

## ABSTRAK

### **PENINGKATAN SIKAP MANDIRI DAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN MENGGUNAKAN MEDIA *STAMP GAME* SISWA KELAS V SDN JONGKANG**

Brigitta Dian Rahasri

Universitas Sanata Dharma

2026

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya sikap mandiri dan hasil belajar siswa kelas V SDN Jongkang pada materi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Kondisi tersebut teridentifikasi dari hasil wawancara dengan guru kelas, observasi pembelajaran, kuesioner sikap mandiri dan analisis hasil belajar siswa. Pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan minim media konkret menyebabkan siswa bergantung pada guru dan teman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap mandiri dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Stamp Game*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Jongkang tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner sikap mandiri, tes hasil belajar, dan dokumentasi serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media *Stamp Game* mampu meningkatkan sikap mandiri dan hasil belajar siswa kelas V SDN Jongkang pada materi perkalian dan pembagian; 2) Sikap mandiri siswa meningkat dari skor rata-rata 43,97 pada kondisi awal menjadi 53,68 pada siklus I dan 69,31 pada siklus II; 3) hasil belajar siswa mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata dari 59,68 dengan ketuntasan 36% pada kondisi awal menjadi 66,79 dan ketuntasan 56% pada siklus I dan 74,79 dengan ketuntasan 84% pada siklus II; 3) efektivitas penggunaan media *Stamp Game* diperkuat oleh hasil analisis *N-Gain Score* dengan kategori tinggi (0,7) untuk sikap mandiri dan kategori sedang (0,6) untuk hasil belajar.

**Kata kunci:** Media Stamp Game, Sikap Mandiri, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

***IMPROVING INDEPENDENT ATTITUDES AND LEARNING OUTCOMES  
IN MULTIPLICATION AND DIVISION USING STAMP GAME MEDIA FOR  
FIFTH GRADE STUDENTS AT SDN JONGKANG***

Brigitta Dian Rahasri  
Sanata Dharma University  
2026

*This study was motivated by the low level of independent attitude and learning outcomes of fifth grade students at SDN Jongkang in multiplication and division of whole numbers up to 100,000. This condition was identified from interviews with classroom teachers, learning observations, independent attitude questionnaires, and analysis of student learning outcomes. The learning process, which is still abstract and lacks concrete media, causes students to depend on teachers and friends. Therefore, this study aims to improve students' independence and learning outcomes through the use of the Stamp Game media.*

*This study is a two-cycle classroom action research (CAR) with the research subjects being fifth-grade students at SDN Jongkang in the 2025/2026 academic year. Data collection techniques included observation, independent attitude questionnaires, learning outcome tests, and documentation, which were analyzed descriptively and quantitatively.*

*The results of the study show that: 1) the use of the Stamp Game media was able to improve the independence and learning outcomes of fifth-grade students at SDN Jongkang in multiplication and division; 2) Students' independence increased from an average score of 43.97 at the beginning to 53.68 in cycle I and 69.31 in cycle II; 3) Students' learning outcomes improved, as indicated by the average score of 59.68 with a mastery level of 36% at the initial stage to 66.79 with a mastery level of 56% in cycle I and 74.79 with a mastery level of 84% in cycle II; 3) The effectiveness of using the Stamp Game media was reinforced by the results of the N-Gain Score analysis with a high category (0.7) for independent attitude and a moderate category (0.6) for learning outcomes.*

**Keywords:** Stamp Game media, Independent Attitude, Learning Outcomes