

Pelatihan *Microlearning* Berbasis *Gamification* dengan *Wordwall* Bagi Guru SMP IT Ibnu Sina

Tutik Yuliatun^{1*}, Aprilita Ekasari², Susanti³, Khusnatul Amaliah⁴

^{1,2}Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

³Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

⁴Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Email: ^{1*}tutikyuliatun@unmus.ac.id, ²aprilitaekasari@unmus.ac.id, ³susanti@ustjogja.ac.id,

⁴khusnatul@polinela.ac.id

Abstract

Technological developments are taking place increasingly rapidly, thereby changing the order of life in various aspects. This can also be seen from one of the government's efforts to integrate the independent campus independent learning program which has the aim of bringing students to become competent learners in the 21st century. Therefore, Community Service activities are carried out which have the aim of equipping Ibnu Sina IT Middle School Teachers. in applying ICT to learning. The ICT applied in learning is in the form of gamification-based microlearning with word walls. The method used in this activity is training and was carried out from August to September 2023. This training was carried out in 5 activity stages including: (1) observation, analysis of the situation and conditions of partners; (2) planning, in the form of providing solutions to problems faced by partners and preparing activity guide modules; (3) socialization of activity plans, distribution of activity guide modules, and things that need to be prepared in implementing training; (4) training and mentoring, namely the implementation of training in the form of an overview of microlearning, gamification and wordwall, which is then provided with mentoring in the wordwall; (5) monitoring and evaluation, in the form of usefulness of training, effectiveness and efficiency in implementation. Based on all stages of activity, the results are that teachers are able to use and implement gamification-based microlearning with wordwalls in learning.

Keywords: Training, Microlearning, Gamification, Wordwall.

Abstrak

Perkembangan teknologi berlangsung semakin cepat, sehingga banyak merubah tatanan kehidupan dalam berbagai aspek. Hal tersebut juga dapat terlihat dari salah satu upaya pemerintah mengintegrasikan dalam program merdeka belajar kampus merdeka yang memiliki tujuan membawa peserta didik menjadi seorang pembelajar yang kompeten pada abad 21. Oleh karena itu, dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang memiliki tujuan membekali Guru SMP IT Ibnu Sina dalam menerapkan ICT pada pembelajaran. ICT yang diterapkan dalam pembelajaran berupa *microlearning* berbasis *gamification* dengan *wordwall*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan telah dilaksanakan pada bulan Agustus hingga September 2023. Pelatihan ini dilaksanakan dengan 5 tahapan kegiatan diantaranya: (1) observasi analisis situasi dan kondisi mitra; (2) perencanaan, berupa pemberian solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan penyusunan modul panduan kegiatan; (3) sosialisasi rencana kegiatan, pembagian modul panduan kegiatan, dan hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pelaksanaan pelatihan; (4) pelatihan dan pendampingan, yaitu pelaksanaan pelatihan berupa gambaran umum *microlearning*, *gamification* serta *wordwall* yang selanjutnya dilaksanakan pendampingan dalam *wordwall*; (5) monitoring dan evaluasi, berupa kebermanfaatan pelatihan, keefektifan serta keefisienan dalam pelaksanaan. Berdasarkan keseluruhan tahapan kegiatan hasilnya yaitu Guru mampu menggunakan hingga mengimplementasikan *microlearning* berbasis *gamification* dengan *wordwall* dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pelatihan, Microlearning, Gamification, Wordwall.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki banyak hal yang mempengaruhinya. Salah satunya berkaitan erat dengan kualitas pendidik atau guru. Meningkatnya kualitas guru secara langsung dapat memberikan pengaruh pada peningkatan mutu pendidikan. Kembali lagi pada peningkatan kualitas guru yang meliputi banyak aspek, salah satu diantaranya tentang kompetensi guru. Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi profesional dan kompetensi kepribadian. Kompetensi tersebut dapat mencerminkan bagaimana seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, model pembelajaran dengan guru sebagai pusat belajar masih banyak ditemui dalam proses kegiatan belajar mengajar. Proses tersebut juga berhubungan dengan strategi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Strategi pembelajaran konvensional masing sering digunakan oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran di kelas (Ekasari, 2023).

Pada abad 21 saat ini teknologi digital berkembang dengan begitu masif sehingga peserta didik dapat mencari dan menemukan sendiri informasi melalui internet yang mendukung proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan kemajuan teknologi juga dapat berlangsung secara *synchronous* maupun *asynchronous* dengan menggunakan suatu sistem belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. SMP IT Ibnu Sina merupakan salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Merauke dan didirikan tahun 2020. Meski terbilang masih baru, SMP IT Ibnu Sina sebagai sekolah mitra terus mengalami perkembangan lebih baik. Perkembangan terus dilaksanakan sesuai dengan visi “Mencetak generasi Rabbani yang siap memenuhi tantangan zaman, cinta tanah air, dan berdaya saing, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional”. Guru perlu terus mengikuti bahkan memperbaharui keterampilan dan kemampuannya dalam penggunaan teknologi (Montolalu & Langi, 2018). Tetapi ada beberapa tantangan yang dihadapi di sekolah mitra tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran.

Guru sering berinteraksi dengan peserta didik, hal tersebut menjadikan seorang guru sebagai ujung tombak pendidikan. Salah satu bentuk interaksi guru yaitu ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung. Banyak tantangan yang dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Perhatian dan fokus peserta didik tidak bisa di jaga atau dimonitor menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran. Seperti penelitian (Yuliatun, 2023) bahwa pembaharuan proses pembelajaran dapat dilakukan sebagai salah satu upaya peningkatan pendidikan. Ketika orang belajar besar sejumlah informasi, mereka menyimpannya selama beberapa jumlah waktu tertentu. Namun, jika itu informasi tidak dianggap ‘penting’ untuk tugas di tangan, pengetahuan cenderung menurun waktu. Membagi konten menjadi potongan-potongan kecil dan mengingat bagian yang berbeda dari waktu ke waktu dapat membantu meningkatkan retensi pengetahuan dan produktivitas (Leong et al., 2021). Kompetensi seorang guru dalam merancang pembelajaran baik strategi, media, metode, hingga teknik evaluasi perlu mendapatkan perhatian yang serius.

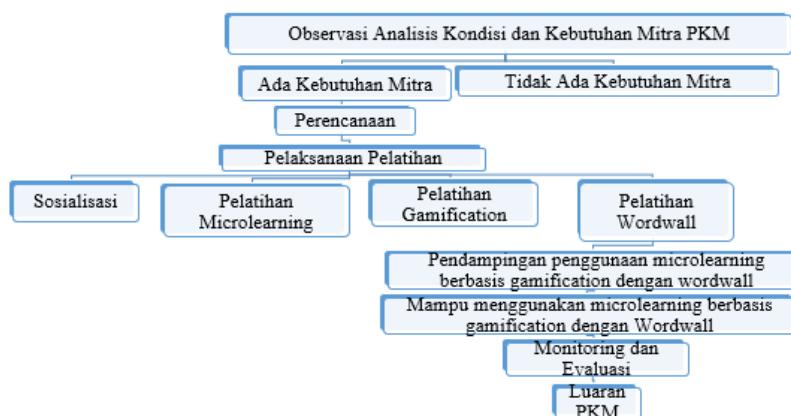
Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu penggunaan *microlearning* yang telah diperkenalkan oleh Hector Correa pada tahun 1963 melalui buku dengan judul *The Economics of Human Resources*. Pendekatan pembelajaran di era teknologi yang semakin berkembang dapat menggunakan pendekatan *microlearning* yang dapat mendukung pembelajaran lebih fleksibel, mudah diintegrasikan dalam pembelajaran serta dapat mendukung tujuan pembelajaran yang mandiri bagi peserta didik. (Qalam, 2023). Pembelajaran singkat yang terdapat pada *microlearning* sudah disesuaikan untuk peserta didik dengan fokus pada tuntutan pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Mampu membangun cara belajar yang aktif dan efektif dalam sesi pembelajaran yang singkat merupakan tujuan utama *microlearning*. Peserta didik mampu untuk memulai dan mengatur pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan tuntutan belajarnya. Belajar merupakan kewajiban dari peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut keberhasilan seorang peserta didik dalam pendidikan berhubungan dengan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan. Sehingga perilaku belajar juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Hasil belajar diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan juga keterampilan peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu untuk terlibat dalam semua bagian dari proses pembelajaran pada tahap ini, sehingga mampu memenuhi hasil belajar yang memuaskan. Hal tersebut sejalan dengan salah satu misi SMP IT Ibnu Sina yaitu “Menerapkan peserta didik dengan pengembangan bakat dan kebutuhan sesuai dengan zamannya meningkatkan kualitas dalam beragama dan keunggulan sains”. Pembelajaran mikro dapat dilakukan secara bersamaan pada pembelajaran tatap muka teoritis maupun praktik dan pembelajaran daring. Pembelajaran tatap muka menggunakan media elektronik maupun cetak, sedangkan pembelajaran daring untuk menyampaikan materi menggunakan infografis, lembar kerja peserta didik, video pembelajaran, aplikasi berbasis android, atau bahkan *game* yang menjadi pengantar materi pembelajaran. Sifat pembelajaran mikro menggunakan media daring dilakukan dalam waktu singkat sehingga dapat dilakukan tidak terbatas ruang dan waktu (Smyrnova-trybulska et al., 2022). Hal tersebut senada dengan (Yuliatun & Uskenat, 2023) bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan *microlearning* mampu meningkatkan pembelajaran menjadi lebih

efektif, efisien, dan interaktif. *Microlearning* memiliki fungsi sebagai alat untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru, memudahkan peserta didik menemukan referensi yang dibutuhkan, meningkatkan minat, motivasi.

Gamifikasi merupakan salah satu bentuk *microlearning* (Al, 2021). Salah satu format yang sering digunakan dalam pembelajaran *gamification*. Aplikasi yang digunakan untuk membuat pembelajaran berbasis *gamification* lebih interaktif dan menarik adalah menggunakan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan berbagai macam pilihan template. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, *Wordwall* juga diharapkan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran dengan *Wordwall* (Mukarramah, 2022). Media pembelajaran *Wordwall* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur yang bermacam-macam serta efek yang membuat pembelajaran berbasis *gamification* terlihat lebih menarik. Fitur dalam *wordwall* diantaranya permainan pencocokan (*match up*), kuis (*quiz*), membuat kotak (*open the box*), roda acak (*random wheel*), benarkan kalimat (*unjumble*), menemukan kecocokan (*find the match*), pengurutan grup (*group sort*), pengejaran dalam labirin (*maze chase*), kata yang hilang (*missing word*), kuis gameshow (*gameshow quiz*), anagram, pasangan yang cocok (*matching pairs*), diagram berlabel (*labelled diagram*), benar atau salah (*true or false*), kartu acak (*random cards*), pesawat terbang (*airplane*), pecah balon maupun memukul tikus mondok (*whack-a-mole*). Selain itu, dengan membuat instrumen penilaian pada 1 fitur dapat digunakan untuk fitur lainnya dengan tipe soal yang sama. Guru dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal, dan terdapat nilai presentasenya agar dapat diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah (Gandasari & Pramudiani, 2021). Hal tersebut menjadi salah satu keunggulan *wordwall* jika dibandingkan dengan lainnya. Penulisan bagian pendahuluan ini tanpa sub judul.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini *dilaksanakan* mulai 18 Agustus sampai 9 September 2024 di SMP IT Ibnu Sina Merauke. Kegiatan ini diikuti oleh 18 Bapak Ibu Guru SMP IT Ibnu Sina. Metode pelatihan dilakukan dari tahapan perencanaan hingga evaluasi secara sistematis. Seluruh tahapan ini disusun dan diperuntukan baik oleh tim pengabdian maupun mitra dalam melaksanakan perencanaan mulai dari komunikasi yang baik sehingga tercapai kesepakatan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Analisis kebutuhan mitra pengabdian kepada masyarakat melalui observasi *dilaksanakan* sebagai tahap pertama hingga tercapainya tujuan dalam kegiatan pengabdian. Pada gambar 1 di bawah ini ditunjukkan tahapan pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya untuk evaluasi kegiatan *dilaksanakan* dengan *pretest*, *posttest*, dan angket survei kepuasan dalam pelaksanaan kegiatan ini.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi analisis situasi dan kondisi mitra, selanjutnya ditentukan metode pelaksanaan kegiatan yang telah disepakati antara tim pengabdi bersama dengan mitra. Berikut ini merupakan 4 metode utama yang akan dilaksanakan pada kegiatan ini. Observasi Situasi dan Analisis Situasi dan Kondisi. Berupa pemberian solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan rencana tindak lanjut yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdi bersama mitra. merupakan pengabdian kepada masyarakat dalam hal ini sekolah sebagai objek sasarannya. Berdasarkan pada permasalahan mitra yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan, maka melalui kegiatan ini pengabdi menawarkan solusi untuk memecahkan masalah pada

mitra tersebut. Solusi yang diberikan pengabdi utamanya pada kegiatan pelatihan juga pendampingan. Kegiatan pelatihan juga pendampingan tersebut meliputi beberapa poin yang perlu diperhatikan diantaranya 1) Tim pengabdi melakukan pelatihan terkait teori pembelajaran mikro dalam hal ini *microlearning* dan cara mengintegrasikan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien 2) Tim pengabdi memberikan penjelasan berkaitan dengan *gamification* dan implementasinya dalam pembelajaran 3) Tim pengabdi melakukan pelatihan penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. 4) Tim pengabdian melakukan pendampingan dalam pembuatan evaluasi pembelajaran dengan *microlearning* melalui *wordwall* berbasis *gamification*, 5) Tim pengabdian melaksanakan monitoring dan evaluasi berkaitan dengan kegiatan ini.

Sosialisasi dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada bapak ibu guru SMP IT Ibnu Sina berkaitan kegiatan yang akan dilaksanakan meliputi waktu dan tempat pelaksanaan, materi yang kan disampaikan, alat dan bahan yang perlu dipersiapkan, output maupun *outcome* kegiatan hingga kelebihan dari pelaksanaan pelatihan ini. Pengembangan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan. Hal tersebut senada dengan penelitian (Yuliatun et al., 2022) bahwa media pembelajaran dapat membuat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif. Pelatihan *microlearning* berbasis *gamification* dengan *wordwall* dalam pembelajaran yang ditawarkan pada kegiatan ini dapat mengembangkan keterampilan professional guru dalam menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran dalam kelas menjadi lebih efektif, efisien, interaktif, dan menarik. Hal tersebut senada dengan penelitian (Yuliatun et al., 2024) bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kolaborasi guru dengan tim pengabdi memberikan hubungan timbal balik terkait permasalahan di sekolah dan secara bersamaan memberikan solusi yang tepat terkait permasalahan yang ada.

Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, efisien, menarik dan interaktif dikarenakan menggunakan pembelajaran *microlearning* berbasis *gamification* dengan *wordwall* sehingga pemahaman peserta didik semakin luas. Guru memiliki kompetensi yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran dalam kemajuan teknologi. (Qodir, 2017) kegiatan sosialisasi dilanjutkan dengan pemberian pretest yang dilaksanakan dengan media *wordwall*. Berikut tabel 1 merupakan data hasil pretest.

Tabel 1. Format Tabel

No	Uraian	Presentase
1.	Saya memiliki pengetahuan berkaitan <i>microlearning</i>	60%
2.	Saya memiliki pemahaman tentang <i>microlearning</i>	0
3.	Saya memiliki pengetahuan tentang <i>wordwall</i>	40%
4.	Saya pernah menerapkan pembelajaran mikro	10%
5.	Saya pernah menerapkan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran	10%
6.	Saya mampu mengoperasikan beberapa fitur pada <i>wordwall</i>	10%
7.	Saya memiliki pemahaman tentang fitur-fitur yang tersedia pada <i>wordwall</i>	30%
8.	Saya memiliki kemampuan dalam pembelajaran mikro berbasis <i>wordwall</i>	30%
9.	Saya pernah melaksanakan pembelajaran mikro	20%
10.	Saya pernah melaksanakan pembelajaran berbasis <i>gamification</i>	40%

Tim membagikan modul panduan kegiatan yang dapat dipelajari terlebih dahulu oleh guru SMP IT Ibnu Sina Merauke. Pada tahapan pelatihan dan pendampingan tim pelaksana pengabdian memberikan pelatihan kepada guru di sekolah mitra berkaitan dengan *microlearning*, *gamification*, dan *wordwall*. Tahap pertama dalam kegiatan pelatihan ini yaitu penyampaian materi tentang *microlearning*. Dalam materi ini dijelaskan tentang pengertian *microlearning*, ciri-ciri pembelajaran mikro, bentuk dari pembelajaran mikro, contoh pembelajaran mikro, serta kelebihan kekurangan pembelajaran mikro. Ciri-ciri *microlearning* diantaranya waktu singkat, pembahasan spesifik, tidak terbatas ruang (Smyrnova-trybulskaya et al., 2022).

Microlearning memfokuskan pembelajaran menjadi bagian-bagian kecil agar mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu lama (Yusnidar & Syahri, 2022). Materi berikutnya berkaitan dengan pembelajaran berbasis gamifikasi. Pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan pendekatan yang menghubungkan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Beberapa teknik yang umum digunakan dalam gamifikasi termasuk pemberian skor, tantangan, level atau tingkatan, hadiah, papan peringkat, serta elemen kompetisi atau kolaborasi. Gamifikasi merupakan salah satu bentuk *microlearning* (Uskenat et al., 2023). Pada tahap pertama ini bapak ibu guru cukup serius dalam memperhatikan materi utamanya berkaitan dengan *microlearning*. Mengingat bahwa berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilaksanakan pada tahap

sosialisasi sebagian besar bapak ibu guru belum mengenal *microlearning*. Tahap satu diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab tentang *microlearning*.



Gambar 2. Materi *Microlearning*

Tahap selanjutnya setelah bapak ibu guru memahami garis besar *microlearning* maka dilanjutkan dengan penyampaian materi *gamification* dan *wordwall* seperti dalam gambar 3 tersebut. Pada tahap ini ibu Tutik menjelaskan tentang *gamification* beserta berbagai macam contoh dan kelebihannya. Dalam materi ini gamifikasi dititikberatkan pada *wordwall*. *Wordwall* menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Seorang guru harus memiliki kompetensi dalam merancang teknik evaluasi yang akan digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Teknik evaluasi ini tidak hanya mengukur hasil belajar peserta didik, tetapi juga dapat dijadikan dasar evaluasi tingkat keberhasilan seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belum berhasilnya proses pembelajaran dapat bersumber dari guru ini sendiri. Mengingat hal tersebut setidaknya ada dua kemungkinan yang didapatkan dari hasil evaluasi yaitu hasil evaluasi menjadi hal yang sangat membahagian karena tujuan pembelajaran tercapai sesuai rencana dan dapat menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan karena belum tercapainya tujuan pembelajaran. *Wordwall* merupakan salah satu contoh gamifikasi. *Wordwall* dapat digunakan seorang guru sebagai media pembelajaran maupun media evaluasi. Terdapat banyak manfaat dari *wordwall*, sehingga bapak ibu guru juga diperkenalkan berbagai macam fitur, template, cara kerja, langkah dalam pembuatan akun hingga pengimplementasian pada *wordwall*.



Gambar 3. Materi *Gamification* dan *Wordwall*

Mengingat bahwa salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan dan perhatian peserta didik yaitu dengan merancang media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan dalam hal ini yaitu *wordwall*. Pengimplementasian *wordwall* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memberikan stimulus bagi peserta didik, sehingga kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dapat meningkat. Pada kegiatan sosialisasi sudah disampaikan kepada Bapak Ibu guru untuk membawa laptop dan 10 soal evaluasi sesuai dengan mata pelajaran yang diajarnya, sehingga setelah penjelasan materi tentang garis besar gamifikasi dan *wordwall* dilanjutkan dengan praktik pembuatan evaluasi pembelajaran mikro dengan *wordwall* berbasis gamifikasi. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran dari berbagai macam pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Proses perancangan evaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall* ini dilaksanakan dengan

pendampingan. Kegiatan pendampingan ini dilakukan oleh tim pengabdian. Ketika pembuatan soal dengan *wordwall* berbasis gamifikasi sudah selesai, selanjutnya bapak ibu guru melakukan uji coba baik pada soal yang telah dibuat sendiri maupun soal yang telah dibuat oleh rekan sejawat. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab yang diikuti dengan sangat antusias. Sebagaimana (Reski & Bawawa, 2022) bahwa guru dapat memahami dan merancang media pembelajaran interaktif. Kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran perlu mendapatkan perhatian, sehingga perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran dapat menjadi proses berkesinambungan yang dapat dimaksimalkan. Berikut merupakan dua contoh hasil implementasi guru SMP IT Ibnu Sina Merauke dalam pembuatan form penilaian berbasis *gamification* dengan *wordwall*.



Gambar 4. Hasil uji coba Guru IPA



Gambar 4. Hasil uji coba Guru Al-Qur'an Hadist

Kegiatan monitoring dilaksanakan sebagai langkah dalam pelaksanaan tindak lanjut pendampingan berupa implementasi pelatihan pada pembelajaran yang *dilaksanakan* mitra. Evaluasi kegiatan meliputi efektivitas diklat yang telah *dilaksanakan*. Tim pengabdi akan membagikan instrumen berupa angket kuisoner kepada seluruh guru yang mengikuti kegiatan pelatihan *microlearning* dengan *wordwall* ini. Hal tersebut senada dengan (Yuliatun & Uskenat, 2023) bahwa angket kuisoner efektif dan efisien untuk pelaksanaan evaluasi. Hasil evaluasi selanjutnya ditindaklanjuti dengan merefleksikan capaian yang telah diperoleh dan merekomendasikan upaya tindakan selanjutnya.

Tabel 2. Hasil Posttest

No	Uraian	Presentase
1.	Saya memiliki pengetahuan berkaitan <i>microlearning</i>	100%
2.	Saya memiliki pemahaman tentang <i>microlearning</i>	100%
3.	Saya memiliki pengetahuan tentang <i>wordwall</i>	100%
4.	Saya pernah menerapkan pembelajaran mikro	100%
5.	Saya pernah menerapkan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran	100%
6.	Saya mampu mengoperasikan beberapa fitur pada <i>wordwall</i>	100%
7.	Saya memiliki pemahaman tentang fitur-fitur yang tersedia pada <i>wordwall</i>	100%
8.	Saya memiliki kemampuan dalam pembelajaran mikro berbasis <i>wordwall</i>	100%
9.	Saya pernah melaksanakan pembelajaran mikro	100%
10.	Saya pernah melaksanakan pembelajaran berbasis <i>gamification</i>	100%

Berdasarkan hasil *posttest* didapatkan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan dari segi pemahaman hingga pengimplementasian *microlearning* berbasis gamification dengan *wordwall*. Sebagaimana dalam (Uskenat et al., 2023) bahwa adanya peningkatan kompetensi guru dalam pelatihan *microlearning* dengan google sites. *Microlearning* merupakan pembelajaran berdurasi singkat dengan tujuan spesifik dalam mencapai suatu sasaran (Ni Putu Dassy Arianitini et al., 2019). Sebagaimana *wordwall* ini memiliki durasi yang singkat, karena rata-rata waktu yang dibutuhkan adalah 5 menit. Pembelajaran berbasis *microlearning* memudahkan peserta didik untuk mendapatkan materi tepat waktu (Leong et al., 2021). Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran mikro juga dapat *dilaksanakan* secara fleksibel, darimana dan kapan saja. *Microlearning* secara masif telah mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik (Surahman et al., 2020). Hal tersebut senada dengan hasil survei kepuasan guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan yang menunjukkan hasil baik sekali.

Tabel 3. Hasil Survei Kepuasan Guru

No	Uraian	Persentase	Keterangan
1.	Menambah referensi dan pengetahuan tentang media pembelajaran setelah mengikuti pelatihan ini	92,5 %	Baik sekali
2.	Meningkatnya rasa kolaborasi dalam mengembangkan media pembelajaran setelah pelatihan ini	92,5 %	Baik sekali
3.	Materi pelatihan disajikan dengan interaktif	92,5 %	Baik sekali
4.	Meningkatnya wawasan tentang penggunaan <i>wordwall</i> dalam <i>microlearning</i>	92,5 %	Baik sekali
5.	Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran mikro semakin meningkat	95%	Baik sekali
6.	Pelatihan ini dapat diterima dengan baik dan materi mudah dipahami	95%	Baik sekali
7.	Kompetensi guru semakin meningkat dengan adanya pelatihan ini	95%	Baik sekali
8.	Pelatihan ini sangat bermanfaat	92,5%	Baik sekali

Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan sifat-sifat permainan, seperti tujuan yang jelas, umpan balik langsung, dan tantangan yang dapat diatasi. Hal ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Salah satu keunggulan dari pendekatan ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi peserta didik, memperkuat keterlibatan, dan memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang lebih intuitif. Dengan menggunakan elemen-elemen permainan, gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat meningkatkan retensi informasi serta pemahaman konsep yang diajarkan.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan maka dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan Pelatihan *Microlearning* Berbasis *Gamification* dengan *Wordwall* bagi Guru SMP IT Ibnu Sina Merauke dapat meningkatkan kreatifitas bapak ibu guru, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan adanya berbagai pilihan yang tersedia pada *wordwall* sehingga peserta didik dapat melakukan evaluasi dengan lebih menyenangkan. Kegiatan Pelatihan *Microlearning* Berbasis *Gamification* dengan *Wordwall* bagi Guru SMP IT Ibnu Sina Merauke ini juga sangat menarik bagi bapak ibu guru, hal tersebut dapat terlihat dari antusiasme bapak ibu guru dalam mengikuti pelatihan. Modul panduan *wordwall* yang telah disusun oleh tim pengabdi harapannya juga dapat membantu implementasi *microlearning* berbasis *gamification*.

Saran

Harapan selanjutnya setelah kegiatan ini, pengembangan media *microlearning* sehingga memungkinkan adanya variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan Universitas Musamus, Bapak Ibu Guru SMP IT Ibnu Sina dan seluruh pihak yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Al, N. et. (2021). Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran Menghadapi Dampak Pandemi Pada Proses. *JINOTEK*, 8(1), 225–236. <https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p225>
- Ekasari, A. (2023). *Based Learning (Pbl) Berbantuan Simulasi Phet Increasing Concept Mastery By Applying Problem Based.* 4(1), 1–8.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar.* 3(6), 3689–3696.
- Leong, K., Sung, A., & Blanchard, C. (2021). *A review of the trend of microlearning.* <https://doi.org/10.1108/JWAM-10-2020-0044>
- Montolalu, C. E. J. C., & Langi, Y. A. R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Jurnal Matematika Dan Aplikasi*, 45–47.
- Mukarramah. (2022). Jurnal pendidikan ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 53–61.
- Ni Putu Dessy Ariantini, I Gde Wawan Sudatha, & I Made Tegeh. (2019). Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis *Microlearning* Pada Kelas Iii Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesh*, 7(1), 23–32.
- Qalam, A. (2023). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Geografi : Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Microlearning Di Man I Malang.* 18(1), 466–483.
- Qodir, A. (2017). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran.* K-Media.
- Reski, A., & Bawawa, M. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Online Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru MA Al-Munawwaroh Merauke. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(2), 283–288. <https://doi.org/10.55123/abdiikan.v1i2.302>
- Smyrnova-trybulska, E., Kommers, P., & Drlík, M. (2022). *Microlearning*.
- Surahman, E., Sulthoni, S., Ulfa, S., Husna, A., Ramdiana, H., At Thaariq, Z. Z., Setiawan, A. B., & Qolbi, M. S. (2020). Pelatihan Micro Learning Object Berbasis TPACK bagi Guru-Guru SMA di Garut. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um050v3i1p1-14>
- Uskenat, K., Yuliatun, T., Studi, P., Fisika, P., & Musamus, U. (2023). *Peningkatan Kompetensi Guru MA Al Ikhlas Berbah Melalui Pelatihan Microlearning dengan Google Sites.* 3(2), 146–152. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v3i2.2095>
- Yuliatun, T. (2023). *Implementation Of Quizizz-Based Microlearning on Basic Physics Cognitive Learning OutcomeS.* 6(1), 36–40.
- Yuliatun, T., Putranta, H., & Uskenat, K. (2024). *Development of natural sciences e-modules based on android with a science , environment , technology , and society approach in the earth structure chapter.* June, 1–9.
- Yuliatun, T., & Uskenat, K. (2023). *Pelatihan Penggunaan Microlearning Dengan Powtoon Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru.* 1(1), 58–62.
- Yuliatun, T., Uskenat, K., & Jua, S. K. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot ! dalam Mengukur Pemahaman Konsep Suhu dan Kalor.* 1(6), 854–860. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1208>
- Yusnidar, Y., & Syahri, W. (2022). Implementasi *Microlearning* Berbasis Case Study Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Kimia. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(1), 71–77. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1530>