

Analisis Peran Guru pada Pembelajaran Matematika dengan Metode *Fun Learning* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Madani

Radha Aprilia¹, Linda Astriani²

¹ PGSD, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

*E-mail: Radhaaprilia87@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru yang dituntut untuk menciptakan suasana yang membuat siswa aktif dan senang mengikuti proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknis analisis dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peranan guru sebagai fasilitator pada pembelajaran matematika menggunakan metode *fun learning*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu empat guru matematika di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Madani pada bulan November sampai bulan Desember 2023. Hasil dari penelitian adalah Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran matematika dengan metode *fun learning* di SDIT Permata Madani yaitu sudah cukup baik. Terbukti dari para guru yang telah melaksanakan perannya dengan baik sebagai fasilitator konten dan juga fasilitator proses. Guru-guru telah memahami aspek-aspek peranan guru sebagai fasilitator pada pembelajaran, sehingga guru mampu memberikan pembelajaran matematika yang menyenangkan di SDIT Permata Madani.

Kata kunci: Peran Guru, Matematika, Metode *Fun Learning*

1. Pendahuluan

1.1 Deskripsi Permasalahan

Matematika adalah salah satu pembelajaran yang membutuhkan pola pengajaran yang sedikit berbeda dengan pelajaran yang lainnya. Menurut Setiawan (2020: 14) menyatakan bahwa dalam mengajar matematika membutuhkan pengajar yang kreatif, belajar yang kreatif, teman yang kreatif, dan matematika yang kreatif. Belajar matematika yang kreatif adalah sebuah seni yang mana guru harus menggunakan kemampuannya untuk menyiapkan aktivitas yang menumbuhkan imajinasi, menciptakan pengalaman belajar, dan meningkatkan sumber daya.

Namun, kebanyakan siswa hanya menghafal materi pelajaran yang telah diperoleh sehingga mereka cepat lupa apa yang telah dipelajari sebelumnya dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional yang hanya berorientasi pada penguasaan materi.

Sekolah ini masih merintis untuk menjadi sekolah unggulan dan berupaya untuk dapat bersaing dengan sekolah-sekolah yang memiliki nama populer dengan menjadi fasilitator konten dan fasilitator proses untuk membuat pembelajaran *fun learning*.

1.2 Pentingnya Penelitian

Kondisi yang diharapkan agar hasil belajar siswa dapat meningkat maka, guru dituntut untuk menciptakan suasana yang sangat merangsang siswa agar aktif dan senang mengikuti proses belajar mengajar. Guru harus memiliki kemampuan untuk memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan siswa belajar sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Islam Terpadu Permata Madani sebagai lokasi penelitian adalah, sekolah ini menerapkan sistem pembelajaran *fun learning* yang berbeda, setiap program melalui pendekatan *fun learning* dan didukung dengan fasilitas yang lengkap. Lalu permasalahannya, bagaimana proses belajar-mengajar yang terjadi di SD Islam Terpadu Permata Madani. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di SD Islam Terpadu karena sekolah ini termasuk sekolah yang merintis untuk menjadi sekolah unggulan dan berupaya untuk dapat bersaing dengan sekolah-sekolah yang telah memiliki nama populer.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai analisis peranan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran matematika dengan judul penelitian “Analisis Peran Guru Pada Pembelajaran Matematika Dengan Metode *Fun Learning* Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Madani”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian yang dilaksanakan adalah untuk mendeskripsikan peranan guru sebagai fasilitator pada pembelajaran matematika menggunakan metode *fun learning*.

1.4 Kajian Teori

1.4.1 Peran Guru

Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual maupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah (Yohamintin, 2023: 9). Guru atau disebut juga sebagai pendidik adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberi bimbingan atau bantuan anak didik dalam perkembangan jasmani dan rohaninya agar mencapai kedewasaannya, mampu melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Allah khalifah di permukaan bumi, sebagai makhluk sosial dan sebagai individu yang sanggup berdiri sendiri (Buan, 2020: 5).

Menurut Mawardi (2020: 53), peran guru adalah sebagai seorang yang memberikan fasilitas untuk proses perpindahan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik. Sebagai tenaga pendidik profesional, guru memiliki tugas utama untuk yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Sedangkan menurut Samsudin (2021:125), mengatakan bahwa peran guru yaitu sebagai:

- 1) Guru sebagai komunikator,
- 2) Guru yang dapat memberikan nasihat-nasihat,
- 3) Guru sebagai motivator,
- 4) Guru sebagai pemberi inspirasi dan dorongan,

- 5) Guru sebagai pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai,
- 6) Guru sebagai orang yang menguasai bahan yang diajarkan.
- 7) Guru sebagai fasilitator

1.4.2 Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara berpikir (bernalari). Oleh karena itu matematika lebih menekankan kegiatan dalam penalaran, bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran (Russeffendi dalam Siagian, 2016:59).

Menurut *National Council of teacher of Mathematics* dalam Manullang (2019: 210), tujuan pembelajaran matematika adalah belajar untuk pemecahan masalah, belajar untuk penalaran dan pembuktian, belajar untuk kemampuan mengaitkan ide matematika, belajar untuk komunikasi matematis, belajar untuk representasi matematis.

1.4.3 Pembelajaran Metode Fun Learning

Fun learning merupakan metode dalam mengajar yang suasana dalam mengajar nyaman sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh pada pembelajaran. Konsep *fun learning* bukan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tak terkontrol. Namun *fun learning* mengarah pada suasana pembelajaran yang diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana. (Alwahidi, 2021:4). Adapun karakteristiknya yakni, dalam proses pembelajaran akan muncul minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Selain itu dalam penerapannya suasana mengajar akan dibuat menyenangkan mungkin untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

a. Langkah-langkah Metode *Fun Learning*

Fun learning adalah model atau strategi pembelajaran yang menarik perhatian siswa dengan berbagai metode. Menurut Riza (2020: 9), mengatakan bahwa terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan dalam menggunakan metode *fun learning*:

- 1) Pembelajaran harus efektif dan terencana
Guru harus merancang pembelajaran yang efektif dan terencana. Guru membuat RPP baru, disesuaikan dengan keadaan. Waktu belajar peserta didik juga dibuat seefektif mungkin. Pembelajaran dapat dibuat menjadi pembelajaran menyenangkan.
- 2) Memotivasi peserta didik
Guru tidak hanya mengajar, tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Permasalahan siswa beragam. Guru harus dapat memahami berbagai macam karakteristik siswa.
- 3) Penguatan karakter siswa
- 4) Setiap pembelajaran, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran
- 5) Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari.

- 6) Guru menggunakan beberapa dari macam-macam metode *fun learning* seperti dengan belajar menggunakan media pembelajaran seperti kartu pertanyaan dan jawaban dengan bermain games tebak-tebakan tentang materi yang diajarkan
- 7) Memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode *fun learning* pada pokok bahasan.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Rodiah (2019: 2), mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Desain pada penelitian ini mengarah pada peranan guru pada pembelajaran matematika menggunakan metode *fun learning*.

Subjek penelitian ini adalah empat orang guru di Sekolah Islam Terpadu Permata Madani, tepatnya di daerah Pengasinan Gunung Sindur. Dengan memfokuskan penelitian terhadap peran guru pada pembelajaran matematika menggunakan metode *fun learning*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi di SDIT Permata Madani pada saat kegiatan belajar sedang berlangsung dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah dibuat. Adapun jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam atau *in-depth interview* (Mazaya, 2023: 41). Selanjutnya, peneliti memperoleh dokumentasi selama melakukan observasi di SDIT Permata Madani. Untuk teknik pemeriksaan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi waktu, dan antar-peneliti. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2015: 133) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Hasil Observasi

Peneliti ini dilaksanakan di SDIT Permata Madani. Subjek dari penelitian ini adalah empat orang guru matematika di sekolah tersebut. Observasi kegiatan guru pada penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan guru dalam proses kegiatan mengajar di dalam kelas dengan menggunakan metode *Fun Learning*.

Dalam pembelajaran matematika waktu pembelajaran sudah cukup baik untuk melakukan pembelajaran matematika, karena dalam pembelajaran matematika penjelasan materi secara langsung lebih efisien, serta guru juga lebih bisa membuat banyak variasi pembelajaran matematika agar siswa lebih mudah memahaminya dan menjadi pembelajaran *fun learning*.

Bentuk penilaian yang digunakan dalam pembelajaran matematika dengan metode *fun learning* yaitu dengan pengambilan nilai biasanya guru menilai dari sikap siswa, pemahaman siswa, hasil kerja siswa, hasil karya siswa dan ujian semester.

Indikator peran guru sebagai fasilitator menurut Wahyuni (2022: 17) yaitu :

Tabel 1. Indikator Peran Guru Sebagai Fasilitator

No.	Indikator Peran Guru Sebagai Fasilitator	Deskripsi
1.	Fasilitator Konten	1. Membuat dan menyediakan perangkat pembelajaran
		2. Membuat dan menyediakan media pembelajaran
		3. Menyediakan materi pembelajaran
		4. Membuat dan menyediakan bahan penilaian
2.	Fasilitator Proses	1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang disediakan
		2. Menggunakan model dalam proses pembelajaran
		3. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi
		4. Melakukan kegiatan penilaian

Interpretasi Hasil Penelitian

3.1.1 Empat aspek pada peran guru sebagai fasilitator konten

1. Membuat dan menyediakan perangkat pembelajaran

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Bahwa guru-guru SDIT Permata Madani telah membuat perangkat pembelajaran seperti RPP dan juga modul ajar. Maka sebelum menyampaikan materi pembelajaran diharapkan agar perangkat pembelajaran tersebut dapat menjadi pedoman dan panduan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang baik.

2. Membuat dan menyediakan media pembelajaran

Guru membuat dan menyediakan media pembelajaran dengan harapan untuk membuat kelas menjadi menarik, dengan membuat video-video materi pembelajaran serta permainan-permainan yang melibatkan anak dikelas agar kegiatan pembelajaran tidak terasa membosankan dan siswa menjadi semangat dalam belajarnya. Media yang digunakan oleh guru juga sangat beragam dan berbeda-beda pada setiap materi pembelajaran.

3. Menyediakan materi pembelajaran

Guru menyediakan materi pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai, guru sudah mengetahui materi mana yang akan dipelajari. Materi yang diajarkan tidak hanya dari buku pelajaran, namun beberapa guru menggunakan PPT untuk menyediakan materi

pembelajaran. Materi yang digunakan guru juga beberapa merupakan hasil diskusi yang telah dilakukan oleh guru matematika.

4. Membuat dan menyediakan bahan pembelajaran

Setelah materi yang diajarkan telah tersampaikan dengan baik, guru-guru biasanya akan memberikan bahan pembelajaran yang dapat diisi oleh para siswa. Seperti kegiatan post test, kemudian ada kuis, serta ada tanya jawab untuk bahan ajar yang menyenangkan. Siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dibuat oleh guru. Bahan pembelajaran yang digunakan biasanya dibuat oleh guru bersamaan dengan media pembelajaran. Kemudian guru akan membawa bahan-bahan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

3.1.2 Empat aspek pada peran guru sebagai fasilitator proses

1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang disediakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan dokumentasi, bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat RPP yang sudah dibuat sebelumnya dengan melakukan kegiatan pembuka, inti dan penutup dalam pembelajaran. Sedangkan untuk kegiatan penutupnya guru juga melakukannya dengan pemberian tugas serta menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan pada hari itu.

2. Menggunakan model dalam proses pembelajaran.

Penentuan metode atau model pembelajaran juga menjadi salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru dalam hal ini harus mampu menentukan metode yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan dokumentasi, bahwa guru menggunakan model pembelajaran saintifik, ceramah, dan *problem based learning* dalam proses pembelajaran, guru berpendapat bahwa model tersebut ialah salah satu model pembelajaran yang efektif, lengkap dan sesuai untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan Izzuddin (2021: 47) proses pembelajaran daring yang diterapkan hendaknya sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013 yakni penerapan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik dilakukan melalui lima langkah pembelajaran yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Wiyanto (2017:218) yang mengatakan bahwa pendekatan saintifik/ pendekatan ilmiah adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa mulai dari proses mengamati, menanya, mengumpulkan data mengasosiasi atau mengelola informasi, dan mengkomunikasikan.

Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah (1) untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik; (2) untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis; (3) terciptanya kondisi pembelajaran dimana peserta didik merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan; (4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi; (5) untuk melatih peserta didik dalam mengkomunikasikan ideide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah; (6) untuk mengembangkan karakter peserta didik.

3. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan dokumentasi, bahwa telah menjalankan perannya sebagai fasilitator proses dengan menyampaikan materi pembelajaran menggunakan bantuan media. Media yang digunakan disesuaikan dengan materi matematika yang diajarkan guru seperti materi FPB dan KPK guru menggunakan media quizziz, media karton yang digunakan guru untuk menyampaikan materi bangun ruang, selain itu terdapat media berupa video pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media yang digunakan guru bertujuan untuk membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Salahuddin (2016:117) juga mengemukakan terdapat beberapa jenis-jenis media yaitu: 1) media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, casset recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran; 2) media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strif (film rangkai) slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan, adapun media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu atau film kartun; 3) media audiovisual adalah media yang mempunyai suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini dibagi kedalam: pertama, media audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam; kedua, media audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

4. Melakukan kegiatan penilaian.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan dokumentasi, bahwa guru telah menjalankan peranannya pada aspek ini yang terlihat dari hasil belajar siswa yang dilakukan guru melalui pemberian tugas, maupun ulangan seperti ulangan harian, PTS dan PAS yang dilakukan oleh sekolah dalam bentuk soal pilihan ganda, isian dan soal bentuk essay. Hal ini sejalan dengan Subagia dan Wiratma (2016:47-48) mengatakan bahwa penilaian kompetensi pengetahuan dilakukan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Penilaian kompetensi keterampilan dilakukan melalui penilaian kinerja berupa kinerja praktik, proyek, dan penilaian portopolio. Bentuk-bentuk penilaian hasil pembelajaran siswa yang direkomendasikan mencakup: penilaian autentik, penilaian diri, penilaian berbasis portopolio seperti ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah atau madrasah.

Berdasarkan empat aspek peran guru sebagai fasilitator proses yang dibahas diatas peneliti menyimpulkan bahwa guru telah menjalankan perannya sebagai fasilitator proses, dimana guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang

disediakan seperti RPP yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam melaksanakan pembelajaran guru menerapkan atau menggunakan model *saintifik*, ceramah, dan *problem based learning* dimana guru merasa bahwa model tersebut sudah sangat lengkap dan merupakan model yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Guru menggunakan media berupa video pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru atau diambil dari YouTube, untuk menyampaikan materi kepada siswa. Setelah pembelajaran dilakukan guru melakukan penilaian. Bentuk penilaian yang dilakukan yaitu seperti memberikan lembar kerja siswa, ulangan harian, PTS, dan PAS yang dilakukan oleh sekolah dalam bentuk soal pilihan ganda.

3.2 Pembahasan

Pembelajaran secara *fun* siswa menjadi rileks, berani mengemukakan pendapatnya dan juga menanggapi pendapat orang lain. Siswa juga terlatih untuk dapat berpikir kritis dan saling tenggang rasa. Siswa juga dilibatkan untuk lebih bertanggung jawab baik secara individu maupun kelompok.

Motivasi siswa pun terus meningkat dari rasa bosan untuk belajar Matematika karena siswa belajar sambil bermain. Penggunaan metode *fun learning* juga dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap matematika. Siswa sudah tidak menganggap matematika adalah pelajaran yang membosankan tetapi adalah pelajaran yang menyenangkan. Adapun perbaikan yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan. Guru menjelaskan ulang tahapan metode *fun learning* dengan menambah waktu pada tiap-tiap tahap dan lebih detail menjelaskan tahapan-tahapannya. Pada penelitian ini siswa lebih tertantang untuk mengerjakan soal yang diberikan guru dengan rasa senang dan semangat. Peneliti sebagai pengamat dibantu oleh mitra kolaborasi mengamati aspek-aspek kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Sebagian siswa telah mampu meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan belajar. Melalui metode *fun learning* siswa dapat belajar dengan hal-hal yang menyenangkan dan lebih termotivasi lagi untuk ingin tahu pada pelajaran yang diberikan. Apabila suasana belajar selalu *fun*, maka motivasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman dan tenang hatinya karena dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana *fun* akan mendapat reaksi yang positif dari siswa.

Dengan adanya pembelajaran yang menjadikan suasana belajar selalu *fun*, maka motivasi belajar siswa akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman dan tenang hatinya karena tidak ada ketakutan (dicemooh dan dilecehkan) dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Tujuan kegembiraan disini menciptakan suasana yang happy, membangkitkan semangat/gairah untuk belajar/motivasi, merangsang keterlibatan penuh serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari.

Metode pembelajaran *fun learning* dengan teknik permainan tebak kata dan tebak gambar dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa terlihat dari kontribusi pendapat dan kesungguhan mereka dalam bekerja sama selama diskusi dalam permainan berlangsung di setiap siklusnya dan juga peran serta mereka dalam menjawab soal sebanyak mungkin agar mendapatkan reward atau penghargaan dari guru. Setiap anggota tim, baik yang merupakan siswa berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, maupun siswa yang berkemampuan rendah saling berkompetisi dalam permainan agar dapat menjadi kelompok terbaik. Dengan kata lain metode *Fun Learning* dengan teknik permainan ini mengajak siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran Matematika. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kesulitan yang dialami siswa pada mata pelajaran matematika, yaitu: daya tangkap siswa yang berbeda (ada yang cepat ada yang lambat), kurangnya minat siswa pada matematika, kurangnya bimbingan dari orang tua, kurang memahami konsep matematika baik itu menganalisis maupun menentukan soal yang diberikan. Sedangkan untuk peran guru sebagai fasilitator di SDIT Permata Madani telah memberikan materi dan contoh soal, pendampingan terhadap siswa, memberikan suasana belajar dengan *fun learning*, pendekatan secara individual kepada siswa, dan memberikan motivasi kepada siswa akan pentingnya pelajaran matematika.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Berdasarkan tujuan, pengolahan data, dan hasil penelitian mengenai peran guru dalam pembelajaran matematika dengan penggunaan metode *fun learning*. Berikut adalah kesimpulan dari analisis data yang mengacu pada rumusan masalah:

Guru-guru SDIT Permata Madani telah memahami aspek-aspek peranan guru sebagai fasilitator pada pembelajaran, sehingga guru mampu memberikan pembelajaran matematika yang menyenangkan di SDIT Permata Madani.

4.2 Saran

Diharapkan penelitian selanjutnya agar lebih mendalami hal-hal yang belum menjadi fokus penelitian ini yaitu yang berkenaan dengan aspek analisis peran guru pada pembelajaran matematika dengan metode *fun learning* di SDIT Permata Madani dan juga aspek-aspek lainnya. Dengan harapan skripsi ini menjadi informasi dan juga kontribusi pemikiran bagi para peneliti setelah penulis.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademika Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Jakarta dan SDIT Permata Madani yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di lingkungan sekolah tersebut.

Daftar Pustaka

- Alwahidi A., dkk. (2021). Optimalisasi Minat Belajar Dengan Metode *Fun Learning* Pada Era New Normal Di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur”. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 120-123.
- Buan, Yohana. (2020). “Guru dan Pendidikan Karakter”. Penerbit: CV. Adanu Abimata. Indramayu: Jawa Barat.
- Izzudin, Ahmad. (2021). “Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 di Lembaga Pendidikan Dasar”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 45-63.
- Manullang. (2019). “Pengaruh Habits of Mind Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung*.
- Mawardi, Pitalis. (2020). “Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah dan *Best Practices*”. CV. Penerbit Qiara Media. Jawa Timur.
- Rodiah, Siti. (2019). “Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas IX MTS Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Gender”. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*. 3(1), 1-8.
- Salahuddin. (2016). “Pengaruh Penggunaan Media *Work Sheet* Pada Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri Bolo”. *Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol.1, 113-129.
- Samsudin, Arfandi. (2021). “Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator dan Komunikator dalam Kegiatan Mengajar Mengajar”. *Jurnal edupedia*, 5(2), 125-132.
- Setiawan, Yohana. (2020). “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik”. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1),12-21.
- Siagian, Muhammad Daut. (2016). “Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika”. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(1), 58-67.
- Wiratma. (2016). “Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 39-54.
- Wiyanto. (2017). “Pendekatan Saintifik Pada Perkuliahan dengan Sistem E-Learning”. *Jurnal Integralistik*, XXVIII(2), 217-229.
- Yohamintin. (2023). “Buku Ajar Etika Profesi Guru”. Penerbit: Indonesia Emas Group. Bandung.