
Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Geografi pada Masa Pandemi

Ika Pujiastuti¹, Sriyanto²

^{1,2}Magister Pendidikan IPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.341](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.341)

Submitted:

February 27, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

*Interactive Multimedia,
Computer Technology,
Learning Geography*

ABSTRACT

In the 21st century, technological developments are increasingly advanced and very rapid. The role of interactive multimedia is increasingly playing a role in the field of education in line with the growth of computer users and the growth of the internet in society which increasingly facilitates the flow of multimedia products, both in the form of videos, animations, Google applications for assessment and for learning both online and offline. Along with the Covid-19 pandemic, it is increasingly visible the importance of the role of technology to be able to harmonize learning that runs remotely (online). The ability to make learning interactive, pro-student designing appropriate media adapted to the conditions of different students. Integrating multimedia and then pouring it into a storyboard is a key to the success of an interactive multimedia product development project. Learning geography during the Covid-19 pandemic requires new methods and media so that geography learning remains fun, interactive and able to increase student interest in learning geography, through interactive multimedia learning geography is expected to improve the quality of learning.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Ika Pujiastuti

Magister Pendidikan IPS, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Email: ikapujiastuti.puhua@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan komponen penting dalam pembangunan. Generasi muda penerus bangsa sebagai tonggak utamanya. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan karena suatu pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumberdaya manusia yang berkualitas. Dilihat dari segi pendidikan, sumber daya yang berkualitas itu terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan nasional (pasal 4 UU No.2 tahun 1989) yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya dengan sasaran untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa supaya mampu mencerminkan berbudi luhur, memiliki pengetahuan serta keterampilan, sehat jasmani rohani, berkepribadian yang mantap, mandiri serta bertanggungjawab terhadap kebangsaan.

Pendidikan mempunyai peran utama dalam proses mencerdaskan generasi penerus bangsa. Pada era pandemic ini pendidikan berkembang lebih sangat pesat dengan adanya kemajuan teknologi dan pengetahuan abad 21 yang telah diserap cepat oleh anak-anak dan generasi muda lainnya. Hal ini mampu membuat pesatnya kemajuan suatu negara/bangsa pada era teknologi ini, khususnya pada era pandemic Covid-19 di bidang pendidikan karena tuntutan pembelajaran secara daring dengan menggunakan teknologi.

Pada masa pandemic ini banyak timbul permasalahan pada dunia pendidikan, diantaranya baik dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi bidang pendidikan adalah berupa alat, media, dana,

dan sumber belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah berupa pertumbuhan penduduk, perkembangan ilmu dan teknologi yang menuntut peningkatan kualitas sumberdaya manusia yang handal.

Secara internal guru dan siswa dituntut untuk harus mampu mengikuti perkembangannya, terutama guru sebagai public figure atau pusat pembelajaran di kelas dimana berjalannya suatu proses pendidikan akan muncul dampak baik buruknya prestasi yang menjadi salah satu faktor utama dari pengaruh kualitas seorang guru. Proses pembelajaran juga merupakan penentu dalam menghasilkan output yang baik, jika dalam menyajikan perencanaan, proses belajar mengajarnya di kelas ditunjang alat dan media pendidikan yang modern sebagai hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tepat untuk menunjang pada mata pelajaran yang diajarkan maka outputnya pun akan semakin maksimal dalam penilaiannya, perlunya ada refleksi di setiap proses pembelajaran bertujuan agar selalu ada perbaikan lebih baik kedepan disetiap prosesnya. Pengadaan sarana dan prasarana pendidikan yang sangat menunjang dalam proses belajar mengajar dan mudah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, dalam masa sekarang adalah jaringan internet yang memadai dan penggunaan aplikasi-aplikasi yang menarik dengan tujuan siswa akan merasakan tetap nyaman baik pembelajaran daring (online) maupun luring (tatap muka).

Geografi merupakan bidang ilmu yang mengkaji bumi beserta dinamikanya. Tujuan pembelajaran geografi pada umumnya adalah mewujudkan peserta didik yang memiliki kemampuan sikap dan keterampilan untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis dalam memahami gejala geosfer, memupuk rasa cinta tanah air, menghargai keberadaan negara lain, dan mampu menghadapi masalah-masalah yang timbul sebagai akibat adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Dari tujuan tersebut jelas bahwa pendidikan geografi memiliki ruang lingkup kajian yang berusaha memadukan unsur lingkungan fisik manusia secara keruangan. Untuk memahami dan mencapai tujuan tersebut maka diperlukan sumber pengajaran yang tepat bagi pembelajaran geografi yang mampu terkait antara lingkungan alam maupun lingkungan sosial.

Salah satu pendukung yang sangat dibutuhkan saat pandemic ini adalah jaringan internet dan multimedia yang mendukung dalam pengajaran atau media alternatif dalam pembelajaran geografi dengan memadukan dan mengaitkan unsur lingkungan fisik manusia pada dimensi keruangan serta perkembangan teknologi. Penggunaannya berbagai jenis media maupun aplikasi yang mampu menarik minat belajar siswa mencakup dari teks, suara, grafik, animasi, video, dan aspek interaktif beserta implementasinya.

Dalam hal multimedia guru diharapkan mampu menguasai teknologi secara baik sehingga akan memadukan pembelajaran daring, luring dengan sebaik mungkin. Jika multimedia tidak interaktif sehingga pengguna bertindak pasif dengan hanya melihat suatu paparan materi yang akan memunculkan kebosanan. Namun pada multimedia interaktif pengguna dapat memilih secara aktif media, aplikasi, materi yang akan disampaikan. Selama pembelajaran berjalan banyak media yang dapat digunakan guru baik secara daring, bukanlah hambatan untuk guru tetap mampu berkreasi dalam proses pembelajarannya, sebagai contoh guru dapat menggunakan aplikasi zoom meeting, gmeet agar mampu bertatap muka secara online dengan siswa. Selama proses pembelajaran berjalan guru juga akan tetap bisa menggunakan aplikasi permainan online yang tetap akan menarik minat siswa dalam belajar diantaranya dapat menggunakan permainan secara online, seperti quizizz, kahoot, jamboard, mentimeter, padlet, edmodo, schoology dengan simulasi dan permainan/latihan soal yang disediakan dan dibuat guru semenarik mungkin.

Permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran geografi di sekolah yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa disekolah? dan apa saja yang ada dalam sebuah multimedia interaktif dalam suatu pembelajaran tersebut?

2. METODE PENELITIAN

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (1) (Bovee, 1997). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru, media pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Komunikasi atau interaksi baik akan mampu menciptakan kondisi selama proses pembelajaran itu menyenangkan sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajarannya. Proses tersebut tidak lepas akan keterkaitan semua komponen dalam pembelajaran.

Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia seperti aplikasi, gambar bergerak atau tidak, tulisan, PPT, audio, voicenote, video, youtube. Stimulus itu akan membantu guru untuk mempelajari materi geografi. Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus tersebut sehingga pembelajaran geografi akan lebih optimal. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Guru adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk merealisasikan bentuk stimulus pembelajaran. Namun kebanyakan guru tidak mempunyai kemampuan untuk menghadirkan stimulus tersebut dengan program komputer sedangkan programmer/IT menguasai pembelajaran geografi.

Maka dengan merealisasikan stimulus-stimulus itu dalam program komputer dengan menggunakan perangkat lunak yang mudah dipelajari sehingga dengan demikian para guru akan dengan mudah merealisasikan

ide-ide pengajarannya, bisa dengan software seperti Corel Draw, Arc GIS, Arc View. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi, mencapai tujuan dari guru dan siswa. Selain itu media juga harus merangsang daya pikir guru dan siswa dalam mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga mampu mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong untuk melakukan praktek lapangan dengan benar.

Adapun beberapa kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kapasitas kelas, skill, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu. Kriteria tersebut diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan komputer sering disebut sebagai teknologi informasi dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan siswa secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat. Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena komputer memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain sebelum adanya komputer (3)(Munir,2005). Diantara keistimewaan komputer/gadget sebagai media, yaitu :

- 1) Hubungan interaktif : komputer/gadget menyebabkan terwujudnya hubungan antara stimulus dan respons, menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat.
- 2) Pengulangan : komputer/gadget memberikan fasilitas bagi pengguna untuk mengulang materi atau bahan pelajaran yang diperlukan, memperkuat proses pembelajaran dan memperbaiki ingatan, memiliki kebebasan dalam memilih materi atau bahan pelajaran.
- 3) Umpan balik dan penguatan : media komputer/gadget membantu siswa memperoleh umpan balik (feedback) terhadap pelajaran secara leluasa dan dapat memacu motivasi belajar siswa dengan pemikiran positif yang diberikan kepada siswa saat menjawab pertanyaan.
- 4) Simulasi dan uji coba : media komputer/gadget dapat mensimulasikan atau menguji coba penyajian bahan pelajaran yang rumit dan teliti.

Pada masa sekarang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya media pengajaran sangat memiliki peran dan fungsi media menjadi semakin luas dan luwes, penting, apalagi pada masa pandemi. Dengan banyak memberikan pandangan dalam pengembangan model, desain, dan strategi pembelajaran. Saat ini inovasi teknologi informasi dan komunikasi terus dilakukan untuk kepentingan kegiatan pembelajaran, salah satu terobosan adalah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Penggunaan komputer maupun gadget untuk kegiatan pembelajaran akhir-akhir ini semakin banyak dimanfaatkan oleh dunia pendidikan, khususnya pada saat pandemic ini. Hal ini menunjukkan media komputer dan gadget sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar agar lebih lebih efektif secara daring/online. Hal ini dikarenakan selain majunya dunia teknologi pada masa sekarang sehingga menjadi tantangan untuk guru juga mampu melakukan inovasi, ide kreatif dalam membentuk suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Implementasi model-model pembelajaran interaktif berbasis komputer adalah dengan pemanfaatan komputer dalam setting pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, baik secara luring/ tatap muka maupun secara daring/online.

Adapun bentuk pemanfaatan model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa drill, tutorial, simulation, dan games (4)(Rusman,2005). Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan atau melengkapi sehingga mampu mendukung unsur-unsur : tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam system pendidikan konvensional yang biasa dilakukan. Sebagai multimedia interaktif yang diharapkan akan menjadi bagian dari proses pembelajaran, seperti pembelajaran interaktif berbasis komputer mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antar media dan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam sebuah proses belajar mengajar (PBM). Model-model multimedia interaktif berbasis komputer yaitu :

Model Drills

Model drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan program (Geisert and Futrell, 1990). Secara umum tahapan materi model drill adalah sebagai berikut penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa dan mengerjakan latihan soal. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik. Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau remediation, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal, salah satunya bisa dengan media quizizz, kahoot, schoology.

Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam PBM dengan menggunakan perangkat lunak atau software berupa program komputer berisi materi pelajaran. Perkembangan teknologi baik dengan menggunakan komputer maupun gadget membawa banyak perubahan pada sebuah program yang seharusnya didesain, terutama dalam upaya menjadikan teknologi ini mampu menampilkan suatu proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Penekannya terletak pada upaya berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi subjek, dan media yang akan digunakan, baik komputer, gadget. Secara sederhana pola-pola pengoperasian media yaitu komputer/gadget untuk menyajikan materi, siswa memberikan respon, kemudian respon siswa dievaluasi oleh komputer/gadget dengan orientasi pada arah siswa mampu mendapat prestasi yang lebih baik dari sebelumnya, baik mendapatkan pengalaman, wawasan, ilmu baru dalam proses belajar mengajar, melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya.

Tutorial dalam program pembelajaran multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur secara langsung pada kenyataannya, diberikan berupa teks/grafik, aplikasi media/game pada layar yang telah menyediakan poin-poin pertanyaan atau permasalahan yang dibuat semenarik mungkin agar siswa merasa nyaman dalam kegiatan belajar mengajar.

Metode Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkret melalui penciptaan tiruan bentuk proses pembelajaran yang menarik yang mampu mengajak siswa dalam belajar dapat menikmati setiap proses dengan mampu memahami materi yang diajarkan dengan berbagai model pembelajaran baik dengan aplikasi, variasi penyampaian materi secara daring/luring melalui media teknologi. Model simulasi terbagi dalam empat kategori, yaitu : fisik, situasi, prosedur, dan proses.

Secara umum tahapan materi model simulasi adalah sebagai berikut : pengenalan, penyajian, informasi, pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian feedback tentang respon, pengulangan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup.

Model Instructional Games

Model Instructional Games merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan Model Instructional Games adalah untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model Instructional Games tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Model Instructional Games sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai hasil yang terbaik. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi melalui program multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis komputer ataupun gadget. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Komputer telah mulai diterapkan dalam pembelajaran geografi mulai 1960 (Lee, 1996). Sedangkan gadget mulai sangat memasyarakat pada era pandemi ini, karena dengan gadget pembelajaran daring dapat berjalan selain menggunakan laptop/komputer. Tahapan pembelajaran dengan komputer dengan pendekatan behaviorist, pada tahap ini ditandai dengan pembelajaran yang menekankan pengulangan dengan metode drill dan praktek. Tahap yang berikutnya adalah pembelajaran komukatif sebagai reaksi terhadap behaviorist. Penekanan pembelajaran adalah lebih pada pemakaian bentuk-bentuk tidak pada bentuk itu sendiri seperti pada pendekatan behaviorist. Tahapan terakhir adalah pembelajaran dengan komputer yang integratif. Pembelajaran integratif memberi penekanan pada pengintegrasian berbagai aspek keruangan secara lebih penuh pada pembelajaran geografi.

Lee merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran (Lee, 1996) Alasan-alasan itu adalah : pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global. Terkoneksinya komputer maupun gadget dengan jaringan internet maupun wifi maka guru dan siswa akan mendapat pengalaman dan wawasan yang lebih luas. Siswa tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan

juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

Penggunaan gadget atau gawai pada anak saat pandemi Covid-19 sebenarnya mendatangkan sejumlah manfaat positif, kendati dalam praktiknya anak perlu didampingi saat sedang belajar jarak jauh maupun saat berada di rumah, anak memang harus tetap dibatasi dalam penggunaan gawai atau gadgetnya, meskipun gadget sangat diperlukan untuk melakukan kegiatan belajar jarak jauh dengan guru sekolah. Karena itu, orangtua wajib mengarahkan anak untuk menggunakan gadget untuk hal yang positif dan menumbuhkan sikap kritis terhadap anak mengenai dampak negatif daripada gadget. (Jakarta 04 Agustus 2020, KalderaNews.com – Sekretaris Jenderal Kementerian Komunikasi dan Informatika, Rosarita Niken Widiastuti).

Berikut ini 6 manfaat positif yang secara tidak langsung bisa didapatkan, ketika anak-anak menggunakan ruang digital:

1. Terbuka kesempatan belajar online (daring) yang tadinya mungkin tidak bisa, kini semua sudah bisa mengoperasikannya.
2. Membangun relasi yang positif antar sesama usianya di berbagai daerah bahkan sampai dengan luar negeri. Dengan begitu, tingkat pergaulan para remaja bisa lebih luas, melalui penggunaan media internet. Anak bisa membangun relasi tidak hanya dengan teman-teman yang ada di lingkungannya saja.
3. Dengan menggunakan teknologi internet anak juga dengan mudah mendapatkan berbagai pengetahuan tentang apapun. Bisa dipergunakan untuk mencari informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah secara daring saat Covid-19. Dengan internet kini mudah dalam mencari informasi apa saja sesuai dengan minat. (Sriyanto, et.al., 2021)
4. Membuka peluang meningkatkan kreativitas para kaum anak dengan membuat konten-konten yang menarik. Dengan terinspirasi dari berbagai konten yang unik yang berada di dunia maya. Bisa meningkatkan kreativitas karena dengan adanya internet adik-adik bisa menjadi content creator.
5. Anak sedari dini telah mampu menggunakan teknologi internet dengan baik. Sehingga, ketika besar nanti ada kemungkinan dapat menggunakan teknologi tersebut dapat mencari peluang dalam industri yang saat ini sedang berkembang yakni grafis animasi.
6. Anak dapat mengaktualisasikan diri dengan kebebasan yang bersifat positif. Misalnya, menggunakan teknologi internet sebagai medium untuk latihan hobi yang yang dapat disaksikan oleh banyak orang melalui ruang digital.

Pemanfaatan Gadget dimasa pandemi Covid-19 ini sangat dibutuhkan sekali dimana peserta didik (siswa) tidak dapat bertatap muka langsung dengan guru sesuai dengan anjuran Pemerintah untuk menaati protokol kesehatan dalam hal berkerumun, namun tidak berarti semua proses belajar dihentikan dengan adanya gadget ini siswa atau peserta didik masih bisa mengikuti proses belajar baik dari aplikasi zoom atau aplikasi belajar yang dianjurkan Pemerintah dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Penggunaan gadget dalam pembelajaran sebagai penerapan dari penggunaan salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dan dengan pemanfaatan gadget, diharapkan baik guru maupun siswa dalam mengetahui penerapan dan teknologi informasi dan komunikasi ditengah tuntutan zaman yang semakin canggih, sehingga tidak mengalami gap teknologi.

Pendidik atau Guru juga harus dituntun melek teknologi khususnya dalam penggunaan Gadget sehingga bisa mengimbangi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran daring dan harus memiliki inovatif yang tinggi agar tercapai tujuan pembelajaranyang efektif. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran, Dengan adanya media pembelajaran diharapkan akan terjadi interaksi efektif antara guru dengan siswa dan siswadengan siswa sendiri. Pada dasarnya pembelajaran saat ini berorientasi pada student center bukan lagi dengan teacher center. Untuk memenuhi tujuan tersebut, seorang guru harus punya kreatifitas dan inovasi untuk menyeimbangi perkembangan zaman yang penuh dengan teknologi atau yang bisa disebut dengan generasi milenial. Agar anak bisa dengan mudah menerima materi pembelajaran secara efektif dan bisa menggunakan gadgetnya secara positif terutama dalam pembelajaran. Di samping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran berbasis IT dengan komputer ataupun gadget tentu saja ada kekurangan dan kelemahannya. Hambatan pemakaian komputer ataupun gadget sebagai media pembelajaran antara lain adalah: hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan teknis dan teori pada teknologi. Dana bagi penyediaan komputer dengan jaringannya cukup mahal demikian untuk piranti lunak dan kerasnya. Media pembelajaranpun kurang berkembang karena keterbatasan pengetahuan tehnik dari pengajar atau ahli pengajaran dan keterbatasan pengetahuan teoritis pembelajaran geografi dari para pemrograman.

Pada dasarnya hampir semua materi dalam pelajaran geografi baik itu untuk jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), maupun sekolah menengah atas (SMA) dapat dibuat dalam bentuk

multimedia interaktif. Akan tetapi yang lebih utama adalah dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif ini para guru atau pembuat program harus membuat desain program multimedia interaktif berbasis komputer atau gadget.

4. KESIMPULAN

Proses pembelajaran geografi di sekolah memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dengan tetap memegang tujuan serta hasil terbaik yang ingin dicapai. Salah satu usaha yang dilakukan yaitu dengan penggunaan multimedia interaktif, dimana dalam prosesnya dapat melibatkan siswa dan media secara langsung dan interaktif. Pengalaman siswa akan lebih bertambah dan siswa tidak akan terpaku kepada materi yang ada, akan tetapi dapat memilih sesuai apa yang dibutuhkannya dan kemampuannya melalui kondisi yang berbeda dengan pembelajaran secara konvensional di dalam kelas.

Penggunaan multimedia interaktif tidak terlepas dari penggunaan komputer sebagai media karena multimedia interaktif hanya dapat di jalankan melalui komputer atau teknologi berbasis komputer, sehingga selain pengadaan komputer dan program sebagai media juga dibutuhkan keterampilan dalam mengoperasikan komputer. Dalam penggunaan multimedia interaktif sangat bergantung pada jenis materi/content yang akan diberikan terutama dalam materi-materi pelajaran geografi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bovee, Courland. 1997. *Business Communication Today*, Prentice Hall: New York. Davis, Ben. 1991. *Teaching with Media*, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens
- [2] Lee, Kwuang-wu. 2000. English Teachers' Barriers to the Use of Computer-assisted Language Learning. *The Internet TESL Journal*, Vol. VI, No. 12, December 2000. <http://www.aitech.ac.jp/iteslj/>
- [3] Munir, 2005, *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction)*, P3MP, UPI.
- [4] Rusman, 2005, *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*, P3MP, UPI. Sadiman, Arief.S., 1993, *Media Pendidikan*, Rajawali, Jakarta.
- [5] Sriyanto S., et.al., (2021), *The role of healthcare supply chain management in the wake of COVID-19 pandemic: hot off the press*, Foresight, <https://doi.org/10.1108/FS-07-2021-0136>