

Lampiran 26. Logbook Laporan Bimbingan Tugas Akhir

2/11/26, 6:21 PM

SIKAD - Sistem Informasi Akademik UNIVERSITAS NGUDI WALUYO



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah
Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 133222001

Nama Mahasiswa : Deputri Rizky Anggraeni

Ketua Program Studi : Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing (1) : ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.

Dosen Pembimbing (2) : ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.

Judul Ta/Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan Video Pembelajaran Interaktif (VIPI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Kelas III SD**

Abstrak : Pendidikan merupakan suatu proses yang terstruktur, direncanakan, dan berlangsung secara berkelanjutan seumur hidup, bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi individu yang utuh, dewasa, serta berbudaya. Untuk mencapai tujuan ini, dasar dari pendidikan harus fokus pada pengembangan semua sisi potensi siswa, termasuk aspek kognitif, afektif, dan mempengaruhi aspek psikomotor. Tujuan pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah untuk memberikan siswa bekal kemampuan dasar dalam membaca, menulis, menghitung, serta pengetahuan dan keterampilan dasar yang bernilai sesuai dengan tahap perkembangan mereka, serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti ke jenjang pendidikan berikutnya.

Menurut Susanto (2016: 183), matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di semua tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Bahkan di taman kanak-kanak, matematika diajarkan dengan cara yang tidak formal. Istilah matematika berasal dari Bahasa Latin, yaitu *mathēnein* atau *mathema* yang berarti "belajar atau sesuatu yang dipelajari," sedangkan dalam Bahasa Belanda, nama untuk matematika adalah *wiskunde* atau ilmu pasti, yang keterkaitannya dengan proses berpikir. Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang dapat memperbaiki kemampuan berpikir dan berargumentasi, membantu dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam dunia pekerjaan, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh sebab itu, ilmu matematika sebagai dasar pengetahuan harus dikuasai dengan baik oleh para siswa, khususnya sejak mereka berada di usia pendidikan dasar.

Kemampuan dalam matematika sangat penting bagi siswa untuk dimiliki. Berbagai kategori kemampuan matematika telah diidentifikasi oleh para ahli. Kemampuan matematika, berdasarkan Hendriana dan Soemarmo (2019, sebagaimana dikutip dalam Sintawati (Mardati, 2023, hlm. 01), dibagi menjadi lima kompetensi utama, yaitu: pemahaman terhadap matematika (*mathematical understanding*), penyelesaian masalah (*problem solving*), komunikasi dalam matematika (*mathematical communication*), hubungan antar konsep matematika (*mathematical connection*), serta penalaran dalam matematika

(mathematical reasoning). Kemampuan matematika yang lebih kompleks selanjutnya adalah berpikir kritis dalam matematika dan berpikir kreatif dalam matematika berdasarkan Hendriana dan Soemarmo (2019, sebagaimana dikutip dalam Sintawati

Mardati, 2023, hlm. 02). Kemampuan matematika lainnya yang dievaluasi oleh Programme for International Student Assessment (PISA) adalah pemahaman matematika. Domain penilaian kognitif dalam Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) yang diselenggarakan oleh International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA) mencakup kemampuan pemahaman (knowing), penerapan (applying), dan penalaran (reasoning). Salah satu kemampuan yang penting di sekolah dasar adalah kemampuan pemecahan masalah dalam matematika karena mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, bernalar secara logis, dan gigih dalam menghadapi tugas-tugas yang menantang. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah tidak hanya memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep matematika, tetapi juga melatih mereka untuk menerapkan prinsip-prinsip matematika dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang matematika sebagai kumpulan aturan abstrak, tetapi juga memahami relevansinya dalam memecahkan masalah sehari-hari. Selain itu, kemampuan pemecahan masalah yang kuat juga menjadi bekal penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Proses pembelajaran yang baik adalah interaksi antara guru dan siswa tentang suatu materi, baik yang berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu, dua unsur yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah pendidik dan peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, seorang guru seharusnya memiliki berbagai keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan yang beragam ini disebut sebagai kompetensi yang dimiliki oleh guru. Menurut Suprihatiningrum (2017: 107), berdasarkan Undang-Undang tentang Guru dan Dosen No.14 tahun 2005, kompetensi yang harus dimiliki oleh guru terdiri dari empat kompetensi fundamental, yaitu kompetensi di bidang pedagogik, profesional, pribadi, dan sosial. Kompetensi pedagogik terkait dengan kemampuan dalam mengatur kelas. Dalam konteks ini, guru berfungsi sebagai pengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk dapat mengelola kelas secara efektif, seorang guru harus memiliki keterampilan sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, dan penilai hasil belajar siswa. Keterampilan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu keterampilan matematika esensial yang perlu dikuasai oleh peserta didik (Hendriana, 2018). Adapun dalam dunia pendidikan, pengalaman adalah cara mudah untuk anak bisa memahami pembelajaran. Melalui pengalaman, mereka dapat mempelajari kehidupan dan mengembangkan kemampuannya. Siswa dapat mengeksplorasi, menjelajah, menciptakan dan mengaitkan materi yang disampaikan oleh guru dengan kejadian yang pernah mereka alami. Seperti pada pembelajaran tematik terpadu, yang mana melalui pembelajaran tematik penyampaian mata pelajaran yang ada akan dikaitkan dengan menggunakan tema-tema yang dekat dengan lingkungan siswa sehingga diharapkan bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Fadila, 2024). Pembelajaran matematika akan lebih bermanfaat

dan membantu proses berfikir peserta didik jika diorientasikan pada kemampuan pemecahan masalah (Hendriana, 2018).

Berdasarkan penelitian menurut Hadi (2024), siswa sekolah dasar di wilayah Semarang (termasuk Kabupaten Semarang) secara konsisten menghadapi masalah dalam kemampuan numerasi, yang memiliki kaitan erat dengan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini dilakukan di SDN Bergaslor 01 yang berlokasi di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Alasan peneliti memilih sekolah dasar ini karena peneliti pernah membantu mengajar siswa di SDN Bergaslor 01, sehingga peneliti mengetahui bagaimana karakter siswa-siswa disana, dan saat peneliti membantu mengajar siswa di sekolah dasar, peneliti menemukan kekurangan mengenai kemampuan pemecahan masalah matematika kelas III. Pemahaman siswa dalam menerapkan kemampuan pemecahan masalah matematika dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika terlihat setelah melaksanakan studi pendahuluan berdasarkan empat indikator kemampuan pemecahan masalah matematika menurut Polya serta melakukan observasi selama proses pembelajaran.

Menurut (Hani et al., 2024) Penggunaan Model Contextual Teaching and Learning ini merupakan salah satu cara untuk membangun pemahaman peserta didik terhadap pelajaran matematika karena model pembelajaran ini dapat digunakan dengan beberapa media pembelajaran yaitu salah satunya dengan media audio visual seperti video pembelajaran interaktif. Model Contextual Teaching and Learning (CTL) dapat dijadikan solusi dalam permasalahan ini karena model pembelajaran ini dipadukan dengan media video audio visual seperti video pembelajaran interaktif yang akan memberikan suasana belajar peserta didik yang lebih menyenangkan dan aktif dikarenakan video tersebut salah satu media yang berupa gambar serta audio yang dapat bergerak dimana di dalamnya terdapat materi pelajaran yang disajikan dengan menarik.

Menurut (Shasfiyah

Selaras, 2025) Model CTL adalah suatu metode pembelajaran yang menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan memiliki pemahaman yang dinamis untuk mengembangkan diri mereka sendiri. Model CTL berpendapat bahwa siswa akan belajar dengan lebih baik ketika lingkungan pembelajaran mereka dirancang secara ilmiah. Dengan kata lain, belajar bukan hanya tentang pengetahuan semata, tetapi akan menjadi lebih berarti jika siswa sendiri yang aktif terlibat dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Penggunaan media audio visual dalam kegiatan belajar mengajar memberikan keuntungan yang besar bagi siswa. Dengan memanfaatkan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media audio visual dapat menyampaikan informasi secara nyata dan konkret, yang mencakup objek atau peristiwa yang relevan dengan materi pelajaran. Di samping itu, penggunaan media ini juga dapat mempermudah siswa dalam membayangkan situasi yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar, semangat, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, media audio visual dapat menjadikan proses belajar lebih efisien dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa pembelajaran di kelas III A dan III B kurang memprioritaskan aspek pemecahan masalah siswa. Indikasi utamanya adalah materi yang disampaikan hanya sebatas penerapan rumus tanpa menghubungkannya dengan konteks kehidupan nyata, serta siswa cenderung pasif dan hanya mencatat solusi tanpa memahami proses berpikir kritis di baliknya. Selain hal tersebut, dibuktikan dengan hasil tes yang peneliti berikan berupa tes studi pendahuluan pemecahan masalah kepada kelas III A dan III B. Pola pembelajaran yang menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan faktual yang jawabannya hanya satu dan umumnya jawaban tersebut dapat ditemukan di buku atau hafalan berbentuk soal pilihan ganda. Dilihat dari hasil jawaban siswa, siswa belum mampu menekankan kemampuan pemecahan masalah pada soal-soal yang tersedia. Adapun hasil jawaban dari salah satu siswa kelas III yang mengerjakan soal uji coba sesuai indikator Polya (Winarti, 2017) sebagai berikut:

Gambar 1.1 Lembar Jawab Siswa

Berdasarkan salah satu lembar jawaban siswa di atas terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika salah satu siswa rendah sehingga skor nilainya kecil. Siswa masih bingung dalam menyelesaikan soal-soal kemampuan pemecahan masalah matematika tersebut. Berikut ini adalah penjelasan analisis mengapa siswa tersebut kesulitan mengerjakan soal-soal pemecahan masalah matematika tersebut sesuai Indikator Polya, antara lain (1) kurang memahami masalah (sesuai dengan Indikator Polya pertama yakni memahami masalah), siswa tersebut kesulitan mengungkapkan informasi penting dari soal cerita, walaupun terkadang sudah mencoba menuliskannya. Pemahaman materi siswa tersebut terbatas dan belum terbentuk dengan benar, sehingga siswa tersebut kesulitan menuntaskan soal awal; (2) kesulitan merencanakan solusi (sesuai dengan Indikator Polya kedua yakni merencanakan penyelesaian), siswa tersebut kurang tepat dalam mencari dan mengelola informasi, yang berdampak pada lemahnya kemampuan mereka menyusun rencana penyelesaian masalah; (3) salah melaksanakan rencana (sesuai dengan Indikator Polya ketiga yakni melaksanakan rencana penyelesaian), siswa tersebut tidak bisa menjawab soal dengan langkah-langkah yang benar, yang menunjukkan kesulitan dalam menerapkan rencana penyelesaian serta siswa tersebut langsung menulis jawaban akhir, tanpa menunjukkan langkah-langkah, artinya siswa tersebut belum menguasai proses pemecahan masalah; (4) kurang teliti dalam berhitung (sesuai Indikator Polya keempat yakni mengecek kembali jawaban), siswa kurang teliti saat melakukan perhitungan dasar seperti penjumlahan, pengurangan dan perkalian yang muncul pada soal nomor 2 tersebut. Secara keseluruhan, kendala utama ada pada ketidakmampuan siswa tersebut dalam mengidentifikasi informasi penting, merencanakan langkah penyelesaian, dan melaksanakan perhitungan dengan cermat untuk soal-soal cerita yang melibatkan operasi hitung campuran. Siswa tersebut juga cenderung fokus pada jawaban akhir tanpa memperhatikan proses pemecahan

masalah.

Hal ini didukung dengan hasil persentase pemecahan masalah siswa berdasarkan indikator pemecahan masalah siswa disajikan pada tabel:

Kelas Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya
Kemampuan Memahami Masalah Kemampuan Merencanakan
Penyelesaian Kemampuan Melaksanakan Perhitungan Kemampuan
Memeriksa Kembali Rata-Rata
III A 44% 46% 48% 42% 45%
III B 45% 47% 49% 43% 46%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata di kelas III A lebih rendah daripada kelas III B, dari hasil tersebut penulis menentukan kelas III B sebagai kelas kontrol dan kelas III A sebagai kelas eksperimen.

Analisis mengapa persentase kemampuan pemecahan masalah menurut Polya siswa kelas III A dan III B rendah, berdasarkan data pada Tabel 1.1, adalah Kelas III A memiliki Kemampuan Memahami Masalah sebanyak 44%. Persentase yang rendah ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III A mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting, memahami konteks soal, dan mengenali apa yang ditanyakan dalam masalah. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa seringkali terburu-buru membaca soal tanpa benar-benar mencerna maksudnya.

Kelas III A memiliki Kemampuan Merencanakan Penyelesaian sebanyak 46%. Rendahnya kemampuan merencanakan penyelesaian mengindikasikan bahwa siswa kelas III A kesulitan dalam menyusun langkah-langkah untuk memecahkan masalah. Hal ini bisa terjadi karena pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang terbiasa membuat daftar informasi yang diketahui dan ditanyakan. Mereka langsung mencoba menyelesaikan soal tanpa perencanaan yang matang.

Kelas III A memiliki Kemampuan Melaksanakan Perhitungan sebanyak 48%. Meskipun sedikit lebih tinggi dari dua indikator sebelumnya, 48% masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki sedikit pemahaman dan rencana, mereka masih sering melakukan kesalahan dalam proses perhitungan. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang teliti dalam operasi hitung, salah dalam menerapkan rumus, serta tidak runtut dalam mengerjakan setiap tahapan penyelesaian. Kelas III A memiliki Kemampuan Memeriksa Kembali sebanyak 42%. Hal ini adalah indikator terendah di kelas III A. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang terbiasa untuk mengecek kembali jawaban mereka dan memastikan kebenaran hasil. Mereka cenderung menganggap tugas selesai begitu mendapatkan sebuah jawaban.

Kelas III B memiliki Kemampuan Memahami Masalah sebanyak 45%. Hal ini mirip dengan Kelas III A, persentase yang rendah ini menunjukkan bahwa siswa kelas III B juga kesulitan dalam memahami inti masalah. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, mereka menghadapi tantangan yang serupa yang menghambat mereka dalam memulai proses pemecahan masalah dengan benar.

Kelas III B memiliki Kemampuan Merencanakan Penyelesaian sebanyak 47%. Persentase yang rendah ini menandakan bahwa siswa kelas III B juga mengalami kesulitan dalam merancang strategi pemecahan

masalah. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, mereka kurang terbiasa dengan berbagai cara yang dapat digunakan. Kelas III B memiliki Kemampuan Melaksanakan Perhitungan sebanyak 49%. Meskipun sedikit lebih baik dari kelas III A, persentase ini masih rendah dan menunjukkan adanya kesulitan dalam eksekusi. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang cermat dalam setiap tahapan perhitungan, meskipun mereka memiliki gambaran tentang bagaimana cara memecahkan masalah

Kelas III B memiliki Kemampuan Memeriksa Kembali sebanyak 43%. Serupa dengan Kelas III A, hal ini adalah indikator terendah di kelas III B, menegaskan bahwa siswa cenderung mengabaikan tahap pemeriksaan ulang. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang meluangkan waktu untuk memeriksa kesalahan dan kurang memastikan bahwa jawaban mereka logis dan sesuai dengan pertanyaan awal.

Secara keseluruhan, rendahnya persentase pada kedua kelas untuk semua indikator Polya menunjukkan bahwa siswa kelas III A dan III B secara umum masih memiliki tantangan besar dalam keterampilan pemecahan masalah. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor umum seperti kebiasaan terburu-buru dalam mengerjakan soal, atau kurangnya penekanan pada setiap tahapan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran sebelumnya. Khususnya, kemampuan memeriksa kembali yang paling rendah di kedua kelas menunjukkan bahwa tahap refleksi dan validasi solusi belum menjadi kebiasaan siswa.

Pada saat dilakukan observasi dan wawancara di SDN Bergaslor 01, guru wali kelas III A dan guru wali kelas III B sama-sama telah terbiasa menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), serta memadukan metode diskusi, ceramah, dan penugasan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Berikut adalah beberapa alasan yang menjelaskan mengapa kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas III A dan III B masih rendah meskipun kedua guru wali kelas telah menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan metode diskusi, ceramah, dan penugasan, yaitu PBL seringkali membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan metode lainnya. Guru terkadang kesulitan mengalokasikan waktu yang cukup untuk setiap tahapan PBL serta guru terlalu cepat memberikan petunjuk atau bahkan solusi saat siswa mengalami kesulitan, alih-alih membiarkan siswa berproses dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (tahap penyelidikan).

Menurut Lambertus (Purwaningrum, 2016, sebagaimana dikutip dalam Kurniadi

Purwaningrum, 2018) berpendapat bahwa siswa memiliki kelemahan ketika diminta untuk menganalisis soal, menentukan strategi dan proses penyelesaian, maupun memeriksa kembali hasil yang didapat. Mereka biasanya lebih mengutamakan hasil yang diperoleh daripada teknik yang digunakan ketika menyelesaikan masalah. Studi lain yang menyatakan bahwa terdapat siswa yang belum bisa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis secara optimal adalah penelitian yang dilakukan oleh Purbaningrum (2017, sebagaimana dikutip dalam Kurniadi

Purwaningrum, 2018) yang menyatakan bahwa pada siswa masih merasa kesulitan ketika diminta untuk memecahkan permasalahan matematika non rutin. Hal ini salah satunya dikarenakan mereka lebih

terbiasa untuk mengerjakan soal rutin yang ada di dalam buku teks sehingga mereka tidak terbiasa untuk mengerjakan masalah sehari-hari dengan tema tertentu.

Berikut adalah solusi-solusi yang cocok untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika dengan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Video Pembelajaran Interaktif, antara lain guru dapat memutar video pembelajaran tentang konsep atau konteks masalah di dalam kelompok. Guru dapat menjeda video pada titik-titik krusial dan memberikan pertanyaan diskusi terarah yang harus dijawab bersama oleh kelompok. Hal ini mendorong semua anggota kelompok untuk fokus pada stimulus yang sama dan bisa dirancang agar setiap anggota harus menyumbangkan ide pada setiap jeda. Guru juga dapat menggunakan video interaktif yang menjelaskan konsep dasar matematika menggunakan contoh-contoh dunia nyata (CTL) yang mudah dipahami siswa kelas III SD (misalnya, perkalian dengan menghitung roda sepeda, pembagian dengan membagi kue).

Menurut (Nisa

Wandani, 2023), untuk menyelesaikan masalah, sebaiknya kita mencoba berbagai cara untuk mengatasinya. Pada masalah yang lebih rumit, penyelesaian yang efektif harus bisa mengutamakan serta menilai keberhasilan dari alternatif solusi yang ada. Metode POLYA dianggap mampu membantu siswa dalam proses menyelesaikan masalah.

Penerapan metode pemecahan masalah POLYA bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam menjawab soal cerita. Dengan menggunakan pendekatan yang terencana dan sistematis seperti metode POLYA, siswa akan lebih mudah memahami konsep masalah yang dihadapi dan dapat dengan cepat menyelesaikan masalah matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini menggabungkan model Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Video Pembelajaran Interaktif (VIPI) karena dua alasan utama. CTL dipilih untuk menjembatani kesenjangan antara materi akademik dan dunia nyata. Hal ini memastikan bahwa siswa dapat memahami relevansi subjek melalui pengalaman sehari-hari mereka. Hal ini juga meningkatkan motivasi serta pemahaman konseptual yang lebih dalam. Penggabungan dengan video pembelajaran interaktif berperan penting dalam modernisasi dan efektivitas pembelajaran kontekstual.

Video tersebut tidak hanya menyajikan simulasi dan visualisasi konteks dunia nyata yang kaya dan sulit ditiru di kelas. Video tersebut juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dengan elemen interaktif, seperti kuis dan umpan balik langsung. Hal ini sangat penting untuk prinsip "konstruktivisme" dalam CTL. Kombinasi kedua komponen ini diyakini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan, melampaui metode pembelajaran tradisional. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Contextual Teaching

Learning (CTL) Berbantuan Video Pembelajaran Interaktif (VIPI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas III SD". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dalam mengatasi masalah pembelajaran matematika yang lebih luas di wilayah Kabupaten Semarang dan sekitarnya serta seluruh sekolah dasar di Indonesia yang memiliki masalah serupa.

Tanggal Pengajuan : **05/01/2026 12:01:10**

Tanggal Acc Judul : 03/02/2026 19:58:03

Tanggal Selesai Proposal : 08/02/2026 12:09:08

Tanggal Selesai TA/Skripsi : -

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN JUDUL			
1	Selasa,20/01/2026 12:29:09	Silakan perbaiki judul seperti di bawah ini: Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan Video Pembelajaran Interaktif (VIPI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Kelas III SD	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
2	Kamis,22/01/2026 17:43:05	Baik Ibu. Sudah saya ganti akan tetapi sistem Siakad tetap sama. Bagaimana baiknya njih Bu?	-
3	Selasa,27/01/2026 10:33:45	Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan Video Pembelajaran Interaktif (VIPI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Kelas III SD	Deputri Rizky Anggraeni
BIMBINGAN PROPOSAL			
4	Sabtu,07/02/2026 21:26:25	Bimbingan mengenai sistematika penulisan Proposal	Deputri Rizky Anggraeni
5	Sabtu,07/02/2026 21:27:03	Bimbingan Model Pembelajaran	Deputri Rizky Anggraeni
6	Sabtu,07/02/2026 21:27:49	Bimbingan Media Pembelajaran	Deputri Rizky Anggraeni
7	Sabtu,07/02/2026 21:32:16	Bimbingan HKI	Deputri Rizky Anggraeni
8	Sabtu,07/02/2026 21:32:50	Bimbingan Instrumen Studi Pendahuluan	Deputri Rizky Anggraeni
9	Sabtu,07/02/2026 21:45:27	Bimbingan Bab 1, 2, dan 3	Deputri Rizky Anggraeni

10	Sabtu,07/02/2026 21:47:21	Bimbingan EC	Deputri Rizky Anggraeni
11	Sabtu,07/02/2026 21:47:55	Bimbingan Modul Pembelajaran 6 kali Pertemuan	Deputri Rizky Anggraeni
12	Sabtu,07/02/2026 21:55:11	Bimbingan Instrumen Penelitian: Soal Uji Coba Angket Kemampuan Pemecahan Masalah Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	Deputri Rizky Anggraeni
BIMBINGAN TA/SKRIPSI			
13	Senin,09/02/2026 14:12:31	Bimbingan Bab IV	Deputri Rizky Anggraeni
14	Senin,09/02/2026 22:53:23	Tambahkan analisis data pada hasil	ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.
15	Senin,09/02/2026 14:13:37	Bimbingan olah data Hasil Pre-test dan Post-test	Deputri Rizky Anggraeni
16	Senin,09/02/2026 22:53:52	Cek spss sesuaikan dengan rumusan yg di pakai	ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.
17	Senin,09/02/2026 14:14:08	Bimbingan Revisi Bab IV	Deputri Rizky Anggraeni
18	Senin,09/02/2026 22:54:16	Pembahasan ditamgai penelitian terdahulu untuk menambah bukti fakta	ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.
19	Senin,09/02/2026 14:14:22	Bimbingan Bab V	Deputri Rizky Anggraeni
20	Senin,09/02/2026 14:14:46	Bimbingan Revisi Bab V	Deputri Rizky Anggraeni
21	Senin,09/02/2026 14:15:08	Bimbingan Kelengkapan Lampiran	Deputri Rizky Anggraeni

22	Senin,09/02/2026 22:54:30	Sesuaikan dgn daftar isi	ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.
23	Senin,09/02/2026 14:15:32	Bimbingan Jurnal	Deputri Rizky Anggraeni
24	Senin,09/02/2026 22:54:50	Judul dirubah menjadi peningkatan	ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.
25	Senin,09/02/2026 14:15:46	Bimbingan Revisi Jurnal	Deputri Rizky Anggraeni

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Semarang , 11 Pebruari 2026


Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)


Deputri Rizky Anggraeni
(NIM: 133222001)

Dosen Pembimbing (1)

Dosen Pembimbing (2)


ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0605089002)


ZULMI ROESTIKA RINI, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0605089002)