

**PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI QUICK MATH UNTUK MEMUDAHKAN
SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Faizatul Widat¹, Hamidatul Maulidah², Aisyatur Rosyidah³

Universitas Nurul Jadid¹

Universitas Nurul Jadid²

Universitas Nurul Jadid³

widat@unuja.ac.id¹, aisyaturr0501@gmail.com², hamidatulmaulidah3@gmail.com³

ABSTRACT

In the context of mathematics education, many students face difficulties in understanding basic and advanced concepts which is often caused by less interactive teaching approaches and a lack of direct feedback. To overcome this problem, this research explores the use of the Quick Math application as an alternative learning media that can improve students' understanding of mathematics. This application offers a technology-based approach designed to make mathematics learning more engaging and effective. The aim of this research is to assess the effectiveness of the Quick Math application in facilitating the mathematics learning process for students and to evaluate the extent to which this application can help students overcome their difficulties in mathematics. The research methodology involves using the Quick Math application in a classroom environment over a certain period, involving a group of students who carry out exercises and evaluations through this application. Data was collected through observation, interviews and analysis of student learning outcomes before and after using the application. The research results show that using the Quick Math application significantly increases students' understanding of mathematics material. Students showed improvements in their ability to solve problems and understand mathematical concepts, thanks to the immediate feedback and interactive features provided by the app. In addition, student motivation and engagement in the learning process also increases, thanks to the gamification elements integrated in the application. This research highlights that application media such as Quick Math can be an effective tool in supporting mathematics learning and offering practical solutions to improve student learning outcomes.

Keywords: quik mats application; student; mathematics

ABSTRAK

Dalam konteks pendidikan matematika, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar dan lanjutan yang sering kali disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang kurang interaktif dan kurangnya umpan balik langsung. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan

aplikasi Quick Math sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam matematika. Aplikasi ini menawarkan pendekatan berbasis teknologi yang dirancang untuk membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas aplikasi Quick Math dalam memfasilitasi proses pembelajaran matematika bagi siswa dan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi ini dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan mereka dalam matematika. Metodologi penelitian melibatkan penggunaan aplikasi Quick Math dalam lingkungan kelas selama periode tertentu, dengan melibatkan sekelompok siswa yang melakukan latihan dan evaluasi melalui aplikasi ini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quick Math secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menyelesaikan soal dan memahami konsep matematika, berkat umpan balik langsung dan fitur interaktif yang disediakan oleh aplikasi. Selain itu, motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar juga meningkat, berkat elemen gamifikasi yang diintegrasikan dalam aplikasi. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa media aplikasi seperti Quick Math dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran matematika dan menawarkan solusi praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : aplikasi quik mats; siswa; matematika

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi seluler telah menjadi kebutuhan dalam berbagai aspek kehidupan yang tidak dapat dihindari lagi. Hampir semua kegiatan khususnya dalam hiburan menerapkan teknologi karena dilihat praktis sehingga banyak aplikasi hiburan yang ditanamkan di teknologi seluler. Dengan pertumbuhan industri hiburan yang demikian cepat, maka produk hiburan yang dihasilkan semakin bervariasi, contohnya pada permainan berbasis android yang terus berkembang dan berinovasi untuk menghasilkan permainan yang dapat menghibur penggunanya Game (Yunita Litau et al., 2024). Pemanfaatan teknologi seluler dalam

pembelajaran telah menghadirkan banyak perubahan positif dalam pendidikan modern. Teknologi seluler memungkinkan siswa dan pendidik untuk mengakses berbagai sumber informasi, buku elektronik, jurnal akademis, dan video pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

Dari Sekolah Dasar (SD) siswa diwajibkan untuk mempelajari mata pelajaran Matematika. Dalam kehidupan sehari-hari banyak persoalan yang berhubungan dengan matematika. Oleh karena itu, penguasaan matematika akan menjadi syarat untuk menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya sebuah pelajaran matematika. Signifikansi mata pelajaran ini

didasarkan pada susunan konsep dan prosedur matematika yang sistematis dan logis, yang juga sangat terkait dengan prosedur berpikir kritis. (Abdullah, 2016)(Ispita et al., 2023). Pada pembelajaran matematika siswa sering kali merasa kesulitan karena kurangnya pemahaman yang kuat terhadap konsep-konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Beberapa siswa mungkin memiliki ketakutan atau kecenderungan negatif terhadap matematika, yang dapat menghambat motivasi mereka untuk belajar dan memahami materi dengan baik. Keterampilan berhitung yang lemah dapat menyulitkan siswa dalam melakukan perhitungan sederhana atau kompleks, yang merupakan dasar dari banyak topik matematika.

Hal ini juga berlaku pada siswa kelas III MI Nurus Salam Sambirampak Kidul yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Matematika. Yang mana siswa kurang bisa berkonsentrasi dengan baik, siswa merasa Pelajaran matematika sangat sulit sehingga mereka malas untuk mengikuti mata Pelajaran. Terlebih lagi guru masih menggunakan cara konvensional dalam pengajaran sehingga siswa merasa jenuh dan kurang mengasikkan saat belajar didalam kelas. sebagian siswa merasa cemas atau kurang percaya diri dalam belajar matematika, terutama jika mereka telah mengalami kesulitan sebelumnya sehingga merasa tertekan untuk mencapai standar yang sudah ditentukan guru.

Kesulitan siswa kelas III MI Nurus Salam Sambirampak Kidul tentang bagaimana cara menghitung perkalian dan pembagian. Kurangnya pemahaman konsep dasar terhadap perkalian dan pembagian. Keterbatasan dalam mengingat angka hal ini juga menjadi hambatan untuk siswa. Selain itu siswa tidak cukup Latihan dalam mengaplikasikan perkalian dan pembagian hal ini juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa. Cara pengajaran yang tidak cocok dengan gaya belajar siswa dapat menyebabkan mereka kesulitan dalam memahami dan menginternalisasikan konsep perkalian dan pembagian yang baik.

Melihat permasalahan di atas pentingnya penelitian ini dilakukan diantaranya peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi agar siswa mudah memahami perkalian dan pembagian, dengan cara menggunakan aplikasi "QuikMats" aplikasi ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep matematika dengan cepat. Diantarnya ; 1). Latihan berbasis Game yakni dengan menggunakan elemen permainan untuk memotivasi siswa dalam belajar matematika. 2). Menyediakan Latihan yang sesuai dengan Tingkat kemampuan setiap siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan tempo mereka sendiri dan memperbaiki kelemahan mereka. 3). Monitoring Menyediakan fitur untuk memantau kemajuan siswa, sehingga guru atau orang tua dapat melacak perkembangan belajar matematika

mereka dan memberikan bantuan tambahan jika diperlukan.

Banyaknya Peneliti yang menguraikan pentingnya aplikasi Quick Math pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika agar lebih mudah dan menyenangkan hal ini diungkapkan para penelitian terdahulu, diantaranya ; Agustinus, (2022) dengan judul penelitian “ Pengembangan Aplikasi Quick Math Sebagai Media Operasi Pembelajaran Bilangan Bulat”. Melalui tugas akhir Skripsi. Aplikasi Quick Math menggunakan beberapa konsep matematis dan teknologi untuk memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Berikut adalah beberapa konsep utama yang digunakan dalam aplikasi ini diantaranya Quick Math menggunakan teknologi untuk memvisualisasikan konsep matematis secara grafis. Ini termasuk grafik fungsi matematika, representasi geometris, dan visualisasi data yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan memahami hubungan matematis dengan lebih jelas dan Manipulasi Parameter Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengubah parameter dalam representasi matematis, seperti nilai-nilai dalam persamaan atau fungsi. Hal ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa bahwa aplikasi Quick Math dapat memberikan Kemudahan dalam Pembuatan Materi Pembelajaran: Hal ini mempermudah guru atau pembuat konten untuk

menghasilkan materi yang menarik dan dapat dipahami oleh siswa.

Selanjutnya penelitian terdahulu menurut Cecep, Anwar Mutaqin Dkk, (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Modul Quick Math Berbasis Mobile Learning sebagai Penunjang Pembelajaran Matematika di SMA”. Melalui tugas akhir jurnal. Pembelajaran ini umumnya menggunakan perangkat aplikasi Android yang mudah dioperasikan dan banyak dimiliki oleh setiap orang. Pengembangan modul matematika berbasis mobile learning (android) atau yang dinamai dengan Quick Math menggunakan beberapa aplikasi multimedia yaitu Corel Draw, Construct 2 dan Website 2 Apk Builder Pro. Tahap awal pengembangan aplikasi dilakukan dengan membuat storyboard tentang menu-menu apa saja yang akan disajikan dalam aplikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa modul Quick Math yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Aplikasi ini membuat mudah siswa untuk mengakses sumber belajar yang fleksibel di manapun dan kapanpun.

Sedangkan menurut Ispita, Hevi Perninda, DKK (2022) dengan judul Penelitian “Pembelajaran Matematika Berbasis etnomatematika

Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di Tingkatkan Dengan Aplikasi Quik Mats Cyty”melalui tugas akhir jurnal proceeding. Sejumlah menu akan ditampilkan saat aplikasi pertama kali diluncurkan. Pilih opsi menu 'Tambah Jejak', yang terletak di mana letak masalah yang harus dipecahkan oleh siswa. pembelajaran matematika budaya dengan Math City Map memanfaatkan aplikasi Android di smartphone, memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan pun dan di mana pun mereka mau tanpa terkendala lokasi atau waktu. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu Posttest-Only Control. . Siswa di motivasi untuk memanfaatkan aplikasi untuk menyelidiki dan mempelajari budaya lokal yang terkait dengan konsep matematika tertentu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam

B. Metode Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Dalam melakukan penelitian peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena menginterpretasikan bagaimana subjek memperoleh makna dari lingkungan sekeliling, dan bagaimana makna tersebut mempengaruhi perilaku mereka.(Adlini et al., 2022) Salah satu jenis penelitian kualitatif deskriptif adalah berupa penelitian dengan metode atau pendekatan penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang datanya

diperoleh dengan melakukan survey di lapangan atau lokasi penelitian.

Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dikarenakan untuk memahami makna dibalik data yang tampak, Gejala sosial sering tidak dipahami berdasarkan apa yang diucapkan dan dilakukan orang. Setiap ucapan dan tindakan orang mempunyai makna tertentu. Pada penelitian kualitatif, terdapat berbagai teknik pengumpulan data yang umum digunakan. Salah satunya adalah wawancara, yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan pandangan mereka terkait topik penelitian.(Ardiansyah et al., 2023)

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan study kasus. Penelitian study kasus adalah study yang bersifat deskriptif dan analisis yang mendalam. Penelitian studi kasus merupakan metode penelitian berfokus pada sebuah fenomena untuk dikaji atau dideskripsikan secara mendalam. Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurus Salam Sambi Rampak Kidul yang beralamat di Jl. Gondosuli Dusun II Utara RT:018/ RW:006 Sambi Rampak Kidul Kotaanyar Kabupaten Probolinggo pada bulan Agustus. Sumber data pada penelitian ini menggunakan data primer tersebut berupa data langsung dari subjek penelitian. Sumber data sekundernya berupa data dokumentasi yang menyangkut

penelitian. teknik pengumpulan datanya berupa wawancara pada wali kelas III, beberapa siswa kelas III, observasi dan dokumentasi. Sumber dana tersebut berasal dari anggota KKN sendiri. Sumber dana penelitian dihasilkan dari lembaga LP3M Unuja yang berkolaborasi dengan dosen.

3. Tahapan Penelitian

Tahap pertama adalah melakukan observasi. Observasi atau pengamatan dalam arti sederhana merupakan proses dimana peneliti melihat situasi dari penelitian.(Andriyani Siti Komalasari, 2023). Untuk metodenya harus sesuai yang digunakan pada penelitian yang berupa pengamatan interaksi atau kondisi dari belajar mengajar dan tingkah laku siswa.

Tahap kedua adalah wawancara. Wawancara tersebut adalah percakapan dengan alasan tertentu. Yang mana percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak atau lebih, yaitu pewawancara (yang mengajukan pertanyaan) dan diwawancarai (yang memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaannya). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Peneliti membuat pedoman wawancara sebelum kegiatan wawancara dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan pokok bahasan dan mempersingkat waktu.(Astuti et al., 2022)

Tahap ketiga adalah Tahap ketiga yaitu dokumentasi. dokumentasi tersebut berupa data dan informasi dan dokumen serta keterangan yang dapat mendukung

penelitian. Dokumentasi, adalah data berupa file, foto, gambar, dan dokumen yang diperlukan terkait dengan program pengembangan profesi yang semua data tersebut tidak diperoleh dari wawancara dan observasi. Data dokumentasi digunakan untuk melengkapi data-data yang diperlukan dan sebagai data untuk membantu menganalisa peristiwa yang terjadi agar lebih dapat dipahami lagi.(Kurniawan et al., 2020)

Metode penelitian tersebut berupa mengidentifikasi seberapa besar antusias siswa dalam pemanfaatan media aplikasi quik mats pada pelajaran matematika dikelas III, kemudian siswa dilatih mengoperasikan aplikasi quik mats melalui telfon seluler. Melalui pemanfaatan aplikasi ini siswa dengan mudah belajar perkalian baik disekolah maupun dirumah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan awal dari implementasi aplikasi Quick Math adalah melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan bagaimana aplikasi ini dapat memenuhi tujuan pembelajaran matematika di MI Nurussalam. Proses ini melibatkan dialog dengan para guru untuk mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pelajaran matematika. Selama tahap ini, berbagai aspek seperti tingkat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika, serta metode pengajaran yang ada, ditelaah secara mendalam. Penanaman

konsep yang benar pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) sangat ditekankan karena merupakan konsep dasar yang harus dikuasai siswa untuk memahami konsep matematika ke jenjang berikutnya.(Arrosyad et al., 2023). Data dari hasil evaluasi sebelumnya dan observasi langsung di kelas membantu dalam mengidentifikasi area-area di mana Quick Math bisa memberikan kontribusi yang signifikan.

2. Penyesuaian Kurikulum

Setelah kebutuhan diidentifikasi, langkah berikutnya adalah menyesuaikan kurikulum untuk mengintegrasikan aplikasi Quick Math. Ini melibatkan penyesuaian materi ajar yang ada agar lebih kompatibel dengan fitur-fitur aplikasi. Dalam hal ini, tim pengajar di MI Nurus Salam bekerja sama untuk mengintegrasikan aplikasi ke dalam rencana pelajaran yang ada. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum, bahan ajar yang perlu dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi Pendidikan serta untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri baik di dalam dan di luar kelas adalah bahan ajar berbasis mobile learning (android) (Cecep et al., 2019). Modifikasi ini mencakup penyesuaian tujuan pembelajaran dengan kemampuan aplikasi Quick Math, serta pengembangan modul-modul pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi sebagai alat bantu. Modifikasi kurikulum ini tidak hanya mencakup

penyusunan materi ajar, tetapi juga penyesuaian strategi pengajaran.

3. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam tahap ini, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi Quick Math diintegrasikan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar. RPP yang disusun mencakup rincian mengenai bagaimana aplikasi akan digunakan dalam setiap sesi pembelajaran, tujuan spesifik yang ingin dicapai dengan menggunakan aplikasi, serta metode evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur efektivitas aplikasi dalam mendukung proses belajar siswa. Penyusunan RPP melibatkan penentuan waktu yang tepat untuk menggunakan aplikasi dalam setiap pertemuan, serta cara-cara konkret untuk mengintegrasikan aplikasi dalam aktivitas kelas. Ini termasuk pengaturan jadwal penggunaan aplikasi, alokasi waktu untuk latihan mandiri siswa, dan perencanaan diskusi kelas berdasarkan hasil yang diperoleh dari aplikasi.

4 . Implementasi Aplikasi Quik Mats

Menggunakan aplikasi Quik Mats untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika dimulai dengan langkah-langkah yang sistematis dan intuitif. Pertama, guru atau pengelola pendidikan perlu mengunduh dan menginstal aplikasi Quik Mats dari platform yang tersedia,. Setelah aplikasi terpasang, langkah berikutnya adalah melakukan pendaftaran dan pengaturan akun, baik untuk guru maupun siswa,

sehingga mereka dapat memanfaatkan semua fitur yang disediakan.

Kedua setelah akun diatur, guru dapat mulai menyiapkan materi pelajaran dengan menggunakan berbagai alat yang disediakan oleh aplikasi. Ini termasuk memuat berbagai jenis konten matematika seperti teori, contoh soal, dan latihan interaktif. Guru juga dapat membuat kelas virtual, mengundang siswa untuk bergabung, dan menetapkan tugas atau latihan yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari.

Ketiga siswa, setelah bergabung dalam kelas, akan dapat mengakses materi yang telah disiapkan oleh guru. Mereka dapat mengeksplorasi berbagai topik melalui antarmuka aplikasi yang ramah pengguna, berlatih dengan soal-soal interaktif, dan memanfaatkan fitur visualisasi untuk memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Aplikasi ini juga menyediakan umpan balik langsung yang membantu siswa mengetahui hasil mereka dan area mana yang memerlukan perbaikan.

Selama proses belajar, baik guru maupun siswa dapat menggunakan fitur komunikasi yang disediakan untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan bantuan satu sama lain. Guru dapat memantau kemajuan siswa melalui laporan yang dihasilkan oleh aplikasi, yang menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi dan area mana yang perlu perhatian lebih lanjut.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, aplikasi Quik Mats

memudahkan siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan menyediakan alat yang mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan menyenangkan.

5. Evaluasi dan Penyesuaian

Setelah aplikasi Quick Math diterapkan dalam proses pembelajaran, tahap berikutnya adalah evaluasi untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru, serta dengan menganalisis hasil belajar siswa yang didapatkan melalui aplikasi. Proses ini mencakup penilaian terhadap seberapa baik aplikasi mendukung pemahaman konsep matematika, serta pengamatan terhadap perubahan dalam motivasi dan keterlibatan siswa. Data evaluasi ini kemudian digunakan untuk melakukan penyesuaian lebih lanjut. Misalnya, jika ditemukan bahwa fitur tertentu dari aplikasi kurang efektif, maka perubahan dilakukan untuk meningkatkan fungsionalitas aplikasi atau metode pengajaran yang digunakan. Evaluasi ini juga membantu dalam mengidentifikasi tantangan-tantangan baru yang mungkin muncul selama proses implementasi dan mencari solusi untuk mengatasinya.

Implementasi pemanfaatan aplikasi Quick Math di MI Nurus Salam Sambi Rampak Kidul melibatkan serangkaian tahapan perencanaan yang dirancang untuk memastikan integrasi yang efektif dari teknologi dalam pembelajaran matematika. Dari

analisis kebutuhan yang mendalam, penyesuaian kurikulum, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, pelatihan guru, hingga evaluasi dan penyesuaian, setiap langkah diambil dengan tujuan untuk memaksimalkan manfaat aplikasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Proses ini bukan hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan dan kepercayaan diri mereka dalam belajar. Materi pengembangan meliputi beberapa hal yaitu konsep, materi pembelajaran, latihan soal, pembahasan yang di susun secara sistematis. (Sari & Cahyono, 2020)

E. Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi Quik Mats dalam pendidikan matematika membawa dampak signifikan pada efektivitas proses belajar mengajar. Aplikasi ini dirancang untuk membuat pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif dan menarik dengan fitur-fitur yang mendukung pemahaman konsep secara visual dan praktis. Melalui antarmuka yang intuitif, siswa dapat mengakses berbagai materi pelajaran, mengerjakan latihan soal, dan mendapatkan umpan balik langsung yang membantu mereka memperbaiki pemahaman dan keterampilan matematika mereka.

Bagi guru, Quik Mats menawarkan alat yang berguna untuk menyiapkan materi, menetapkan tugas, dan memantau kemajuan siswa secara real-time. Dengan adanya

laporan dan analisis kemajuan siswa, guru dapat dengan cepat mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih, serta menyesuaikan metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individual siswa. Aplikasi ini juga memfasilitasi komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, memungkinkan diskusi dan bantuan yang lebih efisien.

Secara keseluruhan, Quik Mats berfungsi sebagai alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengalaman belajar matematika, menjadikannya lebih terstruktur, menyenangkan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan integrasi teknologi yang canggih, aplikasi ini membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika dan mendorong pencapaian akademis yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Andriyani Siti Komalasari, D. R. (2023). EDUKASI MANFAAT LITERASI MEMBACA DAN MENULIS DI SMK PGRI 3 BOGOR Andriyani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Uika Jaya*, 1(2), 82–92.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan

- Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arrosyad, M. I., Puji, S., Wahyuni, T., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penerapan Media Math Games pada Pembelajaran Matematika di Bimbel Al-Khawarizmi. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 531–539. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Astuti, E. D., Fajrin, R., & Ana, R. (2022). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas Ii Sdn 1 Wonorejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VI(2), 172–185.
- Cecep, C., Mutaqin, A., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Modul Quick Math Berbasis Mobile Learning sebagai Penunjang Pembelajaran Matematika di SMA. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 7(2), 148. <https://doi.org/10.33394/jps.v0i0.1761>
- Ispita, I., Perninda, H., & Lestari, R. (2023). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditingkatkan Dengan Aplikasi Math City Map. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 31. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7673>
- Kurniawan, A. R., Destrinelli, D., Hayati, S., Rahmad, R., Riskayanti, J., Wasena, I. S., & Triyadi, Y. (2020). Peranan Pojok Baca dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 48. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107562>
- Sari, T. T., & Cahyono, A. H. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Android “Fun Math” Sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1283–1298. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.355>
- Yunita Litau, F., Sinisuka, K., Afsari Tanjung, N., Ifroh, U., & Novia Sari, I. (2024). Pengenalan “Math Games” Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 129–132. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.3045>
-