

# MALIH PEDDAS

*Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

## KOMIK BILANGAN ROMAHI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD

Ervina Eka Subekti<sup>1)</sup>, Dyah Frizka Istiyanti<sup>2)</sup>

- 1) Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email : [ervinaeka@upgris.ac.id](mailto:ervinaeka@upgris.ac.id)
- 2) Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
email : [dyahfrizka@gmail.com](mailto:dyahfrizka@gmail.com)

### Abstrak

Objek Matematika yang abstrak membuat matematika sulit dipahami oleh siswa SD yang pola berfikirnya masih di tahap kongkrit. Berdasarkan hasil observasi pendahulu media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar kurang bervariasi, bahkan untuk materi bilangan romawi guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah : (1). Untuk mengetahui apakah komik bilangan romawi bisa meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi siswa kelas IV, (2) untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi siswa kelas IV setelah pembelajaran menggunakan media bilangan romawi bisa mencapai ketuntasan sebesar 70. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Data hasil penelitian berupa data nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada materi bilangan romawi diolah menggunakan *paired sample t-test*. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik bilangan romawi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar komik bilangan romawi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan persentase ketuntasan siswa.

**Kata Kunci** : komik, bilangan romawi, hasil belajar.

### Abstract

*Mathematical abstract object makes math difficult for elementary students who are still in the stage of thinking pattern of concrete. Based on the observation of media predecessor mathematics in elementary school less*

*varied, even for roman numeral material very rare teachers use instructional media. This causes the students bored and tired in the following study. The purpose of this study are: (1). To determine whether the comic roman numeral can improve mathematics learning outcomes pda material roman numeral IV grade students, (2) to determine whether the results of studying mathematics at the material roman numeral IV grade students after learning to use the media to achieve mastery Roman numeral for 70. This study is experimental research. The result data is data pretest and post-test score of students at the Roman numeral material is processed using paired sample t-test. Results from the study showed a difference in student learning outcomes before and after using the roman numeral comics medium. From the results of this study concluded that the application of teaching material comic roman numeral can improve student learning outcomes and improve the completeness porsentase students.*

**Keywords:** *comic, roman numbers, learning outcomes.*

## **PENDAHULUAN**

Guru sebagai pengelola proses pembelajaran memegang peran strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajarannya. Guru meningkatkan kualitas belajarnya dengan cara menguasai materi dan menyajikan materi dengan baik. Guru menyajikan materi dengan menggunakan bahan ajar yang membangkitkan semangat belajar siswa. Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap paling sulit oleh siswa. Hal ini dikarenakan objek matematika yang abstrak.

Dalam Permendikbud 103 tahun 2014 pada Bab Pembelajaran dan dalam sub bab konsep menyatakan Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya. Untuk mendukung konsep tersebut, Pada bab Komponen dan Sistematika RPP Permendikbud 103 tahun 2014 mensaratkan adanya media/alat yang harus disiapkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Piaget yang menyatakan kemampuan kognitif siswa usia SD berada pada tahap operasi konkret, dimana pada tahap ini siswa masih membutuhkan adanya benda-benda konkret dalam proses mengkonstruksi pemahamannya. Oleh sebab itu media pembelajaran mutlak digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran juga bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik untuk mengkonstruksi pemikirannya agar dapat lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya, selain itu media pembelajaran juga bisa menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dikarenakan Guru tidak perlu lagi meminta peserta didik untuk mencatat. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik juga bisa fokus memperhatikan apa

yang sedang Guru jelaskan tanpa harus membagi perhatian antara memperhatikan materi dan mencatat materi yang sedang di ajarkan

Media pembelajaran harus dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dalam penyampaian materi pelajaran. Agar hasil inovasi media pembelajaran optimum sesuai dengan tujuan yang diinginkan maka beberapa hal perlu dipertimbangkan dalam inovasi seperti rasional teoritis, landasan pemikiran pembelajaran dan lingkungan belajar. Media pembelajaran dapat diakui apabila dapat dipergunakan secara luas dalam pembelajaran dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (prestasi belajar siswa). Dengan demikian, media pembelajaran sebaiknya fleksibel terhadap hasil dan tujuan pembelajaran sehingga penyampaian materi menjadi terfokus.

Sudjana dan Rivai (2011:10) menyampaikan bahwa hasil studi juga menunjukkan bahwa siswa-siswa pada pendidikan dasar lebih menyenangi gambar berwarna dari pada hitam putih, memilih foto dari pada gambar, dan memilih gambar sederhana dari pada yang rumit serta memilih realisme dalam bentuk dan warna. Disamping itu daya tarik gambar sebagai media pembelajaran bergantung pula kepada usia siswa. Studi yang dilakukan oleh French terhadap 554 siswa kelas I dan IV sekolah dasar termasuk 88 guru, menemukan sebanyak 89% guru lebih menyenangi gambar-gambar yang rumit sedangkan siswa 83% lebih menyenangi gambar sederhana. Siswa kelas 1 menyenangi gambar yang berwarna dan sederhana, sedangkan kelas IV lebih menyenangi gambar yang lebih kompleks sekalipun tidak berwarna.

Dari studi tersebut menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar lebih menyukai gambar media visual berwarna. Sehingga salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media visual berwarna. Pengembangan media pembelajaran hendaknya melihat karakteristik dari siswa, sehingga media yang dikembangkan dapat memberikan dampak yang signifikan dalam proses belajar.

Komik merupakan bacaan yang berisikan cerita bergambar yang erat hubungannya dengan *cartoon*. Pada komik pembaca dapat membaca dan melihat gambar yang terdapat pada buku. “Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca” (Sudjana dan Rivai. 2011: 64).

Komik dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa. Media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dari siswa. Hal tersebut karena komik memiliki gambar, yang mana dengan gambar tersebut siswa dapat lebih mudah mengingat tahap-tahap dari cerita. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2012: 13) yang menyampaikan bahwa dengan visualisasi siswa dapat menyerap informasi dengan lebih mudah. Komik juga sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 02 Klaling, dengan guru kelas IV dengan Ibu Ariyani, S.Pd diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada materi bilangan romawi masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu KKM 70. Media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar ini kurang bervariasi, hal ini menyebabkan siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut, sikap dan aktivitas siswa dalam pembelajaran tidak sesuai yang diharapkan seperti, siswa jadi malas belajar karena pembelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, memerlukan solusi yang tepat. Media pembelajaran yang bisa menjadi alternatifnya yaitu dengan penggunaan media

pembelajaran yang disukai siswa dan sesuai dengan tingkat perkembangannya. Salah satunya dengan media komik. Materi matematika disampaikan dengan cerita bergambar dalam bentuk komik. Peran guru disini adalah sebagai motivator, artinya guru sebagai pembimbing/pemandu agar siswa mau untuk membaca dan bisa memahami materi matematika yang ada di dalam komik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1). Apakah komik bilangan romawi bisa meningkatkan hasil belajar matematika pda materi bilangan romawi siswa kelas IV SDN 02 Klaling?, (2) Apakah hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi siswa kelas IV SDN 02 Klaling setelah pembelajaran menggunakan media bilangan romawi bisa mencapai ketuntasan sebesar 70?

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh tentang informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:60).

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian

Keadaan Awal	Kegiatan Pembelajaran	Keadaan Akhir
Nilai <i>Pretest</i>	Pembelajaran dengan komik bilangan romawi	Nilai <i>Postes</i>

Adapun prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Memilih secara sampel dari populasi.
- Melakukan *Pretest*
- Memberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media komik bilangan romawi.
- diberikan perlakuan *postes*
- Memilih uji statistik yang sesuai yaitu uji-t untuk menguji apakah perbedaan itu cukup signifikan untuk menolak hipotesis nol.
- Menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan hasil pengujian.

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sujana, 2002: 6). Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SDN 02 Klaling. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 33 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan jenis sampling jenuh karena semua populasi dijadikan sampel.

Penelitian eksperimen ini dilakukan di SD Negeri 02 Klaling tahun ajaran 2015/2016. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2016. Objek pada penelitian ini yaitu

siswa kelas IV. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Bahan ajar komik bilangan romawi dan variabel terikatnya adalah hasil belajar Matematika kelas IV SDN 02 Klaling.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena teknik pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Teknik pengumpulan data menggunakan:

1. tes,

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis untuk mengetahui data hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan romawi. Instrumen yang digunakan untuk tes dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk menguji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda soal.

2. observasi

Observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2013:220). Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data keaktifan siswa.

3. kuesioner/angket.

Kuisenoer digunakan untuk mengetahui nilai keaktifan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji apakah hipotesis penelitian menggunakan uji *t one sample t-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

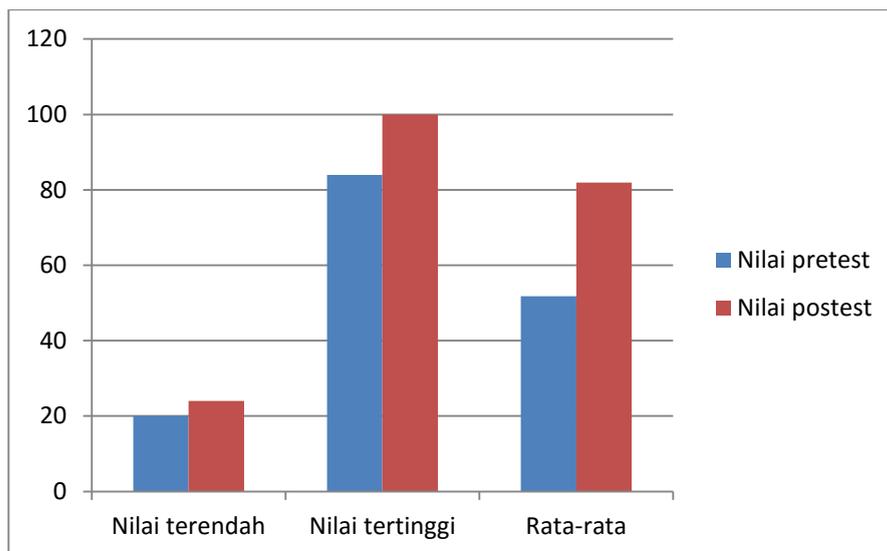
### a. Hasil Penelitian

Data hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN 02 Klaling Semarang dapat dilihat pada Tabel berikut :

**Tabel 2.** Deskripsi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
Nilai terendah	20	24
Nilai tertinggi	84	100
Rata-rata	51,76	81,94

Berdasarkan tabel 2 terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dari kondisi awal dan kondisi akhir berbeda. Hal ini bisa terlihat jelas dari jika dilihat dari Gambar 1 berikut.



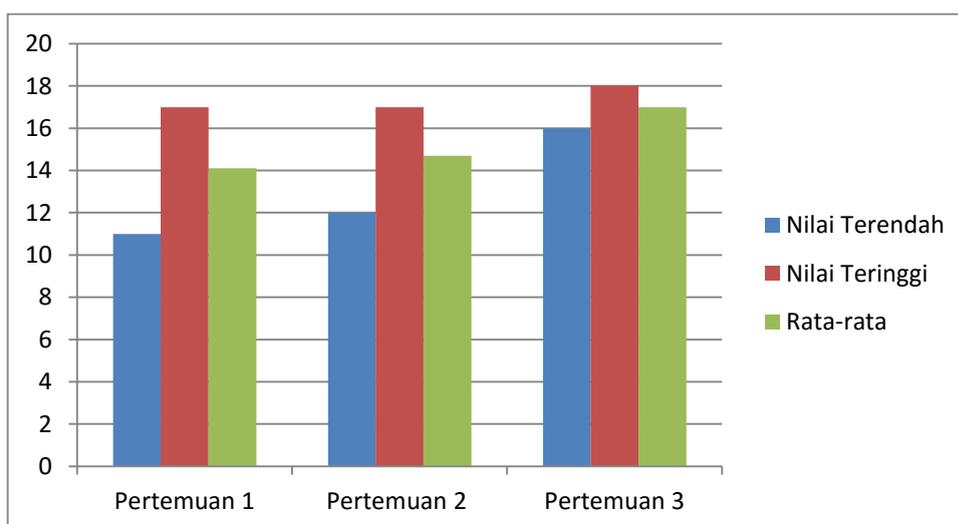
**Gambar 1.** Grafik Nilai *pretest* dan *posttest*

Data hasil perolehan observasi sikap setiap pertemuan dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 3.** Deskripsi Data Sikap Siswa

	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Nilai Terendah	11	12	16
Nilai Teringgi	17	17	18
Rata-rata	14,1	14,7	17,0

Berdasarkan Tabel 3 hasil nilai observasi sikap siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dimana sudah terlihat bahwa terdapat perbedaan antara nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata di setiap pertemuan. Gambaran perbandingan nilai sikap siswa dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Grafik Data nilai sikap siswa

Sebelum menguji hipotesis menggunakan uji-t *one smple t-test* dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas data awal dan data akhir untuk memastikan data berdistribusi normal atau tidak sehingga bisa menggunakan analisis data statistika parametrik. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors*. Perhitungan uji normalitas awal dan akhir dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Daftar Uji Normalitas

No	Nilai	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	0,116	0,135	Berdistribusi normal
2	<i>Postest</i>	0,105	0,135	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 3 hasil perhitungan data diketahui bahwa  $L_0 < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji prasyarat diperoleh kesimpulan bahwa data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t *one sample t-test* . Hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik bilangan romawi.

$H_a$  : ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik bilangan romawi.

Hasil perhitungan bisa dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Daftar Uji *One sample T-test Pretest dan Postest*

Kelas	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Penelitian	33	4,59	1,70

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  jadi  $H_0$  ditolak dan terima  $H_a$ . Jadi dapat disimpulkan Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik bilangan romawi.

## b. Pembahasan

Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Assocation (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Dari hasil penelitian kita bisa melihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan romawi meningkat setelah pembelajarannya menggunakan media komik bilangan romawi. Hal ini terlihat dari hasil uji-t dimana diperoleh  $t_{hitung}$

$(4,59) > t_{\text{tabel}} (1,70)$  Jadi dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik bilangan romawi. Dari rata-rata *pretest* dan *posttest* terlihat peningkatan yang signifikan yakni rata-rata hasil *pretest* sebesar 51,76 dan rata-rata *posttest* sebesar 81,94. Pada saat proses pembelajaran siswa sangat berantusias dan bersemangat dalam mempelajari materi bilangan romawi melalui komik. Mereka merasa tidak bosan karena pembelajarannya tidak seperti biasanya. Mereka tidak merasa sedang belajar karena asyik membaca komik.

Peningkatan hasil belajar matematika kelas IV SDN 02 Klaling dengan menerapkan pembelajaran menggunakan bahan ajar komik bilangan romawi sesuai dengan yang dinyatakan oleh Aunurrahman (2013: 200) keberhasilan belajar muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan. Pada pembelajaran menggunakan komik bilangan romawi ini, kegiatan siswa di dalam kelas sangat kondusif. Tidak ada siswa yang merasa jenuh ataupun mengantuk.

Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget dalam (Dahar, 2011: 138), dimana siswa kelas IV tergolong operasional konkret. Operasi-operasi dalam periode ini terkait pada pengalaman seseorang. Operasi-operasi itu konkret, bukan operasi formal. Dimana siswa dalam mengerjakan tugas dari guru harus diajak melihat secara langsung tumbuhan tersebut bukan hanya membayangkan tumbuhan dengan melakukan pengamatan tumbuhan-tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah. Dengan belajar menggunakan komik bilangan romawi ini siswa merasa senang karena apa yang mereka baca berupa komik dengan tokoh karakter yang udah mereka kenal yaitu doraemon.

Penerapan bahan ajar komik bilangan romawi selain berdampak pada peningkatan aspek kognitif, juga berdampak pada aspek afektif dengan munculnya sikap baik siswa selama mengikuti pembelajaran. Nilai sikap tersebut meliputi tanggung jawab dan disiplin. Sikap siswa disetiap pertemuan mengalami peningkatan yang lebih baik berdasarkan pada hasil lembar observasi penilaian sikap selama proses pembelajaran. Kedisiplinan siswa pada proses pembelajaran menggunakan komik bilangan romawi sangat baik misalnya antara lain siswa mengikuti semua arahan yang diberikan oleh guru, tidak ada yang ngobrol dan ribut sendiri di dalam kelas, dan tugas yang diberikan guru dikumpulkan sesuai waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Pada saat evaluasi, tidak ada lagi siswa yang menoleh kanan kiri. Siswa sudah percaya diri menyelesaikan soal-soal tersebut semaksimal mungkin. Sebagian besar siswa telah menyelesaikan soal evaluasi tepat waktu. Dari hasil evaluasi, semua siswa sudah benar dalam menuliskan lambang bilangan romawi yaitu menggunakan huruf kapital. Penulisan lambang bilangan romawi dengan aturan pengurangan juga telah dikuasai siswa dengan baik. Dalam menarik kesimpulan, terlihat bahwa siswa antusias mengemukakan pendapatnya tanpa rasa grogi.

Kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum baru dengan bentuk model pembelajaran yang sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya terutama pada jenjang sekolah dasar sangatlah wajar jika di sekolah sekolah belum tersedia media pembelajaran yang mendukung kurikulum 2013. Padahal kita tau bahwa ada banyak manfaat jika guru mau memanfaatkan media pembelajaran. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian

kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar.

Dari teori-teori yang mendasari penelitian ini dan beberapa penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar komik bilangan romawi dapat meningkatkan hasil belajar meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 02 Klaling.

Pada kurikulum 2013 edisi revisi pembelajarn matematika di kelas tinggi yakni mulai kelas 4, 5 dan 6 berdiri sendiri tidak masuk pada jaring-jaring tematik. Sehingga media pembelajaran berupa komik bilangan romawi bisa digunakan dalam pembelajaran tanpa harus mengaitkan dengan tema pembelajaran.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar komik bilangan romawi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 02 Klaling. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar matematika *pretest* dan *posttest*, pada nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,76 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,94 dan mengalami peningkatan sebesar 11,05 serta didukung hasil analisis *uji paired sample t-test* dan *one sample t-test* yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dengan *posttest* signifikan.

Penerapan bahan ajar komik bilangan romawi selain berdampak pada peningkatan aspek kognitif, juga berdampak pada aspek afektif dengan munculnya sikap siswa selama mengikuti pembelajaran. Nilai sikap tersebut meliputi tanggung jawab dan disiplin. Sikap siswa di setiap pertemuan mengalami peningkatan yang lebih baik berdasarkan pada hasil lembar observasi penilaian sikap selama proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada hasil observasi sikap siswa yang telah dilakukan yakni pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata 14,1. Pertemuan kedua 14,7 dan pertemuan ketiga diperoleh 17,0.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka peneliti menyampaikan saran hendaknya bagi guru dan pembaca dapat menerapkan bahan ajar komik bilanga romawi agar pembelajaran bervariasi, menarik dan menyenangkan. Dalam peneleitian ini masaih ada kekurang yakni komik bilangan romawi yang disediakan hanya 10 komik sehingga siswa harus bergantian dalam membaca komik. Oleh karena itu peneliti menyarankan supaya pembelejaran menggunakan komik bilangan romawi ini disediakan komik sesuai banyaknya siswa di dalam kelas tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.

Husamah. 2013. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning Ancangan Strategis Mengembangkan Metode Pembelajaran yang Menyenangkan, Inovatif & Menantang*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Kurniawati, Hana Indah, “*Penerapan Metode Outdoor Study Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Taji Tahun Ajaran 2014/2015*”, Skripsi, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses.

Santiningtyas, Kartika, dkk. 2012. *Pengaruh Outdoor Learning Berbasis Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Materi Ekosistem*. Jurnal ISSN (2) : 2252-6579. Semarang : Unnes Journal of Biology Education.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.