

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF FLIPPED CLASSROOM MODELS WITH GAMIFICATION TO IMPROVE STUDENTS' MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING SKILLS

By :

Bella Dwi Lestari

This purpose of this study is to identify the process and product development of the *Flipped Classroom* model with Gamification to improve students' mathematical problem solving skills and test the validity and practicality of the products developed. This research and development refers to the steps of Borg and Gall. The subject of this study was a grade VIII student of SMP Negeri 22 Bandar Lampung In 2020/2021. Data collection techniques using interviews, tests and questionnaires. The results showed that the *Flipped Classroom* model with Gamification had a valid/usable category based on validator assessment and had a practical category based on student assessment and responses from math teachers.

Key words : Flipped Classroom, Gamification, Mathematical Problem Solving Capabilities

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL *FLIPPED CLASSROOM* DENGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

Oleh :

Bella Dwi Lestari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan produk pengembangan model *Flipped Classroom* dengan Gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa serta menguji kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini mengacu pada langkah-langkah Borg dan Gall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 22 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Flipped Classroom* dengan Gamifikasi memiliki kategori valid/layak digunakan berdasarkan penilaian validator dan memiliki kategori praktis berdasarkan penilaian siswa dan tanggapan dari guru matematika.

Kata kunci : *Flipped Classroom*, Gamifikasi, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis