

PERAN APLIKASI *SCHOOLGY* DALAM PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* PADA MATERI TEKS ANEKDOT

Rani Jayanti¹, Suesthi Rahayuningsih²

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Majapahit

email: ranijayanti_12@yahoo.com

²Pendidikan Matematika, Universitas Islam Majapahit

email: esthiachmad@gmail.com

Abstract: *Schoology Apps* is a part of Learning Management System (LMS) that makes it easy for teachers and students to interact wherever and whenever in learning anecdote text. Anecdote text begins to be taught to high school students, especially the tenth grade students in Curriculum 2013. The purpose of this study is to investigate the role of schoology apps to learn anecdote text in flipped classroom. This study is a library research that starts from 1) choosing a topic, 2) exploring information, 3) setting the focus of study, 4) preparing data sources, 5) preparing data presentation, and 6) preparing reports. This data is secondary data from national and international journals, Indonesian and international books. The data collection method uses the documentation method. Data validation technique uses data triangulation techniques. It is analyzed using a content analysis method. The results show that anecdote text materials are compiled into schoology apps and integrated with a flipped classroom model that refers to Bergmann & Sams theory. The conclusion of this study is that the schoology apps plays an important role in the flipped classroom, it can be seen from the use of schoology apps for students at home. When they are at home or anywhere in the sense of not being in the classroom learning, they can access the materials of anecdote text first. In addition, they can have direct discussion before the classroom learning begins through the schoology apps.

Keyword: *schoology apps, flipped classroom, anecdote text*

Abstrak: Aplikasi *schoology* merupakan bagian dari LMS yang mempermudah pendidik dan peserta didik berinteraksi dimanapun dan kapanpun dalam mempelajari teks anekdot. Teks anekdot mulai diajarkan pada siswa menengah atas, khususnya kelas 10 kurikulum 2013. Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui peran aplikasi *schoology* dalam pembelajaran *flipped classroom* pada materi teks anekdot. Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka (*library research*) dengan prosedur penelitian dimulai dari, 1) memilih topik, 2) mengeksplorasi informasi, 3) menetapkan fokus penelitian, 4) menyiapkan sumber data, 5) menyiapkan penyajian data, dan 6) menyusun laporan. Data penelitian ini adalah data sekunder yang bersumber dari jurnal nasional, jurnal internasional, buku terbitan Indonesia dan luar negeri. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi. Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi data. Data dianalisis menggunakan *content analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi-materi teks anekdot disusun ke dalam aplikasi *schoology* dan selanjutnya diintegrasikan dengan model pembelajaran *flipped classroom* yang mengacu pada teori Bergmann & Sams. Simpulan penelitian ini adalah aplikasi *schoology* sangat berperan penting dalam model pembelajaran *flipped classroom*, peran tersebut dapat dilihat dari penggunaan aplikasi *schoology* bagi siswa ketika sedang di rumah. Ketika sedang di rumah atau di manapun dalam artian tidak sedang dalam pembelajaran di kelas, siswa dapat mengakses materi teks anekdot terlebih dahulu, selain itu, siswa dapat berdiskusi secara langsung sebelum pembelajaran dimulai melalui aplikasi *schoology*.

Kata kunci: *aplikasi schoology, flipped classroom, teks anekdot*

PENDAHULUAN

Anekdote merupakan satu materi pada kurikulum K13. Materi ini tertuang pada KI 3 yang berbunyi memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah, dengan kompetensi dasar 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersurat dan 3.6 menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot.

Teks anekdot mulai diajarkan pada siswa menengah atas, khususnya kelas 10. Fatimah (2013) menambahkan bahwa teks anekdot baru disampaikan secara tersurat pada kurikulum 2013 melalui mata pelajaran bahasa Indonesia. Teks anekdot menurut Suherli, dkk. (2017) merupakan cerita singkat yang lucu dan mengesankan. Cerita pada teks anekdot menurut Triyani dkk. (2018) bersumber dari kisah faktual dengan tokoh nyata yang terkenal. Teks anekdot menurut Kosasih (2017) mengandung unsur humor dan kritik.

Struktur teks anekdot diawali dengan adanya abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda (Suherli, dkk., 2017). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut, 1) abstraksi dapat diartikan sebagai bentuk pendahuluan yang berisi gambaran umum isi teks, 2) orientasi adalah penyebab bagian krisis muncul, 3) krisis/komplikasi adalah inti peristiwa yang mengandung kekonyolan, 4) reaksi adalah tanggapan dari bagian krisis yang mengandung unsur celaan atau bahan tertawaan, 5) koda adalah bagian penutup/simpulan, di dalam koda berisi persetujuan, komentar atau penjelasan. Koda ditandai dengan kata demikianlah, akhirnya, atau seperti itu, koda sifatnya opsional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matapelajaran bahasa Indonesia, Materi anekdot juga diajarkan di MA Assulaimaniyah Mojoagung Jombang pada semester 1. Materi ini diajarkan oleh guru

dengan menggunakan metode ceramah dan media gambar seadanya. Dengan model pembelajaran yang konvensional inilah, peneliti menemukan masalah utama ketika siswa mengikuti pembelajaran teks anekdot, pertama, siswa belum bisa menyampaikan ide dengan benar sesuai struktur teks anekdot, kedua, siswa sulit berkomunikasi dengan guru atau siswa yang lain saat sedang di rumah, ketiga, metode konvensional kurang menarik diterapkan pada era saat ini.

Ketiga temuan masalah inilah menjadikan dasar peneliti ingin menerapkan model pembelajaran flipped classroom. Model pembelajaran terbalik atau sering disebut sebagai model pembelajaran *flipped classroom* sudah banyak sekali diterapkan di negara-negara maju, terlebih di negara Indonesia. Banyak peneliti sering menerapkan model ini dan tidak jarang memodifikasi atau mengkolaborasi metode ini. Seperti yang pernah dilakukan oleh Hasanudin & Fitrianiingsih (2018b) bahwa model pembelajaran *flipped classroom* yang dikolaborasi dengan aplikasi Screencast-O-Matic mampu meningkatkan verbal linguistik (kemampuan berbahasa) mahasiswa. Ada tujuh indikator *verbal-linguistic intelligence* yang dimiliki mahasiswa pada saat mengikuti matakuliah keterampilan membaca (Hasanudin & Fitrianiingsih, 2020).

Model *flipped Classroom* dipopulerkan pertama kali oleh Bergman dan Aaron pada tahun 2007, semenjak kemunculan metode ini, banyak sekali peneliti mengujicobakan metode ini dalam pembelajaran. Secara garis besar model pembelajaran *Flipped Classroom* itu membalik metode pembelajaran di kelas, dibalik di sini artinya, siswa harus membaca/belajar terlebih dahulu di rumah, sehingga ketika di kelas pengajar tidak lagi menjelaskan/mengajar siswa tersebut (Hasanudin & Fitrianiingsih, 2019).

Model *Flipped Classroom* menurut Damayanti dan Sutami (2016) membalik atau menukar konsep yang selama ini dilakukan di dalam kelas diubah menjadi di luar kelas atau sebaliknya. Pada awalnya siswa di dalam kelas mendengarkan

penjelasan guru kemudian pulang ke rumah untuk mengerjakan soal, membaca matri, menonton video pembelajaran. Pada pertemuan selanjutnya siswa saling berdiskusi, berbagi pengetahuan, menyelesaikan permasalahan dengan dibantu siswa lain atau guru. Guru membantu siswa dengan proyek yang menantang dengan cara memberikan control belajar yang lebih besar.

Langkah-langkah menerapkan metode *flipped classroom* adalah, 1) mengajarkan kepada siswa bagaimana cara mengunjungi, mengamati, dan berinteraksi melalui video pembelajaran, 2) Mengarahkan siswa agar melihat materi pembelajaran yang ada dalam file video, 3) Guru menyuruh peserta didik untuk mengajukan pertanyaan ketika proses pembelajaran berlangsung, 4) Guru memberikan tugas individu atau kelompok, 5) Guru senantiasa mengarahkan kepada peserta didik untuk saling membantu, 6) Guru memberikan simpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan Menurut (Bergmann dan Sams dalam Yulietri, 2015)

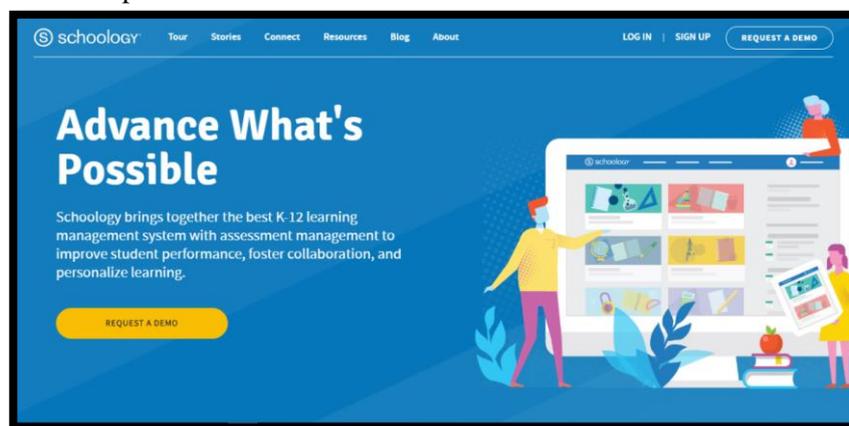
Penelitian Hasanudin & Fitriainingsih (2018a) menjelaskan bahwa penerapan *flipped classroom* dapat membantu siswa menemukan kebutuhan belajarnya. Penelitian yang dilakukan oleh Alamri (2019) menyebutkan bahwa pembelajaran *flipped classroom* pada pendidikan formal berhasil diterapkan dan pada umumnya menunjukkan peningkatan prestasi akademik dan kepuasan siswa. Model pembelajaran *Flipped Classroom* menurut Johnson (2013) adalah bentuk strategi guru dalam meminimalkan perintah/instruksi dan

memaksimalkan interaksi antar siswa. Strategi ini butuh teknologi sebagai penyedia materi tambahan secara *online*.

Salah satu teknologi yang dapat diakses secara *online* yaitu dengan menggunakan aplikasi *schoology*. Aplikasi ini merupakan bagian dari LMS yang mempermudah pendidik dan peserta didik berinteraksi dimanapun dan kapanpun, terlebih mempermudah dalam menyampaikan materi, menjawab quiz, dan mengumpulkan tugas. Penggunaan aplikasi *schoology* pernah diterapkan oleh Hidayat, Wardono, & Rusilowati (2019) dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa.

Platform *schoology* dikembangkan oleh Jeremy Friedman, Ryan Hwan dan tim Trinidad. Platform ini ditawarkan gratis kepada semua pendidik. Aplikasi yang merupakan bagian dari LMS (*learning management system*) dapat diakses melalui perangkat berbasis iOS, android, dan kindle. LMS menurut Sicut (2015) dapat mengembangkan kompetensi siswa.

Schoology merupakan media yang sangat menjanjikan dalam menjawab tantangan pada saat ini dan masa depan terutama masalah pengajaran abad 21 (Biswas, 2013). *Schoology* berbentuk website yang memadukan antara e-learning dengan media sosial (Aminoto & Pathoni, 2014). Aplikasi ini mudah digunakan dan konsepnya seperti pembelajaran di dalam kelas (Putri, Jampel, & Suartama, 2014). Adapun tampilan awal aplikasi *schoology* adalah seperti berikut.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi schoology

Penelitian Tsaniyah, Ayu, & Pratiwi (2019) menyebutkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan aplikasi *schoolology* memiliki kemampuan mengatur belajar secara efektif dan selalu bisa bersaing untuk memperoleh hasil yang paling baik. Hasil penelitian Resty, Muhardjito, & Mufti (2019) menyebutkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *schoolology* memberikan hasil kemampuan berpikir kritis siswa lebih baik dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* tanpa menggunakan aplikasi *schoolology*. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengkolaborasikan aplikasi *schoolology* pada pembelajaran *flipped classroom* sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana teks anekdot yang dibuat oleh siswa.

Hasil penelitian Aulia dan Umar (2019) menunjukkan bahwa adanya korelasi pemahaman tentang struktur dan ciri kebahasaan dengan kemampuan menulis teks anekdot siswa. Penelitian Said dan Pratama (2019) membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil kemampuan menulis anekdot ketika diajar dengan menggunakan strategi *genius learning*. Pada penelitian ini, peneliti ingin membuktikan hasil teks anekdot siswa ketika diajar dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* yang memanfaatkan aplikasi *schoolology*.

Tujuan khusus pada penelitian ini adalah bagaimanakah peran aplikasi *schoolology* dalam pembelajaran *flipped classroom*? Kolaborasi ini penting dilakukan mengingat saat ini memasuki era *industry 4.0* yang mengharuskan semua serba digital, termasuk ketika siswa dalam memahami teks anekdot, siswa dapat belajar melalui aplikasi *schoolology* dimanapun, dengan siapapun, dan kapanpun dengan mudah. Dengan demikian pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan buat siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka (*library research*). Penelitian studi pustaka menurut Sugiyono (2012) merupakan kajian teoretis, referensi, dan literatur tentang budaya dan nilai pada

situasi sosial. Penelitian ini menurut Sarwono dalam Nurotusholihah & Ramdani (2017) berguna untuk mendapatkan landasan teori. Zed (2008) menambahkan bahwa batasan pada penelitian studi pustaka adalah pada analisis referensi kepustakaan bukan riset lapangan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian kepustakaan ini digunakan untuk menyusun konsep metode *flipped classroom* pada materi teks anekdot dengan berbantuan aplikasi *schoolology* yang akan diterapkan pada siswa kelas X MA Assulaimaniyah Mojoagung Jombang. Adapun langkah-langkahnya mengadopsi dari teori Kuhlthau (2002) yaitu, 1) memilih topik, 2) mengeksplorasi informasi, 3) menetapkan fokus penelitian, 4) menyiapkan sumber data, 5) menyiapkan penyajian data, dan 6) menyusun laporan

Sumber Data

Data penelitian ini berupa data sekunder yang bersumber dari jurnal nasional, jurnal internasional, buku terbitan Indonesia dan luar negeri tentang metode *flipped classroom*, media aplikasi *schoolology*, dan teks anekdot. Referensi-referensi ini disusun berdasarkan prosedur penelitian sehingga menghasilkan materi-materi tentang teks anekdot. Materi ini kemudian diinputkan dalam aplikasi *schoolology*. Setelah aplikasi *schoolology* terisi dan layak digunakan, selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran di kelas dengan menerapkan konsep pembelajaran *flipped classroom*.

Metode pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi. Data yang sudah dicari dan dikumpulkan dari berbagai literatur dikumpulkan menjadi satu kesatuan dokumen untuk menjawab permasalahan yang sudah dirumuskan.

Teknik validasi data

Teknik triangulasi digunakan dalam memvalidasi data. Triangulasi memiliki empat tipe, yaitu triangulasi data, peneliti, metode, dan teori (Denzin dalam Hasanudin, Fitrianiingsih, & Saddhono,

2019a). Triangulasi data yang digunakan adalah triangulasi teori. Triangulasi teori pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengkompilasikan, menyorikan, dan mensintesis teori-teori yang ada pada jurnal nasional, jurnal internasional, buku terbitan Indonesia dan luar negeri sesuai dengan topik yang akan dibahas.

Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan *content analysis* dalam menganalisis data. Metode *content analysis* memiliki tiga alur, yaitu 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan simpulan (Miles & Huberman, 2017). Pada reduksi data, peneliti mensortir referensi yang sesuai dengan topik permasalahan. Pada bagian menyajikan data, peneliti menyajikan referensi-referensi yang berkaitan dengan topik permasalahan, pada langkah terakhir, peneliti membuat sebuah simpulan bahwa sumber referensi yang telah disajikan mampu memberikan jawaban atas topik yang dibahas, sehingga menjadi satu-kesatuan topik bahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, tidak terlepas dari peran aplikasi *schoology* pada model pembelajaran *flipped classroom* untuk materi teks anekdot. Materi-materi teks anekdot disusun ke dalam aplikasi *schoology* dan selanjutnya diintegrasikan dengan model pembelajaran *flipped classroom* yang mengacu pada teori Bergmann & Sams (2012: 77), yaitu 1) hari pertama pada model pembelajaran *flipped classroom*, 2) menginformasikan model pembelajaran *flipped classroom*, 3)

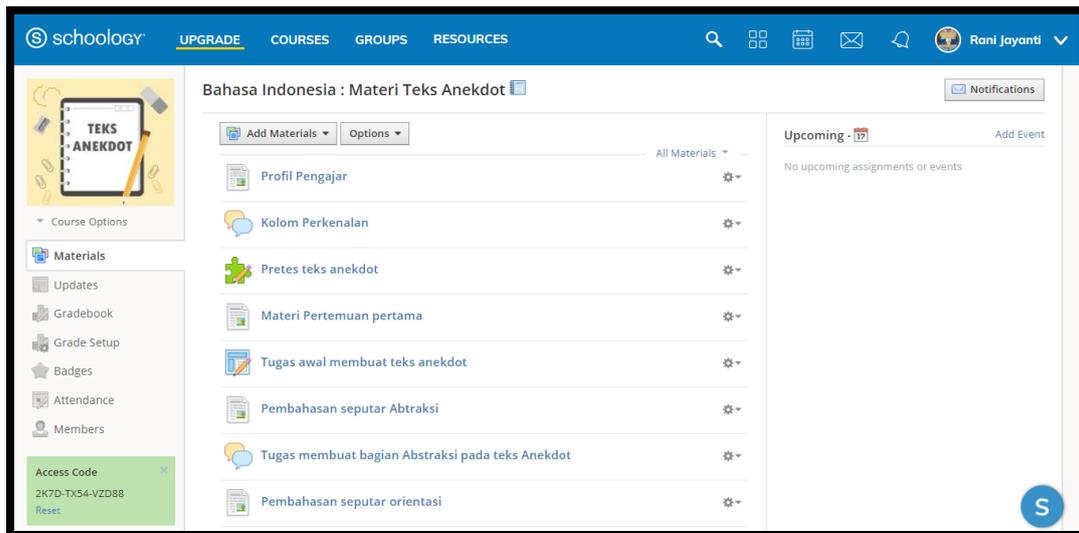
menjelaskan kepada siswa cara mengakses video, 4) meminta siswa untuk membuat pertanyaan, 5) Mengarahkan siswa untuk saling membantu, 6) membuat sistem penilaian, 7) Siswa mengecek pembelajaran yang lebih luas terhadap tugas tugas yang lebih rumit.

Ketujuh langkah ini, selanjutnya dikolaborasi dengan menggunakan media aplikasi *schoology*. Adapun bentuk peran aplikasi *schoology* pada pembelajaran kolaborasi ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

Peran aplikasi schoology pada hari pertama model pembelajaran *flipped classroom*

Hari pertama penerapan pembelajaran *flipped classroom*, peneliti menyiapkan 1) materi, materi yang disusun peneliti adalah materi teks anekdot. Materi ini disusun dalam bentuk file PPT menggunakan microsoft powerpoint atau ada juga yang disusun dalam bentuk video, 2) membuat tes, tes dibuat peneliti dalam bentuk pilihan ganda dan akan ditampilkan pada saat pertemuan awal dan akhir, 3) memberikan tugas, peneliti membuat kolom tugas pada aplikasi untuk mempermudah siswa dalam mengumpulkan tugas.

Pada hari pertama, ketiga menu itu merupakan komponen wajib yang harus ada pada aplikasi *schoology*, selain itu, peneliti juga menyediakan menu kolom komentar dan profil peneliti/pengajar agar siswa lebih mudah dalam menyampaikan keluhan pada saat di luar kelas. Adapun tampilan kelas yang sudah dibuat oleh peneliti dapat dilihat pada gambar berikut.



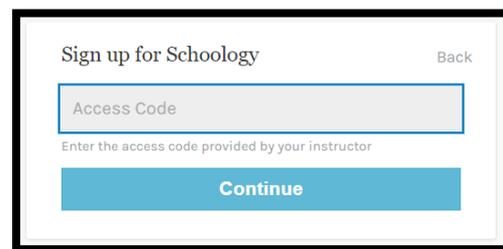
Gambar 2. Materi teks anekdot pada aplikasi schoology

Menginformasikan model pembelajaran *flipped classroom* serta peran aplikasi *schoology*

Pada langkah ini, peneliti menjelaskan peran aplikasi *schoology* serta bagaimana aplikasi ini digunakan pada pembelajaran *flipped classroom*. Peneliti memberikan gambaran kolaborasi media dan metode ini kepada seluruh siswa, mulai dari apa saja yang harus dilakukan oleh siswa pada saat di rumah dan bagaimana pembelajaran di dalam kelas berlangsung.

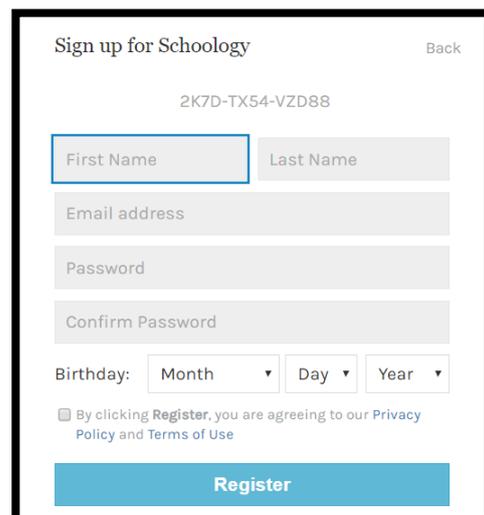
Menjelaskan kepada siswa cara bergabung di aplikasi *schoology*

Guru menginstruksikan kepada siswa cara bergabung dalam kelas daring melalui aplikasi *schoology* dengan mengikuti langkah berikut, 1) siswa harus mengakses laman <https://www.schoology.com/> melalui *smartphone* masing-masing, 2) kemudian pilih menu *sign up* kemudian pilih *student*, 3) masukkan *access code* (kode akses) berikut 2K7D-TX54-VZD88 untuk bergabung pada kelas Bahasa Indonesia: Materi Teks Anekdot seperti pada gambar berikut,



Gambar 3. *Sign up* ke schoology

4) isilah biodata sesuai identitas masing-masing siswa kemudian centang kotak dialog *register* dan klik *register* seperti pada gambar berikut,



Gambar 4. Tampilan mengisi biodata

5) isilah identitas kelas, kota, provinsi, dan negara tempat siswa belajar, hingga muncul tulisan sukses mendaftar, 6) carilah menu *courses* pada bagian menu paling atas, jika tidak ada bisa klik *my courses* untuk melihat kelas yang sudah dibuat oleh peneliti.

Meminta siswa untuk membuat pertanyaan pada aplikasi *schoology*

Pada langkah ini merupakan bentuk asimilasi. Pada tahapan ini, guru memberikan informasi kepada siswa untuk membuat pertanyaan terhadap setiap materi yang belum dikuasai, pertanyaan ini dimasukkan pada kolom komentar yang sudah disediakan oleh peneliti pada aplikasi *schoology*. Di sini peneliti hanya mengamati setiap pertanyaan yang masuk dan tidak memberikan penjelasan atau memberikan instruksi langsung. Selain membuat pertanyaan, siswa juga harus mempelajari materi-materi yang sudah diunggah pada aplikasi ini. Bentuk asimilasi ini dilakukan siswa pada saat di luar jam pembelajaran teks anekdot.

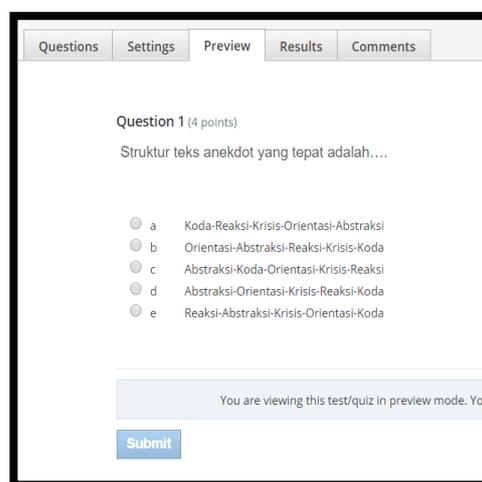
Mengarahkan siswa untuk saling membantu

Pada langkah ini, peneliti dan siswa berada di dalam satu kelas. Siswa menyampaikan soal yang sudah ditulis pada aplikasi *schoology*. Peneliti memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa. Peneliti memastikan pertanyaan yang diberikan oleh siswa sudah ada di aplikasi dan sudah sesuai. Jika sudah sesuai, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk menjawab dan memberikan argumen. Peneliti hanya sebagai fasilitator dan tidak memberikan penjelasan materi tentang anekdot. Peneliti memberikan bimbingan agar semua siswa benar-benar mengerti apa yang disampaikan oleh temannya. Peneliti dan siswa berinteraksi secara aktif untuk menganalisis, mengevaluasi, serta membuat sebuah konsep baru. Hal yang paling mendasar pada langkah ini adalah siswa benar-benar dapat berpikir kritis serta berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi oleh temannya. Pada bagian ini, peneliti harus memahami konsep dasar

model pembelajaran *flipped classroom*. Konsep ini adalah FLIP. FLIP berarti (*Flexible Environment, Learning Culture, Intentional Content, Professional Teacher*).

Membuat sistem penilaian pada aplikasi *schoology*

Pada bagian ini, peneliti membuat sistem penilaian. Sistem penilaian dapat dilakukan sebelum pembelajaran teks anekdot, saat pembelajaran, atau setelah pembelajaran berlangsung. Penilaian dapat berupa tugas atau soal tes yang sudah disusun pada aplikasi *schoology*. Siswa dapat mengunjungi aplikasi *schoology* dan memilih menu quiz. Quiz yang sudah dibuat dapat dilihat pada gambar berikut,



Gambar 5. Quiz tentang teks anekdot

Siswa mengecek pembelajaran yang lebih luas terhadap tugas-tugas yang lebih rumit melalui aplikasi *schoology*

Pada bagian ini, peneliti mengajak siswa untuk mencari referensi lain tentang teks anekdot. Siswa dapat mencari dengan bantuan *google scholar* atau melihat di menu *youtube*. Setelah peneliti merasa siswa sudah cukup memiliki pengetahuan yang luas tentang teks anekdot. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang sudah pada aplikasi *schoology*. Bentuk pertanyaan tersebut untuk mengukur keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot. Adapun tugas tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 6. Tugas membuat teks anekdot dari gambar meme

Peran aplikasi *schoology* pada pembelajaran *flipped classroom* sangatlah besar. Hal ini didukung oleh kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi *schoology*. Hasil penelitian Fitrianningsih, dkk (2020) menunjukkan bahwa guru SMP dapat menjalankan aplikasi *schoology*, guru-guru dapat mendaftar, mengisi materi, membuat quiz dan membagikan kode kelas ke siswa. Penelitian Tolino, Jumadi, dan Astuti (2020) menunjukkan bahwa aplikasi *schoology* dalam pembelajaran *problem based learning model aided* mampu mengembangkan keterampilan komunikasi visual siswa. Aplikasi *schoology* pernah diterapkan oleh Saddhono, Hasanudin, Fitrianningsih (2019) untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Agar peran aplikasi *schoology* pada pembelajaran *flipped classroom* dapat

diterapkan pada pembelajaran kurikulum 2013 maka Hasanudin, Fitrianningsih, Saddhono, (2019b) menambahkan bahwa metode pembelajaran *flipped classroom* harus terintegrasi dengan salah satu pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013.

SIMPULAN

Aplikasi *schoology* sangat berperan penting dalam model pembelajaran *flipped classroom*, peran tersebut dapat dilihat dari penggunaan aplikasi *schoology* bagi siswa ketika sedang di rumah. Ketika sedang di rumah atau di manapun dalam artian tidak sedang dalam pembelajaran di kelas, siswa dapat mengakses materi teks anekdot terlebih dahulu, selain itu, siswa dapat berdiskusi secara langsung sebelum

pembelajaran dimulai melalui aplikasi *schoology*. Siswa harus lebih aktif di luar kelas mempelajari materi teks anekdot. Penggunaan aplikasi *schoology* pada model pembelajaran *flipped classroom* menerapkan tujuh langkah pembelajaran. Inilah esensi penting dalam model pembelajaran terbalik (*flipped classroom*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Deputy Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional dengan nomor surat B/87/E3/RA.00/2020 tanggal 28 Januari 2020 telah memberikan dana penelitian melalui hibah PDP (Penelitian Dosen Pemula).

DAFTAR RUJUKAN

- Alamri, M. M. (2019) 'Students' academic achievement performance and satisfaction in a flipped classroom in Saudi Arabia'. *International Journal Technology Enhanced Learning*, 11(1), 103–119. Retrieved from <https://www.inderscienceonline.com/doi/abs/10.1504/IJTEL.2019.096786>
- Aminoto, T. & Pathoni, H. (2014). Penerapan media e-learning berbasis *schoology* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 13-29.
- Aulia, G. A. & Umar, A. (2019). Hubungan pemahaman struktur dan ciri kebahasaan dengan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan. *Bahastra Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 73-77.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Washington, DC: Internal Society for Technology in Education.
- Biswas, S. (2013) "Schoology-supported classroom management: a curriculum review," *Northwest Journal of Teacher Education*, 11(2), 1-10. Retrieved from <https://pdxscholar.library.pdx.edu/nwjte/vol11/iss2/12>
- Damayanti, H. N. dan Utama. (2016). Efektivitas *flipped classroom* terhadap sikap dan keterampilan belajar matematika di SMK. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 11 (2): 2-8.
- Fatimah, N. (2013). *Teks anekdot sebagai sarana pengembangan kompetensi bahasa dan karakter siswa*. *Jurnal Varidika*, 26(1), 1-10.
- Fitrianingsih, A., dkk. (2020). Mengelola kelas *online* dengan aplikasi *schoology*. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 1-11. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/5212>.
- Hasanudin, C., & Fitrianingsih, A. (2018a). Flipped classroom using screencast-o-matic apps in teaching reading skill in Indonesian language. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)*, 2, 151-158. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/ijpte/article/view/25356>
- Hasanudin, C., & Fitrianingsih, A. (2020). Verbal linguistic intelligence of the first-year students of Indonesian education program: A case in reading subject. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 117-128. <https://doi.org/10.12973/euler.9.1.117>.
- Hasanudin, C., dan Fitrianingsih, A. (2018b). The implementation of flipped classroom using screencastomatic to improve students' verbal linguistic intelligence. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 435-439.

- <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.15.23602>.
- Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A. (2019). Analisis gaya belajar mahasiswa pada pembelajaran flipped classroom. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 31-36. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i1.364>.
- Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A., & Saddhono, K. (2019a). How is the student's negotiation text in collaborative learning of flipped classroom and a CyberLink power director media apps. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 24(6), 559-567. <https://doi.org/10.18280/isi.240601>.
- Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A., Saddhono, K. (2019b). The use of wondershare filmora version 7.8.9 media apps in flipped classroom teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51-55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>.
- Hidayat, Y. N., Wardono, & Rusilowati, A. (2019). Analisis kemampuan literasi matematika ditinjau dari metakognisi siswa dalam pembelajaran *synectics* berbantuan *schoolology*. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 911-916.
- Johnson, G. B. (2013). *Student perceptions of the flipped classroom*. Columbia: The University of British Columbia.
- Kosasih. (2014). *Jenis-jenis teks*. Bandung, Indonesia: Yrama Widya.
- Miles, M. B. dan Huberman, A. M. (2007). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta, Indonesia: Universitas Indonesia Press.
- Putri, M, A, Ni Wyn., Jampel, N., & Suartama, I. K. (2014). Pengembangan *e-learning* berbasis *schoolology* pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 1 Sritit. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-11.
- Resty, Z. N., Muhardjito, & Mufti, N. (2019). Discovery learning berbantuan *schoolology*: Upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(2), 267-273. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/12040/5700>
- Saddhono, K., Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A. (2019). The ability to think creatively on SSCS using *schoolology* Apps, how is the student's language metacognitive awareness? *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 24(4), 367-375. <https://doi.org/10.18280/isi.240402>.
- Said, I. I. N. & Pratama, R. Y. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Teks Anekdote dengan Strategi *Genus Learning*. *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 145-152. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2174/pdf>
- Sicat, A. S. (2015). Enhancing College Student's Proficiency in Business Writing via *Schoolology*. *International Journal of Education and Research*, 3(1), 159-178.
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2017). *Bahasa Indonesia: Buku Guru. Edisi Revisi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Tolino, F., Jumadi, dan Astuti, D. P. (2020). Students' verbal communication skills using e-handout aided *Schoolology* with problem-based learning model on lup-optic topics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440, 1-

6. <https://doi:10.1088/1742-6596/1440/1/012033>.

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jtst/article/view/3236>

Triyani, N., Romdon, S., & Ismayani, M. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 713-720.

Yulietri, F. (2015). Pengaruh Model Flipped Classroom dan Discovery Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Siswa Kelas VII SMP Negeri Di Kabupaten Sragen. *Tesis*. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta.

Tsaniyah, S. F., Ayu, H. D., & Pratiwi, H. Y. (2019). Pengaruh Model Blended Learning Menggunakan Schoology terhadap Prestasi Belajar ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa. *RAINSTEK Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 1(1), 71-77. Retrieved from

