

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori adalah serangkaian definisi, konsep, dan juga perspektif tentang sebuah hal yang tersusun secara rapih. Tim Unpas (2024, hlm. 30) mengatakan kajian teoritis terdiri dari deskripsi teoritis dan fokus penelitian pada teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang mendukung temuan penelitian sebelumnya.

1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Berdasarkan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Indonesia XI

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merupakan seperangkat rancangan pembelajaran yang terdiri dari materi pelajaran yang terstruktur, terprogram, dan terencana yang berkaitan dengan kegiatan dan interaksi sosial dalam kegiatan belajar mengajar serta memiliki capaian tujuan dalam pembelajaran.

Kurikulum di Indonesia mengalami beberapa perubahan. Kurikulum yang pertama di Indonesia yaitu kurikulum 1947, lalu dikembangkan kembali pada tahun 1968 (kurikulum 1968). Karena Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ingin meningkatkan mutu pendidikan nasional Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan kurikulum 1975. Pada tahun 1984 kurikulum 1975 diganti untuk meralat tujuannya, lalu diganti kembali pada tahun 1994 untuk menyesuaikan dengan UU Sisdiknas No.2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Tahun 2004 karena adanya perubahan struktur pemerintahan maka kurikulum perlu disempurnakan dan pada tahun 2004 memiliki nama Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) menyusun kembali kurikulum baru pada tahun 2006 bernama KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) atau Kurikulum Berbasis Sekolah. Karena pemerintah menginginkan Indonesia menghasilkan manusia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui pemberdayaan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi maka KTSP diperbarui pada tahun 2013.

Virus Covid-19 mulai masuk Indonesia pada tahun 2020, sehingga kegiatan belajar mengajar sedikit terhambat karena seluruh warga Indonesia diwajibkan untuk isolasi di rumah. Karenanya Kemendikbud Ristek RI mengeluarkan kurikulum

darurat. Setelah kurikulum darurat diujicobakan serta semua kegiatan warga Indonesia telah kembali seperti biasanya, Mendikbud Ristek mencanangkan kebijakan Merdeka Belajar untuk menggantikan kurikulum darurat.

Kurikulum Merdeka memiliki visi untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila itu sendiri adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila, yaitu: 1) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkhebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif. Profil Pelajar Pancasila ini adalah sebuah kebaruan yang ada pada Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka belajar pendidik memiliki peran penting, yaitu merumuskan tujuan spesifik pembelajaran sesuai dengan tujuan kurikulum dan karakteristik matapelajaran dan peserta didik serta keadaan kelas, mendesain proses pembelajaran yang secara efektif dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan, melaksanakan proses pembelajaran sebagai implementasi kurikulum, melaksanakan evaluasi pembelajaran, dan melaksanakanevaluasi terhadap interaksi komponen-komponen kurikulum yang telah diimplementasikan.

b. Capaian Pembelajaran (CP)

Pembelajaran Indonesia merupakan pembelajaran literasi terutama dalam pembelajaran bahasa indonesia yang memiliki fondasi utama kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir. Kemampuan literasi ini pada kurikulum merdeka di bagi menjadi beberapa elemen yaitu, menyimak, membaca dan memirsa, menulis, serta berbicara dan mempresentasikan.

Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia memiliki kerangka dasar kurikulum merdeka yang ditetapkan pada SK Kepala BSKAP No. 8 Tahun 2022. Kemendikbudristek (2023, hlm. 15) mengatakan bahwa Capaian Pembelajaran merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan. Berkaitan dengan pembelajaran menulis kelas X pada fase E terdapat capaian pembelajaran, yaitu Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi. Peserta didik

mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

c. Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran (TP) adalah acuan pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) peserta didik yang perlu dibangun dari kegiatan pembelajaran. TP disusun berdasarkan urutan pembelajaran yang menjadi prasyarat menuju CP. Sedangkan Alur Tujuan Pembelajaran adalah rangkaian-rangkaian tujuan pembelajaran sebagai perencanaan pembelajaran.

Fase E pada keterampilan menulis pembelajaran teks anekdot memiliki Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu Menulis teks eksposisi hasil penelitian sebagai sumber dalam menyampaikan kritik sosial, Mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif, Menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

Kemendikbud (2023, hlm. 22) menyatakan, “penyusunan ATP terdiri dari mendeskripsikan urutan pengembangan kompetensi yang harus dikuasai secara utuh dalam satu fase, ATP mendeskripsikan cakupan dan tahapan pembelajaran yang linear dari awal hingga akhir fase, dan ATP menggambarkan cakupan dan tahapan pembelajaran yang menggambarkan tahapan perkembangan kompetensi dalam satu fase.

d. Capaian Pembelajaran per Elemen

Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari 4 elemen, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan. Berdasarkan judul penelitian, maka penulis berfokus pada elemen menulis pada pembelajaran teks anekdot. Menulis merupakan salah satu kemampuan untuk menyampaikan gagasan atau ide dalam bentuk tulisan berdasarkan kaidah-kaidah penulisan dan berstruktur.

Menurut Nurhayatin dkk. (2020, hlm. 360) Ada empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis berada pada urutan keterampilan yang dianggap sulit.

Gumilar dan Aulia (2021, hlm. 13-14) menyatakan capaian pembelajaran per elemen sebagai berikut.

1) Menyimak

Peserta didik mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.

2) Membaca dan Memirsra

Peserta didik mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan dengan isi teks.

3) Menulis

Menurut Triandy dan Rustandi (2022, hlm. 594) keterampilan menulis adalah proses berpikir secara kreatif yang memungkinkan setiap ide dan pikiran ditulis dengan cara yang mudah dibaca dan menarik perhatian pembaca.

Menurut Nurhayatin dan Triandy (2019, hlm. 291) Salah satu kategori keterampilan produktif adalah kemampuan berbicara dan menulis, yang berarti dapat menulis atau berbicara dengan efektif.

Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. Peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

4) Berbicara dan Mempresentasikan

Peserta didik mampu mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah dan solusi dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, runtut, kritis, dan

kreatif. Peserta didik mampu mengkreasi ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik berkontribusi lebih aktif dalam diskusi dengan mempersiapkan materi diskusi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam diskusi. Peserta didik mampu mengungkapkan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan secara kreatif dalam bentuk teks fiksi dan nonfiksi multimodal.

Penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis berdasarkan latar belakang masalah dan temuan wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia kelas X. Artinya, penelitian yang dilakukan harus memiliki kemampuan untuk membuat peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi.

2. Hakikat Teks Anekdote

a. Pengertian Teks Anekdote

Teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian sebenarnya. Teks anekdot adalah sebuah teks yang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa. Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk menghibur pembaca. Kemendikbud (2013, hlm. 111) menyatakan “Teks anekdot merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi pada masyarakat, yang menjadi partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting. Teks anekdot memiliki struktur abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.”

Menurut Kosasih (2014, hlm. 2) Anekdote merupakan teks yang berbentuk cerita; di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik. Teks anekdot itu tidak hanya cerita lucu atau humor saja, tetapi di dalamnya juga sebagai bentuk penyampaian kritikan.

Menurut Siagian (2017, hlm. 14) Salah satu bentuk tulisan yang digunakan sebagai media penyampaian aspirasi adalah anekdot. Anekdote merupakan bentuk tulisan yang biasanya digunakan sebagai bentuk penyampaian sebuah harapan atau keinginan pada masa yang akan datang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa teks anekdot merupakan teks atau tulisan berupa cerita lucu dan mengesankan biasanya mengenai orang penting atau terkenal serta terdapat kritikan atau penyampaian aspirasi.

b. Struktur Teks Anekdot

Pembelajaran Teks anekdot yang salah satunya merupakan struktur teks anekdot, Struktur pada teks itu sendiri merupakan pengorganisasian dan pengaturan pada sebuah teks. Pada saat kurikulum 2013 struktur teks anekdot terdiri dari abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Kurikulum saat ini meringkas struktur anekdot menjadi orientasi, komplikasi, dan evaluasi.

Aulia dan Gumilar (2021, hlm. 31-32) menyatakan Suatu anekdot dibentuk oleh orientasi, komplikasi, dan evaluasi. Dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Orientasi adalah bagian anekdot yang berisi pengenalan kondisi atau karakter tokoh, penggambaran hal-hal terkait dengan apa, kapan, di mana, siapa, mengapa, bagaimana, dan gambaran tentang masalah yang akan dihadapi tokoh. Contoh: Perkenalkan, saya Didi. Di sini ada kuli bangunan? Wah, berarti saya satu-satunya ya di sini. Ngomong-ngomong soal liburan, buat kebanyakan orang, liburan itu obat stres, tapi buat saya malah bikin stres. Datang liburan orang-orang sibuk nyiapin rencana mau liburan ke mana. Saya malah sibuk nyari alasan.
- 2) Komplikasi berisi masalah yang dihadapi tokoh. Pada bagian ini, penulis menyampaikan puncak cerita yang mengundang tawa sekaligus kritikan terhadap topik yang diangkat. Bagian ini disebut juga dengan krisis dan reaksi. Krisis atau komplikasi merupakan bagian yang berisi kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa. Tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya disebut sebagai reaksi. Reaksi dapat berupa sikap mencela atau menertawakan.
Contoh: Anak saya minta liburan, “Pak, ingin ke Dufan.” “Nak, Jakarta banjir.” “Ya udah Pak, ke Tangkuban Perahu.” “Nak, perahunya bocor.” “Ah bilang aja, Bapak gak punya uang.” “Cerdas!”
- 3) Evaluasi berisi komentar terhadap isi atau pesan dari fenomena yang telah diceritakan. Bagian ini disebut juga sebagai koda. Namun, bagian ini bersifat

pilihan; dapat ada ataupun tidak ada. Contoh: Anak saya itu memang jarang liburan

Penulis sampai pada kesimpulan bahwa posisi struktur dalam teks sangat penting. Teks dianggap utuh karena terdiri dari bagian-bagian yang membentuknya. Struktur teks anekdot membuat tulisan lebih terbangun dan berpola. Untuk membuat pembaca lebih mudah memahami dan memahami isi teks.

c. Kaidah Kebahasaan

Menurut Nurhayatin, dkk. (2021, hlm. 31) Bahasa dianggap tidak hanya memungkinkan orang berkomunikasi, tetapi juga membantu peserta didik berpikir.

Kaidah kebahasaan adalah aturan yang digunakan untuk mengatur kata atau kalimat. Kaidah kebahasaan berkaitan dengan penggunaan bahasa yang digunakan dalam sebuah teks dan digunakan sebagai pedoman untuk menulis berbagai jenis teks dengan tujuan memberikan ciri khas yang membedakan teks negosiasi dengan teks lainnya.

Menurut Aulia dan Gumilar (2021, hlm. 37-40) Dalam menyampaikan kritik sosial, kalian dapat menggunakan kaidah-kaidah bahasa berikut.

1) Pertanyaan Retoris

Pertanyaan ini diberikan untuk menyindir, memberi nasihat, dukungan, atau pesan terhadap orang lain secara halus. Contoh: siapa yang tidak ingin bahagia?

2) Majas Sindiran

Majas sindiran merupakan kelompok majas yang mengungkapkan maksud atau gagasan dengan menyindir. Tujuannya yaitu meningkatkan kesan makna kata terhadap pembaca. Majas sindiran terdiri tiga macam, yaitu ironi, sinisme, dan sarkasme. Contoh: Harga kedelai murah sekali sampai pabrik tahu dan tempe tutup karenanya.

3) Kata Kerja Material

Teks anekdot banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas. Hal ini biasanya terkait dengan tindakan para tokoh dan alur yang membentuk rangkaian peristiwa ataupun kegiatan. Contoh: Anak suku Aceh langsung melompat ke dalam kolam bekas orang mencari ikan tersebut.

Penulis menyimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks anekdot tidak hanya bersifat lucu saja, tetapi memiliki kalimat-kalimat yang bersifat menyindir. Oleh karena itu kaidah kebahasaan teks anekdot dapat ditandai saat dibaca. Apabila teks anekdot tersebut tidak sesuai dengan struktur dan kaidahnya, maka tidak dapat disebut sebagai teks anekdot.

d. Langkah-Langkah Menulis Teks Anekdot

Langkah-langkah menulis merupakan suatu proses menciptakan suatu produk tulisan untuk menuangkan gagasan, opin, dan ide dalam rangkaian-rangkaian kalimat. Maka pada langkah-langkah menulis teks anekdot terdiri dari beberapa proses penyusunan atau menciptakan teks anekdot itu sendiri.

Langkah-langkah menulis teks anekdot sebagai berikut.

1) Tentukan topik

Carilah topik terbaru untuk dijadikan sebuah teks anekdot.

2) Tentukan aspirasi atau sindiran yang akan disampaikan

Susunlah kalimat sindiran atau aspirasi yang ingin disampaikan pada cerita.

3) Tentukan unsur-unsur lucu atau humor

Susunlah cerita tersebut dengan unsur lucu atau humor.

4) Tentukan alur, tokoh, dan penokohan

Tentukanlah alur atau jalan cerita beserta tokoh dan penokohnya untuk dijadikan sebuah cerita berdasarkan strukturnya.

5) Mengembangkan kerangkanya menjadi teks anekdot secara utuh

Kembangkanlah kerangka yang sudah dibuat menjadi sebuah teks anekdot secara utuh.

6) Melakukan penyuntingan

Lakukanlah penyuntingan untuk memperhatikan kembali sistematika penyajian, isi, dan bahasanya.

Berdasarkan langkah-langkah teks prosedur di atas, maka peserta didik menyusun teks anekdot harus mengikuti 6 langkah tersebut.

3. Hakikat Metode *Double Loop Problem Solving*

a. Pengertian Metode DLPS

Menurut Siagian (2017, hlm.17-18) *Double Loop Problem Solving* (DLPS) adalah suatu variasi pembelajaran dengan pemecahan masalah yang menitik

beratkan pada pencarian penyebab utama dari timbulnya suatu masalah. Selanjutnya, masalah tersebut diselesaikan dengan cara menghilangkan jarak yang menyebabkan munculnya masalah tersebut. DLPS juga merupakan variasi pembelajaran yang banyak digunakan agar peserta didik berperan dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Yulianti dan Winarti (2021, hlm. 132) Metode DLPS merupakan sebuah metode pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang dapat dimanfaatkan dengan baik. Metode ini dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah.

Jufri dalam Yulianti dan Winarti (2021, hlm. 132) menyatakan bahwa DLPS merupakan pendekatan pemecahan masalah yang menekankan pada pencarian penyebab utama dari timbulnya masalah tersebut, dengan melibatkan kreativitas dan berpikir kritis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode DLPS (*Double Loop Problem Solving*) merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran pemecahan masalah dengan pencarian penyebab utama dari suatu masalah yang akan dipecahkan peserta didik.

Sehingga 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.

b. Langkah-langkah Metode DLPS

Metode *Double Loop Problem Solving* memiliki langkah-langkah penyelesaian sebuah masalah. Menurut Siagian (2017, hlm. 19) DLPS bisa mengakomodasi adanya perbedaan-perbedaan penyebab suatu masalah yang termasuk dalam mekanisme terjadinya masalah. Oleh sebab itu, peserta didik perlu

melakukan dua pemecahan pada loop yang berbeda tetapi saling terkait, diantaranya:

- 1) *Loop* solusi 1 ditujukan untuk mendeteksi penyebab masalah yang paling langsung dan kemudian merancang dan menerapkan solusi sementara.
- 2) *Loop* solusi 2 berusaha untuk menemukan penyebab yang arahnya lebih tinggi dan kemudian merancang dan mengimplementasikan solusi dari akar masalah.

Menurut Yuspriyanti dalam Samad dkk.(2021, hlm. 44) secara umum langkah-langkah metode pembelajaran DLPS sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya. Pada tahap ini, peserta didik akan mendeteksi segala sesuatu yang menjadi faktor permasalahannya
- 2) Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara. Pada tahap ini, peserta didik akan menemukan faktor penyebab secara langsung dan lebih jelas. Peserta didik dapat mencari solusinya untuk diterapkan
- 3) Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara. Pada tahap selanjutnya, peserta didik akan melakukan evaluasi seberapa besar keefektifan dan tingkan keberhasilan dari solusi sementara yang sudah diterapkan
- 4) Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan atau tidak. Pada tahap ini, peserta didik akan memutuskan untuk menganalisis akar permasalahan atau cukup sampai tahap ini, dengan hasil pertimbangan hasil evaluasi yang dilakukan atas persetujuan pendidik
- 5) Jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah yang levelnya lebih tinggi. Penyebab yang dicari levelnya lebih tinggi dari penyebab yang telah ditemukan sebelumnya oleh peserta didik
- 6) Merancang solusi akar masalah. Solusi yang dirancang tentunya bukan solusi sementara lagi, namun solusi yang dapat menyelesaikan masalah hingga tuntas.

Langkah-langkah yang akan digunakan nanti, yaitu menurut Yuspriyanti dalam Samad dkk. (2021, hlm. 44) karena menurut penulis langkah-langkah sangat jelas dan terperinci.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode DLPS

Metode *Double Loop Problem Solving* (DLPS) memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Metode DLPS menurut Batulieu (2023, hlm. 214) diantaranya melatih peserta didik merancang suatu penemuan, peserta didik dapat

berpikir kritis dan kreatif, peserta didik dirancang untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, serta merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik. Metode DLPS sangat membantu kegiatan belajar mengajar agar peserta didik lebih berperan langsung, tetapi metode DLPS memiliki kekurangan. Menurut Batulieu (2023, hlm. 214) kekurangan metode DLPS, yaitu peserta didik biasanya kesusahan dalam mengevaluasi secara tetap proses pemecahan masalah, peserta didik kesulitan mencari masalah yang tepat atau sesuai dengan taraf perkembangan dan kemampuannya.

4. Aplikasi Animaker

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 suara-suara 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 peneliti 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.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun hasil penelitian terdahulu bertujuan untuk membandingkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan hasil penelitian terdahulu. Hal ini dilakukan bertujuan agar penulis mampu melakukan penelitian dengan baik. Di bawah ini merupakan tabel hasil penelitian terdahulu.

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Arba Ina Putri (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam	Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire mampu meningkatkan	Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu terletak

		Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang	kualitas pembelajaran menulis teks anekdot	teksnya yaitu teks anekdot	pada media pembelajaran yang dipakai.
2	Nazila Fitria (2023)	Pengaruh Metode Cooperative Script dalam Google Meet pada Pembelajaran Menyimpulkan Makna Tersirat Teks Anekdote Kelas X SMA Negeri 100 Jakarta	Metode Cooperative Script dalam Google Meet mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menyimpulkan makna tersirat teks anekdot	Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada teksnya yaitu teks anekdot	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu terletak pada metode pembelajarannya serta pembelajarannya
3	Ayus Chumairotun Nadliyah (2021)	Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita Melalui Pembelajaran Double Loop Problem Solving pada Peserta Didik Kelas VIII di Mts Miftahul Ulum Sidomulyo	Metode Double Loop Problem Solving mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks berita	Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada metodenya yaitu metode Double Loop Problem Solving	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu terletak pada teksnya

C. KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam pembelajaran teks anekdot terdapat tiga faktor yang menjadi permasalahan yakni Peserta didik kurang memahami pembelajaran teks anekdot. Faktor kedua yaitu Peserta didik kurang terampil dalam menulis teks anekdot. Dan faktor ketiga yaitu penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang tepat oleh pendidik sehingga berdampak pada kemampuan peserta didik dalam pembelajaran teks anekdot.

Permasalahan tersebut perlu diatasi dengan alternatif metode pembelajaran dan media yang lain. Metode alternatif tersebut salah satunya adalah metode Double Loop Problem Solving yang berorientasi pada kreativitas menulis teks anekdot, serta media aplikasi animaker yang akan membantu pendidik dalam proses pembelajaran.

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka penulis hendak melakukan penelitian mengenai pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan metode *Double Loop Problem Solving* dengan berbantuan media aplikasi *Animaker* pada peserta didik kelas X sebagai solusi dari permasalahan kesulitan menulis teks anekdot peserta didik.

D. ASUMSI DAN HIPOTESIS

1. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan pernyataan yang teruji kebenarannya melalui sebuah penelitian. Asumsi yang dianggap benar oleh penulis ini dapat menjadi landasan bagi penulis dalam berpikir. Adapun asumsi dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Penulis telah lulus mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Keguruan), antara lain: Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Profesi Keguruan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Micro Teaching, dan telah melaksanakan program PLP-I dan PLP-II. Penulis juga telah lulus mata kuliah sastra, antara lain: Sejarah Sastra, Teori Sastra, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi.
- 2) Materi menulis teks anekdot terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Kurikulum Merdeka

3) Metode *Double Loop Problem Solving* dikembangkan sebagai pembelajaran interaktif antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan asumsi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pada penelitian ini penulis mampu melakukan penelitian karena telah didukung oleh kompetensi yang penulis dapatkan dari mata kuliah, menyadari pentingnya materi yang akan diteliti serta telah mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 66) mengungkapkan “hipotesis berhubungan erat dengan rumusan masalah”. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan metode DLPS berbantuan media aplikasi *Animaker* di kelas X SMA Pasundan 2 Bandung.
- 2) Peserta didik kelas X SMA Pasundan 2 Bandung mampu menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan setelah diterapkannya metode *Double Loop Problem Solving* berbantuan media aplikasi *animaker*.
- 3) Terdapat perbedaan kemampuan menulis teks anekdot secara signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Double Loop Problem Solving* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.
- 4) Metode *Double Loop Problem Solving* berbantuan media aplikasi *Animaker* efektif dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 2 Bandung.

Berdasarkan paparan hipotesis di atas maka dapat disimpulkan bahwa beberapa hipotesis tersebut merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah dan diharapkan dapat membantu menulis dalam melaksanakan penelitian.