

PEMBELAJARAN ANALISA TEXT PADA SEBUAH KOMIK SISWA KELAS IV MENGGUNAKAN METODE *DOBLE LOOP PROBLEM SOLVING (DLPS)*

Erindra Puspitasari¹, Nelis Supriati², Febri Restu Widiyanto³

^{1,2} IKIP Siliwangi, Cimahi

³Universitas Bale Bandung

¹ erindrasari12@gmail.com, ² nelis.supriati77@gmail.com, ³ febri.frw@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the text of a comic in grade IV students using the *Doble Loop Problem Solving (DLPS)* learning method. The research method used is descriptive qualitative. The subjects in this study were fourth grade students of SDN 201 Sukaluyu, Bandung City with a total of 25 respondents. The instruments used were teacher and student observation sheets, evaluation questions to analyze text, and teacher and student questionnaires. The results showed that there was an increase in the quality of learning after using the DLPS method. This is indicated by the average value of student learning outcomes of 77.76 which is in the good category, the highest score of students is 94 and the lowest score is 62. Students' learning completeness shows 88.0% of students get scores above the minimum completeness criteria and 12.0% still scores below the minimum completeness criteria value.

Keywords: Text Analysis, *Doble Loop Problem Solving* Learning Method.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah menganalisa text sebuah komik pada siswa kelas IV dengan menggunakan metode pembelajaran *Doble Loop Problem Solving (DLPS)*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang responden. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa, soal evaluasi menganalisa text, serta angket guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran setelah menggunakan metode DLPS. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,76 yang tergolong dalam kategori baik, nilai tertinggi siswa sebesar 94 dan nilai terendah sebesar 62. Ketuntasan belajar siswa menunjukkan 88,0% siswa mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum dan 12,0% masih mendapat nilai dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum.

Kata kunci : Analisa Text, Metode Pembelajaran *Doble Loop Problem Solving*.

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Mengingat pentingnya bahasa tersebut, maka dalam dunia pendidikan perlu adanya pengajaran bahasa. Dengan diangkatnya bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, maka bahasa Indonesia dijadikan sebagai bahasa pengantar disekolah, mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Selain itu,

bahasa Indonesia pun menjadi mata pelajaran yang harus diberikan kepada siswa agar mereka mampu berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Mata pelajaran bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yakni belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pe-serta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran kemampuan berbahasa di SDN 201 Sukaluyu harus lebih banyak ditekankan pada kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Siswa diharapkan dapat membaca dengan baik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Membaca pada dasarnya bukan hanya menuangkan isi pikiran ke dalam bentuk bacaan, tetapi lebih pada proses kreatif dalam menuangkan gagasan dalam wacana agar dapat dibaca, dipahami dengan mudah, dan lebih dari itu menarik untuk dibaca.

Pembelajaran menganalisis teks pada sebuah komik ini tentunya harus memerlukan langkah-langkah yang tepat harus dilakukan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran supaya berhasil langkah ini yaitu sebuah model yang dapat membantu untuk mempermudah dalam menganalisis teks pada sebuah komik yaitu dengan menggunakan metode *Double loop problem solving* (DLPS).

Pendekatan *Double Loop Problem Solving* mengakomodasi adanya perbedaan level dari penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagai-mana sampai terjadi suatu masalah. DLPS merupakan perkembangan lebih lanjut dari teori *double loop learning* yang dikembangkan dan berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan tak terstruktur untuk kemudian dijadikan semacam perangkat *problem solving* yang efektif. Dalam DLPS, siswa perlu didorong untuk bekerja pada dua loop pemecahan yang berbeda, akan tetapi saling terkait.

Analisa Text Pada Sebuah Komik

Tarigan (2008) menyatakan, bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Menarik kesimpulan dari pernyataan Tarigan di atas membaca merupakan kegiatan pemerolehan informasi dengan cara memaknai setiap simbol-simbol yang dimunculkan dalam tulisan yang dibuat oleh si penulis. Kegiatan membaca dapat dilakukan melalui kata-kata dalam bahasa tulis.

Menganalisis adalah salah satu kegiatan membaca kritis dengan kegiatan menganalisis kesalahan pada teks. Kegiatan menganalisis dilakukan agar terhindar dari kesalah pahaman arti yang ingin disampaikan oleh penulis pada pembaca. Kegiatan menganalisis tak lepas dari keterampilan berbahasa dan menulis. Keterampilan berbahasa yang dimaksud adalah membaca. Semakin baik keterampilan dalam membaca semakin baik pula seseorang dalam memperbaiki kesalahan yang terjadi dalam tulisan.

Teks merupakan kumpulan dari kata-kata yang dirangkai menjadi sebuah tulisan yang padu, sehingga menghasilkan makna yang dapat dipahami oleh pembaca, selain itu teks merupakan hasil curahan ide atau gagasan penulis yang dituangkan kedalam tulisan dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca. Menurut Gordon E Mills dalam Haris Herdiansyah (2013) mengatakan bahwa observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus

untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku dan landasan suatu sistem tersebut.

Metode *Doble Loop Problem Solving* (DLPS)

Miftahul (2013:300) mengatakan bahwa metode *double loop problem solving* adalah sebagai berikut pengambilan keputusan menyangkut proses pertimbangan berbagai macam pilihan yang akhirnya akan sampai pada suatu kesimpulan atas pilihan yang akan diambil. Pada suatu kelompok diminta untuk membuat keputusan. *Double Loop Problem Solving* berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan tak terstruktur untuk kemudian dijadikan semacam perangkat problem solving. Dalam DLPS, siswa perlu didorong untuk bekerja pada dua loop pemecahan yang berbeda, akan tetapi saling terkait.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *double loop problem solving* merupakan cara atau strategi pembelajaran dengan mengumpulkan informasi. Siswa secara berkelompok dapat mengamati atau mencari informasi bersama-sama disekitar lingkungan sekolah.

Tujuan metode *double loop problem solving* bisa memudahkan peserta didik dalam melakukan pengamatan, bisa diciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga memunculkan kemampuan di atas rata-rata, komitmen tugas, dan kreativitas. Argyris (1976) mengatakan bahwa tujuan *metode double loop problem solving* adalah untuk mencari satu kesepakatan dan memupuk rasa kerja sama sesama teman.

Menurut Miftahul (2013) dalam bukunya yang berjudul *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, langkah-langkah dari metode *double loop problem solving* adalah sebagai berikut; (1) mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya, (2) mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara, (3) mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara, (4) memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan atau tidak, (5) jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah yang levelnya lebih tinggi dan (6) merancang solusi akar masalah.

Kelebihan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) Menurut Huda (2014) adalah sebagai berikut; (1) dapat menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan pembelajaran *double loop problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan (2) dapat lebih menciptakan suasana kelas yang menghargai (menghormati) nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru itu sendiri.

Kekurangan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) Menurut Huda (2014) adalah sebagai berikut; (1) tidak semua pelajaran dapat mengandung masalah/problem, yang justru harus dipecahkan. Akan tetapi memerlukan pengulangan dan latihan-latihan tertentu. Misalnya pada pelajaran agama, mengenai cara pelaksanaan shalat yang benar, cara berwudhu, dan lain-lain, (2) kesulitan mencari masalah yang tepat/sesuai dengan taraf perkembangan dan kemampuan siswa, (3) banyak menimbulkan resiko. Terutama bagi anak yang memiliki kemampuan kurang. Kemungkinan akan menyebabkan rasa frustrasi dan ketegangan batin, dalam memecahkan masalah-masalah yang muskil dan mendasar dalam agama, (4) kesulitan dalam mengevaluasi secara tepat. Mengenai proses

pemecahan masalah yang ditempuh siswa dan (5) memerlukan waktu dan perencanaan yang matang.

Keterampilan adalah kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang. Keterampilan bergantung pada konteks, tugas, serta tuntutan yang diajukan oleh kehidupan kita, dan bukan tergantung pada nilai IQ, gelar perguruan tinggi, atau reputasi bergengsi. Jadi meskipun tes keterampilan secara konsisten meramalkan kesuksesan di sekolah, tes ini tidak berhasil menunjukkan bahwa seorang siswa dapat berhasil atau tidak setelah terjun ke dunia nyata.

Dibuktikan melalui sebuah studi yang dilakukan terhadap para profesional yang sukses bahwa sepertiga dari mereka mempunyai nilai IQ yang rendah. Maka dari itu, tes IQ lebih tepat disebut sebagai alat untuk mengukur “bakat bersekolah”, sementara keterampilan sejati mencakup mencakup berbagai ketrampilan yang lebih luas (Armstrong, 2002)

Analisa text pada sebuah komik adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengingat rangkaian nada dan irama serta mengekspresikannya melalui aktivitas musik. Anak dengan keterampilan ini cenderung senang mendengarkan lagu, menikmati lagu tersebut, bahkan dapat menyanyikan/memainkan lagu tersebut dengan nada yang tepat. Mengekspresikan irama dan rangkain nada dapat dilakukan dengan memainkan alat musik dan menyanyikan lagu.

Analisa text pada sebuah komik memuat kemampuan seseorang untuk peka terhadap suara-suara nonverbal yang berada di sekelilingnya, termasuk dalam hal ini adalah nada dan irama (Hamzah, 2010). Hal serupa juga diungkapkan Paul Suparno (2004) bahwa ada beberapa ciri-ciri anak yang memiliki analisa text pada sebuah komik, antara lain; (1) mampu mengingat melodi musik dengan baik, (2) punya suara yang bagus dalam menyanyi, (3) mampu memainkan alat musik, (4) bernyanyi dengan baik, (5) punya cara ritmik dalam bicara dan bergerak, (6) peka terhadap suara di sekitarnya dan (7) mampu mencipta lagu.

Semua anak yang memiliki analisa text pada sebuah komik pasti memiliki salah satu ciri dari yang telah disebutkan. Berdasarkan konsep keterampilan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka untuk mengoptimalkan keterampilan yang dimiliki anak dilakukan dengan cara pembiasaan-pembiasaan fisik maupun nonfisik. Anita Lie (2004) menyebutkan setidaknya ada 4 cara untuk meningkatkan analisa text pada sebuah komik anak, antara lain; (1) memberi motivasi kepada anak untuk belajar suatu alat musik, (2) mengajak anak untuk menciptakan musik sendiri, (3) mengajak anak untuk menikmati suatu pertunjukan musik dan (4) memberi motivasi kepada anak untuk tampil dalam suatu pertunjukan.

Seni Budaya dan Ketrampilan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki unsur kesenian (seni rupa, seni musik, dan seni tari), unsur budaya, dan unsur ketrampilan. Pembelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Ki Hajar Dewantara (Ahmad Susanto, 2013) mengatakan bahwa pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) adalah proses yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan cara memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan seni untuk menjadikan siswa belajar sehingga dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan seni budaya dan memperoleh kemahiran dalam suatu bidang seni atau keterampilan. Melalui pembelajaran

SBK dengan prinsip pendidikan melalui seni dapat menanamkan budi pekerti dan berperan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai kecerdasannya.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBK memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa dalam berkreasi dan apresiasi dalam kesenian. Kreasi dan apesiasi tersebut dituangkan melalui cabang-cabang dalam seni. Setiap siswa memiliki kemampuan seni yang berbeda- beda, sesuai dengan cabang seni yang diminatinya, oleh karena itu melalui pendidikan SBK dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar kesenian yang diminatinya.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Menurut pendapat Nana Syaodih Sukmadinata (2011), sebuah penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Menurut Sugiono (2012) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan upaya yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran analisa text pada sebuah komik pada siswa kelas IV SD Negeri 201 Sukaluyu Kota Bandung dengan pendekatan menggunakan metode DLPS.

Prosedur penelitian yang dilakukan melalui tahapan sebgaaai berikut; observasi awal proses pembelajaran, selanjutnya pada pelaksanaan penelitian dilakukan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, pelaksanaan metode pembelajaran analisa text pada sebuah komik pada siswa kelas IV dengan menggunakan metode DLPS, dan pemberian tes akhir atau postest. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi antara siswa dan guru oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan mencatat kejadian-kejadian yang tidak terdapat dalam lembar observasi dengan membuat lembar catatan lapangan. Setelah proses pembelajaran selesai, maka siswa kembali diberi tes akhir berupa pengisian tes tulis dan pengisian angket skala sikap siswa dan guru. Alokasi waktu pembelajaran analisa text pada sebuah komik dengan menggunakan metode DLPS adalah 3 x 35 menit (1 kali pertemuan).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Pada penelitian ini data diperoleh melalui observasi dan tes analisa text pada sebuah komik setiap siswa untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung

menggunakan metode DLPS. Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan menemui responden, hal ini diharapkan agar lebih efektif untuk meningkatkan respon rate responden dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan di kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung dengan mengambil 34 orang responden yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana skenario dan implementasi, respon guru dan siswa, serta kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan tugas. Data penelitian diperoleh dari observasi, angket, dan soal tertulis. Data tersebut terdiri dari data kemampuan analisa text pada sebuah komik dengan menggunakan metode DLPS. Dari hasil analisis data diketahui bahwa ada perubahan kualitas yang lebih baik pada kemampuan analisa text pada sebuah komik siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu kota Bandung.

Skenario dan implementasi pembelajaran analisa text pada sebuah komik pada siswa SD kelas IV diperoleh beberapa adanya temuan-temuan di lapangan diantaranya dengan penggunaan menggunakan metode DLPS, siswa dapat belajar lebih aktif selama pembelajaran dan adanya interaksi yang positif antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri, aktif, dan mandiri. Selain itu, pembelajaran juga menjadi menarik, menyenangkan, dan efektif.

Respon guru dan siswa terhadap penerapan menggunakan metode DLPS dalam pembelajaran analisa text pada sebuah komik pada siswa SD kelas IV diukur menggunakan instrumen wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa diketahui bahwa respon guru dan siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung pada pembelajaran analisa text pada sebuah komik dengan menggunakan metode DLPS sebagian besar memberikan respon positif, baik dari guru maupun para siswa dan materi pelajaran mampu tersampaikan dari guru kepada siswa.

Hambatan atau kesulitan yang dialami beberapa siswa dalam mengikuti pembelajaran SBK dengan menggunakan metode DLPS. Diantaranya (1) masih ada siswa mengalami kesulitan saat menganalisa text pada sebuah komik, dan belum terbiasa dengan metode DLPS, (2) siswa membutuhkan waktu yang lebih banyak dalam pembelajaran, (3) pendekatan DLPS lebih sesuai jika diterapkan dikelas atas, (4) siswa belum memahami materi yang diajarkan, sehingga di awal pembelajaran diperlukan penyesuaian, masih ada siswa yang ribut, dan tidak fokus terhadap materi, (5) diskusi kelompok masih dikuasai oleh anak-anak yang pintar dan (6) siswa masih mengalami kesulitan dalam pengisian LKS karena tidak terbiasa dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).

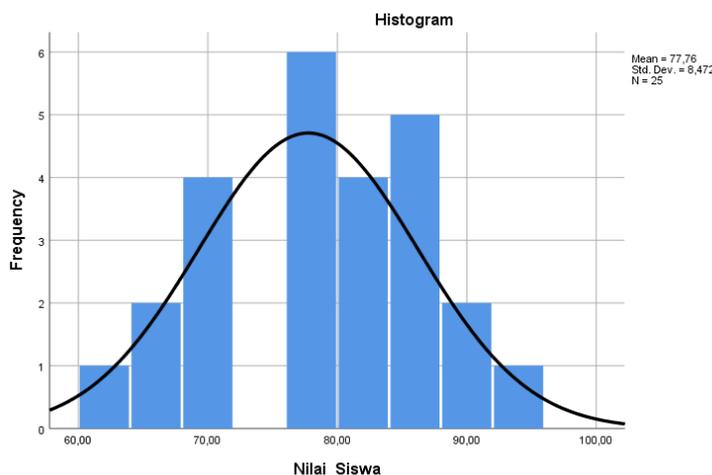
Diskusi

Data kemampuan analisa text siswa kelas IV pada kelas dengan pembelajaran yang menggunakan metode DLPS dapat kita amati pada tabel 1, selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25,0. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pada kelas IV dengan menggunakan metode DLPS diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 77,76. Nilai rata-rata analisa text pada sebuah komik siswa tersebut tergolong dalam kategori baik, selanjutnya nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu Antapani Kota Bandung sebesar 94,00 dan nilai terendah adalah 62,00.

Tabel 1. Tabel Statistik Nilai SBK Siswa Kelas IV

| Kemampuan Analisa text pada sebuah komik | |
|--|-------|
| Nilai Rata-rata | 77,76 |
| Nilai Maksimal | 94,00 |
| Nilai Minimal | 62,00 |
| Jumlah Sampel | 25,00 |

Berdasarkan pengolahan data kemampuan analisa text pada sebuah komik siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung dengan menggunakan metode DLPS diketahui bahwa 7 orang siswa mendapatkan nilai pada rentang kisaran 56-70 (kategori sedang) atau sebesar 28,0% dari seluruh sampel, 13 orang siswa mendapatkan nilai pada rentang kisaran 71-85 (kategori baik) atau sebesar 52,0% dari seluruh sampel, dan 5 orang siswa mendapatkan nilai pada rentang kisaran 86-100 (Kategori sangat baik) atau sebesar 20,0% dari seluruh sampel. Untuk lebih jelas dapat kita lihat pada histogram berikut.

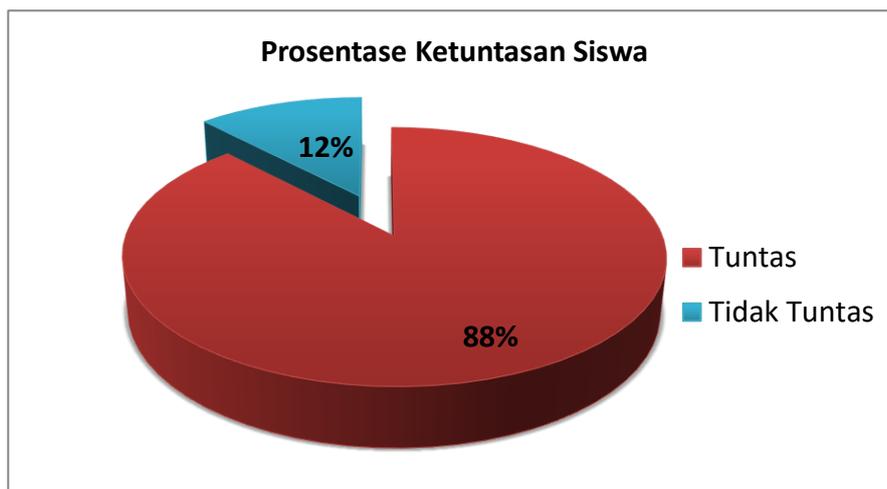


Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa data kemampuan analisa text pada sebuah komik dengan menggunakan aplikasi Ms. Office 2017 diketahui bahwa 88% siswa mendapatkan nilai setara maupun diatas kriteria ketuntasan minimum. Sedangkan sebanyak 12% siswa lainnya masih belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum untuk mata pelajaran SBK. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Tabel Ketuntasan Siswa

| Ketuntasan | Jumlah | % |
|--------------|--------|------|
| Tuntas | 22 | 88% |
| Tidak Tuntas | 3 | 12% |
| TOTAL | 25 | 100% |

Selanjutnya prosentase ketuntasan siswa kelas IV pada pembelajaran SBK dengan menggunakan metode DLPS dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Siswa

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan bahwa pembelajaran menggunakan metode DLPS pada kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung memberikan perubahan terhadap peningkatan nilai SBK siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan menggunakan metode DLPS membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif serta kreatif untuk dapat menyelesaikan tugas pembelajaran. Adanya tahap pengulangan juga membuat siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah dipelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian kualitatif ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Skenario dan Implementasi pembelajaran menganalisa text pada sebuah komik pada siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung dengan menggunakan metode *Doble Loop Problem Solving* (DLPS) membuat siswa terlihat lebih aktif, interaktif, mandiri, dan gembira selama proses pembelajaran berlangsung. Terjadi interaksi yang positif antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru selama proses pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.
2. Respon guru dan siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung pada pembelajaran menganalisa text pada sebuah komik dengan menggunakan metode *Doble Loop Problem Solving* (DLPS) sebagian besar memberikan respon positif, baik dari guru maupun para siswa dan materi pelajaran mampu tersampaikan dari guru kepada siswa.
3. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama penelitian pembelajaran menganalisa text pada sebuah komik dengan menggunakan metode *Doble Loop Problem Solving* (DLPS) pada siswa kelas IV SDN 201 Sukaluyu Kota Bandung dengan menggunakan metode *Doble Loop Problem Solving* (DLPS) adalah sebagai berikut; (1) masih ada siswa mengalami kesulitan saat menganalisa text pada sebuah komik, dan belum terbiasa dengan metode DLPS, (2) siswa membutuhkan waktu yang lebih banyak dalam pembelajaran, (3) pendekatan DLPS lebih sesuai jika diterapkan dikelas atas, (4) siswa belum memahami materi yang diajarkan, sehingga di awal pembelajaran diperlukan penyesuaian, masih ada siswa yang ribut, dan tidak fokus terhadap materi, (5) diskusi kelompok masih dikuasai oleh anak-anak yang pintar dan (6) siswa masih mengalami kesulitan dalam pengisian LKS karena tidak terbiasa dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).

REFERENSI

- Abdul, Majid. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Akhadiyah, Sabarti. (1998). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Argyris, C. (1976). *Increasing Leadership Effectiveness*. New York
- Ginting, Abdorrahman. (2008). *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*.
- Herdiansyah, Haris (2013). *Wawancara Observasi dan Fokus Groups sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: Rajawali.
- Kartono, K. (1980). *Teori Kepribadian*. Bandung.
- Kosasih. (2013). *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas IV Berdasarkan Kurikulum 2013*.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*.
- Nurhadi. (2008). *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Poerwandari, E. Kristi. (1998). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subana dan Sudrajat. (2011). *Dasar – Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsudin dan Damayanti. (2011). *Metode Penelitian Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (1994). *Membaca Ekspresif*. Bandung.
- Tim Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Balai Pustaka.