

Penggunaan Multiplatform dalam Pembelajaran di SMA 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu

Aris Munandar^a, Muzani^b, Cahyadi Setiawan^c, Samadi^d

^{a,b,c,d}Pendidikan Geografi, FISH UNJ, Indonesia

**Corresponding author: amunandar@unj.ac.id*

Abstrak

Guru dituntut menguasai berbagai kompetensi, yaitu ketrampilan, sikap dan pengetahuan yang luas. Keterampilan yang sesuai dengan perkembangan teknologi dengan penguasaan IT. Kegiatan workshop dilakukan dengan sasaran guru SMA 1 Jatibarang kabupaten Indramayu. Pelaksanaan pada tanggal 22 Juli 2025. Metode yang dilakukan dengan ceramah, tanya jawab, praktek dan presentasi. Pretest di bagian awal untuk memetakan kemampuan awal peserta dalam penggunaan platform dalam pembelajaran. Sebagian besar sudah menggunakan platform seperti kahoot, Quiziz, sebagai kecil menggunakan wordwall. Workshop dengan mempraktekan wordwall, magicschool dan Magich Light IA. Peserta sangat antusias mempraktekannya masing-masing platform. Kendala utama, peserta yang menggunakan HP yang memiliki keterbatasan tampilan, kendala kedua berkaitan dengan jaringan, kendala ketiga berkaitan dengan keterbatasan dalam durasi dan quota masing masing platform karena gratis/tidak membayar

Kata kunci : Platform, Workshop, pembelajaran

1. Pendahuluan

Salah satu tujuan dalam Pendidikan nasional mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Program pendidikan nasional diharapkan dapat menjawab tantangan, dan harapan yang akan dihadapi oleh anak bangsa baik pada masa kini maupun masa yang akan datang. Pendidikan di masa depan memainkan peran penting sebagai tonggak fundamental bangsa untuk meraih cita-citanya. Guna mendukung hal tersebut, maka dilakukan pengembangan kurikulum yang dikenal dengan Kurikulum merdeka yang kemudian menjadi kurikulum yang mendalam (deep learning)

Perubahan kurikulum membawa perubahan guru dalam pengajaran di sekolah. Perubahan dalam sistem penilaian, metode pengajaran, media yang digunakan. Perubahan ini tentunya harus dipahami betul oleh guru-guru di sekolah agar kurikulum dapat dilaksanakan dengan baik dan benar. Pemahaman kurikulum diperlukan agar dalam pengajaran dapat berjalan dengan kebutuhan. Kegiatan belajar mengajar melibatkan beberapa komponen, yaitu siswa, guru, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode mengajar, media dan bahan pengajaran, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif siswa setelah kegiatan belajar mengajar, seperti perubahan psikologis akan tampil dalam tingkah laku (*over behaviour*) yang dapat diamati melalui alat indera oleh orang lain baik tutur katanya, motorik, maupun gaya hidupnya.

Guru dituntut menguasai strategi mengajar, yaitu ketrampilan, sikap dan pengetahuan yang luas tentang materi. Biasanya guru yang kurang menguasai materi pengajaran, tidak pula menguasai sejumlah strategi, sebaliknya, makin banyak seseorang guru menguasai materi, makin bebas dia menggunakan strategi mengajar. Guru juga dituntut mengetahui pengetahuan dasar pendidikan yaitu: filsafat pendidikan, teori belajar dan ilmu tentang perkembangan mental manusia sebagai penuntun dalam memilih strategi mengajar yang baik dan cocok.

Berdasarkan kondisi ini, perlu diupayakan suatu sosialisasi tentang media pembelajaran yang berbasis aplikasi. Melalui sosialisasi ini diharapkan guru dapat membuat dan menerapkan media-media yang interaktif berbasis aplikasi yang sesuai dengan tuntutan peserta didik yang merupakan digital native. Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan, maka masalah yang teridentifikasi adalah dengan pembuatan media berbasis aplikasi bagi guru. Dari berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi, maka masalah yang dirumuskan dalam program ini adalah: pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi bagi guru di SMA 1 Jatibarang Kab. Indramayu.

1.1 Wordwall

Wordwall adalah sebuah platform edukatif yang menyediakan berbagai alat dan sumber daya untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa fitur dan manfaat Wordwall:

Fitur Wordwall

- 1) Permainan Edukatif: Wordwall menawarkan berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
- 2) Kuis dan Tes: Guru dapat membuat kuis dan tes online untuk menguji kemampuan siswa.
- 3) Aktivitas Interaktif: Wordwall menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti puzzle, teka-teki, dan lain-lain.
- 4) Sumber Daya Pembelajaran: Platform ini menyediakan berbagai sumber daya pembelajaran, seperti video, artikel, dan lain-lain.

Manfaat Wordwall diantaranya :

- 1) Meningkatkan Motivasi Belajar: Wordwall dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan permainan dan aktivitas interaktif.
- 2) Mengembangkan Kemampuan: Platform ini dapat membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam berbagai mata pelajaran.
- 3) Meningkatkan Interaksi: Wordwall dapat membantu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa lainnya.
- 4) Menghemat Waktu: Platform ini dapat membantu menghemat waktu guru dalam membuat materi pembelajaran dan menguji kemampuan siswa.

Adapun cara-cara menggunakan Wordwall

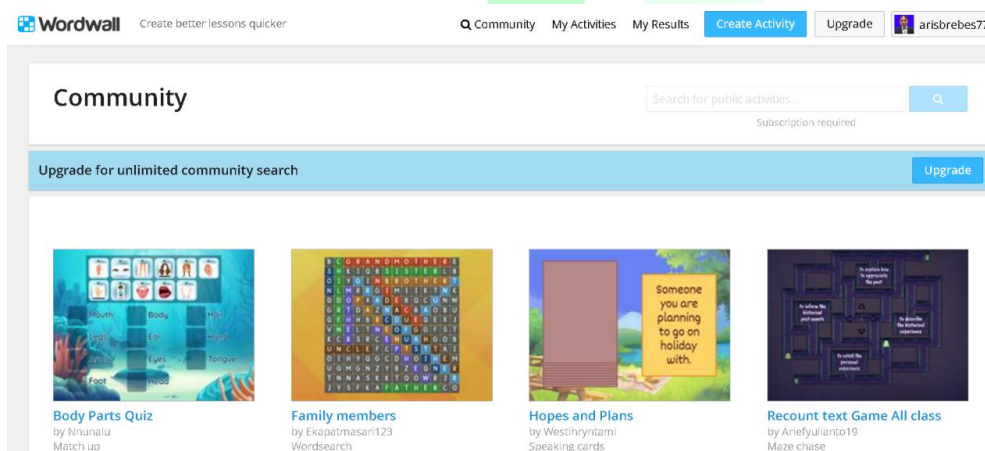
- 1) Mendaftar: Guru dan siswa harus mendaftar terlebih dahulu untuk menggunakan Wordwall.
- 2) Membuat Akun: Guru harus membuat akun untuk mengakses fitur-fitur Wordwall.
- 3) Membuat Materi Pembelajaran: Guru dapat membuat materi pembelajaran menggunakan fitur-fitur Wordwall.
- 4) Menggunakan Permainan dan Aktivitas: Guru dapat menggunakan permainan dan aktivitas Wordwall untuk membantu siswa belajar.

Penggunaan aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan. bTermasuk wordwall memiliki kelebihan dan kekurangan Wordwall

Kelebihan

- 1) Mudah digunakan: Wordwall mudah digunakan oleh guru dan siswa.
 - 2) Berbagai fitur: Platform ini menyediakan berbagai fitur untuk membantu proses pembelajaran.
 - 3) Interaktif: Wordwall dapat membantu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.
- Adapun kekurangannya sebagai berikut

- 1) Biaya: Wordwall memiliki biaya langganan yang harus dibayar oleh sekolah atau guru.
- 2) Keterbatasan akses: Platform ini memerlukan akses internet yang stabil untuk digunakan.
- 3) Ketergantungan teknologi: Wordwall dapat membuat siswa terlalu bergantung pada teknologi



Gambar 1. Fitur yang ada di wordwall

1.2 Game Kit

Gamekit adalah sebuah platform edukatif yang memungkinkan guru dan siswa membuat, berbagi, dan mengerjakan permainan edukatif online. Berikut beberapa fitur gamekit

- 1) Membuat permainan edukatif dengan berbagai jenis pertanyaan dan aktivitas.
- 2) Berbagi permainan dengan siswa melalui kode atau tautan.
- 3) Menganalisis hasil permainan untuk melihat kemajuan siswa.
- 4) Menggunakan fitur live untuk membuat permainan lebih interaktif.
- 5) Mengintegrasikan dengan platform LMS (Learning Management System) lainnya.

Penggunaan aplikasi Game kit memiliki manfaat . Manfaat Gamekit diantaranya

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan permainan edukatif yang interaktif.
- 2) Membantu guru memantau kemajuan siswa secara real-time.
- 3) Menghemat waktu guru dalam membuat dan mengoreksi permainan.
- 4) Menyediakan akses ke permainan dari mana saja dan kapan saja.
- 5) Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal dengan waktu yang terbatas.

Cara Menggunakan Gamekit

- 1) Mendaftar dan membuat akun Gamekit.
- 2) Membuat permainan edukatif baru dengan memilih jenis pertanyaan dan menambahkan soal.
- 3) Berbagi permainan dengan siswa melalui kode atau tautan.
- 4) Menganalisis hasil permainan untuk melihat kemajuan siswa.
- 5) Menggunakan fitur live untuk membuat permainan lebih interaktif.

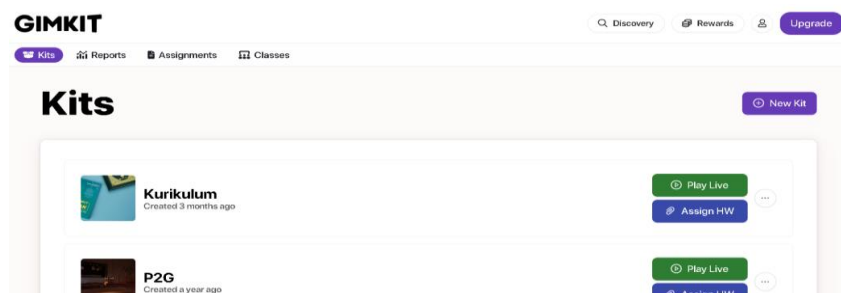
Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Gamekit juga memiliki kelebihan dan kekurangan

Kelebihan

- 1) Mudah digunakan dan diakses.
- 2) Banyak fitur yang tersedia untuk membuat permainan lebih interaktif.
- 3) Dapat diintegrasikan dengan platform LMS lainnya.
- 4) Membantu guru memantau kemajuan siswa secara real-time.

Kekurangan

- 1) Beberapa fitur hanya tersedia pada versi berbayar.
- 2) Dapat memerlukan waktu untuk membuat permainan yang kompleks.
- 3) Memerlukan akses internet yang stabil untuk digunakan.



Gambar 2. Tampilan gimkit

1.3. Magic School

Magic School adalah platform berbasis Artificial Intelligence (AI) yang dirancang khusus untuk membantu para guru dan tenaga pendidik dalam menyusun rencana pembelajaran, membuat soal, merancang rubrik penilaian, hingga menghasilkan umpan balik otomatis kepada siswa. Dikembangkan untuk mempermudah pekerjaan guru di era digital, Magic School bekerja seperti asisten digital yang dapat diandalkan untuk berbagai tugas administratif dan instruksional.

Magic School menggunakan teknologi pemrosesan bahasa alami (Natural Language Processing/NLP) dan pembelajaran mesin (machine learning) yang memungkinkan sistem memahami permintaan pengguna dalam bahasa alami. Pengguna cukup memasukkan perintah atau kebutuhan seperti:

"Buatkan soal pilihan ganda tentang atmosfer kelas X SMA"

"Buat rubrik penilaian untuk presentasi"

"Tulis umpan balik positif untuk siswa yang mengalami peningkatan"

Setelah menerima perintah, sistem akan memproses data dan menghasilkan output sesuai permintaan dalam waktu singkat. Semua proses berlangsung secara otomatis, cepat, dan fleksibel untuk berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi.

Kelebihan Magic School

1) Efisiensi Waktu

Guru dapat menghemat waktu dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, karena sebagian besar tugas administratif bisa dibantu oleh AI.

2) Meningkatkan Produktivitas

Dengan adanya dukungan AI, guru bisa lebih fokus pada proses pembelajaran dan interaksi langsung dengan siswa.

3) Fleksibel dan Mudah Digunakan

Antarmuka Magic School sangat ramah pengguna, cukup dengan mengetikkan perintah atau memilih template yang disediakan.

4) Hasil yang Disesuaikan

Output dari Magic School dapat disesuaikan berdasarkan jenjang, kurikulum, gaya pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

5) Gratis untuk Guru

Saat ini, Magic School menawarkan layanannya secara gratis bagi para pendidik, menjadi solusi digital yang sangat terjangkau.

Kekurangan Magic School

1) Ketergantungan pada Teknologi

Terlalu sering mengandalkan AI dapat mengurangi kreativitas dan refleksi pribadi guru dalam merancang pembelajaran.

2) Keterbatasan Konteks Lokal

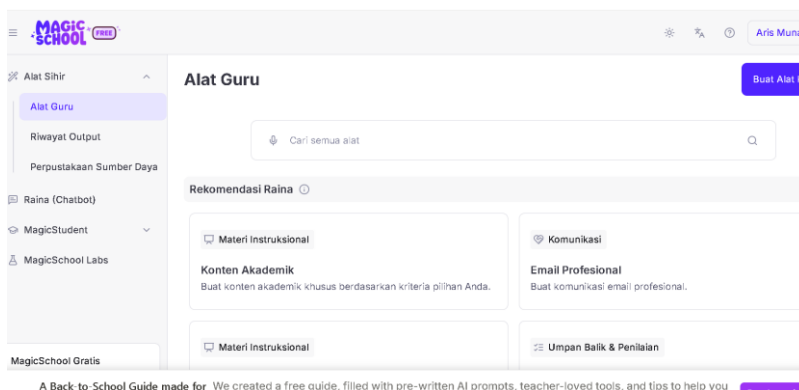
Karena menggunakan data global, hasil yang diberikan tidak selalu sesuai dengan konteks budaya, bahasa, atau kurikulum lokal secara spesifik.

3) Risiko Kesalahan Konten

Seperti teknologi AI lainnya, hasil yang dihasilkan bisa saja mengandung kesalahan atau tidak akurat, sehingga perlu ditinjau ulang sebelum digunakan.

4) Privasi dan Keamanan Data

Penggunaan teknologi AI harus tetap memperhatikan perlindungan data pribadi, terutama jika data siswa atau guru dimasukkan ke dalam sistem.



Gambar 3 Tampilan Magic Scholl

Magic School adalah terobosan inovatif dalam dunia pendidikan yang dapat membantu guru bekerja lebih efisien dan produktif. Namun, penggunaannya tetap harus bijak, dengan tidak menggantikan peran utama guru sebagai pendidik yang memahami

konteks dan kebutuhan siswa. Dengan kombinasi antara teknologi dan sentuhan manusia, pendidikan masa depan bisa menjadi lebih bermakna dan adaptif.

1.4 Magic Light AI

Magic Light AI adalah platform AI berbasis web yang mengonversi teks (naskah/story) menjadi video profesional berkualitas tinggi, dengan visual animasi, karakter konsisten, dan voice-over emosional dalam berbagai gaya visual. Proses umumnya meliputi:

- 1) Menulis atau memasukkan naskah (script/story) ke dalam platform.
- 2) Memilih gaya visual (contoh: Disney, anime, realistik, komik).
- 3) Menentukan karakter, bisa membuat sendiri atau memilih dari library—karakter tetap konsisten di seluruh video.
- 4) Memilih bahasa dan voice-over (tersedia lebih dari 10 bahasa dan 30+ pilihan voice-emotion).
- 5) AI kemudian menghasilkan video hingga 30 menit, lengkap dengan animasi, sinematik editing, dan sinkronisasi suara—mulai dari text to image, image to video, hingga camera move dan lighting.

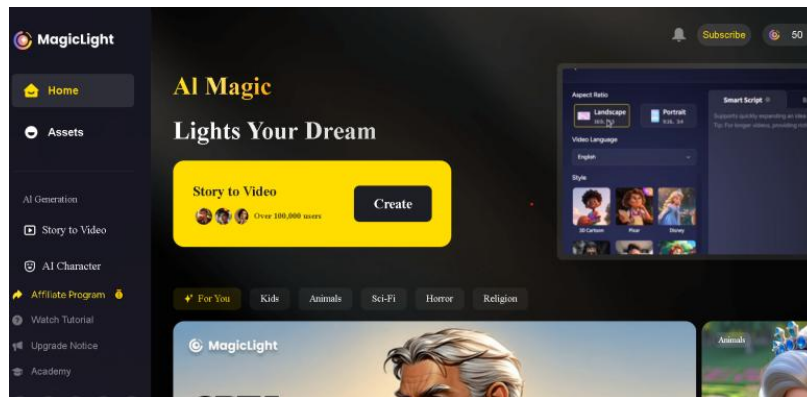
Kelebihan

- 1) Mudah digunakan: Desain antarmuka yang user-friendly, dilengkapi tutorial untuk pemula
- 2) Video panjang hingga 30 menit: Mendukung narasi panjang dalam satu video.
- 3) Visual & suara berkualitas: Karakter konsisten, berbagai gaya visual, voice-over multi bahasa, dan efek sinematik
- 4) Gratis untuk mencoba: Ada akses free plan dengan fitur dasar dan watermark-free.
- 5) Komersial-ready: Cocok untuk YouTube, pemasaran, edukasi, storytelling, dll.

Kekurangannya

- 1) Skema harga bisa membingungkan: Ulasan menyebutkan pricing perlu lebih transparan
- 2) Keluhan dukungan pelanggan: Ada laporan pengguna yang kehilangan akses atau mengalami bug tanpa bantuan memadai.

- 3) Biaya kredit bisa variatif: Beberapa pengguna merasa biaya kredit saat animasi video tidak sesuai harapan.



Gambar 4 Tampilan Magic Light IA

2. Metode

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan akan memberikan wawasan dan ketrampilan kepada para guru untuk memperoleh pemantapan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi. Dengan pelatihan ini para guru dapat mempraktekannya di sekolah masing-masing.

Pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk pelatihan pengenalan media aplikasi secara umum, kemudian dilanjutkan mengenalkan tentang media berbasis aplikasi dan mencoba untuk membuat contoh contohnya. Sasaran dalam kegiatan ini adalah guru di kabupaten Indramayu. Kegiatan ini dilaksanakan 22 Juli 2025 jam 10.00 sampai selesai. Metode penerapan dilakukan dengan cara brainstorming tentang media berbasis aplikasi secara umum. Kemudian memilih beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi ceramah, tanya jawab dan praktik individu ataupun kelompok.

3. Hasil Dan Diskusi

Kegiatan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru perlu dilakukan secara terus menerus secara berkelanjutan. Peningkatan kompetensi sesuai dengan perkembangan ilmu dan pengetahuan dan karakter peserta didik. Peserta didik yang melek IT tentunya harus diimbangi guru dalam pembelajaran. Perlunya guru meningkatkan keterampilan

dalam penguasaan IT yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan pihak-pihak terkait antara lain :

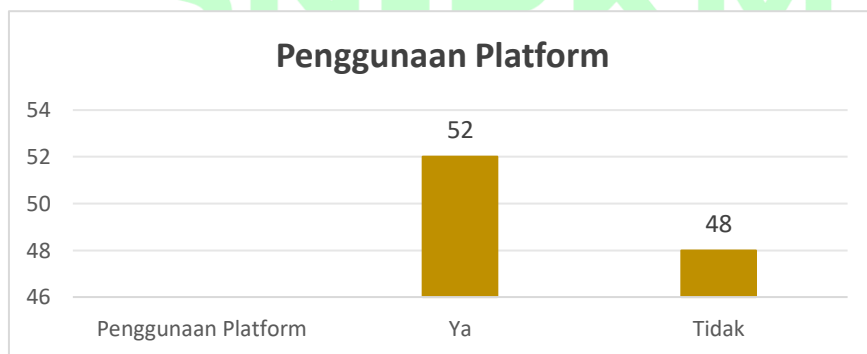
- 1) Jurusan pendidikan Geografi FISH UNJ
- 2) Lembaga Pengabdian Masyarakat sebagai institusi yang bertugas untuk mengembangkan program dan kerjasama dalam pembinaan kegiatan masyarakat
- 3) Guru SMA 1 Jatibarang Indramayu

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan secara luring/ tatap muka pada tanggal 22 Juli 2025. Subyek dan sasaran adalah Guru-guru matapelajaran di SMA 1 Jatibarang Indramayu

Kegiatan awal berupa pengantar kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan bersama dengan tim dosen Pendidikan geografi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum UNJ. Kegiatan diawali dengan pemetaan penguasaan beberapa platfoim yang digunakan dalam pembelajaran. Penjaringan data dengan menggunakan G form, yang memudahkan dalam pengumpulan dan pengolahan data dengan cepat. Hasil dari pemetaan ini digunakan untuk memberikan pelatihan kepada bapak Ibu guru disekolah.

Kegiatan dilaksanakan pada hari selasa tanggal 22 Juli 2025, Jam 09.30- selesai dilaksanakan secara luring/tatap muka di Aula Sekolah SMA 1 Jatibarang Indramayu. Jumlah peserta kegiatan workshop sebanyak 24 guru dari berbagai mata pelajaran yang ada di SMA

Hasil dari pemetaan awal kemampuan guru dalam menggunakan berbagai platform pembelajaran sebagai berikut

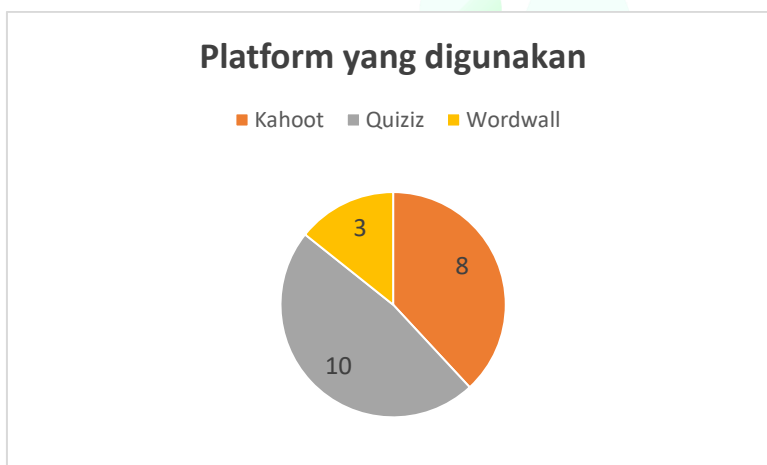


Gambar 5 Penggunaan platform dalam pembelajaran Sumber : Olah data 2025

Penggunaan Platform yang digunakan oleh guru sebanyak 13 guru (52 %), sedangkan sisanya 11 guru (48 %) menyatakan belum pernah menggunakan berbagai platform.

Penggunaan platform yang belum merata menunjukan ada sebagian besar yang aktif mengikuti berbagai perkembangan Teknologi dan Informasi. Berbagai diklat/workshop/pelatihan yang diselenggarakan secara daring dengan biaya yang terjangkau menjadikan peningkatan softskill guru yang meningkat.

Peserta yang menggunakan berbagai platform ini sejumlah 13 orang guru. Penggunaan platform yang digunakan sebagai berikut



Gambar 6 Platform yang digunakan (sumber Survey 2025)

Peserta yang paling banyak menggunakan quiziz dalam pembelajaran sejumlah 10 %, sedangkan yang menggunakan kahoot sebanyak 8 % dan yang paling sedikit wordwall 3 %. Hasil ini menunjukan kurang meratanya dan bervariasinya kemampuan dalam menggunakan beberapa platform. Berdasarkan inilah pelaksanaan workshop ditentukan sesuai dengan kebutuhan. Workshop yang dilakukan dengan mempraktekan berbagai platform yaitu Wordwall, Magic school dan Magic light.

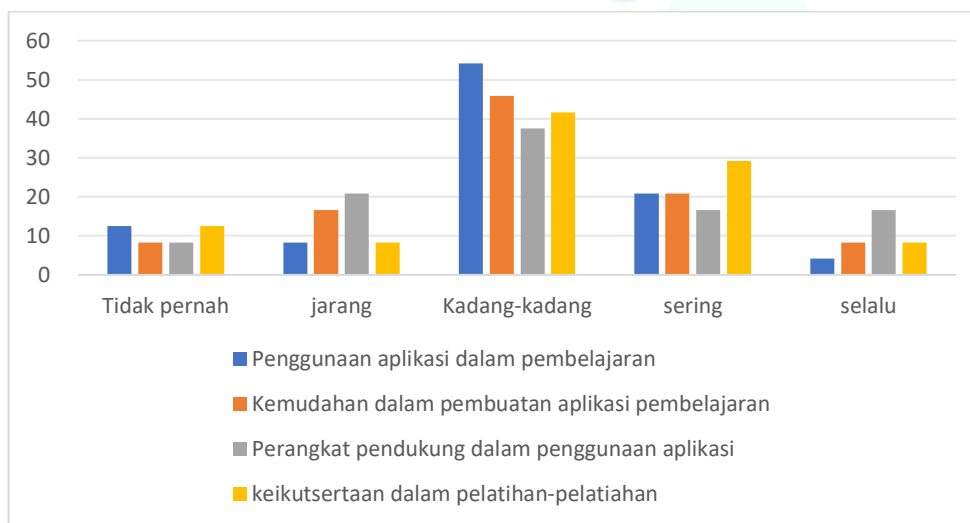
Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran paling banyak menjawab kadang-kadang 54%, sedangkan paling sedikit selalu menggunakan aplikasi 4%. Kemudahan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran paling banyak kadang-kadang menggunakan aplikasi 46 %, sedangkan paling sedikit selalu dan tidak pernah 8% menggunakan aplikasi. Perangkat pendukung dalam penggunaan aplikasi paling banyak kadang-kadang menggunakan aplikasi 38 %, paling sedikit tidak pernah menggunakan aplikasi 8 %. Keikutsertaan dalam pelatihan-

pelatihan paling banyak kadang-kadang ikut pelatihan 42%, sedangkan paling sedikit jarang dan selalu 8%

Tabel 1. Penggunaan Aplikasi dalam Pembelajaran

Penggunaan aplikasi	Tidak pernah	jarang	Kadang-kadang	sering	selalu
Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran	3	2	14	5	1
Kemudahan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran	2	4	11	5	2
Perangkat pendukung dalam penggunaan aplikasi	2	5	9	4	4
keikutsertaan dalam pelatihan-pelatihan	3	2	10	7	2

Sumber Olah data 2025



Gambar 8. Grafik Intensitas penggunaan Platform Sumber Olah data 2025

Pelaksanaan yang pertama menggunakan word wall, yaitu dengan login di web yang tersedia dengan akun gmail yang dimiliki peserta. Pengarahan awal dilakukan untuk yang baru pertama login. Setelah itu langsung mempraktekan menggunakan materi matapelajaran masing-masing kemudian untuk beberapa tipe misalnya Spin the Weell, Wordsearch, dan lain sebagainya. Peserta antusias mempraktekannya. Beberapa yang sudah terbiasa atau sudah menggunakan wordwall, membantu bagi yang belum. Misalnya guru yang sudah biasa menggunakan spinerwell membantu teman sejawat dalam membuat, sehingga saling kolaborasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang sudah disampaikan. Kendala terjadi ketika peserta menggunakan hp, sehingga tampilan layar tidak maksimal.

Pelaksanaan kedua dengan mempraktekan magicschool. Hampir sama dengan sebelumnya untuk login menggunakan akun gmail. Pengarahan awal dilakukan untuk

menunjukkan fitur-fitur yang tersedia misalnya Rencana pembelajaran, Generator gambar, kuis pilihan ganda/penilaian, Pembuat lembar kerja, pemeriksaan teks, komentar raport dan lain sebagainya. Untuk uji coba peserta diminta membuat 10 soal pilihan ganda sesuai dengan materi mapelnya masing-masing. Dengan prompt/perintah yang sesuai dengan mapel masing-masing guru, dalam hitungan beberapa detik, soal yang diminta sudah dapat dilihat. Dari soal tersebut dapat ditarik ke dalam google form, sehingga bisa langsung digunakan untuk menguji secara digital.

Pelaksanaan ketiga mempraktekan magich light IA. Platform ini belum banyak digunakan peserta yaitu menggunakan vedio berbasis IA. Platform ini menyediakan fitur untuk pembuatan vedio secara mudah dan cepat. Hampir sama dengan sebelumnya untuk login menggunakan akun gmail. Pengarahan awal dilakukan untuk menunjukkan fitur-fitur yang tersedia misalnya pilihan karekter, pengisi suara, tempat script, disedian juga tutorial untuk membuatnya. Peserta diminta membuat vedio singkat dengan menuliskan Script sesuai dengan mata pelajarannya masing-masing, Dengan mengikuti arahan dan totorialnya pessenger melakukan tahapan-tahapan proses, sehingga dihasilkan video pendek tentang materi yang ada dimasing mapel bidang studinya. Hasil video dipresentasikan untuk mendapatkan umpan balik dari teman sejawatnya.



Gambar 9. Pelaksanan dan penutupan workshop pembuatan media pembelajaran dengan berbagai platform

Hasil secara menyeluruh peserta sangat tertarik dengan berbagai platform yang digunakan, kelemahannya misalnya worwall dan magictlight IA memiliki keterbatasan dalam fitur dan durasi. Sehingga perlu diupgrade untuk premiumnya. Durasi yang terbatas dan 3

video yang digunakan tidak bisa untuk digunakan kembali dengan akun yang sama. Harus diupgrade dengan yang berbayar/premium. Atau menggunakan akun yang berbeda bisa dilakukan. Sehingga menjadi tantangan sendiri guru dalam menggunakan berbagai platform dalam pembelajaran.

4. Kesimpulan

Secara umum kegiatan workshop berjalan lancar. Peserta yang merupakan guru SMA 1 Jatibarang Indramayu, berjumlah 24 orang dengan berbagai mata pelajaran. Workshop dengan metode ceramah, praktek dan tanya jawab. Pretest di bagian awal untuk memetakan kemampuan awal guru dalam penggunaan platform dalam pembelajaran. Sebagian besar sudah menggunakan platform seperti kahoot, Quiziz, sebagian kecil menggunakan wordwall. Workshop dengan mempraktekan wordwall, magic school dan Magic Light IA. Peserta sangat antusias mempraktekannya masing-masing platform. Kendala utama, peserta yang menggunakan HP yang memiliki keterbatasan tampilan, kendala kedua berkaitan dengan jaringan, kendala ketiga berkaitan dengan keterbatasan dalam durasi dan quota masing masing platform. Kendala ke 4 waktu pelaksanaan yang relatif singkat sehingga belum maksimal dalam prakteknya

Perlunya membuat banyak menggali platform yang digunakan misalnya dalam magic school dengan mencoba menu-menu yang tersedia untuk dapat digunakan dalam mempermudah dalam pembelajaran. Misalnya menggunakan rubrik, menggunakan Rencana Pembelajaran, Laporan hasil dan lain sebagainya. Penggunaan secara maksimal berbagai platform sebagai asistensi guru dalam memudahkan dalam pembelajaran. Perlu belajar secara mandiri beberapa platform yang ada, jika ingin lebih banyak fitur-fitur yang digunakan bisa berlangganan

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada FISH UNJ yang telah memberikan dana dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Kepala sekolah dan dewan guru SMA 1 Jatibarang yang dijadikan tempat pengabdian masyarakat. Tim anggota pengabdian masyarakat.

Referensi

- Aida Idris, 1983, *Cara-cara Belajar yang Efisien*, dalam Materi Dasar Program Bimbingan dan Konseling untuk Perguruan Tinggi; Psikologi Belajar, Proyek Normalisasi Kehidupan Kampus, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Amir Hamzah, Sulaeman, 1970, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, P.T. Gramedia, Jakarta.
- Arsyad, Azhar, 2002, *Media Pembelajaran*, Rajafindo Persada, Jakarta.
- Dakir Prof. Drs. H, 2004, *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*, Penerbit Rineke Cipta, Jakarta
- Dale, E., *Audiovisual Method in Teaching* (Third Edition), The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winson, Inc, New York.
- Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, 2004, *Kurikulum 2004 SMA, Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Geografi*, Jakarta
- Eko Tri. R, M.Pd, 2005, *Efektifitas Metode Domgame dalam Pembelajaran Geografi*, Jurnal SPATIAL edisi September 2006, Geografi FIS UNJ.
- Estiningsih, E. 1995, *Menyiasati Siswa agar Menguasai Fakta-fakta Dasar Operasi Hitung*, PPPG Matematika, Yogyakarta.
- Gulo, W. 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Grasindo, Jakarta
- Knowless, J. Wareing, 1974, *Economic and Social Geography*, W.H. Allen, London.
- KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual, Bumi Aksara, Jakarta
- Maman Achdiat, dkk., 1980, *Teori Belajar Mengajar dan Aplikasinya dalam Program Belajar Mengajar*, Proyek Pengembangan Pendidikan Guru (P3G), Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Masnur Muslich, 2007, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman dan Pengembangan*, Bumi Aksara, Jakarta
- Oemar Hamalik, 1982, *Media Pendidikan*, Alumni, Bandung,
- Omi Kartawidjaja, 1988, *Metode Mengajar Geografi*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Jakarta
- Roestiyah, Dra., N.K., 2001, *Strategi Belajar Mengajar*, Penerbit Rineke Cipta, Jakarta