



**PERAN MULTIMEDIA *BIMBELBEE* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS
VI PADA MATA PELAJARAN IPA DI RUMAH BELAJAR
SMART COURSE KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

oleh:

TUTIK MAULIDA
NIM. 2023116067

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2020**



**PERAN MULTIMEDIA *BIMBELBEE* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS
VI PADA MATA PELAJARAN IPA DI RUMAH BELAJAR
SMART COURSE KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



oleh:

TUTIK MAULIDA
NIM. 2023116067

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2020**

**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tutik Maulida

NIM : 2023116067

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Peran Multimedia *Bimbelbee* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan”** Adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk sitipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, Nopember 2020

Yang menyatakan



TUTIK MAULIDA
NIM.2023116067

H. Abdul Khobir, M. Ag
Perum GTA Tanjung, Kec. Tirto,
Kab. Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Jamp. :4 (Empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Tutik Maulida

Kepada
Yth. Dekan FTIK IAIN
Pekalongan
c/q. Ketua Jurusan PGMI
di
Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudara/i:

Nama : TUTIK MAULIDA

NIM : 2023116067

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **PERAN MULTIMEDIA BIMBELBEE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS 6 PADA MATA PELAJARAN IPA DI RUMAH BELAJAR SMART COURSE KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan, demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, November 2020
Pembimbing,


H. Abdul Khobir, M. Ag
NIP. 197201052000031002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Pahlawan, Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Telp. 08578204134 / Fax. (0285) 423418

Website: ftik.iainpekalongan.ac.id/ Email: ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan
mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **TUTIK MAULIDA**

NIM : **2023116067**

Judul Skripsi : **PERAN MULTIMEDIA BIMBELBEE DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
KELAS VI PADA MATA PELAJARAN IPA DI RUMAH
BELAJAR SMART COURSE KEDUNGWUNI
PEKALONGAN.**

Telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 20 November 2020 dan
dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I



Dr. H. Salafudin, M. Si
NIP. 196508251999031001

Penguji II

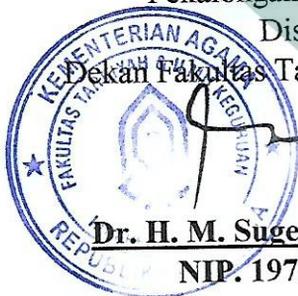


Dian Rif'iyati, M.S.I
NIP. 198301272018012001

Pekalongan, 20 November 2020

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag.
NIP. 197301122000031001



PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kita panjatkan kepada Allah SWT. Atas segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, saya persembahkan skripsi ini kepada:

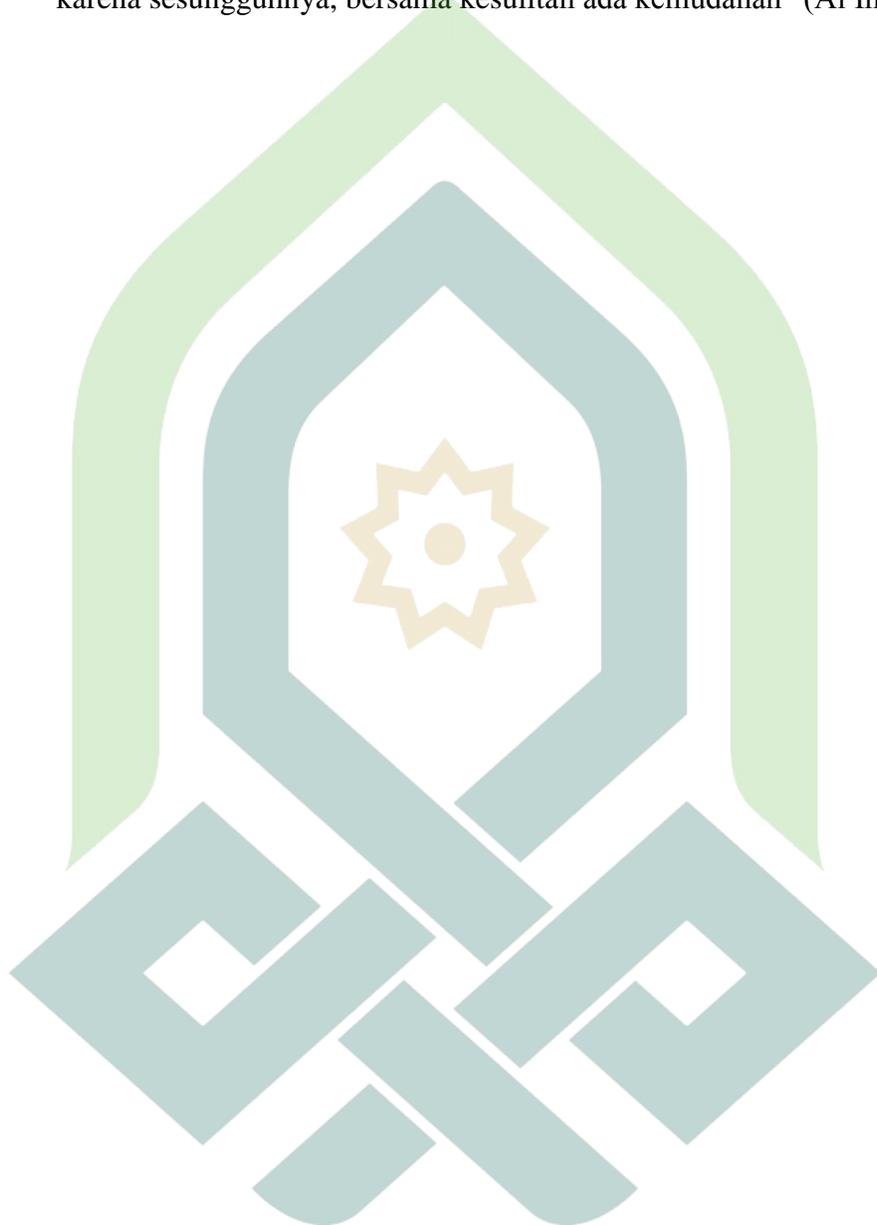
1. Ibunda tercinta, ibu Khotijah, serta keluarga yang selalu mensupport, mendukung, dan mendoakan setiap saat tanpa henti, memberikan kasih sayang dengan setulus hati, menyemangati, memotivasi, dan mendampingi dengan penuh kesabaran.
2. Bapak H. Abdul Khobir. M.Ag, yang telah membimbing penyelesaian skripsi saya.
3. Tim Rumbel Smart Course, dan pemilik Rumbel, Nita Alviana yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat saya, Muqoddiroh, Qori'A, Ida Kusuma Ningrum, Nur Athoillah, dan Nina Faela yang senantiasa menyemangati dan membantu selesainya skripsi ini
5. Teman-teman PGMI 2016, HMJ PGMI 2017, HMJ PGMI 2018, DEMA FTIK 2019, dan teman-teman karib saya yang senantiasa mendampingi dari awal pwekuliahan hingga saat ini.
6. Guru saya, KH. Syaifudin Amirin sekeluarga, serta teman-teman majelis ta'lim Al-Maliki jenggot Pekalongan yang senantiasa mendoakan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua Pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasihatas segala dukungan dan motivasinya.



MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“karena sesungguhnya, bersama kesulitan ada kemudahan” (Al Insyirah :5)





ABSTRAK

Maulida, Tutik. 2020. *Peran Multimedia Bimbelbee dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Dosen Pembimbing: H. Abdul Khobir, M.Ag.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Multimedia *Bimbelbee*, Kemampuan Kognitif, Mata Pelajaran IPA

Seiring dengan berkembang-nya teknologi, dewasa ini telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia komputer karena setiap informasi yang berupa tulisan, audio, dan gambar dapat ditunjukkan secara bersamaan. Hal ini juga ada di dalam multimedia *bimbelbee*. peneliti membuktikan, bahwa penggunaan multimedia *bimbelbee* mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada enam jenjang kemampuan yang di tuliskan oleh Binyamin S. Bloom.

Rumusan masalah ini adalah bagaimana peran multimedia *bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan? Apa saja faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan bimbingan belajar mengenai peran multimedia *bimbelbee* di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA?.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*Field Research*) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Metode analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif deskriptif model Miles dan Huberman.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peran multimedia *bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada Mata Pelajaran IPA di rumah Belajar Smart Course kedungwuni pekalongan ada 6 sesuai jenjang kognitif menurut teori bloom, yaitu : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang kita nantikan syafaatnya di akhir kelak.

Dengan semangat yang tetap berkobar serta doa yang tiada hentinya pada akhirnya skripsi yang berjudul “Peran Multimedia *Bimbelbee* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan” dapat di selesaikan guna melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan untuk memperoleh gelar sarana strata satu (S1) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag, selaku Rektor IAIN Pekalongan;
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan;
3. Bapak Akhmad Afroni, M.Pd, selaku Ketua urusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Pekalongan;
4. Bapak H. Abdul Khobir M. Ag selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian skripsi ini;

5. Bapak H. Miftakhul Huda, M. Pd selaku dosen wali yang telah memberikan nasehat dan bimbinganya selama ini;
6. Dosen dan Staff IAIN Pekalongan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan segala bentuk kasih sayang selama menimba ilmu di IAIN Pekalongan.

Semoga Allah Swt, senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kepada kita semua atas kebaikan dan bantuan berbagai pihak yang selama ini membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Akhirnya dengan menyadari segala kekuarangan dan keterbatasan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi yang penulis sajikan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Pekalongan, Nopember 2020

Penulis



TUTIK MAULIDA
NIM 2023116067



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHANPERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Waktu dan Tempat Penelitian	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
1. Kegunaan Teoritis	7
2. Kegunaan Praktis.....	8
F. Metode Penelitian.....	8
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN, MULTIMEDIA INTERAKTIF, BIMBELBEE, KEMAMPUAN KOGNITIF, DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM	16
A. Deskripsi Teori.....	16
a. Definisi Media Pembelajaran	16
b. Fungsi Media Pembelajaran	18



c. Manfaat media pembelajaran	19
d. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	20
B. Multimedia Interaktif	22
a. Definisi multimedia.....	22
C. Penelitian Yang Relevan.....	56
D. Kerangka Berpikir.....	61
BAB III PERAN MULTIMEDIA <i>BIMBELBEE</i> DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN IPA DI RUMAH BELAJAR SMART COURSE KEDUNGWUNI PEKALONGAN.....	63
A. Gambaran Umum Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni	63
B. Peran Multimedia <i>Bimbelbee</i> Di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA... 73	
C. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pelaksanaan Bimbingan Belajar Mengenai Peran Multimedia <i>Bimbelbee</i> Di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA	80
BAB IV ANALISIS PERAN MULTIMEDIA <i>BIMBELBEE</i> DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN IPA DI RUMAH BELAJAR SMART COURSE KEDUNGWUNI PEKALONGAN	87
A. Analisi Peran Multimedia <i>Bimbelbee</i> Alam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Rumbel Smart Course Kedungwuni Pekalongan.	87
B. Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Pelaksanaan Bimbingan Belajar Mengenai Peran Multimedia <i>Bimbelbee</i> Di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA.....	94
BAB V PENUTUP.....	101
A. KESIMPULAN	101
B. SARAN	102



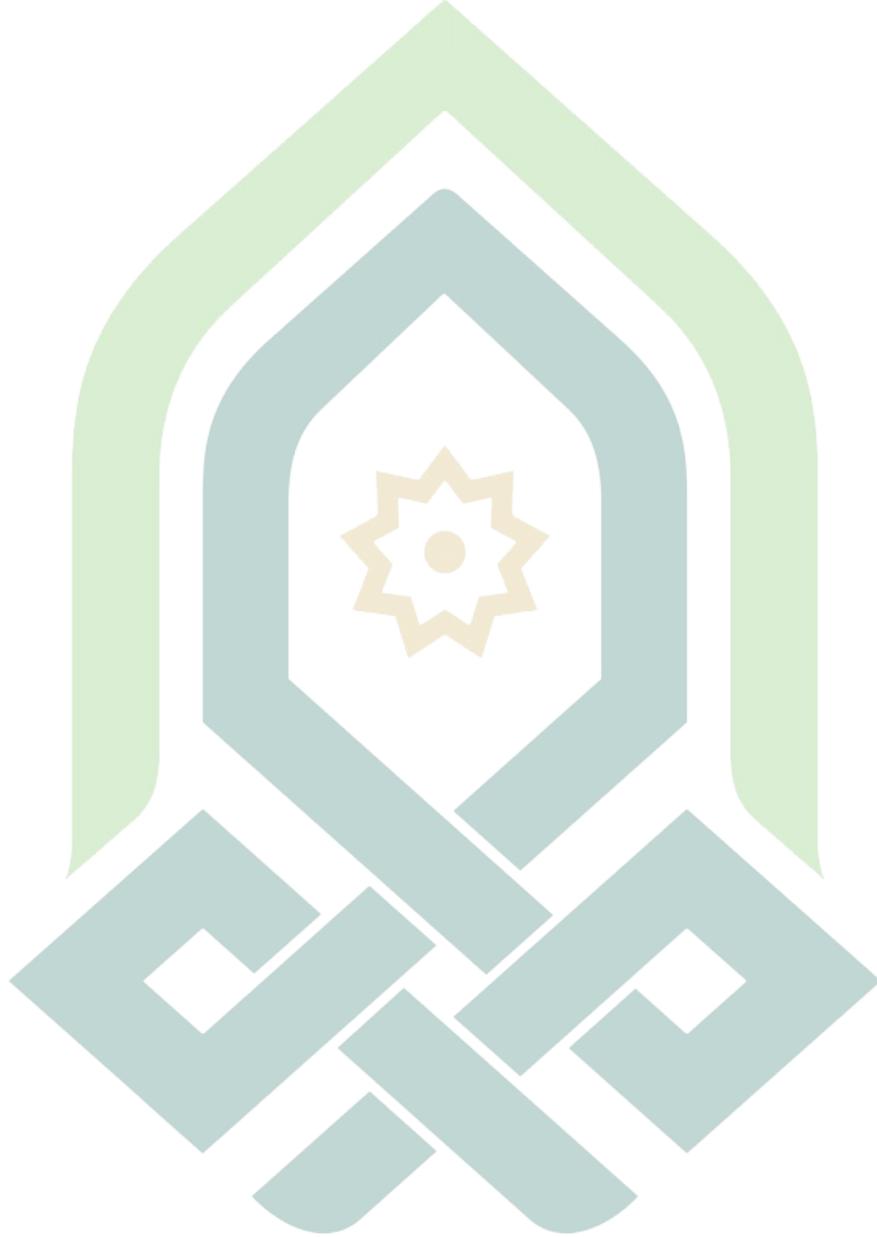
DAFTAR PUSTAKA
HASIL DOKUMENT
DAFTAR RIWAYAT HIDUP





DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Skema Kerangka Berfikir





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi Video/Audio

Gambar 2.2 Navigasi halaman

Gambar 2.3 Kontrol menu/link

Gambar 2.4 Control Animasi

Gambar 2.5 Respon-feedback

Gambar 2.6 Bimbelbee

Gambar 2.7 Mata Pelajaran

Gambar 2.8 Materi

Gambar 2.9 Materi 2

Gambar 2.10 Latihan Soal

Gambar 2.11 Games

Gambar 2.12 Komik

Gambar 2.13 Tips dan Trik



DAFTAR TABEL

Table 3.1 Profil Rumbel

Tabel 3.2 Profil Pemilik Rumbel

Table 3.3 Struktur Organisasi

Table 3.4 Data Admin dan Tutor

Table 3.5 Data Siswa di dalam *Office*

Table 3.6 Data Siswa dalam Rumah Siswa

Table 3.7 Data Siswa di rumah Tutor

Table 3.8 Profil Siswa

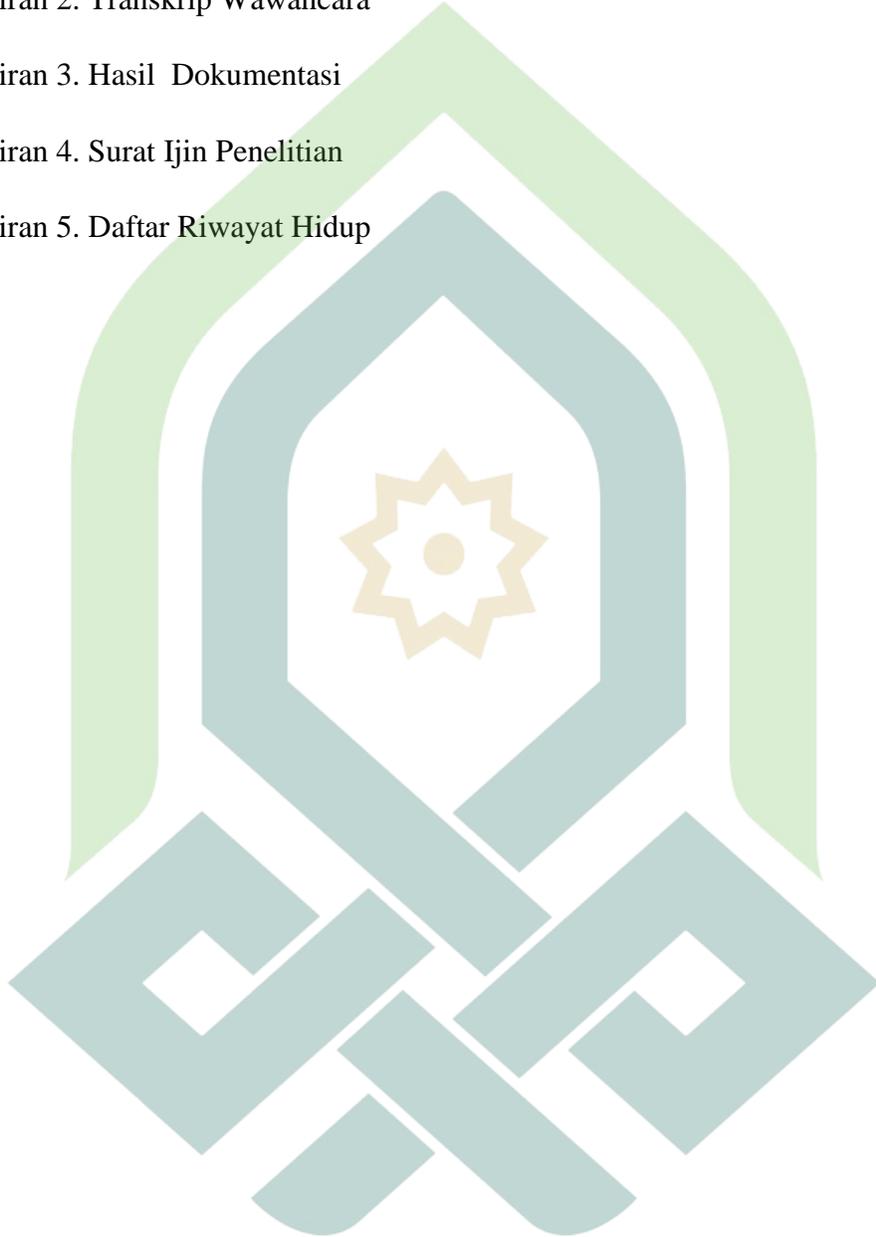
Table 3.9 Fasilitas

Table 3.10 Fasilitas Pendukung



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pedoman Wawancara
- Lampiran 2. Transkrip Wawancara
- Lampiran 3. Hasil Dokumentasi
- Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 5. Daftar Riwayat Hidup





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembang-nya teknologi, dewasa ini telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia komputer karena setiap informasi yang berupa tulisan, audio, dan gambar dapat ditunjukkan secara bersamaan. Beberapa penelitian menunjukkan, bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis.

Menurut Rencana Strategis Kemendiknas Tahun 2010-2014 Bab IV tentang Penguatan dan Perluasan Pemanfaatan TIK di Bidang Pendidikan maka penguatan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran, manajemen dan layanan dilakukan melalui kebijakan – kebijakan seperti, Penyediaan sarana dan prasarana TIK serta muatan pembelajaran berbasis TIK untuk penguatan dan perluasan pembelajaran pada semua jenjang pendidikan, Pengembangan pusat sumber belajar berbasis TIK Pada pendidikan dasar dan menengah, Dan Peningkatan kemampuan SDM untuk Mendukung pendayagunaan TIK di

pusat dan di daerah. Berdasarkan kebijakan diatas, maka guru atau pengajar dituntut untuk dapat mengembangkan sumber belajar berbasis TIK.¹

TIK dalam pendidikan diaplikasikan dalam bentuk multimedia interaktif berupa perangkat lunak (software), yang memberikan fasilitas kepada siswa untuk mempelajari suatu materi. Penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, serta memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, konsisten, dengan belajar yang berpusat pada siswa.

Pengunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta dapat meningkatkan kemampuan penalaran siswa.² Salah satu multimedia interaktif yang digunakan adalah multimedia *bimbelbee*.

Bimbelbee merupakan multimedia interaktif yang berisi ratusan video materi dan tutorial pembahasan soal, selain itu, di tingkat SD juga dilengkapi

¹ Tri Pradnya Parata, dan M. zawawi. Pemanfaatan multimedia interaktif pembelajaran IPA-Biologi terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa SMP N 14 Kota Palembang . *Jurnal EcoMent Global*, Vol. 3 No. 2. 2018

² Sadam Husain, Lovy Herayanti, dan Gunawan. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif tehdap penguasaan konsep dan ketrampilan berpikir siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Vol.1 No. 3. Juli 2015, hlm. 10



dengan animasi dan *edugames* dan untuk SMP dan SMA disediakan *slide* bergambar yang akan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, di dalamnya juga terdapat ribuan soal dan pembahasan, latihan soal harian, ulangan, dan *try out* UN interaktif, jadi bisa membantu jika siswa menjawab soal masih salah, *bimbelbee* mencakup materi yang diujikan dalam Ujian Negara, serta tidak bertentangan dengan kurikulum 2006 maupun kurikulum 2013.³ *Bimbelbe* ini juga merupakan multimedia interaktif yang sangat membantu dalam pelaksanaan bimbingan belajar, melihat banyaknya masalah pada siswa dalam pendidikan.

Masalah perilaku individu dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai kebiasaan belajar individu yang buruk tidak hanya terjadi di Indonesia. Permasalahan kebiasaan belajar siswa yang buruk ternyata juga menjadi keprihatinan bersama ditingkat internasional.⁴

Salah satu cara untuk menambah intensitas belajar siswa yaitu dengan mengikuti bimbingan belajar. Selain itu ketika bimbingan belajar anak belajar dengan didampingi oleh tutor atau guru atau seorang yang ahli dalam bidang mata pelajaran tertentu, sehingga ketika anak mengalami masalah dan kesulitan belajar maka anak bisa bertanya langsung dan guru atau tutor tersebut akan membantu anak mengatasi masalah dan kesulitan belajar yang

³CV Pustaka lebah <https://bimbelbeeindonesia.com/> “bimbelbee multimedia interaktif diakses pada 20 Mei 2020

⁴ Ignatius Gemilau Ragil Prasetyo. “bimbingan belajar efektif untuk meningkatkan kebiasaan belajar pada siswa kelas VII”. *jurnal Kajian Ilmiah Psikologi* No 1, Vol. 2, Januari - Juni 2013, hlm. 5



dialami. Maka bimbingan belajar menjadi alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Bimbingan belajar merupakan pendidikan nonformal sebagai pelengkap pendidikan formal. Pendidikan nonformal sebagai pelengkap pendidikan formal berfungsi untuk melengkapi kemampuan peserta didik dengan jalan memberikan pengalaman belajar yang tidak diperoleh dalam kurikulum pendidikan formal. Isi program terdiri atas pelajaran yang tidak tercantum dalam kurikulum yang telah dibakukan dalam pendidikan formal tersebut. Kegiatan belajarpun bisaanya melalui proses yang jarang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.⁵

Kehadiran bimbingan belajar merupakan hal yang sangat penting dalam rangka membantu peserta didik agar mampu melakukan penyesuaian diri dengan tuntutan akademis, sosial, dunia kerja, dan tuntutan psikologis sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Pelayanan bimbingan belajar di sekolah akan berjalan secara terpadu dengan program pengajaran. Oleh karena itu kegiatan bimbingan belajar terkait erat dengan tugas dan peranan guru.

Masalah-masalah belajar seringkali membawa ketimpangan sosio-psikologis pada diri siswa bahkan mungkin lebih jauh dari itu. Bimbingan belajar berupaya untuk mengeliminasi sejauh mungkin akses tersebut terhadap proses belajar sekaligus membantu siswa agar mampu melakukan

⁵ Sudjana, pendidikan nonformal . *Wawasan, Sejarah Perkembangan, Filsafat dan Teori Pendukung, serta Asas* (Bandung: Falah Production, 2004), hlm. 74.



penyesuaian diri dengan dirinya sendiri dan dengan lingkungannya. Dalam penyelenggaraan bimbingan belajar dipandang penting untuk melakukan kerjasama dengan lembaga, pekerja sosial, para instruktur, dokter dan sebagainya dalam rangka penanganan persoalan siswa.

Rumah belajar (Rumbel) Smart Course adalah sebuah rumah belajar *privat* yang berdiri sejak tahun 2018 yang bertempat di perumahan pisma kedungwuni kabupaten pekalongan, Rumbel ini terdapat beberapa tingkat dan paket belajar, mulai dari TK, SD, SMP, hingga SMA, dari *privat* 1 anak hingga maksimal 4 anak dalam sekali mengajar dan difokuskan mengasah kemampuan kognitif siswa guna meningkatkan prestasi akademiknya di Sekolah. Melihat kurangnya pemahaman siswa disekolah karena banyaknya murid, Rumbel Smart Course ingin mewujudkan impian mereka menguasai materi yang telah diajarkan disekolah, dan membantu mengerjakan tugas saat mereka kesulitan menjawabnya. Tidak hanya tutor yang mengajar, mereka juga diwajibkan saling bertukar pikiran sebelum memulai pembelajaran. Saat ini murid di Rumbel Smart Course sudah mencapai 35 siswa, diantaranya 30 siswa Sekolah Dasar (SD) dan 5 Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).⁶

Rumbel Smart Course mulai menggunakan multimedia *Bimbelbee* bulan Januari 2018, awalnya Rumbel hanya mengandalkan buku bacaan saja, tetapi, pemilik Rumbel, Nita Alviana merasa bahwa penggunaan buku saja

⁶ Observasi pada tanggal 15 Januari 2020 di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni Kabupaten Pekalongan



belum cukup, akhirnya mencari solusi dan menemukan sebuah media yang Ia cari di Internet, *bimbelbee* namanya, yang setelah diterapkan dalam Rumbel, Peningkatan anak semakin drastis.⁷

Atas kenyataan tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai “Peran Multimedia “Bimbelbee” Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA Di Rumah Belajar “Smart Course” Kedungwuni”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peran multimedia *bimbelbee* di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan bimbingan belajar mengenai peran multimedia *bimbelbee* di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

⁷ Wawancara kepada pemilik bimbel, Nita Alviana pada tanggal 13 Juli 2020 di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni



1. Untuk mengetahui peran multimedia *bimbelbee* di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA
2. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan bimbingan belajar mengenai peran multimedia *bimbelbee* di Rumbel “Smart Course” Kedungwuni dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2020 sampai dengan bulan Nopember 2020.

2. Tempat Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan di Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan.

E. Kegunaan Penelitian

Dalam mengadakan penelitian ini, penulis memperoleh manfaat baik dari aspek keilmuan (teoritis) ataupun aspek terapan (praktis).

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam keilmuan. Khususnya terkait dengan peran multimedia *Bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada Rumbel ataupun sekolah.

2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Pendidik (Tutor)

Sebagai pedoman dalam mengajar anak dan mengembangkan kemampuan kognitifnya menuju kearah yang lebih baik melalui pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

- b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), Penelitian lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan dalam situasi-situasi alamiah akan tetapi didahului oleh semacam intervensi (campur tangan) dari pihak peneliti. Intervensi yang dimaksudkan adalah agar fenomena yang dikehendaki oleh peneliti dapat segera tampak dan diamati. Dengan demikian, terjadi semacam kendali atau kontrol parsial terhadap situasi lapangan⁸ dalam hal ini peneliti akan melakukan observasi secara langsung ke lokasi penelitian yaitu di Rumah Belajar Smart Course

⁸ Saifudin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm.. 2



Kedungwuni, kemudian data observasi yang didapatkan dari hasil observasi akan dipaparkan sesuai dengan topik yang diangkat peneliti.

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, terdapat dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau memberikan data secara langsung.⁹ Dan dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah pemilik rumbel, tutor atau pengajar, dan siswa untuk memperoleh data tentang bagaimana peran multimedia bimbellee dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa kelas VI.

Sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Adapun sumber data sekunder yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pemilik rumah belajar Smart Course, arsip-arsip dan dokumen di rumah belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan.

3. Teknik Pengumpulan Data.

Untuk mendapatkan data yang akurat, diperlukan adanya data yang valid sehingga mampu mengungkap permasalahan yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.. 308

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan.¹⁰ Metode ini digunakan untuk mendapat data berdasarkan pengamatan indrawi tentang peran multimedia *bimbelbee* di Rumbel Smart Course Kedungwuni secara umum. Metode observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan interview pada satu atau beberapa orang yang bersangkutan.¹¹ Wawancara yang digunakan wawancara terstruktur, oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabnya telah disiapkan.¹²

Metode ini dapat data secara khusus dan langsung terutama dari tutor selain itu pemilik bimbel dan siswa mengenai peran multimedia *bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di rumah belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan.

c. Metode Dokumentasi

¹⁰Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.. 118.

¹¹Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm.. 89.

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 194-195.

Metode dokumentasi adalah metode mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan atau tulisan, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya. Berupa dokumentasi dan arsip-arsip seperti data tutor dan siswa.

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis wacana dan analisis deskriptif. Analisis wacana merupakan cara menganalisis dengan memakai satu/lebih metode analisis wacana (sintaksis ataupun paradigmatis), menggunakan perspektif teori tertentu, dan menerapkan paradigma penelitian tertentu¹³. Dengan model Miles and Huberman. Analisis ini dilakukan dengan memperhatikan tiga tahapan yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian data “kasar” yang terjadi dalam catatan-catatan.¹⁴ Reduksi data merupakan bentuk analisa yang menajam, menggolongkan, membuang yang tidak diperlukan, dan mengorganisasikan data sedemikian rupa. Pada tahap ini dilakukan identifikasi satuan atau unit terkecil yang

¹³ Ibnu Hamad . Lebih dekat dengan analisis wacana. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 2007, hlm. 8

¹⁴ Andi Prastowo, *Sumber Belajar Dan Pusat Sumber Belajar*. 2018, Jakarta: Kencana, hlm.. 242



ditemukan dalam data yang memiliki makna, sesudah satuan data diperoleh maka selanjutnya adalah melakukan koding data (memberikan kode pada setiap satuan data),¹⁵ sehingga diperoleh data peran multimedia bimbellee dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di rumah belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan.

b. Penyajian data

Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.¹⁶ Penyajian data dilakukan dengan merakit data yang diperoleh dari semua informasi yang tersusun disajikan dalam bentuk narasi atau tulisan dengan kalimat-kalimat yang logis dan sistematis sehingga mudah dibaca dan dipahami dan dapat memberikan data yang dapat ditarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dilakukan dengan cara menyajikan data peran multimedia bimbellee dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di rumah belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan.

¹⁵ Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling: Pendekatan Praktis untuk Peneliti Pemula Dilengkapi Dengan Contoh Transkrip Hasil Wawancara Serta Model Penyajian Data*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.. 148

¹⁶ Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metode Penelitian: Pendekatan Praktik dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm.. 199



c. Penarikan/Verifikasi kesimpulan.

Langkah ketiga dari aktivitas analisis data adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun apabila kesimpulan yang dikemukakan ditahap awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.¹⁷ Setelah semua catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan diskusi dianalisis ke dalam paragraf dan diberi pengkodean makna yang merupakan satu kategori. Data-data disusun secara sistematis akan mempermudah dalam menemukan jawaban dari rumusan masalah yaitu peran multimedia bimbelbee dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di rumah belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berikut ini bertujuan mempermudah pemahaman pembaca, dan mengetahui gambaran secara umum tentang isi

¹⁷ Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi* (Jakarta: Indeks, 2011), hlm.. 217

pembahasan yang disusun. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

Bagian awal dari penelitian ini mencakup: halaman sampul, halaman pernyataan keaslian skripsi, nota pembimbing, persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

BAB I : Pendahuluan memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori dalam bab ini berisi teori-teori tentang peran multimedia *bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di rumah belajar Smart Course Kedungwuni.

BAB III : Hasil Penelitian tentang Peran Multimedia “Bimbelbee” Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA di Rumah Belajar “Smart Course” Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Dalam bab ini diuraikan tentang hasil penelitian yang terdiri dari dua bagian yaitu kondisi umum dan kondisi khusus, kondisi umum terdiri dari gambaran umum rumah belajar Smart Course Kedungwuni, dan kondisi khusus yaitu peran multimedia *bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui bimbingan belajar di rumah belajar Smart Course Kedungwuni, dan faktor pendukung dan penghambat multimedia dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui bimbingan belajar



menggunakan multimedia bimbelbee di rumah belajar Smart Course Kedungwuni

BAB IV : Analisis Data Peran Multimedia “Bimbelbee” Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA di Rumah Belajar “Smart Course” Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Dalam bab ini berisi tentang analisis peran multimedia *bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui bimbingan belajar di rumah belajar Smart Course Kedungwuni, dan faktor pendukung dan penghambat multimedia dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui bimbingan belajar menggunakan multimedia bimbelbee di rumah belajar Smart Course Kedungwuni

BAB V : Penutup dalam bab ini berisi simpulan dan saran





BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan sesuai dengan judul penelitian yaitu “Peran Multimedia *Bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan” maka peneliti menyimpulkan hal-hal berikut:

1. Peran multimedia *bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni ada 6 sesuai dengan jenjang kemampuan kognitif yang diungkapkan oleh Binyamin S. Bloom yaitu jenjang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dari masing-masing jenjang yang diterapkan, multimedia *bimbelbee* sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi siswa diketahui kurang sebelum penggunaan multimedia *bimbelbee*. rumah belajar smart course kedungwuni menggunakan multimedia tersebut sejak 2017, dan setelah penggunaan multimedia dengan didukung oleh tutor yang memadai, multimedia *bimbelbee* sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

2. Dari proses bimbingan belajar, terdapat faktor yang mendukung maupun menghambat peran multimedia *bimbelbee* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni Pekalongan, beberapa faktor pendukungnya yaitu rasa ingin tahu siswa yang tinggi, dukungan dari pihak Rumbel dan Orangtua, fasilitas rumbel yang memadai, serta Tutor yang kreatif, inovatif, dan komunikatif.

Adapun faktor yang menghambatnya adalah : (1) dalam penggunaan multimedia *bimbelbee* membutuhkan waktu yang cukup banyak, (2) terdapat siswa yang gagap teknologi, (3) kesesuaian konten multimedia *bimbelbee*

B. SARAN

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan bahan pertimbangan.

1. Untuk meminimalisir kekurangan yang dijelaskan pada faktor penghambat penggunaan multimedia, hendaknya pihak rumbel menambah fasilitas berupa LCD proyektor agar waktu yang digunakan siswa dalam bimbingan belajar tercukupi dan semua siswa dapat menjalankan multimedia *bimbelbee* dengan baik tanpa ada kekurangan waktu.
2. Menghadapi siswa yang gagap teknologi, hendaknya tutor mengadakan pelatihan khusus di luar jam bimbingan belajar agar siswa dapat memahami penggunaan *bimbelbee* tanpa mengalami kesulitan, selain itu,



tutor bisa meminta siswa untuk melatih skill berani mencoba nya dengan cara di fasilitasi multimedia *bimbelbee* dan siswa diminta mengeksplor *bimbelbee* diluar jam bimbel, karena bisaanya siswa minder jika harus mencoba didepan teman-temannya.

3. Tutor sebaiknya dapat mengembangkan pembelajaran yang ada di dalam multimedia *bimbelbee* sesuai Indikator yang dibutuhkan siswa di sekolah, sehingga siswa bisa menggabungkan materi pada bimbingan belajar maupun sekolah tanpa adanya kesulitan.

Itulah beberapa saran yang bisa penulis tuliskan, semoga dari saran tersebut menjadikan Rumah Belajar Smart Course kedungwuni pekalongan menjadi Rumbel yang lebih baik dan berkualitas.





DAFTAR PUSTAKA

- Arief Rifiana dan Naeli Umniati. 2012, Pengembangan Virtual Class untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* . Vol 21 No
- Arsyad, Azhar dan Asfah Rahman. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asnawir. Dan M Basyirudin Usman. 2002. “*Media Pembelajaran*”. Jakarta: Ciputat Pers
- Azwar, Saifudin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fitri, Izul. 2019. Pengaruh bimbingan belajar terhadap motivasi belajar siswa di MI Islamiyah Pringlangu 01 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan. Pekalongan: IAIN Pekalongan
- Fasy, Chusnul Al. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Hamid, Abdul. 2018. Pengaruh Penggunaan Multimedia Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN Warukidul Wiradesa Pekalongan. Pekalongan. IAIN Pekalongan
- Husain, Sadam. Lovy Herayanti, dan Gunawan. 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap penguasaan konsep dan ketrampilan berpikir siswa pada materi suhu dan kalor. Mataram, *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Vol.1 No. 3.
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Interaktif* Untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa” *journal of Computer and Information Tecnology*. Vol 1 No.



- Majid Abdul, 2017, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyanta dan Marlon Leong, 2009, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif- Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Nisbah, Faizal. 2013. *Hakikat IPA*. Semarang: Aneka Ilmu
- Nugroho, Dedi Setyo. 2016. *Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Sukorini*. Vol.5 No. 32
- Parata, Tri Pradnya, dan M. zawawi. 2018. *Pemanfaatan multimedia interaktif pembelajaran IPA-Biologi terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa SMP N 14 Kota Palembang* Palembang, Jurnal *EcoMent Global*, Vol. 3 No. 2.
- Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar Dan Pusat Sumber Belajar*. Jakart.: Kencana.
- Putra, Nusa. 2011. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. Jakarta. Indeks.
- Sadirman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. *Metode Penelitian: Pendekatan Praktik dalam Penelitian*. Yogyakarta. Andi.
- Septiani, Novita. 2019. Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SDN 05 Pagergunung Kec Ulujami Kab. Pemalang. Pekalongan: IAIN Pekalongan
- Sudjana, Nana dan ahmad Rifai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2004. *pendidikan nonformal . Wawasan, Sejarah Perkembangan, Filsafat dan Teori Pendukung, serta Asas*. Bandung: Falah Production
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta



- Sujono, Herman Dwi . 2017 *Multimedia Pembelajaran Interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyani. 2008. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, 2005, *Revousi Pendidikan di Indonesia*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syarifah, Nihayatus. 2019. Pengaruh Bimbingan Belajar dalam Komunitas Omah Sinau Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MIN I Batang. Pekalongan: IAIN Pekalongan
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras
- Tim Penyunting. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi Stain Pekalongan*, Pekalongan: Stain Press
- Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, diakses di <http://kbbi.web.id/mampu>, pada tanggal 29 Mei 2020
- Tohirin, 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling: Pendekatan Praktis untuk Peneliti Pemula Dilengkapi Dengan Contoh Transkrip Hasil Wawancara Serta Model Penyajian Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Uno Hamzah B dan Nurdin Mohamad, 2012, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang, 2008, "Teori Belajar M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar", *Jurnal Teknodik*, vol. XII, no. 1.
- Wisman Yossita. 2020. Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *jurnal ilmiah* Vol. 11 No. 1

PEDOMAN WAWANCARA

Tutor di rumah belajar smart course kedungwuni

Informan : Nina Faela

Kedudukan : Informan 2 (primer)

Lokasi : Rumah Belajar Smart Course

Hari dan Tanggal : Kamis, 16 Juli 2020

1. Apakah dalam proses bimbingan belajar sehari-hari tutor menggunakan multimedia bimbelbee?
2. Apa saja peran multimedia bimbelbee di rumah belajar smart course?
3. Apa saja konten yang ada pada multimedia bimbelbee?
4. Apakah konten sesuai dengan kurikulum yang sekarang?
5. Kesulitan apa yang kamu temui saat mengajar di rumah belajar smart course kedungwuni?
6. Setelah menggunakan multimedia bimbelbee, apakah kemampuan siswa semakin meningkat?





Transkrip Wawancara

Peran Multimedia *Bimbelbee* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course

Kedungwuni Pekalongan

Hari, Tanggal : Senin, 13 Juli 2020

Lokasi : Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni

Nama Informan : Nita Alviana

Identitas : Pemilik Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni

Keterangan : P (Peneliti) I (Informan)

No	Subjek	Hasil Wawancara
1	P	Bagaimana asal mula penggunaan multimedia bimbelbee di rumble smart course?
	I	awal berdiri saya tidak langsung menggunakan multimedia <i>bimbelbee</i> , kurang lebih berjalan selama satu tahun, kemampuan siswa tetap naik tapi kurang signifikan, belum memenuhi target saya, akhirnya setelah saya menemukan multimedia yang super duper <i>the best</i> ini, setelah di praktikkan, dengan tutor yang memadahi, hasil siswa bahkan lebih dari yang saya targetkan, walaupun tidak semua siswa



		mengalami peningkatan yang signifikan, tapi saya yakin <i>bimbelbee</i> ini mampu meningkatkan kemampuan siswa terutama dari segi kognitif siswa
2	P	Apa yang menjadikan rumbel smart course beda dengan yang lain?
	I	Ya karena rumbel ini menggunakan multimedia <i>bimbelbee</i> dalam pembelajarannya, saya rasa ini cukup membedakan rumbel ini dengan yang lain, kalo selebihnya si masih sama ya, cuman kan multimedia juga beda banget dalam proses bimbingan belajar dan lain-lain.
3	P	Bagaimana peran multimedia <i>bimbelbee</i> di rumbel smart course?
	I	Kalo peran multimedia disini menurut saya cukup banyak ya, tapi semua mengacu pada teori bloom yang tentang jenjang kemampuan kognitif, karena tujuan saya menggunakan multimedia ini kan memang untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Tentang pengetahuannya, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.



4	P	Apa saja factor pendukung dan penghambat mengenai peran multimedia bimbelbee dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VI pada maple IPA?
	I	Factor pendukung dalam penggunaan multimedia ini ada beberapa, diantaranya ada rasa ingin tahu siswa yang tinggi, dukungan dari tim rumbel, dukungan dari pihak rumbel ya mereka selalu memberikan semangat dan <i>support</i> para tutor juga dengan menyediakan fasilitas yang ada, membiarkan siswa mengeksplor <i>bimbelbee</i> , yang menjadikan siswa lebih bebas mencari informasi dan belajar semua yang ada di sana, kalo dukungan dari orangtua ya dengan mengantar anaknya berangkat ke Rumbel, jika memang ia mengikuti yang di Rumbel, menyediakan fasilitas laptop di rumah yang menjadikan siswa bisa mengenal multimedia dengan baik. dan tutor yang kreatif, inovatif, dan komnikatif. Saya benar-benar merekrut tutor yang memiliki kemampuan tersebut, karena penggunaan multimedia ini kan harus memiliki kemampuan yang lebih ya, pada intinya, saat perekrutan tutor saya memilih mereka yang sesuai bidang dan jurusannya.



		<p>Kalo factor penghambatnya juga ada beberapa, antara lain membutuhkan waktu yang cukup banyak, ada beberapa siswa yang gaptek, dan konten dari multimedia itu sendiri. Penggunaan multimedia memang memakan waktu, apalagi yang harusnya kita hanya satu jam setengah ini kadang sampai 2 jam bahkan lebih.</p>
5	P	<p>Apa saja keunggulan menggunakan multimedia bimbellee?</p>
	I	<p>Ooh kalo keunggulannya menurut saya banyak ya, mulai dari siswa jadi cepat paham, pembelajaran jadi lebih efektif, dan terutama nilai-nilai siswa yang saya perhatikan makin kesini makin bagus saja, ya Alhamdulillah ya, saya rasa bimbellee ini membantu banget dalam proses bimbingan belajar.</p>
6	P	<p>Adakah kendala dalam penggunaan multimedia bimbellee?</p>
	I	<p>Kalo kendalanya, kadang ada beberapa siswa yang gaptek, tapi saya terus menghimbau para tutor untuk terus mengajari mereka dalam penggunaan multimedia bimbellee.</p>
7	P	<p>Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?</p>
	I	<p>Biasanya para tutor mengadakan bimbingan khusus kepada mereka yang kemampuannya kurang dalam penggunaan</p>



		multimedia, setelah selesai bimbingan belajar.
--	--	--





Transkrip Wawancara

Peran Multimedia *Bimbelbee* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA di Rumah Belajar Smart Course

Kedungwuni Pekalongan

Hari, Tanggal : Kamis, 16 Juli 2020

Lokasi : Rumah Belajar Smart Course Kedungwuni

Nama Informan : Nina Faela

Identitas : Tutor

Keterangan : P (Peneliti) I (Informan)

No	Subjek	Hasil Wawancara
1	P	Apakah dalam proses bimbingan belajar sehari-hari tutor menggunakan multimedia bimbelbee?
	I	Tidak setiap hari si, cuman kebanyakan menggunakan multimedia ini, saya senang ketika mengisi bimbel disini, anak-anaknya semangat belajar, pun sama ketika saya kasih pendalaman materi yang disajikan oleh multimedia bimbelbee, mereka dengan lahap mengerjakan soal yang ada, Karena ketika selesai menjawab, mereka bisa langsung mengetahui semua hasil jawabannya, dan mereka bisa



		mengetahui soal yang salah dengan langsung diberikan penjelasannya, ini sangat membantu saya dalam proses bimbingan belajar.
2	P	Apa saja peran multimedia bimbellee di rumah belajar smart course?
	I	Bicara tentang peran, bayak si peran bimbellee disini, terutama perannya sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, setelah saya amati, siswa itu banyak menemukan hal-hal baru disini, setiap kali saya menyajikan sesuatu, entah itu materi dengan video bergambar, <i>games</i> ataupun komik, saya selalu meminta mereka untuk menyimpulkan hasil bimbingan pada setiap pertemuan, tentang hal-hal baru yang mereka dapatkan, dan hasilnya mereka banyak yang mengetahui hal-hal baru yang belum pernah mereka dapatkan di sekoalh, entah karena mereka tidak memperhatikan gurunya saat belajar ataupun memang belum pernah diajarkan, dalam hal menghafal definisi/ pengertian juga sekarang sudah baik, saya juga heran kenapa jika saya menjelaskan secara manual mereka sulit menyerap, tetapi ketika disajikan video animasi, mereka langsung paham dan mudah menghafal. Pernah juga waktu itu saya sedang mengisi bimbel privat tiga siswa, saya meminta siswa memainkan sebuah permainan edukatif yang ada di <i>bimbellee</i> , Mata Pelajaran IPA bab Metamorfosis pada kupu-kupu, di dalam <i>game</i> itu meminta siswa mengurutkan metamorphosis kupu-kupu bergambar, mulai



		<p>dari telur, ulat, kepompong, hingga menjadi kupu-kupu. Setelah semuanya menjawab, salah satu siswa angkat tangan dan berbicara “saya waktu itu menemukan sesuatu yang berbentuk seperti ini dibawah daun (menunjuk kepompong), setelah beberapa hari, saya melihat hewan bersayap yang keluar dari benda tersebut, ternyata itu kupu-kupu kecil bu, saya jadi tahu kalo itu namanya kepompong, berarti kalo kupu-kupu itu asalnya dari ulat ya bu” seperti itu, dan tidak hanya itu, masih banyak bagian dari <i>bimbelbee</i> yang membuat siswa jadi berpikir luas, dan itu menjadikan sebuah kebanggaan tersendiri buat saya.</p> <p>selain sebagai media meningkatkan kemampuan-kemampuan siswa, <i>bimbelbee</i> ini juga kami jadikan bahan evaluasi siswa, untuk mengukur kemampuan siswa di sekolah, karena kita kan ga tau gimana anak kalo di sekolah kan, jadi yang kita lakukan adalah dengan melihat hasil nilai dari ulangan-ulangan yan mereka dapatkan, dan mengevaluasi dengan soal-soal yang ada di bimbelbee, karena bersifat interaktif, mereka jadi bis alangsung mengetahui jawaban mereka yang benar dan salah, dan kalo salahpun mereka langsung dikasih video penjelasannya, ini si poin yang laing penting, maksudnya kalo mereka menjawab soal yang salah, mereka langsung tau dimana letak kesalahannya dari video pembahasan tersebut</p>
3	P	Apa saja konten yang ada pada multimedia bimbelbee?
	I	Kalo isi dari multimedia bimbelbee ada banyak, ratusan



		<p>video pembelajaran, ribuan soal interaktif, ada juga edugames, dan yang lebih kerennya ada komik digital. Ini yang emnjadikan mereka lebih unggul. saya salut dengan anak-anak disini, semenjak menggunakan multimedia <i>bimbelbee</i> mereka jadi lebih kreatif, waktu itu saya pernah menampilkan video materi tentang proses terjadinya hujan, tanpa saya memberi tambahan materi, meereka langsung bisa mendeskripsikan langkah-langkah terjadinya hujan dengan menggambarannya, saya heran darimana dia bisa tahu kalau proses terjadinya hujan itu seperti itu, mereka menjawab karena mereka memahami betul materi yang dijelaskan dengan seksama, dan menuangkan ide nya dalam bentuk gambar.</p>
4	P	Apakah konten sesuai dengan kurikulum yang sekarang?
	I	Kurikulum yang digunakan multimedia ini mengikuti kurikulum yang ada di dindonesia, tapi ya seperti halnya buku tematik, kemendikbud menciptakan buku satu Indonesia sama, sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator yang sudah diranjang dalam mencapai tujuan pembelajaran, tapi kan kita juga harys menyesuaikan



		daerah/tempat tinggal siswa, jadi ya kita harus mengembangkan sendiri materi-materi yang diajarkan agar pengetahuan siswa lebih luas
5	P	Kesulitan apa yang kamu temui saat mengajar di rumah belajar smart course kedungwuni?
	I	kesulitannya si kalo ada siswa yang gaptek, kita kan jadi memerlukan waktu khusus buat mengajari mereka tentang penggunaan bimbellee ini. Setiap pelaksanaan pembelajaran, sering kali siswa tidak mau menjalankan multimedia tersebut, dengan alasan tidak bisa dan tidak berani mencoba, padahal sudah saya yakinkan, tetapi mereka cenderung tidak tahu bahasa-bahasa yang digunakan dalam multimedia yang menjadikan mereka gagap teknologi (<i>gaptek</i>), hal ini menjadi faktor penghambat pada peran multimedia bimbellee. Jika ada masalah seperti ini, saya bisaanya mempraktekkan kepada mereka yang tidak tahu dan mereka menirukannya, dari mulai cara membuka aplikasi dan menjalankan serta memilih fitur-fitur yang ada di dalam multimedia bimbellee
6	P	Setelah menggunakan multimedia bimbellee, apakah

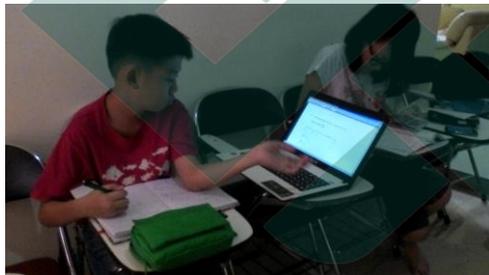


	kemampuan siswa semakin meningkat?
I	setelah saya amati, siswa itu banyak menemukan hal-hal baru disini, setiap kali saya menyajikan sesuatu, entah itu materi dengan video bergambar, <i>games</i> ataupun komik, saya selalu meminta mereka untuk menyimpulkan hasil bimbingan pada setiap pertemuan, tentang hal-hal baru yang mereka dapatkan, dan hasilnya mereka banyak yang mengetahui hal-hal baru yang belum pernah mereka dapatkan di sekolah, entah karena mereka tidak memperhatikan gurunya saat belajar ataupun memang belum pernah diajarkan, dalam hal menghafal definisi/ pengertian juga sekarang sudah baik, saya juga heran kenapa jika saya menjelaskan secara manual mereka sulit menyerap, tetapi ketika disajikan video animasi, mereka langsung paham dan mudah menghafal.



HASIL DOKUMENT

Gambar kegiatan bimbingan beajar di rumah belajar smart course kedungwuni





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Tutik Maulida

Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 09 Juli 1998

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Desa Karanganyar Kec. Tirto Kab. Pekalongan

Telepon : 08786359010

Email : tutikmaulida043@gmail.com

Latar Belakang Pendidikan :

1. MIS Karanganyar 01 tahun 2005-2010
2. MTs S NU Karanganyar tahun 2010-2013
3. MA KH. Syafi'I Buaran tahun 2013-2016
4. IAIN Pekalongan tahun 2016-2020

Demikian Riwayat Hidup ini Penulis Buat Sebenar-benarnya

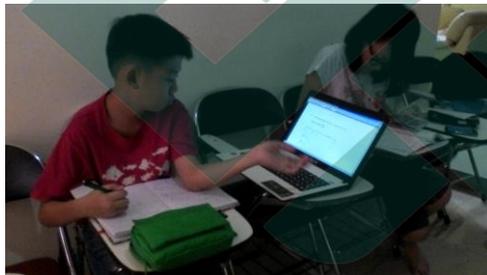
Pekalongan, 03 November 2020

Tutik Maulida



HASIL DOKUMENT

Gambar kegiatan bimbingan beajar di rumah belajar smart course kedungwuni



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Tutik Maulida
Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 09 Juli 1998
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Desa Karanganyar Kec. Tirto Kab. Pekalongan
Telepon : 08786359010
Email : tutikmaulida043@gmail.com
Latar Belakang Pendidikan :
1. MIS Karanganyar 01 tahun 2005-2010
2. MTs S NU Karanganyar tahun 2010-2013
3. KH. Syafi'i Buaran tahun 2013-2016
4. IAIN Pekalongan tahun 2016-2020

Demikian Riwayat Hidup ini Penulis Buat Sebenar-benarnya

Pekalongan, 03 November 2020



Tutik Maulida



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl.Kusuma bangsa No.9 Pekalongan.Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website :perpustakaan iain-pekalongan.ac.id |Email : perpustakaan@iain
pekalongan. ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Tutik Maulida

NIM : 2023116067

Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada

Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

**“PERAN MULTIMEDIA *BIMBELBEE* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN IPA DI
RUMAH BELAJAR SMART COURSE KEDUNGWUNI PEKALONGAN.”**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksektif ini Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, November 2020



Tutik Maulida
NIM. 2023116067