

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

IPTEK BERBASIS PROGRAM STUDI DAN NAGARI BINAAN (IbPSNB)



**PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN
“FUN MATH “ DI SDN NO. 42 KORONG GADANG**

Dilaksanakan oleh :

Dr. Ferra Yanuar (<i>Ketua</i>)	NIDN 0030057505
Hazmira Yozza, M.Si	NIDN 0008036904
Izzati Rahmi HG, M.Si	NIDN 0028097406
Dr. Ahmad Iqbal Baqi	NIDN 0012106704
Dr. Dodi Devianto	NIDN 0027127703
Dr. Haripamyu	NIDN 0003077109
Dr. Jenizon	NIDN 0010067003
Efendi, M.Si	NIDN 0017077801
Radhiatul Husna, M.Si	NIDN 0001077905
Budi Rudianto, M.Si	NIDN 0030057506
Dr. Arrival Rince Putri	NIDN 0026047804

**UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2018**

**HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM IPTEK BERBASIS PROGRAM STUDI
DAN NAGARI BINAAN (IbPSNB)**

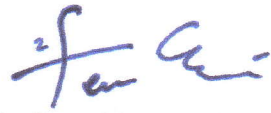
1. Judul Program IbDM : Pembelajaran Matematika dengan pendekatan Fun Math di SDN Korong Gadang
2. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama Lengkap : Dr. Ferra Yanuar, M.Sc.
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIDN : 0030057505
 - d. Pangkat/Golongan : Pembina / IV a
 - e. Jabatan : Lektor Kepala
 - f. Alamat Kantor : Jur.Matematika, Kampus Unand Limau .Manis Padang
 - g. Tel/Faks/Alamat surel : 081364643808/ferrayanuar@sci.unand.ac.id
3. Biaya Kegiatan :
 - a. Biaya Kegiatan : Rp. 10.000.000,-
 - b. Biaya : Tahun ke-1 dari 1 tahun
 - c. Perguruan Tinggi : Rp. 10.000.000,-
 - d. Kontribusi Mitra : -
 - Kontribusi lainnya : -
4. Tahun pelaksanaan : 2018

Mengetahui
Dekan FMIPA Unand



Prof. Dr. Mansyurdin, MS
NIP. 196002131987031005

Padang, 20 November 2018
Ketua Tim Pengusul



Dr. Ferra Yanuar, M.Sc
NIP. 197505301999032002

Menyetujui
Ketua LPPM

Dr. Ing. Uyung Gatot S. Dinata, MT
NIP. 196607091992031003

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. **Judul Pengabdian kepada Masyarakat** : Pembelajaran Matematika dengan pendekatan Fun Math di SDN Korong Gadang

2. **Tim Pelaksana** :

No	Nama	Jabatan	Bidang keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu
1	Dr. Ferra Yanuar	Ketua	Statistika	FMIPA UNAND	10 jam/minggu
2	Hazmira Yoza, M.Si	Anggota	Statistika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
3	Izzati Rahmi HG, M.Si	Anggota	Statistika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
4.	Dr. Ahmad Iqbal Baqi	Anggota	Matematika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
5.	Dr. Dodi Devianto	Anggota	Matematika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
6	Dr. Haripamyu	Anggota	Matematika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
7	Dr. Jenizon	Anggota	Matematika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
8	Efendi, M.Si	Anggota	Matematika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
9	Dr. Haripamyu	Anggota	Matematika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
10	Budi Rudianto, M.Si	Anggota	Matematika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
11	Dr. Arrival Rince Putri	Anggota	Matematika	FMIPA UNAND	7 jam/minggu
12	Nirwana Putri Sinaga	Mahasiswa	Matematika	FMIPA UNAND	5 jam/minggu
13	Afrimayani	Mahasiswa	Matematika	FMIPA UNAND	5 jam/minggu

3. **Objek (khalayak sasaran) Pengabdian kepada Masyarakat** :

Siswa SDN 42. Korong Gadang Kota Padang

4. **Masa Pelaksanaan**

Mulai : Bulan September 2018

Berakhir : Bulan November 2018

5. **Usulan Biaya DRPM Ditjen Penguatan Risbang**

Tahun ke-1 : Rp. 10.000.000,-

6. **Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat:** SDN 42. Korong Gadang Kota Padang
7. **Mitra yang Terlibat (uraikan apa kontribusinya)**
Keterlibatan mitra dalam kegiatan ini adalah dalam mensosialisasikan kegiatan kepada khalayak sasaran, memberikan fasilitas dan mengatur waktu belajar untuk melaksanakan kegiatannya
8. **Permasalahan yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan**
Persoalan yang dihadapi adalah persoalan klasik dalam pembelajaran matematika, dimana konsep-konsep matematika diberikan dengan cara yang monoton yang kurang menarik minat siswa. Pada akhirnya, hal ini akan menurunkan kemampuan akademis di bidang matematika. Solusi yang ditawarkan adalah dengan memperkenalkan pembelajaran matematika melalui permainan-permainan matematika
9. **Kontribusi mendasar pada khalayak sasaran (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada manfaat yang diperoleh :**
Kontribusi mendasar kegiatan pada khalayak sasaran adalah dalam meningkatkan kemampuan khalayak sasaran dalam konsep-konsep matematika dasar. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka dalam mata pelajaran matematika.
10. **Rencana luaran berupa jasa, metode, model, sistem, produk, barang, paten, atau luaran lainnya yang ditargetkan :** Publikasi di jurnal nasional dan koran

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi.....	1
1.2 Permasalahan Mitra.....	2
BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN.....	3
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	4
BAB 4. PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN	7
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN SURAT TUGAS PENGABDIAN.....	16

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Matematika adalah ilmu yang penting dalam kehidupan manusia karena memiliki peran penting dalam hampir segala aspek bahkan di masa teknologi dan digital sekarang ini. Tidak salah jika dalam laporannya, *Everybody Counts* (1989), *National Research Council* (NRC) menyebutkan bahwa matematika adalah kunci dari kesempatan dan saat ini matematika berkontribusi secara langsung dan mendasar terhadap aspek kehidupan.

Ironinya, sampai saat ini, matematika masih dianggap sebagai subjek yang sulit sehingga hanya sedikit atau hanya orang dengan IQ minimal tertentu yang dapat mempelajarinya. Padahal, meskipun bukan merupakan ilmu yang termudah, matematika sebenarnya merupakan ilmu yang cukup mudah dibandingkan beberapa ilmu yang lain. Selain itu, matematika sering dianggap sebagai ilmu yang membosankan,. Hal itu tentu tidak lepas dari cara pembelajaran matematika yang tidak menarik minat, diberikan dengan cara yang monoton dan menggunakan rumus yang banyak serta, angka yang besar dan banyak sehingga menimbulkan kebosanan. Akibatnya muncul rasa frustrasi dalam belajar matematika. Dan kadangkala pengalaman tersebut ditularkan kepada anak lain yang akan belajar matematika sehingga iapun turut mempersepsikan matematika sebagai ilmu yang sulit.

Untuk itu, dalam pengajaran matematika perlu diciptakan suatu model pembelajaran matematika yang menyenangkan agar proses belajar mengajar matematika menjadi lebih menarik, sehingga anggapan bahwa pelajaran matematika itu sangat menakutkan dan membosankan, bisa sedikit demi sedikit hilang dari pemikiran, sehingga pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang disenangi oleh semua orang. Metode pembelajaran semacam itu harus diciptakan pada tahap awal anak mendapatkan pembelajaran mengenai matematika

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat belajar matematika menjadi menyenangkan. Salah satunya adalah melalui permainan-permainan matematika.

1.2 Permasalahan Mitra

SDN 42 adalah salah satu sekolah dasar yang berada di kelurahan Korong Gadang Kecamatan Kuranji Kota Padang. Sebagaimana sekolah-sekolah dasar lainnya, di sekolah

dasar ini, pengajaran matematika juga diberikan dengan cara tradisional, dimana materi disampaikan oleh pengajar tanpa memasukkan unsur-unsur yang membuat siswa bergairah dalam belajar matematika.

Dengan demikian, permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana cara memberikan pemahaman matematika dasar dengan metode "*Fun Math*" kepada siswa SDN 42 Korong Gadang.

BAB II. SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi yang ditawarkan oleh tim pengusul adalah dengan mengadakan pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa SDN 42 Korong Gadang. Seluruh kegiatan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan program hingga penyelesaian laporan akan dilaksanakan oleh tim pengusul. Mitra diharapkan dapat berkontribusi dalam mensosialisasikan program ini kepada sasaran program, menyediakan fasilitas dan mengatur waktu bagi pelaksanaan kegiatan..

Target capaian luaran yang direncanakan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis luaran	Indikator capaian
1	Publikasi ilmiah di jurnal/prosiding ²⁾	Accepted
2	Publikasi pada media masa (cetak/elektronik)/repository PT ³⁾	Sudah terbit
3	Publikasi pada Jurnal Internasional ²⁾	Tidak ada
4	Peningkatan kuantitas, kuantitas serta nilai tambah barang, jasa, atau sumber daya desa lainnya ⁴⁾	Ada Peningkatan
5	Peningkatan kualitas tata kelola pembangunan masyarakat desa ⁴⁾	Tidak Ada
6	Perbaikan arah kebijakan, tata kelola, eksploitasi dan konservasi sumber daya alam ⁴⁾	Tidak ada
7	Peningkatan kondisi sosial ekonomi, perbaikan moral dan karakter serta pendidikan masyarakat ⁴⁾	Tidak ada
8	Terbangunnya sentra-sentra yang merepresentasikan unggulan/ciri khas masyarakat desa ⁴⁾	Tidak ada
9	Jasa, rekayasa sosial, metode atau sistem, produk atau barang ⁵⁾	Tidak ada
10	Hak kekayaan intelektual (paten, paten sederhana, hak cipta, merek dagang, rahasia dagang, desain produk industri, indikasi geografis, perlindungan varietas tanaman, perlindungan topografi ⁶⁾	Tidak Ada
11	Buku Ajar ⁷⁾	Tidak ada

1) Tahun sekarang

2) Isi dengan tidak ada, draf, *submitted*, *reviewed*, *accepted*, atau *published*

3) Isi dengan tidak ada, draf, proses editing dan sudah terbit

4) Isi dengan ada atau tidak ada penerapan/peningkatan

5) Isi dengan tidak ada, draf, produk, atau penerapan

6) Isi dengan tidak ada, draf, atau terdaftar atau granted

7) Isi dengan tidak ada, draf, proses editing atau sudah terbit ber ISBN

BAB 3. METODA PELAKSANAAN

Program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tersebut diberikan dalam tahap-tahap sebagai berikut.

1. Persiapan

Pada tahap persiapan ini, tim pengusul akan melakukan survei dan diskusi-diskusi dengan mitra, mempersiapkan permainan matematika yang sesuai dengan tingkatan pengetahuan siswa.

2. Pelaksanaan pelatihan

Pelatihan akan dilaksanakan dalam 1 (satu) kali dalam seminggu selama 4 (empat) minggu. Pada pertemuan perdana, akan diberikan motivasi kepada peserta agar mau belajar matematika dengan lebih tekun. Akan disampaikan juga tips dan trik umum dalam belajar matematika. Motivasi dan tips/trik tersebut diberikan dengan tujuan untuk mengubah anggapan peserta mengenai mata pelajaran matematika dari mata pelajaran yang menakutkan menjadi pelajaran yang asyik dan menyenangkan.

Pada pertemuan selanjutnya akan diberikan Pengenalan pelajaran matematika dasar melalui metode *fun* ini yaitu pemateri nantinya akan memperkenalkan beberapa metode yang membantu anak-anak untuk lebih mudah mempelajari matematika dasar. Metode ini berguna untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan pemahaman anak-anak mengenai matematika dasar.

Beberapa metode *fun* yang akan digunakan ialah :

A. Cara Menghitung Cepat

Metode permainan ini menggunakan 10 jari sebagai fasilitator, pemateri akan memberikan tips bagaimana cara menghitung cepat dengan menggunakan 10 jari kepada anak-anak.

B. Senam Jari

Metode permainan ini menggunakan 10 jari sebagai fasilitator. Metode ini berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat pada anak-anak.

C. Game “24”

Metode permainan ini adalah anak-anak akan menggunakan empat angka yang diperoleh dari mengocok sebuah dadu untuk membuat sebuah pertanyaan matematika yang hasilnya sama dengan 24.

D. Permainan Loncat Kelinci

Metode permainan ini adalah permainan outdoor untuk melatih cara menghitung menggunakan bantuan garis bilangan. Metode ini sangat mudah dan dapat diterapkan kepada anak-anak.

E. Permainan Mengurutkan Angka

Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengurutkan bilangan. Caranya : Peserta dibagi menjadi dua kelompok masing-masing terdiri dari n orang anak. Anak-anak diminta untuk berbaris per kelompok. Secara acak, setiap anak diberi kertas yang bertuliskan bilangan 1-n. Pemateri akan memberikan intruksi anak untuk berbaris dengan urutan sesuai dengan kertas yang dimilikinya. .

F. Permainan Kertas Warna

Metode permainan ini akan diberikan intruksi langsung dari pemateri dengan menggunakan dua warna kertas yaitu warna biru dan orange. Warna biru bernilai negative dan warna orange bernilai positif dan anak-anak diberi intruksi untuk membentuk kelompok. Pemateri akan memberikan intruksi dan sekaligus memberikan pertanyaan kepada anak-anak.

G. Permainan kartu naik turun

Konsep matematika yang dipelajari di sini adalah konsep urutan data secara menaik atau menurun. Cara bermain Sediakan beberapa set karti 1-10 lalu kbgikan kepada peserta, masing-masing 5 kartu. Buka kartu kocokan, misalkan keluar kartu 4. Peserta yang mendapatkan giliran harus mengeluarkan kartu yang lebih besar dari 4. Jika tidak punya, maka ia harus mengambil satu kartu dari kartu kocokan. Peserta yang kartunyahabis paling dulu adalah pemenangnya

3. Monitoring dan Evaluasi

Sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan, akan dilakukan tes terhadap kemampuan peserta dalam melakukan perhitungan-perhitungan yang perkalian, pembagian, pengurangan dan penjumlahan. Pada tahap ini, jawaban peserta akan dinilai dan akan dibandingkan hasil penilaian yang diberikan berdasarkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan

4. Penyelesaian Laporan dan publikasi

Tahap akhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah penyelesaian laporan dan publikasi sebagai bentuk pertanggungjawaban terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Untuk mensukseskan pelaksanaan program IbDM ini, peserta diharapkan berpartisipasi aktif dalam beberapa hal, antara lain :

a. Keseriusan Mengikuti Rangkaian Kegiatan

Seluruh rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan mulai dari penyuluhan, pelatihan, serta monitoring/evaluasi yang akan dilaksanakan oleh Tim Pelaksana diharapkan dapat terlaksana dengan baik. Hal ini berarti bahwa, setiap peserta diharapkan keseriusannya dalam mengikuti rangkaian kegiatan yang dilaksanakan sehingga tujuan akhir kegiatan untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta dalam matematika dapat dicapai dengan baik.

b. Motivasi Harus Tinggi

Selain itu, peserta juga diharapkan memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan ini. Hal ini sangat diperlukan mengingat kegiatan ini dilaksanakan di luar jam sekolah mereka atau dengan kata lain memanfaatkan waktu luang mereka di luar jam sekolah.

BAB 4

PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN

Pengabdian pada masyarakat dari Program Studi S1 Jurusan Matematika kali ini dilaksanakan pada SD Negeri No. 14 Korong Gadang. Murid yang terlibat langsung pada pengabdian ini adalah murid kelas II.

Secara keseluruhan terdapat enam kali kedatangan tim pengabdian ke lokasi pengabdian. Dua kali kedatangan pertama untuk melakukan survey lokasi dan penentuan jadwal kedatangan. Sedangkan empat kali kedatangan lainnya adalah pertemuan dengan murid kelas II SD di kelas. Berikut jadwal pelaksanaan pengabdian pada masyarakat di SD Negeri No. 14 Korong Gadang tersebut.

Pertemuan	Hari / Tanggal	Dosen Pengabdi	Materi
1	Selasa, 6 Nov 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Dodi Devianto 2. Dr. Ferra Yanuar 3. Budi Rudianto, M.Si 	<p>Cara Menghitung Cepat</p> <p>Metode permainan ini menggunakan 10 jari sebagai fasilitator, pemateri akan memberikan tips bagaimana cara menghitung cepat dengan menggunakan 10 jari kepada anak-anak.</p>
2	Rabu, 14 Nov 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hazmira Yozza, M.Si 2. Izzati Rahmi HG, M.Si 3. Dr. Ahmad Iqbal Baqi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senam Jari <p>Metode permainan ini menggunakan 10 jari sebagai fasilitator. Metode ini berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat pada anak-anak.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Game “24” <p>Metode permainan ini adalah anak-anak akan menggunakan empat angka yang diperoleh dari mengocok sebuah dadu untuk membuat sebuah pertanyaan matematika yang hasilnya sama dengan 24.</p>
3	Rabu, 28 Nov 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Radhiatul Husna, M.Si 2. Dr. Arrival Rince Putri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan Loncat Kelinci <p>Metode permainan ini adalah permainan outdoor untuk melatih cara menghitung menggunakan</p>

			<p>bantuan garis bilangan. Metode ini sangat mudah dan dapat diterapkan kepada anak-anak.</p> <p>2. Permainan Mengurutkan Angka</p> <p>Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengurutkan bilangan. Caranya : Peserta dibagi menjadi dua kelompok masing-masing terdiri dari n orang anak. Anak-anak diminta untuk berbaris per kelompok. Secara acak, setiap anak diberi kertas yang bertuliskan bilangan 1-n. Pemateri akan memberikan intruksi anak untuk berbaris dengan urutan sesuai dengan kertas yang dimilikinya. .</p>
4	Jumat, 30 Nov 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Jenizon 2. Dr. Haripamyu 3. Efendi, M.Si 	<p>1. Permainan Kertas Warna</p> <p>Metode permainan ini akan diberikan intruksi langsung dari pemateri dengan menggunakan dua warna kertas yaitu warna biru dan orange. Warna biru bernilai negative dan warna orange bernilai positif dan anak-anak diberi intruksi untuk membentuk kelompok. Pemateri akan memberikan intruksi dan sekaligus memberikan pertanyaan kepada anak-anak.</p>

			<p>2. Permainan kartu naik turun</p> <p>Konsep matematika yang dipelajari di sini adalah konsep urutan data secara menaik atau menurun. Cara bermain Sediakan beberapa set karti 1-10 lalu kbgikan kepada peserta, masing-masing 5 kartu. Buka kartu kocokan, misalkan keluar kartu 4. Peserta yang mendapatkan giliran harus mengeluarkan kartu yang lebih besar dari 4. Jika tidak punya, maka ia harus mengambil satu kartu dari kartu kocokan. Peserta yang kartunyahabis paling dulu adalah pemenangnya</p>
--	--	--	--

Fotofoto Kegiatan Pertemuan FUN MATH







DAFTAR PUSTAKA

- De Porter, B *et.al.* 2000. *Quantum Teaching*. Mizan, Jakarta
- Handley, B. 2004. *Matematika cepat*. Pakar Raya, Jakarta
- Handojo, B.H. dan S. Ediati. 2004. *Math Magic*. Kawan Pustaka, Jakarta
- Julius, E.H. 2002. *Trik-Trik Berhitung : 50 Cara Mudah dalam Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian dan Pembagian Tanpa Menggunakan Kalkulator*. Terj. Dari Arithmatricks : 50 Easy Ways to Add, Substract, Multiply and Divide without Calculator oleh B.B. Mustriana. Pakar Raya, Bandung.
- Setyono, A. 2005. *Mathemagics : Cara Jenius Belajar Matematika*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Vancleave, J. 2003. *Matematika untuk Anak*. Pakar Raya, Jakarta
- Wulandari, S.P. 2004. *Jarimatika : Penjumlahan dan Pengurangan*. Kawan Pustaka, Jakarta
- Wulandari, S.P. 2004. *Jarimatika : Perkalian dan Pembagian*. Kawan Pustaka, Jakarta

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS ANDALAS
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Kampus Unand Limau Manis, Padang Kode Pos 25163 Po. Box 143

Telepon: 0751 – 71671,777641, Faksimile: 73118

Laman: www.fmipa.ac.id e-mail: sekretariat@fmipa.unand.ac.id

SURAT TUGAS

No. 477 /UN16.03.D/PG/2018

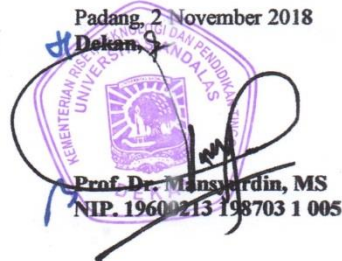
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Andalas dengan ini menugaskan Staf Pengajar Jurusan Matematika yang tersebut dibawah ini:

No	Nama	NIP	Pangkat/ Golongan
1.	Dr. Ferra Yanuar	197505301999032002	Pembina/IVa
2	Hazmira Yozza, M.Si	196903081994032002	Pembina/IVa
3	Izzati Rahmi HG, M.Si	197409281999032002	Penata/IIIc
4	Dr. Ahmad Iqbal Baqi	196710121994021001	Penata Muda Tk.I/IIIb
5	Budi Rudianto, M.Si	197103271997021004	Penata/IIIc
6	Dr. Dodi Devianto	197712272000121002	Penata Tk.I/IIIId
7	Dr. Jenizon	197006101998021001	Penata/IIIc
8	Dr. Haripamyu	197107031995122001	Penata Tk.I/IIIId
9	Efendi, M.Si	197807172002121002	Penata Tk.I/IIIId
10	Dr. Arrival Rince Putri	197804262005012003	Penata/IIIc
11	Radhiatul Husna, M.Si	197907012005012003	Penata Muda/IIIa

untuk mengikuti kegiatan Pengabdian Masyarakat tentang **Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan "FUN MATH"** di SDN. No 42 Korong Gadang yang dilaksanakan pada 6 s.d 30 November 2018 di SDN. No 42 Korong Gadang, Padang.

Demikianlah surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Padang, 2 November 2018


Dekan
Prof. Dr. Mansyurdin, MS
NIP. 196002131987031005

Tembusan :
1. Ketua Jurusan Matematika FMIPA Unand
2. Yang bersangkutan
3. Arsip.