

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang bersifat pasti dan memiliki asal usul matematika tersendiri. Istilah matematika berasal dari istilah Latin yaitu *Mathematica* yang awalnya mengambil istilah Yunani yaitu *Mathematike* yang memiliki makna *relating to learning* yang berkaitan dengan hubungan pengetahuan. Kata Yunani tersebut mempunyai akar kata *Mathema* yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu atau pengetahuan (*knowledge*) yang ruang lingkupnya menyempit, dan arti teknisnya menjadi pengkajian matematika. Kata *Mathematike* yang berhubungan juga dengan kata lainnya yang serumpun, yakni *Mathenein* atau dalam bahasa Perancis *les matématiques* yang berarti belajar (*to learn*). Jadi berdasarkan asal-usulnya maka kata matematika memiliki makna pengetahuan yang diperoleh dari hasil proses belajar. Sehingga, matematika merupakan suatu pengetahuan (Haryono, 2014: 6).

Hal ini sependapat dengan Siagian (2016: 60) yang menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.

Sedangkan menurut Hasratuddin (2013: 132) menyatakan bahwa: Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Matematika mempelajari tentang keteraturan, tentang struktur yang terorganisasikan, konsep- konsep matematika tersusun secara hirarkis, berstruktur dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling kompleks. Menurut Susanto (2014, 185) menyatakan bahwa: Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah

sehari- hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahwa matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia dengan yang dihadapi sehari-hari serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan rasional,

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika diharapkan mampu membuat mahasiswa memiliki kemampuan di dalam belajarnya. Menurut Hasratuddin (2013: 134) tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar mahasiswa memiliki kemampuan yaitu:

1. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
2. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
3. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

4. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Di samping tujuan matematika dapat memberikan kemampuan-kemampuan terhadap mahasiswa, bidang studi matematika juga berguna untuk menanamkan atau memperkuat sikap-sikap tertentu. Sikap-sikap yang dapat tumbuhkembangkan melalui bidang studi matematika antara lain ialah sikap teliti (cermat), sikap kritis, sikap efisien, sikap telaten, kecerdasan emosi, konsisten dan memiliki kebenaran yang universal. (Hasratuddin, 2013: 135).

2. Respon Mahasiswa

a. Pengertian Respon Mahasiswa

Respon adalah kesan atau reaksi setelah kita mengamati aktivitas mengindra, menilai, obyek terbentuknya sikap terhadap obyek tersebut dapat berupa sikap negatif dan positif (Hidayati, dkk. 2013: 105). Menurut Wijayantii, dkk. (2015: 105) respon adalah hasil dari perilaku stimulus yaitu aktivitas dari orang yang bersangkutan, tanpa memandang apakah stimulus tersebut dapat diamati atau tidak dapat diamati. Sependapat dengan Alviana

(2016:273) yang mengatakan bahwa respon timbul bila ada rangsangan yang kemudian respon sehingga timbul untuk berperilaku. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dapat berupa respon positif dan respon negatif. Nugraha, dkk (2013:33) menjelaskan bahwa respon positif mahasiswa dapat dijadikan tolak ukur bahwa mahasiswa merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Respon adalah rangsangan-rangsangan yang menyebabkan terjadinya perubahan sikap (Rafikayuni, 2017: 339). Menurut Rafikayuni (2017: 339), respon terdiri dari 3 dimensi yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif. Respon kognitif adalah respon yang berhubungan atau persepsi mengenai objek sikap. Secara verbal, pemikiran seseorang dapat diidentifikasi dari ungkapan keyakinan (*beliefs*) atau sesuatu baik yang cenderung negative maupun positif. Respon afektif adalah respon yang menunjukkan sikap seseorang dari evaluasi atau perasaan seseorang atas objek dari sikapnya. Respon konatif berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atas perbuatan.

Respon yang positif dapat muncul jika guru dapat menarik perhatian mahasiswa dengan menerapkan metode pembelajaran yang bagus, menarik serta memberdayakan mahasiswa. Berbagai cara

dapat dilakukan, misal dengan memberikan permainan, atau penyajian konsep yang menarik dan berbeda dari biasanya. Respon mahasiswa yang positif dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang efektif dan kondusif. Dalam proses pembelajaran ada berbagai faktor yang mempengaruhi terjadinya respon mahasiswa, antara lain: dosen, materi, pendekatan pembelajaran, waktu, tempat dan fasilitas.

Mengetahui respon mahasiswa dalam menyelesaikan suatu soal sangat penting bagi dosen. Dosen diharapkan memahami cara berpikir mahasiswa dan cara mahasiswa mengolah informasi yang masuk disamping mengarahkan mahasiswa untuk mengubah cara berpikirnya jika itu ternyata diperlukan. Dengan demikian guru dapat mengetahui letak dan jenis kesalahan yang dilakukan mahasiswa. Kesalahan yang dilakukan mahasiswa dapat dijadikan sumber informasi belajar dan pemahaman bagi mahasiswa tersebut (Hasan: 450).

Menurut Rusdiana dan Nugroho (2020: 3) respon mahasiswa terbagi atas dua penggolongan, yakni pertama mengenai persiapan perguruan tinggi dalam pembelajaran daring, kedua adalah mengenai motivasi mahasiswa dalam pembelajaran daring dan ketiga, adalah data mengenai materi dan motivasi pada pembelajaran daring.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih menarik. Menurut Umar (dalam Kuswanto & Radiansyah, 2018: 16) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan mahasiswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Sependapat dengan apa yang dikatakan oleh Tafonao (2018: 105) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Nurrita (2018: 174) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Menurut Sanjaya (dalam Nurrita, 2018: 176) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan mahasiswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah mahasiswa untuk belajar.

3. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap mahasiswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang mahasiswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan mahasiswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Nurseto, 2011: 22) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami mahasiswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
4. Mahasiswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

4. Media Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran matematika adalah alat atau media yang membawa pesan-pesan dan informasi pembelajaran matematika dari

pemberi pesan kepada penerima pesan yang disampaikan secara sistematis sehingga penerima pesan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sesuai tujuan pembelajaran (Sefriyanti, 2020: 126).

a. *Power point Interaktif*

Media didefinisikan oleh Haffost (dalam Feldmans, 1995) sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, animasi, dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer.

Media presentasi virtual presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan grup belajar yang cukup banyak. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, *image*, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar mahasiswa (Rusman, 2013:147). Dengan adanya penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran dapat mengakomodasi mahasiswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif dalam

meningkatkan hasil belajar mahasiswa terutama yang memanfaatkan perangkat komputer.

Media pembelajaran *power point* interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi 2 arah berupa interaksi antara mahasiswa dengan komputer. Interaktifitas dalam multimedia memberikan batasan bahwa pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program media (Arda, dkk,2015). Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan interaksi, berkreasi, dan berkomunikasi .Kondisi ini akan membuat suasana kelas lebih menyenangkan karena mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.

b. *Inspring Suite*

Menurut Charmonman, et all (dalam Dasmo dkk, 2020: 100) menyatakan bahwa *Inspring Suite* merupakan salah satu tools yang terintegrasi dengan Microsoft Powerpoint yang dapat di publish

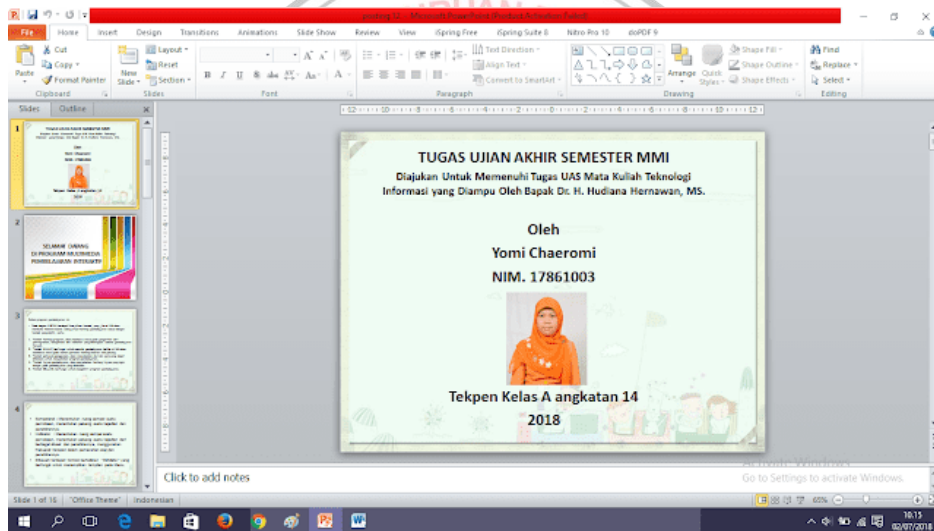
dalam bentuk HTML dan dapat dijalankan pada perangkat android dengan perangkat lunak intel XDK. Perangkat lunak Ispring tersedia dalam versi *free* (gratis) dan berbayar.16 Ispring Presenter secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft Power point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Beberapa fitur *Ispring Suite 9* adalah :

- a. *Ispring Suite 9* bekerja sebagai *add-ins Power point*, untuk menjadikan *file PowerPoint* lebih menarik dan interaktif berbasis *Flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform.
- b. Dikembangkan untuk mendukung *e-learning*. *Ispring Suite 9* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan *Flash* dan *video YouTube*, mengimpor atau merekam *audio*, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik.
- c. Mudah didistribusikan dalam *format Flash*, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.

d. Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu : *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text, Word Bank, Hotspot.*

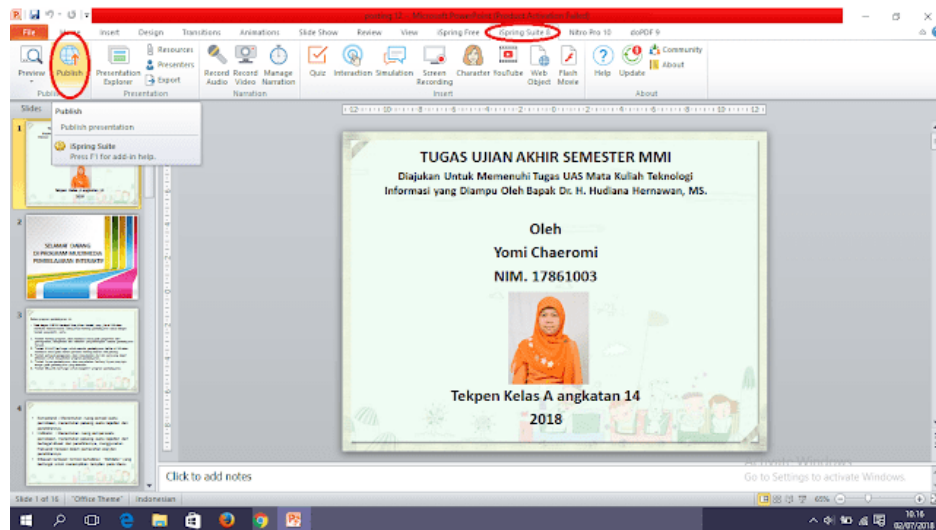
Adapun cara menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9* sebagai berikut :

- 1) Pastikan *file* yang akan anda buat sudah siap untuk dijadikan sebuah *e-Learning*. Misanya *filenya* berbentuk *power point*.



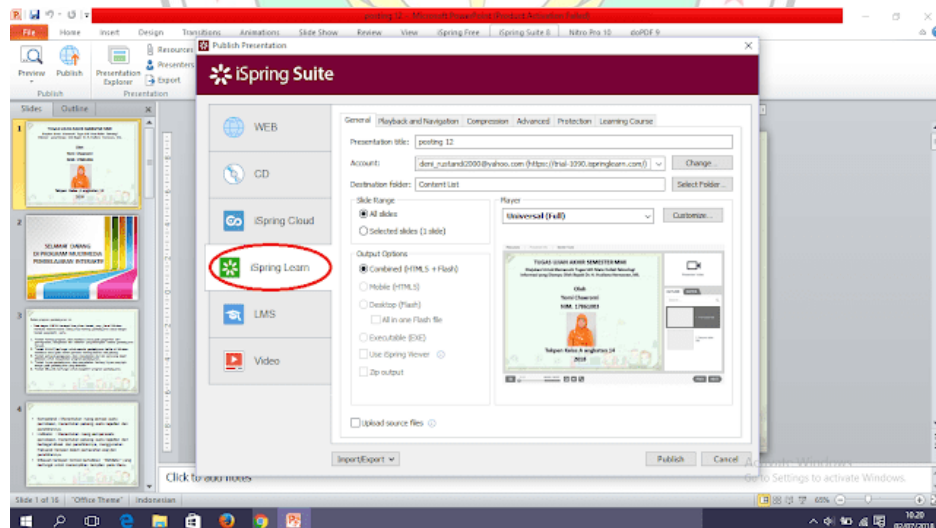
Gambar 2.1 Langkah 1 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

- 2) Selanjutnya di *iSpring Suite 9* pilih "*PUBLISH*"



Gambar 2. 2 Langkah 2 Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9*

3) Akan muncul tampilan seperti berikut, kemudian pilih "*iSpring Learn*"

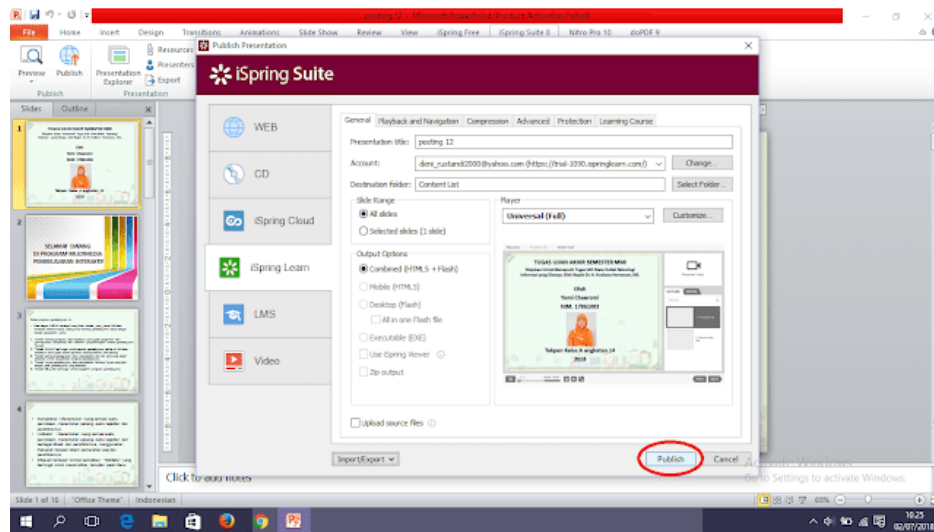


Gambar 2. 3 Langkah 3 Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9*

4) Pada tampilan gambar nomor 3 ada beberapa hal yang harus anda

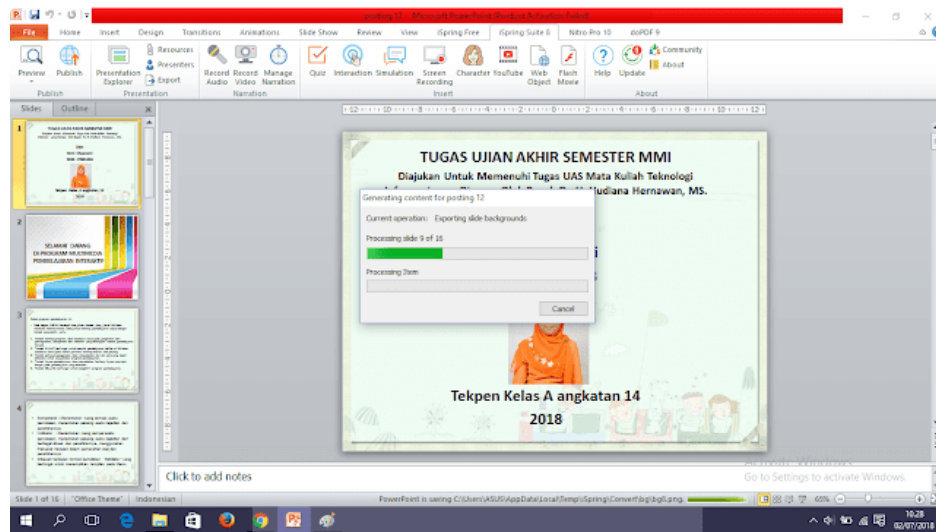
ketahui: Presentation title adalah judul yang akan anda buat untuk *e-Learning account* adalah alamat yang anda peroleh setelah mendaftar terlebih dahulu di akun resmi iSpring Suite 9.

5) Kemudian pilih "*PUBLISH*"



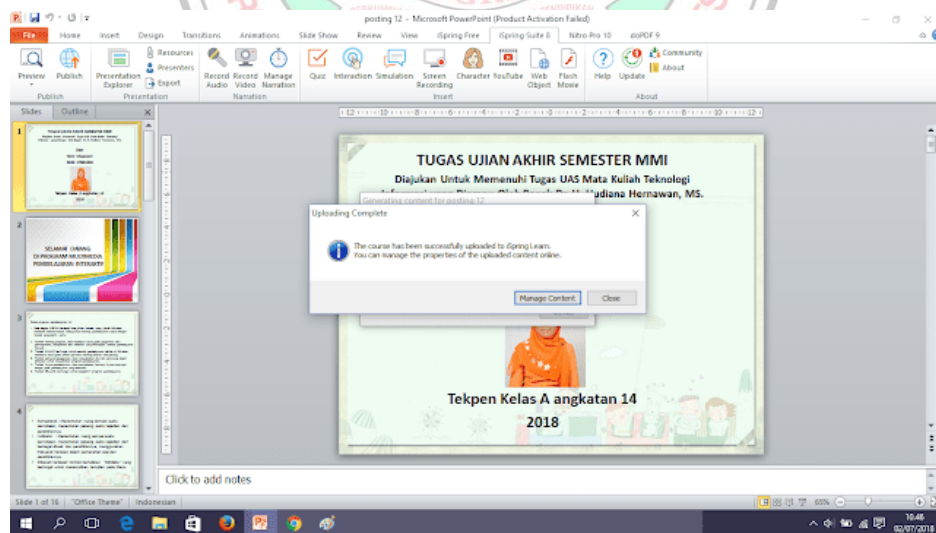
Gambar 2. 4 Langkah 5 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

6) Akan muncul tampilan-tampilan seperti berikut



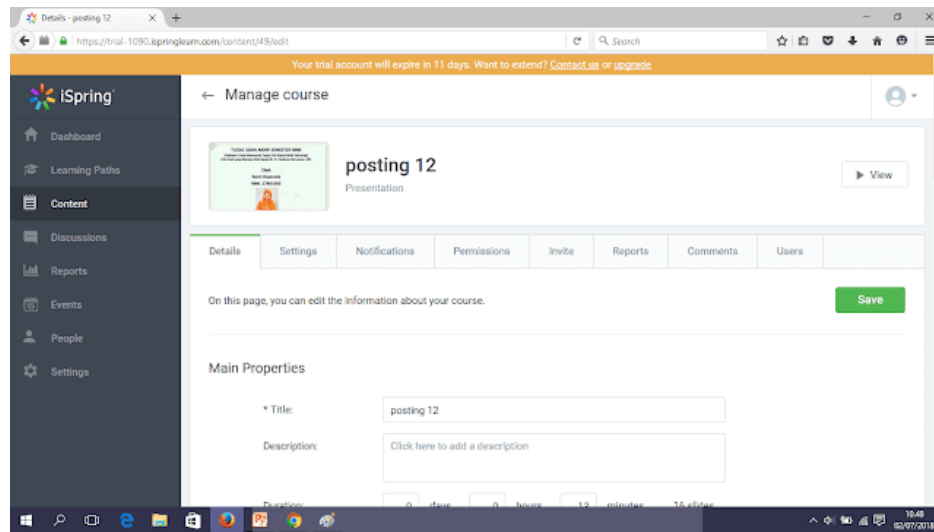
Gambar 2. 5 Langkah 6 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

7) Selanjutnya pilih "*MANAGE CONTENT*"



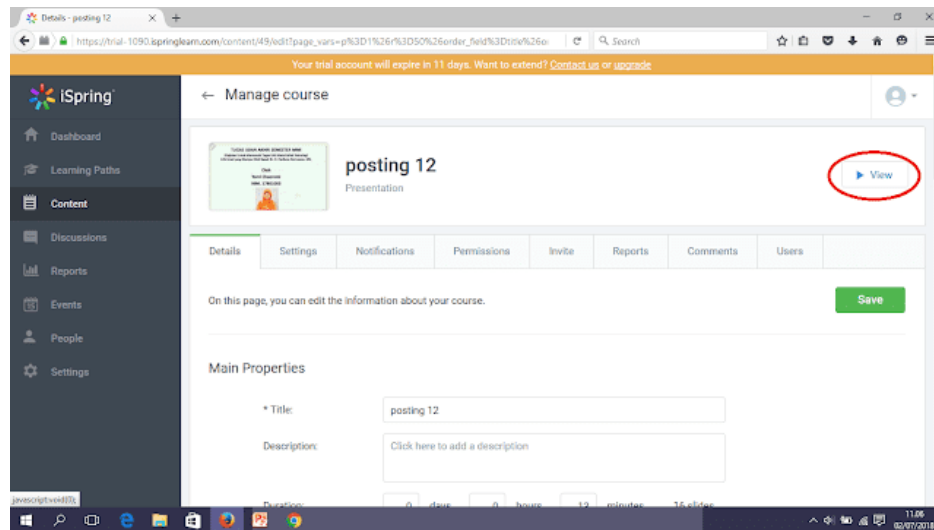
Gambar 2. 6 Langkah 7 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

- 8) Setelah itu akan muncul tampilan seperti berikut, dengan catatan KONEKSI internet harus terhubung.



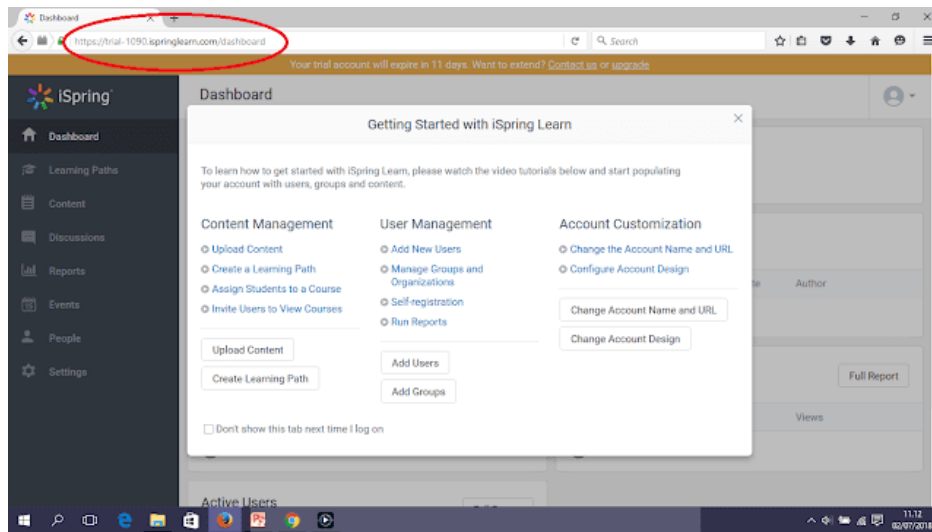
Gambar 2. 7 Langkah 8 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

- 9) Untuk mengecek apakah e-Learning yang kita buat sudah berhasil atau belum, maka klik "VIEW"



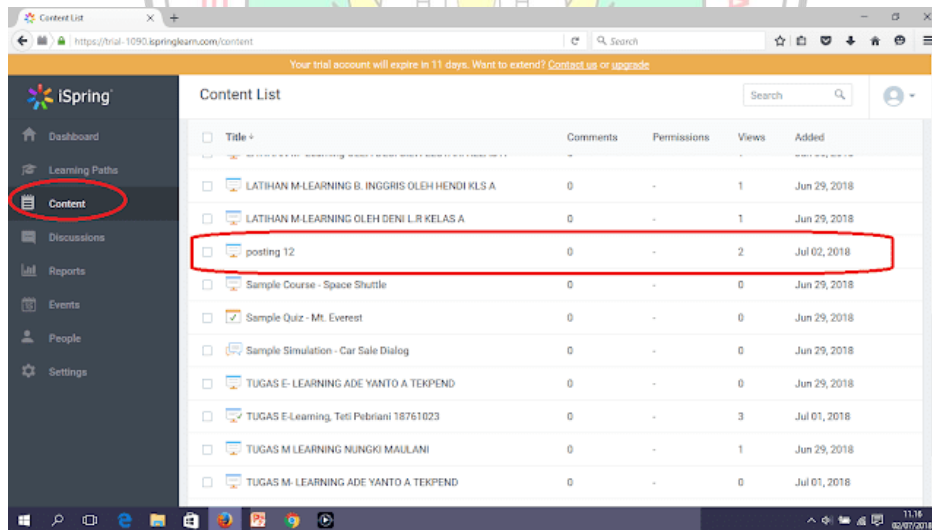
Gambar 2. 8 Langkah 9 Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9*

- 10) Maka akan muncul tampilan seperti berikut.
- 11) Untuk mengetahui apakah *e-Learning* yang anda buat sudah berhasil tampil, maka dapat dilakukan dengan cara mengetikkan *account URL* yang telah diperoleh ketika mendaftarkan *iSpring* (cara memperoleh *account URL* akan dijelaskan pada video dibawah ini)



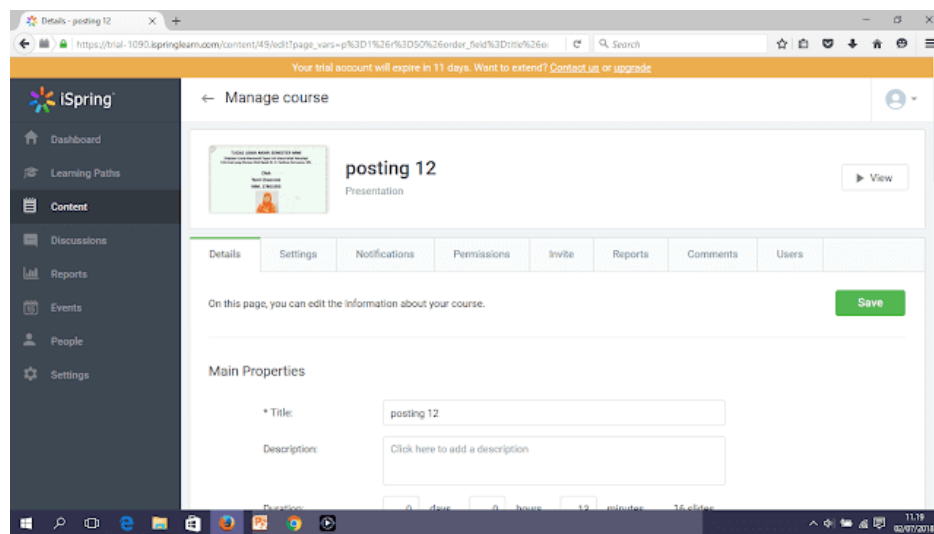
Gambar 2. 9 Langkah 11 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

12) Kemudian pilih "Content", akan muncul tampilan seperti berikut, anda tinggal mencari judul *e-Learning* yang tadi dibuat.



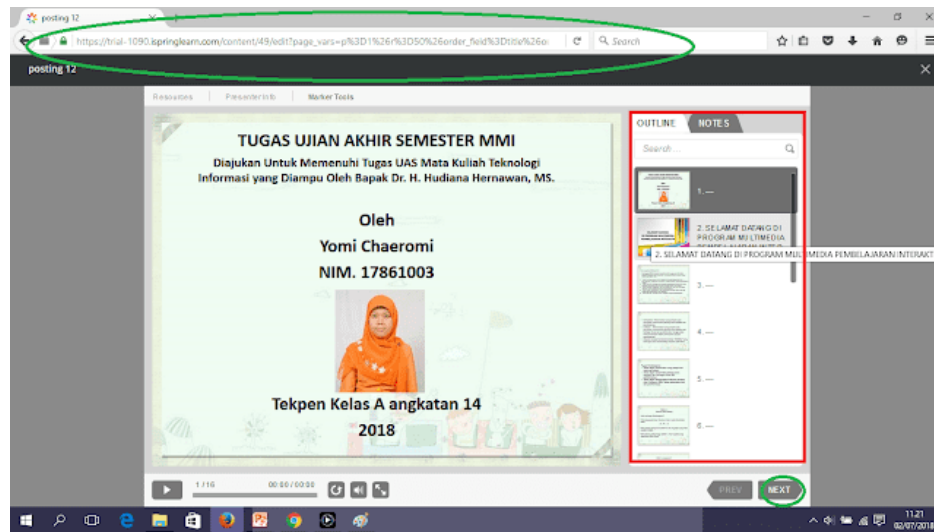
Gambar 2. 10 Langkah 12 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

13) Klik posting 12 seperti pada gambar diatas, kemudian akan muncul tampilan seperti berikut:



Gambar 2. 11 Langkah 13 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

14) Pilih "View" maka akan tampil seperti gambar berikut, maka anda sudah berhasil membuat sebuah *e-Learning*.



Gambar 2. 12 Langkah 14 Menggunakan Aplikasi *Inspring Suite 9*

15) Dalam kotak hijau bagian atas adalah alamat URL, yang menandakan bahwa membuat *e-Learning* harus dengan koneksi internet yang stabil. Dalam kotak merah adalah halaman/slide yang telah kita buat di *power point*. Dalam kotak hijau bagian bawah adalah untuk maju ke slide berikutnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu tersebut adalah sebagai berikut.

- 1. Cahyanti (2018) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Dengan *Ispring Suite 9*”.**

Hasil analisis data menyimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli materi mendapatkan presentase akhir sebesar 87% kategori “sangat layak”, hasil validasi dari ahli media mendapatkan presentase akhir sebesar 85,5% “sangat layak”, hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan presentase akhir sebesar 84% “sangat layak”. Setelah validasi selesai selanjutnya butir soal dianalisis dan diujicobakan kepada peserta didik, mendapatkan presentase sebesar 87,6% dengan kriteria “sangat menarik”. Disimpulkan bahwa alat evaluasi berupa tes *online/offline* yang dikembangkan layak sebagai alat evaluasi yang mendukung proses pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *Ispring Suite 9*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu terdapat variabel evaluasi pembelajaran.

2. Rahmawati (2019) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ispring Suite 9* Untuk meningkatkan Hasil Belajar”.

Hasil analisis data menyimpulkan bahwa (1) Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media yang dilakukan sebesar 96,2% dengan kategori valid atau layak digunakan. Sedangkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi yang dilakukan sebesar 98% dengan kategori valid atau layak digunakan. Media juga mendapat respon

positif peserta didik sebesar 96,1% dengan kategori valid atau layak digunakan yang dikumpulkan melalui angket subyek uji coba kelompok kecil, selain data hasil validasi serta angket subyek uji coba kelompok kecil, pengembangan ini juga melihat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol; (2) Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada ranah kognitif sebesar 85,9% dan 82,3%, dengan berbandingan hasil belajar sebesar 3,6% sedangkan belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada ranah psikomotor sebesar 89,9% dan 88,4% dengan berbandingan hasil belajar sebesar 1,5%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol baik pada ranah kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan hasil yang diperoleh diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi tujuan dari penelitian pengembangan.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *Ispring Suite 9*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu terdapat variabel hasil belajar.

- 3. Astuti, (2019) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media *Power point* (PPT) Dengan Model *Discovery Learning* Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMAN 4 Palembang”**

Hasil analisis data menyimpulkan bahwa media *powerpoint* dengan model *discovery learning* pada materi pencemaran lingkungan kelas X SMA layak digunakan ditinjau dari validasi ahli media, materi dan pengguna (guru) dengan kriteria sangat layak. Sedangkan uji coba satu-satu dan kelompok kecil memiliki hasil dengan kriteria layak dan sangat layak. Keunggulan media PPT ini adalah memudahkan mahasiswa untuk memahami materi yang dilengkapi dengan model *discovery learning*.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *power point*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu terdapat model *discovery learning*.

4. **Nury Yuniasih, dkk (2018) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Ispring* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang”**

Berdasarkan penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Ispring* materi sistem pencernaan manusia dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat membantu siswa belajar dengan konkret. Media ini berisi materi yang didukung gambar, video, animasi, quiz dan kunci

jawaban untuk membantu siswa belajar mandiri. Kelayakan media interaktif dapat dilihat dari penilaian ahli media dan ahli materi. Penilaian oleh ahli media mendapatkan presentase 85% kategori layak. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan presentase 94% kategori layak. Berdasarkan penilaian tersebut media layak untuk diimplementasikan. Kepraktisan media interaktif diketahui dari hasil penilaian oleh calon pengguna (guru), dan respon siswa. Penilaian oleh guru mendapatkan presentase 93% kategori sangat baik. Penilaian dari respon siswa mendapatkan kategori 93% kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian tersebut media interaktif sangat baik dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *Ispring Suite* . Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu terdapat variabel respon guru.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran matematika ini dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu melalui perencanaan, desain dan pembuatan. Tahap perencanaan adalah tahap analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah meliputi pengumpulan permasalahan dan mencari solusi atas permasalahan tersebut. Analisis kebutuhan meliputi pengumpulan materi-

materi yang dapat di buat di aplikasi *Inspring Suite 9*. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat diimplementasikan kedalam media pembelajaran berbasis *power point* interaktif dengan bantuan aplikasi *Inspring Suite 9*.

Selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dengan bantuan aplikasi *Inspring Suite* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika mendapat saran untuk melakukan perubahan maka akan dilakukan revisi sesuai saran yang disampaikan oleh ahli media maupun ahli materi. Apabila sudah mendapat validasi dari ahli media dan ahli materi maka media pembelajaran berbasis *power point* interaktif dengan menggunakan bantuan aplikasi *Inspring Suite 9* dapat di uji cobakan untuk melihat kepraktisn media pembelajaran.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran matematika pada pembelajaran daring dengan menggunakan bantuan aplikasi *Inspring Suite 9*?
2. Bagaimana prosentase kelayakan pengembangan media pembelajaran *Inspring Suite 9* oleh para ahli media dan ahli materi?

3. Bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *Inspring Suite 9*?

