



Gamified Flipped Classroom: Enjoyful Framework dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Muhammad Farhan Rafi

Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Penulis korespondensi, surel: sirfarhan229@gmail.com

Abstract

The flipped classroom learning strategy has become a growing trend in active learning. The presence of the flipped classroom strategy has also been applied in English language learning. This learning strategy is appealing to implement because it not only transforms teacher-centered to student-centered but also enhances learning outcomes and student engagement in the learning process. However, in its implementation, there are still many challenges, so a robust learning framework is needed to enable students to attain the learning objectives. In response to this, a different approach to flipped classroom learning is required, namely game-based learning. Therefore, a learning framework that can positively impact the student learning process, called "gamified-flipped classroom," is needed. This research aims to develop a strong framework for the flipped classroom learning strategy by integrating game-based learning. After reviewing relevant theory and empirical findings, the research results provide a gamified-flipped classroom learning strategy framework consisting of three parts: introduction, self-study before class, and learning sessions in the class with the integration of gaming applications. This research framework is considered preliminary, and further research is needed to prove its effectiveness.

Keywords: flipped classroom, game-based learning, gamified flipped classroom

Abstrak

Strategi pembelajaran flipped classroom sudah menjadi tren sebagai pembelajaran aktif yang sedang berkembang saat ini. Keberadaan strategi pembelajaran flipped classroom telah diterapkan juga dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Strategi pembelajaran ini menarik untuk diimplementasikan karena tidak hanya mengubah teacher-centered menjadi student-centered tetapi juga memberikan peningkatan terhadap prestasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, dalam penerapannya masih ditemukan banyak tantangan dalam proses penerapannya, sehingga diperlukan adanya kerangka pembelajaran yang mampu memberikan proses yang kuat agar siswa mampu memiliki kemampuan sesuai capaian pembelajaran. Menanggapi hal tersebut dibutuhkan pembelajaran yang berbeda dalam proses flipped classroom yaitu game-based learning. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah atau framework pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran siswa yaitu gamified-flipped classroom. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah kerangka atau framework pembelajaran yang kuat untuk strategi pembelajaran flipped classroom dengan menggabungkan game-based learning di dalamnya. Setelah menelaah teori yang relevan dan bukti temuan empiris, hasil penelitian ini memberikan framework strategi pembelajaran gamified-flipped classroom yang terdiri dari tiga bagian yaitu introduction, Self-study before class dan Learning Session in the class dengan memadukan aplikasi permainan didalamnya. Framework pembelajaran dalam penelitian ini dianggap sebagai penelitian awal, dengan demikian diperlukan penelitian lanjutan untuk membuktikan keefektifannya.

Kata kunci: flipped classroom, game-based learning, gamified flipped classroom

1. Pendahuluan

Saat ini, pembelajaran dalam satuan Pendidikan telah dipaksa untuk beralih ke arah yang lebih fleksibel, aktif, efektif, dan berfokus terhadap student-centered yang dapat mengurangi keterbatasan strategi pengajaran yang digunakan oleh para pendidik (Nouri, 2016; Diningrat dkk. 2020). Oleh karena itu, berbagai strategi pembelajaran diperkenalkan, salah satunya adalah strategi pembelajaran flipped classroom. Saat ini, strategi pembelajaran flipped classroom sudah menjadi tren sebagai pembelajaran aktif yang sedang berkembang. Model pembelajaran ini menarik banyak perhatian para akademisi dan guru karena kemampuannya tidak hanya untuk mengubah proses pengajaran dari teacher centered menjadi student centered tetapi juga mengubah pembelajaran di kelas menjadi lingkungan belajar yang aktif (Diningrat dkk, 2020).

Menurut Bergmann and Sams (2012), Flipped Classroom memiliki arti yang beragam. Flipped classroom lebih dikenal sebagai bagian dari pembelajaran campuran atau blended learning. Pengertian flipped classroom merupakan kegiatan pembelajaran yang dibalik, maksudnya adalah proses pembelajaran yang biasanya berada pada ruang kelas, kemudian dilaksanakan pada kegiatan di luar kelas atau di luar jam pelajaran atau sebaliknya (Lage, dkk. 2000). Penerapan kelas terbalik atau flipped classroom tidak jarang dipahami sebagai pembelajaran pengganti dalam mengerjakan tugas belajar atau pekerjaan rumah yang terkadang berbentuk video pembelajaran. Kemudian tugas belajar tersebut dilaksanakan diluar jam sekolah atau setelah belajar di sekolah dengan harapan para siswa mempelajari materi tersebut sebelum dipelajari di dalam kelas (Davies et al., 2013; Garrison & Vaughan, 2008; Khan, 2012). Namun pemahaman tersebut merupakan pemahaman yang tidak sesuai dengan pengertian flipped classroom yang sebenarnya, dimana pembelajaran flipped classroom merupakan pendekatan pedagogis yang mengarahkan proses pembelajaran ke ruang belajar secara individu yang menjadi lingkungan belajar yang dinamis, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, dan mempromosikan pembelajaran yang berbeda, yang tidak hanya mencakup video, ceramah, dan pekerjaan rumah (Bergmann & Sams, 2012; Graham, 2006; Lage et al., 2000) seperti pembelajaran berbasis masalah atau problem-based learning, pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning atau pembelajaran berbasis tugas atau task-based learning.

Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, kehadiran flipped classroom juga dapat dijadikan sebagai strategi yang mampu memberikan waktu lebih bagi siswa dalam berlatih baik Bersama guru maupun teman lainnya. (Basal, 2015; Hung, 2018; Kang, 2015). Selain itu, menurut Ye (2022) strategi pembelajaran flipped classroom dalam pelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan kemampuan akademik dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Flipped classroom juga dapat mengembangkan cara belajar siswa secara mandiri dan membuat mereka lebih leluasa dalam belajar. Dengan kemandirian dalam belajar tersebut, para siswa dapat belajar dengan pengalaman mereka secara langsung yang dapat menumbuhkan kompetensi mereka seperti kompetensi berfikir kritis, pemecahan masalah secara kreatif dan keterlibatan siswa dalam sebuah tim (Baepler, Walker, & Driessen, 2014).

Meskipun flipped classroom memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran bahasa Inggris seperti prestasi siswa, motivasi siswa, keterlibatan siswa dan interaksi siswa (Zainuddin & Halili, 2016). Masih ditemukan beberapa hasil penelitian yang menggambarkan bahwa flipped classroom masih memiliki banyak tantangan seperti beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh atau dampak yang signifikan terhadap proses belajar siswa (Boevé et al. 2017; Çakıroğlu & Öztürk, 2017; Chen, Wang, & Chen, 2014;). Selain

itu, strategi pembelajaran flipped classroom juga tidak menjamin adanya peningkatan prestasi belajar siswa apabila guru atau pembelajar tidak mengatur dan mengelola kegiatan kelas dengan tepat (Shi, Ma, MacLeod, & Yang, 2020; van Alten, Phielix, Janssen, & Kester, 2019).

Berdasarkan pernyataan di atas, diperlukan sebuah framework pembelajaran yang terorganisir dengan tepat sehingga mampu merancang strategi pembelajaran flipped classroom dengan sukses, pembelajaran pra kelas dan kegiatan pembelajaran di kelas harus dikelola dengan hati-hati untuk mencapai keberhasilan dalam penerapan strategi pembelajaran flipped classroom. Menanggapi hal tersebut, artikel ini mencoba untuk mengembangkan sebuah framework pembelajaran baru pada penerapan strategi pembelajaran flipped classroom di kelas Bahasa Inggris. Framework pembelajaran yang dimaksud adalah penggabungan sebuah strategi yang inovatif lainnya seperti strategi yang menerapkan elemen permainan di dalamnya atau disebut dengan game-based learning. Penggabungan strategi tersebut dengan flipped classroom diyakini akan menambah kemampuan siswa dalam proses pembelajaran sebelum kelas dilaksanakan (de Arauj, dkk. 2017). Oleh karena itu, penulis meyakini bahwa penerapan flipped classroom dengan kombinasi elemen permainan atau game merupakan sebuah terobosan strategi baru dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebuah inovasi baru seperti gamified flipped classroom diyakini akan meningkatkan ketrampilan belajar siswa sesuai dengan ketrampilan siswa abad 21.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menyajikan sebuah framework atau kerangka dasar dalam strategi pembelajaran flipped classroom dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan. Kajian ini dilaksanakan dengan menelaah atau penelusuran secara komprehensif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap teori-teori yang relevan dan temuan empiris terkait strategi pembelajaran flipped classroom dan game-based learning. Dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan strategi tersebut, peneliti mengambil data dari aplikasi publish and perish dan Google Scholar. Untuk mendapatkan data tersebut dalam pengkodean pencarian, peneliti menggunakan kata kunci flipped classroom, game-based learning dan gamified flipped classroom.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Flipped Classroom

Definisi Flipped Classroom

Model pembelajaran flipped classroom pertama kali dikenalkan oleh J. Wesley Baker pada tahun 2000 yang tertulis dalam artikel yang berjudul *The Classroom Flip: Using Web Course Management Tools to Become the Guide*. Model pembelajaran flipped classroom merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran yang ada di dalam kelas dengan pembelajaran yang terjadi di luar kelas dengan tujuan untuk memaksimalkan target pembelajaran. Ada beberapa pengertian tentang model pembelajaran flipped classroom, diantaranya dari Lage, Platt dan Treglia (2000) menyatakan dengan istilah *inverting the classroom* yang bermakna membalikkan kegiatan-kegiatan pembelajaran kelas yang biasanya tatap muka sekarang dilakukan di luar kelas atau sebaliknya.

Flipped classroom menurut Bergmann dan Sams (2012) adalah membalikkan prosedur pembelajaran konvensional dimana kegiatan-kegiatan kelas yang biasanya dilaksanakan di

dalam kelas kemudian dikerjakan di luar kelas atau di rumah dan yang biasanya dikerjakan dirumah sebagai pekerjaan rumah atau tugas rumah dikerjakan di dalam kelas. Dalam model pembelajaran flipped classroom ini, materi diberikan terlebih dahulu dengan mengunggah materi tersebut dalam sebuah website, blog atau media sosial seperti facebook atau youtube. Materi tersebut berupa video pembelajaran yang harus diakses dan diunduh secara online dan dipelajari siswa di rumah atau diluar kelas sedangkan sesi tatap muka di dalam kelas digunakan untuk diskusi kelas dan mengerjakan tugas.

Kelebihan dan Kelemahan Flipped Classroom

Kelebihan pelaksanaan strategi pembelajaran Flipped Classroom menurut Fitria (2015) adalah: 1) Siswa dapat mengulang-ulang materi yang diberikan hingga mereka benar-benar mampu memahami materi tersebut, tidak seperti pada pembelajaran biasa, apabila siswa kurang mengerti maka guru harus menjelaskan lagi hingga siswa dapat mengerti sehingga kurang efisien. 2) Siswa dapat mengakses materi tersebut dari manapun asalkan memiliki koneksi internet yang cukup, bahkan bisa didownload dan lebih puas untuk mempelajari secara berulang-ulang. 3) Efisien, karena siswa diminta untuk mempelajari materi di rumah dan pada saat di kelas, siswa dapat lebih memfokuskan kepada kesulitannya dalam memahami materi ataupun kemampuannya dalam menyelesaikan soal-soal berhubungan dengan materi tersebut.

Adapun kekurangan penerapan Flipped Classroom menurut Fitria (2015) adalah: 1) Untuk mempelajari materi, setidaknya diperlukan satu unit device dengan kualitas yang bagus. Hal ini akan menyulitkan siswa yang tidak memiliki device tersebut, mereka harus ke memiliki device dengan kualifikasi bagus untuk mengakses materi tersebut tersebut. 2) Diperlukan koneksi internet yang cukup kuat untuk mengakses materi tersebut. Apalagi di lokasi daerah yang koneksi internetnya termasuk lambat, untuk file yang berukuran besar, maka dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengakses atau mengunduhnya. Selain itu, ternyata cukup banyak siswa yang kurang mengikuti perkembangan teknologi sehingga mereka memerlukan waktu yang lebih untuk mengakses materi tersebut. 3) Siswa mungkin perlu banyak penopang untuk memastikan mereka memahami materi yang disampaikan dan siswa tidak mampu mengajukan pertanyaan ke instruktur atau rekan-rekan mereka secara langsung. 4) Dalam implementasinya di Indonesia, Flipped Classroom hanya bisa diterapkan di sekolah yang siswanya sudah memiliki sarana dan prasarana yang sudah memadai mengingat pada strategi ini menuntut siswa untuk mengakses materi di rumah.

Penerapan Kegiatan Flipped Classroom

Pada pernyataan sebelumnya disebutkan bahwa flipped classroom menjadi pendekatan pembelajaran yang menarik perhatian guru dan sudah menjadi tren pembelajaran aktif yang sedang berkembang saat ini tidak terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Banyak peneliti telah melakukan penelitian terhadap implementasi flipped classroom di dalam mata pelajaran atau perkuliahan Bahasa Inggris. Penerapan kegiatan flipped classroom dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang ditemukan di literatur sangat bervariasi. Salah satu variasi dari penerapan pendekatan ini terdapat dalam pemanfaatan video untuk aktivitas pembelajaran di luar kelas. Beberapa pembelajar memanfaatkan video yang sudah ada (Cilli-Turner, 2015) dan beberapa memproduksi video secara mandiri yang dilakukan oleh guru atau dosen untuk siswa atau mahasiswanya (Kristanto & Padmi, 2019; Scott et al., 2016). Sebagai penunjang

pembelajarannya selama menonton video, siswa diberikan lembar kerja, tugas dari buku teks dan sumber lainnya, atau kuis daring.

Penerapan flipped classroom yang beragam pada pembelajaran Bahasa Inggris juga dijumpai di aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Beberapa pembelajar menggunakan penilaian formatif untuk memulai kegiatan pembelajaran tatap mukanya. Banyak pembelajar menggunakan metode pembelajaran kelompok selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Metode kelompok yang digunakan antara lain pengajaran antar teman (Phillips & Phillips, 2016; Saumier, 2016) dan pembelajaran kooperatif (Chen et al., 2015; Overmyer, 2017). Selain itu, tugas individu, presentasi, dan kuis juga dilakukan di akhir kegiatan tatap muka flipped classroom.

3.2 Game Based Learning

Definisi Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning)

Pembelajaran berbasis permainan merupakan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, belajar sambil bermain memberikan peran yang krusial dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan afektif siswa (Hwang dan Wu, 2012). Pembelajaran berbasis permainan didefinisikan sebagai kegiatan yang terusun secara menyenangkan dan penuh arti dengan cara para siswa mengikuti seperangkat aturan permainan untuk meraih tujuan pembelajaran tertentu (Ke, 2016). Permainan semacam ini dapat memberikan konteks pembelajaran yang immersive, simulasi, atau autentik dan dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa sehingga bertindak sebagai media yang berharga untuk pembelajar aktif (Prensky, 2007)

Kelebihan dan Kelemahan Game-Based Learning

Kelebihan Pembelajaran Berbasis Permainan menurut Yanes & Bououd (2019) adalah: 1) Merasa Termotivasi, tertantang dan berada pada lingkungan belajar yang menyenangkan; 2) Mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi serta bersenang-senang; 3) Meningkatkan students' performance; 4) Keterlibatan belajar siswa menjadi lebih baik; 5) Siswa lebih focus pada penggunaan Bahasa dan mampu berprestasi lebih baik.

Sedangkan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Permainan menurut Yanes & Bououd (2019) adalah: 1) Siswa bisa merasa bosan apabila tidak mampu memahami permainan; 2) Siswa merasa tidak terlalu nyaman dengan permainan karena tidak perbedaan daya saing antar siswa; 3) Jika permainan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka maka tujuan dari permainan tersebut dapat teralihkan karena menganggap permainan itu kekanak-kanakan dan membuang-buang waktu; 4) Ketersediaan Perangkat dan internet yang belum tercukupi; 5) Tidak mampu bertanya terhadap guru atau rekan-rekan secara langsung.

Framework Pembelajaran Gamified Flipped Classroom

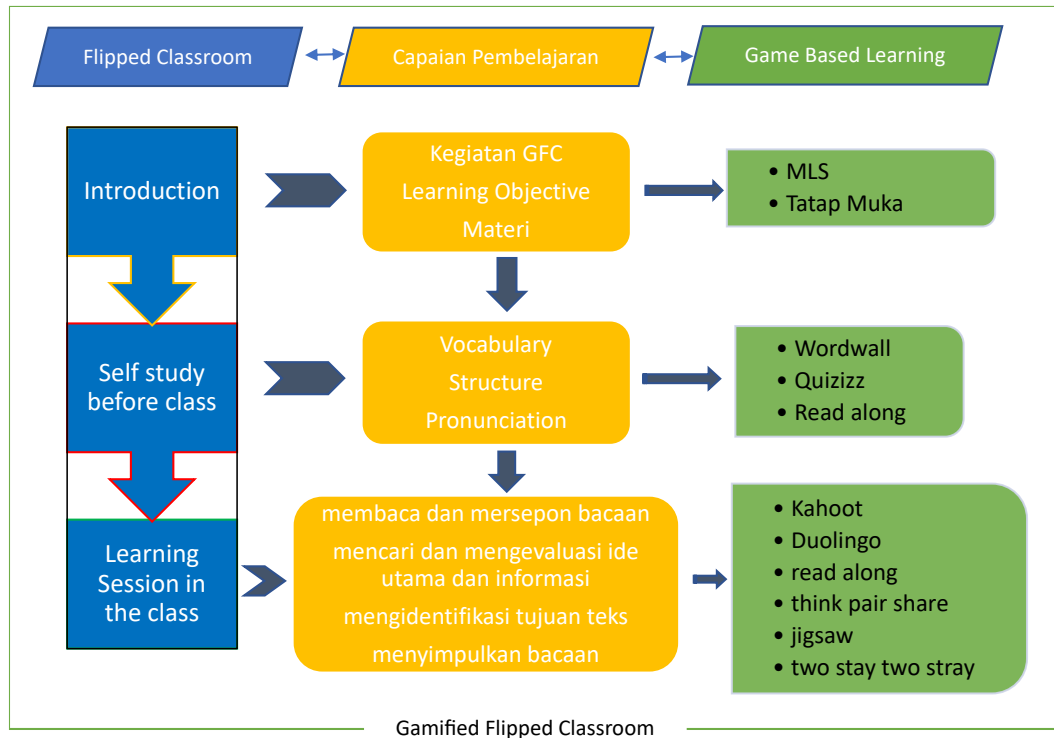
Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah menengah, tertulis capaian pembelajaran Bahasa Inggris yaitu peserta didik menggunakan teks lisan, tulisan dan visual dalam bahasa Inggris untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam konteks yang lebih beragam dan dalam situasi formal dan informal. Peserta didik dapat menggunakan berbagai jenis teks seperti narasi, deskripsi, prosedur, teks khusus (pesan singkat, iklan) dan teks otentik menjadi rujukan utama dalam mempelajari bahasa Inggris di fase ini. Untuk mencapai CP tersebut, penulis mencoba untuk mengembangkan sebuah strategi pembelajaran dengan istilah 'gamified

flipped classroom'. Istilah ini berasal dari integrasi konsep game-based learning dan strategi pembelajaran flipped classroom. Pembelajaran berbasis permainan yang merepresentasikan dengan permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis permainan, orang akan dapat mempelajari banyak hal melalui permainan (de-Marcos, Garcia-Lopez, & Garcia-Cabot, 2016). Fungsi utama dari pembelajaran gamified adalah untuk menggunakan elemen permainan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa, self-efficacy, dan berpikir tingkat tinggi. Elemen permainan dapat diterapkan dalam berbagai bentuk, antara lain rencana pencapaian, avatar, pertarungan, koleksi, pembukaan kunci konten, pemberian hadiah, papan peringkat, perkembangan level, sistem poin, pencarian, grafik sosial, grup tim, dan virtual (Buckley & Doyle, 2017)

Integrasi permainan dalam pembelajaran bahasa telah banyak diterapkan dan diteliti oleh guru dan peneliti (Hung 2018). Hung dkk. (2018) menganalisa permainan digital dalam pembelajaran bahasa dan menemukan berbagai macam game yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa, seperti game imersif, permainan peran secara online dengan multi-pemain, game tutorial, exergames, game simulasi, dan game petualangan. Hasil dari analisa tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa berbasis game menampilkan hasil positif, terutama yang terkait kondisi afektif atau psikologis siswa dan hasil belajar siswa. Hung (2018) menerapkan board game dengan fasilitas teknologi di dalam pembelajaran flipped classroom dan melaporkan bahwa gamified flipped classroom membantu bahasa Inggris mahasiswa belajar dengan mendorong motivasi mereka untuk terlibat dalam kegiatan di kelas dan mengurangi kecemasan mereka dalam berbicara.

Pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah yang menerapkan gamified flipped classroom ini terbagi menjadi 2 kegiatan yaitu kegiatan di luar kelas atau self-study before class dan kegiatan di dalam kelas atau Learning session in the class. Pada kegiatan self-study before class, kegiatan ini bertujuan untuk membangun pengetahuan siswa terhadap kosakata, pemahaman terhadap struktur kalimat dan ketepatan dalam pengucapan. Kegiatan tersebut sebagai bentuk persiapan siswa untuk bisa aktif terlibat pada kegiatan di dalam kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis mengembangkan sebuah permainan melalui aplikasi wordwall dan read along yang tersedia di media online.

Pada kegiatan learning session in the class, guru menerapkan beberapa kegiatan cooperative learning, seperti think pair share, jigsaw, two stay two stray. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelas sesuai dengan materi belajar dan kuis. Kuis ini dikembangkan dalam bentuk permainan yang dikemas dalam permainan Kahoot atau quizizz. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan agar para siswa memiliki kemampuan sesuai dengan capaian pembelajaran.



Gambar 1 Framework Pembelajaran Gamified Flipped Classroom

4. Simpulan

Proses pembelajaran yang biasanya berada pada ruang kelas, kemudian dilaksanakan pada kegiatan di luar kelas atau di luar jam pelajaran atau sebaliknya merupakan penerapan sebuah strategi pembelajaran yang disebut flipped classroom. Penerapan flipped classroom, oleh banyak penelitian, mampu memberikan dampak yang positif seperti meningkatnya hasil belajar dan keterlibatan siswa. Strategi flipped classroom juga telah banyak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi penerapannya masih ditemukan banyak tantangan berupa belum ada dampak yang signifikan terhadap proses belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran yang berbeda dalam proses flipped classroom yaitu game-based learning.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah memiliki capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh setiap siswa yaitu siswa mampu menggunakan teks lisan, tulisan dan visual dalam bahasa Inggris untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam konteks yang lebih beragam dan dalam situasi formal dan informal. Oleh karena itu, untuk mencapai CP tersebut maka dibutuhkan sebuah desain atau framework pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran siswa yaitu gamified-flipped classroom, penggabungan antara strategi pembelajaran flipped classroom dan pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning.

Daftar Rujukan

- Baepler, P., Walker, J. D., & Driessen, M. (2014). It's not about seat time: Blending, flipping, and efficiency in active learning classrooms. *Computers & Education*, 78, 227-236.
- Basal, A. (2015). The implementation of a flipped classroom in foreign language teaching. *Turkish online journal of distance education*, 16(4), 28-37.

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Before you flip, consider this. *Phi Delta Kappan*, 94(2), 25–25. <https://doi.org/10.1177/003172171209400206>
- Boevé, A. J., Meijer, R. R., Bosker, R. J., Vugteveen, J., Hoekstra, R., & Albers, C. J. (2017). Implementing the flipped classroom: an exploration of study behaviour and student performance. *Higher Education*, 74(6), 1015-1032.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers & Education*, 106, 43-55.
- Çakıroğlu, Ü., & Öztürk, M. (2017). Flipped classroom with problem based activities: exploring self-regulated learning in a programming language course. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(1), 337-349.
- Chen Hsieh, J. S., Wu, W. C. V., & Marek, M. W. (2017). Using the flipped classroom to enhance EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 30(1-2), 1–21. <https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1111910>
- Chen, Y., Wang, Y., & Chen, N. S. (2014). Is FLIP enough? Or should we use the FLIPPED model instead? *Computers & Education*, 79, 16-27
- Cilli-Turner, E. (2015). Measuring learning outcomes and attitudes in a flipped introductory statistics course. *Primus*, 25(9-10), 833-846.
- Davies, R. S., Dean, D. L., & Ball, N. (2013). Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course. *Educational Technology Research and Development*, 61(4), 563–580. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9305-6>
- de Araujo, Z., Otten, S., & Birisci, S. (2017). Mathematics teachers' motivations for, conceptions of, and experiences with flipped instruction. *Teaching and Teacher Education*, 62, 60-70.
- de-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers & Education*, 95, 99-113.
- Fitria, Ramadhan. (2015). Blended Learning dan Strategi Flipped Classroom. Tugas Mata Kuliah. Tidak dipublikasikan. Slorok: Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines. John Wiley & Sons.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definitions, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). Pfeiffer Publishing.
- Hung, H. T. (2015). Flipping the classroom for English language learners to foster active learning. *Computer Assisted Language Learning*, 28(1), 81-96.
- Hung, H. T. (2018). Gamifying the flipped classroom using game-based learning materials. *ELT Journal*, 72(3), 296–308.
- Hwang, G.J and P.H.Wu. (2012). Advancements and trends in digital game-based learning research: a review of publications in selected journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology* 43/1: E6-E10
- Kang, N. (2015). The comparison between regular and flipped classrooms for EFL Korean adult learners. *Multimedia-assisted language learning*, 18(3), 41-72.
- Ke, F. (2016). Designing and integrating purposeful learning in game play: a systematic review. *Educational Technology Research and Development* 64/2: 219-44
- Khan, S. (2012). *The one world schoolhouse: Education reimaged*. Twelve.
- Lage, M. J., Platt, G. J., & Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. *The Journal of Economic Education*, 31(1),30–43.
- Nouri, J. (2016). The flipped classroom: for active, effective and increased learning—especially for low achievers. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 1-10.
- Padmi, R. S., & Kristanto, Y. D. (2019). Developing Novice Students' Initial Conception of Sample.

- Phillips, J. J., & Phillips, P. P. (2016). *Handbook of training evaluation and measurement methods*. Routledge.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. saint Paul, MN: Parqagon House
- Saumier, L. P. (2016). Improvements on the Peer-Instruction Method: A Case Study in Multivariable Calculus. *Electronic Journal of Mathematics & Technology*, 10(3).
- Scott, M. J., Guntuku, S. C., Lin, W., & Ghinea, G. (2016). Do personality and culture influence perceived video quality and enjoyment?. *IEEE Transactions on Multimedia*, 18(9), 1796-1807.
- Seong Ki-Wan. (2015). A case study on a flipped classroom in an EFL content course. *multimedia language education*, 18(2), 159-187.
- Shi, Y., Ma, Y., MacLeod, J., & Yang, H. H. (2020). College students' cognitive learning outcomes in flipped classroom instruction: a meta-analysis of the empirical literature. *Journal of Computers in Education*, 7, 79-103.
- Van Alten, D. C., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2019). Effects of flipping the classroom on learning outcomes and satisfaction: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 28, 100281.
- Yanes, N., & Bououd, I. (2019, April). Using gamification and serious games for English language learning. In *2019 International Conference on Computer and Information Sciences (ICCIS)* (pp. 1-6). IEEE.
- Ye, X. (2022). Insiders' perceptions of the flipped classroom approach in Chinese EFL junior secondary schools. *Education 3-13*, 1-15.
- Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped Classroom Research and Trends from Different Fields of Study. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(3). 313-340.