

ABSTRAK

Penggunaan akan *smartphone* dalam aktivitas keseharian dan era dimana teknologi merupakan keharusan sehingga penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan serta efektivitas media pembelajaran berbasis *schoology* sebagai suplemen pembelajaran pada mata kuliah trigonometri. Jenis penelitian ini adalah pengembangan *Research & Development (R&D)* serta model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi yang kompeten dimasing-masing bidang. Sasaran uji coba produk adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika semester III. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi dan mahasiswa, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah diskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan menganalisis kevalidan, kemenarikan, serta efektivitas dengan perhitungan *effect size*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor rata-rata ahli materi dan ahli media yaitu 3,57 dan 3,39, sehingga dikategorikan valid dan layak digunakan. Respon mahasiswa memperoleh skor rata-rata uji coba skala kecil dan skala besar yaitu 3,47 dan 3,27 sehingga uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dikategorikan sangat menarik. Hasil tes belajar yang dilakukan dengan pemberian *pretest* dan *posttes* dengan menggunakan perhitungan *effect size* (E_s) diperoleh $E_s = 0,79$ yang selanjutnya diinterpretasikan menjadi kategori sedang untuk efektivitas. Berdasarkan data di atas maka produk yang dikembangkan sudah efektif dan menarik sebagai suplemen pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Schoology*, Matematika.

