



INOVASI PENGEMBANGAN METODE *DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING* PADA KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT

Beslina Afriani Siagian

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: beslinaafrianisiagian2014@yahoo.com

ABSTRAK

Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran. *Double Loop Problem Solving* merupakan salah satu metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis. Penelitian ini membahas dua hal. Pertama, mengembangkan pembelajaran menulis teks anekdot dengan metode DLPS. Kedua, memfasilitasi bahan pembelajaran yang berorientasi pada kearifan lokal (nilai-nilai budaya) Sumatera Utara. Metode yang digunakan adalah metode *quasi eksperimen*, yakni eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain tersebut hanya melihat hasil belajar mahasiswa dalam menulis teks anekdot berbasis kearifan lokal sebelum dan sesudah penggunaan perlakuan dengan metode *double loop problem solving*.

Subyek penelitian ini adalah sebagian populasi dari mahasiswa semester tiga pendidikan Bahasa Indonesia tahun ajaran 2015/ 2016 yang berjumlah 40 orang. Penelitian ini menemukan, presentasi kemampuan mahasiswa menulis teks anekdot sebelum menggunakan metode *Double Loop Problem Solving* adalah 17,6 % pada tingkat baik, 58,8% pada tingkat cukup, dan 23,5% pada tingkat kurang. Artinya, kemampuan mahasiswa tergolong pada tingkatan cukup. Setelah menggunakan metode *Double Loop Problem Solving*, kemampuan mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan yakni 14,7% pada tingkat sangat baik, 55,8% pada tingkat baik, dan 29,5% pada tingkat cukup. Artinya, mahasiswa yang dulu pada tingkat baik bergeser menjadi sangat baik, yang cukup menjadi baik, dan yang kurang menjadi cukup.

Kata kunci: DLPS; Teks Anekdot; Kearifan Lokal

PENDAHULUAN

Istilah ‘demokrasi’ telah menyebar luas di lingkungan Indonesia dengan mendasarkan pemahaman pada adanya kebebasan menyampaikan aspirasi. Kebebasan tersebut dimediasi oleh beberapa media, termasuk media tulisan. Dalam hal itu, tulisan digunakan untuk mengkritisi fenomena-fenomena yang terjadi, baik positif maupun negatif.

Salah satu bentuk tulisan yang digunakan sebagai media penyampai aspirasi adalah anekdot. Anekdot merupakan sindiran alami. Anekdot bisa saja sesingkat

pengaturan dan provokasi dari sebuah kelakar. Anekdot cenderung digunakan untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri. Dengan kata lain, anekdot digunakan untuk melukiskan suatu sifat karakter dengan ringan sehingga dapat menghentak pemahaman dunia yang langsung pada intinya.

Pada awalnya, anekdot hanya dianggap sebagai sindiran politik. Tulisan ini tersebar di masyarakat sebagai satu-satunya cara untuk membuka dan mencela kejahatan dari sistem politik dan pemimpinnya. Itu



sebabnya, tulisan ini tidak termasuk sebagai capaian kompetensi pembelajaran dalam dunia pendidikan. Namun, seiring meningkatnya laju globalisasi akibat adanya demokrasi, kebebasan dianggap perlu untuk dibelajarkan pada peserta didik. Itu sebabnya, dalam capaian kompetensi Kurikulum 2013, kemampuan menulis anekdot telah dijadikan sebagai salah satu bahan ajar. Urgensitas di atas tidak sesuai dengan realita yang terjadi. Sebagai materi baru, pembelajaran anekdot masih mengalami kendala (Siagian, 2014: 26). 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.

Anekdot adalah sebuah cerita singkat dan lucu atau menarik, yang mungkin menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya. Anekdot bisa saja sesingkat pengaturan dan provokasi dari sebuah kelakar. Anekdot selalu disajikan berdasarkan pada kejadian nyata melibatkan

orang-orang yang sebenarnya, apakah terkenal atau tidak, biasanya di suatu tempat yang dapat diidentifikasi. Namun, seiring waktu, modifikasi pada saat penceritaan kembali dapat mengubah sebuah anekdot tertentu menjadi sebuah fiksi, sesuatu yang diceritakan kembali tapi ‘terlalu bagus untuk nyata’. Terkadang menghibur, anekdot bukanlah lelucon, karena tujuan utamanya tidak hanya untuk membangkitkan tawa, tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri atau untuk melukiskan suatu sifat dengan ringan sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya.

Teks anekdot memiliki struktur atau bagian-bagian yang harus diikuti dan diaplikasikan, yakni sebagai berikut.

- 1) Abstraksi adalah bagian di awal paragraf yang berfungsi memberi gambaran tentang isi teks. Biasanya bagian ini menunjukkan hal yang unik yang akan ada di dalam teks.
- 2) Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa itu terjadi. Biasanya penulis bercerita dengan detil di bagian ini.
- 3) Krisis adalah bagian di mana terjadi hal atau masalah yang unik atau tidak biasa yang terjadi pada si penulis atau orang yang diceritakan.



4) Reaksi adalah bagian bagaimana cara penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis tadi.

5) Koda merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut. Bisa juga dengan memberi kesimpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis.

Sebagai sebuah karya tulis, anekdot memiliki ciri khas kebahasaan yang menjadi penanda teks. Hal itu tampak pada beberapa bagian berikut ini.

- 1) Menggunakan konjungsi (kata penghubung) dalam menyatakan unsur peristiwa yakni konjungsi temporal seperti *lalu, kemudian, setelah itu* dan sebagainya; dan juga menyatakan akibat yakni konjungsi *akibatnya, maka,* dan sebagainya.
- 2) Menggunakan gaya bahasa, khususnya majas metafora.
- 3) Memiliki pertanyaan retorik.
- 4) Mengandung unsur lucu (berbau humor).
- 5) Menggunakan kalimat perintah yang ditandai dengan kata seru.
- 6) Mengandung sindiran yang dapat diungkapkan dengan pengandaian atau dengan lawan kata (antonim).
- 7) Ditandai dengan adanya partisipan (pelaku).

Sejalan dengan ciri kebahasaan tersebut, pemahaman terhadap teks anekdot memerlukan kemampuan menganalisis makna kata, istilah, dan ungkapan.

Pemecahan masalah menyangkut diambilnya suatu tindakan korektif untuk menutup kesenjangan masalah dengan menghilangkan atau memindahkan penyebab masalah. Oleh karena itu untuk mencapai pemecahan masalah yang tuntas diperlukan identifikasi semua penyebab dari masalah tersebut.

Sebagian besar masalah dapat diketahui penyebab langsungnya, yang jarak waktunya relatif dekat dengan efek masalah yang dihasilkannya. Penyebab langsung ini lebih jelas, dan oleh karena itu lebih mudah dideteksi. Namun demikian, ada juga penyebab yang berada pada aras yang lebih tinggi yang merupakan akar dari penyebab dari masalah yang signifikan. Akar masalah ini berada dalam jarak dan waktu yang lebih jauh, oleh karena itu lebih sulit untuk dideteksi.

Mengingat urgensi pembelajaran tersebut, perlu diadakan peningkatan kemampuan mahasiswa, baik sebagai peserta didik maupun sebagai calon 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 pembelajaran.



Metode *double loop problem solving* (selanjutnya disingkat DLPS) merupakan salah satu metode pembelajaran dengan pemecahan masalah yang berorientasi pada pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah. Metode tersebut diadopsi dari metode *problem solving*. Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berpikir sebab dalam *problem solving*, guru dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Metode DLPS adalah sebuah metode yang diadopsi dari metode *problem solving*. Metode Problem Solving (metode pemecahan masalah) adalah bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

DPLS (*Double Loop Problem Solving*) adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah yang berorientasi pada pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah. Hal itu berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan 'mengapa'. Selanjutnya, masalah tersebut diselesaikan dengan cara menghilangkan jarak yang menyebabkan munculnya

masalah tersebut. DLPS juga merupakan salah satu metode yang banyak digunakan untuk menunjang pendekatan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Metode DLPS juga dikenal dengan Metode Pengambilan keputusan. Keputusan seperti apa? Keputusan yang diambil dalam metode ini menyangkut proses mempertimbangan berbagai macam pilihan, yang akhirnya akan sampai pada suatu kesimpulan atas pilihan yang akan diadopsi. Pada saat suatu kelompok diminta untuk membuat keputusan, mereka berusaha untuk mencari konsensus, yang dalam hal ini berarti setiap partisipan, paling tidak, dapat menerima pilihan yang telah diambilnya. Metode DLPS dapat digunakan dalam institusi pendidikan formal maupun nonformal dan digunakan juga pada program pelatihan. Baik pelatihan off job training (di dalam kelas) maupun on job training (di tempat kerja).

Apa alasan metode Double Loop Problem Solving (DLPS) dapat dipilih sebagai penunjang pembelajaran? Itu adalah pertanyaan yang pertama kali timbul dibenak kita. Jadi alasan kita harus memilih metode pembelajaran yang mengacu pada pemecahan masalah sebanyak dua kali atau Double Loop Problem Solving adalah karena metode lain seperti metode ceramah, metode demonstrasi dan metode konvensional



lainnya dianggap dapat membuat para siswa pasif di dalam kelas. Dapat menimbulkan kecenderungan para peserta didik kepada para pendidik (teacher centered). Selain itu metode konvensional juga dapat menimbulkan rutinitas, peserta didik tidak lagi melihat proses belajar sebagai hal yang menarik serta lebih mudah untuk dilupakan.

Seperti metode pemecahan masalah yang lain seperti PBL yang dibunyinya seperti berikut :*“Problem-based learning (PBL) is a method of learning in which learners first encounter a problem followed by a systematic, learner-centered inquiry and reflection process”* (Teacher & Educational Development, 2002: 2). Artinya *problem-based learning* (PBL) adalah suatu metode pembelajaran di mana pembelajar bertemu dengan suatu masalah yang tersusun sistematis; penemuan terpusat pada pembelajar dan proses refleksi (Teacher & Educational Development, 2002: 2). Metode DLSP juga metode pembelajaran yang dimana pembelajar disodorkan berupa suatu problem atau masalah untuk dipecahkan oleh para peserta didik yang sebelumnya telah dibentuk dalam kelompok kecil yang dipandu oleh para pendidik. Jadi, DLPS adalah lingkungan belajar yang didalamnya menggunakan masalah untuk belajar. Yaitu sebelum peserta didik memulai pelajaran, mereka diberikan suatu masalah. Masalah diajukan sedemikian rupa sehingga para

peserta didik menemukan kebutuhan belajar mereka sendiri tentang pengetahuan baru sebelum peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut.

Adapun ciri utama yang terdapat dalam metode *Double Loop Problem Solving* adalah pembelajarannya yang berpusat pada pemberian masalah untuk dibahas oleh para peserta didik untuk melatih para peserta didik bisa berfikir dengan kreatif. Dan masalah tersebut dipecahkan melalui dua loop. Dalam hal ini DLPS memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan tujuan belajarnya sendiri. Tapi dalam hal ini juga para pendidik atau guru bukan cuma diam tidak berbuat apa-apa. Para pendidik harus bisa jadi pelatih (coach), fasilitator, dan motivator buat para peserta didik atau siswa. Misalnya apabila para peserta didik mendapati suatu masalah, para pendidik harus bisa memberikan clue agar si peserta didik tadi berpikir lebih kritis akan masalah yang kita berikan kepada mereka. Dengan begitu secara tidak langsung, para pendidik sudah membuat peserta didik untuk berkeaktifan.

Pengambilan keputusan menyangkut proses pertimbangan berbagai macam pilihan, yang akhirnya akan sampai pada suatu kesimpulan atas pilihan yang akan diadopsi. Pada saat suatu kelompok diminta untuk membuat keputusan, mereka berusaha untuk mencari konsensus, yang dalam hal ini



berarti setiap partisipan, paling tidak, dapat menerima pilihan yang telah diambilnya. Suatu masalah adalah suatu kesenjangan yang tidak diinginkan antara kondisi yang diinginkan dengan kondisi aktual dari sesuatu yang dianggap penting. Penyebab dari masalah itu sendiri dapat sesuatu yang diketahui atau sesuatu yang tidak diketahui.

Adapun ciri utama yang terdapat dalam metode DLPS adalah pembelajarannya yang berpusat pada pemberian masalah untuk dibahas oleh para peserta didik untuk melatih para peserta didik bisa berfikir dengan kreatif. Dan masalah tersebut dipecahkan melalui dua loop. Dalam hal ini, DLPS memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan tujuan belajarnya sendiri. Tapi dalam hal ini juga para pendidik atau guru bukan cuma diam tidak berbuat apa-apa. Para pendidik harus bisa jadi pelatih (*coach*), fasilitator, dan motivator buat para peserta didik atau siswa. Misalnya, apabila para peserta didik mendapati suatu masalah, para pendidik harus bisa memberikan *clue* agar si peserta didik tadi berpikir lebih kritis pada masalah yang kita berikan kepada mereka. Dengan begitu, secara tidak langsung, para pendidik sudah membuat peserta didik untuk berkreativitas.

Pendekatan *Double-Loop Problem Solving*, yang disarankan adalah mengakomodasi adanya perbedaan dari

penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadi suatu masalah. Oleh karena itu para peserta didik perlu bekerja pada dua loop pemecahan yang berbeda, tetapi saling terkait. Loop solusi 1 ditujukan untuk mendeteksi penyebab masalah yang paling langsung, dan kemudian merancang dan menerapkan solusi sementara. Loop solusi 2 berusaha untuk menemukan penyebab yang arusnya lebih tinggi, dan kemudian merancang dan mengimplementasikan solusi dari akar masalah.

Dan adapun langkah penyelesaian masalah yang lain yang termasuk dalam kriteria metode Double Loop Problem Solving antara lain, yaitu : 1)menuliskan pernyataan masalah awal, 2) mengelompokkan gejala, 3) menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi, 4) mengidentifikasui kausal, 5) implementasi solusi, 6) identifikasi kausal utama, 7) menemukan pilihan solusi utama, dan 8) implementasi solusi utama. Tapi untuk memudahkan peserta didik, alangkah baiknya kita memakai langkah penyelesaian masalah yang lebih sederhana dan lebih efisien. Jadi yang paling cocok adalah pendekatan pemecahan masalah yang menggunakan loop 1 dan loop 2.

Banyak dari masalah tersebut yang tidak dapat menunggu sampai ditemukan solusi atas akar masalah, dan perlu solusi



sementara yang segera. Kadang-kadang, solusi sementara tersebut sudah cukup memadai, khususnya jika solusi tersebut tidak mahal untuk diimplementasikan, atau tidak menguras sumberdaya penting lainnya. Selain itu, ada banyak kasus yang menunjukkan bahwa solusi sementara dapat efektif sehingga solusi sementara itu akhirnya menjadi solusi permanen dari masalah yang ada. Dalam hal yang terakhir ini berarti tidak ada penyebab masalah tingkat tinggi yang perlu dicarikan solusinya.

Oleh karena itu pendekatan Double-Loop Problem Solving meliputi: 1) Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya (*Identifying the problem, not just the symptoms*). 2) Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara (*Detecting direct causes, and rapidly applying temporary solutions*). 3) Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara (*Evaluating the success of the temporary solutions*). 4) Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan, jika ya (*Deciding if root cause analysis is needed; and if so*). 5) Mendeteksi penyebab masalah yang arasnya lebih tinggi (*Detecting higher level causes; and*). 6) Merancang solusi akar masalah (*Designing root cause solutions*).

Pendekatan DLPS yang disarankan adalah mengakomodasi adanya perbedaan

dari penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadi suatu masalah. Oleh karena itu para peserta didik perlu bekerja pada dua loop pemecahan yang berbeda, tetapi saling terkait.

- 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.

Dan adapun langkah penyelesaian masalah yang lain yang termasuk dalam kriteria metode DLPS antara lain: 1) menuliskan pernyataan masalah awal, 2) mengelompokkan gejala, 3) menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi, 4) mengidentifikasi kausal, 5) implementasi solusi, 6) identifikasi kausal utama, 7) menemukan pilihan solusi utama, dan 8) implementasi solusi utama.

Namun, untuk memudahkan peserta didik, alangkah baiknya kita memakai langkah penyelesaian masalah yang lebih sederhana dan lebih efisien. Jadi yang paling cocok adalah pendekatan pemecahan masalah yang menggunakan *loop* 1 dan *loop* 2.

Hal itu sejalan dengan pendekatan DLPS yang meliputi rancangan:

- 1) Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya (*Identifying the problem, not just the symptoms*).
- 2) Mendeteksi penyebab langsung dan secara cepat menerapkan solusi sementara (*Detecting direct causes, and rapidly applying temporary solutions*).
- 3) Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara (*Evaluating the success of the temporary solutions*).
- 4) Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan, jika ya (*Deciding if root cause analysis is needed; and if so*).
- 5) Mendeteksi penyebab masalah yang arahnya lebih tinggi (*Detecting higher level causes; and*
- 6) Merancang solusi akar masalah (*Designing root cause solutions*)

Masalah dapat dievaluasi atas dasar tingkat kepentingannya dan kemungkinan dari tingkat kompleksitas solusinya. Penting-tidaknya suatu masalah ditentukan oleh biaya (finansial atau pun nonfinansial) yang akan muncul jika masalah tetap tidak dipecahkan. Kompleksitas tergantung pada jumlah variabel yang saling terkait dan ketertarikan pada solusi yang kemungkinan akan diterapkan.

Berdasarkan semua penjelasan di atas, rumusan masalah ini adalah bagaimana pembelajaran menulis teks anekdot yang

dikembangkan dengan metode *Double Loop Problem Solving* (DLPS)? Sedangkan tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan menulis anekdot setelah metode DLPS digunakan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen*, yakni mengetahui penggunaan metode *Double-Loop Problem Solving* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot berbasis kearifan lokal pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas perkuliahan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, khususnya ruang pembelajaran program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil pendanaan tahun 2016/2017.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester lima yang telah memperoleh mata kuliah keterampilan menulis dan sedang memperoleh mata kuliah pragmatik.

Tabel 3.1 Rincian Populasi Penelitian

Grup	Jumlah
A	36
B	34
C	32
Jumlah	102

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, populasi tersebut dibatasi dengan mengadakan teknik *cluster sampling*. Dengan demikian, grup B yang berjumlah 34 mahasiswa dikenakan sebagai sampel penelitian ini.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan pada penjelasan sebelumnya, maka penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan model *one group pretest-postest*. Data *pretest* merupakan kemampuan menulis teks anekdot sebelum penggunaan metode *double-loop problem solving*, sedangkan data *postest* merupakan kemampuan menulis teks anekdot sesudah penggunaan metode *double-loop problem solving*.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Pertakuan	Postest
Eksperimen	O ₁	Metode <i>double-loop problem solving</i>	O ₂

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan nilai pretest dan postest tampak peningkatan pada setiap mahasiswa yang mengerjakan tes menulis teks anekdot, minimal memperoleh 5 poin. Meski demikian, ada juga beberapa peserta yang tidak mengalami peningkatan setelah mendapat perlakuan. Lebih jelasnya lagi, nilai pretest: **mean 60,14** dan **standar deviasi 6,49** sedangkan **standar error 1,13**.

Sedangkan nilai postest: **mean 70,44** dan **standar deviasi 5,98** sedangkan **standar error 1,04**. Berdasarkan kedua perolehan nilai pretest dan postest diperoleh **standar error perbedaan mean 1,53**.

Untuk uji normalitas, nilai pretest (L_{hitung}) = 0,1256, sedangkan pada postest (L_{hitung}) = 0,1249. Kemudian nilai L_{hitung} ini diproyeksikan dengan nilai kritis L dengan taraf nyata = 0,05 (5%) pada $N = 34$ dengan L_{tabel} dengan $(0,01) = 0,1768$, dan $(0,05) = 0,1519$, maka $0,1256 < 0,1768 > 0,1249$ pada taraf nyata (0,01) dan $0,1256 < 0,1519 > 0,1249$ pada taraf nyata (0,05). Artinya, populasi berdistribusi normal.

Selanjutnya, untuk uji hipotesis diperoleh $t_{hit} = 6,73$, kemudian dibandingkan dengan harga t_{tab} pada dk $(N_1 + N_2) - 2 = (34 + 34) - 2 = 66$ dengan taraf nyata = 0,05 adalah 1,66. Karena t_{hitung} yang diperoleh $>$ dari harga t_{tabel} ($6,73 > 1,66$) maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Dengan demikian, metode DLPS baik digunakan dalam menulis teks anekdot.

KESIMPULAN

Berdasarkan semua penjelasan di atas, penelitian memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Presentasi kemampuan mahasiswa menulis teks anekdot sebelum menggunakan metode *Double Loop Problem Solving* adalah 17,6 % pada



tingkat baik, 58,8% pada tingkat cukup, dan 23,5% pada tingkat kurang. Artinya, kemampuan mahasiswa tergolong pada tingkatan cukup.

2. Setelah menggunakan metode *Double Loop Problem Solving*, kemampuan mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan yakni 14,7% pada tingkat sangat baik, 55,8% pada tingkat baik, dan 29,5% pada tingkat cukup. Artinya, mahasiswa yang dulu pada tingkat baik bergeser menjadi sangat baik, yang cukup menjadi baik, dan yang kurang menjadi cukup.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S.2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dooley, J. 1999. *Problem Solving as a Double Loop Learning System*.

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. 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 Techonology Education.

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.

Panudji, N.S., dkk. 2014. *Pembelajaran Menulis Anekdote Siswa SMA Kelas X*. Malang: Universitas Negeri Malang. Academia.

Siagian, B. A. 2015. *Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dalam Kurikulum 2013. Suluh Pendidikan*. 2 (4): 20-28.

Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.