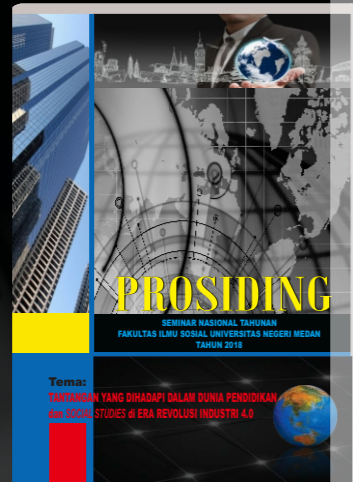


# PROSIDING



<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

Pola Konflik Tanah Pantai Timur Sumatera <b>Tappil Rambe</b> .....	512 – 515
Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Kebijakan Pendidikan <b>Bakhrul Khair Amal</b> .....	516 - 518
Ragam Paradigma Penelitian Sosial <b>Hidayat</b> .....	519 - 524
Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal <b>Nurjannah</b> .....	525 - 527
Penyebab Terjadinya Kerusakan Pantai Ditinjau dari Aspek UU No. 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup <b>Yusna Melianti</b> .....	528 - 533
Peranan Teungku Chik di Waido Ulama Ahli Meugoe (Kajian Historis, Edukasi, Pertanian dan Kontribusinya pada Masyarakat Pidie Kekinian) <b>Usman</b> .....	534 - 540
Relasi Elit dengan Rakyat Kaitannya dengan Masa Depan Ideologi Negara <b>Tm. Jamil &amp; Maimun</b> .....	541 - 544
Analisis Kesiapan Guru Kelas dalam Implementasi Penilaian Autentik Berbasis Karakter di SD Negeri Kabupaten Dairi <b>Citra Magdalena Butarbutar</b> .....	545 - 550
Pengembangan Modul Pendidikan Kewarganegaraan Berorientasi pada Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 030293 Laehole Dairi <b>Yanti Rosdiana Berutu</b> .....	551 - 555
Buruh Harian Perempuan di Perkebunan Kelapa Sawit Desa Bandar Perbaungan <b>Lukitaningsih &amp; Syarifah</b> .....	556 - 558
Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT <b>Irfa Aulaini Damanik</b> .....	559 - 561
Pengaruh Metode Wayang terhadap Hasil dan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PKn Indahnya Keragaman Di Negeriku Tema 7 Kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang Tahun Pelajaran 2018/2019 <b>Ifran Fredy Tarigan, Dkk</b> .....	562 - 564
Blended Learning, Solusi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 <b>Joy Prima Siahaan</b> .....	565 - 567
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> di Kelas IV SDN Inpres No. 064022 Simalingkar B Medan Tahun Ajaran 2018/2019 <b>Fauziah Nasution</b> .....	568 - 571
Pengaruh Pendekatan Kontekstual pada Materi Pemilu Mata Pelajaran PKn Kelas VI Kec. Percut Sei Tuan <b>Luciana Simanjuntak</b> .....	572 - 573
Perbedaan Model <i>Contextual Teaching And Learning</i> Dengan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 102083 Pabatu <b>Maria Melfa Simanjuntak</b> .....	574 - 577
Revolusi Industri 4.0 dan Pengaruhnya terhadap Peran Pendidik di Abad 21 dalam Dunia Pendidikan <b>Masleni Harahap</b> .....	578 - 580

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS IT

**Irfa Aulaini Damanik**

Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan

Corresponding Outhter: [irfaaulaini8@gmail.com](mailto:irfaaulaini8@gmail.com)

### Abstrak

Media pembelajaran berbasis IT yaitu media pembelajaran dimana semua komponen elektronik yang terdiri dari perangkat keras maupun perangkat lunak serta segala kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data baik manipulasi, pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi. media pembelajaran berbasis IT dapat dikategorikan sebagai teknologi komputer, multimedia, telekomunikasi dan teknologi jaringan komputer. Adapun fungsi IT dalam media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam media pembelajaran, sarana/tempat belajar, sebagai sumber belajar, dan sebagai sarana peningkatan profesionalisme. Terdapat banyak model pengembangan media berbasis IT yang dapat dipilih sesuai dengan materi. Diperlukan keseriusan agar dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan maksimal.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Media pembelajaran, Informasi dan teknologi

### Abstract

IT-based learning media are learning media where all electronic components consist of hardware and software as well as all activities related to data processing both manipulation, retrieval, collection (acquisition), processing, storage, distribution, and presentation of information / data using computer and telecommunications. IT-based learning media can be categorized as computer technology, multimedia, telecommunications and computer network technology. The IT function in learning media is as a tool in learning media, learning facilities / places, as a learning resource, and as a means of increasing professionalism. There are many IT-based media development models that can be selected according to the material. Seriousness is needed in order to develop this learning media maximally.

**Keywords:** media development, learning media, information and technology

### PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan mengajar dapat mempengaruhi jenis media pembelajaran, karena metode yang dipilih akan menentukan media seperti apa yang ingin kita gunakan. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Hamalik (1994), pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Proses belajar mengajar (PBM) khususnya materi sejarah seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Berbagai materi yang berkaitan dengan sejarah masa lalu akan lebih konkrit dan mudah dipahami apabila disampaikan oleh guru dengan gambar-gambar foto, film dokumenter, atau animasi seperti hewan purbakala, animasi ruang-ruang dalam piramida Mesir dan sebagainya. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. IT dalam hal ini adalah penggunaan komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif.

Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran berbasis ICT mampu mendukung dan mempermudah proses belajar mengajar serta penyampaian dan penyajian materi sejarah akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga menimbulkan minat peserta didik dan memberikan banyak manfaat dalam pendidikan.

### PEMBAHASAN

#### PENGETIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

Menurut Gagne (1992) media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan, Heinich, Molenda, dan Russel (1982) menyatakan bahwa: "Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur." AECT (Assosiation of Education and

Communication Technology, 1977), memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dari beberapa batasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Beberapa contoh media pembelajaran termasuk media tradisional (papan tulis, buku teks, handout, modul, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, slide OHP, pita video atau film, guru, dll.), media massa (koran, majalah, radio, televisi, bisokop, dll.), dan media pembelajaran baru berbasis IT.

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis IT adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. IT atau TIK mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi.

### FUNGSI IT DALAM PEMBELAJARAN

Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan IT. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, IT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan IT dalam pembelajaran yaitu siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis IT.

Perkembangan terkini adalah pemanfaatan IT secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi IT di dalam proses belajar mengajar. Penggunaan IT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program CAI (*computer aided instruction*), program simulasi, dan lain-lain. Perkembangan IT yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi.

Saat ini, kegiatan belajar bukan hanya dapat dilakukan di dalam kelas atau perpustakaan. Perkembangan IT telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (*virtual class*) dalam bentuk *e-learning*, di mana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan murid dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan di dalam kelas. Dengan *e-learning*, aktivitas belajar seperti membaca materi pembelajaran, mengerjakan soal-soal dan tugas, berdiskusi dengan sesama teman maupun guru, melakukan semua eksperimen dalam bentuk simulasi, dan lain-lain. Perkembangan IT memberikan kemudahan bagi para guru untuk meningkatkan profesionalisme. Selain dengan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan IT dan memanfaatkannya untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, para guru juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang *up to date*, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru, hasil-hasil penelitian dalam bidang ilmunya maupun penelitian pendidikan oleh peneliti lain.

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT

Banyak sekali media di lingkungan sekitar kita yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, untuk itu perlu kita pilih. Pemilihan ini penting dalam rangka, agar ketika media pembelajaran itu kita pilih sebagai alat bantu penyampai pesan benar-benar menjadi alat bantu yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya.

Di dalam memutuskan media yang akan digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, guru mungkin akan menghadapi tiga kendala operasional sebagaimana dikemukakan oleh Reiser dan Dick (1996), dan Dick, Carey, & Carey (2001) seperti dikutip dalam Craig L. Scanlan (tt), yakni: (1) kendala ketersediaan, (2) kendala produksi, dan (3) kendala kemampuan guru memanfaatkan media. Memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada mungkin lebih mudah, namun apabila tidak tersedia media pembelajaran yang sesuai, maka guru harus mengembangkan sendiri media pembelajaran.

Terdapat banyak model pengembangan media berbasis IT, antara lain model Lee dan Owen, Model Thiagarajan, model Dick dan Carey dan lain-lain. Salah satu model pengembangan media adalah model ADDIE. ADDIE adalah model perancangan instruksional yang berupa proses umum yang secara tradisional digunakan oleh perancang instruksional ataupun pengembangan pelatihan. Model ADDIE merupakan inti perancangan instruksional dan menjadi dasar sistem perancangan instruksional (*Instructional System Design - ISD*). Pada prakteknya terdapat beberapa macam adaptasi model ADDIE, tetapi secara umum terdiri dari 5 fase yang membentuk siklus yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Ulasan yang dibuat Zulrahmat Togala untuk buku *Instructional Design: The ADDIE Approach*, menjelaskan aktivitas yang dilakukan pada masing-masing tahap sebagai berikut (Januszewski & Molenda, 2008).

## PENUTUP

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT yaitu media pembelajaran yang mana semua komponen elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan lunak serta segala kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data baik manipulasi, pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi.

Sedangkan macam-macam media pembelajaran berbasis IT tersebut diantaranya: teknologi komputer, multimedia, telekomunikasi dan teknologi jaringan komputer. Adapun fungsi IT dalam media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam media pembelajaran, sarana/tempat belajar, sebagai sumber belajar, dan sebagai sarana peningkatan profesionalisme.

## REFERENSI

- Ariesto Hadi Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Association for Educational Communications and Technology .1977. *The definition of educational technology*. Washington, DC: AECT.
- Hamalik, Omar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Heinich, R., dkk. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.
- Molenda, dkk. 2008. *Educational Technology : A Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

