

# Pembelajaran Matematika yang Seru dan Menyenangkan dengan Metode *Ice Breaking* dan *Mathmagic*

Tri Astindari<sup>1)</sup> | Dyan Yuliana<sup>2)</sup> | Irma Noervadila<sup>3)</sup> | Anisyah Aulia Masruro<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4)</sup>STKIP PGRI Situbondo

Email : [triaswiji01@gmail.com](mailto:triaswiji01@gmail.com)

**Abstrak:** Sebagian besar peserta didik merasa bosan bahkan ada yang sampai tertidur di kelas karena merasa materi yang diberikan sulit dan membosankan. Selain itu, cara mengajar pendidik masih menggunakan metode konvensional yang hanya terpusat pada pendidik, sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Agar tidak menjadi masalah (*problem*) yang berkelanjutan kepada adik-adik kelasnya nanti, maka perlu diberikan metode yang efektif dan sesuai. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang pembelajaran Matematika yang seru dan menyenangkan kepada peserta didik kelas X AKL 1 SMKN 2 Situbondo serta mengajarkan metode *ice breaking* dan *mathmagic* dalam bentuk permainan (*game*). Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas X AKL 1 yang berlangsung selama 1 hari yaitu Sabtu, 10 Juni 2023 jam 09.00 WIB s/d selesai. Narasumber sebanyak 2 orang memberikan materi tentang strategi belajar matematika yang seru dan menyenangkan, serta pengenalan metode *Ice Breaking* dan *mathmagic* yang dapat diimplementasikan pada pelajaran Matematika di kelas X AKL 1. Hasil dari kegiatan ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman bagi peserta didik kelas X tentang metode yang efektif digunakan dalam pelajaran Matematika, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi seru dan menyenangkan, serta dapat menghilangkan persepsi negatif peserta didik terhadap pelajaran Matematika.

**Kata Kunci:** Matematika; Seru; Menyenangkan; *Ice Breaking*, *Mathmagic*.

## Pendahuluan

Matematika sering kali dianggap sebagai “momok” yang menakutkan oleh sebagian besar peserta didik. Selama ini Matematika cenderung dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Masalahnya, selama ini Matematika terlanjur dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena pengalaman tidak menyenangkan banyak orang ketika belajar Matematika. Kadangkala pengalaman tidak menyenangkan tersebut ditularkan pada orang lain, sehingga orang yang akan belajar Matematika turut mempersepsikan Matematika sebagai bidang studi yang sulit. Hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi minat orang tersebut terhadap Matematika, sehingga diharapkan sebagai pendidik Matematika agar dapat menciptakan pembelajaran Matematika yang menyenangkan sehingga paradigma yang demikian hilang dari pemikiran setiap individu.

Menciptakan suasana dan merancang model pembelajaran Matematika yang menyenangkan sangat diharapkan agar proses belajar mengajar Matematika menjadi lebih menarik, sehingga anggapan bahwa pelajaran Matematika itu sangat menakutkan dan membosankan dapat sedikit demi sedikit hilang dari pemikiran, sehingga pembelajaran Matematika menjadi pembelajaran yang disenangi oleh semua peserta didik.

Hasil observasi yang dilakukan oleh Tim Pengabdian ditemukan bahwa banyak peserta didik kelas X AKL 1 di SMKN 2 Situbondo kurang berminat pada waktu jam pelajaran Matematika. Sebagian besar peserta didik merasa bosan bahkan ada yang sampai tertidur di kelas karena merasa materi yang diberikan sulit dan membosankan. Selain itu, cara mengajar pendidik masih menggunakan metode konvensional yang hanya terpusat pada pendidik, sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Agar tidak menjadi masalah (*problem*) yang berkelanjutan kepada adik-adik kelasnya nanti, maka perlu diberikan metode yang efektif dan sesuai dengan materi pembelajaran Matematika yang akan diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.

Untuk memecahkan masalah tersebut di atas, dilakukan sosialisasi tentang strategi belajar matematika yang seru dan menyenangkan, serta pengenalan metode *Ice Breaking* dan *mathmagic* yang dapat diimplementasikan pada pelajaran Matematika di sekolah. Pemberian edukasi ini akan memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa Matematika Adalah pelajaran yang seru dan menyenangkan, sehingga bisa mengubah persepsi negatif sebagian besar peserta didik terhadap pelajaran Matematika.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Tim Pengabdian ingin memberikan edukasi tentang pembelajaran Matematika yang seru dan menyenangkan kepada peserta didik kelas X AKL 1 SMKN 2 Situbondo untuk menghilangkan persepsi bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit dan membosankan, sehingga dengan kegiatan ini peserta didik akan menyukai pelajaran Matematika dan lebih aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Tujuan dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk memberikan edukasi tentang pembelajaran Matematika yang seru dan menyenangkan kepada peserta didik kelas X AKL 1 SMKN 2 Situbondo dan mengajarkan metode *ice breaking* dan *mathmagic* dalam bentuk permainan (*game*).

Selain itu, kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat yang positif bagi peserta dan juga Tim Pelaksana. Manfaat bagi peserta yaitu memperoleh pengetahuan dan pemahaman bahwa pelajaran Matematika itu tidak sulit dan membosankan, serta mendapatkan pengalaman tentang metode yang efektif digunakan dalam pelajaran Matematika, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi seru dan menyenangkan. Sedangkan bagi Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat bermanfaat memberikan kontribusi pengetahuan dan pengalaman kepada peserta didik sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh narasumber serta memahami cara mengimplementasikan metode *ice breaking* dan *mathmagic* dalam bentuk permainan (*game*) pada pembelajaran Matematika di kelas X AKL 1 di SMKN 2 Situbondo.

Matematika merupakan sebuah rumpun ilmu yang membahas tentang ilmu-ilmu perhitungan. Selain itu, Matematika membahas tentang ilmu-ilmu yang sifatnya yang berhubungan dengan logika, bisa diterima nalar sehat yang selalu berlandaskan logika-logika yang disertai dengan fakta-fakta yang akurat. Adapun cabang-cabang yang membahas tentang matematika seperti ilmu aljabar, ilmu analisis, ilmu geometri, ilmu palak, ilmu perbintangan, dan lain sebagainya (Susanti, 2020).

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan mata pelajaran yang menakutkan selain itu juga bisa dikatakan bahwa belajar matematika amat membosankan. Hal ini dikarenakan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika (Rostina, 2014).

Fungsi pembelajaran matematika sebagai berikut (Safitri, 2020) : (a) Matematika sebagai suatu alat. Dimana guru sangat diharapkan agar para peserta didik diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh dalam penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika di sekolah khususnya yang berada di jenjang Sekolah Dasar, (b) Matematika sebagai pola pikir. Maksudnya siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal uraian matematika lainnya. Jika peserta didik dapat melakukan perhitungan, tetapi tidak tahu alasannya, maka tentunya ada yang salah dalam pembelajarannya atau ada sesuatu yang belum dipahami. Dalam pembelajaran matematika, para peserta didik dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi), dan (c) Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan dimana guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang telah diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang sah.

Tujuan pembelajaran Matematika dapat digolongkan menjadi beberapa bagian (Susanti, 2020), diantaranya : (1) tujuan yang bersifat formal, menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian peserta didik, (2) tujuan yang bersifat material menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan Matematika, dan (3) kemampuan yang berkaitan dengan matematika yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan dapat dialihgunakan pada setiap keadaan, seperti berpikir kritis, logis, sistematis, bersifat obyektif, jujur, disiplin dalam memandang dan menyelesaikan suatu masalah.

Menurut (Millenia R, 2022), ada beberapa cara belajar Matematika yang seru dan menyenangkan yaitu bernyanyi, *mnemonic*, *flash card*, membuat kue, bermain jual beli, benda yang mudah diraba dan disentuh, gunakan sempoa, membaca buku, dan bermain *puzzle* diterapkan di kehidupan nyata

*Ice breaking* diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk memecahkan suasana dingin, tegang dan kaku menjadi suasana menyenangkan. *Ice breaking* digunakan sebagai salah satu cara untuk membangkitkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran dinamis, antusias yang tinggi, dan penuh semangat, sehingga terbentuk suasana pembelajaran yang baik (A.F Sholeh & K Noviyartati, 2018).

Menurut Aniuranti, dkk (2021) pada umumnya *ice breaking* digunakan disaat awal pembelajaran matematika dalam memberikan kesan ramah dan menyenangkan. Namun, dapat digunakan apabila suasana kelas kurang kondusif dan siswa mulai tidak fokus. Jenis *ice breaking* yang biasa digunakan yaitu *yel-yel*, tepuk tangan, dan *games* (I Crysanta et al., 2021).

Adapun kelebihan penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran menurut (B Fransiska, 2020) ialah menjadikan waktu terasa berlalu lebih cepat, memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran, dapat digunakan secara terkonsep maupun spontan serta menjadikan suasana kompak dan menyatu.

Selain itu, ada kekurangan dari *ice breaking* yaitu penerapan *ice breaking* ditentukan oleh partisipasi siswa dan waktu yang digunakan. Jika terlalu lama, maka siswa akan keasyikan bermain (Astindari et al., 2022).

*Mathmagic* merupakan suatu pendekatan dan cara pandang baru terhadap matematika. *Mathmagic* mengajarkan metode aljabar dan konsep berhitung dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, akar, pangkat dan pecahan. *Mathmagic* tidak hanya mengutamakan kecepatan, tetapi logika dan kebenaran yang dihasilkan. Metode yang biasa digunakan dalam *mathmagic* yaitu metode aljabar dan konsep dasar perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, pecahan, akar, dan pangkat. Sehingga seorang guru harus kreatif dalam menentukan strategi berhitung sesuai dengan soal yang diberikan (A Irawan & C Febriyanti, 2016).

Menurut (L.N.K Siregar, 2019), kelebihan dari *mathmagic* yaitu mudah diterapkan dan tanpa alat apapun, bukan tren sesaat dan tanpa hafalan yang rumit. mengacu pada matematika yang ada di sekolah, dan menekankan pada proses dan kemandirian belajar.

Adapun kekurangan dari *mathmagic* yaitu banyaknya strategi yang harus diketahui. Dalam menggunakan *mathmagic*, harus mampu menentukan strategi penyelesaian yang mudah dan kreatif (Astindari et al., 2022).

### **Realisasi Kegiatan**

Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas X AKL 1 SMKN 2 Situbondo Kecamatan Situbondo Kabupaten Situbondo pada hari Jum'at, 09 Juni 2023 pukul 09.00-10.30 WIB. Materi yang disampaikan pada kegiatan sosialisasi ini tentang strategi belajar matematika yang seru dan menyenangkan, serta pengenalan metode *Ice Breaking* dan *mathmagic* yang dapat diimplementasikan pada pelajaran Matematika di sekolah. Peserta dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini ialah siswa/i kelas X AKL 1 SMKN 2 Situbondo sebanyak 25 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini antara lain : (1) metode ekspositori, yaitu penyampaian materi dengan memberikan ceramah kepada khalayak sasaran yang dilanjutkan dengan tanya jawab, (2) metode diskusi, yaitu umpan balik dari peserta yang dijadikan bahan untuk didiskusikan dan dicarikan solusi/pemecahannya, dan (3) metode praktik, yaitu dengan mempraktikkan langsung cara belajar Matematika yang seru dan menyenangkan dengan metode *ice breaking* dan *mathmagic*.



(a)





(b)

Gambar 1 (a) dan (b). Sosialisasi Metode *Ice Breaking* dan *Mathmagic*

### Hasil

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu : (1) Peserta didik kelas X AKL 1 SMKN 2 Situbondo memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang strategi belajar Matematika yang seru dan menyenangkan melalui penggunaan metode *ice breaking* dan *mathmagic*, (2) Dengan implementasi metode *ice breaking* dan *mathmagic* dalam bentuk permainan (*game*) memberikan pengalaman baru bagi peserta didik bahwa Pelajaran Matematika itu tidak sulit dan membosankan, sehingga persepsi negatif terkait pembelajaran Matematika berkurang, dan (3) Untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik kelas X AKL 1 terhadap penerapan metode *ice breaking* dan *mathmagic*, maka disediakan sesi tanya jawab dan diskusi terkait strategi belajar Matematika yang seru dan menyenangkan. Bagi yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, diberikan *door prize* sebagai apresiasi.

Sedangkan luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya : 1) Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi tentang pembelajaran Matematika yang seru dan menyenangkan dengan metode *ice breaking* dan *mathmagic* dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang strategi belajar Matematika yang seru dan menyenangkan melalui penggunaan metode yang tepat dan sesuai, 2) Kedepannya, kegiatan sosialisasi ini berdampak pada berkurangnya persepsi negatif peserta didik terhadap pembelajaran Matematika yang sulit dan membosankan menjadi pelajaran yang seru dan menyenangkan, sehingga Matematika tidak lagi menjadi momok bagi sebagian besar peserta didik di sekolah, dan 3) STKIP PGRI Situbondo semakin dikenal sebagai lembaga perguruan tinggi yang memiliki kepedulian besar terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.

Kegiatan berupa sosialisasi tentang pembelajaran Matematika yang seru dan menyenangkan dengan metode *ice breaking* dan *mathmagic* bagi peserta didik kelas X AKL 1 di SMKN 2 Situbondo berjalan dengan baik dan lancar. Hal ini terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan berlangsung dan diwarnai dengan diskusi yang cukup menarik antara peserta dengan pemateri (narasumber). Dengan cara persuasif, narasumber memberikan penjelasan untuk menjawab beberapa pertanyaan peserta dan dengan tanya jawab serta dialog dua arah, akhirnya peserta mendapat penjelasan yang tepat tentang pertanyaan yang diajukan.

Berdasarkan wawancara, tanya jawab, dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil yang positif yaitu meningkatnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik kelas X AKL 1 di SMKN 2 Situbondo tentang strategi belajar Matematika yang seru dan menyenangkan melalui penggunaan metode *ice breaking* dan *mathmagic* serta berkurangnya persepsi negatif peserta didik bahwa pelajaran Matematika itu sulit dan membosankan, padahal sebenarnya seru dan menyenangkan jika diimplementasikan dengan metode yang tepat dan sesuai.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan dan beberapa faktor pendukung dan kendala, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas X AKL 1 SMKN 2 Situbondo memperoleh pengetahuan dan pemahaman bahwa pembelajaran Matematika itu tidak sulit dan tidak membosankan. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan pengalaman dalam penerapan metode yang efektif dalam Pelajaran Matematika, sehingga menjadi lebih seru dan menyenangkan melalui metode *ice breaking* dan *mathmagic* dalam bentuk permainan (*game*).

### **Ucapan Terima kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan kepada Ketua Yayasan, Ketua, Wakil Ketua, Ketua Program Studi, Ketua Bagian/Lembaga, dosen, dan karyawan STKIP PGRI Situbondo yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, khususnya kepada LPPM STKIP PGRI Situbondo atas sumbangsih dana yang telah diberikan sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar tanpa kendala yang berarti. Selain itu, terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan Segenap Dewan Guru serta Tenaga Administrasi Sekolah (TAS) SMKN 2 Situbondo yang membantu kelancaran proses hingga laporan kegiatan serta peserta didik kelas X AKL 1 sebagai peserta/sasaran yang telah memberikan kerjasama yang baik selama pelaksanaan kegiatan.

### **Daftar Pustaka**

- A.F Sholeh, & K Noviartati. (2018). Efektifitas Ice Breaking Menggunakan Kuis Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(3), 258–266.
- Astindari, T., Puspitasari, Y., & Tuljannah, N. (2022). Pengaruh Ice Breaking Dan Mathmagic Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas X IPA 1 Di MAN 2 Situbondo Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2318–2323.
- B Fransiska. (2020). *Pengembangan Teknik Pembelajaran Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Kelas IV di SD/MI*. 1–40.
- I Crysanta, H Sitio, L.L Batu, & H Pasaribu. (2021). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 091484 Jorlang Hataran Kecamatan Hataran. *Prosiding Seminar Nasional*.
- L.N.K Siregar. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK DENGAN METODE MATH MAGIC TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK DI KELAS V SD NEGERI 067849 MEDAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Matematika*, VIII(2).

---

Millenia R, D. (2022). *10 Cara Belajar Matematika, Seru dan Menyenangkan*.  
<https://www.orami.co.id/magazine/cara-belajar-matematika#comments>

Rostina. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Safitri, R. (2020). *Peran, Fungsi, Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika*.  
<https://rita16site.wordpress.com>

Susanti, Y. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
BERHITUNG DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA.  
*EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.



YAYASAN PENYELENGGARA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI (YPLP-PT) PGRI SITUBONDO

## STKIP PGRI SITUBONDO

**STATUS : TERAKREDITASI**

**SK. BAN PT. Nomor : 170/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020**

Alamat : Jl. Argopuro Gg. VII Situbondo 68322

Telepon : 0338 - 672033 ; 678745 Fax: 0338 - 678745 Email : admin@stkippgri-situbondo.ac.id

### SURAT TUGAS

**NOMOR: 203/073032/LPPM/VI/2023**

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STKIP PGRI Situbondo dengan ini menugaskan kepada Saudara:

| No. | Nama                       | NIDN/NIM   | Jabatan |
|-----|----------------------------|------------|---------|
| 1.  | Tri Astindari, M.Pd        | 0717077001 | Ketua   |
| 2.  | Irma Noervadila, M.Pd      | 0729038702 | Anggota |
| 3.  | Dyan Yuliana, S.Pd., M.Kom | 0723079001 | Anggota |
| 4.  | Anisyah Aulia Masruro      | 2020030169 | Anggota |

Untuk melaksanakan Program Pengabdian yang akan dilaksanakan pada:

Tanggal : Juni – Agustus 2023

Tempat : SMKN 2 Situbondo

Judul Penelitian : Pembelajaran Matematika yang Seru dan Menyenangkan dengan Metode *Ice Breaking* dan *Mathmagic*

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Situbondo, 05 Juni 2023

Ketua LPPM,



Siti Sekuni, S.Pd.I., M.Pd.I.  
NIDN. 0728098705





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2  
SITUBONDO**

**Program Keahlian:**

Teknik Elektronika, Keperawatan, Agribisnis Tanaman, Akuntansi dan Keuangan, Tata Busana  
Jalan Sucipto Nomor 163 Telepon (0338) 3892569 SITUBONDO 68315  
e-mail: info@smkn2situbondo.sch.id Website: www.smkn2situbondo.sch.id



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.5/076/101.6.6.11/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MOHAMMAD MUZAMMIL, M.MPd**  
NIP : 19731012 200312 1 002  
Pangkat : Pembina IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : Jalan Sucipto No. 163, Kel. Talkandang – Kec. Situbondo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama-nama berikut :

| No. | Nama                       | NIDN/NIM   | Jabatan                        |
|-----|----------------------------|------------|--------------------------------|
| 1.  | Tri Astindari, M.Pd        | 0717077001 | Dosen STKIP PGRI Situbondo     |
| 2.  | Dyan Yuliana, S.Pd., M.Kom | 0723079001 | Dosen STKIP PGRI Situbondo     |
| 3.  | Irma Noervadila, M.Pd      | 0729038702 | Dosen STKIP PGRI Situbondo     |
| 4.  | Anisyah Aulia Masruro      | 2020030169 | Mahasiswa STKIP PGRI Situbondo |

Telah benar-benar melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada hari Jum'at, 09 Juni 2023 dengan judul "***Pembelajaran Matematika yang Seru dan Menyenangkan Dengan Metode Ice Breaking dan Mathmagic***".

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Situbondo, 09 Juni 2023

Kepala Sekolah,



**MOHAMMAD MUZAMMIL, M.MPd**  
NIP. 19731012 200312 1 002