dengan mempertimbangkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah prosedur dan tindakan yang sistematis dan terarah. Metode yang digunakan untuk mengolah data untuk mencapai hasil penelitian. Salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat efektif untuk mengukur hubungan karena hasilnya adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran DLPS terhadap kemampuan menulis teks anekdot.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental*. Diperkirakan bahwa metode ini akan berguna untuk menguji kemampuan penulis untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks anekdot, menguji keefektifan metode pembelajaran *Double Loop Problem Solving* berbantuan media *Animaker* dalam pembelajaran dalam pembelajaran teks anekdot dan meningkatkan kemampuan menulis yang digunakan khususnya pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 2 Bandung.

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol yang tidak sebanding. Desain ini tidak memilih secara acak kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Namun, desain ini tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. Definisi *Quasi Experimental Design* menurut Sugiyono (2017, hlm. 77) mengatakan, "Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen". Dapat diartikan, Dalam desain penelitian ini, ada dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan melalui teknik pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol tidak akan menerima perlakuan apa pun.

Dalam penelitian ini, penulis memulai dengan memberikan tes awal, atau prates, kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka tentang pembelajaran teks anekdot. Setelah itu, penulis melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan pembelajaran teks anekdot menggunakan metode pembelajaran DLPS dengan bantuan media *Animaker*.

Nonequivalent control group design menurut Sugiyono (2017, hlm. 79) mengatakann "Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random". Oleh karena itu, penulis melakukan tindakan lanjut dan memberikan ujian akhir atau pascates kepada siswa. Tujuan dari ujian akhir ini adalah untuk mengetahui seberapa baik kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot setelah mereka melewati ujian awal dan akhir. Gambar berikut menunjukkan desain penelitian.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis memberikan tes awal (prates) pada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki peserta didik mengenai pembelajaran teks anekdot. Setelah diberikan tes awal, penulis melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pembelajaran teks anekdot menggunakan metode pembelajaran *Double Loop Problem Solving* berbantuan media aplikasi animaker.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Prates	Pelakuan	Pascates
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = Nilai prates di kelas eksperimen (sebelum diberi perlakuan).

X = Perlakuan yang diberikan berdasarkan judul penelitian (penerapan metode pembelajaran DLPS)

O₂ = Nilai pascates di kelas eksperimen (setelah diberi perlakuan).

O₃ = Nilai prates di kelas kontrol (sebelum diberi perlakuan).

O₄ = Nilai pascates di kelas kontrol (tidak diberi perlakuan).

Desain penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol ditangani dengan cara yang berbeda. Metode tersebut digunakan untuk mempelajari teks anekdot. Pada kelas eksperimen, penulis menggunakan metode penyelesaian masalah *Double Loop* dengan bantuan media aplikasi animaker. Penulis menggunakan metode diskusi untuk kelas kontrol. Diharapkan bahwa desain penelitian yang dibuat oleh penulis akan menjadi lebih mudah untuk dilakukan. Teori-teori yang relevan dengan metode penelitian yang didasarkan pada desain penelitian ini, sehingga dianggap sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah penulis peroleh akan dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 23. Tujuan penulis menggunakan perangkat ini untuk mempermudah penulis dalam mengolah dan mengitung data yang telah penulis peroleh sehingga akan menghasilkan data yang relevan. Selanjutnya ketika data yang diperoleh telah diolah, penulis akan menguraikan hasil data yang telah

diolah tersebut. Data yang telah diuraikan oleh penulis pada pembahasan ini akan memberikan pemahaman secara keseluruhan terhadap isi penelitian ini, sehingga data yang disajikan pada penelitian ini bersifat transparan dan akurat.

Hasil Analisis Penilaian Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Pembelajaran Menulis Teks Anekdor Menggunakan Metode Pembelajaran DLPS Berbantuan Media aplikasi *Animaker* Pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 2 Bandung (Kelas Eksperimen)

Dalam penelitian ini, kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan metode DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker* di kelas X SMA Pasundan 2 Bandung diukur melalui hasil penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dinilai langsung oleh guru bahasa Indonesia saat pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil pengolahan data dari hasil penilaian perencanaan dan pelaksanaan pada kelas eksperimen maupun kontrol. Diketahui bahwa jumlah skor yang penulis dapat untuk penilaian perencanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 55 dengan nilai 98, sedangkan penilaian pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh skor 101 dengan nilai 81. Maka penulis mendapatkan nilai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sangat baik.

Simpulan dari penjelasan diatas bahwa penulis dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik, dengan nilai yang didapatnya yaitu 98 untuk perencanaan dan 81 untuk pelaksanaan. Maka penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *animaker* di kelas X SMA Pasundan 2 Bandung.

Hasil dan Analisis Prates dan Pascates Pembelajaran Menulis Teks Anekdor Menggunakan Metode Pembelajaran DLPS Berbantuan Media Aplikasi *Animaker* pada Peserta Didik Kelas X SMA Pasundan 2 Bandung (Kelas Eksperimen) dan Metode Diskusi (Kelas Kontrol)

Tabel 2. Data Hasil Kelas Eksperimen

Kode	Prates		Kode	Pascates	
	Skor	Nilai		Skor	Nilai
EX1/X	16	67	EX 1/Y	22	92
EX2/X	16	67	EX 2/Y	19	79
EX3/X	10	42	EX 3/Y	18	75
EX4/X	12	50	EX 4/Y	18	75
EX 5/X	16	67	EX 5/Y	22	92
EX 6/X	11	46	EX 6/Y	21	88
EX 7/X	14	58	EX 7/Y	19	79
EX 8/X	10	42	EX 8/Y	16	67
EX 9/X	12	50	EX 9/Y	19	79
EX 10/X	12	50	EX 10/Y	18	75
EX 11/X	10	42	EX 11/Y	17	71
EX 12/X	12	50	EX 12/Y	19	79
EX 13/X	14	58	EX 13/Y	19	79
EX 14/X	17	71	EX 14/Y	22	92
EX 15/X	17	71	EX 15/Y	21	88
EX 16/X	16	67	EX 16/Y	22	92
EX 17/X	15	63	EX 17/Y	15	63
EX 18/X	9	38	EX 18/Y	17	71
EX 19/X	17	71	EX 19/Y	22	92
EX 20/X	12	50	EX 20/Y	16	67
EX 21/X	15	63	EX 21/Y	22	92
EX 22/X	16	67	EX 22/Y	19	79
EX 23/X	16	67	EX 23/Y	22	92
EX 24/X	10	42	EX 24/Y	17	71
Jumlah	325	1354		462	1925
Rata-rata	13,5	56,4		19,3	80,2

Tabel 3. Data Hasil Kelas Kontrol

Kode	Prates		Kode	Pascates	
	Skor	Nilai		Skor	Nilai
CO1/X	12	50	CO 1/Y	10	42
CO2/X	11	46	CO 2/Y	11	46
CO3/X	12	50	CO 3/Y	12	50
CO4/X	13	54	CO 4/Y	13	54
CO5/X	12	50	CO 5/Y	7	29
CO6/X	10	42	CO 6/Y	10	42
CO7/X	12	50	CO 7/Y	12	50
CO 8/X	6	25	CO 8/Y	10	42
CO 9/X	12	50	CO 9/Y	11	46
CO10/X	15	63	CO 10/Y	12	50
CO11/X	10	42	CO11/Y	13	54
CO12/X	7	29	CO12/Y	7	29
CO13/X	11	46	CO13/Y	10	42
CO14/X	10	42	CO14/Y	12	50
CO15/X	8	33	CO15/Y	10	42
CO16/X	10	42	CO16/Y	12	50
CO17/X	10	42	CO17/Y	11	46
CO 18/X	10	42	CO18/Y	14	58
CO 19/X	8	33	CO19/Y	8	33
CO 20/X	12	50	CO20/Y	6	25
CO 21/X	12	50	CO21/Y	9	38
CO 22/X	10	42	CO22/Y	0	0
CO 23/X	9	38	CO23/Y	9	38
CO 24/X	11	46	CO24/Y	12	50
Jumlah	253	1054		8	33
Rata-rata	10,5	44		10	42

Dalam penelitian ini, kemampuan peserta didik setelah diterapkan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *animaker* dalam pembelajaran menulis teks anekdot diukur dari prates dan pascates. Prates dilakukan pada siswa kelas X SMA Pasundan 2 Bandung sebelum mendapatkan perlakuan, sedangkan pascates dilakukan pada siswa kelas X SMA Pasundan 2 Bandung setelah mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan hasil prates peserta didik belum mencapai kriteria kecapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan hasil pascates peserta didik telah mencapai kriteria kecapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dapat disimpulkan bahwa peserta didik mampu menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaannya setelah penerapan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker*. Kesimpulan ini didasarkan pada peningkatan rata-rata nilai prates dan pascates di kelas eksperimen dari 56,4 menjadi 80,2, sedangkan kelas kontrol dari 44 menjadi 43. Dengan demikian, kemampuan menulis teks anekdot setelah diterapkannya metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *animaker* menjadi meningkat.

Uji Willcoxon Signed Rank

Hipotesis yang digunakan pada uji wilcoxon signed rank ini yaitu "Peserta didik mampu meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker*." Berikut hasil output dari hasil uji *wilcoxon signed rank* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pascates Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Prates Eksperimen	Positive Ranks	23 ^b	12.00	276.00
	Ties	1 ^c		
	Total	24		
Pascates Kontrol	Negative Ranks	9 ^d	9.06	81.50
Prates Kontrol	Positive Ranks	8 ^e	8.94	71.50
	Ties	7 ^f		
	Total	24		

a. Pascates Eksperimen < Prates Eksperimen

b. Pascates Eksperimen > Prates Eksperimen

c. Pascates Eksperimen = Prates Eksperimen

d. Pascates Kontrol < Prates Kontrol

e. Pascates Kontrol > Prates Kontrol

f. Pascates Kontrol = Prates Kontrol

Test Statistics^a

	Pascates Eksperimen - Prates Eksperimen	Pascates Kontrol - Prates Kontrol
Z	-4.219 ^b	-.238 ^c
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.812

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

c. Based on positive ranks.

Berdasarkan tabel uji *wilcoxon signed rank* pada kelas eksperimen di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa data output, yaitu: *negative ranks*, *positive ranks*, *ties*, dan total. *Negative ranks* merupakan selisih negatif dari hasil prates dan pascates. *Positive ranks* merupakan selisih positif dari hasil prates dan pascates. *Ties* merupakan persamaan antara hasil prates dan pascates.

Pada kelas eksperimen, diperoleh data *negative ranks* memiliki nilai N sebesar 0, nilai mean rank sebesar 00 dan sum of rank sebesar 00. Data *positive ranks* memiliki nilai N sebesar 23, nilai *mean ranks* sebesar 12.00 dan nilai *sum of rank* sebesar 276.00. Data *ties* memiliki nilai 1 pada kelas eksperimen dan 7 pada kelas kontrol. Artinya terdapat 7 peserta didik yang mengalami penurunan hasil belajar di kelas kontrol dan 1 di kelas eksperimen, terdapat 17 peserta didik yang mengalami peningkatan belajar di kelas kontrol dan 23 peserta didik yang mengalami peningkatan belajar di kelas eksperimen, serta terdapat 7 peserta didik yang mendapat nilai yang sama pada prates dan pascatest di kelas kontrol dan 1 peserta didik yang mendapat nilai yang sama pada prates dan pascatest di kelas eksperimen.

Berdasarkan tabel *output test statistics* diketahui bahwa nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 pada kelas eksperimen, dan nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0.812 pada kelas kontrol. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ pada kelas eksperimen maka hipotesis diterima, sedangkan pada kelas kontrol $0.812 > 0,05$ maka hipotesis ditolak. Artinya kemampuan keterampilan menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker* meningkat atau dapat dikatakan bahwa peserta didik mampu meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker*. Dengan demikian, hipotesis nomor empat diterima terkait perbedaan kemampuan peserta didik di kelas X dalam pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker* di kelas eksperimen dengan metode pembelajaran diskusi di kelas kontrol.

Uji Mann-Whitney

Berikut data hasil pengolahan uji *mann whitney* dengan menggunakan *SPSS IBM Statistic 23*.

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Tes	Kelas Eksperimen	24	36.48	875.50
	Kelas Kontrol	24	12.52	300.50
	Total	48		

Test Statistics^a

	Hasil Tes
Mann-Whitney U	.500
Wilcoxon W	300.500
Z	-5.964
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil pada tabel *test statistic*, diketahui bahwa nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis Diterima". Dengan demikian metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker* berpengaruh terhadap pembelajaran menulis teks anekdot.

4. KESIMPULAN

Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *animaker* di kelas X SMA Pasundan 2 Bandung. Dengan memperoleh nilai perencanaan pembelajaran 98 dan nilai pelaksanaan 81. Peserta didik kelas X SMA Pasundan 2 Bandung mampu menulis teks anekdot setelah diterapkannya metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *animaker*. Dengan rata-rata nilai prates dan pascates di kelas eksperimen dari 56,4 menjadi 80,2.

Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *animaker* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diskusi. Dapat dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, nilai pada tabel *test statistic*-nya diketahui bahwa nilai *asympt. Sig. (2-tailed)*

sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan kemampuan peserta didik di kelas X dalam pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker* di kelas eksperimen dengan metode pembelajaran diskusi di kelas kontrol.

Metode DLPS berbantuan media aplikasi *animaker* efektif dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 2 Bandung secara signifikan. Dapat dibuktikan dari uji *Mann Whitney* dengan nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis Diterima". Berdasarkan simpulan-simpulan diatas dapat diringkas bahwa metode pembelajaran DLPS dengan berbantuan media aplikasi *animaker* efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas X SMA Pasundan 2 Bandung.

REFERENSI

- Alwasilah, Chaedar. (2007). *Pokoknya Menulis*. Bandung. PT Kiblat Buku Utama.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asriati, Maharani Dwi Putri. (2019). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Prosedur. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 8 (3): 1. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/108204/103237>
- Aulia dan Gumilar. (2021). *Buku Panduan Siswa: cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Jakarta: Kemendikbudeistek.
- Bahri, Syamsul. (2011). *Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya*. Jurnal Ilmiah Islam Futura. Vol 11 (1) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/islamfutura/article/view/61>
- Batulieu, Muhammad Y. P. (2023). Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving (DLPS) dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Gerak Melingkar Beraturan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. hlm 214. <https://edukhasi.org/index.php/jip/article/view/71>
- Creswell, John. (2017). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Darwin, M. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Dimiyati. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dooley, J. 1999. *Problem Solving as a Double Loop Learning System*.
- Dr. Wisman Hadi, S. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot pada Siswa Kelas X SMK-1 Swasta Taman Siswa Pematangsiantar. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 6.
- Fitria, Nazila. (2023). *Pengaruh Metode Cooperative Script dalam Google Meet pada Pembelajaran Menyimpulkan Makna Tersirat Teks Anekdot Kelas X SMA Negeri 100 Jakarta*. Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta. (daring) tersedia di <http://repository.unj.ac.id/38445/>.
- Gumilar dan Aulia. (2021). *Buku Panduan Guru: cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Jakarta: Kemndikbudristek.
- Ilmi, M. (2022). Tes Keterampilan Menulis Teks Anekdot. *academicia*, 1-5.
- Jufri, L. H. (2015). Penerapan double loop problem solving untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis level 3 pada siswa kelas viii smpn 27 bandung. *Jurnal Lemma*, 2(1), 52-62. [Daring] tersedia di <https://media.neliti.com/media/publications/144762-ID-Penerapandoubleloop-problem-solving-un.pdf>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Model Pembelajaran Penemuan Discovery Learning*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Mayer, R. E. (1999). *Designing Instruction for Constructivist Learning*. Dalam Regeiluth, C. M. (Ed.): *Instructional Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory, volume II*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.

- Mayer, R. E. (1993). Problem Solving Principles. Dalam Fleming, M. & Levie, W. H. (Eds.): *Instructional Massage Design: Principles from the Behavioral and the Cognitive Sciences*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Education.
- Mayora, S. R. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *JPBSI*, 9.
- Monika. (2018). Kesulitan Belajar Keterampilan Menulis Teks Anekdote. *Jurnal Unimed*, 7, 96-97.
- Munawar, B. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker. *Jurnal Golden Age*, 4, 312.
- Nadliyah, Ayus Chumairotun. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Melalui Pembelajaran Double Loop Problem Solving pada Peserta Didik Kelas VIII di Mts Miftahul Ulum Sidomulyo. (daring) tersedia di <https://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/3980>.
- Nawaningsih, W. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*. 12.
- Nurhayatin, dkk. (2019). Laporan Akhir Penelitian Produk Terapan "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis E-Comics Portable sebagai Alternatif Pemilihan Materi Ajar untuk Siswa SLTP. Bandung: Universitas Pasundan.
- Panudji, N.S., dkk. (2014). *Pembelajaran Menulis Anekdote Siswa SMA Kelas X*. Malang: Universitas Negeri Malang. Academia.
- Pratama, O. I., & Suherman. (2018). *Pengaruh model pembelajaran double loop problem solving (DLPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII SMP Taman Siswa Teluk Betung*. [Daring] tersedia di <http://respository.radenintan.ac.id/6123/1/Skripsi-Oktaviairma-Pratama.Pdf>.
- Putri, Arba Ina. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectorica Inspire dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang. (daring) tersedia di https://repository.unsri.ac.id /32788/1/RAMA_88201_06021281621028.pdf.
- Resmi Sari, Y. H. (2017). Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran. *Ilmu Budaya*, 9.
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach. Deepublish.
- Safithry, Esty Aryani. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Malang: Penerbit CV IRDH.
- Samad, I. (2021). Pengaruh Kemampuan Penalaran Matematis dengan Model. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 04, 44.
- Siagian, Beslina Afriani. (2017). Iovasi Pengembangan Metode *Double Loop Problem Solving* pada Kemampuan Menulis Teks Anekdote. *Jurnal Suluh Pendidikan FKIP-UHN*. vol 4 (1): 1-18.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Tim UNPAS. (2024). *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa*. Bandung: FKIP UNPAS
- Yulianti dan Winarti. (2021). Meningkatkan Keterampilan Literasi Informasi dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Metode *Double Loop Problem Solving (DLPS)*. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*. vol 10(2): 127-134.