

**DEDIKASI MAHASISWI UNIMED DALAM MEMBUAT MACHINE
QUESTION ANSWER AND APPRECIATION: PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN IPS DALAM MENINGKATKAN
CINTA BUDAYA LOKAL TERHADAP SISWA
SEKOLAH DASAR NEGERI 105293
MEDAN ESTATE**

**Nurhayati^{1*}, Elvi Mailani², Elsa Wahyuni³, Arda Yatul Liani⁴, Fuji Sartika⁵,
Aqila Az Zahra⁶**

Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Medan

*Corresponding author: [*elvimailani@gmail.com](mailto:elvimailani@gmail.com)/nurhayatiregf@gmail.com

Abstrak

Pendampingan yang akan dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan "Machine QNA" serta menumbuhkan cinta tanah air untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan yang diprogramkan akan dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya: (1) Penyusunan Materi Machine Question Answer and Appreciation (2) validasi materi oleh Ahli Materi (3) Pembuatan kerangka media oleh tim PKM-PM (4) Perakitan Machine Automatic Answer oleh Tim PKM-PM (5) Desain dan Validasi Media Machine Question Answer Appreciation (6) Pengembangan Instrumen Media Pembelajaran (7) Sosialisasi dan Menampilkan video Interaktif (8) Penerapan media Machine Question Answer Appreciation (9) Pertunjukkan seni oleh siswa berbasis kebudayaan lokal. Tahapan kegiatan yang akan dilakukan, diharapkan kemampuan guru meningkat terutama yang berkaitan dengan pembuatan media "Machine QNA", dan penggunaannya secara efektif dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Tema Indahnya Keberagaman Negeriku. Kemudian, metode program pendampingan akan dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, (3) monitoring dan evaluasi, dan (4) tindak lanjut. Melalui metode yang diterapkan, hendaknya mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan Machine Question Answer Appreciation sebagai upaya optimalisasi pembelajaran berhitung di SD.

Kata Kunci: Machine QNA: Cinta Budaya: Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Budaya merupakan identitas bangsa yang patut dihormati dan dijaga serta dilestarikan agar kebudayaan kita tidak hilang dan menjadi warisan anak cucu kelak (Shomiyatun, 2019).

Pengenalan budaya sejak dini memberikan Edukasi kepada anak tentang keberagaman budaya yang harus saling dihargai sehingga norma dan nilai budaya bangsa akan dapat terwariskan pada generasi selanjutnya yang dapat kita upayakan melalui pendidikan berbasis karakter cinta tanah air (Sukadari & komalasari, 2017:1).

Penanaman karakter cinta tanah air untuk siswa Sekolah Dasar dapat dikatakan sebagai bentuk dari proses pembelajaran bermakna. Salah satu hal yang dapat menghambat proses penanaman karakter cinta tanah air yaitu pada tahap penafsiran nilai, karena terkadang anak susah untuk menafsirkan nilai karakter yang disampaikan pengajar dengan hanya menggunakan sebatas teori-teori aplikasi yang tidak konkret dan terpadu. Harapannya hal ini agar siswa menjadi lebih mudah memahami dan mudah mengerti

didalam proses pembelajaran baik secara kognitif dan afektif. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang dapat menarik perhatian anak agar mereka dapat menafsirkan nilai karakter dengan baik dan benar yang sesuai dengan falsafah pendidikan karakter di Indonesia.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dari TIM PKM-PM di salah satu sekolah dasar di kota medan, yakni SD Negeri 105293 Jl. Masjid Medan Estate. Sekolah, yang beralamat di Jalan Pendidikan, Bandar Setia, Kabupaten Deli Serdang merupakan salah satu sekolah yang memiliki siswa yang majemuk, Menurut Ibu Derliana Tanjung, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah dan guru kelas siswa kelas 3 dan 4 menyatakan bahwa masih banyak siswa di SD Negeri 105293 Jl. Masjid Medan Estate, yang tidak mengetahui kebudayaan daerah mereka dan ditambah lagi pada mata pembelajaran IPS guru masih menggunakan metode ceramah, Sehingga siswa cenderung bosan dan mengantuk dikarenakan malas untuk mendengarkan pemaparan materi oleh

guru terkait kurikulum 2013 tepatnya pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku.

Sehingga hadirnya media pembelajaran Machine Question Answer Appreciation sebagai solusi untuk menjawab tantangan dan permasalahan yang terjadi terhadap siswa SD Negeri 105293 Medan Estate dalam mengenalkan budaya setempat melalui media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Siswa Sekolah Dasar Tidak Mengetahui Kebudayaannya

Budaya merupakan identitas bangsa yang patut dihormati dan dijaga serta dilestarikan agar kebudayaan kita tidak hilang dan menjadi warisan anak cucu kelak (Shomiyatun, 2019). Kebanggaan bangsa Indonesia akan budaya yang beraneka ragam sekaligus mengundang tantangan bagi seluruh rakyat untuk mempertahankan budaya lokal dengan cara pemberian edukasi budaya lokal yang diterapkan sejak dini. Namun pengenalan budaya pada SD 105293 Jl. Mesjid Medan Estate masih terkendala dan masih belum maksimal sebab tidak tersedianya media yang membantu guru dalam mengenalkan budaya pada siswa.

Guru Masih Menggunakan Metode Ceramah

Media belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman terhadap konten pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap budaya yang ada di sekitarnya.

salah satu aspek yang harus dikembangkan siswa dalam belajar yaitu aspek seni dan Kearifan lokal dan nantinya dapat menumbuhkan sikap cinta tanah air dan mengembangkan kebudayaan indonesia agar tidak hilang dari perkembangan zaman dan teknologi. Permasalahan ini disebabkan oleh guru-guru konvensional dan belum menyesuaikan dengan perkembangan, Harusnya guru melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang efektif dan berguna bagi siswa untuk dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Namun kenyataannya di SD Negeri 105293 Jl. Mesjid Medan Estate, yang tidak mengetahui kebudayaan daerah mereka dan ditambah lagi pada mata pembelajaran IPS guru masih menggunakan metode ceramah, Sehingga siswa cenderung bosan dan mengantuk dikarenakan malas untuk mendengarkan pemaparan materi oleh guru terkait kurikulum 2013 tepatnya pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku.

Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran, pada prinsipnya bertujuan untuk membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep materi yang sedang dipelajari.

Media belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman terhadap konten pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap budaya yang ada di sekitarnya. Namun pada kenyataannya di lapangan guru masih menggunakan metode ceramah, Sehingga siswa cenderung bosan dan mengantuk dikarenakan malas untuk mendengarkan pemaparan materi oleh guru.

Berdasarkan analisis situasi dan wawancara yang dilakukan oleh tim kepada guru dan sebagian siswa SD Negeri 105293 Jl. Mesjid Medan Estate, yang menjadi permasalahan khusus dirincikan pada tabel 1 :

Tabel 1

No.	Aspek Yang Diamati	Permasalahan
1	Siswa tidak mengetahui kebudayaannya	Guru tidak maksimal dalam proses pembelajaran sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik.
2	Penggunaan metode pembelajaran	Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan sehingga materi yang di sampaikan tidak tersampaikan dengan baik dan maksimal.
3	Penggunaan media pembelajaran	Guru belum mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran khususnya mata pembelajaran IPS sebab terkendala biaya

Solusi Yang Dilakukan

Solusi merupakan sebuah usaha yang akan dilakukan dalam mengatasi sebuah permasalahan sehingga permasalahan tersebut dapat terkendali dan teratasi yang berdampak pada hasil yang lebih baik. Berdasarkan paparan permasalahan di SD Negeri 105293 Jl. Mesjid Medan Estate (1) Kurangnya kemampuan guru dalam merancang media

pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS tema indahnnya keberagaman (2) keterbatasan biaya dalam pembuatan media pembelajaran. Upaya mengatasi permasalahan dikemukakan di atas dapat dilakukan solusi dalam bentuk beberapa kegiatan seperti pada tabel 2:

Tabel 2.

No	Permasalahan	Solusi	Luaran
1	Rendahnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS.	Pendampingan penggunaan media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran	-Buku panduan dan cara menggunakan media machine QNA -Media machine QNA
2	Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS	Memasukkan beragam perangkat pembelajaran dalam pembelajaran IPS	- Video pembelajaran Interaktif, media pembelajaran mesian QNA

Tahapan Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan ke dalam beberapa tahap, antara lain: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, (3) monitoring dan evaluasi, dan (4) tindak lanjut. Adapun gambaran kegiatan metode yang dilaksanakan sebagai berikut:

Persiapan

- Penetapan daerah sasaran berdasarkan data referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Melakukan peninjauan sasaran kegiatan di SD Negeri 105293 Medan Estate melalui luring dengan Memakai Protokol Kesehatan yang berlaku
- Meminta izin untuk melaksanakan Program PKM-PM kepada kepala sekolah. Izin tersebut ditandai dengan surat kesediaan sebagai mitra
- Menyusun Machine Question Answer Appreciation melalui analisis Kurikulum berbasis Kearifan Lokal
- Desain dan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Validasi Ahli Media dan Ahli Materi dan Validasi Dosen Pendamping
- Mensosialisasikan program dan jadwal pelaksanaan program kepada guru kelas supaya kegiatan dapat berlangsung secara efektif.

Pelaksanaan

- Tahap persiapan dan pelaksanaan hari pertama yaitu dengan pengenalan dan pre test terhadap siswa.
- Pada hari kedua dan ketiga memperkenalkan kebudayaan mayoritas lokal di SD 105293 kemudia memperkenalkan media *Machine Question Answer Appreciation* memutarakan video pembelajaran interaktif dan memberikan contoh penggunaan media melalui video tutorial media *Machine Question Answer Appreciation*
- Hari keempat dan kelima siswa diminta menyelesaikan soal IPS materi melalui media *Machine Question Answer Appreciation*.
- Pelaksanaan hari keenam siswa diminta menceritakan yang telah dipelajari mengenai Tema Indahnnya keberagaman di Negeriku.
- Pertunjukkan seni oleh siswa berbasis kebudayaan lokal.

Monitoring dan Evaluasi

Beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada tahap monitoring dan evaluasi antara lain:

- Evaluasi proses yang bertujuan untuk memantau dan mengukur efektivitas proses pelaksanaan pendampingan yang dilakukan dilihat dari 2 (dua) hal, antara lain: (1) deskripsi pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman budaya melalui media "*Machine QNA*", dan (2) deskripsi tingkat pemahaman dan kemudahan guru dalam mengajarkan konsep Keberagaman Budaya media "*Machine QNA*".
- Evaluasi hasil bertujuan untuk melihat dampak dan efektivitas penggunaan media "*Machine QNA*" terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan bulat di SD.

2. METODE

Metode pendekatan disesuaikan dengan permasalahan dan target capaian setiap kegiatan. Beberapa metode yang dapat digunakan dalam pengabdian ini antara lain:

- pendampingan, demonstrasi, simulasi, lesson study, wawancara, catatan lapangan, observasi, dan kerjasama. Setiap metode diaplikasikan berdasarkan tujuan kegiatan yang ingin dicapai. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 1

No	Kegiatan	Jenis luaran	Metode pendekatan
1.	Pendampingan merancang dan pembuatan media "Machine QNA"	-Buku pedoman pembuatan dan penggunaan media "Machine QNA" -Media "Machine QNA"	Pendampingan, demonstrasi, dan wawancara
2	Pendampingan pembelajaran IPS indahnnya keberagaman menggunakan media "Machine QNA"	Media "Machine QNA" dalam pembelajaran IPS Indahnnya keberagaman di Negeriku	Media "Machine QNA" dalam pembelajaran IPS Indahnnya keberagaman di Negeriku
3	Open Class/Real Teaching penggunaan media "Machine QNA" dalam pembelajaran IPS	Video Pembelajaran	Pendampingan, demonstrasi, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan kerjasama

3. PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) "Machine QNA Meningkatkan cinta budaya lokal sangat bermanfaat dan sangat

terasa dampaknya di SD Negeri 105293 Jl. Mesjid Medan Estate. Hal ini dapat terlihat dengan jelas dari aktivitas kegiatan pembelajaran, maupun dalam kegiatan lainnya. Adapun hasil kegiatan (PKM) "Machine QNA Meningkatkan cinta budaya lokal adalah sebagai berikut:

1. Media "Machine QNA" papan dapat digunakan di luar pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.
2. Tampilan media *Machine QNA* menarik perhatian siswa, dapat membuat siswa senang dan menambah semangat belajar.
3. Media *Machine QNA* mengandung unsur kooperatif, kompetisi dan melatih berkomunikasi.
4. Media permainan papan dapat melatih sikap positif pada diri siswa, seperti jujur, kesabaran, kepemimpinan dan tanggung jawab.
5. Media permainan papan dapat melatih kegiatan interaksi sosial.
6. Media permainan papan dapat menunjang siswa dengan gaya belajar visual, audio dan kinestetik.
7. Guru-guru SD Negeri 105293 Jl. Mesjid Medan Estate merasa senang dan lebih semangat dalam mengajarkan IPS dikarenakan satu permasalahan yang selama ini menjadi kendala bagi mereka telah dapat teratasi berkat kegiatan (PKM) "Machine QNA meningkatkan cinta budaya lokal.
8. Pemahaman siswa SD Negeri 105293 Jl. Mesjid Medan Estate terlihat lebih meningkat ketika guru SD Negeri 105293 Jl. Mesjid Medan Estate telah menggunakan media *Machine QNA* dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan di akhir proses kegiatan belajar mengajar.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah: (1) Hasil kegiatan PKM "Machine QNA Meningkatkan cinta budaya lokal membawa semangat dan motivasi baru bagi guru-guru SD Negeri 105293 Jl. Mesjid Medan Estate. dalam mengajarkan pelajaran IPS khususnya pada materi Indahnnya Keberagaman Negeriku (2) Permasalahan yang selama ini dirasakan oleh sebagian besar guru, terutama dalam keterbatasan pemahaman pengembangan media pembelajaran IPS, sedikit telah teratasi dengan media *Machine QNA* yang diperkenalkan LPPM Unimed; (3) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini membuka keran semangat dan gairah guru guru SD Negeri 105293 Medan Estate untuk mencoba berbuat dan melakukan dalam rangka meningkatkan kompetensi yang mereka miliki. Guru-guru SD Negeri 105293

Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat
8 September 2021, Seminar dalam Jaringan
LPPM Universitas Negeri Medan

Medan Estate telah mulai coba memikirkan, Mencoba, berlatih dan berbuat untuk kemajuan sekolah dimana mereka mengabdikan.

Saran

Dari hasil program yang telah terlaksana yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar IPS dalam menumbuhkan sikap cinta budaya lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut: Dalam melaksanakan pembelajaran guru harus mempersiapkan metode pembelajaran dan media pembelajaran sehingga diperoleh hasil yang optimal dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyelesaian Media *Machine Question Answer And Appreciation* ini, penulis menerima berbagai masukan dan dukungan dari berbagai pihak, baik dari segi material maupun spiritual. Oleh karena itu, rasa hormat dan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Direktorat Kementrian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia yang telah memberikan dana hibah untuk program PKM-PM sehingga program ini dapat berjalan dan dapat terselesaikan dengan baik.

2. Bapak Dr. Syamsul Gultom, S.KM., M. Kes., selaku rektor Universitas Negeri Medan beserta para pejabat di jajaran civitas akademika UNIMED.
3. Ibu Derliana Tanjung selaku kepala sekolah dan guru di SD Negeri 105293 Medan tempat berlangsungnya Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat ini.
4. Ibu Elvi Mailani S. Si., M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberikan motivasi terhadap tim PKM-PM sehingga program ini dapat terselamatkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orang Tua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729–1740.
- Suhayah, Y. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik. *Jurnal Geografi Gea*, 13(1), 42–48.
- Betty, E., Mailani, E., & Ritonga, M. MUZAX MEDIA BERHITUNG DI SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 4(1), 35-41.