

ABSTRAK

Muhammad Yusron Roza, 1810610085, Pengembangan Aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* Berbasis *M-Learning* pada Materi Himpunan Sebagai *Mathematics Exercise* bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *m-learning* yang memenuhi kriteria kelayakan media agar dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran matematika pada materi himpunan dan juga sebagai *mathematics exercise* bagi siswa. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah metode *Research and Development* yang mengacu pada salah satu model atau pendekatan desain sistem pembelajaran yaitu model *ADDIE* yang telah dikembangkan oleh *Raiser & Mollenda* pada tahun 1990-an, yang terdiri dari 5 (lima) tahap meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi/umpan balik). Subjek uji coba yang terlibat adalah dua orang ahli media, dua orang ahli materi, dan siswa kelas VII MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahawa ahli media yaitu memperoleh jumlah skor 178 dengan skor rata-rata 89, yang termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah skor 173 dengan skor rata-rata 86,5, yang termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Sedangkan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan memperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 476 dengan rerata skor 95,2 dan 2273 dengan rerata skor 90.92, yang termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Maka, hal tersebut dapat diambil keputusan bahwa aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *m-learning* pada materi himpunan sebagai *mathematics exercise* bagi siswa layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kata Kunci: *Pengembangan, Aplikasi, Go Mathematics, M-Learning, Mathematics Exercise, Himpunan*