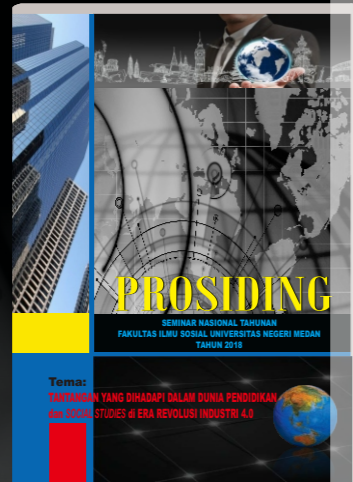


# PROSIDING



<http://semnasfis.unimed.ac.id>



## PROSIDING SEMINAR NASIONAL TAHUNAN FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TAHUN 2018

**Tema:**  
**TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM DUNIA PENDIDIKAN  
dan SOCIAL STUDIES di ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



9 772548 435001

DIGITAL LIBRARY  
Universitas Negeri Medan

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL TAHUNAN FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TAHUN 2018

Tema: Tantangan Yang dihadapi Dalam Dunia Pendidikan  
dan Social Studies di Era Revolusi Industri 4.0

Vol. 2, Tahun 2018

p-ISSN 2549-435X



# PROSIDING

SEMINAR NASIONAL TAHUNAN  
FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
TAHUN 2018

**Tema:**  
**TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM DUNIA PENDIDIKAN  
dan SOCIAL STUDIES di ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga tim penyusun dapat menyelesaikan prosiding seminar nasional sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Prosiding ini merupakan hasil dari kegiatan seminar nasional tahunan yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Seminar nasional tahun 2018 mengangkat tema tentang : “Tantangan Yang Dihadapi Dalam Dunia Pendidikan Dan *Social Studies* Di Era Revolusi Industri 4.0” dengan sub-sub tema yang meliputi : (1) Tantangan Yang Dihadapi Dalam Dunia Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0; (2) Inovasi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0; (3) Strategi Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Menghadapi Revolusi Industri 4.0; (4) Pembelajaran Karakter Berbasis IT; (5) Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Era Revolusi Industri 4.0; (6) Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0; (7) Pembelajaran Berbasis Tanggap Bencana; (8) Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet.

Di era revolusi industri 4.0 yang penuh dengan perubahan dan tuntutan, mengharuskan lembaga pendidikan dapat merespon dan melakukan inovasi secara komprehensif terhadap kurikulum dengan segala perangkat pembelajarannya. Untuk itu, diharapkan melalui kegiatan seminar nasional ini dapat diperoleh ide-ide dan gagasan-gagasan baik dari para narasumber maupun dari peserta yang terdokumentasi dalam bentuk prosiding seminar nasional. Kehadiran prosiding ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi para pembaca, khususnya bagi para akademisi dan guru dalam meningkatkan kompetensi di era revolusi industri 4.0.

Tim penyusun menyadari bahwa prosiding dari hasil seminar ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, tim penyusun mengharapkan kritik dan saran membangun dari pembaca yang budiman untuk kesempurnaan prosiding ini. Akhir kata, disampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan masukannya hingga terselesainya prosiding ini.

Medan, Desember 2018  
Dekan FIS UNIMED

Dra. Nurmala Berutu, M.Pd

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
 Kajian Tantangan Pembelajaran IPS di Era 4.0 <b>Prayoga Bestari .....</b>	 439 - 442
 Pendidikan HAM di Era Digital; Peluang dan Tantangan <b>Majda El Muhtaj .....</b>	 443 - 447
 Pembelajaran Karakter Berbasis IT <b>Ricu Sidiq .....</b>	 448 - 450
 Tantangan Pendidikan pada Era Revolusi 4.0 <b>Murni Eva Marlina Rumapea .....</b>	 451 - 455
 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “Autoplay” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan <b>Sri Hadiningrum .....</b>	 456 - 459
 Konsep Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan <b>Supsiloani .....</b>	 460 - 464
 Kesiapsiagaan Komunitas Sekolah dalam Mengadapi Bencana Banjir (Studi di SD Negeri No.060970 dan SD Negeri No.065009) Kecamatan Medan Belawan <b>Poppy Ramadhani &amp; Nurmala Berutu .....</b>	 465 - 470
 Penggunaan Aplikasi <i>Learning Management System</i> pada Model Pembelajaran <i>Hybrid/ Blended Learning</i> sebagai Strategi Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 di Prodi Pendidikan Antropologi UNIMED <b>Ayu Febryani .....</b>	 471 - 474
 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> terhadap Hasil Belajar PKn Mahasiswa Jurusan PPKn FIS UNIMED <b>Sri Yunita .....</b>	 475 - 478
 Kompetensi Penulisan Karya Ilmiah dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Ilmiah Mahasiswa Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial UNIMED Tahun 2017 <b>Parlaungan Gabriel Siahaan, Dkk .....</b>	 479 - 484
 Relasi Elit dengan Rakyat Kaitannya dengan Masa Depan Ideologi Negara <b>Tm. Jamil &amp; Maimun .....</b>	 485 - 488
 Kecenderungan Sentipetal pada Masyarakat Jawawawo – Keo Tengah <b>Yakobus Ndona .....</b>	 489 - 493
 Strategi Adaptasi Mahasiswi dalam Menempuh Peminatan di Program Studi Teknik Bangunan Universitas Negeri Medan <b>Ratih Baiduri &amp; Boyke Rinaldi Panggabean .....</b>	 494 - 496
 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Sosiologi & Antropologi Budaya <b>Hodriani &amp; Rosnah Siregar .....</b>	 497 - 501
 Integrasi Sains dan Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam <b>Hapni Laila Siregar .....</b>	 502 - 506
 Pemilihan Tanpa Kontestasi : Kotak Kosong Versus Kandidat Tunggal pada PILKADA Serentak 2018 di Kabupaten Deli Serdang <b>Eron L. Damani .....</b>	 507 - 511

## PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS IT

Ricu Sidiq

Dosen Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan  
Corresponding author: sidiqricu@yahoo.com

### Abstrak

Kajian pembelajaran karakter berbasis IT bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai pembelajaran karakter berbasis karakter. Dimana hasil analisis ini ialah; 1) karakteristik pembelajaran berbasis IT; merupakan pemanfaatan IT dalam bentuk materi seperti: teks, gambar, grafis, dan suara yang dioperasikan dengan komputer. Pembelajaran dengan multimedia sangat bermanfaat bagi siswa, setidaknya-tidaknya dalam beberapa hal seperti: mendorong rasa ingin tahu siswa, mendorong keinginan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada, dan mendorong keinginan siswa untuk mencoba hal-hal yang baru, dan lain-lain. 2) pembelajaran karakter berbasis IT; guru menumbuhkan sikap untuk mencari informasi dan menganalisis, menumbuhkan budaya tulis-menulis, menumbuhkan budaya malu, menumbuhkan kejujuran, dan menumbuhkan budaya membaca untuk memperbaiki karakter siswa.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Karakter, dan IT,

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk memajukan sebuah peradaban. Nurhaili (2010 : 648) mengemukakan bahwa tanpa pendidikan sebuah bangsa tidak akan mengalami kemajuan, karena pendidikan merupakan jembatan penghubung dalam mengantarkan kita pada tatanan masyarakat pembelajar (learning society) yang terus belajar dari waktu ke waktu sehingga tercapai suatu acuan dasar yang dapat merefleksikan tugas mulia pendidikan dalam meningkatkan taraf hidup suatu bangsa.

Di era globalisasi ini sistem pendidikan semakin maju karena didukung dengan proses pembelajaran berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Menurut Smaldiono (2012 : 3), teknologi menjadi peranan penting dalam dunia pendidikan, karena teknologi memiliki penerapan diseluruh bagian kurikulum. Pembelajaran berbasis IT merupakan proses pembelajaran yang menggunakan berbagai Teknologi dan Informasi sebagai media pembelajaran (Smaldiono, 2012 : 650). Dimana proses pembelajaran berbasis IT, guru hanya sebagai fasilitator bagi para siswa untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Pembelajaran berbasis IT mempermudah siswa dalam mencari sumber belajar dan informasi. Selain itu dengan pembelajaran berbasis IT siswa semakin kreatif dan inovatif dalam proses belajar.

Menurut Suyitno (2012 : 3), dalam proses pembelajaran IT tidak semuanya bersifat positif melainkan terdapat hal-hal negatif dan merusak karakter siswa. Karakter dapat diartikan sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, dan watak. Karakter dalam pengertian ini menandai dan memfokuskan pengaplikasian nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah-laku. Wahyudi (2016 : 2) memaparkan lebih lanjut bahwa apabila karakter siswa rusak maka akan berefek negatif didalam dunia pendidikan. Sebagaimana kita ketahui, kasus tawuran antar pelajar, praktik plagiasi atas hak cipta, perjokian UN dan SBMPTN semakin marak terjadi.

Untuk hal itu diperlukan pembelajaran karakter berbasis IT didalam dunia pendidikan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang cinta tanah air, bertanggung jawab, kreatif, mandiri sehingga mampu bersaing di era globalisasi ini.

### PEMBAHASAN

#### Karakteristik Pembelajaran Berbasis IT

Mukminah (2012) mengemukakan bahwa karakteristik utama dari pembelajaran yang memanfaatkan IT adalah mengintegrasikan berbagai bentuk materi seperti: teks, gambar, grafis, dan suara yang dioperasikan dengan komputer. Pembelajaran dengan multimedia sangat bermanfaat bagi siswa, setidaknya-tidaknya dalam beberapa hal seperti: mendorong rasa ingin tahu siswa, mendorong keinginan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada, dan mendorong keinginan siswa untuk mencoba hal-hal yang baru, dan lain-lain.

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran berbasis IT yang memungkinkan peserta didik mencari materi pembelajaran sendiri secara langsung melalui internet (Muhtadi). Selain itu para tenaga pendidik semakin dipermudah dalam menjalankan tugasnya, dimana tenaga pendidik hanya sebagai fasilitator yang hanya mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan mandiri dalam proses belajar.

Arsyid (2002), pembelajaran berbasis IT memunculkan media pembelajaran yang beraneka ragam, seperti :

- a. Media Film dan Video.
- b. Slide.
- c. Media Cetak.

- d. Miniatur-miniatur pembelajaran.
- e. Dan lain sebagainya.

Media-media tersebut mempermudah para siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tidak hanya kemudahan mengambil sumber belajar, melainkan kemudahan dalam mengakses segala informasi. Maka tak jarang siswa mendapat banyak hal negatif melalui IT. Semakin mudahnya mengambil sumber belajar membuat para siswa malas berpikir dan lebih cenderung melakukan plagiat. Sehingga moral siswa menurun secara drastis, anti sosial, tidak disiplin, tidak bertanggung jawab, malas membaca dan lebih suka melakukan plagiat. Selain itu media pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

#### **Pembelajaran Karakter Berbasis IT (Informasi dan Teknologi)**

Menurut Suyanto (2010), karakter merupakan standar-standar batin yang terimplementasi dalam berbagai bentuk kualitas diri. Karakter diri dilandasi nilai-nilai serta cara berpikir berdasarkan pada nilai-nilai tersebut dan terwujud di dalam perilaku. Bentuk-bentuk karakter yang dikembangkan telah dirumuskan secara berbeda. Pendidikan yang mengembangkan karakter adalah bentuk pendidikan yang membantu mengembangkan sikap etika, moral, dan tanggung jawab, memberikan kasih sayang kepada anak didik dengan menunjukkan dan mengajarkan karakter yang bagus.

Pembelajaran karakter berbasis IT sangat diperlukan di lingkungan pendidikan karena diperlukan untuk menghindari penurunan moral akibat pembelajaran IT seperti, kasus tawuran antar pelajar, praktik plagiasi atas hak cipta, perjokian UN dan SBMPTN. Dimana diperlukan penanaman karakter dalam menggunakan IT agar tidak terjadi hal-hal yang berujung buruknya karakter siswa. Untuk penerapan pendidikan karakter melalui IT, para guru hendaknya mampu memberikan materi dengan cara interaktif dan mampu membuat peserta didiknya kreatif. Peran guru disini lebih kepada fasilitator dan motivator pembelajaran. Disini guru mengawasi proses belajar siswa agar dalam proses belajar siswa dapat terarah.

Dalam proses pembelajaran melalui IT, siswa tidak hanya dipandu untuk memperoleh informasi saja, melainkan menganalisis kebenaran informasi. Agar informasi atau sumber belajar yang didapat siswa bukan hoax dan siswa tidak mengkonsumsi bulat-bulat informasi yang didapatkannya. Sehingga hal ini akan membawa dampak positif bagi perkembangan karakter siswa agar terbiasa mencari kebenaran atau keakuratan informasi. Membiasakan siswa untuk mengembangkan budaya tulis menulis. Seperti membuat blog-blog yang bermanfaat bagi materi pembelajaran, sehingga siswa tidak terbiasa dalam mengambil hak cipta orang lain atau memplagiasi tulisan orang lain.

Menanamkan budaya malu dalam diri siswa agar tidak terjerumus kedalam kecanggihan IT yang menjurus kearah negatif, seperti: Pornografi, games online, anti sosial yang membuat karakter siswa menjadi buruk. Menanamkan budaya kreatif kepada siswa, agar siswa dapat mengembangkan bakatnya melalui IT, seperti: membuat programer, desain grafis, dan lain sebagainya. Sehingga melahirkan para penerus generasi bangsa yang kreatif, inovatif dan berkarakter.

Menanamkan kejujuran kepada siswa, dimana para guru menanamkan kejujuran kepada siswa agar tidak berkata bohong. Salah satu media yang dapat digunakan untuk melihat kejujuran siswa yaitu melalui media sosial, seperti: whatsapp, facebook, instagram, line dan lain sebagainya. Dimana media sosial ini dapat digunakan guru untuk melihat kejujuran para siswa seperti dari status dan foto-foto yang diunggah siswa. Ketika ada hal-hal yang menjurus kepada hal negatif guru bisa mengingatkan melalui diskusi via media sosial dan meningkatkan interaksi sesama.

Dan untuk meningkatkan karakter melalui IT, guru harus menanamkan budaya membaca kepada siswa. Dimana budaya membaca sudah mulai hilang dikalangan siswa, kemajuan IT membuat mereka lebih senang bermain games online dari pada membaca. Untuk hal itu guru harus memanfaatkan IT untuk mengembangkan media pembelajaran seperti komik, konten-konten yang berisi materi pembelajaran untuk meningkatkan semangat siswa dalam membaca. Selain menumbuhkan karakter membaca kepada siswa, guru juga semakin kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Menurut Muhtadi, agar pendidikan karakter dapat berjalan dengan semestinya dalam proses pendidikan disekolah, maka penerapan pendidikan karakter perlu memegang prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Berkelanjutan mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan sebuah proses panjang dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan.
- b. Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah.
- c. Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan mengandung makna bahwa materi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa bukanlah bahan ajar untuk pembelajaran biasa.
- d. Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan

#### **SIMPULAN**

Kesimpulan dari pembahasan diatas ialah pembelajaran yang memanfaatkan IT adalah mengintegrasikan berbagai bentuk materi seperti: teks, gambar, grafis, dan suara yang dioperasikan dengan komputer. Pembelajaran dengan multimedia sangat bermanfaat bagi siswa, setidaknya-tidaknya dalam beberapa hal seperti: mendorong rasa ingin tahu siswa, mendorong keinginan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada, dan mendorong keinginan siswa untuk mencoba hal-hal yang baru, dan lain-lain. Pembelajaran karakter berbasis IT, siswa dipandu untuk menggunakan Informasi dan Teknologi secara sehat. Dimana para guru menumbuhkan budaya tulis, kejujuran, membaca dan budaya malu. Agar karakter siswa dalam menggunakan IT tidak menjurus kepada keburukan. Pembelajaran karakter berbasis IT akan meningkatkan

semangat belajar siswa, siswa lebih kreatif, inovatif dan mandiri. Guru juga semakin kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

#### REFERENSI

- Arsyid, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Mukminah. 2012. *Peran IT dalam Pembelajaran*. Surabaya : Universitas PGRI Adibuwana Surabaya
- Muhtadi, A. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan Karakter di Sekolah*. Hal. 1-13
- Nurhaili. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 16. No. 6. 2010. Hal. 648-658
- Sa'ud, S.U. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Smaldino, E. S. Dkk. 2012. *Instructional Technology & Media For Learning : Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sumarsih. *Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Bisnis*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. VIII. No. 1. 2009. Hal. 55-62
- Suyitno, I. *Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal*. Jurnal Pendidikan karakter. Vol. 2. No. 1. 2012. Hal. 1-13
- Suyanto. 2010. *Model Pembinaan Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah*. Jakarta :Kemenristekdikti
- Yakub, Hisbanarto. V. 2014. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Wahyudi, A. *Pembelajaran Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Daya Saing Dalam Era Global Bagi Siswa Di Daerah Terdepan, Terluar, Dan Tertinggal (Studi Kasus Di Kalimantan Utara, Sulawesi Utara, Ntt, Dan Papua)*. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran Ips. Vol. 1. No. 1. 2016. Hal. 1-12

