

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui perencanaan pengembangan alat evaluasi matematika berbasis *Kahoot*, 2) Untuk mengetahui keefektifan alat evaluasi matematika berbasis *Kahoot*. Penelitian ini memiliki latar belakang masalah pada alat evaluasi pembelajaran yang masih bersifat konvensional berupa kertas sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat terhadap pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 3-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa wawancara, tes dan angket. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan, angket respon penilaian siswa. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa SMP kelas VII di SMP Negeri 17 Tangerang sebanyak 34 siswa. Hasil penelitian yang dihasilkan adalah alat evaluasi pembelajaran matematika berbasis *Kahoot*. Alat evaluasi pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan sebagai alat evaluasi dengan dibuktikan oleh hasil penilaian dari para ahli: 1) Validasi ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 98% dengan kategori sangat layak, 2) Validasi ahli media mendapatkan persentase akhir sebesar 88% dengan kategori sangat layak, 3) Validasi ahli pendidikan mendapatkan persentase akhir sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Selain itu pada penilaian kepraktisan oleh siswa yang mendapatkan persentase akhir sebesar 85% dengan kategori sangat praktis dan hasil keefektifan alat evaluasi mendapatkan persentase akhir sebesar 91,9% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Alat Evaluasi, *Kahoot*, Persamaan Linear Satu Variabel