

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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, memirs, dan menyaji.

Menurut Hidayat (2022, hlm. 2) bahasa dapat diartikan pula sebagai media utama dalam penceritaan karya sastra, sangat penting bagi siswa untuk mempelajari bahasa dan sastra Indonesia.

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 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 (2015, 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.

Menurut Triandy, dkk. (2020, hlm. 65) Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah keterampilan berbahasa, dan salah satu yang dianggap sulit dan rumit adalah menulis.

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 urgensitas 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 peserta didik 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.

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Perencanaan ini mencakup membuat bahan ajar, menggunakan model pembelajaran, dan memilih media yang dimaksudkan untuk membuat proses pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang memahami materi pembelajaran menulis teks anekdot.
2. Peserta didik kurang terampil dalam menulis teks anekdot.
3. Kurangnya variasi metode yang digunakan oleh pendidik.
4. Media yang digunakan oleh pendidik masih konvensional.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis berharap dengan penerapan model DLPS yang berbantuan media aplikasi *Animaker* dapat meningkatkan pembelajaran menulis teks anekdot.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Apakah penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan Metode *Double Loop Problem Solving* dengan berbantuan media Aplikasi *Animaker*?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik kelas X SMA Pasundan 2 Bandung dalam pembelajaran menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaannya sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran DLPS berbantuan media aplikasi *animaker*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan peserta didik dalam menulis teks anekdot pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
4. Apakah metode pembelajaran DLPS menggunakan media animaker efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks anekdot?

Dalam rumusan masalah ini, penulis ingin menguji metode DLPS dengan berbantuan media aplikasi *Animaker* dalam meningkatkan pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas x.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian akan tercapai apabila penelitian tersebut memiliki tujuan yang jelas. Karena tujuan penelitian merupakan pedoman bagi suatu penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk menguji kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan Metode *Double Loop Problem Solving* dengan berbantuan media Aplikasi *Animaker*;
2. untuk menguji keterampilan peserta didik kelas X SMA Pasundan 2 Bandung dalam menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaannya;
3. untuk menguji peningkatan menulis teks anekdot antara peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan metode DLPS dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi;
4. untuk menguji metode DLPS menggunakan media *animaker* efektif pada pembelajaran teks anekdot.

Melalui uraian di atas, penulis berharap penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan hasil yang bermanfaat.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi penulis atau bagi lingkungannya. Setelah terurai tujuan penelitian yang terarah, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah manfaat untuk memberikan kontribusi konkret, khususnya dalam pelaksanaan belajar mengajar Bahasa Indonesia. Dilengkapi metode pembelajaran sebagai salah satu wujud nyata keseriusan dalam pengajaran bahasa Indonesia.

Manfaat teoretis dalam penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan pendidikan Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi terhadap perkembangan ilmu, khususnya dalam peningkatan kemampuan menulis.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan dampak yang akan bermanfaat secara langsung pada komponen pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

a. Bagi Penulis

Penulis berharap penelitian ini menambah pengetahuan, wawasan, kreativitas serta memberikan dampak positif bagi penulis dan lingkungannya.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan bagi pendidik dalam memilih metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

c. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks anekdot.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh pendidik di sekolah khususnya pendidik dibidang mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan manfaat di atas, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi calon pendidik dan pendidik untuk memperhatikan berbagai masalah yang terkait dengan pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjabaran tafsiran sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam judul. Dimaksudkan untuk menyamakan persepsi terhadap istilah yang digunakan dalam judul “Penerapan Metode *Double Loop Problem Solving* (DLPS) dengan Berbantuan Media Aplikasi Animaker dalam Pembelajaran Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2023/2024”. Secara operasional istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini sebagai berikut.

1. Metode *Double Loop Problem Solving* adalah pembelajaran yang berpusat pada pemberian masalah yang akan dibahas oleh para peserta didik untuk melatih para peserta didik bisa berfikir dengan kreatif.
2. Aplikasi *Animaker* merupakan perangkat lunak video animasi berbasis *cloud* yang telah ada pada tahun 2014 dan akan sangat berguna jika ingin membuat video profesional berkualitas studio.
3. Pembelajaran adalah interaksi pendidik dan peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung yang didalamnya terdapat kegiatan pemberian ilmu dan pengetahuan untuk memperoleh sebuah perubahan dalam diri peserta didik.
4. Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan.
5. Anekdote merupakan cerita singkat untuk menyampaikan kritikan dengan unsur lelucon.

Berdasarkan uraian tersebut penulis menyimpulkan bahwa penerapan metode *Double Loop Problem Solving* berbantuan media Aplikasi *Animaker* dalam pembelajaran teks anekdot adalah pembelajaran yang berpusat pada pemberian masalah yang akan dibahas peserta didik untuk melatih para peserta didik bisa berfikir dengan kreatif dalam penulisan teks anekdot yang akan dibantu dengan perangkat lunak video animasi berbasis *cloud* yang akan berguna untuk media pembelajaran berupa video profesional.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penyusunan skripsi terdapat ketentuan-ketentuan serta sistematika penulisan yang harus diikuti oleh penulis. Sistematika penulisan skripsi dibuat berdasarkan buku panduan. Skripsi harus disusun dari bab I sampai bab V, berikut penjelasannya.

Pertama penulis harus menyusun bab I yaitu bagian pendahuluan yang berisi mengenai hal-hal yang secara umum mendasari kegiatan penelitian. Bab I skripsi meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

Kedua penulis harus menyusun bab II yaitu bagian kajian teori dan kerangka pemikiran. Bab ini berisi landasan teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis. Pembahasannya berupa teori-teori yang mendukung penelitian, kerangka pemikiran yang menggambarkan kegiatan penelitian, mencari perbedaan dan persamaan dari sebuah penelitian terdahulu, serta asumsi dan hipotesis.

Ketiga penulis harus menyusun bab III yaitu bagian metode penelitian. Bab ini berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penilaian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Keempat penulis harus menyusun bab IV yaitu bagaian hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini membahas mengenai deskripsi hasil penelitian dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun. Pada bab ini penulis menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan data dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Kelima penulis harus menyusun bab V simpulan dan saran, bab ini merupakan bab terakhir. Bab ini membahas mengenai simpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran terhadap penelitian tersebut.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa gambaran sistematika skripsi terdiri dari lima bab yaitu bab I Pendahuluan,

bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab III Metode Penelitian, bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta bab V Simpulan dan Saran.