

PENGEMBANGAN MEDIA TAPENA (TABEL PECAHAN SENILAI) DENGAN MODEL 4D UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN PADA SISWA KELAS IV SDN 1 MADE LAMONGAN

Najwa Rahma Indina¹, Abdur Rohim²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

*Email korespondensi: najwarahmaindina@gmail.com, rohimi@unisda.ac.id

Riwayat Artikel:

Diajukan: April 2026

Diterima: April 2026

Diterbitkan: April 2026

Abstract

This study aims to develop TAPENA media (Equivalent Fraction Table) based on the 4D model to improve the understanding of fraction concepts among fourth-grade students at SDN 1 Made Lamongan. The research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were 28 fourth-grade students. Data were collected through observations, tests, and questionnaires. The results showed that after material explanation without media, only 5 students (17.86%) understood the concept, whereas after using TAPENA media, all 28 students (100%) understood the concept of equivalent fractions. TAPENA media presents a table that makes it easier for students to see the relationship between fractions visually. The media validity from material experts reached 86.5% (very valid), and from media experts 88.2% (very valid). The practicality test by teachers obtained 90.5%, and by students 94.8%. These findings prove that TAPENA media is valid, practical, and effective in improving the understanding of fraction concepts. The implication is that TAPENA media can be used as an innovation in mathematics learning in elementary schools. It is recommended that teachers integrate TAPENA into learning activities to motivate students.

Keywords: TAPENA; equivalent fractions; 4D model; conceptual understanding; elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media TAPENA (Tabel Pecahan Senilai) berbasis model 4D untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV SDN 1 Made Lamongan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penjelasan materi tanpa media hanya 5 siswa (17,86%) yang paham, sedangkan setelah menggunakan media TAPENA seluruh 28 siswa (100%) paham terhadap konsep pecahan senilai. Media TAPENA menyajikan tabel yang memudahkan siswa melihat hubungan antar pecahan secara visual. Validitas media dari ahli materi mencapai 86,5% (sangat valid) dan ahli media 88,2% (sangat valid). Uji kepraktisan oleh guru memperoleh 90,5% dan oleh siswa 94,8%. Temuan ini membuktikan bahwa media TAPENA valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan. Implikasinya, media TAPENA dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. Disarankan bagi guru untuk mengintegrasikan TAPENA dalam kegiatan pembelajaran agar siswa termotivasi.

Kata kunci: TAPENA; pecahan senilai; model 4D; pemahaman konsep; sekolah dasar

PENDAHULUAN

Matematika memiliki kontribusi besar dalam mengasah kemampuan berpikir logis, rasional, dan kritis serta membekali siswa dengan keterampilan memecahkan persoalan sehari-hari (Rohim & Prayogi, 2023). Pemahaman konsep didefinisikan sebagai kapasitas individu dalam menyerap makna dari materi yang dipelajari baik secara lisan, tertulis, maupun visual yang kemudian melahirkan suatu gagasan berdasarkan hasil olah pikirnya sendiri. Indikator dari pemahaman konsep mencakup kemampuan mengulang kembali suatu konsep, menggolongkan objek, memberi contoh, serta menerapkan konsep secara sistematis (NCTM, 2000; Radiusman, 2020). Apabila siswa telah menguasai konsep matematika, mereka cenderung lebih mudah menyelesaikan berbagai masalah yang berkaitan dengan pelajaran tersebut. Penanaman konsep yang akurat perlu dimulai sejak pendidikan dasar karena hal tersebut menjadi fondasi bagi pemahaman di tingkat pendidikan yang lebih tinggi (Rohmah dkk.2024).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep matematika terutama pada topik pecahan masih tergolong rendah di kalangan siswa sekolah dasar. Berdasarkan data Asesmen Nasional tahun 2023, hanya sekitar 38,5% siswa SD yang berhasil mencapai kompetensi minimum dalam pemahaman bilangan pecahan. Angka ini mencerminkan adanya masalah fundamental dalam proses pembelajaran matematika, utamanya pada materi pecahan yang bersifat abstrak. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan ketika mencoba memvisualisasikan konsep pecahan senilai karena aktivitas pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang lebih menekankan hafalan prosedur tanpa dukungan media konkret (Farida dkk 2026; Rohim, 2023). Banyak guru menyampaikan materi secara verbal sehingga siswa hanya mampu mengerjakan soal tanpa memahami esensi dari proses penyelesaian yang dilakukan (Rohim, 2021; Rohim & Asmana, 2018).

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperbaiki pemahaman konsep pecahan, misalnya melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang terbukti efektif, pemanfaatan media manipulatif seperti roda pecahan dan kertas lipat, serta penyusunan modul berbasis kontekstual (Farida dkk.2026; Fitrah, 2020; dkk. 2019; Maghfiroh & Hardini, 2021). Media pembelajaran memiliki posisi strategis dalam membantu siswa memahami gagasan yang abstrak, karena berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan, menyajikan, mempelajari, dan mempermudah proses belajar matematika (Farida dkk.2026). Namun demikian, inovasi media yang bersifat praktis, mudah dioperasikan, dan secara langsung mampu menunjukkan keterkaitan antara pembilang dan penyebut masih sangat terbatas. Keterbatasan inilah yang menjadi celah sekaligus motivasi dikembangkannya media TAPENA (*Tabel Pecahan Senilai*) sebagai solusi baru (Rohim, 2021).

Penelitian ini menjadi penting karena menghadirkan media TAPENA yang dirancang dengan tabel sederhana: siswa memilih angka pada kolom atas sebagai pembilang dan angka pada baris samping sebagai penyebut, lalu mencermati nilai pecahan yang muncul pada titik potong tanpa perlu menghitung secara manual. Dengan mekanisme tersebut, siswa dapat secara langsung mengenali nilai pecahan, memahami hubungan antara pembilang dan penyebut, serta memperkuat pemahaman konsep pecahan secara lebih cepat dan menarik (Rohim & Asmana, 2023). Tujuan utama dari penelitian adalah mengembangkan media TAPENA berbasis model 4D yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan senilai pada siswa kelas IV SDN 1 Made Lamongan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan sistem koordinat sederhana dalam tabel pecahan, yang belum pernah dikembangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Selain itu, media ini memberikan alternatif pembelajaran yang mudah diterapkan oleh guru dan disukai oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model 4D yang terdiri atas tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, sebagaimana diadaptasi dari (Sefti dkk. 2025). Model 4D dipilih karena sifatnya yang sistematis dan telah banyak digunakan dalam berbagai pengembangan media pembelajaran, termasuk dalam penelitian (Febriati dkk. 2025). Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SDN 1 Made Lamongan yang beralamat di Jl. Made Mulyo 40, Desa Made, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis awal melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Ditemukan bahwa siswa kesulitan memahami konsep pecahan senilai karena pembelajaran hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan temuan Rohim (2023) yang menyatakan bahwa miskonsepsi siswa sering muncul akibat kurangnya penekanan konsep oleh guru dan kurangnya pengalaman belajar yang konkret. Siswa belum pernah menggunakan media tabel pecahan. Analisis tugas dan konsep dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu menentukan pecahan senilai dan menjelaskan hubungan pembilang serta penyebut.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Media TAPENA dirancang dalam bentuk tabel berukuran 30 cm x 40 cm dengan kolom atas (pembilang) dan baris samping (penyebut) dari angka 1 sampai 10. Setiap sel berisi nilai pecahan dalam bentuk pecahan biasa atau campuran. Cara

penggunaan: siswa memilih pembilang pada kolom atas dan penyebut pada baris samping, lalu melihat titik pertemuan untuk mengetahui nilai pecahan. Pada tahap ini juga disusun instrumen tes pemahaman konsep dan angket validasi ahli

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini, media TAPENA yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan dengan memberikan instrumen angket penilaian. Setelah itu, media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Media yang telah direvisi kemudian diujicobakan pada kelompok kecil untuk mengukur kepraktisan. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan pada seluruh subjek penelitian. Prosedur uji coba lapangan meliputi: pertama, guru menjelaskan materi pecahan senilai tanpa media TAPENA, kemudian diberikan tes awal (*posttest after explanation*). Kedua, siswa menggunakan media TAPENA untuk menemukan berbagai pecahan senilai, kemudian diberikan tes akhir (*posttest after using TAPENA*). Data dianalisis dengan persentase ketuntasan belajar.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Media TAPENA disebarluaskan kepada guru-guru SD di Kecamatan Lamongan melalui pelatihan singkat dan publikasi artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian terdiri dari data validasi ahli, data kepraktisan, dan data peningkatan pemahaman konsep. Berikut disajikan hasil uji coba lapangan pada 28 siswa kelas IV SDN 1 Made Lamongan.

Hasil Validasi dan Uji Coba dari Tahap Pengembangan

Media divalidasi oleh satu ahli materi matematika dan satu ahli media (dosen pendidikan matematika). Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 86,5% (sangat valid) untuk ahli materi dan 88,2% (sangat valid) untuk ahli media. Setelah direvisi sesuai saran, media diujicobakan pada kelompok kecil (6 siswa) untuk mengukur kepraktisan, diperoleh persentase 92,8% (sangat praktis).

Tabel 1. Pemahaman Konsep Pecahan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media TAPENA

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Siswa Paham	Persentase
1	Setelah penjelasan materi tanpa media	8	17,86%
2	Setelah menggunakan media TAPENA	28	100%

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan pemahaman konsep sebesar 82,14% setelah menggunakan media TAPENA. Sebelum menggunakan media TAPENA, hanya 5 dari 28 siswa yang paham terhadap konsep pecahan senilai. Setelah menggunakan media TAPENA, seluruh 28 siswa (100%) menjadi paham.

Tabel 2. Hasil Validasi dan Kepraktisan Media TAPENA

No.	Aspek	Presentase	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	86,5%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	88,2%	Sangat Valid
3	Kepraktisan oleh Guru	90,5%	Sangat Praktis
4	Kepraktisan oleh Siswa (kelompok kecil)	94,8%	Sangat Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TAPENA efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan senilai. Sebelum media digunakan, hanya 5 dari 28 siswa (17,86%) yang mampu memahami materi setelah penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan temuan (Gunur dkk. 2019) bahwa pemahaman konsep matematika masih rendah karena pembelajaran konvensional kurang melibatkan aktivitas konkret. Kesulitan siswa terutama dalam memvisualisasikan hubungan antara pembilang dan penyebut pada pecahan senilai. Temuan ini juga didukung oleh (Meilawati 2020) yang menyatakan bahwa siswa sulit mengingat dan memahami konsep yang disampaikan secara abstrak. Lebih lanjut, (Rohim 2023) mengungkapkan bahwa miskonsepsi pada materi geometri (seperti segitiga) sering terjadi karena siswa tidak memahami konsep prasyarat dan guru kurang menekankan konsep. Kondisi serupa juga terjadi pada materi pecahan.



Gambar 2. Desain Media TAPENA Berwarna Biru



Gambar 3. Pemaparan Media Pecahan Senilai Oleh Peneliti

Setelah menggunakan media TAPENA, seluruh 28 siswa (100%) paham terhadap pecahan senilai. Media TAPENA memungkinkan siswa melihat langsung nilai pecahan pada titik pertemuan antara baris dan kolom. Misalnya, ketika siswa memilih pembilang 3 dan penyebut 2, mereka langsung melihat angka $1\frac{1}{2}$, sehingga memahami bahwa $\frac{3}{2}$ sama dengan $1\frac{1}{2}$. Dengan cara ini, siswa tidak perlu menghafal rumus tetapi membangun pemahaman melalui pengamatan visual dan pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran matematika di SD yang menekankan pendekatan induktif dan penggunaan benda konkret (Meilawati, 2020). Keefektifan media konkret seperti TAPENA juga didukung oleh penelitian Fitrah (2020) yang menggunakan kartu domino pecahan, serta Kimin (2020) yang membuktikan bahwa penggunaan peraga benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar pecahan hingga 95%. Penelitian Rohim (2015) juga menunjukkan bahwa media konkret seperti Kubus Guling Berwarna (MEKUGUWA) efektif dalam membantu siswa menemukan pola jaring-jaring kubus.

Keunggulan media TAPENA dibandingkan media lain terletak pada kesederhanaannya. Tabel pecahan ini dapat digunakan tanpa memerlukan listrik atau perangkat digital, sehingga cocok untuk sekolah di daerah pedesaan sekalipun. Cara penggunaannya intuitif: pilih pembilang di atas, pilih penyebut di samping, baca nilainya di tengah. Ini memungkinkan siswa menemukan sendiri berbagai pasangan pecahan senilai. Misalnya, dari tabel siswa dapat melihat bahwa $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{6}$, $\frac{4}{8}$, dan $\frac{5}{10}$ semuanya bernilai sama (0,5). Dengan demikian, media TAPENA tidak hanya mengajarkan prosedur tetapi juga membangun pemahaman konseptual tentang kesetaraan pecahan. Temuan ini sejalan

dengan prinsip *guided reinvention* dalam pendekatan RME yang menekankan penemuan konsep oleh siswa melalui bimbingan (Gunur dkk. 2019; Farida dkk. 2026).

Rohim & Asmana (2018) juga membuktikan bahwa pembelajaran di luar kelas dengan pendekatan PMRI efektif untuk memahami materi SPLDV.

Hasil validasi ahli materi (86,5%) dan ahli media (88,2%) menunjukkan bahwa TAPENA memenuhi kriteria sangat valid. Ahli materi menilai bahwa isi tabel sudah akurat dan sesuai dengan konsep pecahan senilai. Ahli media menilai bahwa desain tabel jelas, ukuran huruf terbaca, dan warna kontras sehingga mudah digunakan. Tingkat kepraktisan yang sangat tinggi (guru 90,5%, siswa 94,8%) mengindikasikan bahwa media ini mudah digunakan dalam pembelajaran. Hal ini relevan dengan model 4D yang menekankan kepraktisan produk (Sefti dkk. 2025). Guru kelas IV SDN 1 Made menyatakan bahwa TAPENA sangat membantu karena siswa menjadi aktif dan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian (Rohmah dkk. 2024) yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif berbasis PMRI dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, serta penelitian (Ilmiyah dkk. 2024) yang menerapkan model PBL dengan media MONIKA untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Dengan demikian, media TAPENA berbasis model 4D terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan senilai. Hasil ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya tentang pentingnya media manipulatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Maghfiroh & Hardini, 2021; Widyasusanti dkk. 2022). Implikasi praktisnya, guru dapat menggunakan TAPENA sebagai alternatif media pembelajaran pecahan yang murah, mudah dibuat, dan efektif. Seperti yang ditekankan oleh (Rohim 2021), media pembelajaran yang baik harus mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dalam bentuk digital interaktif disarankan, sebagaimana juga diimplementasikan dalam pengembangan website untuk pelayanan publik (Rohim dkk. 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media TAPENA (Tabel Pecahan Senilai) yang dikembangkan dengan model 4D dinyatakan valid (86,5% dari ahli materi dan 88,2% dari ahli media), sangat praktis (90,5% dari guru dan 94,8% dari siswa), serta efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan

senilai siswa kelas IV SDN 1 Made Lamongan. Peningkatan pemahaman terlihat dari hanya 5 siswa (17,86%) yang paham setelah penjelasan tanpa media menjadi 28 siswa (100%) paham setelah menggunakan TAPENA. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan media TAPENA dalam versi digital interaktif dan mengujicobakannya pada skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohim, A., & Prayogi, B. T. (2023). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal aljabar ditinjau dari kemampuan berpikir logis. *INSPIRAMATIKA*, 9(1), 65-75. <https://doi.org/10.52166/Inspiramatika.V9i1.4446>
- Aulia, D. P., Faridah, L., & Rohim, A. (2023). Analisis berpikir kritis siswa dalam pemecahan masalah ditinjau dari kecerdasan logis matematis. *INSPIRAMATIKA*, 9(2), 107-117.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Farida, A. S., Iswanda, A., Nurrisal, I. D., & Muhammad, A. F. N. (2026). Analisis literatur: Efektivitas pendekatan RME terhadap pemahaman konsep pecahan senilai dengan bantuan media manipulatif. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 5(2), 4934-4943. <https://doi.org/10.56799/peshum.v5i2.14384>
- Febriati, E. N., Arifin, Z., & Rohim, A. (2025). Penerapan pembelajaran matematika realistik (PMR) menggunakan papan eliminasi upaya peningkatan pemahaman matematis siswa kelas VIII. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 17(1). <https://doi.org/10.52166/humanis.v17i01.6953>
- Fitrah, M. (2020). Penggunaan media kartu domino pecahan senilai dalam pembelajaran matematika berbasis pendekatan STEM. *AKSIOMA*, 9(1), 51-56. <https://doi.org/10.22487/aksioma.v9i1.218>
- Gunur, B., Jeheman, A. A., & Jelatu, S. (2019). Effect of realistic mathematical approaches on understanding students' mathematical concepts. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1-12.
- Hutagalung, R. (2017). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa melalui pembelajaran guided discovery berbasis budaya toba di SMP negeri 1 Tukka. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(2), 70-77.
- Ilmiyah, L., Rohim, A., & Aini, K. N. (2024). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) menggunakan media MONIKA (Monopoli Aritmatika) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 45-53.

- Kimin, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan dengan benda konkrit pada siswa kelas II SDN Tuban tahun pelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(1).
- Maghfiroh, I., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan modul pembelajaran matematika materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD. *Jurnal Educatio*, 7(2), 272-281. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.997>
- Maulana, H., Rohim, A., & Haryono, H. E. (2022). Analisis metakognisi siswa dalam memecahkan masalah barisan dan deret bilangan ditinjau dari kemampuan matematis. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 6(2), 204–211.
- Meilawati, D. F. (2020). Analisis pemahaman konsep matematis siswa kelas 4 sekolah dasar. In *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020* (pp. 158-165).
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.
- Radiusman. (2020). Studi literasi: Pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 1-8. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.39-44>
- Rohim, A. (2015). Efektivitas penggunaan media kubus guling berwarna (MEKU-GUWA) dalam menemukan pola jaring-jaring kubus. *INSPIRAMATIKA*, 1(1), 25-32.
- Rohim, A. (2020). Analisis kesalahan buku matematika materi relasi dan fungsi kelas VIII serta alternatif penyelesaiannya. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 259-268. <https://doi.org/10.51836/je.v6i2.153>
- Rohim, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika Disertai dengan Contoh Media Pembelajaran Matematika*. Lamongan: Universitas Islam Darul 'Ulum.
- Rohim, A. (2022). Analisis Kesalahan Buku Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Serta Alternatif Penyelesaiannya. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*, 2(2), 22-31.
- Rohim, A. (2023). Analisis miskonsepsi siswa MTs melalui pembelajaran inkuiri pada materi segitiga menggunakan Certainty of Response Index (CRI). *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 15(1), 38-44. <https://doi.org/10.52166/humanis.v15i1.3678>
- Rohim, A., & Asmana, A. T. (2018). Efektivitas pembelajaran di luar kelas (outdoor learning) dengan pendekatan PMRI pada Materi SPLDV. *Jurnal pembelajaran matematika*, 5(3).
- Rohim, A., & Asmana, A. T. (2023). Pengembangan media Roka'at (Roda Akar dan Pangkat) untuk meningkatkan kemampuan reversible thinking matematis

- siswa. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 111-123.
- Rohim, A., Cahyono, M. A., & Syaifudin, M. (2020). Pemanfaatan perpustakaan desa sebagai upaya inisialisasi budaya literasi masyarakat di Desa Balongdowo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: BAKTI KITA*, 1(1), 5-8.
- Rohim, A., Fatih 'Adna, S., Feriyanto, Subanji, & Sudirman. (2025). Pengaruh self-efficacy, growth mindset, dan grit terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika. *INSPIRAMATIKA*, 11(1). <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v11i1.9722>
- Rohim, A., Markub, M., Alviana, N., Hidayatur, A. M., Agustin, S. N. N., & Asmana, A. T. (2024). Implementasi Penggunaan Website Sebagai Media Informasi dan Pelayanan Publik di Desa Cangkring, Kabupaten Lamongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 7(1), 154-162.. <https://doi.org/10.30591/japhb.v7i1.6133>
- Rohim, A., Ningsih, N. A., & Fajrin, A. N. (2024). PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU MI DALAM MENGOPERASIKAN MEDIA ROKA'AT (RODA AKAR DAN PANGKAT). *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), 2481-2489.
- Rohim, A., Ningsih, N. A., & Fajrin, A. N. (2024). PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU MI DALAM MENGOPERASIKAN MEDIA ROKA'AT (RODA AKAR DAN PANGKAT). *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), 2481-2489. <https://doi.org/10.52166/Inspiramatika.V9i1.4446>
- Rohmah, A. A., Rohim, A., & Asmana, A. T. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis Pendekatan Pmri Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*, 5(1), 19-29.
- Sefti, D., Mulyono, D., & Fitriyana, N. (2025). Development of Learning Modules on Circles Using Augmented Reality for Eighth-Grade Students. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 7(1), 78-87. <https://doi.org/10.38114/reimann.v7i1.73>
- Widyasusanti, M., Sarifah, I., & Usman, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis moodle pada materi pecahan senilai kelas iv sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 1-15.