

## **ABSTRACT**

**Muhammad Imam Suja'i, 2018. *Development of Learning Media with Kahoot Applications at System Information Management Course.***

*Based on the initial test, the learning outcomes of students in the semester 7 management information system course at STT Ibnu Sina were still below the minimum passing limit. After observing it was found that one of the causes was because the learning media used was less attractive. By developing learning media using the kahoot application, researcher hope learning activities in the classroom become more interesting and can motivate students to learn. After development, it is expected that learning media will be valid, practical, and effective for management information systems courses.*

*The method of research and development of learning media is carried out with a 4D research model, namely Define (Defining), Design (Design), Develop (Development) and Disseminate (Distribution). To find out the validity, practicality, and effectiveness of the use of instructional media, validation test, practicality test, and effectiveness test were used.*

*Based on the results of the data analysis, the validity of the learning media developed has fulfilled the material and media aspects with "valid" results and according to the Aiken's V validity values. Data on the practicality of the responses from teachers and students obtained a very high practicality category, so it can be concluded that learning media developed, practical for use by teachers and students. Based on the pre-test before the use of the developed instructional media, 64.29% of the students had not yet finished. After the implementation of the development of learning media testing (post-test) with the results of 96.43% complete This shows that there is an increase in student learning outcomes between before and after using learning media. So, it can be concluded that the development of learning media is effective in improving learning outcomes.*

**Keyword:** *The development of learning media, kahoot application, subject of management information system*

## ABSTRAK

**Muhammad Imam Suja'i. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen. Tesis. Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Padang.**

Berdasarkan tes awal, hasil belajar peserta didik pada mata kuliah sistem informasi manajemen semester 7 pada STT Ibnu Sina banyak yang masih dibawah batas kelulusan minimal. Setelah dilakukan observasi didapatkan bahwa salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot, peneliti berharap kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Setelah dilakukan pengembangan, maka diharapkan akan didapatkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk mata kuliah sistem informasi manajemen.

Metode penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan model penelitian 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran dilakukan uji validasi, uji praktikalitas dan uji efektifitas.

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan, validitas media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi aspek materi dan media dengan hasil "valid" dan sesuai nilai validitas Aiken's *V*. Data kepraktisan dari respon pengajar dan peserta didik didapatkan kategori kepraktisan sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan, praktis untuk digunakan oleh pengajar dan peserta didik. Berdasarkan hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan (*pre-test*) didapatkan 64,29% mahasiswa belum tuntas. Setelah penerapan pengembangan media pembelajaran dilakukan pengujian (*post-test*) dengan hasil 96,43% tuntas Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

**Kata Kunci:** pengembangan media pembelajaran, kahoot, sistem informasi manajemen