



*Prosiding*  
Seminar Nasional Daring  
Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)  
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah”



## Pemanfaatan Aplikasi Qanda Sebagai Media Pembelajaran Matematika

Eka Nabila Dian Marsela<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[ekanbl04@gmail.com](mailto:ekanbl04@gmail.com)<sup>1</sup>, [cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id)<sup>2</sup>

**abstrak**— Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari. Matematika perlu diajarkan melalui sebuah media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mempelajari matematika adalah aplikasi Qanda (Q&A). Forum tanya-jawab, atau yang dikenal juga sebagai Q&A (Question and Answer), adalah suatu platform daring di mana pengguna dapat mengajukan pertanyaan spesifik dan menerima jawaban dari siapa pun yang memiliki pengetahuan atau informasi yang relevan (Anggreani, 2023). Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research). Data penelitian ini berupa data sekunder. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik simak, bebas, libat, cakap, dan catat. Didalam teknik analisis data, peneliti dapat menggunakan metode agih atau metode distribusi. Teknik validasi data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Aplikasi Qanda dapat menjadi alat yang berguna bagi peserta didik untuk memecahkan soal matematika dengan lebih mudah dan efisien. Aplikasi qanda sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan adanya aplikasi Qanda ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mengerjakan soal agar nilai akademik semakin meningkat.

**Kata kunci**— matematika, media pembelajaran, Qanda

**Abstract**— Mathematics is one of the important subjects to be studied. Mathematics needs to be taught through a learning media, and one of the learning media that can be used to study mathematics is the Q&A (Question and Answer) application. Q&A forum is an online platform where users can ask specific questions and receive answers from anyone who has relevant knowledge or information (Anggreani, 2023). This research uses the library research method, and the data for this study are secondary data. The data collection technique used in this research is the observe, record, involve, competent, and note technique. In the data analysis technique, researchers can use the distribution method or the distribution technique. The data validation technique in this study uses the triangulation of sources technique. The Q&A application can be a useful tool for students to solve mathematical problems more easily and efficiently. The Q&A application itself has advantages and disadvantages. With the existence of this Q&A application, it is hoped that students can find it easier to work on problems, leading to an improvement in academic performance.

**Keywords**— mathematics, learning media, Qanda

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari. Menyadari betapa pentingnya mempelajari matematika, terutama karena keterkaitannya dengan berbagai bidang ilmu lainnya, merupakan suatu hal yang sangat krusial (Cahyani, dkk., 2023). Hal ini juga ditegaskan oleh Sulistiani & Masrukan (2017), yang menyatakan bahwa matematika memiliki peran yang sangat signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir nalar, logis, sistematis, dan kritis. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mempelajari matematika sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Hikmah., 2021). Dengan pemahaman yang kuat tentang matematika, kita dapat mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari dan memperluas wawasan serta kemampuan berpikir kita di berbagai bidang ilmu.

Matematika perlu diajarkan melalui sebuah media pembelajaran. Alat bantu yang dikenal sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengenalan materi akan sangat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan pengiriman informasi serta materi pembelajaran (Falahudin, 2014). Tafonao (2018) juga berpendapat bahwa pentingnya media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan menggunakan media pembelajaran, pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih terang dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai dengan cara yang efisien dan efektif.

Salah satu platform media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi QandA. Forum tanya-jawab, atau yang dikenal juga sebagai Q&A (Question and Answer), adalah suatu platform daring di mana pengguna dapat mengajukan pertanyaan spesifik dan menerima jawaban dari siapa pun yang memiliki pengetahuan atau informasi yang relevan (Anggreani, 2023). Hikmawati, dkk., (2020) menyatakan (Q&A) akan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dan mandiri, sehingga mereka dapat mengajukan pertanyaan dan mengoptimalkan pemahaman mereka, yang pada akhirnya akan meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Dengan demikian penggunaan aplikasi QandA dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah selama proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research). Penelitian ini (library research) adalah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan literatur (perpustakaan) buku, catatan dan melaporkan hasil penelitian dari penelitian sebelumnya. Buku dan barang bekas dibeli. Salah satu sumber yang sering digunakan adalah Google Scholar.

Data penelitian ini berupa data sekunder yang membahas tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi qanda, dan cara pemanfaatan aplikasi qanda dalam

pelajaran matematika Data bersumber dari catatan atau artikel dan buku yang sudah diterbitkan dalam jurnal nasional berkaitan dengan judul penelitian yang ditentukan.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik simak, bebas, libat, cakap, dan catat. Pada teknik penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti harus mendengarkan secara leluasa artikel dan buku yang berkaitan dengan topik penelitian, apabila kata kunci atau keyword untuk teknik ini sudah ditemukan, maka peneliti dapat melakukan teknik catat, yaitu mencatat hal-hal yang diperlukan, setelah itu dilakukanlah suatu penggabungan bersama dengan argumen peneliti yang bertujuan untuk menemukan suatu gagasan yang menyatu.

Didalam teknik analisis data, peneliti dapat menggunakan metode agih atau metode distribusi yang dapat dilakukan dengan tahapan : 1. Melakukan klarifikasi, 2. Menentukan suatu makna. 3. Melakukan analisis terhadap kalimat-kalimat. 4. Membuat suatu simpulan.

Teknik validasi data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik triangulasi sumber digunakan peneliti dengan cara melakukan penghubungan gagasan-gagasan yang dikembangkan terlebih dulu didasari dari jurnal dan buku dari hasil suatu penelitian sebelumnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi QandA dapat menjadi alat yang berguna bagi peserta didik untuk memecahkan soal matematika dengan lebih mudah dan efisien.

Aplikasi qanda sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan

Berikut ini kelebihan dari aplikasi qanda:

1. Aplikasi Q&A memberikan akses yang luas terhadap berbagai pengetahuan dan informasi dari berbagai bidang. Anda dapat mengajukan pertanyaan tentang topik apa pun dan menerima jawaban yang relevan dari pengguna lain atau sumber daya yang terhubung.
2. Aplikasi Q&A umumnya memiliki komunitas pengguna yang aktif dan berpartisipasi, menciptakan suasana kolaboratif di mana pengguna dapat saling membantu, berbagi pengetahuan, dan menjawab pertanyaan satu sama lain. Beberapa pengguna yang memiliki keahlian khusus dapat memberikan wawasan yang mendalam dalam beberapa kasus
3. Aplikasi Q&A biasanya memberikan respons yang lebih cepat dibandingkan dengan mencari informasi melalui mesin pencari. Anda dapat mengajukan pertanyaan dan menerima jawaban dalam waktu nyata atau dalam waktu singkat. Ini memungkinkan Anda untuk memperoleh informasi secara cepat ketika Anda membutuhkannya.
4. Aplikasi Q&A menyediakan kesempatan bagi Anda untuk mendapatkan jawaban dari berbagai perspektif. Pengguna dengan latar belakang,

pengetahuan, dan pengalaman yang berbeda dapat memberikan sudut pandang yang beragam terhadap suatu pertanyaan. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman Anda tentang topik yang Anda tanyakan dan memberikan konteks yang lebih luas.

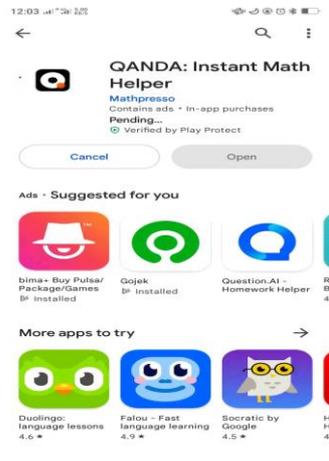
5. Beberapa aplikasi Q&A menggunakan sistem penilaian atau pemilihan jawaban terbaik oleh pengguna lain. Ini membantu memastikan bahwa jawaban yang paling relevan atau berharga mendapatkan peringkat yang lebih tinggi atau ditampilkan dengan lebih jelas. Dengan demikian, Anda dapat dengan mudah menemukan jawaban terbaik untuk pertanyaan yang Anda ajukan.

Adapun kekurangan aplikasi qanda, yaitu sebagai berikut :

1. Meskipun beberapa pengguna memberikan jawaban yang akurat dan berguna, tidak ada jaminan bahwa semua jawaban yang diberikan akan benar atau terverifikasi. Keakuratan dan keandalan informasi yang diberikan oleh pengguna dapat bervariasi. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan kebijaksanaan pribadi dalam mengevaluasi dan memverifikasi informasi yang diberikan dalam aplikasi Q&A.
2. Dalam komunitas Q&A, kualitas jawaban bisa sangat beragam. Terdapat variasi dalam kedalaman, kelengkapan, dan ketepatan jawaban. Beberapa jawaban mungkin kurang mendalam, tidak lengkap, atau tidak memadai dalam menjawab pertanyaan dengan memuaskan. Selain itu, pengguna dengan pengetahuan terbatas atau motif yang kurang baik dapat memberikan jawaban yang tidak akurat atau salah.
3. Walaupun aplikasi Q&A dapat memberikan pengetahuan yang luas, terdapat keterbatasan dalam hal pengetahuan spesifik atau sangat teknis. Pertanyaan yang sangat spesifik atau kompleks mungkin sulit untuk dijawab dengan tepat di dalam aplikasi Q&A, terutama jika tidak ada pengguna dengan pengetahuan khusus dalam komunitas tersebut.
4. Beberapa aplikasi Q&A mengandalkan informasi yang diberikan oleh pengguna tanpa memiliki mekanisme untuk memverifikasi keaslian atau keakuratan sumber informasi tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan risiko penyebaran informasi yang tidak benar atau bias di dalam aplikasi tersebut.
5. Walaupun aplikasi Q&A dapat memberikan jawaban dan panduan awal, mereka tidak dapat menggantikan penelitian mandiri dan konsultasi dengan sumber daya yang terpercaya. Penting untuk mengintegrasikan informasi yang diperoleh dari aplikasi Q&A dengan sumber-sumber lain, seperti buku, artikel ilmiah, atau konsultasi dengan ahli, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Untuk dapat mengakses aplikasi Qanda terdapat beberapa tahapan, diantaranya :

### 1 . Install aplikasi pada Handphone anda



**Gambar 1.** Download apk pada playstore

- Setelah masuk di laman SignUp, maka akan muncul 3 opsi untuk mendaftar. 1). Opsi pertama kita bisa mendaftar dengan menggunakan facebook, jika kita memilih untuk mendaftar menggunakan facebook maka tersedia username dan password yang harus kita isi sesuai dengan akun facebook yang kita punya atau apabila kita mengatur pengaturan chrome dengan autosave akun facebook beserta passwordnya maka sudah secara otomatis terdaftar di animaker melalui akun facebook yang kita punya. 2). Opsi yang kedua yaitu mendaftar dengan menggunakan google, cara yang lebih mudah kita mengatur pengaturan chrome dengan aturan auto-save akun google kita yang sudah aktif, dengan begitu kita hanya tinggal menekan akun google tersebut dan akan langsung masuk ke animaker sama halnya facebook. 3). opsi ketiga yaitu daftar menggunakan akun line (jika punya).



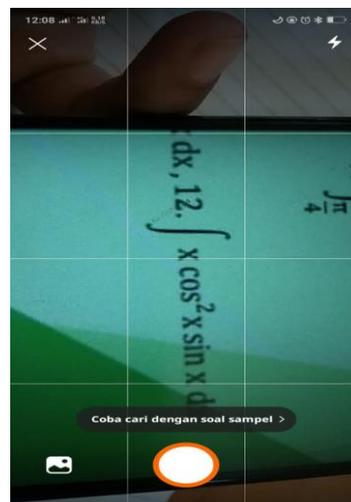
**Gambar 2.** Tampilan awal Qanda

3. Setelah berhasil melakukan pendaftaran, otomatis akan masuk ke dalam beranda aplikasi QandA. Di dalam beranda terdapat beberapa menu, untuk memecahkan soal, cukup dengan menekan menu kamera pada bagian bawah, seperti yang bisa kita lihat pada gambar dibawah.



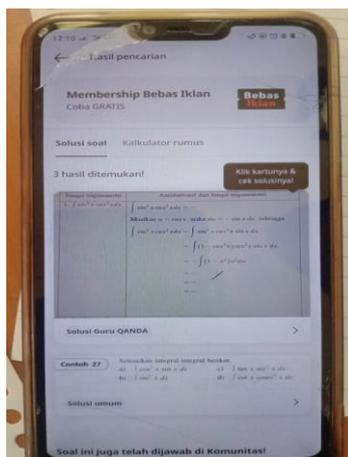
Gambar 3. Menu beranda

4. Setelah menekan menu kamera, ada 2 opsi, anda mengambil dari file foto yang sudah anda sediakan, atau memfoto soal yang ingin anda pecahkan, disini saya menggunakan metode memfoto langsung soal yang ingin saya pecahkan.



Gambar 4. tampilan kamera

5. Setelah memfoto soal yang ingin anda pecahkan, otomatis akan memunculkan hasil dari soal tersebut



**Gambar 5.** Tampilan hasil dari pemecahan soal

6. Selesai.

## SIMPULAN

Aplikasi Qanda dapat menjadi alat yang efektif untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan matematika. Dengan fitur-fitur seperti tanya jawab interaktif, materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks, video, atau gambar, dan ketersediaan tutor atau ahli matematika yang siap membantu, aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi penggunaannya. Dengan adanya aplikasi Qanda ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mengerjakan soal agar nilai akademik semakin meningkat.

## REFERENSI

- Anggraeni, D. S. (2023). Quora: Situs komunitas tanya jawab sebagai medium diskursus ruang publik. *Jurnal Socia Logica*, 2(1), 51-68. <https://doi.org/10.572349/sociallogica.v2i1.208>.
- Cahyani, N. D., & Sritresna, T. (2023). Kemampuan penalaran matematis siswa dalam menyelesaikan soal cerita. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 103-112. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i1.2720>.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117. Retrieved from [https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104\\_104-117.pdf](https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf).
- Hikmah, S.N.. (2021). Hubungan kecerdasan numerik dan minat belajar terhadap kemampuan penalaran matematis siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 21(1), 33-39. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1065>.
- Hikmawati, H., Sahidu, H., & Kosim, K. (2020). Metode question dan answer (Q&A) berbasis LMS pada mata kuliah sejarah fisika untuk melatih keterampilan berkomunikasi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEdu Journal)*, 1(2), 53-57. Retrieved from <http://www.jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/article/view/83>.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/876061>.
- Sulistiani, E., & Masrukan, M. (2017). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika untuk menghadapi tantangan MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 605-612. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21554>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.