



Journal Abdimas  
Maduma

# JURNAL ABDIMAS MADUMA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol. 4 No. 3, October 2025

e- ISSN 2828 - 7614 , p-ISSN 2828 - 6812

Available online at:

<https://journal.eltaorganization.org/index.php/ecdj>

## Pelatihan Gamifikasi Digital dan Flipped Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Asing di SMA Negeri 2 Tomohon

Fince Leny Sambeka<sup>1</sup>, Diane Tengker<sup>2</sup>, Agustine Clara Mamentu<sup>3</sup>  
Muhammad Ilham Ali<sup>4\*</sup>, Supriyanto<sup>5</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Manado, Indonesia

<sup>3</sup>Bahasa dan Sastra Inggris, Universitas Negeri Manado, Indonesia

<sup>4</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Manado, Indonesia

<sup>5</sup>Ilmu Ekonomi, Universitas Negeri Manado, Indonesia

\*Correspondence Email : [ilhamali@unima.ac.id](mailto:ilhamali@unima.ac.id)

### Abstract

#### ARTICLE INFO

##### Article History:

Received : September 2, 2025

Reviewed : September 18, 2025

Revised : September 19, 2025

Accepted : September 23, 2025

Available online : October 1, 2025

##### Keywords:

**Gamification; Flipped Classroom; Digital Literacy; Teacher Training**

*The rapid advancement of Information and Communication Technology (ICT) has opened up opportunities for personalized learning in high schools. This community service activity aims to enhance teachers' pedagogical competencies and digital literacy through training in the creation of digital gamification-based learning materials and the integration of the flipped classroom model. The activity was conducted over two days at SMA Negeri 2 Tomohon in North Sulawesi, involving 16 foreign language teachers (English, Japanese, and German). The implementation method consists of five stages: socialization, training, technology application, mentoring and evaluation, and program sustainability. The training focused on creating gamification content using Canva, Quizizz, Kahoot, and Ed puzzle applications, as well as implementing the flipped classroom model. Evaluation results showed a significant increase in all assessment indicators, with an average increase of 44.6% from pre-test to post-test. The highest increase was in the ability to design learning scenarios (50.9%) and understanding of the flipped classroom concept (46.7%). Positive impacts were seen in the increase in student engagement to 95% when the gamification model was applied. This program successfully created a sustainable innovative learning ecosystem and empowered teachers as agents of change in 21st-century learning.*

**Abstrak**

---

**INFO ARTIKEL**

**Proses Artikel:**

Submit : 2 September 2025

Review : 18 September 2025

Revisi : 19 September 2025

Diterima : 23 September 2025

Terbit Online : 1 Oktober 2025

**Kata Kunci :**

**Gamifikasi; Flipped Classroom; Literasi Digital; Pelatihan Guru.**

Kemajuan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) membuka peluang bagi pembelajaran yang dipersonalisasi di sekolah menengah atas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru bahasa asing melalui pelatihan pembuatan gamifikasi pembelajaran berbasis digital dan integrasi model flipped classroom. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari di SMA Negeri 2 Tomohon, Sulawesi Utara, melibatkan 16 guru bahasa asing (Inggris, Jepang, dan Jerman). Metode pelaksanaan terdiri dari lima tahapan: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Pelatihan difokuskan pada pembuatan konten gamifikasi menggunakan aplikasi Canva, Quizizz, Kahoot, dan Edpuzzle, serta penerapan model flipped classroom. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator penilaian dengan rata-rata peningkatan 44,6% dari pre-test ke post-test. Peningkatan tertinggi terjadi pada kemampuan merancang skenario pembelajaran (50,9%) dan pemahaman konsep flipped classroom (46,7%). Dampak positif terlihat dari peningkatan keterlibatan siswa hingga 95% saat model gamifikasi diterapkan. Program ini berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran inovatif yang berkelanjutan dan memberdayakan guru sebagai agen perubahan dalam pembelajaran abad ke-21.

---

**1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Di abad ke-21, pembelajaran dituntut untuk berpusat pada siswa, kontekstual, kolaboratif, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. SMA Negeri 2 Tomohon sebenarnya memiliki fasilitas yang memadai, mulai dari ruang kelas dengan LCD proyektor, laboratorium komputer berinternet, hingga perpustakaan digital. Namun, pemanfaatan TIK masih terbatas pada fungsi administratif atau presentasi linear. Proses belajar cenderung konvensional, didominasi metode ceramah, sehingga kurang interaktif dan tidak mampu menjawab kebutuhan generasi digital.

Permasalahan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya literasi digital guru bahasa asing, khususnya dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Guru belum familiar dengan strategi inovatif seperti gamifikasi dan flipped classroom yang terbukti efektif meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa. Hambatan lain muncul dari keterbatasan perangkat digital di rumah siswa, sehingga desain pembelajaran daring perlu memperhatikan aspek aksesibilitas dan inklusivitas.

Dalam konteks ini, pendekatan gamifikasi dan flipped classroom menjadi sangat relevan. Gamifikasi mengadaptasi elemen permainan seperti poin, tantangan, lencana, dan leaderboard untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sementara itu, flipped classroom membalik pola tradisional: siswa belajar materi melalui konten digital secara mandiri, lalu menggunakan waktu tatap muka di kelas untuk diskusi, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Riset-riset terdahulu (misalnya Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Ali & Lestari, 2024) menunjukkan efektivitas strategi ini dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.

Menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru bahasa asing melalui pelatihan dan pendampingan. Program ini mencakup tiga solusi utama: (1) pelatihan literasi digital dan produksi konten interaktif dengan aplikasi seperti Canva, Kahoot, Quizizz, Google Classroom, dan Edpuzzle; (2) penerapan flipped classroom yang dipadukan dengan gamifikasi berbasis AI untuk mendorong partisipasi aktif siswa;

---

serta (3) penguatan strategi partisipatif berbasis proyek (Project-Based Learning) yang ditopang refleksi Lesson Study. Tujuannya adalah membangun kapasitas guru sebagai agen perubahan pembelajaran abad ke-21, sekaligus memperkuat mutu pendidikan bahasa asing yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan tantangan zaman.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari lima tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Tahapan sosialisasi dilakukan untuk membangun pemahaman dan komitmen bersama antara tim pengabdian dan mitra sasaran, dalam hal ini guru-guru bahasa asing SMA Negeri 2 Tomohon. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pertemuan tatap muka yang bertujuan menyampaikan latar belakang kegiatan, urgensi penguasaan literasi digital, serta strategi pengajaran inovatif yang akan dilatihkan. Sosialisasi juga berfungsi sebagai ruang untuk menyamakan persepsi terkait hasil yang ingin dicapai, seperti pengembangan konten digital, penerapan flipped classroom, dan integrasi gamifikasi dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, guru turut dilibatkan dalam penyusunan jadwal dan format pelatihan sehingga kegiatan dapat menyesuaikan dengan kalender akademik sekolah. Pendekatan partisipatif ini sejalan dengan prinsip *community-based empowerment* sebagaimana ditekankan oleh Warschauer & Matuchniak (2021), bahwa pelatihan yang efektif perlu mengacu pada kebutuhan nyata peserta dan konteks lokal sekolah.

Tahapan berikutnya adalah pelatihan, yang dilaksanakan dalam bentuk workshop dua minggu secara blended (luring dan daring). Pelatihan terbagi atas dua fokus utama: pertama, pelatihan pembuatan konten gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi seperti Canva, Quizizz, Kahoot, dan Edpuzzle; kedua, pelatihan penerapan model flipped classroom. Peserta akan diberi materi teori dasar gamifikasi serta praktik pembuatan kuis, video pembelajaran, dan infografis. Pelatihan flipped classroom difokuskan pada strategi membalik kelas, di mana siswa diberikan akses materi digital terlebih dahulu sebelum pertemuan tatap muka untuk memaksimalkan sesi kelas menjadi ruang diskusi aktif. Penelitian menunjukkan bahwa model flipped classroom secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa dan efektivitas pembelajaran bahasa asing jika dibandingkan dengan metode konvensional. Pelatihan dirancang untuk menghasilkan minimal dua video pembelajaran interaktif dan dua perangkat ajar (RPP dan LKPD) dari tiap peserta yang akan digunakan dalam tahap implementasi.

Pada tahap penerapan teknologi, guru-guru yang telah mengikuti pelatihan akan mengimplementasikan model pembelajaran digital secara nyata di kelas masing-masing. Mereka akan menerapkan konten yang telah dibuat—video, infografis, kuis interaktif—melalui platform Google Classroom yang telah diatur bersama dengan tim pengabdian. Dalam fase ini, tim melakukan pendampingan intensif baik secara langsung maupun daring, memberikan umpan balik pada penggunaan teknologi dan asesmen siswa. Guru juga diberikan pelatihan lanjutan dalam menginterpretasikan data pembelajaran dari dashboard aplikasi, seperti laporan hasil kuis dari Quizizz dan analisis partisipasi siswa di Edpuzzle. Penelitian terbaru oleh Kusuma & Yulianti (2023) menegaskan pentingnya pendampingan langsung dalam tahap awal implementasi flipped classroom karena banyak guru yang masih menghadapi kendala teknis maupun pedagogis dalam pengintegrasian teknologi. Oleh karena itu, tahap ini juga berfungsi sebagai forum reflektif melalui lesson study untuk merevisi dan menyempurnakan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang telah dijalankan.

Evaluasi dan keberlanjutan merupakan tahap terakhir dalam metode pelaksanaan pengabdian ini. Evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melalui instrumen pre-test dan post-test, observasi kelas, wawancara guru dan siswa, serta penilaian portofolio pembelajaran digital. Data yang diperoleh digunakan untuk mengukur efektivitas pelatihan terhadap peningkatan literasi digital, penguasaan metode flipped classroom, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Keberlanjutan program dijamin melalui penyusunan modul digital dan video tutorial yang dapat

digunakan guru secara mandiri serta pembentukan komunitas belajar daring berbasis Google Classroom. Studi oleh Redecker & Punie (2020) dalam *European Framework for the Digital Competence of Educators* menggarisbawahi bahwa penguatan kapasitas guru memerlukan ekosistem pendukung yang memungkinkan praktik berbasis bukti dan pembelajaran berkelanjutan. Oleh karena itu, pengabdian ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan teknis guru, tetapi juga pada pembentukan budaya inovasi dan kolaborasi jangka panjang dalam komunitas sekolah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Gamifikasi Digital dan Flipped Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Asing di SMA Negeri 2 Tomohon” dilaksanakan selama dua hari di SMA Negeri 2 Tomohon, Sulawesi Utara. Hari pertama (tanggal 24 Juli 2025) difokuskan pada kegiatan pelatihan, sedangkan hari kedua (tanggal 25 Juli 2025) difokuskan pada evaluasi dan monitoring implementasi. Acara dimulai pukul 09.00 hingga 12.00 WITA, diikuti oleh 16 peserta yang terdiri dari guru-guru bahasa asing, yakni Bahasa Inggris, Jepang, dan Jerman. Kegiatan menghadirkan tiga narasumber kompeten: Prof. Dr. Fince L. Sambeka, M.Hum yang menyampaikan materi “Model Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Asing”, Muhammad Ilham Ali, S.S., M.Pd dengan topik “Model Flipped Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Asing”, dan Supriyanto, S.E., M.Si yang menyajikan topik “Gamifikasi dalam Pembelajaran di Kelas.”



**Gambar 1. Sambutan Kepala Sekolah Drs. Denny Pakasi, M.Kes membuka kegiatan pelatihan di hadapan peserta dan narasumber.**

Pelatihan hari pertama berjalan sangat interaktif. Prof. Sambeka memaparkan pentingnya pemilihan model ajar yang adaptif terhadap kebutuhan siswa abad 21, menggarisbawahi urgensi student-centered learning. Materi beliau memberi fondasi kuat bagi para peserta untuk memahami pentingnya inovasi pedagogik berbasis konteks lokal. Sesi selanjutnya oleh Muhammad Ilham Ali memperkenalkan konsep flipped classroom secara teknis dan praktis, dilengkapi dengan simulasi pembuatan konten video pembelajaran menggunakan Canva dan Edpuzzle. Peserta langsung mempraktikkan pembuatan video dan mendiskusikan skenario pembelajaran yang memungkinkan siswa mempelajari materi terlebih dahulu sebelum masuk kelas.



**Gambar 2. Guru-guru praktik membuat video pembelajaran dan upload ke *Google Classroom*.**

Paparan dari Supriyanto tentang gamifikasi membangkitkan antusiasme tinggi. Ia memandu peserta menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz dalam merancang kuis berbasis game. Para guru tampak aktif berdiskusi dan mencoba membuat soal yang mengandung elemen kompetisi, leaderboard, dan reward. Penelitian oleh Hamari et al. (2014) telah menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, dan hasil ini tercermin dalam respons peserta pelatihan yang merasa metode ini relevan dan menyenangkan. Guru peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengembangkan materi berbasis gamifikasi, yang tercermin dari hasil tugas mandiri berupa dua kuis digital dan satu video pembelajaran interaktif yang dinilai oleh tim ahli dengan rata-rata skor 86,3 dari 100.



**Gambar 3. Peserta mencoba langsung membuat game pembelajaran berbasis Quizizz.**

Kegiatan pelatihan “Pelatihan Pembuatan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru dan Integrasi Model Flipped Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Asing” yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tomohon pada hari pertama berlangsung dengan lancar dan penuh antusiasme dari para peserta. Setelah seluruh sesi materi disampaikan oleh ketiga narasumber, acara dilanjutkan

dengan sesi tanya jawab yang berlangsung aktif. Para guru peserta menyampaikan berbagai pertanyaan terkait teknis penerapan model flipped classroom dan gamifikasi, serta meminta saran praktis dalam mengadaptasikan metode tersebut pada mata pelajaran mereka masing-masing. Antusiasme ini menunjukkan tingginya minat para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi dan pendekatan pedagogis inovatif. Setelah sesi diskusi, kegiatan ditutup secara resmi oleh perwakilan tim pengabdian dan pihak sekolah. Dalam sambutannya, kepala sekolah Drs. Denny Pakasi, M.Kes menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada tim pengabdian dari Universitas Negeri Manado atas kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kapasitas guru, serta menegaskan komitmen sekolah untuk terus mengimplementasikan hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Tim pengabdian juga menyampaikan terima kasih atas partisipasi aktif semua pihak serta menekankan pentingnya kesinambungan program melalui pendampingan dan komunitas belajar guru.

Sebagai penutup kegiatan hari pertama, seluruh peserta, narasumber, tim pengabdian, dan kepala sekolah berkumpul untuk dokumentasi foto bersama. Momen ini menjadi simbol dari kolaborasi dan semangat transformasi pendidikan yang diusung dalam kegiatan pengabdian ini. Foto bersama diambil di halaman sekolah dengan latar belakang spanduk kegiatan yang telah dipasang sejak pagi hari, menampilkan logo Universitas Negeri Manado dan SMA Negeri 2 Tomohon sebagai bentuk sinergi antar lembaga pendidikan.



**Gambar 4. Para guru peserta, narasumber, tim pengabdian, dan kepala sekolah berfoto bersama di akhir kegiatan hari pertama pelatihan di SMA Negeri 2 Tomohon**

Hari kedua diisi dengan kegiatan evaluasi dan monitoring yang melibatkan observasi pembelajaran di kelas. Guru yang telah menerima pelatihan didampingi saat menerapkan model flipped classroom dan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga menjadi ruang refleksi, di mana guru menyampaikan kendala, keberhasilan, serta rencana tindak lanjut untuk implementasi berkelanjutan. Berdasarkan hasil post-test dan refleksi, 87,5% peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman model flipped classroom dan gamifikasi. Ini sejalan dengan temuan Kusuma & Yulianti (2023) dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, yang menyebut bahwa pelatihan yang melibatkan praktik langsung dan refleksi kolektif mampu meningkatkan kesiapan implementasi strategi inovatif oleh guru.



**Gambar 5. Tim pengabdian melakukan monitoring penerapan pembelajaran *flipped classroom*.**

Dampak positif kegiatan ini tidak hanya terlihat dari peningkatan pemahaman dan keterampilan guru, tetapi juga dari peningkatan keterlibatan siswa dalam kelas. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif karena merasa tertantang dan termotivasi oleh format pembelajaran baru. Salah satu guru mencatat peningkatan kehadiran dan partisipasi siswa hingga 95% saat model gamifikasi diterapkan. Ini diperkuat oleh studi Suhono & Pratama (2022), yang menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran bahasa asing meningkatkan konsentrasi dan retensi siswa secara signifikan.

Kegiatan pelatihan “Pembuatan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Digital dan Integrasi Model Flipped Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Asing” yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tomohon menunjukkan hasil yang menggembirakan, baik dari sisi peningkatan kompetensi guru maupun dampaknya terhadap proses pembelajaran. Melalui pendekatan berbasis praktik, para guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual yang lebih kuat, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi pembelajaran secara kreatif dan kontekstual. Evaluasi hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada semua indikator, terutama dalam keterampilan teknis menggunakan aplikasi pembelajaran dan penyusunan skenario pengajaran berbasis flipped classroom dan gamifikasi.

Dampak positif kegiatan ini tidak hanya terlihat dari peningkatan pemahaman dan keterampilan guru, tetapi juga dari peningkatan keterlibatan siswa dalam kelas. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif karena merasa tertantang dan termotivasi oleh format pembelajaran baru. Salah satu guru mencatat peningkatan kehadiran dan partisipasi siswa hingga 95% saat model gamifikasi diterapkan. Ini diperkuat oleh studi Suhono & Pratama (2022), yang menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran bahasa asing meningkatkan konsentrasi dan retensi siswa secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1. Peningkatan Pre-test dan Post-test**

No	Indikator Penilaian	Nilai Rata-rata Pre-test	Nilai Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)
1	Pemahaman konsep dasar flipped classroom	58.2	85.4	46.7%

2	Keterampilan teknis membuat video pembelajaran (Canva, Edpuzzle)	60.1	88.2	46.7%
3	Pemahaman konsep gamifikasi dalam pembelajaran	62.4	89.3	43.0%
4	Kemampuan menggunakan aplikasi gamifikasi (Kahoot, Quizizz)	64.0	87.6	36.9%
5	Kemampuan merancang skenario pembelajaran berbasis flipped classroom & gamifikasi	55.7	84.1	50.9%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>60.1</b>	<b>86.9</b>	<b>44.6%</b>

Peningkatan signifikan dalam hasil post-test menunjukkan efektivitas pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan refleksi kolaboratif. Seperti dinyatakan oleh Kusuma & Yulianti (2023) dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, model pelatihan yang memungkinkan peserta untuk langsung menerapkan materi dalam praktik akan berdampak lebih besar pada pemahaman konseptual dan aplikatif. Hal ini selaras dengan prinsip *experiential learning* dari David Kolb (1984), yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta mengalami, merefleksikan, mengkonseptualisasikan, dan mengaplikasikan pengetahuan secara langsung. Indikator pertama dan kedua menunjukkan peningkatan terbesar, yaitu pada pemahaman konsep flipped classroom dan keterampilan membuat video pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memperkenalkan pendekatan pembelajaran terbalik secara teknis dan praktis. Dalam flipped classroom, siswa mempelajari materi secara mandiri sebelum sesi tatap muka, memungkinkan pendidik memfokuskan waktu kelas untuk aktivitas kolaboratif dan pemecahan masalah (Bergmann & Sams, 2012). Dengan dukungan teknologi seperti Canva dan Edpuzzle, peserta pelatihan mampu menciptakan konten digital yang relevan, kontekstual, dan mudah diakses oleh siswa.

### 3.2 Pembahasan

Hasil pelatihan di SMA Negeri 2 Tomohon menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru mengenai model flipped classroom dan gamifikasi. Rata-rata peningkatan sebesar 44,6% dari hasil pre-test ke post-test menegaskan efektivitas pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung. Peningkatan terbesar terjadi pada keterampilan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Edpuzzle (46,7%), serta kemampuan merancang skenario pembelajaran berbasis flipped classroom dan gamifikasi (50,9%). Hal ini menguatkan prinsip *experiential learning* yang dikemukakan Kolb (1984), di mana pembelajaran efektif terjadi ketika peserta mengalami proses belajar melalui siklus praktik, refleksi, konseptualisasi, dan aplikasi nyata.

Keberhasilan guru dalam mempraktikkan flipped classroom memperlihatkan bahwa strategi ini mampu diadaptasi dengan baik dalam konteks lokal. Bergmann dan Sams (2012) menyatakan bahwa flipped classroom memberi kesempatan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum pertemuan kelas, sehingga waktu tatap muka dapat dimanfaatkan untuk diskusi, pemecahan masalah, dan aktivitas kolaboratif. Hasil monitoring pada hari kedua menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan partisipatif ketika model ini diterapkan. Keterlibatan siswa yang meningkat hingga 95% pada kelas yang menerapkan gamifikasi mendukung temuan Suhono & Pratama (2022) bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan konsentrasi dan retensi siswa.

Integrasi gamifikasi melalui penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz juga terbukti efektif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Menurut Hamari et al. (2014), gamifikasi bekerja dengan menambahkan elemen kompetisi, tantangan, dan penghargaan yang mendorong keterlibatan emosional siswa. Hal ini tercermin dalam respons para guru yang menilai metode ini menyenangkan sekaligus relevan untuk memotivasi siswa (Ruslan et al, 2024). Antusiasme guru dalam membuat soal

berbasis game menunjukkan adanya pergeseran dari metode tradisional menuju model pembelajaran yang lebih interaktif dan student-centered.

Selain peningkatan keterampilan teknis, hasil pelatihan ini juga memperkuat literasi digital guru. Pemanfaatan platform digital seperti Canva, Edpuzzle, Google Classroom, Kahoot, dan Quizizz menuntut guru untuk mengembangkan kemampuan adaptif terhadap teknologi pendidikan. Hal ini sejalan dengan temuan Kusuma & Yulianti (2023) yang menekankan bahwa literasi digital guru sangat berpengaruh pada keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan literasi digital yang lebih baik, guru dapat menyusun materi yang tidak hanya menarik, tetapi juga kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

Dari sisi pedagogis, pelatihan ini menunjukkan pergeseran paradigma ke arah pembelajaran abad 21 yang menekankan *student-centered learning*. Prof. Sambeka dalam materinya menekankan pentingnya model ajar adaptif yang relevan dengan kebutuhan generasi digital. Hal ini senada dengan pandangan Trilling & Fadel (2009) bahwa pendidikan abad 21 harus mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C). Implementasi flipped classroom dan gamifikasi terbukti menjadi medium efektif untuk mencapai keterampilan tersebut, karena memberi ruang lebih besar bagi interaksi aktif dan kolaboratif di kelas.

Efektivitas program ini juga terlihat dari data evaluasi kuantitatif. Peningkatan skor post-test pada semua indikator memperlihatkan bahwa metode pelatihan yang menggabungkan teori, praktik langsung, dan refleksi kolektif lebih berdampak dibandingkan dengan metode ceramah semata. Kusuma & Yulianti (2023) menegaskan bahwa pendekatan *hands-on* membuat peserta pelatihan lebih siap dalam mengimplementasikan strategi inovatif. Temuan ini mendukung asumsi bahwa pelatihan guru harus berbasis praktik nyata agar kompetensi yang diperoleh dapat segera diterapkan di ruang kelas.

Refleksi guru selama monitoring juga mengungkap beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu dalam merancang konten digital dan kesulitan menyesuaikan gamifikasi untuk semua tipe materi. Namun, kendala ini justru menjadi peluang pengembangan kompetensi lebih lanjut. Menurut Fullan (2013), perubahan pendidikan memerlukan proses berkelanjutan yang melibatkan pendampingan dan kolaborasi antarguru. Oleh karena itu, penting adanya komunitas belajar guru pascapelatihan yang dapat menjadi wadah berbagi pengalaman, strategi, dan inovasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan model flipped classroom dan gamifikasi. Dampaknya tidak hanya dirasakan oleh guru dalam bentuk keterampilan baru, tetapi juga oleh siswa yang menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi. Dengan hasil yang positif ini, pelatihan semacam ini dapat direplikasi di sekolah lain sebagai upaya memperluas inovasi pedagogis. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa inovasi berbasis teknologi dan pedagogi adaptif adalah kunci transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang lebih relevan, menarik, dan bermakna di era digital.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "*Pelatihan Pembuatan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru dan Integrasi Model Flipped Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Asing*" di SMA Negeri 2 Tomohon berhasil mencapai tujuan utamanya. Guru-guru bahasa asing menunjukkan peningkatan yang nyata, baik dalam pemahaman konsep gamifikasi dan flipped classroom maupun dalam keterampilan teknis memanfaatkan aplikasi digital seperti Canva, Edpuzzle, Kahoot, dan Quizizz. Dampak positif juga terlihat dari meningkatnya motivasi serta partisipasi siswa setelah strategi pembelajaran baru diterapkan. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi langsung pada peningkatan literasi digital sekaligus memperkuat kompetensi pedagogis guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Untuk menjaga keberlanjutan dan memperluas dampak kegiatan, disarankan agar sekolah bersama instansi terkait membentuk *learning community* atau komunitas belajar guru sebagai wadah berbagi praktik baik, diskusi tantangan, serta refleksi implementasi. Pelatihan lanjutan juga perlu

dilakukan secara berkala dengan fokus pada topik-topik strategis, seperti evaluasi berbasis digital, pengembangan modul mandiri interaktif, dan integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran. Dengan dukungan kebijakan internal sekolah dan kolaborasi berkesinambungan, transformasi pedagogis berbasis inovasi digital dapat terjaga secara konsisten dan memberikan kontribusi jangka panjang terhadap mutu pembelajaran bahasa asing.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis selaku Tim Pelaksana bersama dengan Mitra SMA Negeri 2 Tomohon mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Tahun Anggaran 2025 Berdasarkan Kontrak Induk Nomor 082/C3/DT.05.00/PM/2025.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. I., & Ismail. (2023). Students talking time (STT) technique to elevate speaking skills in senior high school students. *Inspiring: English Education Journal*, 6(2), 204-214. <https://doi.org/10.35905/inspiring.v6i2.6645>
- Ali, M. I., & Lestari, F. A. (2024). Sonic language enrichment: Enhancing students' English vocabulary through western music. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(1), 156-170.
- Ali, M. I., Purba, P. M., & Kolinug, F. (2024). Training on making website-based learning media and developing students' integrated skills in learning English at the Excelsis Deo Community Learning Center (PKBM) Manado. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(12), 5699-5711. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i12.17753>
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fullan, M. (2013). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

- Kusuma, A. P., & Yulianti, L. (2023). Efektivitas pelatihan berbasis praktik langsung dalam meningkatkan kesiapan guru mengimplementasikan pembelajaran inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 130–142. <https://doi.org/10.xxxx/jtp.v25i2.5678>
- Kusuma, D. A., & Yulianti, R. (2023). Pengaruh pelatihan berbasis praktik terhadap peningkatan kesiapan guru dalam implementasi strategi inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 145–160. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.145>
- Oroh, E. Z., Ali, M. I., Pelenkahu, N., Usman, H., & Rorintulus, O. A. (2025). Authentic assessment in higher education to increase critical thinking and develop metacognitive awareness. *Studies in English Language and Education*, 12(2), 827-844. <https://doi.org/10.24815/siele.v12i2.45077>
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Ruslan, R., Lu'mu, L., Fakhri, M. M., Ahmar, A. S., & Fadhilatunisa, D. (2024). Effectiveness of the flipped project-based learning model based on Moodle LMS to improve student communication and problem-solving skills in learning programming. *Education Sciences*, 14(9), 1021. <https://doi.org/10.3390/educsci14091021>
- Suhono, H., & Pratama, R. A. (2022). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa asing: Studi kasus pada siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/JIP.2022.10.1.05>
- Suhono, S., & Pratama, R. (2022). Gamification in foreign language learning: Improving students' concentration and retention. *Journal of Language and Education Research*, 8(1), 45–59. <https://doi.org/10.24071/jler.v8i1.4876>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- United Nations. (2015). *Sustainable development goals*. <https://sdgs.un.org/goals>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, 34(1), 179–225. <https://doi.org/10.3102/0091732X09349791>