

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

1. Media yang digunakan pada komponen matematika dalam pembelajaran tematik terpadu berdasarkan kurikulum 2013 di kelas IV SDN-SN Pangambangan 5 Banjarmasin pada tema 1 dalam subtema 2 ada beberapa macam yaitu:
  - a. Media grafis atau media dua dimensi berupa gambar yang terdapat di dalam buku pelajaran yakni gambar motif kain, gambar cenderamata tradisional Indonesia dan gambar cenderamata dari kota Bukit Tinggi serta media buatan siswa di kelas berupa bentuk pengubinan yang terbuat dari kertas manila.
  - b. Media tiga dimensi yang terdiri dari benda-benda bentuk geometri yang terdapat di dalam kelas yaitu meja, buku dan papan tulis serta media berupa penggaris segitiga dan pin berbentuk lingkaran.
  - c. Media lingkungan berupa permainan engklek yang dimainkan didepan kelas dalam materi pengubinan.
2. Penggunaan media pada komponen matematika dalam pembelajaran tematik terpadu berdasarkan kurikulum 2013 di kelas IV SDN-SN Pangambangan 5 Banjarmasin pada tema 1 dalam subtema 2 yakni:

#### a. Media Grafis atau Media Dua Dimensi

Media gambar pada materi bentuk geometri digunakan dengan meminta siswa mengamati dan menyebutkan gambar motif kain yang di dalamnya terdapat bermacam-macam bentuk geometri. Pada materi pembulatan baik dalam pembelajaran 5 maupun pembelajaran 6, melalui gambar guru meminta siswa untuk mengamati dan melakukan pembulatan sesuai dengan perintah yang tertera.

Pada materi pola pengubinan digunakan media yang dibuat sendiri oleh siswa di dalam kelas dari kertas manila, dengan pembuatan media ini siswa diharapkan dapat memahami mengenai pola pengubinan.

#### b. Media Tiga Dimensi

Pada materi bentuk geometri guru menggunakan media yang terdapat di dalam kelas yaitu meja, buku dan papan tulis dengan menanya bentuk geometri yang terdapat disekitar siswa dan melalui hasil pengamatannya siswa diminta menyebutkan bentuk geometri tersebut.

Media yang telah dibawa guru berupa penggaris segitiga dan pin berbentuk lingkaran digunakan sebagai media pembelajaran dengan cara menunjukkan benda yang telah dibawa dan menyatakan bahwa benda tersebut berbentuk lingkaran dan segitiga sehingga siswa dapat menyimpulkan bahwa benda tersebut juga merupakan bentuk geometri.

#### c. Media Lingkungan

Media permainan engklek digunakan pada materi pengubinan, penggunaan media ini dilakukan dengan cara membuat garis-garis persegi

untuk permainan engklek memakai kapur tulis dan memainkannya didepan kelas. Setelah selesai bermain, guru menjelaskan bahwa bentuk garis-garis pada permainan engklek merupakan contoh bangun segi banyak yang membentuk pola pengubinan.

## **B. Saran**

1. Bagi guru, hendaknya selalu berusaha agar meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada komponen matematika serta lebih memperhatikan kesesuaian media yang terdapat di dalam RPP dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, diharapkan lebih memperhatikan ketersediaan media pembelajaran khususnya pada komponen matematika.
3. Bagi mahasiswa atau peneliti lain, hendaknya lebih memperdalam penelitian ini dengan memperluas penggalan data yang tidak hanya pada subtema saja melainkan pada satu atau beberapa tema.