

**PENERAPAN METODE *DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING* DENGAN  
BERBANTUAN MEDIA APLIKASI ANIMAKER DALAM  
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X  
SMA PASUNDAN 2 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah pada peserta didik yang masih memiliki kesulitan dalam keterampilan menulis, khususnya pada pembelajaran menulis teks anekdot. Faktor penyebabnya pendidik kurang bervariasi dalam pemilihan metode dan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk menguji kemampuan penulis dan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan Metode *Double Loop Problem Solving* dengan berbantuan media Aplikasi *Animaker*. Metode penelitian yang digunakan metode *Quasi Experimental* dengan jenis *Nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan datanya dengan telaah pustaka, uji coba, observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mampu menulis teks anekdot dengan baik berdasarkan isi, struktur, dan kaidah kebahasaannya. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata prates di kelas eksperimen sebesar 56,4 dan rata-rata nilai pascatesnya sebesar 80,2. Jadi terdapat kenaikan sebesar 23,8. Merujuk pada hasil perhitungan statistik dengan *Mann Whitney* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan peserta didik dalam menulis teks anekdot di kelas eksperimen yang menggunakan metode *Double Loop Problem Solving* berbantuan media aplikasi *Animaker* dengan kemampuan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Hal ini didukung dengan hasil *Asymp Sig. (2-tailed)*  $0,00 < 0,05$ . Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks anekdot dengan metode *Double Loop Problem Solving* berbantuan aplikasi *Animaker* efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks anekdot.

**Kata Kunci:** *Double Loop Problem Solving, Animaker, Teks Anekdot.*