

**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**

RINGKESAN

Panalungtikan dilaksanakeun pikeun ngungkulan pasualan-pasualan siswa anu masih kénéh bangbaluh dina kamampuh nulis, hususna dina pangajaran nulis téks anékdot. Faktor panyababna nya éta pendidik kurang variatif dina milih métode jeung média pangajaran. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun nguji kamampuh panulis jeung siswa dina pangajaran nulis téks anékdot ngagunakeun Métode Double Loop Problem Solving kalawan ngagunakeun média Aplikasi Animaker. Métode panalungtikan anu digunakeun nya éta métode Quasi Experimental kalayan tipe desain Nonequivalent control group. Téhnik ngumpulkeun data ngawengku talaah pustaka, uji coba, observasi, tés jeung dokuméntasi. Dumasar kana hasil panalungtikan, nuduhkeun yén siswa mampuh nulis téks anékdot kalawan hadé dumasar kana eusi, struktur jeung kaidah linguistik. Hal ieu dirojong ku rata-rata peunteun pratés di kelas ékspérimén 56,4 jeung rata-rata peunteun postés 80,2, jadi aya paningkatan 23,8. Nilik kana hasil itungan statistik ngagunakeun Mann Whitney, nuduhkeun aya béda anu signifikan dina kamampuh siswa dina nulis téks anékdot di kelas ékspérimén anu ngagunakeun métode Double Loop Problem Solving dibantu ku média aplikasi Animaker siswa dina kelas kontrol anu ngagunakeun métode diskusi. Ieu dirojong ku hasil Asymp Sig. (2-buntut) $0,00 < 0,05$. Dumasar kana éta data, bisa dicindekkeun yén pangajaran téks anékdot ngagunakeun métode Double Loop Problem Solving dibantuan ku aplikasi Animaker éféktif dina ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nulis téks anékdot.

Kata Kunci: *Double Loop Problem Solving, Animaker, nulis téks anékdot.*