



**PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN UNO CARD DALAM MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENDUKUNG INTERAKSI ANTARA GURU DAN SISWA BAGI GURU-GURU
MGMP IPS LAMPUNG SELATAN**

Valensy Rachmedita^{*1}, Suparman Arif², Cheri Saputra³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Universitas Lampung

*Korespondensi: Valensy Rachmedita, valensyrachmedita30@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian Masyarakat ini yakni memberikan pengetahuan dan wawasan kepada guru mengenai media pembelajaran interaktif sehingga guru memiliki berbagai media pembelajaran yang bisa digunakan di kelas yang dalam hal ini tim pengabdian Masyarakat menggunakan media Uno Card sebagai materi pelatihan dan pendampingan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bagian terpenting pada kegiatan pembelajaran selain adanya metode, model dan strategi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan atau pendampingan secara langsung kepada guru yang menjadi peserta pada kegiatan pengabdian Masyarakat yang dalam hal ini peserta guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan. Berdasarkan hasil kegiatan rata-rata hasil pretest peserta yakni 68,19 hal ini menunjukkan pemahaman guru mengenai cara pembuatan media pembelajaran leaflet masih kurang, Kemudian setelah pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan posttest diperoleh rata-rata hasil yang diperoleh peserta pengabdian kepada masyarakat yakni 76,25 hal itu berarti menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman peserta pengabdian yang dalam hal ini guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan mengenai media pembelajaran berbasis permainan uno card.

Kata kunci : Media interaktif, Pembelajaran, Uno Card

ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to provide knowledge and insight to teachers about interactive learning media so that teachers have a variety of learning media that can be used in the classroom, in this case the community service team uses Uno Card media as training and mentoring material. Interactive learning media is one of the most important parts of learning activities in addition to learning methods, models and strategies. The method used in this community service activity is training or mentoring directly to teachers who are participants in community service activities, in this case participating teachers who are members of the South Lampung Social Studies MGMP. Based on the results of the activities, the average pretest results of the participants were 68.19, this shows that the teacher's understanding of how to make leaflet learning media is still lacking, then after the implementation of community service, a posttest was obtained, the average results obtained by community service participants were 76.25, which means that there is an increase in the understanding of service participants, in this case teachers who are members of the South Lampung MGMP IPS regarding learning media based on uno card games.

Keywords: Interactive media, Learning, Uno Card

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah system yang ada agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran memiliki komponen-komponen pendukung agar proses belajar dapat berhasil dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran terdapat beberapa

hal yang penting selain adanya pendidik, hal-hal tersebut yakni berupa materi, metode, media, dan model, serta evaluasi pembelajaran.

Menurut Winkel (1991) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang dialami. Ia mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa sehingga menunjang proses belajar peserta didik dan tidak menghambatnya. Miarso (1993), menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali”.

Komponen dalam pembelajaran merupakan bagian terpenting dan saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Salah satu komponen pembelajaran yakni media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Arsyad, 2011).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni media pembelajaran interaktif. Gagne yang dikutip oleh Sadiman (2011) menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang proses belajar. Sementara itu, Briggs dalam Sadiman (2011) mendefinisikan media pembelajaran sebagai berbagai alat fisik atau kasat mata yang digunakan untuk mengirimkan pesan dan merangsang peserta didik dalam belajar. Selain itu, Media pembelajaran interaktif yang merupakan media pembelajaran memiliki kemampuan diulang-ulang, namun beberapa media sering kali dimainkan satu kali saja oleh audiens atau peserta didik karena merasa sudah cukup. Agar media memiliki nilai pengulangan yang tinggi (dalam arti siswa tidak cepat bosan), maka perlu ditambahkan kreativitas dalam menyampaikan materi dan visualisasi yang beragam (Sujono & Santoso, 2017).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yakni Uno Card. Kartu UNO adalah mainan berisi urutan angka dengan masing-masing simbol warna yang dimiliki. Kartu UNO ini yang menjadi ciri khas ialah persamaan warna dan angka. Kartu UNO ini banyak digemari berbagai kalangan karena cara bermain yang seru dan tidak membosankan. Kartu UNO biasa dimainkan oleh 2-10 orang. Cara bermain kartu UNO yaitu setelah pemain pertama mengeluarkan kartu, urutan pemain setelahnya harus menyamakan angka atau warna pada kartu yang dikeluarkan pada pemain sebelumnya. Permainan ini bersifat kompetitif. Jadi pemenangnya ialah yang berhasil menghabiskan kartu dengan cepat (Ekawati, 2024).

Pada kenyataannya guru-guru masih jarang mendapatkan pelatihan mengenai pentingnya media pembelajaran, padahal media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama media-media pembelajaran interaktif seperti Uno Card. Melihat kenyataan tersebut tim pengabdian Masyarakat berupaya dan ingin memberikan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif Uno Card yang dalam hal ini bekerjasama dengan MGMP IPS Lampung Selatan.

Berdasarkan permasalahan mitra yaitu guru-guru hanya terfokus pada satu media pembelajatan saja, kurangnya sosialisasi dan pelatihan atau workshop mengenai pelatihan berbagai media pembelajatan interaktif terutama penggunaan kartu Uno Card dalam mata pelajaran IPS, diperlukannya tahapan serta dampingan dalam pembuatan Uno Card guna meminimalisir kesalahan dalam pembuatan. Oleh sebab itu, Permasalahan yang muncul berupa jarangya pelatihan ataupun sosialisasi yang diberikan berdasarkan analisis situasi dan

permasalahan pada bab pertama, tim pengabdian masyarakat mencoba memberikan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Tim pengabdian masyarakat berdiskusi dan mendapat solusi pada kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan dalam bentuk pemberian materi dan pelatihan serta pendampingan. Materi yang diberikan kepada peserta disajikan dalam bentuk ceramah dan dilengkapi dengan makalah dan kemudian langsung dilakukan praktek mengenai cara pembuatan media pembelajaran Uno Card. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini perlu dilakukan praktik sehingga guru-guru dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini langsung bisa membuat media Uno Card, dan setelah selesai pelatihan dan pendampingan guru-guru telah memiliki satu tambahan media pembelajaran berupa Uno Card untuk Pembelajaran IPS di kelas.

Materi yang diberikan kepada peserta kegiatan sebagai berikut.

- Materi I : Pentingnya pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif oleh Valensy Rachmedita, S. Pd., M. Pd.
- Materi II : Cara atau langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif *Uno Card* oleh Suparman Arif, S. Pd., M. Pd.
- Materi III : Cara mengaplikasikan media pembelajaran interaktif *Uno Card* pada saat kegiatan pembelajaran di kelas oleh Cheri Saputra, S. Pd., M. Pd.

Target yang ingin dicapai setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru memahami pentingnya media pembelajaran interaktif untuk kegiatan pembelajaran di kelas, guru semakin semangat mencari informasi terkait media pembelajaran interaktif, dan yang paling utama guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan mampu membuat media pembelajaran interaktif Uno Card dan mengaplikasikannya pada kelas masing-masing sehingga tercapai tujuan dari pengabdian masyarakat yang telah tim pengabdian masyarakat rencanakan.

METODE

Kesepakatan dengan mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka pengusul proposal menggunakan pendekatan dengan kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Adapun metode yang digunakan:

1. Pelatihan

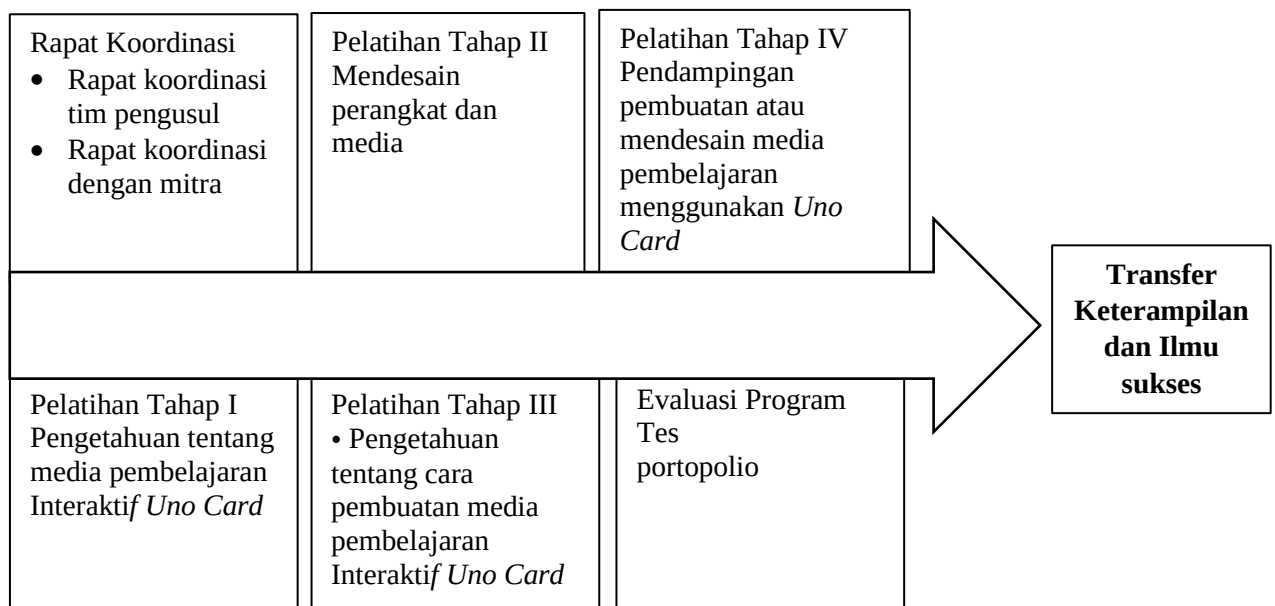
Metode tersebut untuk menanamkan kecakapan dan keterampilan praktis yakni dalam hal melakukan pendampingan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif Uno Card untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas bagi guru-guru MGMP IPS Lampung Selatan.

- a. Panduan dasar pendampingan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif Uno Card untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas bagi guru-guru MGMP IPS Lampung Selatan.
- b. Latihan praktek dalam pembuatan media pembelajaran Interaktif Uno Card untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas bagi guru-guru MGMP IPS Lampung Selatan.
- c. Pembahasan dan revisi mengenai pendampingan pelatihan pemanfaatan pembuatan media pembelajaran interaktif Uno Card untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas bagi guru-guru MGMP IPS Lampung Selatan.

2. Pendampingan

Metode ini diterapkan supaya diperoleh hasil pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif Uno Card untuk mendukung interaksi guru dan siswa bagi guru-

guru MGMP IPS Lampung Selatan tercapai sesuai tujuan yang direncanakan. Pelatihan akan dilaksanakan dengan dua tahap yaitu teori dan praktek atau penerapannya yang secara berkala berupa pendampingan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif Uno Card. Pada kegiatan tersebut untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran bagi guru-guru, kerjasama mitra dan peran aktifnya dalam kegiatan pelatihan sangat diharapkan demi keberhasilan pelatihan dan pendampingan. Harapan tim pengabdian Masyarakat, mitra langsung memperoleh satu media pembelajaran interaktif berupa Uno Card yang bisa langsung diterapkan di kelas masing-masing sesuai mengikuti pelatihan dan pemanfaatan media interaktif Uno Card.



Gambar 1. Prosedur Kerja Pengabdian Kepada Masyarakat

Indikator Keberhasilan

Target kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui Uno Card adalah meningkatkan pengetahuan serta kompetensi guru-guru IPS yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan mengenai cara pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Uno Card, mampu meningkatkan pengetahuan guru mengenai cara menentukan materi Pelajaran yang sesuai dengan media interaktif Uno Card, menambah variasi media pembelajaran guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Uno Card. Tingkat indikator keberhasilan kegiatan dapat dilihat melalui hasil evaluasi di akhir kegiatan.

Metode Evaluasi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang baik tidak terlepas dari evaluasi yang dilaksanakan. Oleh karena itu, evaluasi dalam pelaksanaan ini dirancang untuk mengetahui seberapa efektif pengabdian yang telah dilakukan. Evaluasi pelaksanaan pengabdian ini diukur dengan instrument berupa test dan portofolio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan kegiatan dilakukan pertama kali ketika akan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat. Pada tahap persiapan kegiatan ini tim pengabdian masyarakat bertemu dan berdiskusi dengan perwakilan guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung selatan mengenai akan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Pada tahap ini tim pengabdian menyampaikan mengenai kegiatan pengabdian masyarakat dengan MGMP IPS Lampung Selatan tentang media pembelajaran menggunakan Uno Card pada mata pelajaran IPS. Kemudian pihak dari MGMP menerima dengan baik dan sangat ingin berkolaborasi atau bekerjasama dengan tim pengabdian masyarakat tentang pengaplikasian media permainan Uno Card dalam pembelajaran IPS.

Tahapan persiapan kedua yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat setelah dilakukan diskusi mengenai persetujuan pelaksanaan pengabdian masyarakat, maka tim pengabdian masyarakat membuat materi sesuai dengan tema yakni tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran permainan Uno Card untuk mendukung kegiatan pembelajaran guru-guru IPS di kelas. Pada tahapan persiapan penyusunan materi ini, keseluruhan tim pengabdian masyarakat membuat materi sesuai dengan materi yang ada dalam mata pelajaran IPS sehingga guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan berantusias serta lebih tertarik pada saat pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Tahapan persiapan ketiga yang dilakukan yakni membuat alat evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat. Pembuatan evaluasi ini untuk mengetahui pemahaman peserta pengabdian masyarakat pada saat sebelum dan sesudah pelaksanaan pengabdian masyarakat. Salah satu cara yang dilakukan tim pengabdian dengan membuat pretest dan posttest. Tim pengabdian masyarakat berharap setelah dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini para peserta pengabdian masyarakat yaitu para guru-guru tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan dapat memahami serta dapat membuat media permainan Uno Card yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran IPS di kelas masing-masing, sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan pada akhirnya peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya di kelas.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada Kamis 15 Agustus 2024. Kegiatan dimulai pada pukul 08.00. Pada awal kegiatan dibuka dengan sambutan dari tim pengabdian masyarakat yang disampaikan oleh ketua pengabdian masyarakat yaitu Ibu Valensy Rachmedita, S. Pd., M. Pd. yang menyampaikan ungkapan bahagia atas terlaksananya pertemuan dalam pengabdian masyarakat ini serta ucapan terimakasih untuk kerjasama dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat. Ketua pengabdian masyarakat juga menyampaikan bahwa setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini para guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan mampu membuat media pembelajaran permainan Uno Card, yang kemudian mampu di aplikasikan di kelas bersama peserta didik masing-masing sehingga akhirnya diperolehlah penggunaan media pembelajaran yang beragam dan mampu meningkat minat peserta didik untuk belajar dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sambutan selanjutnya disampaikan oleh perwakilan dari pihak MGMP IPS Lampung Selatan yang menyampaikan ucapan terimakasih serta berharap selalu terjalin kerjasama ini, sebab para guru terutama yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan sangat membutuhkan sekali ilmu-ilmu baru atau materi baru untuk memperbarui pengetahuan agar penyampaian kepada siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas menjadi menarik salah satunya dengan memperbarui media yang digunakan saat pembelajaran.

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini materi, setelah dilakukan acara pembukaan dan sambutan serta istirahat, maka kegiatan pengabdian masyarakat dilanjutkan dengan memberikan pretest kepada peserta pengabdian, hal itu dilakukan untuk melihat pemahaman peserta pengabdian mengenai media pembelajaran yang dalam hal ini media pembelajaran berbasis permainan Uno Card. Kegiatan Pretest dilakukan selama 10 menit. Setelah selesai dilakukan kegiatan pretest makan langsung dilakukan penyampaian materi yang pertama di sampaikan oleh Ibu Valensy Rachmedita, S. Pd., M. Hum., yang dimulai dari pukul 09.00 dengan materi mengenai konsep media pembelajaran serta jenis-jenis media pembelajaran hingga pukul 11.30. setelah selesai penyampaian materi hingga pukul 11.30 dilanjutkan dengan tanya jawab hingga pukul 12.00 dan setelah itu dilakukan istirahat, makan dan sholat.

Pada sesi selanjutnya dilakukan pukul 13.00, adapun yang menjadi narasumber yakni Bapak Suparman arif, S. Pd., M. Pd., adapun materi yang disampaikan mengenai konsep media pembelajaran berbasis permainan Uno Card yang dimulai dari konsep yang media pembelajaran Permainan Uno Card serta cara pembuatan media pembelajaran dan hal-hal yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan sampai pukul 14.30. Kemudian materi selanjutnya di sampaikan oleh Bapak Ceri Saputra, S. Pd., M. Pd. Mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Uno Card dengan dilakukan praktek pembuatan media pembelajaran permainan Uno Card hingga pukul 15.30. kemudian dilakukan sesi tanya jawab selama 10 menit. Kemudian setelah itu dilakukan kegiatan posttest untuk melihat perubahan pemahaman peserta hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat, yang meliputi pemahaman mengenai konsep, cara pembuatan serta pengaplikasian kepada peserta didik. Tahapan pelaksanaan terakhir dilakukan kegiatan penutupan dan pemberian sertifikat kepada seluruh peserta kegiatan pengabdian masyarakat. Tim pengabdian masyarakat yang dalam hal ini diwakili oleh ketua pengabdian Ibu Valensy Rachmedita, S. Pd., M. Pd. Mengucapkan terimakasih atas kehadiran para guru -guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dan ketua pengabdian berharap ditahun berikutnya akan ada Kerjasama selanjutnya mengenai kegiatan pengabdian masyarakat. Adapun rangkaian kegiatan dapat dilihat pada dokumentasi berikut.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Penyampai Materi Oleh Ibu Valensy Rachmedita



Gambar 3. Penyampaian Materi Oleh Bapak Cheri Saputra, S. Pd., M. Pd.



Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta Pengabdian Masyarakat

Pada kegiatan pengabdian masyarakat secara keseluruhan berjalan lancar dan sesuai harapan. Peserta kegiatan begitu antusias mengikuti kegiatan penyampaian materi dengan tema pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif permainan Uno Card . Selain itu juga para peserta langsung praktek membuat media pembelajaran permainan Uno Card sesuai dengan materi IPS di kelas masing-masing. Diharapkan dari kegiatan ini para guru-guru IPS yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan mampu menerapkan media pembelajaran

berbasis permainan Uno card pada saat kegiatan pembelajaran di kelas masing-masing, sebab media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting didalam proses kegiatan pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil pelaksanaan kegiatan adalah Hasil pelaksanaan kegiatan berupa peserta pengabdian mampu membuat produk media pembelajaran berupa media permainan uno card, kemudian untuk melihat perubahan pada pemahaman peserta pengabdian terhadap kegiatan pengabdian masyarakat maka dilakukan kegiatan pretest untuk mengetahui pemahaman peserta pengabdian terhadap pembuatan media pembelajaran permainan Uno Card. Pada pasca dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat maka dilakukan posttest. Adapun hasil pretest dan posttest tiap peserta sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan Saat Pretest dan Postests

No.	Peserta	Skor Pretest	Skor Postest
1	MERI EFENDI, M.Pd	70	75
2	EKA WATI, S.Pd., M.M	60	70
3	FADHILIA SAUFA AZIMA, S.Pd	60	75
4	DEDI SULISTIONO, S.S	70	85
5	EUIS RUSMINI, S.E., M. Pd., Gr.	75	75
6	NANI LESTARI, S.E., M.Pd., GR.	60	75
7	IRNAWATI, M.Pd	70	75
8	RAHAYU DWI MASTUTI , S.Pd.	75	80
9	SUSNI, S.Pd	70	80
10	IDA SARI, S.Pd	70	80
11	SITI MARYAM, S.Pd	70	85
12	TRI ASTUTI PUJI LESTARI, S.Pd	75	85
13	EKA PURWATI, S.Pd	60	75
14	SRI RETNO SULISTYOWATI, S.Pd	70	75
15	FITRI YANITA SARI, S.Pd	75	80
16	YULIA ARMADITA, S.E	70	75
17	UMMY SYARIFAH	60	75
18	YULIA SARI BAHRI, S.Pd., M. Pd.	65	70
19	RIYAN SAPUTRA, S.Pd	70	70
20	DEDEH OKTA ARIYANI, S.Pd	60	70
21	LIA APRILIA	65	70
22	DINA AMELIA	70	85
23	YANTO KUSTIAWAN, S.Pd	75	80
24	UNTUNG PUJIONO, S.Pd	75	80
25	SITI LARASATI, S.Pd	60	70
26	HERAWATI, S.Pd	65	75
27	SEPTIANA, S.Pd	70	75
28	TITI SUHAYATI, S.E	75	80
29	Dra. MAGDALENA PURBA	70	85
30	DARNI YULISTA, S.Pd	65	75
31	YUNI FITRIYANI, S.Pd	65	70
32	NOVIANTI, S.Pd	70	75
33	KAMTI RAHAYU, S.Pd	75	80

34	ERVIANA HM, S.Pd	70	75
35	SOMAN, S.Pd., M.M	70	75
36	HERWAN JONI HERIYADI, S.Pd, M.M	60	65
Jumlah		2.455	2.745
Rata-rata		68,19	76,25

Hasil penelitian menunjukkan guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan dapat membuat media pembelajaran berbasis permainan Uno Card, selain itu juga untuk melihat hasil pemahaman peserta pengabdian melalui pretest dan postests. Hasil kegiatan pretest menunjukkan bahwa pemahaman peserta pengabdian masyarakat rata-rata 68,19 hal tersebut terjadi karena peserta belum memahami mengenai media pembelajaran permainan uno card. Kemudian setelah dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat maka dilakukan posttest yang memperoleh rata-rata sebesar 76,25, hal itu berarti terjadi peningkatan sebesar 8,06, sehingga artinya peserta pengabdian masyarakat sudah cukup memahami mengenai pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis permainan Uno Card. Selain itu juga peserta pengabdian masyarakat terlihat sangat antusias dalam mempelajari media pembelajaran berbasis permainan uno card, walaupun jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya media pembelajaran permainan uno card termasuk salah satu media yang butuh ketekunan dan cukup sulit untuk dibuat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan evaluasi dari kegiatan pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang meliputi penyampaian materi oleh tim dengan menggunakan beberapa metode seperti metode tanya jawab, metode diskusi dan metode pelatihan keterampilan. Adapun setelah dilakukan kegiatan pengabdian Masyarakat memberikan perubahan pemahaman peserta pengabdian Masyarakat mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis permainan uno card, hal tersebut didukung juga dengan hasil pemberian soal pretest sebanyak 10 soal yang diberikan kepada peserta pengabdian yang dihadiri oleh 36 peserta, rata-rata hasil pretest peserta yakni 68,19 hal ini menunjukkan pemahaman guru mengenai cara pembuatan media pembelajaran leaflet masih kurang. Kemudian setelah pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan posttest diperoleh rata-rata hasil yang diperoleh peserta pengabdian kepada masyarakat yakni 76,25 hal itu berarti menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman peserta pengabdian yang dalam hal ini guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan mengenai media pembelajaran berbasis permainan uno card.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal edukasi elektro*, 5(1), 11-18
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ekawati, D. (2024). *Pengembangan media pembelajaran kartu uno pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Kelas V di MI Al Hasib Pakis Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabate.
- Mashar, R. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta:Kencana.

- Sadiman, A, dkk. (2011). Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sholihah, R. F. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Permainan Ular Tangga Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Harmonik (Bachelor's thesis).
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sujono, S., & Santoso, H. B. (2017). Analisis Kualitas E-Learning dalam Pemanfaatan Web Conference dengan Metode Webqual (Studi Kasus: Universitas KH. A. Wahab Hasbullah). E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, 6(1), 69-77.
- Tinsman, B. (2008). The Game Inventon's Guide Book. New York:Morgan James Publishing (online). <https://books.google.co.id>.
- Uce, L. (2021). Urgensi Pemilihan Alat Permainan Anak Usia Dini sebagai Perangsang Perkembangan Otak Anak. Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 11(4), 738-750.