



INTISARI

Saat ini, model pembelajaran di kampus masih memanfaatkan model pembelajaran tradisional dengan ciri-ciri mahasiswa mendengarkan dosen ketika menyampaikan materi dan mendapat tugas rumah untuk memperdalam materi. Adanya perkembangan ilmu yang cepat dan keterbatasan dosen mengajar saat di kelas, membuat model ini dianggap kurang cocok diterapkan. Solusi yang ditawarkan saat ini adalah model pembelajaran *flipped classroom*. Tantangan yang dihadapi dalam model pembelajaran *flipped classroom* adalah cara membuat alat bantu yang menarik minat belajar mahasiswa. Flica merupakan aplikasi permainan yang memanfaatkan *smartphone* berplatform Android sebagai alat bantu model pembelajaran *flipped classroom* yang dilengkapi dengan *gamification*. Aplikasi ini memiliki fitur berupa kuis terbuka, kuis tantangan, permainan tantangan, *review*, *polling*, tes kemampuan, *level*, dan medali yang dikategorikan menjadi aktivitas di rumah dan di kelas. Aplikasi yang dibuat dengan metode *Game Development Life Cycle* ini memiliki nilai indeks keberhasilan implementasi *flipped classroom* sebesar 81,61% atau menunjukkan nilai indeks sangat baik.

Kata Kunci: *flipped classroom*, model pembelajaran, *smartphone*, aplikasi permainan bergerak



ABSTRACT

Nowadays, the learning model on campus still utilizes traditional learning model which students listen to the lecturer who delivering lessons and getting homework. The rapid development of knowledge and the limitations of lecturers to teaching students in class, make this model considered less suitable to be applied. The flipped classroom is one of the solutions. The challenge of using flipped classroom is to create a learning tool that attracts students. Flica is a game that using Android as a learning tool for flipped classroom. This game has features like open quiz, quiz challenge, game challenge, review, polling, skill test, level, and medal which is categorized to home and class activity. This game is created using the Game Development Life Cycle which has a success index value of flipped classroom implementation 81.61% or very good index.

Key: *flipped classroom, learning model, smartphone, mobile application*