

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

Brigitta Dian Rahasri¹, Puji Purnomo²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma

brgtdian@gmail.com

ABSTRACT

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*

ABSTRAK

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

A. Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang dasar memegang peranan krusial dalam membangun dasar kemampuan kognitif, pembentukan karakter, dan pengembangan sikap mandiri belajar siswa. Selaras dengan ekspektasi pembelajaran era 21, aktivitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar bukan semata menekankan penguasaan materi, melainkan juga pengembangan kompetensi berpikir kritis, daya kreativitas, dan kapabilitas pemecahan masalah. Salah satu karakter yang perlu ditumbuhkembangkan sejak usia dini ialah sikap mandiri, sebab karakter ini mempengaruhi tanggung jawab akademik, kapabilitas mengelola proses pembelajaran, dan inisiatif siswa dalam menuntaskan tantangan pembelajaran (Mulyadi & Syahid, 2020). Penguatan sikap mandiri menjadi esensial untuk menunjang

kesuksesan belajar siswa secara berkelanjutan.

Dalam konteks pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar, hasil belajar siswa masih merupakan tantangan signifikan, khususnya pada konsep operasi hitung perkalian dan pembagian. Konsep tersebut bersifat abstrak dan menuntut pemahaman konseptual yang kokoh, bukan sekadar kemampuan prosedural atau hafalan semata (Susanto, 2016). Siswa sekolah dasar tengah berada pada fase operasional konkret, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang mengikutsertakan objek konkret guna memfasilitasi pemahaman konsep matematika. Pemanfaatan media konkret dalam aktivitas pembelajaran matematika terbukti efektif memfasilitasi siswa memahami konsep secara lebih komprehensif karena siswa dapat memanipulasi objek pembelajaran secara langsung (Wathoni, 2024). Jika

pembelajaran disampaikan secara abstrak dan berpusat pada pendidik, siswa cenderung menghadapi kesulitan dalam membangun pemahaman konsep secara mendalam.

Persoalan tersebut ditemui dalam aktivitas pembelajaran matematika di kelas V SDN Jongkang. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara bersama pendidik kelas, diketahui bahwa sikap mandiri siswa masih berada pada kategori sangat rendah dengan rerata skor 43,97. Kondisi ini teridentifikasi dari kebiasaan siswa yang masih menggantungkan diri pada dukungan pendidik maupun rekan sejawat, kurang menunjukkan rasa percaya diri, dan belum mampu mengelola aktivitas belajar secara mandiri. Di samping itu, hasil belajar siswa pada konsep perkalian dan pembagian juga belum optimal, ditunjukkan dengan nilai rerata sebesar 59,68, di mana sebagian siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mampu menunjang pengembangan sikap mandiri dan pemahaman

konsep matematika siswa. Kesulitan siswa dalam memahami operasi hitung, khususnya pembagian, seringkali terjadi karena siswa belum memahami konsep dasar nilai tempat dan proses perhitungan secara bertahap (Muthma'innah, 2021).

Salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut ialah pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang memberikan pengalaman belajar konkret kepada siswa (Dewantari & Arkiang, 2024). Aktivitas pembelajaran matematika masih didominasi penjelasan verbal sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan Montessori menyajikan alternatif pembelajaran lewat pemanfaatan media manipulatif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Pendekatan Montessori menekankan pembelajaran melalui eksplorasi langsung sehingga dapat memfasilitasi siswa membangun pemahaman konsep secara mandiri (Sina & Feby, 2025). Salah satu media Montessori yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran operasi hitung ialah Stamp Game. Media ini dirancang

untuk memfasilitasi siswa memahami konsep nilai tempat serta operasi aritmatika melalui aktivitas manipulatif sebagai jembatan dari fase konkret menuju fase abstrak.

Beberapa penelitian memperlihatkan bahwa implementasi media konkret berbasis Montessori dapat mengembangkan pemahaman konsep matematika dan menunjang sikap mandiri belajar siswa. Penelitian (Wulandari & Prasetyaningrum (2018) memperlihatkan bahwa implementasi Stamp Game mampu mengembangkan kemampuan berhitung siswa lewat aktivitas manipulatif. Di samping itu, penelitian Yulianti et al. (2023) memperlihatkan bahwa implementasi Stamp Game efektif dalam memfasilitasi siswa mengatasi kesulitan belajar matematika. Namun, kajian yang secara spesifik meneliti implementasi Stamp Game untuk mengembangkan sikap mandiri sekaligus hasil belajar pada konsep perkalian dan pembagian di sekolah dasar masih terbatas. Karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji penerapan media Stamp Game dalam pembelajaran matematika secara

kontekstual melalui penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sikap mandiri dan hasil belajar siswa pada konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000 lewat implementasi media Stamp Game pada siswa kelas V SDN Jongkang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih konkret, bermakna, dan berpusat pada siswa, serta menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

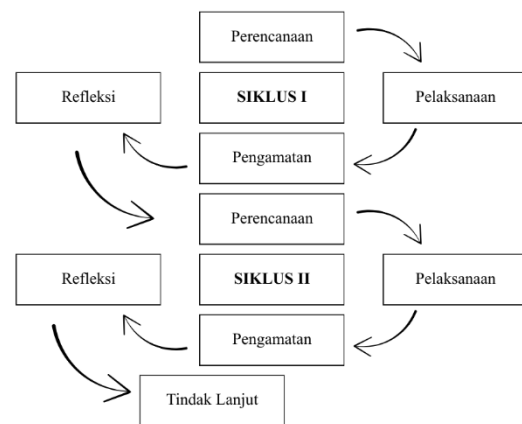
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan tindakan secara sistematis dan reflektif. Penelitian tindakan kelas dipilih karena mampu memberikan solusi langsung terhadap permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya terkait peningkatan sikap mandiri dan hasil

belajar matematika siswa melalui implementasi media Stamp Game.

Rancangan penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 35 menit. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara bertahap dengan memanfaatkan media Stamp Game sebagai sarana pembelajaran konkret untuk memfasilitasi siswa memahami konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jongkang, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas V B yang berjumlah 25 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil pengamatan awal dan wawancara dengan pendidik kelas yang memperlihatkan bahwa sikap mandiri dan hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah, terutama pada konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah. Berikut bagan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart.



Gambar 1 Desain Model PTK Kemmis dan McTaggart

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, media Stamp Game, lembar observasi sikap mandiri, serta instrumen tes hasil belajar. Di samping itu, peneliti juga menyiapkan skenario pembelajaran yang menekankan implementasi media konkret untuk memfasilitasi siswa memahami konsep matematika secara bertahap dari fase konkret menuju abstrak.

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perangkat pembelajaran yang telah disusun. Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media Stamp Game untuk memfasilitasi siswa memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dan

pembagian sebagai proses pembagian adil serta regrouping. Pembelajaran dilakukan secara bertahap, dimulai dari implementasi media secara berkelompok pada siklus I dan dilanjutkan dengan implementasi media secara individual pada siklus II untuk mengembangkan sikap mandiri siswa.

Tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati sikap mandiri siswa serta keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Stamp Game. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya untuk memperoleh data mengenai perkembangan sikap mandiri dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan dan observasi pada setiap siklus selesai. Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan tindakan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu

mengembangkan sikap mandiri serta hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk mengembangkan sikap mandiri dan hasil belajar siswa pada konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000 melalui penerapan media Stamp Game. Data penelitian diperoleh melalui observasi, kuesioner sikap mandiri, serta tes hasil belajar yang dilaksanakan pada setiap siklus. Rekapitulasi peningkatan sikap mandiri dan hasil belajar siswa dari kondisi awal hingga siklus II menunjukkan adanya perubahan yang positif setelah penerapan media Stamp Game dalam pembelajaran matematika. Berikut tabel rekapitulasi peningkatan sikap mandiri dan hasil belajar.

Variabel	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I		Siklus II	
			Target	Hasil	Target	Hasil
Sikap Mandiri Siswa	Nilai rata-rata sikap mandiri siswa	43,97	50,00	53,68	60,00	69,31
	Nilai rata-rata hasil belajar siswa	59,68	65,00	66,79	70,00	74,79
Hasil Belajar Siswa	Persentase jumlah siswa yang mencapai KKTP	36%	48%	56%	72%	84%

Gambar 2 Rekapitulasi Peningkatan

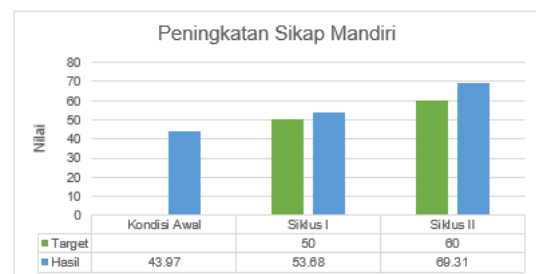
1. Sikap Mandiri

Sikap mandiri siswa mengalami peningkatan secara bertahap setelah penerapan media Stamp Game dalam

pembelajaran matematika. Pada kondisi awal, hasil observasi dan kuesioner memperlihatkan bahwa rerata sikap mandiri siswa berada pada kategori sangat rendah dengan skor sebesar 43,97. Rendahnya sikap mandiri siswa terlihat dari kebiasaan siswa yang masih menggantungkan diri pada dukungan pendidik maupun rekan sejawat dalam menyelesaikan tugas, kurang menunjukkan inisiatif belajar, serta belum percaya diri dalam mengambil keputusan saat menyelesaikan soal.

Setelah penerapan media Stamp Game pada Siklus I, sikap mandiri siswa mulai memperlihatkan peningkatan dengan rerata skor sebesar 53,68 yang termasuk dalam kategori rendah. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa implementasi media konkret mampu mengembangkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa mulai berani mencoba menggunakan media secara mandiri, menunjukkan rasa ingin tahu, serta mulai aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Namun, sebagian siswa masih menunjukkan ketergantungan terhadap rekan kelompok dalam menyelesaikan tugas.

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II difokuskan pada penguatan tanggung jawab belajar melalui pembelajaran individual serta pengurangan implementasi media secara bertahap untuk mendorong siswa berpikir secara abstrak. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan yang lebih signifikan dengan rerata skor sikap mandiri mencapai 69,31 yang termasuk dalam kategori tinggi. Pada tahap ini, siswa terlihat lebih percaya diri, mampu mengatur proses belajar secara mandiri, serta menunjukkan ketekunan dan konsistensi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.



Gambar 3. Peningkatan Sikap Mandiri

Grafik tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Stamp Game* memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap mandiri siswa secara bertahap dan konsisten.

2. Hasil Belajar

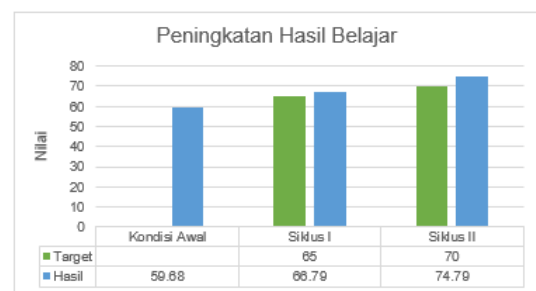
Hasil belajar siswa pada konsep perkalian dan pembagian juga mengalami peningkatan setelah

penerapan media Stamp Game. Pada kondisi awal, rerata nilai hasil belajar siswa sebesar 59,68 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 36%. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung, terutama dalam menyelesaikan soal yang memerlukan pemahaman nilai tempat dan proses perhitungan bertahap.

Pada Siklus I, hasil belajar siswa meningkat dengan rerata nilai mencapai 66,79 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 56%. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa implementasi media konkret memfasilitasi siswa memahami konsep perkalian dan pembagian secara lebih jelas. Melalui implementasi Stamp Game, siswa dapat memvisualisasikan proses perhitungan sehingga mempermudah pemahaman konsep. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal secara mandiri.

Pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan dengan rerata nilai mencapai 74,79 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 84%. Hasil ini memperlihatkan bahwa

sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memadukan media konkret dengan pendekatan bertahap mampu memfasilitasi siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam.



Gambar 4 Peningkatan Hasil Belajar

Grafik tersebut memperlihatkan tren peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi secara bertahap setelah penerapan media *Stamp Game*.

3. Efektivitas Media Stamp Game

Efektivitas implementasi media Stamp Game dalam mengembangkan sikap mandiri dan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan perhitungan N-gain score. Perhitungan ini dilakukan dengan membandingkan nilai kondisi awal dengan nilai pada akhir Siklus II.

Hasil analisis memperlihatkan bahwa peningkatan sikap mandiri siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi. Sementara itu,

peningkatan hasil belajar siswa juga berada pada kategori peningkatan sedang. Nilai N-gain score tersebut memperlihatkan bahwa implementasi media Stamp Game memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	25	-,91	,93	,7150	,36754
Ngain_Persen	25	-91,02	92,59	71,4970	36,75368
Valid N (listwise)	25				

Gambar 5 N-Gain Score Sikap Mandiri

Selain itu, ditampilkan juga tabel *N-Gain Score* hasil belajar sebagai berikut.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	25	,29	,91	,6760	,14078
Ngain_Persen	25	29,16	90,89	67,6028	14,07814
Valid N (listwise)	25				

Gambar 6 N-Gain Score Hasil Belajar

Hasil analisis ini memperlihatkan bahwa media Stamp Game efektif dalam memfasilitasi siswa memahami konsep matematika secara bertahap serta mengembangkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

4. Pembahasan

Peningkatan sikap mandiri dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa implementasi media Stamp Game mampu memberikan pengalaman belajar konkret yang memfasilitasi siswa memahami konsep matematika

secara lebih bermakna. Media manipulatif memungkinkan siswa memvisualisasikan konsep nilai tempat dan operasi hitung sehingga mempermudah proses konstruksi pengetahuan. Implementasi media konkret dalam pembelajaran matematika terbukti memfasilitasi siswa memahami konsep secara bertahap karena siswa dapat melakukan eksplorasi langsung terhadap objek pembelajaran Wathoni, (2024); Hidayah, (2025).

Temuan penelitian ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk memahami konsep abstrak. Implementasi media Stamp Game memfasilitasi siswa menghubungkan pengalaman konkret dengan pemahaman abstrak melalui aktivitas manipulatif. Media manipulatif berbasis Montessori dirancang untuk menunjang perkembangan pemahaman konsep matematika melalui proses eksplorasi dan pengalaman belajar langsung (Suryawan et al., 2019).

Di samping itu, implementasi media Stamp Game juga selaras dengan prinsip pembelajaran Montessori yang menekankan pembelajaran aktif dan pengalaman langsung. Media manipulatif dalam pendekatan Montessori memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui eksplorasi dan penemuan konsep (Sina & Feby, 2025). Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan menemukan solusi sendiri terbukti mampu mengembangkan sikap mandiri belajar siswa. Penelitian Bukit et al. (2022) juga menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar dapat mengembangkan sikap mandiri belajar siswa.

Peningkatan sikap mandiri siswa dalam penelitian ini juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. siswa yang memiliki sikap mandiri belajar cenderung lebih bertanggung jawab terhadap tugas, lebih tekun dalam menyelesaikan soal, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Ardianzah (2023) yang

memperlihatkan bahwa sikap belajar memiliki hubungan positif terhadap pencapaian hasil belajar matematika. Di samping itu, penelitian Palupi & Sari (2023) juga memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menanamkan nilai karakter mandiri mampu mengembangkan keterlibatan dan tanggung jawab belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan media Stamp Game tidak hanya efektif dalam mengembangkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap mandiri belajar siswa. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Wulandari & Prasetyaningrum (2018) serta Yulianti et al. (2023) yang memperlihatkan bahwa implementasi Stamp Game mampu mengembangkan kemampuan berhitung dan memfasilitasi mengatasi kesulitan belajar matematika siswa sekolah dasar. Karena itu, implementasi media konkret berbasis Montessori dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus memperlihatkan bahwa implementasi media Stamp Game efektif mengembangkan sikap mandiri dan hasil belajar matematika siswa kelas V SD pada konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Media Stamp Game memfasilitasi siswa memahami konsep operasi hitung secara bertahap dari konkret menuju abstrak melalui kegiatan eksploratif dan reflektif. Peningkatan sikap mandiri terlihat dari kenaikan skor rerata dari 43,97 pada kondisi awal menjadi 69,31 pada siklus II, sedangkan hasil belajar meningkat dari rerata 59,68 dengan ketuntasan 36% menjadi 74,79 dengan ketuntasan 84%. Analisis N-Gain memperlihatkan efektivitas tinggi terhadap sikap mandiri (0,7) dan efektivitas sedang terhadap hasil belajar (0,6). Temuan ini memperlihatkan bahwa implementasi media konkret berbasis nilai tempat dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan sikap mandiri belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar, sehingga

berpotensi dikembangkan pada konsep dan konteks pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianzah, F. (2023). The Relationship between Student Attitudes and Mathematics Learning Achievement in the PKBM Raharjo Maospati Magetan Learning Community. *Jurnal Paradigma*, 15(1), 118–128.
<https://doi.org/10.53961/paradigma.v15i01.23>
- Bukit, S., Perangin-Angin, R. B. B., & Murad, A. (2022). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7858–7864.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3633>
- Dewantari, P. A., & Arkiang, F. (2024). Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Konkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Psimawa*, 7(2), 160–167.
http://jurnal.uts.ac.id/index.php/P_SIMAWA
- Hidayah, H. S. (2025). Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat dalam Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas II SD Negeri 4 Sendang Asih Tahun Pelajaran 2024/2025. *EDUBINA: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Dasar*,

- 1(2), 71–79.
<https://doi.org/10.55681/edubina.v4i1.xxx>
- Mulyadi, M., & Syahid, Abd. (2020). Faktor Pembentuk dari Kemandirian Belajar Siswa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 197–214.
<https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.246>
- Muthma'innah. (2021). Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Pembagian Suatu Bilangan. *Ta'diban: Journal of Islamic Education*, 2(1), 2797–5886.
- Palupi, W. K. S., & Sari, E. Y. (2023). Nilai Karakter Disiplin dan Mandiri Siswa Kelas 3 Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(1), 024–037.
- Sina, I., & Feby, C. A. D. (2025). Pendekatan Metode Montessori sebagai Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Masa Keemasan)*, (2), 41–45.
- Suryawan, I. P. P., Hartawan, I. Y., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Desain Media Manipulatif Pecahan Berbasis Montessori untuk SD Gugus VI Kecamatan Baturiti. *Jurnal Widya Laksana*, 8(2), 125–138.
- Susanto, A. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Kencana.
- Wathoni, N. (2024). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Konsep Matematika. *JIIM: Jurnal Ilmiah IPA Dan Matematika*, 2(4), 101–105.
<https://jurnalcendekia.id/index.php/jiim/>
- Wulandari, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 131–148.
<https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.2977>
- Yulianti, H., Anggraini, A. A., Shofia, G., Salsabila, T. U., Puspitasari, V. A., & Ediyanto. (2023). Efektivitas Media Stamp Game Terhadap Kesulitan Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas 4 SDN Ketawanggede. *Mathematics Learning for Children with Special Needs*, 2(1), 113–124.