

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada penyajian data dan analisis data sebelumnya, maka peneliti mengambil simpulan bahwa:

1. Penggunaan Media Baper pada pembelajaran Matematika kelas III di SDN Handil Purai 2 Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar sudah terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru selalu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan Media Baper pada pembelajaran Matematika kelas III sudah sesuai dengan prinsip-prinsip penggunaan Media pembelajaran. Guru memberikan evaluasi berupa soal perkalian yang dikerjakan dengan menggunakan Media Baper
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan Media Baper pada pembelajaran Matematika yaitu faktor guru yang terdiri dari latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, Sedangkan faktor siswa ada faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Yang terakhir ada faktor lingkungan diantaranya tempat tinggal dan juga tempat belajar. Tetapi faktor yang paling mempengaruhi adalah faktor guru karena seorang guru tanpa latar belakang pendidikan yang sesuai, pengalaman mengajar yang lama,

memberikan pengaruh yang positif terhadap pelaksanaan penggunaan Media Baper.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas penulis akan memberikan saran yang dapat ditindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan, di antaranya :

1. Kepada Sekolah SDN Handil Purai 2 guru agar meningkatkan kinerja dan kualitas guru yang mengajar di sekolah tersebut agar nanti dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa menjadi mudah dan tercapainya tujuan. Diharapkan kepada sekolah agar memfasilitasi guru agar dapat memanfaatkan Media pembelajaran yang inovatif serta mudah bagi siswa agar dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya Media Baper yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika.
2. Kepada guru Matematika SDN Handil Purai agar terus mencari tahu tentang Media atau metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran Matematika.