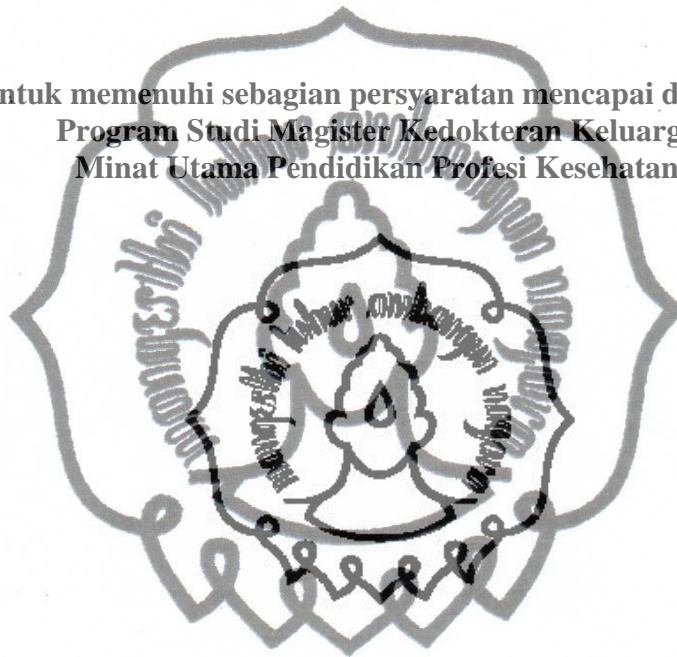


**PEMANFAATAN INTERNET UNTUK PENINGKATAN
KREATIVITAS MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR
(studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester
VIII STIKes Husada Jombang)**

TESIS

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister
Program Studi Magister Kedokteran Keluarga
Minat Utama Pendidikan Profesi Kesehatan**



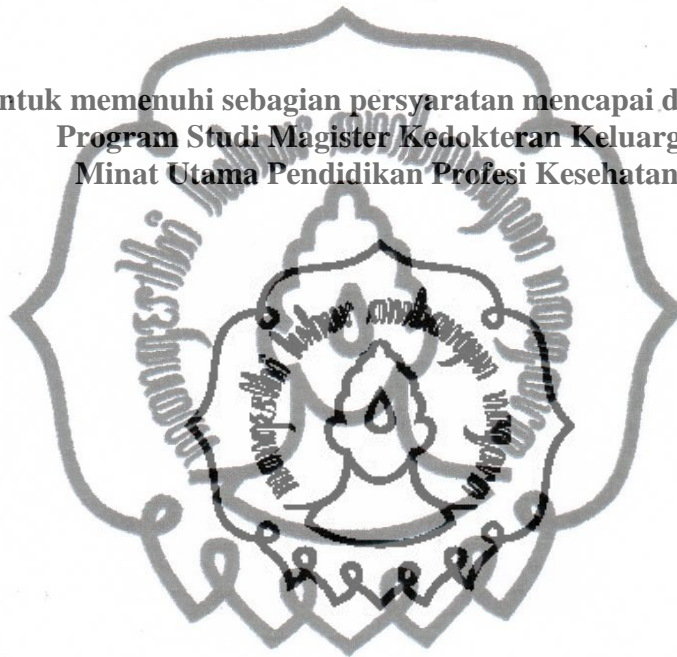
**Oleh
ANGGRAINI DYAH SETIYARINI
S541302008**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
commit to user
2014**

**PEMANFAATAN INTERNET UNTUK PENINGKATAN
KREATIVITAS MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR
(studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester
VIII STIKes Husada Jombang)**

TESIS

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister
Program Studi Magister Kedokteran Keluarga
Minat Utama Pendidikan Profesi Kesehatan**



**Oleh
ANGGRAINI DYAH SETIYARINI
S541302008**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2014
commu ve user

**PEMANFAATAN INTERNET UNTUK PENINGKATAN
KREATIVITAS MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR
(studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester
VIII STIKES Husada Jombang)**

TESIS

Oleh:
Anggraini Dyah Setiyarini
S541302008

**Komisi
Pembimbing**

Pembimbing I

Prof. Dr. Dr. Didik Tamtomo, MM, Mkes, PAK
NIP. 194803131976101001

Pembimbing II

Prof. Dr. Hermanu J., MPd
NIP. 19560303 198603 1 001

Nama

Tanda tangan

Tanggal

..... Juli 2014

.... Juli 2014

Telah dinyatakan memenuhi syarat
Pada tanggal2014
Ketua Program Studi Magister Kedokteran Keluarga
Program Pascasarjana UNS

Dr. dr. Hari Wujoso, Sp.F., M.M
NIP 196210221995031001

commit to user

**PEMANFAATAN INTERNET UNTUK PENINGKATAN
KREATIVITAS MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR
(studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester
VIII STIKes Husada Jombang)**

TESIS

Oleh:

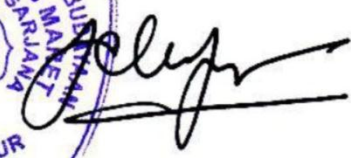
**Anggraini Dyah Setiyarini
S541302008**

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Dr. dr. Hari Wujoso, Sp.F., MM NIP. 19621022 199503 1 001	 Oktober 2014
Dr. Nunuk Suryani, MPd NIP. 1961108 199003 2 001	 Oktober 2014
Prof. Dr. Didik Tamtomo, MM, Mkes, PAK NIP. 19480313 197610 1 001	 Oktober 2014
Prof. Dr. Hermanu J., MPd NIP. 19560303 198603 1 001	 Oktober 2014


Telah dipertahankan di depan penguji
Dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal2014



Direktur PPS UNS


Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, MS
NIP. 1961717 198601 1 001

Ketua Program Studi
Magister Kedokteran Keluarga


Dr. Hari Wujoso, dr. SpF, MM
NIP. 19621022 199503 1 001

commit to user

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI ISI TESIS


Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul : **“PEMANFAATAN INTERNET UNTUK PENINGKATAN KREATIVITAS MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR (studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester VIII STIKES Husada Jombang)”** ini adalah karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiat, serta tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ilmiah ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan (Permendiknas No. 17, tahun 2010)
2. Publikasi atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah lain harus seijin dan menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan PPs UNS sebagai institusinya. Apabila dalam waktu sekurang-kurangnya satu semester (enam bulan sejak pengesahan Tesis) saya tidak melakukan publikasi dari sebagian atau keseluruhan Tesis ini, maka Prodi Kedokteran Keluarga UNS berhak mempublikasikannya pada jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Prodi Kedokteran Keluarga UNS. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapat sanksi akademik yang berlaku.



Surakarta,

2014


Anggraini Dyah S.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas petunjuk dan rahmat yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya dengan judul “Pemanfaatan Internet Untuk Peningkatan Kreativitas Menyelesaikan Tugas Akhir (studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester VIII STIKES Husada Jombang) ”.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini jauh dari sempurna, maka, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Atas kesempatan, bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta, Prof. Dr. Ravik Karsidi, MS, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Program Pascasarjana UNS Surakarta.
2. Direktur Program Pascasarjana UNS, Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, MS, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Program Pascasarjana UNS Surakarta.
3. Ketua Program Studi Magister Kedokteran Keluarga, Dr. Hari Wujoso, dr. Sp.F, MM, yang telah memberi kesempatan pada penulis untuk mengikuti pendidikan di Magister Kedokteran Keluarga Pascasarjana UNS.
4. Ketua STIKes Husada Jombang, Dra. Hj. Soelijah Hadi, M.Kes., MM, yang telah memberi kesempatan penulis untuk melakukan penelitian di STIKes Husada Jombang.
5. Prof. Dr. Didik Tamtomo, MM, Mkes, PAK., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tesis ini.
6. Prof. Dr. Hermanu J., MPd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tesis ini.

commit to user

7. Segenap dosen Program Magister Kedokteran Keluarga Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah membekali ilmu pengetahuan yang sangat berarti bagi peneliti.
8. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan, sehingga Tesis ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan Tesis ini, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan penulisan ini. Besar harapan penulis semoga Tesis ini bermanfaat bagi para pembaca.



UTILIZATION OF THE INTERNET TO INCREASE CREATIVITY COMPLETING THE FINAL TASK

(studies in the 8th semesters of nursing college students of STIKes Husada Jombang)

ABSTRACT

Anggraini Dyah Setiyarini. 2014. Pemanfaatan Internet untuk Peningkatan Kreativitas Menyelesaikan Tugas Akhir (studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester VIII STIKES Husada Jombang). TESIS. Pembimbing I: Prof. Dr. Didik Tamtomo, MM, Mkes, PAK, Pembimbing II: Prof. Dr. Hermanu J., MPd. Program Studi Kedokteran Keluarga Minat Utama Pendidikan Profesi Kesehatan, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Background: The internet is the most convenient means to meet the requirements in finding the desired information. Indonesia the country with the number of internet users over the handphone high enough, is equal to 48%. This sizable figure shows the high mobile Internet access in Indonesia, even relatively high compared to most countries in Southeast Asia. Utilization of the Internet by students to carry out the task is one of the positive impact of Internet technology, the use of which will form the positive cognitive abilities and creativity. This study was to examine the use of the internet to increase creativity completing the final task.

Subject and method: This study is a descriptive study, data collection using interviews. The samples in this study were nursing collage students of STIKes Husada Jombang. Sampling using a Snowball sampling technique.

Results: The results showed that the tendency of collage studenta to access the internet in completing the final task, the progres of creativity is still not good. Frequency of students in using the Internet more often used to complete the final task. Preparation of final assignment by accessing the internet browsing will increase student creativity. The negative impact of the use of the Internet makes students unproductive, students tend to copy and paste the literature obtained from the Internet.

Conclusion: Collage students creatuvity still less that it takes practice to enhance creativity.

Keywords : creativity, final task.

PEMANFAATAN INTERNET UNTUK PENINGKATAN KREATIVITAS MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR

(studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester VIII STIKes Husada Jombang)

ABSTRAK

Anggraini Dyah Setiyarini. 2014. Pemanfaatan Internet untuk Peningkatan Kreativitas Menyelesaikan Tugas Akhir (studi pada mahasiswa S1 Keperawatan semester VIII STIKES Husada Jombang). TESIS. Pembimbing I: Prof. Dr. Didik Tamtomo, MM, Mkes, PAK, Pembimbing II: Prof. Dr. Hermanu J., MPd. Program Studi Kedokteran Keluarga Minat Utama Pendidikan Profesi Kesehatan, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Latar belakang : Internet merupakan sarana yang paling mudah untuk memenuhi kebutuhan dalam mencari informasi yang diinginkan. Indonesia adalah negara dengan jumlah pengakses Internet via handphone cukup tinggi, yaitu sebesar 48%. Angka yang cukup besar ini memperlihatkan tingginya akses Internet mobile di Indonesia bahkan tergolong yang paling tinggi dibandingkan negara-negara di Asia Tenggara. Pemanfaatan internet oleh mahasiswa untuk melaksanakan tugas merupakan salah satu dampak positif dari teknologi internet, dengan pemanfaatan yang positif ini akan membentuk kemampuan kognitif dan kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemanfaatan Internet Untuk Peningkatan Kreativitas Menyelesaikan Tugas Akhir.

Subjek & Metode : Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, pengumpulan data menggunakan wawancara. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Keperawatan STIKES Husada Jombang. Teknik sampling menggunakan *Snowball sampling*.

Hasil : Hasil penelitian didapatkan bahwa kecenderungan mahasiswa dalam mengakses internet dalam menyelesaikan tugas akhir, perkembangan kreativitas masih kurang baik. Frekuensi mahasiswa dalam menggunakan internet lebih sering digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir. Penyusunan tugas akhir dengan mengakses browsing internet akan meningkatkan kreativitas mahasiswa. Dampak negatif dari pemanfaatan internet ini menjadikan mahasiswa tidak produktif, mahasiswa cenderung untuk mencopy paste literatur yang diperolehnya dari internet.

Kesimpulan : Kreativitas mahasiswa masih kurang sehingga dibutuhkan latihan untuk meningkatkan kreativitas.

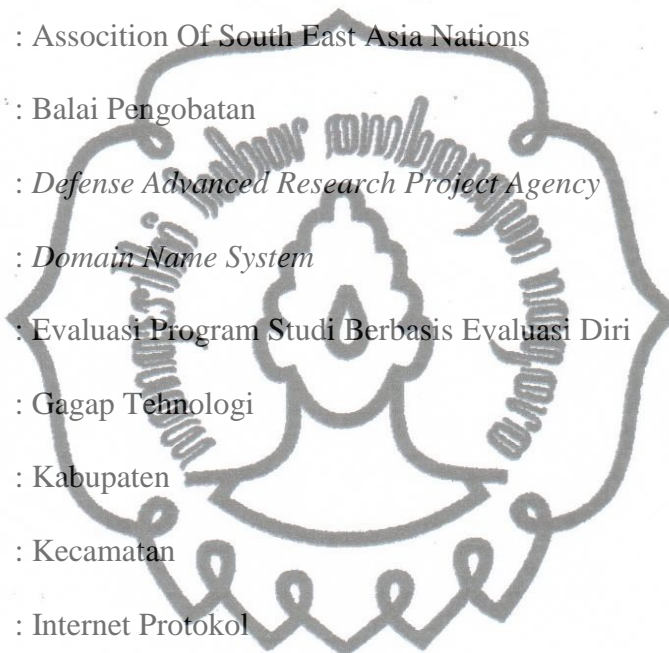
Kata kunci : kreativitas, tugas akhir

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II Kajian Teori	
A. Internet.....	8
1. Sejarah internet.....	8
2. Fungsi intrnet.....	12
3. Pemanfaatan internet	13
4. Jejaring Sosial <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i>	15
5. <i>Facebook</i>	16
6. <i>Twitter</i>	18
4. Dampak Internet.....	18
B. Kreativitas	22
1. Karakteristik Kreativitas	25
2. Tahapan Kreativitas	25
3. Tingkatan Kreativitas	27
4. Pendorong Kreativitas.....	29
5. Proses Kreativitas.....	29
6. Berpikir Kreatif	30
7. Ketrampilan Berpikir Kreatif	32

8. Hambatan Berpikir Kreatif.....	37
9. Faktor-faktor individual pendorong kreativitas	42
10.Faktor-faktor yang dapat menginspirasi ide kreatif	42
11.Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	43
12.Masalah yang Sering Timbul pada Mahasiswa Kreatif	45
13.Upaya Membantu Perkembangan Kreativitas Dan Implikasinya Bagi Pendidikan	46
C. Prodi S1 Keperawatan STIKES Husada Jombang	49
D. Penelitian Relevan	51
E. Kerangka Pikir.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	56
B. Bentuk dan Strategi Penelitian	57
C. Data dan Sumber Data.....	59
D. Teknik Pengumpulan Data	61
E. Teknik Cuplikan (sampling).....	64
F. Kesahihan (Validitas) Data	65
G. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	73
B. Sajian Data	79
C. Temuan Penelitian	106
D. Pembahasan	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	123
B. Implikasi	124
C. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR SINGKATAN DAN DAFTAR LAMBANG



AFTA	: Asean Free Trade Area
APEC	: Asia Pacific Economi Cooperation
AS	: Amerika Serikat
ASEAN	: Assocition Of South East Asia Nations
BP	: Balai Pengobatan
DARPA	: <i>Defense Advanced Research Project Agency</i>
DNS	: <i>Domain Name System</i>
EPSBED	: Evaluasi Program Studi Berbasis Evaluasi Diri
Gaptek	: Gagap Tehnologi
Kab.	: Kabupaten
Kec.	: Kecamatan
IP	: Internet Protokol
IPTEK	: Ilmu Pentehauan dan Teknologi
IRC	: <i>Internet Relay Chat</i>
ISP	: <i>Internet Service Provider</i>
RB	: Ruang Bersalin
SMK N	: Sekolah Menengah Kejuruan Negeri
SMS	: <i>Short message service</i>
STIKes	: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
S1	: Strata 1
TCP	: <i>Transmission Control Protokol</i> <i>commit to user</i>

UUD	: Undang-undang Dasar
USA	: <i>United State of America</i>
WARNET	: Warung Internet
Wi-Fi	: Wireles
WWW	: World Wide Web
%	: Persentase



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Studi Pendahuluan

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 3 Draf Wawancara

Lampiran 4 Kartu Konsultasi Penyusunan Tesis

Lampiran 5 Foto STIKes Husada



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet merupakan sarana yang paling mudah untuk memenuhi kebutuhan dalam mencari informasi yang diinginkan. Di internet, dapat mencari barang kebutuhan primer, sekunder, maupun tersier, berita dan beragam informasi yang diperlukan dapat kita temukan di internet, termasuk hiburan. Cara yang digunakan pun sangat mudah, hanya dengan mengetik nama alamat situs atau mencarinya dengan mesin pencari, dalam hitungan detik kebutuhan akan didapatkan. (Alta Rosita, 2014) Pengaruh internet sangat besar sampai telah mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Saat ini hampir tidak ada yang lepas dari pengaruh internet, bahkan sekarang pemerintah pun juga memanfaatkan kecanggihan internet untuk menyampaikan informasi kepada publik, misalnya informasi tentang suatu kota, mempromosikan pariwisata.

Internet digemari karena banyak hal yang dapat dilakukan dengan internet. Pemanfaatan internet dari segi positif akan menambah wawasan dan pengetahuan dan meningkatkan kreativitas, tetapi pemanfaatan internet juga berdampak negatif seperti kurangnya waktu belajar dan terkesan membuang uang karena mereka yang kecanduan bermain jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*.

commit to user

Jumlah pengguna internet Indonesia menempati urutan ke-16 di dunia dan menempati urutan ke-5 di Asia, dengan jumlah pengguna internet 30 juta pengguna (Wikipedia, 2013).

Tabel 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Asia

No	Negara	Pengguna	%
1	Cina	568,192,066	42,3
2	India	151,598,994	12,6
3	Jepang	100,684,474	79,1
4	Korea Selatan	41,091,681	84,1
5	Indonesia	38,191,873	15,4

Wikipedia, 2013

Kebanyakan para pengguna layanan internet ini adalah mahasiswa, menurut mahasiswa internet sangat membantu dalam melakukan banyak hal dan membuat wawasan menjadi lebih luas dengan informasi dari seluruh penjuru dunia melalui internet, kebanyakan dari mereka akan tertarik dengan *online chat (chatting)*, dan situs porno. Dalam penggunaan internet, mahasiswa yang menduduki peringkat pertama. Internet sudah menjadi bagian dari gaya hidup mereka. Aktivitas mahasiswa dipengaruhi oleh internet, mulai dari penggunaan jejaring sosial, hingga pendidikan mereka. Penyalahgunaan internet oleh mahasiswa dengan membuka situs pornografi.

Sebagaimana data Nielsen (2011) dalam situs menyebutkan bahwa, Indonesia adalah negara dengan jumlah pengakses internet via handphone cukup tinggi, yaitu sebesar 48%. Selain melalui handphone, terdapat 13% yang mengakses Internet melalui perangkat mobile non handphone (tablet). Angka yang cukup besar ini memperlihatkan tingginya akses Internet mobile di Indonesia bahkan tergolong yang paling tinggi dibandingkan

negara-negara di Asia Tenggara. Studi pendahuluan di STIKes Husada Jombang Januari 2014 pada 20 mahasiswa dengan cara wawancara didapatkan bahwa sebanyak 30% mahasiswa mengungkapkan lebih menyukai *game online* dalam mengakses internet, karena dengan *game online* lebih mengasikkan. Mengakses *game online* memberikan suatu kesenangan sendiri, memberikan kepuasan, karena dengan mengakses internet *game online* memberikan tantangan tersendiri.

Game online merupakan salah satu bentuk permainan yang digunakan oleh pengakses internet untuk mengasah otak, tetapi kondisi ini sangat berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa. keasikan bermain *game online* kadang dilakukan sampai pagi. mahasiswa melupakan waktu, sering tugas sebagai pelajar terlupakan, karena lamanya mengakses internet *game online*.

Facebook merupakan salah satu situs yang banyak digemari oleh mahasiswa, hasil studi pendahuluan sebanyak 50% mahasiswa menyatakan lebih menyukai *facebook* dan *twitter*, alasannya dengan *facebook* memiliki informasi dan lebih banyak kawan. Facebook merupakan jejaring sosial yang saat ini cukup marak diminati masyarakat khususnya mahasiswa. Akses internet menggunakan modem saat ini banyak tersedia di pasaran, internet menyediakan fitur khusus akses ke *facebook* dan *twitter* secara gratis untuk beberapa saat. Fenomena ini semakin memudahkan anak-anak mengakses internet, misalnya untuk memainkan permainan secara *online* atau membuka *account facebook* atau *twitter*.

Hasil studi pendahuluan sebanyak 20% mahasiswa menyatakan bahwa mereka mengakses internet hanya untuk mengerjakan tugas kuliah, mereka mencari teori yang dibutuhkan dalam pengerjaan tugas akhirnya, dengan akses internet akan lebih tahu tentang teori-teori dalam pengerjaan tugas akhir, selain itu dapat membandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Aktivitas mahasiswa untuk mengakses internet merupakan salah satu aktivitas yang biasa dilakukan, tetapi aktivitas browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhirnya membutuhkan suatu kreativitas.

Pemanfaatan internet oleh mahasiswa untuk melaksanakan tugas merupakan salah satu dampak positif dari teknologi internet, dengan pemanfaatan yang positif ini akan membentuk kemampuan kognitif dan kreativitas. Dalam kajian ilmiah yang dilakukan oleh Lehman dan ahli yang lain menunjukkan bahwa hasil-hasil kreativitas senantiasa berkembang dan mencapai puncaknya antara usia 30-40 tahun, setelah itu kreativitas mengalami penurunan secara bertahap. Namun hal ini tidak dapat diaplikasikan pada seluruh bidang kreativitas. Dalam bidang sastra, puisi, kimia, fisika, matematika dan bidang-bidang lain, batas minimal kreativitas antara usia 25 tahun hingga 38 tahun. (Yusuf, 2010;75)

Mahasiswa sebagai generasi penerus yang akan mengantarkan bangsa ini kearah yang dicita-citakan harus berusaha mengembangkan kemampuan dirinya, menumbuhkan kreativitas berdasarkan sikap dan berpikir ilmiah. Berkembangnya sikap ilmiah akan berakibat positif bagi mahasiswa terutama dalam berpikir, berlogika, dan memotivasi keingintahuannya.

Sehingga mereka memiliki pandangan hidup dan wawasan yang luas. Selanjutnya harapan untuk perbaikan bangsa ini berada ditangan generasi muda, karena generasi tua tampaknya sudah sulit untuk berubah dan diubah. Maka generasi muda sekarang diharapkan mampu menjadi generasi pekerja keras, yang berwawasan IPTEK, jujur, amanah, hemat, dan tidak mudah menyerah.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dikaji lebih lanjut tentang “Pemanfaatan internet untuk peningkatan kreativitas menyelesaikan tugas akhir”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana frekuensi penggunaan internet oleh mahasiswa?
2. Bagaimana pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir?
3. Bagaimana dampak negatif penggunaan internet oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir?
4. Bagaimana hambatan pengembangan kreativitas diri mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui dampak pemanfaatan internet untuk peningkatan kreativitas menyelesaikan tugas akhir.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi frekuensi penggunaan internet oleh mahasiswa.
- b. Mengidentifikasi pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir.
- c. Mengidentifikasi dampak negatif penggunaan internet oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.
- d. Mengidentifikasi hambatan pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis dan Praktis

a. Teoritis

Hasil penelitian ini sebagai informasi bagi dunia pendidikan terkait dengan pemanfaatan internet oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.

b. Praktis

Hasil penelitian ini memberikan informasi bagi pendidik dan orang tua terkait dengan pemanfaatan internet oleh mahasiswa, diharapkan dapat menambah khasanah IPTEK terkait dengan perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan internet dan diharapkan dapat dipakai sebagai bahan acuan untuk penelitian yang selanjutnya.

2. Manfaat Terapan

Hasil penelitian ini remaja dapat memanfaatkan internet sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas akhir

3. Manfaat Ilmiah

Hasil penelitian ini menambah khasanah IPTEK terkait dengan perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan internet untuk meningkatkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas akhir.



BAB 2

KAJIAN TEORI

A. Internet

Internet adalah jaringan komputer internasional yang menghubungkan orang dan organisasi di seluruh dunia. Dengan ditemukaannya internet yang merupakan hasil kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi (Ellitan & Anatan, 2009: 48)

Internet sebagai mesin komputer yang mengolah informasi di dunia ini, baik berupa *server*, komputer pribadi, *handphone*, komputer genggam, PDA, dan lain sebagainya. Masing-masing mesin ini bekerja sesuai dengan fungsinya, baik sebagai penyedia layanan yang biasa disebut dengan *server* maupun sebagai pengguna layanan yang biasa disebut dengan *client*. Berbagai jenis komputer yang jumlahnya mencapai jutaan, terhubung melalui jaringan yang disebut dengan internet ini (Jack Febrian, 2008;2)

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang ada di seluruh dunia. (Lani shidarta, 1996)

Internet (*Interconnected Networks*) adalah jaringan komputer yang menghubungkan komputer satu dengan lainnya di seluruh dunia di mana terdapat banyak informasi di dalamnya. (Ellitan & Anatan, 2009)

Internet memberikan banyak dampak positif dengan informasi-informasi di dalamnya, tetapi di pihak lain internet juga menimbulkan dampak negatif

commut to user

karena informasi yang terdapat dalam internet sulit untuk dibatasi, berbagai macam informasi dalam berbagai bentuk dan tujuan bercampur menjadi satu di mana untuk mengaksesnya hanya perlu memasukkan beberapa kata kunci saja.

Alvin Toffler (1980) telah memprediksikan bahwa di era millennium ketiga, teknologi akan memegang peranan yang signifikan dalam kehidupan manusia. Perkembangan ilmu, pengetahuan dan teknologi modern ini akan mengaplikasikan berbagai perubahan dalam kinerja manusia. Salah satu produk inovasi teknologi telekomunikasi adalah internet yaitu suatu koneksi antar jaringan komputer (Ellitan & Anatan, 2009).

Aplikasi internet saat ini memasuki berbagai segmen aktivitas manusia, baik dalam sektor politik, sosial budaya, maupun dalam ekonomi dan bisnis. Terlepas dari dampak yang ditimbulkan internet, internet adalah sebuah teknologi komunikasi baru yang memudahkan penggunanya dalam memperoleh informasi. Saat ini penggunaan internet semakin pesat, mayoritas masyarakat di dunia telah menggunakan kecanggihan internet ini untuk berbagai keperluannya, mulai dari keperluan pribadi, organisasi, hingga dinas, karena penggunaan internet dinilai lebih praktis dan efisien.

Dari pengertian tersebut merefleksikan bahwa internet merupakan salah satu alat informasi dalam bentuk jaringan komputer di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan hardware dan software komputer. Internet dijaga oleh perjanjian bilateral atau multilateral dan spesifikasi

teknikal (protokol yang menerangkan tentang perpindahan data antara rangkaian).

1. Sejarah Internet

Sejarah internet berawal ketika Departemen Pertahanan Amerika, U.S. *Defense Advanced Research Project Agency* (DARPA) memutuskan untuk mengadakan penelitian tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer untuk membentuk jaringan organik pada 1969. Program riset ini dikenal dengan istilah ARPANET. Pada tahun 1970, lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.

Pada 1972, Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program e-mail yang ia ciptakan setahun sebelumnya untuk ARPANET. Program e-mail ini begitu mudah sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, icon @ juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukan “at” atau pada. Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET mulai berkembang ke luar Amerika Serikat. Komputer University College di London merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika Serikat yang menjadi anggota jaringan ARPANET. Pada tahun yang sama, dua orang ahli komputer yakni Vinton Cerf dan Bob Kahn mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal pemikiran internet. Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di Universitas Sussex.

Hari bersejarah berikutnya pada tanggal 26 Maret 1976, ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan e-mail dari Royal Signals and Radar
commit to user

Establishment di Malvern. Setahun kemudian, sudah lebih dari 100 komputer yang bergabung di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau network. Pada 1979, Tom Truscott, Jim Ellis, dan Steve Bellovin, menciptakan newsgroups pertama yang diberi nama USENET. Tahun 1981 France Telecom menciptakan sebuah teknologi baru dengan meluncurkan telepon televisi pertama, di mana dua orang bisa saling menelepon sambil berhubungan langsung (tatap muka) dengan video link. Karena komputer yang membentuk sebuah protokol resmi diakui oleh semua jaringan. Pada tahun 1982 dibentuk *Transmission Control Protokol* (TCP) dan Internet Protokol (IP). Sementara itu di Eropa muncul jaringan komputer tandingan yang dikenal dengan EUNET, yang menyediakan jasa jaringan komputer di Belanda, Inggris, Denmark, dan Swedia. Jaringan EUNET menyediakan jasa e-mail dan *newsgroup* USENET.

Untuk menyeragamkan alamat di jaringan komputer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan sistem domain, yang kini kita kenal dengan DNS (*Domain Name System*). Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi seribu komputer. Pada 1987 jumlah komputer yang tersambung melonjak sepuluh kali lipat menjadi sepuluh ribu lebih.

Pada 1988, Jarko Oikarinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau *Internet Relay Chat*. Setahun kemudian, jumlah komputer yang saling berhubungan melonjak 10 kali lipat dalam setahun. Tahun 1990 adalah tahun yang paling bersejarah, ketika Tim Berners Lee menemukan program editor dan *browser* yang bisa menjelajah antara satu *commut to user*

komputer dengan komputer lainnya yang membentuk jaringan tersebut. Program ini dikenal dengan sebutan *www* (World Wide Web).

Pada 1992, komputer yang saling terhubung membentuk jaringan yang sudah melampaui sejuta komputer, dan di tahun yang sama muncul istilah berselancar di internet (*Surfing The Internet*). Pada 1994, situs internet telah tumbuh menjadi tiga ribu alamat halaman, dan untuk pertama kalinya *virtual-shopping* atau *e-retail* muncul di internet. Di tahun yang sama Yahoo! Didirikan, yang juga sekaligus kelahiran Netscape Navigator 1.0.

Dengan perkembangan internet yang begitu pesat, koneksi internet yang dulunya hanya melalui sambungan telepon ke ISP (*Internet Service Provider*), berkembang menjadi jaringan yang mendukung kabel UTP dan *wireless (hybrid)* dengan *sharing gateway* yang menggunakan sebuah PC server. Bahkan dengan teknologi *wireless* tersebut, sudah banyak hotspot hanya dengan membawa laptop yang dilengkapi dengan fasilitas *wireless* pada tempat yang dapat menjangkau sinyal *access point* yang dipasang pada tempat tertentu. Dengan demikian, pengguna tidak perlu repot-repot memasang kabel UTP pada komputer laptop-nya (ricky aditya, 2011)

2. Fungsi Internet

Perkembangan internet yang semakin pesat tentu dikarenakan ada fungsi yang mampu dirasakan oleh para *server* (penyedia layanan) maupun *client* (penggunaan layanan). Sedangkan ada beberapa fungsi dari internet yaitu:

- a. Sebagai alat komunikasi, para pengguna komputer dapat saling berkomunikasi melalui email, *internet phone*, IRC (*Internet Relay Chat*).

commit to user

- b. Saling *resource Sharing*, pengguna komputer dapat mengakses langsung sumber data. Internet juga dapat digunakan untuk menyampaikan promosi, informasi penjualan dan lain-lain.
- c. Sebagai *resource discovery*, digunakan untuk mencari indeks dari pustaka *Online, Online Bookstores*, dan lain-lain.
- d. Sebagai komunitas, pengguna komputer dapat melakukan komunikasi untuk saling tukar menukar pendapat dan informasi.

(Muhammad Fakhri Husein. 2002)

Kegunaan internet serta fungsi utama internet semakin banyak yang menggunakan karena dapat meringankan pekerjaan, selain itu waktu menjadi efisien serta efektif di zaman sekarang ini karena adanya internet. Kegunaan dari internet baik didalam bidang akademis, bisnis, komunikasi, organisasi, dan lain-lain. Internet menyebarkan informasi makin cepat dikarenakan ada sarana dari macam-macam search engines atau mesin pencari, yang ini berarti pencarian semua info yang dibutuhkan.

3. Pemanfaatan Internet

Untuk dapat menggunakan internet pengguna internet harus tahu manfaat apa saja yang dapat diperoleh dari fasilitas-fasilitas yang ada di dalam internet. Terdapat beberapa manfaat yang dapat dinikmati oleh pengguna internet antara lain : (a) mencari informasi baik di dalam maupun di luar negeri yang berhubungan dengan pelajaran; (b) tukar informasi dan pikiran antar mahasiswa di seluruh Indonesia; (c) mengetahui mana informasi yang benar dan salah; (d) dapat bersosialisasi dengan orang lain tanpa prasangka

commit to user

membedakan suku, agama, bangsa atau warna kulit; (e) sebagai sarana komunikasi efektif dengan pihak lain; (f) bisa menggunakan konferensi jarak jauh di sekolah maupun di dunia; dan (g) meningkatkan pengetahuan berbahasa global. (H. Achmad Fauzan & H. Akrib. 2006;7)

Perkembangan teknologi jaringan Internet telah mengubah paradigma dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. Melalui keberadaan internet mereka bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun waktu yang diinginkan. Salah satu bidang yang tersentuh dampak perkembangan teknologi ini adalah dunia pendidikan. Sebagai sebuah sumber informasi yang hampir tak terbatas, maka jaringan internet memenuhi kapasitas dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran dalam dunia pendidikan. Bahkan beberapa perguruan tinggi ternama, mencanangkan lahirnya sistem pembelajaran yang berbasis teknologi jaringan ini, seperti lahirnya konsep tentang distance learning, web-based education, dan e-learning, yang kalau ditinjau dari implementasinya mempunyai wujud yang hampir sama, yaitu memanfaatkan fasilitas jaringan internet sebagai salah satu sarana dan media dalam pendidikan dan pengajaran. Melihat perkembangan fenomena ini, akan sangat tertinggal dunia pendidikan kita, jika tidak bisa memanfaatkan teknologi internet. Walaupun belum akan menyelenggarakan pengajaran maupun pendidikan berbasis internet, setidaknya dosen mampu dan menganjurkan pemanfaatan resources yang ada di internet sebagai salah satu sumber pembelajaran maupun bahan pengajaran

4. Jejaring Sosial *Facebook* dan *Twitter*

Facebook dan *twitter* adalah situs jejaring sosial yang saat ini cukup marak diminati dan digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Di Indonesia, jumlah pengguna *facebook* yang tercatat pada Januari 2010 sebanyak 15.301.280 orang. Bahkan, bila dilihat berdasarkan perkembangannya, Indonesia berada pada urutan ke dua dunia setelah Amerika, sedangkan pengguna situs *twitter* di Indonesia pada bulan September 2010 berjumlah 6.240.000 pengguna atau 20,8% dari populasi *online* dan 2,60% populasi penduduk Indonesia (Hardiyanto, 2009).

Data-data tersebut cukup fantastis mengingat Indonesia sebenarnya belum masuk dalam kategori negara maju dimana teknologi tinggi sejenis internet masih bisa dikatakan sebagai barang langka yang tidak semua orang dapat mengaksesnya. Namun, perkembangan internet di Indonesia dalam dekade terakhir ini memang sangat signifikan. Hampir di setiap sudut kota besar kita akan dengan mudah menjumpai warung internet (warnet). Hanya dengan membayar tidak lebih dari Rp 5.000 per jam, kita dapat menikmati akses ke internet dan berselancar di dunia maya sesuka hati. Modem berjenis nirkabel pun, saat ini banyak tersedia di pasaran yang disediakan oleh berbagai provider telepon selular. Jika tidak dengan komputer, maka kecanggihan telepon selular akan memberi kemudahan penggunanya untuk mengakses internet dengan tarif yang juga tidak mahal. Bahkan, provider telepon selular maupun produsen telepon genggam berlomba memberikan layanan yang semakin memudahkan pengguna telepon genggam mengakses

internet. Misalnya, dengan menyediakan fitur khusus akses ke *facebook* dan *twitter* secara gratis untuk beberapa saat. Fenomena ini semakin memudahkan anak-anak mengakses internet, misalnya untuk memainkan permainan secara *online* atau membuka *account facebook* atau *twitter* mereka.

5. *Facebook*

Facebook adalah sebuah situs web jejaring sosial yang akhir-akhir ini menjadi sangat populer karena kemampuannya menghubungkan berbagai orang dengan komunitasnya sekaligus membentuk jaringan teman-teman baru.

Facebook pertama kali didirikan pada 4 Februari 2004 dan merupakan sebuah website hasil hobi karya salah seorang mahasiswa Harvard University, Mark Zuckerberg. Pada awalnya, nama *Facebook* disebut *The Facebook* dan bukan *Facebook*. Saat pertama kali didirikan, *Facebook* hanya digunakan untuk kalangan dari Universitas Harvard saja dan lalu penggunaan *Facebook* berkembang sampai ke kampus Stanford. (Hardianto, 2009: 12)

Saat ini pengguna *facebook* dapat memilih untuk bergabung dengan satu atau lebih jaringan yang tersedia, seperti berdasarkan sekolah, tempat kerja, atau wilayah geografis. Hingga Juli 2007, *facebook* memiliki jumlah pengguna terdaftar paling besar di antara situs-situs yang berfokus pada sekolah dengan lebih dari 34 juta anggota aktif yang dimilikinya dari seluruh dunia. Dari September 2006 hingga September 2007, peringkatnya naik dari

posisi ke-60 ke posisi ke-7 situs paling banyak dikunjungi, dan merupakan situs nomor satu untuk foto di Amerika Serikat, mengungguli situs publik lain seperti Flickr, dengan 8,5 juta foto dimuat setiap harinya.

Dengan bergabung dalam situs *facebook*, pengguna dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan, dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya. Pengguna dapat membuat profil dengan foto, kontak, ataupun informasi personil lainnya. Komunikasi dengan pengguna lainnya dapat dilakukan melalui pesan pribadi atau fitur *chat*. Pengguna juga dapat bergabung dengan grup atau halaman penghobi (*fan pages*), yang beberapa darinya dimiliki oleh organisasi sebagai wadah untuk beriklan. Untuk mengurangi kontroversi mengenai privasi, *Facebook* mengizinkan pengguna untuk memilih pengaturan privasi sesuai kemauannya, dan memilih siapa yang dapat melihat bagian-bagian dari profilnya.

Website ini menggratiskan untuk penggunaannya dan mendapatkan keuntungan dari iklan, seperti iklan dalam bentuk gambar (*banner ads*). *Facebook* pada dasarnya diperuntukkan bagi segmen usia tertentu. Untuk bias membuka *account* di *facebook*, *facebook* telah menetapkan sejumlah peraturan yang perlu dipatuhi, antara lain seseorang harus memiliki alamat *e-mail* dan telah usia 13 tahun ke atas. Peraturan yang ditetapkan *facebook* tersebut ternyata memiliki kelemahan karena pengguna bisa memanipulasi data tanggal lahir untuk membuat *account*. Akibatnya, anak-anak berusia di bawah 13 tahun banyak yang membuat *account facebook* dan menjadikan

commit to user

media jejaring sosial ini untuk berkomunikasi dengan teman-teman, orang tua, keluarga, maupun guru mereka.

6. *Twitter*

Twitter adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh *Twitter Inc.*, yang menawarkan jaringan sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut tweets. Tweets adalah teks tulisan hingga 140 karakter yang ditampilkan pada halaman profil pengguna. Tweets bisa dilihat secara luar, namun pengirim dapat membatasi pengiriman pesan ke daftar teman-teman mereka saja. Pengguna dapat melihat tweets penulis lain yang dikenal dengan sebutan pengikut. Semua pengguna dapat mengirim dan menerima tweets melalui situs *Twitter*, aplikasi eksternal yang kompatibel (telepon seluler), atau dengan pesan singkat (SMS) yang tersedia di negara-negara tertentu. Situs ini berbasis di San Bruno, California dekat San Francisco, di mana situs ini pertama kali dibuat.

7. Dampak Internet

Dunia pendidikan sebagai salah satu bidang yang memanfaatkan internet untuk kepentingan peningkatan kualitas suatu institusi pendidikan. Pendidikan memang memegang peran penting dalam kemajuan suatu bangsa dan negara, karena dunia pendidikanlah yang mencetak para generasi penerus bangsa. Internet dapat dikatakan sebagai perpustakaan maya yang menyimpan berbagai ilmu pengetahuan. Internet dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan alternative (Hardiyanto, 2009).

Dibalik manfaat besarnya, mahasiswa bisa belajar banyak hal, disisi lain internet memiliki kecenderungan melahirkan generasi instan. Hal ini secara tidak langsung akan mengancam perkembangan kreativitas mahasiswa. Khususnya yang bersekolah di sekolah dengan fasilitas dan kualitas pengajar yang masih dibawah rata-rata. Pudarnya kepekaan, tidak terlatihnya kreativitas menjadi bagian dari pada hal ini. Inilah tantangan bagi pelaku dan pengelola pendidikan ditengah perkembangan teknologi dewasa ini. Dalam penggunaan internet, mahasiswa menduduki peringkat pertama. Internet sudah menjadi bagian dari gaya hidup mereka. Hampir setiap aktivitas mahasiswa dipengaruhi oleh internet, mulai dari penggunaan jejaring sosial, hingga pendidikan mereka. Internet ini memberikan dampak positif bagi mereka, yaitu:

- a. Sebagai media yang dapat membantunya mencari informasi untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah.

Internet menyediakan informasi-informasi yang dapat dijadikan referensi untuk mengerjakan tugas-tugas.

- b. Sebagai sumber pengetahuan alternatif.

Berbagai ilmu pengetahuan mulai dari umum sampai ilmu pengetahuan untuk pendidikan formal terdapat di internet.

- c. Sebagai sarana hiburan ringan melauai film, game, musik untuk sekedar melepas jenuh dari tugas.

Dengan kesibukan di sekolah para mahasiswa harus menyeimbangkan kerja otaknya dengan memberikan hiburan-hiburan ringan guna

menghindari stress ringan akibat otak kiri bekerja keras tanpa diimbangi otak kanan.

- d. Mencari teman baru atau sekedar berkomunikasi dengan teman melalui jejaring sosial, seperti facebook, tweeter, blog.

Jejaring sosial juga dapat digunakan para mahasiswa untuk berdiskusi jarak jauh untuk menyelesaikan tugas dari kampus.

- e. Mencari informasi tentang hal-hal baru atau yang sedang digemari para mahasiswa seperti, K-POP, suffle dance, basket.

Hal ini dapat membuat remaja dapat menyalurkan bakat mereka dalam bidang non-akademis.

- f. Mencari informasi tentang idola mereka.

Informasi yang mereka dapat memotivasi mereka untuk belajar. Tanpa seorang idola mungkin hidup seperti tanpa tujuan bagi mahasiswa, mereka perlu sosok yang dapat membuat mereka termotivasi untuk menjadi generasi yang berguna bagi bangsa.

- g. Mahasiswa menjadi semakin kreatif.

Internet dapat menjadi salah satu sarana untuk menyalurkan daya kreativitas mereka, seperti membuat cerita fiksi lalu di postkan di sebuah blog, dan lain-lain.

- h. Mereka tidak gaptek (gagap teknologi).

Mereka dapat mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang hampir seluruhnya menggunakan kecangihan internet.

i. Internet sebagai sarana belajar bisnis.

Mahasiswa yang saat ini menggunakan internet sebagai sarana berbisnis, seperti jual beli online, pembuatan dan pengelolaan website yang menyediakan referensi untuk tugas para mahasiswa.

Internet dapat kita gunakan untuk mencari berbagai informasi ilmu pengetahuan. Informasi ilmu pengetahuan misalnya dapat kita cari di google atau kita juga bisa masuk ke wikipedia.com untuk mencari artikel mengenai pengetahuan yang ingin kita peroleh. Internet dapat kita gunakan untuk memperoleh berita terbaru. Banyak situs berita yang sekarang dapat kita manfaatkan untuk mencari berita, misalnya detik.com, vivanews.com, okezone.com, kompas.com. Berita tersebut dapat kita peroleh secara gratis. Bisnis online, kita juga dapat menjalankan bisnis online di internet, dapat berupa PPC, afiliasi, PTR dsb. Bergaul di dunia maya melalui website social networking. Situs seperti facebook.com, twitter.com, koprol.com, friendster.com dsb dapat kita manfaatkan untuk menjalin silaturahmi secara online, dampak negatif pemanfaatan internet:

- a. Akses situs porno yang dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja, dengan begini moral seorang pun dapat terpengaruh.
- b. Adanya ancaman dari virus-virus yang ada di dunia maya, kadang seseorang sengaja melakukan penyebaran virus supaya para pengguna internet dapat terpengaruh, makanya hati-hatilah ketika masuk ke suatu website.

- c. Pencurian data di komputer, kadang ada juga hacker yang dengan sengaja melakukan pencurian data-data sensitif pada komputer, misalnya foto, password yang disimpan di komputer, salinan dokumen penting

B. Kreativitas

Kreativitas sebagai bentuk penemuan terhadap sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Kreativitas menngedepankan pada dua hal utama, yaitu “baru” dan “nilai”. Kata “baru” berarti hal yang belum ada sebelumnya atau inovatif dari sudut pandang individu, komunitas atau masyarakat di wilayah tertentu. Kata “nilai” berarti manfaat yang dirasakan oleh individu, komunitas atau masyarakat di daerah tertentu. Sedangkan pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal tertentu (Azizah, 2013).

Kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsi dunia. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, membuat sebuah gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, masalah kemanusiaan. (Munandar, 2012:19)

Kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, inovatif, dan bermanfaat bagi kehidupan masyarakat merupakan salah satu bentuk kreativitas. Kreativitas yang diciptakan harus dalam bentuk hal yang baru, inovatif, tetapi konvergen dari hal-hal yang sudah ada. (Chandra, Jalius. 1994)

Menurut Kuper & Kuper (2000) melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta. Produk itu sendiri sangat beragam, mulai dari penemuan mekanis, proses kimia

baru, solusi baru atau pernyataan baru mengenai sesuatu masalah dalam matematika dan ilmu pengetahuan; komposisi musik yang segar, puisi, cerita pendek atau novel yang menggugah yang belum pernah ditulis sebelumnya; lukisan dengan sudut pandang yang baru; seni patung atau fotografi yang belum ada sebelumnya; sampai dengan terobosan dalam aturan hukum, agama, pandangan filsafat, atau pola perilaku baru. (Desmita, 2013: 176)

Bentuk produk kreatif selalu ada sifat dasar yang sama yaitu keberadaannya yang baru atau belum pernah ada sebelumnya. Sifat baru itulah yang menandai produk, proses atau orang kreatif, sifat ini memiliki ciri-ciri: (a) produk yang sifatnya baru sama sekali yang sebelumnya belum ada; (b) produk yang sudah ada sebelumnya; dan (c) suatu produk yang bersifat baru sebagai hasil pembaruan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada. (Desmita, 2013: 176)

Kecenderungan kreativitas berdasarkan usia, turunnya garis penjelas pada berbagai prestasi yang istimewa seiring dengan bertambahnya usia. Hal ini mungkin menjadi penyebab perubahan tingkat kreativitas pada seseorang yang telah berusia lanjut. Orang yang berilmu akan menghadapi masalah dan tugas yang diberikan kepadanya dengan lebih senang dari pada harus melakukan kajian mendalam tentang sesuatu. Penurunan kreativitas bisa disebabkan kontradiksi antar vitalitas dan fleksibilitas, seiring dengan bertambahnya usia. Bertambahnya usia, maka tugas pun semakin bertambah, sehingga membatasi waktu yang seharusnya digunakan untuk mengkaji dan bekerja secara ilmiah (Surya, Yuyun, 2012).

Pengertian masa kini mengenai kreativitas adalah bahwa semua manusia memiliki kemampuan dan karakteristik, namun masing-masing berbeda antara satu dengan yang lain dan antara satu kelompok dengan kelompok yang lain. Tidak ada perbedaan antara manusia, kecuali pada tingkatan adanya karakteristik dan kemampuan tersebut. Dengan kata lain, perbedaan antara yang ada di antara individu dan kelompok itu adalah perbedaan dari segi tingkatan, bukan jenis. Artinya, perbedaan itu dilihat dari segi kuantitas bukan kualitas. Inilah yang terdapat dalam diri orang-orang kreatif. Berbagai kemampuan yang mereka miliki ada pada orang lain juga, namun kapasitas orang kreatif jauh lebih besar dari pada orang-orang pada umumnya.

Kreativitas salah satu aspek dari fungsi kognitif, dimana fungsi kognitif akan bersinergi dengan prestasi mahasiswa S1 Keperawatan. Pengembangan kreativitas perlu ditanamkan selama proses perkuliahan, dan menggali potensi yang dimiliki mahasiswa. Kemampuan berpikir konvergen (*convergent thinking*) atau penalaran logis yang merujuk pada pemikiran yang menghasilkan satu jawaban dan mencirikan jenis pemikiran berdasarkan tes intelegensi standar. Kemampuan berpikir divergen (*divergent thinking*) merujuk pada pemikiran yang menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama dan lebih merupakan indikator dari kreativitas.

Dari hal tersebut kreativitas merupakan suatu bentuk divergen yang harus memiliki penalaran yang konvergen berdasarkan kemampuan intelektual individu masing-masing.

1. Karakteristik Kreativitas

Berbagai karakteristik atau ciri kreativitas yang dikemukakan pada bagaimana merupakan serangkaian hasil studi terhadap kreativitas. Pendekatan serupa untuk mengidentifikasikan sikap, kepercayaan, dan nilai pada orang-orang kreatif juga digunakan oleh Utami Munandar. (Ali & Asrori, 2012; 52)

Pier (Adams, 1976) mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut: (a) memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi; (b) memiliki keterlibatan yang tinggi; (c) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (d) memiliki ketekunan yang tinggi; (e) cenderung tidak puas terhadap kemapanan; (f) penuh percaya diri; (g) memiliki kemandirian yang tinggi; (h) bebas dalam mengambil keputusan; (i) menerima diri sendiri; (j) senang humor; (k) memiliki intuisi yang tinggi; (l) cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks; (m) toleran terhadap ambiguitas dan (n) bersifat sensitif. (Ali & Asrori, 2012:53)

2. Tahapan Kreativitas

Kreativitas memiliki beberapa tahapan karena proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Wallas (Solso, 1991) mengemukakan empat tahapan proses kreatif, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. (Ali & Asrori, 2012: 51)

a. Persiapan

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berpikir divergen. (Ali & Asrori, 2012: 51)

b. Inkubasi (*Incubation*)

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun) dan bisa juga sebentar (beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah. (Ali & Asrori, 2012: 51)

c. Iluminasi (*illumination*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya *insight*. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi
commit to user

atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa juga sebentar pada tahap inkubasi. (Ali & Asrori, 2012: 51)

d. Verifikasi (*Verification*)

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pada tahap ini, pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Filsafat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas. (Ali & Asrori, 2012:51)

3. Tingkatan Kreativitas

Seorang ilmuwan yang bernama Calvin Taylor memimpin kongres di Universitas Utah untuk studi kreativitas. Tingkatan kreativitas tersebut ia dapatkan setelah menganalisis 100 definisi kreativitas, adapun menurutnya adalah sebagai berikut.

a. Ekspresif

Intinya adalah ekspresi bebas mengenai berbagai keterampilan serta originalitas, sedangkan jenis produk bukanlah hal penting. Hal yang dapat dilihat dan paling menonjol pada orang-orang ditingkatkan ini adalah dua sifat, yaitu spontanitas dan kebebasan berekspresi. (Yusuf, 2010:25)

b. Produktif

Orang-orang mengalami peralihan dari tingkatan ekspresif menuju tingkatan produktif dalam kreativitas (ketika keterampilannya berkembang) sehingga mereka dapat menghasilkan karya-karya sempurna. Produk itu dikatakan kreatif, ketika seseorang mencapai tingkat keberhasilan tertentu. Dengan demikian, produk tersebut tidak diilhami dari karya orang lain secara mutlak, tetapi merupakan karya tersendiri yang belum pernah ada sebelumnya. (Yusuf, 2010: 25).

c. Inovatif

Tingkatan kreativitas ini tidak membutuhkan keterampilan atau kepandaian, tetapi menuntut fleksibilitas dalam memahami hubungan-hubungan baru yang tidak dikenal antar beberapa bagian yang saling terhubung dan telah ada sebelumnya. (Yusuf, 2010: 25)

d. Kreatif

Level berikut ini membutuhkan kemampuan yang kuat untuk membuat pengertian abstrak yang ada, ketika prinsip-prinsip dasar itu dipahami secara sempurna. Sehingga memudahkan orang yang kreatif untuk memperbaiki dan mengembangkannya. (Yusuf, 2010: 26)

e. Iluminasi

Ini adalah gambaran pemahaman paling tinggi yang mengandung suatu pengertian dari prinsip yang benar-benar baru dalam tingkatan yang paling banyak abstraknya. (Yusuf, 2010: 26)

4. Pendorong Kreativitas

Ada beberapa faktor pendorong munculnya kreativitas. Faktor-faktor tersebut dapat diringkas dalam beberapa poin berikut: (a) banyak mengkaji; (b) pengamatan secara seksama; (c) tingkat keberagaman pemikiran; (d) tingkat kekayaan fantasi; (e) tingkat penghargaan terhadap waktu; (f) tingkat berlatih cara-cara diskusi yang metodologis; dan (g) bonus-bonus, baik berupa makna atau materi yang memiliki pengaruh besar dalam merangsang kreativitas. (Yusuf, 2010: 48)

5. Proses Kreativitas

Dahulu kreativitas berhubungan dengan pekerjaan-pekerjaan luar biasa yang penuh misteri dan sulit untuk ditafsirkan, bahkan oleh orang-orang yang berkecimpung didalamnya sekalipun. Orang-orang menyakini terdapat relasi yang kuat antara kreativitas dan kekuatan yang luar biasa. Seiring dengan permulaan abad ke-20 pandangan tersebut telah mengalami perubahan. Para ahli mulai mencari, mengkaji, dan mempelajari kreativitas. Hingga pada awal abad ke-21 para ahli menegaskan bahwa kreativitas ternyata dapat dilatih dan diukur. Kemampuan kreativitas pada manusia dapat dikembangkan melalui latihan (Yusuf, 2010: 23)

Proses kreativitas dapat didefinisikan secara ilmiah sebagai gejala psikologi internal untuk aktivitas berkreasi yang meliputi saat-saat tertentu dan dinamikan psikologis. Dimulai dari munculnya masalah atau membuat hipotesis-hipotesis awal dan diakhiri dengan mewujudkan hasil kreativitas serta diikuti oleh aktivitas-aktivitas pemikiran dan kemampuan untuk

menstransformasikan berbagai data dan membuat hubungan antara unsur-unsur kognitif, juga dinamika kehidupan, romantisme, emosional, dan seluruh faktor personal (Yusuf, 2010: 23)

Proses kerja kreatif bisa berlangsung dalam waktu yang singkat, tetapi biasanya hal ini berlangsung cukup lama hingga beberapa bulan atau tahun. Proses kerja kreatif adalah kerja yang identik dengan hal baru, tidak dikenal banyak orang, serta bermanfaat bagi si pelaku kreatif dan masyarakat di sekitarnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa setiap pekerjaan yang sudah diselesaikan, inovasi atau kreativitas, serta hal-hal yang pernah dilakukan sebelumnya yang mendapat penghormatan dan penghargaan publik dianggap sebagai contoh-contoh kreativitas. Syair, puisi, lukisan, aliran musik baru yang memukau, serta penemuan-penemuan baru dan teori baru adalah contoh-contoh kreativitas. (Yusuf, 2010: 24)

6. Berpikir Kreatif

Banyak pertanyaan penting yang harus diketahui jawabannya. Setiap orang ingin menjadi bagian dari dunia orang-orang kreatif. Kegiatan berfikir itu sangat penting bagi manusia, karena hal ini merupakan kebutuhan pokok dan utama untuk menyingkap rahasia-rahasia kehidupan. Mustahil seseorang memiliki keimanan dan ilmu, tanpa dilandasi dengan proses berpikir. (Yusuf, 2010: 78)

Berpikir terhadap sesuatu makna merupakan satu sarana besar untuk menegakkan kehidupan. Berpikir itu ibarat senjata yang dapat digunakan oleh

pemiliknya untuk menghadapi rintangan dan berbagai masalah, serta demi menjalankan kehidupan secara berkelanjutan. (Yusuf, 2010:79)

Berpikir dan belajar berpikir sudah menjadi kebutuhan yang lebih mendesak bagi kita semua dari pada sebelumnya. Hal ini karena sekarang ini hambatan atau masalah kehidupan menjadi semakin kompleks sebagai akibat dari pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam seluruh aspek kehidupan. Barangkali kadar kesuksesan dalam menghadapi tantangan semacam ini, yang didasarkan pada kuantitas kognitif, tidaklah begitu besar, jika dibandingkan dengan kualitas penggunaan dan penerapan pengetahuan dengan cara kreatif. (Yusuf, 2010: 79)

Berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang terjadi di otak dan pikiran yang dilakukan oleh seseorang yang kreatif. Proses tersebut memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui dan kaidah-kaidah serta dasar-dasar yang dijadikan acuan. Berpikir kreatif sebagai keterampilan khusus yang diperoleh oleh seseorang yang harus memahami segala hal yang berhubungan dengan proses tersebut. (Yusuf, 2010: 79)

Keterampilan berpikir tidak jauh berbeda dengan keterampilan yang lain. Berpikir memiliki kesamaan dengan keterampilan yang lain, dengan berpikir kreatif, kecerdasan akan berfungsi dan berpengaruh terhadap pengalaman-pengalaman manusia, sebagaimana munculnya kekuatan mesin mobil dengan keterampilan menyetir mobil tersebut. Proses belajar ini membutuhkan pelaksanaan yang strategis dan keterampilan-keterampilan tertentu, seperti menerapkan, menganalisa, mengkaji, membuat kesimpulan, membandingkan,

menyusun, menarik hasil, merencanakan, mengawasi, mengevaluasi dan lain sebagainya. (Yusuf, 2010: 80)

Berpikir kreatif sebagai proses otak yang bersifat universal, kompleks dan diatur oleh berbagai elemen, faktor, keterampilan dan metode-metode yang berpengaruh, baik yang meningkatkan ataupun melemahkan proses berpikir kreatif. Supaya mahasiswa dapat menjadi kreatif, maka ia harus menguasai aspek-aspek berpikir kreatif dan unsur-unsurnya. Sumber ide-ide kreatif itu adalah tujuan atau agenda kerja anda yang menentukan jenis inspirasi yang datang. Pikiran-pikiran ini bukan berarti tidak memiliki stimulasi atau hanya data-data ringan, tetapi merupakan berbagai jawaban untuk beberapa kebutuhan dan masalah serta membantu anda merealisasikan target dan tujuan anda, bahkan pada hal-hal yang tidak bisa diungkapkan lainnya. (Yusuf, 2010: 80)

7. Keterampilan Berpikir Kreatif

Orang yang kreatif memiliki sejumlah keterampilan yang membedakannya dari orang lain. Selain itu, dengan berpikir dapat menjadikan orang tersebut memiliki sejumlah keterampilan yang membuatnya kreatif dan istimewa. Keterampilan tersebut dapat dirangkum dalam poin-poin berikut ini. (Yusuf, 2010: 84)

a. Keterampilan berkonsentrasi

Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan untuk mendefinisikan berbagai masalah dan memecahkan masalah. Keterampilan ini meliputi kemampuan untuk merumuskan tujuan dan kejelasan dari tujuan

tersebut, serta berhubungan dengan proses menentukan berbagai pendapat dan mendapatkan solusi bagi masalah-masalah tersebut. (Yusuf, 2010: 84).

b. Keterampilan mengumpulkan data

Ini merupakan keterampilan untuk mendapatkan data, dengan satu atau lebih pasca indra dan mencari data baru, dengan membentuk dan merangsang otak melalui berbagai pertanyaan. (Yusuf, 2010: 85)

c. Keterampilan mengingat

Ini merupakan kemampuan untuk menggunakan rumus. Maksudnya merumuskan dan menyimpan data di dalam memori otak dalam waktu yang lama, serta melakukan memorisasi yang berarti mengingat kembali data-data yang tersimpan di kartu memori otak dalam waktu yang lama. Banyak orang mengetahui bahwa proses menyimpan data dalam otak manusia dilakukan dalam dua jangka waktu, yaitu jangka pendek dan jangka panjang. Selain itu, setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyimpan data dan mengingatnya kembali. Juga, terdapat perbedaan kekuatan yang mengingat antara satu bidang dengan bidang yang lain pada orang itu sendiri. (Yusuf, 2010:85)

d. Keterampilan menyusun data

Keterampilan ini mencakup sejumlah keterampilan, diantaranya adalah keterampilan untuk memadukan. Dalam keterampilan jenis ini terlihat kemampuan seseorang untuk memadukan atau membandingkan, yang

berarti mengamati aspek-aspek persamaan atau perbedaan antara dua hal atau lebih. Selain keterampilan memadukan, juga ada keterampilan mengkategorikan. Yaitu, kemampuan untuk meletakkan berbagai hal dalam kelompok-kelompok sesuai dengan ciri-ciri gabungan. Di samping itu, juga terdapat keterampilan menyusun yang berarti meletakkan berbagai hal atau kosa kata dalam suatu susunan atau konteks yang sesuai standar tertentu. (Yusuf, 2010: 86)

- e. Keterampilan menganalisis
- Ini merupakan keterampilan berkreasi terpenting dalam proses berpikir kreatif, yang mencakup penentuan karakter dan elemen-elemen pembentuk ide kreatif. Ini berarti membedakan antara banyak hal dan mengenali keistimewaan dan bagian-bagiannya serta menentukan hubungan dan pola antara berbagai hal tersebut. Jadi, ini berarti kemampuan mengalihkan antar berbagai hal dengan komponennya serta menemukan hubungan antara keduanya. (Yusuf, 2010: 86)
- f. Keterampilan produktif

Inilah keterampilan yang membuka pintu berpikir kreatif dan mengandung penyimpulan dari hasil. Ini merupakan proses pemikiran data yang tersedia dan hal-hal selain data untuk menutupi celah-celah yang ada dan memecahkan masalah atau mencapai pikiran utama. Keterampilan ini juga mengandung keterampilan untuk memprediksi, yaitu kemampuan untuk menggunakan pengetahuan lama dan data yang tersedia untuk menambahkan makna pada data baru. Selain itu, juga

mengandung keterampilan mempresentasikan. Maksudnya menambahkan makna baru pada data dengan mengubah bentuk dan mempresentasikannya dalam simbol, rencana atau gambar-gambar yang jelas. (Yusuf, 2010: 87)

g. Keterampilan mengintegrasikan dan mengkomposisi

Keterampilan ini meliputi rangkuman. Ini merupakan proses meringkas tema atau membersihkannya dari pikiran-pikiran tidak penting, dengan cara yang efektif dan praktis. Lalu memberikan ringkasan konsep dan pemikiran dalam bentuk kata-kata yang ringkas. Keterampilan ini juga meliputi keterampilan merekonstruksi. Artinya kemampuan untuk mengubah pikiran dan konsep serta data-data penting untuk menambah data-data baru yang penting dan memperkaya ide kreatif. (Yusuf, 2010:87)

h. Keterampilan rektifikasi

Berarti sekelompok keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan mengestimasi berbagai hal secara tepat dan sesuai dengan ukurannya, menemukan sisi-sisi kelebihan dan kekurangan, menguatkannya, serta menentukan keputusan yang tepat. Oleh karena itu, keterampilan ini meliputi hal-hal: mengeluarkan keputusan sesuai standar tertentu dan memberikan bukti kebenaran atau pengakuan-pengakuan yang valid serta mengungkapkan kesalahan, sisi-sisi kelemahan, dan membedakan antara performan yang sifatnya tipikal dan kreatif. (Yusuf, 2010: 88)

i. Keterampilan membuat rencana

Yaitu sekelompok keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan untuk melihat tujuan masa depan, menentukan orientasi, dan metode-metode kerja strategis untuk merealisasikan tujuan dan objek. Keterampilan ini meliputi penentuan tujuan dan memilih strategi pelaksanaan yang tepat, menyusun kronologi proses atau langkah, menentukan hambatan atau kesalahan yang mungkin ada, menentukan cara menghadapi kesulitan atau kesalahan, memprediksikan hasil yang diinginkan atau yang diharapkan. (Yusuf, 2010: 88)

j. Keterampilan mengawasi dan mengorganisasi

Merupakan keterampilan yang bekerja selama melaksanakan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk merealisasikan tujuan. Keterampilan ini meliputi mempertahankan tujuan dalam skala prioritas, menjaga kesinambungan proses atau langkah, dan mencari tahu kapan dapat merealisasikan tujuan tambahan serta kapan beralih pada proses berikutnya, memilih proses yang tepat, mencari tahu hambatan dan kesalahan, memahami kiat untuk mengatasi hambatan dan menghindari kesalahan, tanpa mengganggu proses berpikir kreatif. (Yusuf, 2010: 89).

k. Keterampilan mengevaluasi

Keterampilan ini mengatur sejauh mana realisasi tujuan yang bisa dilakukan, hasil-hasil yang tepat, dan sejauh mana kesesuaian cara yang digunakan. Keterampilan ini meliputi evaluasi terhadap sejauh mana

tujuan yang dapat diraih, menjustifikasi ketepatan hasil dan kualitasnya, mengevaluasi sejauh mana kesesuaian metode yang digunakan, mengevaluasi bagaimana menghadapi masalah dan kesalahan, mengevaluasi efektivitas rencana dan implementasinya. (Yusuf, 2010:89)

8. Hambatan Berpikir Kreatif

Ada sejumlah gangguan yang menghambat pengembangan keterampilan berpikir kreatif. Diantara satu contoh hambatan yang berhubungan dengan pribadi seseorang secara langsung (gangguan personal) dan hambatan yang berkaitan dengan kondisi lingkungan, seperti aspek-aspek sosial dan pendidikan yang berkembang di masyarakat. (Yusuf, 2010: 90)

Barangkali langkah pertama yang harus diperhatikan oleh setiap insan yang meniti langkah awal menuju kreativitas dan dihadap oleh berbagai hambatan adalah membatasi gangguan tersebut, memahami sumbernya dan kiat mengatasinya dengan efektif, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, tanpa ikatan dan hambatan. (Yusuf, 2010: 90)

Kedua pengkaji dalam bidang tersebut, yaitu Treffinger dan Saxson menggambarkan hambatan berpikir kreatif dalam dua kelompok penting dalam poin-poin berikut:

a. Gangguan Personal

Ini merupakan gangguan yang berhubungan dengan pribadi orang kreatif yang mempengaruhi cara berpikir dan perilakunya. Gangguan tersebut dapat dirigrkas sebagai berikut:

1). Lemahnya kepercayaan diri

Kepercayaan diri adalah faktor penting untuk mengembangkan berpikir kreatif. Kepercayaan diri tersebut membantu keterampilan kreatif pada seseorang untuk tumbuh dan meningkat. Sebaliknya lemahnya kepercayaan diri membuat pikiran seseorang bimbang, gelisah, terganggu serta membuat seseorang merasa takut gagal, sehingga menjauhi risiko dan tidak berani mencoba hal baru. Dengan demikian lemahnya kepercayaan diri seseorang mambatasi proses berpikir, tindakan dan perilakunya. Kepercayaan diri memiliki arti bahwa seseorang memiliki pandangan yang positif dan realistis terhadap diri sendiri dan kondisinya. Cara berpikir seperti ini berarti bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk percaya kepada kemampuan dan keputusannya sendiri. Ini juga berarti bahwa ia memiliki kemampuan untuk mengendalikan kehidupannya dan berpikir bagaimana menjadi orang yang kreatif. (Yusuf, 2010:91)

2). Kecenderungan untuk meniru

Kecenderungan untuk meniru adalah salah satu hambatan yang selalu menghalangi proses berpikir kreatif. Karena ketika seseorang cenderung meniru dan mengikuti standar-standar umum,

maka hal ini menghalangi penggunaan input indrawinya dan membatasi imajinasi dan kesempatan, sehingga seseorang meletakkan batasan terhadap pola berpikir kreatif yang ia miliki.

Dapat dikatakan bahwa kecenderungan untuk mengikuti standar-standar umum yang menghambat penggunaan seluruh input indrawi dan membatasi penggunaan kemungkinan berimajinasi dan memprediksi, yang pada akhirnya membuat batasan dan penghalang dalam berpikir kreatif. (Yusuf, 2010: 92)

3). Semangat yang berlebihan

Ketenangan dapat membantu konsentrasi, memahami dan berkreasi. Sementara keinginan kuat untuk berhasil dan semangat yang berlebihan untuk meraih kesuksesan dapat menghasilkan karya sebelum waktunya, sebelum berpikir secara matang atau barangkali semangat berlebihan untuk segera berlari mencapai fase terakhir dalam proses berkreasi. Yang membutuhkan waktu lebih panjang. Dengan demikian, semangat berlebihan dapat dikatakan sebagai salah satu gangguan personal bagi proses berkreasi. (Yusuf, 2010:92)

4). Cepat merasa puas

Puas, secara sederhana diartikan sebagai kondisi tenang atau kelebihan yang didapatkan oleh seseorang. Hal ini bisa menyebabkan kurangnya kesadaran akan kondisi pikiran dan tidak dapat melihat secara seksama. Dengan demikian, hal tersebut

merupakan kondisi anti inkubasi atau anti penyimpanan ide atau masalah secara bertahap. Kondisi ini dianggap sebagai salah satu hambatan personal bagi proses berkreasi. (Yusuf, 2010: 92)

5). Berpikir secara umum dan wajar

Berpikir wajar dapat membuat seseorang tidak bergerak untuk berpikir secara tidak umum, yang dianggap sebagai inti kreativitas.

Berpikir secara umum adalah bentuk berpikir yang terikat oleh kebiasaan yang terjadi. Berbagai kajian dan riset yang dilakukan oleh Isaksen dan Treffinger bahwa berpikir secara tipikal (umum) adalah salah satu hambatan terpenting dalam berpikir kreatif pada kebanyakan orang. Hal ini dilakukan oleh sebagian besar orang yang cenderung untuk berpegang pada sesuatu yang sudah umum, kaku dan statis. (Yusuf, 2010: 93)

6). Tidak peka terhadap kelemahan

Berbagai studi ilmiah menegaskan bahwa di antara ciri penting proses berpikir kreatif adalah kesadaran dan kepekaan yang tajam terhadap berbagai masalah. Ketika kepekaan itu lemah karena tidak adanya stimulasi atau kurangnya tantangan, maka seseorang akan cenderung bertahan dalam lingkaran reaksi terhadap hal yang terjadi di sekitarnya, jauh dari inisiatif untuk mengamati berbagai dimensi masalah dan sibuk mencari berbagai solusi atau hanya dengan merasakannya saja, sehingga menjadikannya menjauh dari kreativitas dan berpikir kreatif. Ketika itu terjadi, maka tidak ada

jalan bagi keterampilan berkreasi untuk tumbuh dan berkembang.

(Yusuf, 2010: 93)

7). Terburu-buru dan tidak mau dengan hal-hal yang sifatnya ambigu

Sifat ini berarti seseorang yang sering terburu-buru dalam mengambil keputusan atau pun menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya, tidak mempunyai kemampuan untuk bersabar.

Lebih cenderung mengambil solusi-solusi yang mudah, bukan solusi yang paling baik atau paling kreatif. Tindakan ini menyebabkannya hanya dapat menilai suatu masalah dari sudut pandang tertentu, sehingga tidak mampu memahami berbagai solusi alternatif atau memilih solusi yang terbaik bagi masalah yang dihadapinya. (Yusuf, 2010: 94)

8). Mengambil metode yang biasa dilakukan

Jika seseorang berhasil dalam menghadapi situasi tertentu, dihadap oleh situasi yang lain, maka yang terlintas pertama kali dalam benak orang yang tidak kreatif adalah menggunakan metode terdahulu yang sukses dilakukan. Adapun orang yang kreatif, akan berusaha menemukan metode lain untuk sukses. Dapat dikatakan bahwa ketika pola pikir tertentu yang sebelumnya efektif untuk menghadapi situasi-situasi terdahulu tertanam kuat pada diri seseorang, maka biasanya akan mengesampingkan strategi-strategi lain yang lebih berfungsi terhadap situasi-situasi baru dan beraneka ragam. (Yusuf, 2010: 95)

b. Gangguan Kondisional

Ini adalah jenis hambatan lain yang menghalangi kreativitas. Gangguan kondisional adalah gangguan yang berada di sekitar kondisi itu sendiri, seperti aspek-aspek sosial dan budaya yang berpengaruh negatif terhadap proses kreativitas serta berpengaruh negatif terhadap proses kreativitas serta berpengaruh pada muncul dan berkembangnya keterampilan berkreasi pada seseorang. Gangguan tersebut dapat dirangkum dalam poin-poin sebagai berikut: (a) berontak terhadap perubahan; (b) tidak seimbang antar realitas dan angan-angan; dan (c) tidak seimbang antar kompetisi dan korporasi. (Yusuf, 2010: 95)

9. Faktor-faktor individual pendorong kreativitas

Faktor-faktor individual pendorong kreativitas dapat dirangkum dalam beberapa poin berikut ini: (a) Kekayaan imajinasi; (b) Pemikiran yang jelas; dan (c) Kemampuan untuk mengamati secara seksama. (Yusuf, 2010: 49)

Faktor-faktor individual yang dapat mempercepat proses kreativitas adalah : (a) Berpikir dengan tenang sebelum tidur; (b) Mengubah tempat setiap saat; (c) Kemampuan untuk bersikap tenang; dan (d) Optimis. (Yusuf, 2010: 49)

10. Faktor-faktor yang dapat menginspirasi ide kreatif

Ada beberapa faktor yang dapat membantu menginspirasi ide kreativitas dan dapat dirangkum dalam poin-poin dibawah jni:

- a. Tentukan keinginan anda secara maksimal
- b. Jadikan tujuan itu jelas dan terukur

commit to user

- c. Buatlah persepsi internal terhadap tujuan
 - d. Bermimpilah dengan mimpi-mimpi yang baru dan jadikan impian itu realistis, dengan menyakini bahwa impian itu ada dan akan menjadi nyata.
 - e. Percayalah terhadap otak dan kemampuan anda dalam merealisasikan impian.
 - f. Konsentrasikan otak anda terhadap keinginan, bukan pada pekerjaan yang anda inginkan.
 - g. Seimbangkan tujuan-tujuan yang ingin anda capai, jika ternyata menyadari sedang berjalan ke arah yang berlawanan.
 - h. Anda dapat membagi tujuan dalam beberapa bagian yang mudah atau membuat tenggat waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas penting.
- (Yusuf, 2010: 51)

11. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Ada banyak faktor yang mempengaruhi proses kreativitas. Tidak hanya faktor tidak adanya perhatian terhadap kreativitas menjadi pemikiran kreatif tidak berkembang. Faktor-faktor tersebut dapat dirangkum dalam beberapa poin penting berikut ini,

- a. Merasa bebas dan membiasakan belajar secara otodidak.
- b. Bekerja dalam lingkungan yang tidak otoriter, tanpa harus menyebabkan kekacauan atau gangguan hubungan dengan orang lain.
- c. Mau belajar demi mendapatkan pemahaman dan menambah informasi.
- d. Menghindari sikap justifikasi secara berlebihan.

- e. Memahami berbagai macam kecenderungan.
- f. Cenderung pada evaluasi diri.
- g. Belajar seni melontarkan pertanyaan.
- h. Berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan seni dan kepandaian dalam berinteraksi dengan orang lain.
- i. Menganggap pekerjaan sebagai kesenangan. Kuatnya perasaan yang dimiliki oleh orang-orang kreatif ketika menyelesaikan sesuatu, sehingga mereka dapat menjaga diri dan kedudukan mereka, disamping merealisasikan berbagai tujuan. Di sinilah letak berbagai gejala kreativitas yang paling menonjol.
- j. Melepaskan diri dari kecenderungan taklid dan berbagai persepsi umum karena keinginan untuk keluar dari sesuatu yang sudah diketahui oleh banyak orang, tetapi untuk selalu berambisi dalam berpikir, mengekspresikan dan melukiskan berbagai tujuan.
- k. Kemampuan yang tinggi dalam memahami berbagai masalah dan mendiskusikannya dengan pikiran positif dan bijaksana.
- l. Melihat ke depan untuk maju dan tidak menjadikan masa lalu atau sekarang sebagai penghambat kreativitas

(Yusuf, 2010: 55)

12. Masalah yang Sering Timbul pada Mahasiswa Kreatif

Mahasiswa kreatif, meskipun memiliki kemampuan atau kelebihan dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya, bukan berarti selalu mulus dalam perkembangan psikologisnya. Disamping potensi kreatifnya itu jika

tidak mendapatkan penanganan secara fisik justru seringkali menimbulkan masalah pada dirinya. Berkenaan dengan ini, Dedi Supriadi (1994) mengemukakan sejumlah masalah yang sering timbul atau dialami oleh anak-anak kreatif, yaitu sebagai berikut,

a. Pilihan Karier yang Tidak Realistik

Karena kemampuan kreatifnya itu menyebabkan mahasiswa kreatif seringkali cenderung memiliki pilihan karier yang tidak realistis, kurang populer, dan tidak lazim (*unconventional*) sejauh dipersepsi oleh lingkungannya. Mereka juga memiliki banyak alternatif dalam menentukan karier yang akan ditempuhnya dan bahkan cenderung berubah-ubah. Kondisi psikologis seperti ini jika tidak mendapatkan bimbingan secara baik dapat mengarahkan dirinya kepada dirinya kepada pilihan karier yang kurang tepat. Akibatnya, dapat menimbulkan frustrasi jika pilihannya tidak didasari oleh pemahaman yang cukup mengenai jenis karier yang akan dipilihnya. (Ali& Asrori, 2012: 56)

b. Hubungan dengan Pengajar dan Teman

Dalam berhubungan dengan pengajar dan teman, mahasiswa kreatif kadang-kadang mengalami hambatan. Sebagai konsekuensi dari potensi kreatifnya, mereka cenderung kritis, memiliki pendapatnya sendiri, berani mengemukakan terhadap pemikiran orang lain, tidak mudah percaya, memiliki keinginan yang seringkali berbeda diri kepada otoritas. Kekritisan dan sifat-sifat yang melekat pada dirinya itu seringkali

berakibat di jauhi oleh teman sebayanya atau kurang disenangi oleh guru yang memang tidak senang dikritisi. (Ali & Asrori, 2012: 56)

c. Perkembangan yang Tidak Selaras

Jika lingkungan tidak dapat mengakomodasi keunggulan potensi kreatifnya itu, dapat muncul masalah dalam diri mahasiswa kreatif. Masalah yang timbul disebut dengan perkembangan aspek-aspek emosional dan sosialnya. (Ali & Asrori, 2012: 56)

13. Upaya Membantu Perkembangan Kreativitas Dan Implikasinya Bagi Pendidikan

Sesungguhnya anak-anak kreatif kedudukannya sama saja dengan mahasiswa biasa lainnya di rumah, kampus, maupun masyarakat. Namun, karena potensi kreatifnya itu, mereka sangat memerlukan perhatian khusus dari pendidik untuk mengembangkan dirinya. Perhatian khusus disini bukan berarti mereka harus mendapatkan perlakuan istimewa, melainkan harus mendapat bimbingan yang sesuai dengan potensi kreatifnya. Kelemahan pendidikan selama ini dalam konteksnya dengan perkembangan potensi kreatif mahasiswa, menurut Gowan (1981), adalah kurangnya perhatian terhadap perkembangan fungsi belahan otak kanan. Akibatnya, tidak sedikit mahasiswa yang sebenarnya memiliki potensi kreatif mengalami apa yang disebut dengan istilah *creativity drop* (penurunan kreativitas). Dalam konteks ini, Gowan (1981) secara tegas mengatakan bahwa :

We suggest that this drop is caused by the extinction of right-hemisphere imagery as a result of the overteaching the left-hemisphere function of reading, writing, and arithmetic which occur at the time, and lack of stimulation of right-hemisphere function

caused by the lessening or absence of music and art from curriculum and the lack of other right-hemisphere stimulation procedures.

Oleh karena itu, sistem pendidikan hendaknya memperhatikan kurikulum yang akan diolah menjadi materi dalam proses pendidikan itu yang dapat dikembalikan kepada fungsi-fungsi pengembangan yang berbeda dari kedua belahan otak manusia tersebut. Terlalu menekankan pada fungsi satu belahan otak saja menyebabkan fungsi belahan otak yang lain tidak berkembang secara maksimal. (Ali & Asrori, 2012: 57)

Agar proses pendidikan dapat memberikan bantuan kepada mahasiswa kreatif, para guru dan pembimbing di sekolah sudah seharusnya mengenali mahasiswa kreatif yang menjadi peserta didiknya. Idealnya, kampus memiliki perangkat dan prosedur identifikasi mahasiswa kreatif, baik yang berupa tes maupun nontes. Namun demikian, seandainya perangkat itu belum dimiliki, prosedur observasi partisipasian yang dilakukan secara serius, sistematis, dan cermat juga tidak kalah ampuhnya dengan penggunaan perangkat baku tersebut. Tinggal bagaimana kecermatan guru dan pembimbing dalam mengenali berbagai karakteristik mahasiswa kreatif yang terlihat pada kehidupan sehari-hari. (Ali & Asrori, 2012: 57)

Sifat relasi bantuan untuk bimbingan anak-anak kreatif, menurut Dedi Supriadi (1994), sebenarnya sama saja dengan relasi untuk mahasiswa pada umumnya. Pemahaman ini memberikan peluang yang besar kepada para guru dan pembimbing agar berhasil membantu perkembangan anak-anak kreatif. Dalam konteks relasi dengan mahasiswa kreatif ini, Torrance (1977)

menamankan relasi bantuan itu dengan istilah *creative realtionship* yang memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Pembimbing berusaha memahami pikiran dan perasaan mahasiswa.
2. Pembimbing mendorong mahasiswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan tanpa mengalami hambatan.
3. Pembimbing lebih menekankan pada proses dari pada hasil sehingga pembimbing dituntut mampu memandang permasalahan mahasiswa sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
4. Pembimbing berusaha menciptakan lingkungan yang bersahabat, bebas dari ancaman, dan suasana penuh saling menghargai.
5. Pembimbing tidak memaksa pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada mahasiswa.
6. Pembimbing berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan mahasiswa.
7. Pembimbing berusaha menempatkan aspek berpikir dan perasaan secara seimbang dalam proses bimbingan. (Ali & Asrori, 2012: 57)

Masih dalam konteks proses pendidikan atau pembimbingan untuk membantu perkembangan mahasiswa kreatif, berdasarkan penelitiannya yang mendalam. Dedi Supriadi (1994) mengemukakan sejumlah bantuan yang dapat digunakan untuk membimbing perkembangan mahasiswa kreatif, yaitu

1. Menciptakan rasa aman kepada mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitasnya;

2. Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan mahasiswa;
3. Menjadi pendorong bagi mahasiswa untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya;
4. Memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya;
5. Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

(Ali & Asrori, 2012: 56)

C. Prodi S1 Keperawatan STIKes Husada Jombang

Keperawatan di Indonesia sedang dalam perkembangan yang pesat dari vokasi menuju ke arah profesi sehingga perlu penataan kembali terhadap seluruh komponen sistem keperawatan. Pendidikan sebagai *entry point* dalam proses perubahan profesi keperawatan, harus berjalan sesuai dengan kaidah keprofesian dan keilmuan. Untuk itu program pendidikan profesi yang dilakukan institusi pendidikan tinggi keperawat harus berisi rancangan program yang sesuai dengan pengembangan profesi keperawatan dan kebutuhan *stakeholders* saat ini melalui seluruh proses pembelajaran (perkuliahan, laboratorium maupun praktek klinik keperawatan). Institusi pendidikan tinggi keperawatan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang profesional dalam bidang keperawatan. Karena itu, institusi pendidikan tinggi keperawatan harus memenuhi standar penyelenggaraan pendidikan baik program akademik maupun profesi dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran klinik (program profesi) sebagai tahap akhir penyelenggaraan pendidikan profesional keperawatan disiapkan sebagai proses adaptasi bagi peserta didik untuk sampai pada perawat professional dalam

menjalankan 4 (empat) peran utama perawat, yaitu perawat pelaksana, perawat pengelola, perawat pendidik, dan perawat peneliti.

Dalam era globalisasi dengan disepakatinya pasar bebas ASEAN (AFTA) tahun 2003 dan APEC tahun 2010, profesi keperawatan dituntut untuk mampu memberikan pelayanan profesional berdasarkan standar global. Asuhan keperawatan merupakan bagian integral dari sistem pelayanan kesehatan, karena tenaga keperawatan berada di tatanan pelayanan kesehatan terdepan dengan kontak pertama dan terlama dengan klien.

Oleh karena itu perawat perlu mengetahui dan memahami tentang paradigma keperawatan, peran, fungsi dan tanggung jawab sebagai perawat profesional. Banyak negara di dunia diantaranya termasuk Amerika Serikat, Kanada, Eropa, Australia, Arab Saudi, Kuwait dan negara-negara Timur Tengah lainnya yang membutuhkan tenaga perawat untuk mendukung pelayanan kesehatan di negaranya. Namun kenyataannya hanya sedikit sekali (kurang dari 1%) dari tenaga perawat Indonesia yang bisa menembus pasar dunia sebagai tenaga profesional dikarenakan kurangnya *skill* yang berstandar internasional, kemampuan berbahasa, dan minimnya pengetahuan tentang budaya-budaya negara tujuan. Pada *review* penelitian oleh Magnusdottir (2005), penelitian Yi & Jezewski (2000) tentang penyesuaian diri 12 Perawat Korea yang bekerja di rumah sakit di Amerika Serikat melaporkan bahwa pada 2-3 tahun pertama mereka bekerja ditandai dengan usaha mengurangi stres psikologis, mengatasi kendala bahasa, dan menyesuaikan diri dengan praktek keperawatan di USA. Kemudian pada 5-10 tahun kemudian ditandaikan dengan belajar mengadopsi strategi *commit to user*

penyelesaian masalah menurut budaya AS dan memelihara hubungan interpersonal. Mereka yang berhasil dalam proses tersebut dilaporkan merasa puas. Kendala-kendala diatas merupakan tantangan bagi perawat Indonesia untuk menunjukkan kemampuannya dalam upaya memenangkan persaingan ditingkat global.

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKes Husada Jombang merupakan bagian integral dari STIKes Husada Jombang sehingga eksistensinya sangat bergantung pada perkembangan atau perubahan yang terjadi di institusi induknya yaitu STIKes Husada Jombang. Pada awal kelahirannya Desember 2006 sampai dengan Maret 2010, lokasi kampus STIKes Husada Jombang yaitu di Jalan Veteran Jombang pada lahan seluar 1 Ha. Namun berkat kegigihan dan keseriusan Yayasan Wiyata Citra untuk melaksanakan RIPnya secara konsisten, maka sejak dimulai pembangunannya pada bulan Mei 2007 pada akhirnya dapat diselesaikan juga pembangunan Kampus Baru STIKes Husada Jombang di atas luas lahan sekitar 4.000 m2 dengan total biaya pembangunan fisik 5,6 milyar rupiah.

D. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

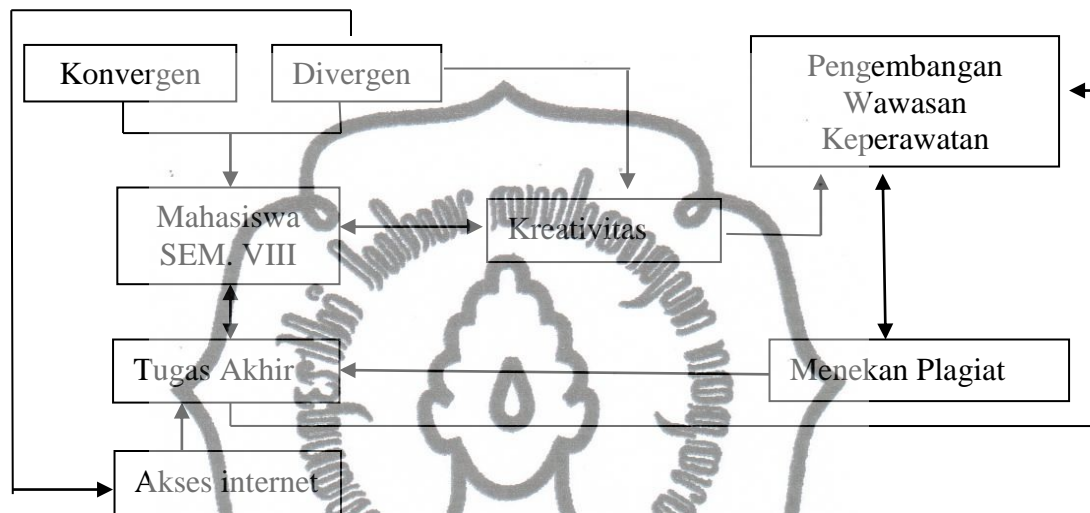
1. Titin Hera Widi Handayani tahun 2010 meneliti tentang pemanfaatan sumber belajar internet untuk meningkatkan kreativitas penyajian pada mata kuliah pengolahan makanan oriental diperoleh hasil pembelajaran berbasis internet pada matakuliah pengolahan masakan oriental memerlukan tiga siklus dengan perlakuan padasiklus ketiga adalah *searching*, mancetak hasil/ print, dan *commut to user*

mengkaji kuliner, sumber belajar internet dapat meningkatkan nilai penyajian Pengolahan Makanan Oriental sebesar 0,85.

2. Rama Hendi Prastiyo tahun 2012 meneliti tentang Niat Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas III SMK N 3 Yogyakarta diperoleh Hasil analisis korelasi pearson product moment memberitakan bahwa hipotesis alternatif 1, 2 dan 3 dinyatakan diterima. Hal ini dikarenakan masing-masing hipotesis tersebut memiliki r_{hitung} berturut-turut sebesar 0,67, 0,64 dan 0,68 yang melampaui nilai kritisnya atau nilai r_{tabel} sebesar 0,30.
3. Iik Novianto tahun 2012 meneliti tentang Perilaku penggunaan internet di kalangan mahasiswa diperoleh hasil bahwa mahasiswa Fisip Unair menggunakan internet dengan motif cognitive dan motif sosial integrative dengan pola penggunaan internet masuk kedalam kategori *heavy user*. Untuk efek yang dirasakan akan penggunaan internet adalah sebagai penunjang media untuk berkomunikasi dan mampu meningkatkan prestasi akademik. Sedangkan pada mahasiswa Fisip UPN motif yang mendasari penggunaan internet ialah motif cognitive dengan pola penggunaan masuk kedalam kategori *heavy user* dimana termasuk *addict*. Untuk efek yang dirasakan adalah mampu menunjang media untuk berkomunikasi dan meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran
4. Hepy Hapsari Kisti tahun 2012 tentang meneliti tentang hubungan antara self efficacy dengan kreativitas pada siswa SMK, hasil analisis data penelitian diperoleh nilai koefisien korelasi antara self efficacy dengan kreativitas sebesar 0,479 dengan nilai p sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara self efficacy dengan kreativitas

pada siswa SMK, semakin tinggi self efficacy yang dimiliki siswa SMK maka semakin tinggi juga kreativitas pada siswa SMK

E. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Pemanfaatan internet untuk peningkatan kreativitas menyelesaikan tugas akhir.

Dalam era globalisasi internet (*Interconnected Networks*) salah satu jaringan informasi ke seluruh dunia. Internet memberikan banyak dampak positif dengan informasi-informasi di dalamnya, tetapi di pihak lain internet juga menimbulkan dampak negatif karena informasi yang terdapat dalam internet sulit untuk dibatasi, berbagai macam informasi dalam berbagai bentuk dan tujuan bercampur menjadi satu di mana untuk mengaksesnya hanya perlu memasukkan beberapa kata kunci saja (Ellita& Anatan, 2009). Internet di era milenium ini, teknologi internet memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, dimana internet mempengaruhi kinerja manusia dalam berkreaitivitas. Pemanfaat internet

dikalangan mahasiswa meningkatkan pola berpikir. Internet akan memotivasi mahasiswa untuk berpikir divergen, dimana kondisi ini akan mempengaruhi pada kreativitas mahasiswa. Mahasiswa dengan pola berpikir konvergen merupakan mahasiswa yang kreativitasnya kurang.

Kecenderungan kreativitas berdasarkan pola berpikir divergen, dimana pola berpikir divergen akan membentuk kreativitas mahasiswa dan berkembangnya wawasan keperawatan yang dimilikinya. Proses kerja kreatif bisa berlangsung dalam waktu yang singkat, proses ini identik dengan hal baru, tidak dikenal banyak orang, serta bermanfaat bagi si pelaku kreatif dan masyarakat di sekitarnya.

Media internet merupakan salah satu aspek yang berkontribusi pada kreativitas mahasiswa, dengan adanya internet kreativitas mahasiswa dipacu untuk berkembang, hal ini dikarenakan meningkatkan wawasan dan pola berpikir mahasiswa. Oleh karena itu internet memberikan suatu dampak yang positif dan dampak negatif yang sulit untuk dibatasi, hal ini disebabkan aplikasi internet saat ini memasuki berbagai segmen aktivitas manusia, baik dalam sektor politik, sosial budaya, maupun dalam ekonomi dan bisnis. Terlepas dari dampak yang ditimbulkan internet, internet adalah sebuah teknologi komunikasi baru yang memudahkan penggunaanya dalam memperoleh informasi. Saat ini penggunaan internet semakin pesat, mayoritas masyarakat di dunia telah menggunakan kecanggihan internet ini untuk berbagai keperluannya, mulai dari keperluan pribadi, organisasi, hingga dinas, karena penggunaan internet dinilai lebih praktis dan efisien.

Kreativitas salah satu aspek dari fungsi kognitif, dimana fungsi kognitif akan bersinergi dengan prestasi mahasiswa S1 Keperawatan. Pengembangan kreativitas perlu ditanamkan selama proses perkuliahan, dan menggali potensi yang dimiliki mahasiswa. Kemampuan berpikir konvergen (*convergent thinking*) atau penalaran logis yang merujuk pada pemikiran yang menghasilkan satu jawaban dan mencirikan jenis pemikiran berdasarkan tes intelegensi standar. Kemampuan berpikir divergen (*divergent thinking*) merujuk pada pemikiran yang menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama dan lebih merupakan indikator dari kreativitas.

Dari hal tersebut kreativitas merupakan suatu bentuk divergen yang harus memiliki penalaran yang konvergen berdasarkan kemampuan intelektual individu masing-masing.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Keperawatan STIKes Husada Jombang. STIKes Husada Jombang beralamat di Desa Mancar Kec. Peterongan Kab Jombang. Mahasiswa semester VIII S1 Keperawatan di STIKes Husada menghadapi tugas akhir, tetapi mereka lebih cenderung mengakses game online. Pihak kampus menyediakan telah menyediakan fasilitas untuk mengakses internet Wi-Fi selama 24 jam, sehingga akan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir yang diberikan oleh pihak kampus.

STIKes Husada Jombang memiliki kurikulum berbasis kompetensi. Lembaga pendidikan telah berusaha meningkatkan kreativitas mahasiswanya dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung mahasiswa berkreaitivitas, sehingga kreativitas mahasiswa akan terbentuk dan dapat meningkatkan kecerdasan intelektualnya. Pemilihan di Program Studi Keperawatan merupakan mahasiswanya lebih beragam

2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam waktu 6 bulan yaitu dari persiapan penelitian, bulan Januari 2014 sampai dengan penyusunan laporan penelitian bulan Juni 2014. Penelitian ini dilaksanakan pada waktu tahun akademik

commit to user

2014/2015, penelitian dilakukan mulai penyusunan proposal penelitian, pengumpulan data, analisis data dan penyusunan laporan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Rencana Penelitian

NO	URAIAN KEGIATAN	JANUARI			FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI		
		II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III
1	Perencanaan																						
2	Penyusunan Proposal Penelitian																						
3	Pengumpulan Data																						
4	Analisis Data																						
5	Penyusunan Laporan																						

B. Bentuk dan Strategi Penelitian

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yang menekankan pada masalah pemanfaatan internet untuk peningkatan kreativitas teknologi informasi. Penelitian merupakan salah satu bentuk strategi yang dilakukan sebagai alur dalam penelitian, maka jenis penelitian ini dengan strateginya yang terbaik adalah penelitian kualitatif yang akan menghasilkan data dalam bentuk deskriptif.

Jenis penelitian ini akan mampu menangkap berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi teliti dan penuh nuansa, yang lebih berharga dari pada sekedar pernyataan jumlah ataupun frekuensi dalam bentuk angka. Strategi yang digunakan adalah studi kasus, dalam arti penelitian difokuskan pada satu fenomena saja yang dipilih dan ingin dipahami

secara mendalam, dengan mengabaikan fenomena lain (Sugiyono, 2013: 99)

Pada penelitian ini peneliti menjajaki dan menilai tempat penelitian, kondisi ini untuk mengetahui fenomena yang terjadi di lingkungan tempat penelitian. Maksud dari penjajakan dan menilai tempat penelitian ini adalah untuk mengetahui segala unsur sosial, fisik dan lingkungan sekitar, hal ini akan mempermudah peneliti untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan selama melakukan penelitian. Peneliti akan beradaptasi di lingkungan kampus dan melakukan kontak dengan subyek penelitian sehingga peneliti mengetahui, memahami dan menghayati apa yang terjadi di lingkungan tempat penelitian. Menurut Muleong (2013) aspek yang diperlukan dalam intervensi meliputi aspek pemahaman atas petunjuk dan cara hidup, upaya ini merupakan awal dari usaha memahami jaringan sistem sosial dan berakhir pada budaya atau kebiasaan yang dilakukan. Aspek memahami pandangan hidup yaitu mengetahui cara pandang subyek penelitian terhadap suatu objek, peneliti akan menggali pandangan hidup subyek penelitian, aspek penyesuaian diri dengan keadaan lingkungan tempat penelitian.

Berdasarkan hal tersebut maka strategi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah peneliti terjun langsung dan menjadi bagian dari lingkungan penelitian, hal ini untuk memahami bagaimana pandangan mahasiswa sebagai obyek penelitian, sehingga peneliti akan mampu

memahami karakteristik dari subjek penelitian dan dapat menyesuaikan diri yang dapat mempermudah dalam pengumpulan data.

C. Data dan Sumber Data

Data salah satu aspek penting dalam penelitian, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif atau berbentuk kata-kata. Sumber data yang akan diambil diperoleh yang dikumpulkan meliputi data yang diperoleh dari berbagai informasi yang dapat dipercaya sehingga ada kesesuaian dengan tujuan penelitian. Sumber data merupakan faktor yang penting dalam penelitian kualitatif, sumber data dalam penelitian ini meliputi informan meliputi seluruh dosen, dan dokumentasi untuk mengetahui kreativitas dari subyek penelitian.

Menurut Muloeng (2013) mengungkapkan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi dan lain-lain.

Berdasarkan hal tersebut informasi dalam penelitian ini digali dalam beragam sumber data, dan jenis sumber data yang akan di manfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Informasi atau nara sumber

Pengertian informasi dalam penelitian kualitatif adalah seseorang yang dipandang mengetahui permasalahan yang sedang dikaji dalam penelitian dan bersedia memberikan informasi kepada peneliti yang berupa kata-kata. Informasi yang diperoleh dalam penelitian ini adalah

commit to user

informasi yang benar-benar mengetahui permasalahan sehingga data yang diperoleh objektif. Informasi dalam penelitian ini adalah:

- a) Dosen wali Semester VIII Program Studi Keperawatan Tahun Ajaran 2013/2014.
- b) Dosen Pembimbing Akademik Semester VIII Program Studi Keperawatan Tahun Ajaran 2013/2014.
- c) Mahasiswa di Program Studi Keperawatan Semester VIII Tahun Ajaran 2013/2014.

2. Tempat, Peristiwa dan Kegiatan

Yaitu tempat para dosen mengajar di Program Studi Keperawatan Semester VIII Tahun Ajaran 2013/2014 dan tempat mahasiswa melakukan akses internet dengan menggunakan fasilitas kampus yang telah tersedia. Peristiwa dan aktifitas sebagai sumber data memang sangat beragam, dari berbagai peristiwa, aktifitas baik yang terjadi secara sengaja atau tidak. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti bisa mengetahui proses bagaimana sesuatu terjadi secara lebih pasti karena menyaksikan secara langsung.

3. Dokumentasi

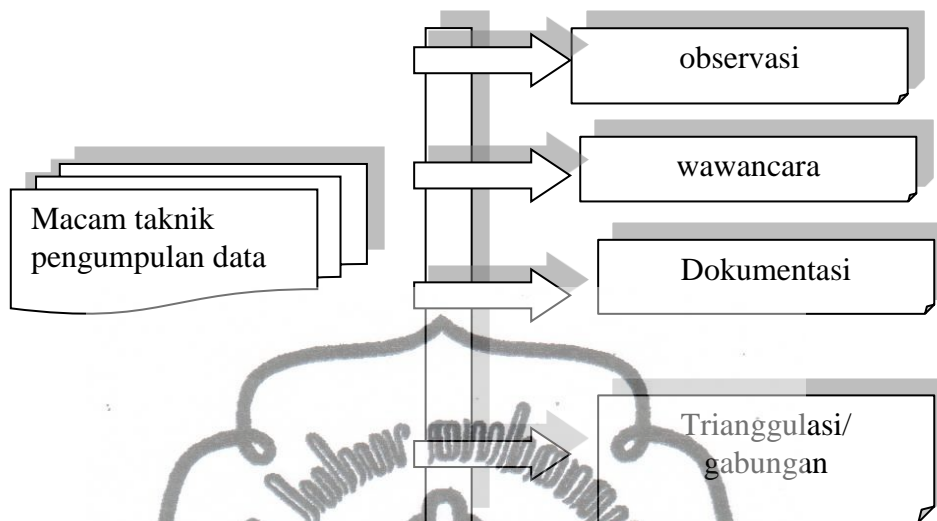
Dokumentasi merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian ini, dokumentasi ini memberikan informasi pada peneliti tentang aktivitas yang telah dilakukan oleh subjek penelitian. Dokumentasi yang diambil berupa data blog yang sudah dibuat oleh subjek penelitian, serta nilai yang dihasilkannya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (*in-depth interviewing*), dan dokumentasi (Sugiono, 2013:309)

Teknik pengumpulan data sebagai salah satu aspek penting dalam penggalian informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melakukan wawancara dan observasi sebagai bentuk refleksi peneliti menjadi anggota dari subjek penelitian, hal ini sebagai langkah pengumpulan data dalam studi kasus, dan dapat diambil dari berbagai sumber informasi, karena kasus melibatkan pengumpulan data yang kaya untuk membangun gambaran yang jelas dan mendalam dari suatu kasus.

Adapun berbagai macam-macam teknik pengumpulan data tersebut terlihat bahwa secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi, ditunjukkan pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 macam-macam teknik pengumpulan data (sugiono,2013:309)

Berbagai macam pengumpulan data terdapat enam bentuk studi kasus yaitu : (1) dokumentasi yang terdiri dari surat, memorandum, agenda, laporan-laporan suatu peristiwa, proposal, hasil penelitian, hasil evaluasi, kliping, artikel, (2) rekaman arsip yang terdiri dari rekaman layanan, peta, data survei, daftar nama, rekaman-rekaman pribadi seperti buku harian, kalender dsb, (3) wawancara biasanya bertipe *open-ended*, (4) observasi langsung, (5) observasi partisipasi dan (6) perangkat fisik atau kultural yaitu peralatan teknologi, alat atau instrumen, pekerjaan seni dll. (Robert E. Yin, 2012:103-118)

Sesuai dengan bentuk penelitian kualitatif dan juga jenis sumber data yang dimanfaatkan, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara mendalam (*in-depth interviewing*)

Tujuan dilakukan wawancara mendalam adalah seperti ditegaskan Muleong (2012:186) antara lain : mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari informan, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya. Data yang dikumpulkan dari wawancara merupakan data penguat bagi penemuan data yang dikumpulkan dengan pengamatan sekaligus. Data-data lain yang diperlukan untuk mendukung penjelasan tentang permasalahan penelitian. Wawancara yang dilaksanakan peneliti untuk mencari informasi terkait dengan akses internet yang dilakukan oleh mahasiswa.

2. Pengamatan (Observasi)

Dalam teknik ini, peneliti tidak terlibat dalam kegiatan sebenarnya dan berperan pasif yang berarti peneliti hadir dalam peristiwa tetapi aktif berpartisipasi. Menurut Suharsimi Arikunto (1998:234) observasi merupakan metode pengumpulan data yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian secara langsung terhadap objek dengan menggunakan seluruh indera.

3. Pencatatan Dokumen Arsip (content analysis)

Dokumen tertulis dan arsip merupakan sumber data yang sering memiliki posisi yang penting dalam penelitian kualitatif. Dokumen bisa beragam bentuk, dari yang tertulis sederhana sampai lengkap.

Arsip berupa daftar dosen dan jumlah mahasiswa di Program Studi Keperawatan Semester VIII Tahun Ajaran 2013/2014 STIKes Husada Jombang, serta sarana prasarana kampus (Wi-Fi).

E. Teknik Cuplikan (sampling)

Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang mewakili dari populasi. Pengambilan ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar menggambarkan populasi yang sebenarnya (Macfud, 2010).

Sampling merupakan bentuk dari cara peneliti dalam pengambilan sampel, hal ini untuk mempermudah peneliti dalam pengambilan sampel dari populasi. Teknik sampling pada penelitian kualitatif menggunakan teknik cuplikan yang bersifat selektif dengan menggunakan pertimbangan berdasarkan konsep teoritis yang digunakan, keingintahuan pribadi peneliti, karakteristik empiris, dan lain sebagainya

Cuplikan yang digunakan pada penelitian ini bersifat *snowball sampling*. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang semakin lama semakin terarah sampai pada titik jenuh tertentu dan data yang terkumpul sudah dirasa cukup (Sugiyono,2013: 300).

Pemilihan *Snowball sampling* dikarenakan sampel yang akan digunakan dapat mewakili dari populasi dengan karakteristik yang sudah ditentukan oleh penelitian. *Snowball sampling* bagian dari

nonprobability sampling dimana teknik pengambilan sampel yang digunakan dengan pertimbangan bahwa hasil penelitian ini tidak digenerasikan pada populasi, tetapi bertujuan untuk menarik kesimpulan.

F. Kesahihan (Validitas) Data

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang ada (Sugiyono, 2013:330). Ada 4 macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan mencapai keabsahan, yaitu

1. Triangulasi Data

Triangulasi pada hakikatnya merupakan pendekatan multi metode yang dilakukan peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Ide dasarnya adalah bahwa fenomena yang diteliti dapat dipahami dengan baik sehingga diperoleh kebenaran tingkat tinggi jika didekati dari berbagai sudut pandang. Memotret fenomena tunggal dari sudut pandang yang berbeda-beda akan memungkinkan diperoleh tingkat kebenaran yang handal. Karena itu, triangulasi ialah usaha mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh peneliti dari berbagai sudut pandang yang berbeda dengan cara mengurangi sebanyak mungkin perbedaan yang terjadi pada saat pengumpulan dan analisis data. Menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil

wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda. Pengertian lain yaitu teknik triangulasi yang mengarahkan peneliti agar di dalam mengumpulkan data wajib menggunakan berbagai sumber data yang tersedia.

Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Tentu masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan (*insights*) yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti. Berbagai pandangan itu akan melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran yang handal.

2. Triangulasi metode

Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berdeda. Sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti bisa menggunakan metode wawancara

bebas dan wawancara terstruktur. Atau, peneliti menggunakan wawancara dan observasi atau pengamatan untuk mengecek kebenarannya. Selain itu, peneliti juga bisa menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Melalui berbagai perspektif atau pandangan diharapkan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran. Triangulasi tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya. Dengan demikian, jika data itu sudah jelas, misalnya berupa teks atau naskah/transkrip film, novel dan sejenisnya, triangulasi tidak perlu dilakukan. Namun demikian, triangulasi aspek lainnya tetap dilakukan.

3. Triangulasi antar peneliti

Triangulasi antar peneliti dilakukan dengan cara menggunakan lebih dari satu orang dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik ini diakui memperkaya khasanah pengetahuan mengenai informasi yang digali dari subjek penelitian. Tetapi perlu diperhatikan bahwa orang yang diajak menggali data itu harus yang telah memiliki pengalaman penelitian dan bebas dari konflik kepentingan agar tidak justru merugikan peneliti dan melahirkan bias baru dari triangulasi.

4. Triangulasi teori

Hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi atau *thesis statement*. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman asalkan peneliti mampu menggali pengetahuan teoretik secara mendalam atas hasil analisis data yang telah diperoleh. Diakui tahap ini paling sulit sebab peneliti dituntut memiliki *expert judgement* ketika membandingkan temuannya dengan perspektif tertentu, lebih-lebih jika perbandingannya menunjukkan hasil yang jauh berbeda.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini bersifat induktif, bahwa semua simpulan dibentuk dari semua informasi yang diperoleh dari lapangan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kepada unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat

kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Sugiyono, 2013:334).

Analisis data kualitatif bersifat induktif, suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Kemudian dicari data, dan disimpulkan apakah hipotesis itu diterima atau tidak, karena berdasarkan data yang sudah terkumpul. Bila berdasarkan data yang terkumpul secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi, ternyata hipotesis diterima, maka hipotesis tersebut berkembang menjadi teori. (Sugiyono, 2013:335)

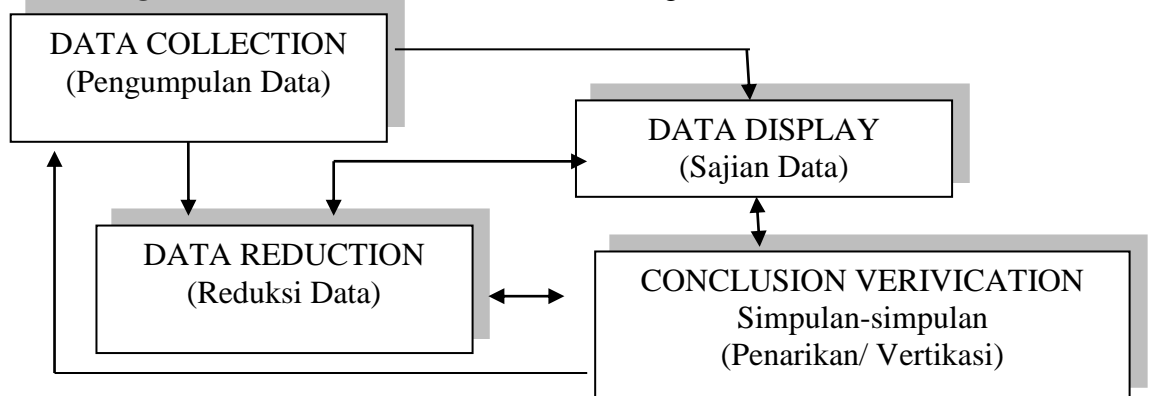
Analisis data dalam penelitian dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, penelitian melakukan analisis terhadap jawaban yang telah diwawancarai. Apabila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis belum memuaskan, maka penelitian akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu. Miles and Huberman (1984) mengatakan bahwa aktivitas dalam data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Analisis data, yaitu data *reduction*, data *display*, data *display*, dan *conclusion drawing/ Verification*. (Sugiyono, 2013:337)

Proses analisis ini dilakukan bersamaan sejak awal proses pengumpulan data, dengan melakukan beragam teknik refleksi bagi pendalaman dan pemantapan data. Setiap data yang diperoleh akan selalu dibandingkan, setiap unit atau kelompoknya untuk melihat keterkaitannya

sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Miles and Huberman (1984) (Sugiyono, 2013:337) proses analisisnya menggunakan model analisis interaktif. Dalam model analisis ini, tiga komponen analisisnya yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan/verifikasi. Sedangkan menurut Sugiyono (2013:338) mereduksi data berarti marangkum, memilih hal yang pokok, menfokuskan pada hal yang penting, dicari polanya dan membuang yang perlu.

Kegiatan analisis dalam menarik kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan konfigurasi yang utuh (Miles and Huberman, 1992:19). Kemudian kesimpulan perlu untuk diverifikasi supaya cukup mantap dan dapat untuk dipertanggungjawabkan. Untuk itu perlu dilakukan tinjauan ulang pada catatan yang ada di lapangan atau simpulan dapat ditinjau sebagai makna yang muncul dari data yang telah diuji kebenarannya. Namun demikian simpulan belum mantap, maka perlu untuk melakukan proses pengambilan data dan verifikasi, sebagai landasan penarikan akhir.

Ketiga alur dalam analisis data kualitatif sebagai berikut:



Gambar 3.2 Skema Model Analisis Interaktif (Sugiyono, 2013:338)

commut to user

1. Data reduction

Merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi data kasar yang ada pada catatan di lapangan. Data yang diperoleh dari lapangan dalam jumlah banyak, sehingga peneliti perlu melakukan pencatatan yang lebih akurat. Dari lokasi penelitian, data lapangan dituangkan dalam uraian laporan yang lengkap dan terinci. Data dan laporan lapangan kemudian direduksi, dirangkum, dan kemudian dipilah-pilah hal yang pokok, difokuskan untuk dipilih yang terpenting kemudian dicari tema atau polanya (melalui proses penyuntingan, pemberian kode dan pentabelan). Reduksi data dilakukan terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Pada tahapan ini setelah data dipilah kemudian disederhanakan, data yang tidak diperlukan disortir agar memberi kemudahan dalam penampilan, penyajian, serta untuk menarik kesimpulan sementara.

2. Penyajian Data

Penyajian data (display data) dimasukkan agar lebih mempermudah bagi peneliti untuk dapat melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari data penelitian. Hal ini merupakan pengorganisasian data kedalam suatu bentuk tertentu sehingga kelihatan jelas sosoknya lebih utuh. Data-data tersebut kemudian dipilah-pilah dan disisikan. Untuk disortir menurut kelompoknya dan disusun sesuai dengan katagori yang sejenis untuk ditampilkan agar selaras dengan permasalahan yang dihadapi, termasuk kesimpulan-kesimpulan sementara diperoleh pada waktu data direduksi.

3. Penarikan Kesimpulan / Verifikasi

Pada penelitian kualitatif, verifikasi Data dilakukan secara terus menerus sepanjang proses penelitian dilakukan. Sejak pertama memasuki lapangan dan selama proses pengumpulan data, peneliti berusaha untuk menganalisis dan mencari makna dari data yang dikumpulkan, yaitu mencari pola tema, hubungan persamaan, hipotesis dan selanjutnya dituangkan dalam bentuk kesimpulan yang masih bersifat tentatif.

Ketiga komponen berinteraksi sampai didapat suatu kesimpulan yang benar. Dan ternyata kesimpulannya tidak memadai, maka perlu diadakan pengujian ulang, yaitu dengan cara mencari beberapa data lagi di lapangan, dicoba untuk diinterpretasikan dengan fokus yang lebih terarah. Dengan begitu, analisis data tersebut merupakan proses interaksi antara ke tiga komponen analisis dengan pengumpulan data, dan merupakan suatu proses siklus sampai dengan aktivitas penelitian selesai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menyajikan mengenai pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Hal-hal yang dideskripsikan yaitu meliputi: deskripsi wilayah penelitian yang terdiri dari sejarah dan profil STIKes Husada Jombang, kemahasiswaan, sarana dan prasarana, data dosen dan staf edukatif. Selain itu juga akan disajikan data mengenai temuan penelitian yang akan dilanjutkan dengan pembahasan penelitian. Secara lebih lengkap sebagai berikut:

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Husada Jombang

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKes Jombang merupakan bagian integral dari STIKes Jombang sehingga eksistensinya sangat bergantung pada perkembangan atau perubahan yang terjadi di institusi induknya yaitu STIKes Jombang. Pada awal kelahirannya Desember 2006 sampai dengan Maret 2010, lokasi kampus STIKes Husada Jombang yaitu di Jalan Veteran Jombang pada lahan seluar 1 Ha. Namun berkat kegigihan dan keseriusan Yayasan Wiyata Citra untuk melaksanakan RIPnya secara konsisten, maka sejak dimulai pembangunannya pada bulan Mei 2007 pada akhirnya dapat diselesaikan juga pembangunan Kampus Baru STIKes Husada Jombang di atas luas lahan sekitar 4.000 m² dengan total biaya pembangunan fisik 5,6 milyar rupiah.

commit to user

STIKes Husada Jombang mendapatkan ijin pendirian dan ijin operasional penyelenggaraan program studi dari Departemen Pendidikan Nasional melalui Surat Keputusan Mendiknas Nomor 278/D/O/2006 tanggal 22 Desember 2006 setelah mendapatkan berbagai rekomendasi sebagai berikut:

- a. Surat Bupati Jombang Nomor 421.4/1554/UM, tentang rekomendasi dan dukungan terhadap pendirian STIKes Husada oleh YPBHK.
- b. Dinas Kesehatan Propinsi Jawa Timur Nomor 421.4/9203-SDK, tentang rekomendasi pendirian STIKes Husada dengan 3 (tiga) Program Studi yaitu: Program Studi Diploma III Kebidanan, S1 Keperawatan dan D4 Kebidanan.
- c. BPPPSDM Departemen Kesehatan RI Nomor HK.03.2.4.1.04634 tentang pemberian pertimbangan untuk penyelenggaraan Program Studi Diploma III Kebidanan dan Nomor HK.03.2.4.1.04635 tentang pemberian pertimbangan dan penyelenggaraan Program Studi S1 Keperawatan.
- d. Rekomendasi Pengurus Pusat PPNI Nomor 70/PP-PPNI/XI/2006 tentang pertimbangan pembukaan Program Studi Ilmu Keperawatan (PSIK).
- e. Berdasarkan dasar hukum tersebut, pada tahap awal STIKes Husada menyelenggarakan Tiga Program Studi yaitu Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Program Studi D-III Kebidanan dan D4 Kebidanan. Selama proses penyelenggaraannya, STIKes Husada senantiasa menganut prinsip taat asas terhadap berbagai peraturan perundang-undangan yang berlaku, khususnya dalam tata kelola penyelenggaraan pendidikan tinggi di Indonesia. STIKes Husada tidak pernah menyelenggarakan kelas jauh

atau program pendidikan jarak jauh, karena disadari bahwa tindakan itu sangat bertentangan dengan asas kualitas dan akuntabilitas sebagai bagian dari paradigma baru pengelolaan perguruan tinggi di Indonesia. Sesuai dengan Surat Keputusan Dirjen Dikti No. 034/Dikti/Kep/2002, setiap Program Studi di STIKes juga menyerahkan laporan Evaluasi Program Studi Berbasis Evaluasi Diri (EPSBED) pada setiap akhir semester sebagai syarat utama untuk mendapatkan Perpanjangan Ijin Operasional Penyelenggaraan Program Studi setiap 4 semester. Setelah beroperasi 3 (tiga) semester, pada akhirnya Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKes juga telah mendapatkan Ijin Perpanjangan Penyelenggaraan dari Dirjen Dikti dengan Nomor: 1159/D/TK/IV/2009 tanggal 23 Pebruari 2009 untuk Program Studi S1 Ilmu Keperawatan.

Visi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Husada Jombang adalah peningkatan kualitas tenaga Keperawatan yang professional, berorientasi pada Perkembangan IPTEK dan Kebutuhan Masyarakat dalam menghadapi era globalisasi, tanggap terhadap perkembangan nasional dan internasional serta mampu menghasilkan perawat professional yang mampu bersaing di pasar regional maupun internasional dengan berlandaskan pada dasar Negara dan UUD 1945 serta etika keperawatan.

Untuk mencapai visi tersebut Program Studi S1 Ilmu Keperawatan mempunyai misi :

1. Menyiapkan tenaga keperawatan yang beriman, bertakwa, cerdas dan kompetitif.

2. Menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan akademik, professional, manajerial dan kepemimpinan.
3. Menghasilkan lulusan yang memiliki sikap “caring” yaitu kepedulian tinggi terhadap kebutuhan sistem klien (individu, keluarga, kelompok dan masyarakat).
4. Meningkatkan kemandirian Program Studi Keperawatan dalam menyelenggarakan Tri Dharma yang berkualitas melalui pemberdayaan berbagai sumber potensial.
5. Terlibat dalam berbagai kegiatan pengembangan ilmu keperawatan yang berdampak terhadap perubahan-perubahan berskala nasional maupun internasional.
6. Mempunyai kemampuan professional keperawatan (intelektual, teknis, dan interpersonal) dalam melaksanakan perannya.
7. Mampu melaksanakan asuhan keperawatan dalam menyelesaikan masalah kesehatan/keperawatan individu, keluarga dan masyarakat melalui pendekatan proses keperawatan.
8. Mampu bersaing dengan SDM lulusan Regional, Nasional maupun Internasional.
9. Mampu menerapkan teknologi tepat guna.

2. Kemahasiswaan

Data mahasiswa Prodi SI Keperawatan semester VIII Sekolah Ilmu Kesehatan (STIKes) Husada Jombang pada tahun ajaran 2013/2014 disajikan pada tabel berikut:

Tahun Akademik	Mahasiswa		
	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
2013/2014	28	13	41

Sumber: Data kemahasiswaan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Husada Jombang 2014

3. Sarana dan Prasarana

Suasana akademik yang dipelihara dan dikembangkan adalah yang kondusif, mendorong proses pembelajaran, interaktif antar dosen, antara dosen dan mahasiswa, dan antar mahasiswa di dalam kampus dan di luar kampus. Untuk menciptakan dan memelihara suasana akademik tersebut, Program Studi menyediakan sarana dan prasarana, sistem pembelajaran, sistem evaluasi, sistem pengawasan, pengendalian keamanan dan ketertiban lingkungan kampus. Prasarana dan sarana yang dimaksud, misalnya, ruang kuliah dengan sarana pendukungnya, area parkir, mini hospital / Klinik Balai Pengobatan (BP) dan Ruang Bersalin (RB), taman, perpustakaan, laboratorium keperawatan, laboratorium penunjang keperawatan, ruang fotocopy, ruang komputer & internet serta jaringan *wireless* (Wi-Fi) yang memadai dan representatif. Pengawasan dan pengendalian proses pembelajaran berlangsung baik dan dievaluasi supaya tercipta suasana akademik yang mendukung. *commit to user*

Jaringan internet berada di Ruang Komputer dan Internet, Ruang Administrasi, Ruang Pimpinan, Perpustakaan dan Ruang Dosen. Untuk mendukung sistem informasi manajemen dengan menggunakan teknologi informasi tersebut.

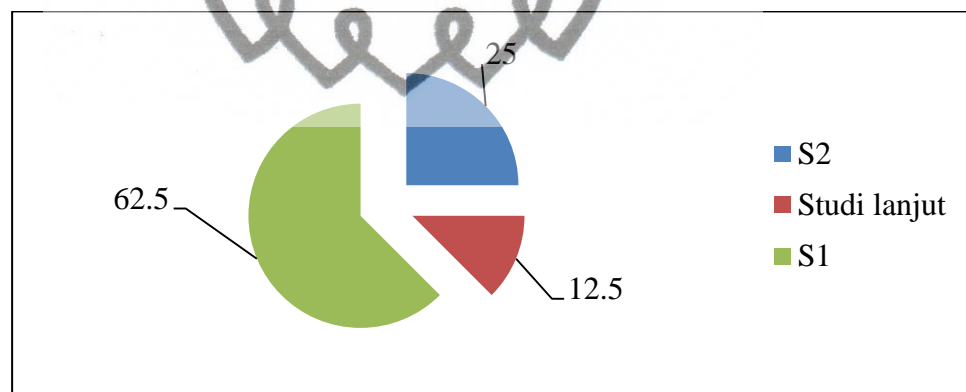
4. Data Dosen Prodi S1 Keperawatan

Tenaga pengajar di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Husada Jombang sebanyak 16 orang dosen keperawatan, 6 orang staf Tata Usaha, 2 orang tenaga IT, 2 orang tenaga Perpustakaan.

a Data Kualifikasi Pendidikan Dosen

Data kualifikasi pendidikan dosen Prodi S1 Keperawatan STIKes Husada Jombang dikategorikan menjadi tiga kelompok kriteria.

Gambar 4.1 Data Kualifikasi Pendidikan Dosen Prodi S1 Keperawatan STIKes Husada Jombang Tahun 2014



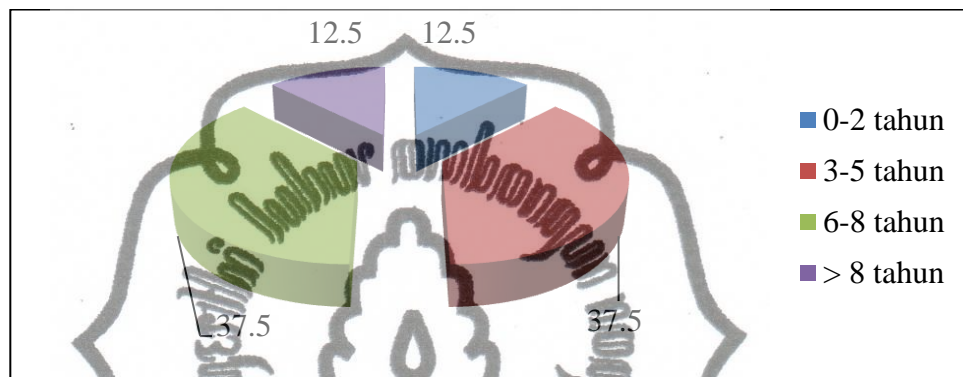
Sumber: Buku Kepegawaian STIKes Husada Jombang, 2014

Kualifikasi pendidikan dosen seperti pada gambar 4.1 diketahui dari 16 dosen sebanyak 62,5% berpendidikan S1, sebanyak 25% studi lanjut, dan sebanyak 12,5% berpendidikan S1.

b Data Masa Kerja Dosen

Masa kerja dosen prodi S1 Keperawatan STIKes Husada Jombang dikategorikan menjadi empat kategori seperti gambar 4.2 berikut:

Gambar 4.2 Data Masa Kerja Dosen Prodi S1 Keperawatan STIKes Husada Jombang Tahun 2014



Sumber: Buku Kepegawaian STIKes Husada Jombang, 2014

Masa kerja dosen prodi S1 Keperawatan STIKes Husada Jombang dari 16 orang sebanyak 37,5% masa kerja masing-masing 6-8 tahun dan 3-5 tahun, sebanyak 12,5% masing-masing masa kerja 0-2 tahun dan 3-5 tahun.

B. Sajian Data

1. Frekuensi Penggunaan Internet Oleh Mahasiswa

Hasil wawancara pada mahasiswa STIKes Husada Jombang untuk memanfaatkan fasilitas Wi-Fi yang disediakan oleh pihak lembaga pendidikan STIKes Husada Jombang. Hal ini didukung fasilitas yang disediakan oleh lembaga pendidikan STIKes Husada dalam menyediakan fasilitas bagi mahasiswanya, fasilitas ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas mahasiswanya agar memperoleh pengetahuan dari dunia luar.

a. Fasilitas internet

Lembaga pendidikan menyediakan fasilitas Wi-Fi untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswanya dalam mencari informasi dan mengembangkan kemampuannya di bidang teknologi informasi. Penyediaan sarana dan prasarana ini memberikan kemudahan mahasiswa dalam mengakses internet, kondisi ini memberikan hal yang positif. Hasil observasi wawancara dengan mahasiswa sebagai mahasiswa:

Informan 1

“...Adanya manfaat internet ini memberikan kemudahan saya dalam menyelesaikan tugas, apa yang tidak diketahui dapat diperoleh melalui internet. Akses internet digunakan untuk mempermudah dalam menyelesaikan tugas akhir dalam sebagai salah satu syarat kelulusan....”
(CL. 1 hal 130)

Sumber informasi internet meningkatkan wawasan dan pengetahuan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Informan dalam menyelesaikan tugas akhirnya memanfaatkan fasilitas internet untuk menunjang materi yang dibutuhkan. Informan mencari artikel yang memuat materi yang dibutuhkannya. Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh informan 2, internet memberikan kemudahan untuk menyelesaikan tugas akhirnya.

Informan 2

“... internet memberi kemudahan saya untuk menyelesaikan tugas akhir, dengan internet saya bisa memperoleh informasi tentang penyusunan tugas akhir....”
(CL. 2 hal 135)

Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan bahwa internet memberi kemudahan saya dalam menyelesaikan tugas akhir

Informan 3

“...media internet salah satu media yang membantu saya untuk menyelesaikan tugas akhir saya, dengan media internet saya bisa

mengembangkan kreativitas saya untuk menggabungkan konsep-konsep yang saya temukan.”
(CL. 3 hal 138)

Pendapat yang sama juga dilontarkan bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir ada kecenderungan untuk mencari di internet.

Informan 4

“media internet memberi kemudahan saya dalam menyelesaikan tugas akhir saya, saya selalu mencari literatur baru media internet.”
(CL. 4 hal 141)

Mahasiswa yang hendak menyelesaikan tugas akhirnya akan lebih mudah mengakses internet, karena dari internet materi-materi yang dibutuhkan sudah tersedia, mereka tinggal mendownload dan mencari materi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Materi yang dibutuhkan oleh mahasiswa berupa materi yang diambil dari bentuk artikel yang yang diperoleh blog. Sumber internet yang dapat digunakan untuk penyusunan tugas akhir berupa artikel yang dibuat oleh seorang profesional yang memiliki kemampuan dibidang kesehatan. Artikel-artikel yang diterbitkan oleh lembaga pendidikan kesehatan dapat dipertanggungjawabkan, karena cuplikan konsepnya diambil dari literatur dan sumber yang dapat dipercaya, seperti blog yang diterbitkan oleh Fakultas Keperawatan Universitas Andalas dengan laman <http://fkep.unand.ac.id>.

Blog ini diterbitkan pihak kampus khususnya Fakultas Keperawatan Universitas Andalas berisi beranda, profil, akademik, kelompok ilmu, program studi, kegiatan, kemahasiswa, dan peraturan. Profil blog ini meliputi sejarah, visi dan misi unand, dekan dan wakil dekan, visi dan misi tujuan, staf pengajar/dosen, staf tenaga kependidikan, struktur organisasi, TUPOKSI pengelola dan dosen, kode etik perawat Indonesia. Sedangkan akademik berisi tentang kurikulum,

jadwal, modul/ RPKPS ganjil 2013. Modul/ RPKPS ganjil 2013 terdapat banyak modul-modul yang dibutuhkan dalam bidang keperawatan. Didalamnya terdapat banyak materi semua matakuliah yang diajarkan di Fakultas Keperawatan mulai dari semester awal hingga akhir. Sehingga mahasiswa dengan mudah mendapatkan konsep materi yang dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir.

Kondisi ini merefleksikan bahwa mahasiswa mencari fasilitas internet yang mendukung untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Tugas akhir ini merupakan simpul selama mahasiswa mengikuti proses pendidikan S1. Akses internet memberi kemudahan bagi mahasiswa yang sedang melaksanakan tugas akhirnya, untuk itu lembaga pendidikan menyediakan Wi-Fi bagi mahasiswa yang akan mengakses internet untuk menyelesaikan tugasnya.

b. Akses internet

Internet sebagai sarana informasi memberikan kemudahan bagi mahasiswa yang mencari materi yang dibutuhkan, kemudahan ini mencerminkan begitu bermanfaatnya internet dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Akses internet yang dilakukan mahasiswa lebih cenderung pada materi yang dibutuhkan, selama ini materi yang diberikan di kelas masih kurang menunjang untuk menyelesaikan tugas akhirnya, sehingga mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir akan mencari informasi yang dapat diakses melalui media internet. Mereka tidak perlu sulit mencari bahan, karena dari akses internet ini mahasiswa dapat mengambil bahan yang dibutuhkan, tetapi dalam implementasinya mahasiswa masih harus membuat kreativitasnya dengan menggabungkan konsep yang

didapatnya dengan judul yang sesuai dengan yang diajukan sebagai tugas akhirnya.

Informan 1

“...Saya memanfaatkan akses internet untuk informasi yang berkaitan dengan tugas akhir dengan judul pengaruh penggunaan providone iodine 10% terhadap percepatan penyembuhan luka.”

(CL. 1 hal 131)

Hal yang sama juga diungkapkan bahwa dengan informasi yang diperoleh dari internet mahasiswa dapat menyelesaikan tugas akhirnya.

Informan 2

“...saya memanfaatkan media internet untuk mencari informasi terkait dengan tugas akhir yang saya hadapi....”

(CL. 2 hal 135)

Media internet membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, hal ini tercermin dari hasil wawancara.

Informan 3

“...saya menyelesaikan tugas akhir saya dengan bantuan dari internet, karena internet memberikan saya kemudahan dalam mencari sumber pustaka yang saya butuhkan.”

(CL. 3 hal 139)

Faktor media informasi internet sangat vital bagi mahasiswa, hal ini tercermin dari pernyataan informan yang menyatakan bahwa internet mempermudah dalam menyelesaikan tugasnya.

Informan 4

“akses internet memberikan saya kemudahan dalam mencari konsep yang saya butuhkan untuk menyelesaikan tugas akhir.”

(CL. 4 hal 141)

Konsep yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas akhir diperoleh dari artikel yang diterbitkan lembaga pendidikan kesehatan, untuk itu dibutuhkan kreativitas mahasiswa dalam merangkum konsep-konsep yang diperolehnya agar dapat menunjang tugas akhirnya. Sedangkan untuk menunjang pembahasan dalam

tugas akhir mahasiswa memerlukan bahan atau sumber ilmiah seperti jurnal dan e-book.

Kondisi ini mencerminkan media informasi internet aspek yang berperan untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam kreativitas untuk menyelesaikan tugas akhir, dengan media informasi melalui internet ini akan mudah di peroleh web atau blog yang dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk menyelesaikan tugasnya.

c. Literatur melalui internet

Media informasi melalui internet mempermudah mencari literatur yang dibutuhkan, literatur yang sesuai dengan tema tugas akhir masing-masing mahasiswa. E book dan jurnal yang berkaitan dengan tema tugas akhir mahasiswa dapat dijadikan literatur yang paling tepat. Akan tetapi, pengertian dari informan bahwa literatur yang mereka maksud adalah yang berasal dari blog atau artikel yang mencantumkan penulis dari bidang kesehatan baik itu dosen kesehatan, dokter, perawat maupun bidan, berikut ini pernyataan dari masing-masing informan.

Informan 1

“...setiap mendapat tugas saya mencari informasi di internet, saya tidak sulit-sulit untuk mencari referensi dari buku, dan tugas saya dengan mudah diselesaikan....”
(CL. 1 hal 132)

Mahasiswa dalam mencari literatur cukup dengan mengakses internet, hal ini direfleksikan oleh mahasiswa dalam mencari literatur.

Informan 2

“... saya mendapatkan literatur dari internet, semua konsep untuk tugas akhir saya ambil dari internet.”
(CL. 2 hal 136)

commit to user

Hal yang sama juga diungkapkan oleh informan 3 ada kecenderungan untuk mengakses internet dan tidak sulit untuk mengetik ulang.

Informan 3

“... literatur dari internet mudah diperoleh, dan tidak memikirkan untuk mengetik ulang.”

(CL. 3 hal 139)

Kondisi ini tidak akan mengembangkan kreativitas mahasiswa, karena mahasiswa ada kecenderungan pada internet, sehingga pola berpikirnya masih kurang berkembang.

Informan 4

“saya mencari literatur cukup dari media internet saja, karena sudah cukup untuk menyelesaikan tugas akhir saya.”

(CL. 4 hal 141)

Keberadaan internet digunakan mencari bahan dan mempermudah dalam pencarian buku penunjang penyusunan tugas akhir. Kondisi ini mencerminkan bahwa media internet akan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mencari bahan yang mendukung dalam penyelesaian tugas akhirnya. Pada artikel yang diperoleh dari internet tercantum sumber teoritik yang dicuplik oleh penulis, hal ini menunjukkan bahwa sumber yang diambil oleh mahasiswa dapat dipertanggungjawabkan, karena setiap artikel berasal dari penulis dari bidang kesehatan. Akan tetapi, perlu dipahami bahwa literatur yang tepat adalah jurnal maupun e-book kesehatan yang telah dipublikasikan.

d. Informasi internet

Internet sebagai sumber informasi salah satu aspek penting dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa, karena dari informasi yang tersedia ini mahasiswa akan terpacu kreativitasnya, ^{to} dimana penyusunan tugas akhir ini

dibutuhkan suatu kreativitas yang tinggi agar dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan jadwal. Informasi yang tersedia di internet akan mempermudah bagi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, dimana konsep-konsep yang ada akan dikembangkan oleh mahasiswa. Pengembangan konsep ini dapat menjadi suatu rujukan yang bermanfaat bagi mahasiswa lain, sehingga dibutuhkan kreativitas mahasiswa dalam penyusunan tugas akhir tersebut.

Informan 1

“...saya akses untuk mencari informasi, akses internet saya lakukan setiap saat untuk mencari jurnal. Jurnal penelitian dapat diperoleh dengan mudah melalui penggunaan internet, saya mencari jurnal untuk mendukung penelitian ini dengan mengakses internet, waktu yang saya gunakan setiap hari sampai saya mendapatkan jurnal yang saya kehendaki untuk mendukung pada tugas akhir saya.”
(CL. 1 hal 132)

Hal ini diimplementasikan oleh informan 2 yang menyatakan bahwa untuk media internet berdampak pada kreativitasnya dalam menulis tugas akhirnya.

Informan 2

“...informasi yang ada di media internet berguna untuk saya, dengan informasi ini saya bisa mengembangkan wawasan dan kreativitas saya....”
(CL. 2 hal 135)

Hal ini juga diungkapkan oleh informan 3 yang menyatakan internet sebagai sumber informasi yang membantunya dalam menyelesaikan tugas akhirnya.

Informan 3

“...media informasi internet sangat membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir saya, saya bisa mencari data-data dari internet, dan saya kembangkan sendiri sesuai kreativitas saya....”
(CL. 3 hal 139)

Mahasiswa lebih cenderung untuk menggunakan internet sebagai media untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyusun tugas akhirnya.

Informan 4

“media informasi di internet memudahkan saya untuk mencari jurnal yang saya cari, dimana dalam jurnal tersebut sudah tercantum sumber pustaka yang dicuplik.”
(CL. 4 hal 141)

Pernyataan informan tersebut mencerminkan bahwa internet memudahkan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir, waktu yang digunakan untuk mengakses internet sesuai dengan tugas yang dikerjakannya, selama tugas yang dikerjakan belum selesai, internet masih dimanfaatkan untuk mencari tambahan data. Waktu yang digunakan untuk pemanfaatan internet sangat bervariasi, kondisi ini merefleksikan keberadaan internet sangat dibutuhkan selama masa perkuliahan. Mahasiswa dengan mudah akan memperoleh informasi yang dibutuhkan, mereka tidak perlu untuk mencari bahan pustaka yang mendukung pada tugas yang sedang diselesaikannya. Artikel yang digunakan oleh mahasiswa yaitu artikel yang mencantumkan cuplikan dari sumbernya, sehingga mahasiswa dapat membuat daftar sumber yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Pemanfaatan internet untuk menyelesaikan tugas akhir mencerminkan bahwa internet lebih efektif yaitu sumber informasi yang dapat diakses dan mahasiswa membandingkan sumber yang akan digunakan, segi efisien dalam pemanfaatan informasi internet ini mahasiswa tidak terlalu sulit untuk menjelajah informasi-informasi yang lain, sehingga dengan mudah mahasiswa mencari artikel yang dibutuhkannya untuk menyelesaikan tugas akhir, kondisi ini akan membentuk keterampilan mahasiswa dalam berpikir kreatif sebagai bentuk dari kreativitas.

2. Pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir

Keterbukaan akses internet merupakan salah satu aspek yang penting untuk meningkatkan pola berpikir kreatif, dengan pola berpikir kreatif akan mengembangkan karakteristik individu yang mempunyai kreativitas yang tinggi. Berikut dipaparkan hasil wawancara dengan informan terkait dengan kreativitas mahasiswa selama browsing internet.

- a. Internet sebagai pemicu kreativitas

Kreativitas sebagai salah satu bentuk yang berperan dalam menyelesaikan tugas akhir, karena kreativitas akan membangun keterbukaan mahasiswa membangun mindset yang kreatif untuk menyelesaikan tugas akhir.

Informan 1

“...adanya manfaat internet ini memberikan kemudahan saya dalam menyelesaikan tugas, apa yang tidak diketahui dapat diperoleh melalui internet. Akses internet digunakan untuk mempermudah dalam menyelesaikan tugas akhir dalam sebagai salah satu syarat kelulusan....”
(CL. 1 hal 131)

Hal ini dapat dilihat dari pernyataan yang menyatakan bahwa untuk mengembangkan kreativitasnya perlu contoh dari internet.

Informan 2

“...internet membantu saya untuk mengembangkan kreativitas menulis tugas akhir saya....”
(CL. 2 hal 135)

Media internet akan berdampak pada kreativitas mahasiswa dalam menyusun tugas akhir, hal ini tercermin pada pernyataan berikut:

Informan 3

“Saya mengembangkan kreativitas saya dalam menyusun tugas akhir dengan bantuan dari internet, tanpa internet tugas akhir saya tidak akan selesai....”
(CL. 3 hal 139)

commit to user

Hal yang sama juga diungkapkan bahwa ada kecenderungan mahasiswa untuk menggunakan media internet sebagai informasi dalam penyusunan tugas akhir.

Informan 4

“...saya menyelesaikan tugas akhir saya dengan bantuan dari internet, semua data saya ambil dari internet...”
(CL. 4 hal 142)

Pengembangan kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir dibutuhkan suatu sarana yang dapat membantu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam penyusunan tugas akhirnya. Tugas akhir yang disusun oleh mahasiswa merupakan hasil kreativitas mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir, mahasiswa yang tidak memiliki kreativitas atau kreativitasnya kurang akan mengalami hambatan dalam penyusunan tugas akhirnya. Oleh karena itu internet sebagai salah satu sumber informasi bagi mahasiswa yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa untuk penyusunan tugas akhirnya sebagai syarat menyelesaikan program studi yang ditempuhnya.

b. Materi yang dibutuhkan mudah diperoleh melalui browsing internet

Aktifitas mahasiswa untuk mengakses internet merupakan salah satu aktifitas yang biasa dilakukan, tetapi aktifitas browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhirnya membutuhkan suatu kreativitas, karena sumber informasi yang tersedia tidak selalu sama dengan tema yang diambilnya, sehingga mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhirnya dibutuhkan suatu kreativitas yang cukup baik agar dapat menggabungkan konsep yang didapat selama browsing internet. Materi yang dibutuhkan oleh mahasiswa terkait dengan konsep

commit to user

keperawatan yang menunjang pada tugas akhirnya. Materi yang diambil ini terkait dengan konsep keperawatan, hal ini disebabkan keterbatasan literatur yang ada di perpustakaan yang dapat menunjang pada tema yang diambilnya. Artikel yang diambil dari blog <http://fkes.unand.ac.id> yang dikeluarkan oleh Universitas andalas. Materi didalamnya berasal dari tenaga pengejar baik itu dokter spesialis, dokter umum maupun perawat.

Informan 1

“...saya akses untuk mencari informasi, akses internet saya lakukan setiap saat untuk mencari jurnal. Jurnal penelitian dapat diperoleh dengan mudah melalui penggunaan internet, saya mencari jurnal untuk mendukung penelitian ini dengan mengakses internet, waktu yang saya gunakan setiap hari sampai saya mendapatkan jurnal yang saya kehendaki untuk mendukung pada tugas akhir saya.”
(CL. 1 hal 132)

Kecenderungan ini juga terlihat dari informasi yang diperoleh, bahwa internet memberi suatu kemudahan dalam mencari sumber.

Informan 2

“...saya mencari literatur dari internet, karena internet mempermudah saya untuk mencari literatur yang saya butuhkan...”
(CL. 2 hal 136)

Adanya kecenderungan mahasiswa pada internet merupakan aspek yang berpengaruh signifikan pada kreativitas penyusunan tugas akhir.

Informan 3

“...saya mengakses internet untuk mencari informasi tentang penulisan tugas akhir...”
(CL. 3 hal 139)

Gambaran ini terlihat dari pernyataan bahwa internet memberikan gambaran tentang tugas akhirnya.

Informan 4

“akses internet memberikan gambaran saya untuk menyelesaikan tugas akhir yang harus saya selesaikan.”(CL. 4 hal 142)

Cerminan tersebut menunjukkan bahwa akses internet sangat berperan pada penyusunan tugas akhir yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Artikel yang dapat digunakan yaitu artikel yang mencantumkan sumber referensi, sedangkan artikel yang tidak mencantumkan sumber literturnya tidak dapat dipergunakan, karena tidak dapat dipertanggungjawabkan. Mahasiswa mengakses internet untuk memenuhi konsep yang dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir tersebut. Pada akses internet mahasiswa akan lebih cepat memperoleh konsep yang dibutuhkan, bagi mahasiswa yang kreativitasnya tinggi akan mengakses internet dan mempercepat dalam penyelesaian tugas akhirnya sebagai syarat kelulusannya.

c. Internet mempermudah mencari literatur

Penyelesaian tugas akhir membutuhkan konsep-konsep yang diambil dari sumber yang dapat dipercaya, mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi akan mengakses internet untuk mencari bahan, dengan mengakses internet maka literatur yang dibutuhkan akan cepat diperoleh dan akan menghemat waktu, biaya dan tenaga. Bahan yang dibrowsing dari internet ini hanya berupa artikel-artikel yang mencantumkan sumber pustaka dan penulis dari bidang kesehatan, sedangkan jurnal-jurnal kesehatan yang sesuai dengan tema tugas akhir yang sedang diselesaikan jarang mereka sentuh bahkan tidak tersentuh sama sekali. Artikel yang *download* berupa artikel kesehatan yang dapat dipercaya yakni berasal dari penulis dari bidang kesehatan, dan cuplikan-cuplikannya mencantumkan sumber aslinya.

Informan 1

“... saya merasa bahwa dengan adanya kemudahan browsing internet akan memberikan kemudahan bagi saya dalam menyelesaikan tugas

akhir, saya tidak perlu sulit untuk mencari literatur, cukup dengan browsing internet maka literatur yang saya perlukan sudah dapat terpenuhi.” (CL. 1 hal 132)

Browsing yang dilakukan mahasiswa untuk mencari informasi tentang konsep yang dibutuhkannya.

Informan 2

“... saya mengakses internet untuk mencari literatur terkait dengan penyusunan tugas akhir, dari internet saya akan mudah memperoleh literatur...” (CL. 2 hal 136)

Hal yang sama juga diungkapkan bahwa dengan internet akan mudah mencari bahan yang dibutuhkannya.

Informan 3

“... saya masih harus mencari literatur dari internet untuk menunjang hasil penyusunan tugas akhir saya...” (CL. 3 hal 139)

Adanya keinginan mahasiswa tergantung pada internet juga tercermin bahwa media internet mempermudah dalam mencari bahan yang dibutuhkannya

Informan 4

“Saya mencari literatur melalui media internet.” (CL. 4 hal 142)

Kecenderungan mahasiswa untuk menggunakan media internet untuk penyelesaian tugas akhirnya tercermin dari pernyataan informan 4, pemanfaatan internet akan mempermudah pada pencarian bahan yang dibutuhkan. Bahan yang diambil dari artikel keperawatan berupa konsep-konsep yang dapat digunakan untuk memperluas wawasan penulisannya pada tugas akhir. Artikel yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini berupa artikel yang diambil dari artikel kesehatan yang mencantumkan penulis dari bidang kesehatan. Padahal dimedia internet, sumber yang paling tepat untuk tugas akhir adalah jurnal

maupun e-book. Karena baik jurnal maupun e-book dapat dipertanggungjawabkan baik nasional maupun internasional.

Kemudahan yang diperoleh mahasiswa untuk mengakses internet akan memacu mahasiswa untuk berkreaitivitas dalam menulis untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Mahasiswa akan menggabungkan konsep-konsep yang diperolehnya selama mengakses internet. Mereka akan terpacu untuk berkreaitivitas, dengan akses internet ini memacu mahasiswa untuk berpikir lebih secara partial yang akan mengembangkan konsep yang diperolehnya, sehingga akan membuat suatu hasil karya baru yang dapat dipertanggung jawabkan hasilnya.

Kebutuhan literatur untuk penyusunan suatu tugas akhir sangat diperlukan, hambatan yang dialami mahasiswa dalam penyusunan tugas akhir ini dalam bentuk keterbatasan bahan. Sarana yang menunjang dari segi bahan yang tersedia di perpustakaan terbatas, sehingga mahasiswa mengalami hambatan pencarian bahan di perpustakaan yang sesuai dengan tema tugas akhirnya. Mahasiswa yang berpikir kreatif akan mencari bahan di internet, banyaknya informasi tentang kesehatan di internet berperan pada pola berpikir kreatif mahasiswa. Pendukung tugas akhir yang baik adalah jurnal ilmiah akan tetapi mahasiswa lebih mengenal artikel-artikel kesehatan, dengan adanya informasi yang tersedia di internet akan mempermudah mahasiswa dalam mencari bahan yang mendukung pada penelitiannya.

Informan 1

“... saya dalam menyelesaikan tugas akhir juga mengambil referensi dari jurnal penelitian terdahulu.”

(CL. 1 hal 132)

commit to user

Hal yang sama juga diungkapkan bahwa akses internet memberikan suatu kemudahan dalam mencari artikel yang dibutuhkan untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyusun tugas akhir.

Informan 2

“...artikel yang saya butuhkan dapat diperoleh melalui akses internet, untuk itu saya selalu mengakses internet.”

(CL. 2 hal 136)

Kecenderungan mahasiswa ini dapat dilihat dari kebutuhan mahasiswa pada media internet untuk mencari artikel ataupun konsep yang dibutuhkannya.

Informan 3

“... saya membutuhkan artikel untuk menyelesaikan tugas akhir saya, saya bisa melihat dari artikel itu dan membandingkan dengan hasil saya.”

(CL. 3 hal 139)

Mahasiswa dalam mencari artikel untuk menunjang tugasnya dengan mudah akan diperoleh dengan mengakses internet.

Informan 4

“saya mencari artikel dengan mengakses internet, dan saya mendownload artikel itu sebagai bukti pada dosen saya.”

(CL. 4 hal 142)

Kecenderungan mahasiswa memanfaatkan internet untuk mencari artikel ini merupakan cerminan kreativitas mahasiswa dalam penyusunan tugas akhirnya, tanpa adanya kreativitas mahasiswa tidak akan berusaha mencari artikel kesehatan yang mencantumkan sumber aslinya pada setiap cuplikan yang diambilnya. Artikel yang biasa diambil adalah artikel dari blog perawat, blog dokter, sesuai dengan disiplin ilmu kesehatan seperti pada laman <http://fkep.unand.ac.id>. Di laman ini banyak tulisan yang berasal dari dokter, perawat dan dosen Fakultas Kesehatan.

Jurnal ilmiah yang relevan atau karya tulis ilmiah secara garis besar mempunyai kesamaan dengan tema tugas akhir dibutuhkan oleh mahasiswa sebagai pembandingan hasil karya kreativitas dengan jurnal yang didapatnya, disini mahasiswa dipicu kemampuan kreativitasnya, sehingga mahasiswa dapat menyimpulkan antara hasil karyanya dengan hasil karya orang lain. Tetapi pada kenyataannya kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas tercermin belum mampu untuk menciptakan kreativitasnya sendiri. Mahasiswa cenderung untuk melihat hasil karya orang lain, dan kemudian diimplementasikan pada tugas yang akan diselesaikan. Kondisi ini merefleksikan sebagian mahasiswa belum mampu mengembangkan wawasan ilmu yang dimilikinya, mereka terbatas pada mengkorelasikan konsep-konsep yang ditemukan dan tidak mengembangkan konsep tersebut. Kondisi ini mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas masih kurang baik, mahasiswa tidak mau berpikir secara abstrak, mereka lebih cenderung pada melihat hasil orang lain. Hal ini merupakan salah satu aspek yang berpengaruh pada pola berpikir kreativitas mahasiswa.

3. Dampak penggunaan internet oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir

Penggunaan internet oleh mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir berdampak pada tingkat kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan kreatifitasnya ilmiahnya. Mahasiswa yang kreatif akan mampu mengembangkan kreativitasnya, sedangkan mahasiswa yang kurang kreatif tidak mampu mengembangkan kreativitasnya. Dampak yang dirasakan internet dalam

mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir tercermin dari kemampuan mahasiswa mengembangkan konsep yang diperolehnya, hanya sebagian mahasiswa masih terdapat yang belum mampu untuk mengembangkan konsep untuk penyusunan tugas akhir. Kecenderungan ini tercermin dari sikap mahasiswa dalam menggunakan internet untuk mencari contoh tugas akhir dan mereka *mencopy paste* tugas tersebut.

a. Dampak internet bagi kreativitas dalam penyusunan tugas akhir

Penyusunan tugas akhir tidak terlepas dari jurnal ilmiah orang lain, hal ini sebagai penunjang dalam penyusunan tugas akhir yang dilakukannya. Faktor kemudahan dalam mencari jurnal melalui informasi internet memberikan dampak pada kreativitas mahasiswa, mahasiswa yang kreatif mampu mengembangkan kreavitasnya dengan mengembangkan hasil yang diperolehnya sesuai kreativitasnya, tetapi mahasiswa yang kurang kreatif akan *mencopy paste* hasil karya orang lain. Hal ini tidak dibenarkan dalam penyusunan tugas akhir, dengan kemudahan dalam mengakses internet akan berdampak pada meniru kreativitas dari orang lain, mahasiswa dalam penyusunan tugas akhirnya akan mencari tema yang sama dengan tema yang diajukan dalam penyusunan tugas akhirnya. Penyusunan tugas akhir dengan *mencopy paste* hasil karya orang lain tidak dibenarkan hal ini terkait dengan undang-undang hak cipta, dan dalam peraturannya pendidikan apabila tugas akhir yang dibuatnya menjiplak (plagiat) maka gelar kesarjanaanya akan dicabut. Sesuai dengan undang-undang Permendiknas No. 17, tahun 2010.

Mahasiswa mencari jurnal sebagai acuan dalam penyusunan tugas akhirnya sebanyak 65%, sedangkan sisanya 35% mereka menjiplak hasil karya orang lain, hal ini tercermin dari wawancara dengan informan.

Informan 1

“...jurnal yang saya dapatkan dari internet saya buat sebagai contoh dalam menyelesaikan tugas akhir, ada yang saya copy paste secara langsung tanpa ada pengeditan terlebih dahulu....”
(CL. 1 hal 133)

Jurnal yang di *download* oleh informan ini berupa jurnal karya tulis ilmiah yang relevan dengan tema tugas akhirnya, hal ini menyebabkan informan dengan mudah *mencopy paste* tanpa ada editan terlebih dahulu.

Informan 2

“ ... saya mengembangkan literatur dari internet dan menyesuaikan dengan tema dari tugas akhir saya....”
(CL. 2 hal 136)

Pengembangan kreativitas akan mengalami hambatan pada saat wawasan dan pola berpikirnya terbatas, kemampuan mahasiswa akan berkembang pada saat mahasiswa mampu mengembangkan kreativitasnya dengan mengembangkan konsep yang diperoleh dari artikel ilmiah.

Informan 3

“...saya memperoleh konsep dari internet, saya tinggal mengcopy paste saja dan tugas akhir saya selesai.”
(CL. 3 hal 140)

Hambatan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir dari segi kemampuannya mengembangkan wawasan pengetahuan yang dimiliki selama kuliah, hal ini tercermin pada pernyataan informan 3 yang menyatakan akan lebih mudah mengakses internet untuk mencari bahan dan tidak perlu melakukan pengembangan dari hasil akses internet tersebut.

Informan 4

“konsep yang saya dapatkan semua dari internet, saya tidak terlalu repot untuk mengetik ulang.”

(CL. 4 hal 142)

Kecenderungan untuk *mencopy paste* hasil karya orang lain tercermin dari pernyataan informan 4, dimana informan 4 tidak perlu melakukan pengembangan informasi yang diperolehnya dari internet.

Artikel yang tersedia terkadang juga disajikan secara lengkap, sehingga akan menurunkan kreativitas mahasiswa dalam penyelesaian tugas akhirnya. Jurnal ilmiah yang disajikan secara lengkap ini merupakan bentuk informasi yang kurang mendidik bagi mahasiswa dalam penyelesaian tugas akhirnya, dimana mahasiswa tidak perlu berpikir dan tidak menunjukkan kemampuannya berkekrativitas, mereka meniru dengan cara *mencopy paste* hasil karya orang lain.

b. Cuplikan hasil browsing internet digunakan sebagai penyusunan tugas akhir

Ketersediaan informasi yang diberikan pada internet akan merefleksikan berkurangnya kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, mahasiswa akan berpikir konkret dengan melihat hasil karya orang lain tanpa mengembangkan wawasan dan konsep-konsep yang dimilikinya.

Informan 1

“...saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan melihat contoh yang didapat dari internet, saya tidak perlu berpikir mencari literatur, karena literatur sudah ada dan saya tinggal mencuplik literatur tersebut.”

(CL. 1 hal 133)

Kecenderungan mahasiswa untuk mencuplik dari hasil karya orang lain tercermin pada responden, dimana responden mencuplik tugas akhirnya dari jurnal yang diperoleh.

Informan 2

“ ... saya menyelesaikan tugas akhir dengan melihat jurnal dan mencuplik jurnal tersebut....”

(CL. 2 hal 136)

Kebutuhan media internet bagi mahasiswa juga tidak dapat dihindari, dimana mahasiswa memiliki kecenderungan untuk selalu mengakses internet untuk menyelesaikan tugas akhirnya.

Informan 3

“saya browsing internet mencari jurnal yang temanya sama....”

(CL. 3 hal 139)

Pengembangan dari jurnal yang telah ditemukan oleh mahasiswa meningkatkan kreativitas, hal ini tercermin bahwa jurnal yang ditemukan akan dikembangkan dalam menyusun tugas akhirnya.

Informan 4

“...saya mengakses internet untuk mencari jurnal, dan setelah ketemu saya kembangkan jurnal tersebut....”

(CL. 4 hal 142)

Konsep yang diperoleh dari jurnal dikembangkan untuk penyusunan tugas akhir, dalam pengembangan ini memerlukan kreativitas mahasiswa agar mampu mengimplementasikan konsep yang dimilikinya, kondisi ini akan mengembangkan wawasan dan kreativitas mahasiswa. Penyusunan tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa bertujuan mengembangkan berpikir kreatif, dan menjadikan mahasiswa yang berkarakter dan mandiri.

c. Mencontoh jurnal dari akses internet

Internet sebagai media informasi yang memberikan berbagai informasi dari berbagai disiplin ilmu memberikan kemudahan orang untuk membacanya. Mahasiswa yang kurang memiliki kreativitas akan mencari jurnal yang tema sama dengan tema yang diajukan sesuai dengan tugas akhir yang akan diselesaikannya.

commit to user

Informan 1

“...saya mencontoh jurnal yang ada, dan saya tidak perlu merubah dari jurnal tersebut.”

(CL. 1 hal 133)

Kecenderungan mahasiswa untuk mencontoh dari jurnal yang ada untuk menyelesaikan tugas akhirnya tercermin dari sikap mahasiswa.

Informan 2

“... saya melihat jurnal dari internet dan saya coba kembangkan dengan pola berpikir saya untuk menyelesaikan tugas akhir.”

(CL. 2 hal 136)

Cerminan ini menunjukkan bahwa pola berpikir mahasiswa dalam pola konkret, sehingga mereka membutuhkan media untuk mengembangkan kreativitasnya.

Informan 3

“... jurnal yang saya dapat sebagai contoh untuk menyelesaikan tugas akhir saya....”

(CL. 3 hal 140)

Mahasiswa juga mencari pedoman untuk menyelesaikan tugas akhirnya sebagai contoh dalam penyusunan tugas tersebut.

Informan 4

“saya mencari jurnal sebagai pedoman saya untuk menyelesaikan tugas akhir saya.”

(CL. 4 hal 142)

Mahasiswa akan mengalami hambatan pada pengembangan keterampilan untuk menyelesaikan tugas akhirnya, ketidakmampuan mengembangkan keterampilan penyusunan tugas akhir ini berdampak mahasiswa akan *mencopy paste* jurnal yang ditemukannya. Mahasiswa yang menemukan jurnal yang sesuai dengan tema tugas akhirnya akan langsung mencontoh hasil kreativitas orang lain, sehingga kreativitas mahasiswa akan mengalami hambatan dan kemungkinan tidak akan berkembang secara baik. Jurnal yang diambil salah satu informan

berjudul “Pelayanan Keperawatan dan Kepuasan di Rumah Sakit” dengan laman <http://journal.unair.id>. karya kisti tahun 2012.

4. Hambatan pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir

Hambatan penggunaan internet oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir merupakan salah satu aspek yang berperan pada pengembangan kreativitas mahasiswa. Hambatan tersebut muncul disebabkan oleh berbagai faktor, faktor yang sering dirasakan mahasiswa dalam browsing internet adalah lamanya *loading*, panjangnya kapasitas yang di *download* sehingga kapasitas kecepatan yang dimiliki kurang dibandingkan dengan dokumen yang diambil. Hasil ini terlihat dari hasil wawancara dengan beberapa informan.

- a. Keterbatasan dalam mengakses internet

Akses internet akan memiliki keterbatasan sesuai dengan kapasitas yang diberikan oleh provider, keterbatasan akses internet ini akan membentuk keterbatasan dalam pengembangan kreativitas. Kreativitas akan berkembang jika fasilitas yang tersedia sesuai dengan kebutuhannya. Mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam mengunduh salah satu materi yang dibutuhkan, sehingga mahasiswa akan memperoleh informasi yang terbatas.

Informan 1

“...saya merasa kecepatan akses internet masih kurang baik, hal ini disebabkan banyak mahasiswa yang juga melakukan browsing.”
(CL. 1 hal 133)

Jaringan internet terbatas sehingga dapat berpengaruh pada pengembangan kreativitas mahasiswa.

Informan 2

“...saya mengembangkan contoh yang ada diinternet untuk menyelesaikan tugas akhir saya....”

(CL. 2 hal 136)

Hal ini juga terlihat bahwa dengan kesulitan mengakses internet berdampak pada kreativitasnya untuk menyusun tugas akhir.

Informan 3

“...saya kesulitan untuk mengakses internet, karena jaringan yang ada sering terputus....”

(CL. 3 hal 140)

Hambatan yang dialami mahasiswa adalah keterbatasan jaringan internet.

Informan 4

“jaringan internet sering mengalami hambatan karena sinyal terputus-putus.”

(CL. 4 hal 143)

Kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir membutuhkan fasilitas diantaranya fasilitas internet. Keterbatasan dalam mengakses internet ini akan mempengaruhi pada kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhirnya. Keterbatasan akses internet berpengaruh terhadap berpikir kreatif mahasiswa, kondisi ini dikarenakan kurangnya wawasan yang dimiliki sehingga mahasiswa menjadi karakter yang kurang kreatif.

b. Kecepatan unduh internet yang terbatas

Kecepatan unduh internet akan mengalami hambatan jika kapasitas yang diberikan terbatas. Keterbatasan kapasitas ini akan membentuk lemahnya kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.

Informan 1

“...akses internet yang dilakukan di kampus dalam hal kecepatan kurang maksimal, hal ini menyebabkan data yang saya ambil tidak dapat secara seluruhnya saya *download*....”

(CL. 1 hal 131)

commit to user

Mahasiswa memanfaatkan fasilitas internet untuk mengunduh file yang dibutuhkan.

Informan 2

“... kecepatan unduh internet yang ada terbatas, sehingga saya kesulitan untuk *mendownload* file yang saya butuhkan.”
(CL. 2 hal 137)

Kebutuhan internet bagi mahasiswa tidak ada batasnya, hal ini tercermin dari kapasitas yang harus digunakan mahasiswa dalam mengakses internet.

Informan 3

“... saya merasa kesal dengan terbatasnya kapasitas internet...”
(CL. 3 hal 140)

Kecepatan unduh mempengaruhi pada file yang dibutuhkan oleh mahasiswa, kondisi ini berdampak pada pengembangan kreativitas mahasiswa dalam menyusun tugas akhir.

Informan 4

“kapasitas internet sangat berpengaruh pada hasil *download* saya.”
(CL. 4 hal 143)

Mahasiswa yang menyelesaikan tugas akhir akan *mendownload* web yang ada di media internet, kondisi ini untuk mendukung penyelesaian tugas akhir yang harus diselesaikannya. Keterbatasan kapasitas internet ini menjadi suatu hambatan mahasiswa dalam *mendownload* file secara utuh, sehingga file yang dibutuhkan untuk mendukung penyelesaian tugas akhirnya akan berkurang, dan mempengaruhi pada kreativitas hasil karyanya dalam bentuk tugas akhir.

c. Keterbatasan Wi-Fi di kampus

Fasilitas yang diberikan kampus untuk mengakses internet kecepatan terbatas, karena kapasitas yang digunakan oleh banyak mahasiswa yang membutuhkan layanan fasilitas Wi-Fi untuk menyelesaikan tugas akhir.

Informan 1

“...Wi-Fi yang disediakan kampus kecepatannya tidak maksimal, hal ini menyebabkan terhambat saya menyelesaikan tugas akhir”
(CL. 1 hal 133)

Sarana yang disediakan oleh kampus juga dimanfaatkan oleh mahasiswa, hal ini tercermin dari sikap mahasiswa yang memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh pihak lembaga pendidikan.

Informan 2

“saya lebih suka *mendownload* menggunakan Wi-Fi di kampus daripada saya menggunakan modem...”
(CL. 2 hal 137)

Keterbatasan kapasitas ini masih dapat dipecahkan dengan menggunakan modem, kondisi ini untuk mempercepat kebutuhan akses internet.

Informan 3

“... terkadang Wi-Fi di kampus sulit untuk mengakses internet...”
(CL. 3 hal 140)

Keterbatasan yang ada menyebabkan kreativitas mahasiswa mengalami terhambat kondisi ini terlihat dari Wi-Fi yang lama dalam *mendownload* file.

Informan 4

“mahasiswa banyak yang akses internet, sehingga kapasitasnya semakin kurang kuat.”
(CL. 4 hal 143)

Keterbatasan layanan kecepatan Wi-Fi dalam *mendownload* materi yang dibutuhkan merupakan salah satu aspek yang berperan pada kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhirnya. Kreativitas akan berkembang jika ada dukungan dari berbagai fasilitas yang disediakan untuk memacu kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhirnya.

d. Sinyal yang kurang mendukung dalam mengakses internet

Akses internet harus didukung oleh adanya infrastruktur yang menunjang pada akses internet.

Informan 1

“...sinyal yang ada mengalami hambatan, yang menyebabkan saya mengalami kesulitan dalam mencari literatur yang saya butuhkan....”
(CL. 1 hal 136)

Kecenderungan mahasiswa dalam memanfaatkan internet sebagai media informasi merupakan faktor yang akan berdampak pada pengembangan kreativitasnya.

Informan 2

“...sinyal internet di kampus kurang kuat, untuk itu saya lebih suka di warnet....”
(CL. 2 hal 137)

Kreativitas tersebut dengan mahasiswa mampu mencari solusi dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi yaitu keterbatasan sinyal internet.

Informan 3

“...saya merasa sinyal di kampus kurang kuat, sehingga saya sulit untuk *mendownload* file yang saya butuhkan.”
(CL. 3 hal 140)

File yang besar memang membutuhkan kapasitas internet yang cukup mumpuni, sehingga mahasiswa yang akan mengakses dan *mendownload* file akan mengalami hambatan.

Informan 4

“untuk mengakses internet di kapus saya merasa tidak menemui kendala, karena sinyal yang ada cukup kuat.”
(CL. 4 hal 143)

Pemanfaatan internet mengalami hambatan selama *browsing* internet, hambatan ini dikarenakan faktor kapasitas kecepatan Wi-Fi yang kurang maksimal, keterbatasan kapasitas ini sangat berpengaruh terhadap *browsing*

internet, dan dampaknya mahasiswa tidak dapat mencari informasi yang dibutuhkan, sehingga berperan pada terhambatnya perkembangan kreativitas mahasiswa. Disamping itu lingkungan yang kurang mendukung dalam *browsing* internet menyebabkan mahasiswa kurang mampu untuk mengembangkan kreativitasnya.

C. Temuan Penelitian

Pemaparan hasil temuan meliputi temuan dalam frekuensi penggunaan internet oleh mahasiswa, pengembangan kreativitas mahasiswa selama *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas akhir, dampak dari penggunaan internet oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, dan hambatan mahasiswa dalam pengembangan kreativitas mahasiswa selama *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas akhir.

1. Frekuensi Penggunaan Internet Oleh Mahasiswa

Mahasiswa sering mengakses internet, frekuensi penggunaan internet tersebut adalah untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas akhir.

a. Fasilitas internet

Fasilitas internet memudahkan mahasiswa untuk mencari informasi. Mahasiswa lebih cenderung mencari artikel untuk mempermudah dalam penyusunan tugas akhir dibandingkan dengan jurnal ilmiah. Kondisi ini mencerminkan bahwa media informasi internet berperan dalam penyusunan

tugas akhir mahasiswa yang akan mempengaruhi dalam pengembangan kreativitas mahasiswa.

b. Akses internet

Akses internet oleh mahasiswa lebih cenderung pada materi yang menunjang tugas akhir. Informasi internet ini berperan pada pengembangan kreatif dari mahasiswa masing-masing, mahasiswa yang kurang kreatif akan berdampak pada tidak berkembangnya kreativitas, sedangkan mahasiswa yang kreatif akan mampu mengembangkan kreativitasnya, karena penyusunan tugas akhir adalah salah satu aspek yang berperan melatih kreativitas mahasiswa.

c. Literatur untuk internet

Dalam tugas akhir dibutuhkan beberapa literatur, akan tetapi mahasiswa lebih sering mencari artikel yang sesuai tema tugas akhir dibandingkan e-book dan jurnal. Kondisi ini mencerminkan bahwa media internet dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mencari bahan yang mendukung dalam penyelesaian tugas akhirnya.

d. Informasi internet

Internet memberikan kemudahan mahasiswa dalam penyusunan tugas akhir. Kondisi ini disebabkan waktu yang digunakan untuk mengakses internet sesuai dengan tugas yang dikerjakannya, selama tugas yang dikerjakan belum selesai, internet masih dimanfaatkan untuk mencari tambahan data. Mahasiswa dengan mudah akan memperoleh informasi yang dibutuhkan,

2. Pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir

Browsing internet merupakan salah satu aspek yang mengembangkan kreativitas. Keterbukaan internet yang lebih mudah diakses akan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam penyusunan tugas akhir. Tetapi mahasiswa yang kurang kreatif memerlukan bimbingan dari dosen pembimbing untuk meningkatkan kreativitasnya.

- a. Internet sebagai pemicu kreativitas

Mahasiswa dalam penyusunan tugas akhirnya memerlukan contoh, dengan adanya contoh dari internet akan memudahkan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Pengembangan kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir dibutuhkan suatu sarana yang dapat membantu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam penyusunan tugas akhirnya. Tugas akhir yang disusun oleh mahasiswa merupakan hasil kreativitas mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir, mahasiswa yang tidak memiliki kreativitas atau kreativitasnya kurang akan mengalami hambatan dalam penyusunan tugas akhirnya. Oleh karena itu internet sebagai salah satu sumber informasi bagi mahasiswa yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa untuk penyusunan tugas akhirnya sebagai syarat menyelesaikan program studi yang ditempuhnya.

- b. Materi yang dibutuhkan mudah diperoleh melalui browsing internet

Aktifitas mahasiswa untuk mengakses internet merupakan salah satu aktifitas yang biasa dilakukan, tetapi aktifitas browsing internet untuk

menyelesaikan tugas akhirnya membutuhkan suatu kreativitas, karena sumber informasi yang tersedia tidak selalu sama dengan tema yang diambilnya, sehingga mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhirnya dibutuhkan suatu kreativitas yang cukup baik agar dapat menggabungkan konsep yang didapat selama browsing internet.

c. Internet mempermudah mencari literatur

Penyelesaian tugas akhir memerlukan konsep-konsep yang diambil dari sumber yang dapat dipercaya, mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi akan mengakses internet untuk mencari bahan, dengan mengakses internet maka bahan yang dibutuhkan akan cepat diperoleh dan akan menghemat waktu, biaya dan tenaga. Bahan yang dibrowsing dari internet ini berupa artikel-artikel yang mencantumkan sumber pustakanya, jurnal-jurnal kesehatan yang sesuai dengan tema tugas akhir yang sedang diselesaikan. Konsep-konsep keperawatan dapat dengan mudah *download* dari internet, sedangkan artikel yang *download* berupa artikel yang penulisnya dapat dipercaya, dan cuplikan-cuplikannya mencantumkan sumber aslinya.

d. Akses internet memudahkan untuk mencari artikel

Pendukung tugas akhir adalah jurnal ilmiah atau artikel-artikel yang dapat dipercaya sumbernya, dengan adanya informasi yang tersedia di internet akan mempermudah mahasiswa dalam mencari jurnal ilmiah yang mendukung pada penelitiannya. Kecenderungan mahasiswa memanfaatkan internet untuk mencari artikel ini merupakan cerminan kreativitas mahasiswa dalam penyusunan tugas akhirnya, tanpa adanya kreativitas

mahasiswa tidak akan berusaha mencari artikel kesehatan yang mencantumkan sumber aslinya pada setiap cuplikan yang diambilnya. Artikel yang biasa diambil adalah artikel yang terkait dengan kesehatan. Disamping artikel juga jurnal yang relevan dengan penelitiannya, yang digunakan sebagai rujukan mahasiswa dalam penyusunan tugas akhir.

3. Dampak penggunaan internet oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir

Dampak penggunaan internet bagi mahasiswa dari segi positif yaitu mahasiswa dapat mengembangkan kreativitasnya, mereka mampu untuk mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas akhir. Internet sangat berperan pada kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhirnya. Dampak penggunaan internet dari segi negatif yaitu mahasiswa cenderung kurang berpikir kreatif, mahasiswa lebih senang dengan mencontoh hasil dari orang lain, mereka malas untuk berpikir dan mencari literatur yang sesuai. Pencarian literatur merupakan salah satu bentuk kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.

a. Dampak internet bagi kreativitas dalam penyusunan tugas akhir

Internet berdampak memiliki segi negatif yang dapat menyebabkan mahasiswa dalam penyusunan tugas akhirnya meniru hasil karya orang lain. Kondisi ini salah satu hambatan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir dari segi kemampuannya mengembangkan wawasan pengetahuan yang dimiliki selama kuliah.

- b. Cuplikan hasil browsing internet digunakan sebagai penyusunan tugas akhir

Cuplikan hasil browsing internet mempengaruhi pada kreativitas mahasiswa, karena mahasiswa akan *mencopy paste* tanpa melakukan pengembangan konsep yang diperolehnya. Kecenderungan ini dengan mencuplik tugas akhirnya dari jurnal yang diperoleh.

- c. Mencontoh jurnal dari akses internet

Mahasiswa akan mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas akhirnya, dengan hambatan yang dialaminya ini mahasiswa akan mencari jurnal yang mirip atau ada kesesuaian dengan tugas akhir yang harus diselesaikannya. Mahasiswa yang menemukan jurnal yang sesuai dengan tema tugas akhirnya akan langsung mencontoh hasil kreativitas orang lain, sehingga kreativitas mahasiswa akan mengalami hambatan dan kemungkinan tidak akan berkembang secara baik.

4. Hambatan pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir

Pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet mengalami hambatan, sesuai dengan temuan kapasitas kecepatan akses internet kurang maksimal, sehingga browsing yang dilakukan oleh mahasiswa membutuhkan waktu lama, hal ini menyebabkan waktu yang digunakan oleh mahasiswa tersita pada salah satu informasi yang dibutuhkan.

a. Keterbatasan dalam mengakses internet

Keterbatasan kapasitas menyebabkan kesulitan dalam mengunduh salah satu materi yang dibutuhkan, sehingga mahasiswa akan memperoleh informasi yang terbatas.

b. Kecepatan unduh internet yang terbatas

Kemampuan unduh internet yang terbatas salah satu penghambat kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.

c. Keterbatasan Wi-Fi di kampus

Mahasiswa yang membutuhkan layanan fasilitas Wi-Fi untuk menyelesaikan tugas akhir, kondisi ini menyebabkan sarana yang disediakan oleh kampus belum dimanfaatkan secara optimal oleh mahasiswa. Mahasiswa yang kreatif akan memanfaatkan internet mengunduh materi yang digunakan menyelesaikan tugas akhirnya. Kreativitas akan berkembang jika ada dukungan dari berbagai fasilitas yang disediakan untuk memacu kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhirnya.

d. Signal yang kurang mendukung dalam mengakses internet

Hambatan dalam pemanfaatan internet oleh mahasiswa disebabkan faktor kapasitas kecepatan Wi-Fi yang kurang maksimal, keterbatasan kapasitas ini sangat berpengaruh terhadap *browsing* internet, dan dampaknya mahasiswa tidak dapat mencari informasi yang dibutuhkan, sehingga berperan pada terhambatnya perkembangan kreativitas mahasiswa.

D. Pembahasan

1. Frekuensi Penggunaan Internet Oleh Mahasiswa

Penggunaan internet oleh mahasiswa dilakukan setiap saat, karena sarana dan prasaran yang mendukung penggunaan internet di STIKes Husada Jombang. Kondisi ini berperan pada frekuensi penggunaan internet oleh mahasiswa, dengan kemudahan mengakses ini mahasiswa mempunyai kemampuan untuk mengakses internet. Frekuensi penggunaan internet oleh mahasiswa ini sangat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.

Internet sebagai salah satu sarana yang dapat mempermudah untuk memenuhi kebutuhan dalam menyelesaikan tugas akhir, di internet materi yang dibutuhkan dapat dengan mudah (Alta Rosita, 2014). Internet sebagai jaringan komputer internasional yang menghubungkan orang dan organisasi di seluruh dunia, yang memberikan informasi berbagai macam pengetahuan (Ellitan & Anatan, 2009: 48).

Internet lebih digemari oleh mahasiswa dikarenakan lebih mudah dan dapat menghemat biaya untuk membeli buku, karena dengan banyak mengakses internet akan memperoleh pengetahuan yang diinginkan oleh mahasiswa, dan dapat meningkatkan kreativitas. Frekuensi mahasiswa dalam memanfaatkan internet untuk menyelesaikan tugas akhir dilakukan sehari penuh, karena dengan mengakses internet ini mahasiswa memiliki wawasan tentang menyelesaikan tugas akhir. Tugas akhir yang harus diselesaikan ini harus juga didukung oleh adanya jurnal penelitian.

Hasil penelurusan yang dilakukan mahasiswa dengan lebih sering mengakses internet akan mempermudah dalam menyelesaikan tugas akhir, mahasiswa tidak menemui kendala, sehingga tugas akhir yang dikerjakannya dapat diselesaikan dengan mengakses internet dengan tidak ada keterbatasan waktu. Penggunaan internet ini dapat diakses sehari penuh, sehingga mahasiswa dapat mencari jurnal-jurnal yang dikehendaknya sampai terpenuhinya dan dirasa cukup.

Penggunaan internet telah menjadi sebuah gaya hidup (*life style*) bagi sebagian besar mahasiswa perguruan tinggi di seluruh dunia. Bagi mereka internet adalah sebuah alat fungsional yang telah mengubah cara seseorang berinteraksi dengan orang lain, maupun dalam menemukan informasi. Banyak diantara mahasiswa yang menggunakan internet untuk menyelesaikan berbagai kepentingan akademis, baik itu dilakukan melalui pertukaran e- mail dengan fakultas, teman sebaya, ataupun kepentingan lainnya. Disamping itu sebagian mahasiswa juga mengakses katalog online, database bibliografi , dan sumber informasi lainnya dalam bentuk grafik, teks, dan gambar melalui *world wide web* (www) (Asan & Koca, 2006 dalam bashir et al, 2008).

2. Pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir

Tugas akhir skripsi merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh bagi mahasiswa STIKes Husada Jombang yang mengambil jenjang S1. Dalam buku pedoman penulisan tugas akhir (2014) dijelaskan bahwa tugas akhir skripsi adalah karya tulis ilmiah mahasiswa, yang merupakan kulminasi proses berpikir ilmiah

sesuai dengan disiplin ilmunya, yang disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sesuai dengan jenjangnya. Dengan demikian, skripsi merupakan hasil karya kreativitas dari mahasiswa serta dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan yang diperoleh mahasiswa selama menekuni disiplin ilmunya masing-masing. Tuntutan dalam skripsi bagi mahasiswa S1 adalah untuk melaksanakan proses penelitian secara benar sesuai dengan kaidah yang berlaku tanpa ada keharusan menemukan dan mengoreksi teori yang telah ada. Dengan demikian, selama mahasiswa mampu melakukan langkah-langkah dalam kegiatan penelitian secara urut dan benar maka tugas akhir skripsi tersebut sudah memenuhi syarat.

Perkembangan teknologi informasi semakin cepat, informasi terkini yang terjadi di suatu wilayah dapat diperoleh dengan mudahnya, bahkan telah menyebar sampai pelosok pedesaan. Mereka telah mengenal dan bahkan memanfaatkan perangkat teknologi informasi, salah satu contohnya adalah penggunaan *handphone* (HP) yang memiliki fasilitas GPRS, *Blackberry*, *Ipod*, *Netbook/Notebook* dan fasilitas teknologi informasi lainnya. Dengan perangkat tersebut setiap informasi terbaru dapat diakses oleh setiap orang. Kampus sebagai tempat belajar para mahasiswa, merasakan dampak dari pesatnya perkembangan Teknologi Informasi (IT). Banyak manfaat yang diperoleh bagi mahasiswa dengan adanya fasilitas ini. Seperti mencari materi, mengetahui nilai semester, melihat jadwal, mengerjakan tugas, dan banyak lagi, semuanya dapat dilakukan melalui internet. Inilah dampak kehadiran teknologi informasi di kampus. Sekarang ini banyak mahasiswa yang menggunakan internet sebagai sarana

hiburan. Seperti jejaring sosial dan *games online* yang marak saat ini. Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi saat ini, tidak disertai dengan kelengkapan fasilitas teknologi informasi. Terutama di kampus, karena tidak semua kampus di lengkapi dengan fasilitas internet bagi mahasiswa, Perlu dukungan dari berbagai pihak agar ketersediaan fasilitas teknologi informasi di kampus terus meningkat. Termasuk kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi yang harus terus ditingkatkan. Di butuhkan pelatihan berkelanjutan agar perkembangan teknologi informasi yang terus mengalami perubahan ini bisa diikuti oleh mahasiswa, sehingga penggalan sumber pembelajaran makin lebih banyak lagi, dan pada akhirnya teknologi adalah sebuah anugrah yang nyata dan dapat kita manfaatkan, jadikan kemajuan teknologi sebagai sarana untuk kita mengembangkan potensi yang ada pada diri, untuk terus maju dan menjadi bermanfaat bagi banyak orang.

Sarana dan prasarana seperti Wi-Fi, komputer sebagai alat untuk mengakses internet tersedia, sehingga mahasiswa mudah untuk mengakses dan memanfaatkan internet dalam menyelesaikan tugas akhir. Internet menarik bagi mahasiswa di perguruan tinggi untuk sejumlah alasan yaitu : (1) mengurangi jeda waktu antara produksi dan pemanfaatan pengetahuan; (2) mempromosika kerja sama internasional dan pendapat; (3) berbagai informasi; dan (4) mempromosikan penelitian multidisiplin. Dalam survei penggunaan internet pada mahasiswa pertanian dari perguruan tinggi Amerika, Rhoades et al. (2007) menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan search engine pada saat online. Mayoritas dari mereka cenderung melihat internet sebagai pilihan yang baik

dalam menemukan informasi, mudah dimengerti, menguntungkan, dapat dipercaya, kredibel, dan akurat. Mahasiswa menggunakan internet untuk mendapatkan informasi atau untuk keperluan penelitian. Kebanyakan dari mereka lebih menyukai internet karena dianggap sebagai sumber pengetahuan terbaru

3. Dampak penggunaan internet oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir

Terlepas dari dampak positif yang ditimbulkan internet, internet adalah sebuah teknologi komunikasi baru yang memudahkan penggunaanya dalam memperoleh informasi. Saat ini penggunaan internet semakin pesat, mayoritas masyarakat di dunia telah menggunakan kecanggihan internet ini untuk berbagai keperluannya, mulai dari keperluan pribadi, organisasi, hingga dinas, karena penggunaan internet dinilai lebih praktis dan efisien. Pengaruh internet sangat besar. Sampai-sampai telah mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Saat ini hampir tidak ada yang lepas dari pengaruh internet, bahkan sekarang pemerintah pun juga memanfaatkan kecanggihan internet untuk menyampaikan informasi kepada publik. Dunia pendidikan adalah salah satu bidang yang memanfaatkan internet untuk kepentingan peningkatan kualitas suatu institusi pendidikan. Pendidikan memang memegang peran penting dalam kemajuan suatu bangsa dan negara, karena dunia pendidikanlah yang mencetak para generasi penerus bangsa. Internet dapat dikatakan sebagai perpustakaan maya yang menyimpan berbagai ilmu pengetahuan di dalamnya. Internet dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan alternatif. Internet sudah menjadi bagian dari gaya hidup mereka. Hampir setiap aktivitas mahasiswa dipengaruhi oleh internet, mulai dari

penggunaan jejaring sosial, hingga pendidikan mereka. Dampak positif yang dirasakan, tidak sedikit pula dampak negatif yang terjadi dari kehadiran fasilitas teknologi dan informasi. Banyak mahasiswa pada saat ujian, menjadikan media internet untuk mencari jawaban, bahkan ada pula mahasiswa yang mencari situs-situs porno, sesuatu yang sangat tidak diharapkan tentunya. Kita patut bersyukur bahwa pemerintah mulai memblokir situs-situs yang tidak berguna, sehingga dampak negatif yang timbul dapat diminimalisir. Mahasiswa kurang kreatif, hal ini semakin memudahkan mahasiswa mencari informasi pada blog atau situs di internet.

Internet memberikan banyak dampak negatif dengan informasi-informasi di dalamnya, karena informasi yang terdapat dalam internet sulit untuk dibatasi, berbagai macam informasi dalam berbagai bentuk dan tujuan bercampur menjadi satu dimana untuk mengaksesnya hanya perlu memasukkan beberapa kata kunci saja. Alvin Toffler (1980) telah memprediksikan bahwa di era millennium ketiga, teknologi akan memegang peranan yang signifikan dalam kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern ini akan mengaplikasikan berbagai perubahan dalam kinerja manusia. Salah satu produk inovasi teknologi telekomunikasi adalah internet yaitu suatu koneksi antar jaringan komputer (Ellitan & Anatan, 2009). Aplikasi internet saat ini memasuki berbagai segmen aktivitas manusia, baik dalam sektor politik, sosial budaya, maupun dalam ekonomi dan bisnis. Terlepas dari dampak yang ditimbulkan internet, internet adalah sebuah teknologi komunikasi baru yang memudahkan penggunaanya dalam memperoleh informasi. Saat ini penggunaan internet semakin pesat, mayoritas

masyarakat di dunia telah menggunakan kecanggihan internet ini untuk berbagai keperluannya, mulai dari keperluan pribadi, organisasi, hingga dinas, karena penggunaan internet dinilai lebih praktis dan efisien. Penggunaan internet bagi mahasiswa memiliki dampak negatif, dengan kemudahan mengakses internet mahasiswa menjadi tidak kreatif, mahasiswa lebih banyak menjadi plagiat, karena akses internet ini membentuk karakteristik mahasiswa tidak kreatif, mahasiswa menjadi tidak mau berpikir, mereka lebih memilih meniru hasil yang dilihatnya dari internet.

Sebagai media yang dapat membantunya mencari informasi untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya. Internet menyediakan informasi-informasi yang dapat dijadikan referensi untuk mengerjakan tugas-tugas. Sebagai sumber pengetahuan alternatif, berbagai ilmu pengetahuan mulai dari umum sampai ilmu pengetahuan untuk pendidikan formal terdapat di internet. Internet memberi dampak negatif yang dapat dirasakan oleh semua kalangan. Dampak negatif dari internet tentu saja ditimbulkan dari cara penggunaan internet itu sendiri. Penggunaan internet sebagai media penghubung serba cepat memang sudah tidak mudah dipisahkan dari kehidupan kita. Segala macam persoalan komunikasi dapat diselesaikan dengan internet.

Berkurangnya minat mahasiswa dalam membaca buku menjadi salah satu alasan kontroversi tersebut. Kemudahan akses seperti itu, mereka bisa mendapatkan bacaan atau materi yang mereka inginkan. Mahasiswa terasa sangat dimanjakan dengan hadirnya situs tersebut. Berbeda dengan buku, mereka harus mencari dan menemukan buku yang benar-benar sesuai dan harus membacanya

secara detail lembar per lembar. Internet jauh lebih efisien waktu, namun jika internet sudah dijadikan sebagai satu-satunya pegangan mahasiswa, maka itu akan menurunkan tingkat kreativitas mahasiswa. Internet telah menyediakan beribu-ribu wacana, dan wacana-wacana itu biasanya sudah dalam bentuk tulisan utuh. Mahasiswa dalam hal ini akan dengan sangat gampang meng*copy paste* tulisan tersebut, bahkan ada yang secara mutlak menggunakan tulisan-tulisan itu untuk memenuhi kebutuhan tugas dan lain-lain tanpa mengubah sedikitpun kata-kata di dalamnya. Akibatnya adalah rasa malas yang ada pada diri mahasiswa itu sendiri. Mereka akan menganggap mudah tugas-tugas dan urusan yang diberikan ke mahasiswa sendiri. Mereka akan berpersepsi bahwa semua jawaban ada di internet, tinggal *copy and paste*, selesailah tugas mereka. Kondisi ini menurunkan tingkat pemikiran dan kreativitas mahasiswa. Mahasiswa yang mencari tugas melalui buku, kemungkinan besar mereka mencari lebih dari 1 buku untuk dijadikan referensi. Dari beberapa buku tersebut, mereka akan membaca secara detail seluruh tulisan dan akan dicari tulisan yang sesuai dengan tugasnya. Kemudian mulai mencatat, dan kembali membaca untuk menemukan bacaan lain yang juga sesuai. Dari cara itu, secara tidak langsung mulai melatih otak untuk berpikir dan berkembang. Sebagai mahasiswa masih bisa memanfaatkan daya otak untuk mengingat, memahami dan berkreasi, karena pada dasarnya adalah bahwa usia ketika menjadi mahasiswa adalah usia produktif untuk berbagai hal. Diharapkan di masa ini mahasiswa diharapkan bisa mengembangkan dan melatih otak untuk berpikir kreatif. Membaca buku adalah salah satu cara kita melatih otak untuk berpikir.

4. Hambatan pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir

Kendala pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet untuk menyelesaikan tugas akhir ini dapat diatasi dengan adanya internet yang bisa diakses oleh mahasiswa di perguruan tinggi. Berbagai macam informasi seperti perpustakaan *online*, jurnal *online*, majalah, dan bahkan buku-buku teks yang dapat di-*download* gratis dari berbagai situs yang ada dalam dunia internet. Mahasiswa bisa mencari apapun yang berkaitan dengan materi perkuliahan disampaikan dosen di kelas, untuk memperbandingkan, memperkaya pengetahuan, dan mencari sesuatu yang memerlukan kejelasan dan pemahaman mendalam.

Permasalahan selalu timbul dalam dunia pendidikan adalah kekurangan informasi dan referensi akibat terbatasnya jumlah sarana belajar. Ketersediaan buku – buku di perpustakaan terutama pada lembaga pendidikan swasta cukup memprihatinkan dan sangat jauh dari harapan jika yang menjadi tujuan adalah melahirkan sarjana-sarjana berkualitas dari universitas. Namun pada praktiknya, sosialisasi internet bagi dunia pendidikan tidak semudah yang dibayangkan dan diharapkan banyak pihak, menurut Rahardjo (2001), terbatasnya pemanfaatan teknologi informasi ini dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya kurangnya penguasaan bahasa Inggris, kurangnya sumber informasi dalam bahasa Indonesia, mahalnya biaya akses internet, dan ketidaksiapan tenaga pendidik. Faktor pertama, merupakan permasalahan utama dalam memanfaatkan segala teknologi hasil karya masyarakat Barat. Produk-produk teknologi yang sampai ke tangan

masyarakat dunia umumnya menggunakan komunikasi berbahasa Inggris sehingga menyulitkan bagi para pengguna seperti mahasiswa Indonesia yang Jurnal Ilmiah umumnya masih memiliki kemampuan rendah dalam bahasa asing, sedangkan banyak informasi-informasi dan ilmu pengetahuan direkayasa dalam bahasa internasional tersebut.

Keterbatasan informasi dan ilmu pengetahuan dalam bahasa Indonesia, menjadi salah satu penyebab rendahnya penggunaan internet dalam negeri. Kesadaran masyarakat Indonesia untuk berbagi ilmu pengetahuan masih sangat rendah dibanding di luar negeri. Informasi masih dianggap suatu hal pribadi dan berharga mahal yang tidak dapat diakses oleh seluruh orang, menjadikan pengetahuan hanya berkembang untuk diri pribadi dan komunitas tertentu saja. Faktor ketiga, adalah kendala mahalnya biaya untuk menggunakan internet di

dalam negeri. Untuk mengakses internet pribadi dengan menggunakan jaringan telepon milik pemerintah seseorang harus mengeluarkan biaya hampir sepuluh ribu rupiah per jam sehingga membatasi pemanfaatan internet tersebut. Solusi ini dapat dipecahkan dengan menggunakan internet pada warung-warung internet dengan biaya yang lebih murah antara dua ribu sampai tiga ribu rupiah per jam. Namun masih saja terlalu mahal untuk seorang mahasiswa apabila harus menggunakan dalam frekuensi tinggi (selalu mengakses).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Frekuensi mahasiswa dalam menggunakan internet lebih sering digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir. Internet dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir, dengan internet akan mempermudah menyelesaikan tugas dan dapat menghemat biaya untuk membeli buku.
2. Penyusunan tugas akhir dengan mengakses browsing internet akan meningkatkan kreativitas mahasiswa. Mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan skripsinya hampir seluruh mahasiswa melakukan browsing untuk menyelesaikan tugas akhir. Skripsi sebagai tugas akhir merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh bagi mahasiswa STIKes Husada Jombang memiliki muatan 4 SKS. Pengembangan kreativitas selama browsing internet membantu mahasiswa untuk penyusunan skripsi, dengan kemudahan browsing internet ini mahasiswa menjadi lebih kreatif.
3. Dunia pendidikan adalah salah satu bidang yang memanfaatkan internet untuk kepentingan peningkatan kualitas suatu institusi pendidikan, tetapi dampak dari pemanfaatan internet ini menjadikan mahasiswa tidak produktif, mahasiswa cenderung untuk *copy paste* skripsi yang diperolehnya dari internet.
4. Hambatan dalam pengembangan kreativitas mahasiswa selama browsing internet dalam menyelesaikan tugas akhir ini mahasiswa kesulitan dalam mencari informasi yang berkaitan dengan informasi materi untuk
commit to user

menyelesaikan tugas akhir, dan mencari sesuatu yang memerlukan kejelasan dan pemahaman mendalam.

B. Implikasi

Pemanfaatan internet seharusnya digunakan oleh mahasiswa sebagai pendukung dalam menyelesaikan tugas akhir, dalam penyusunan skripsi ini mahasiswa agar lebih mengedepankan pada literatur atau buku, karena pemanfaatan internet yang terlalu berlebih berdampak pada menurunnya kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.

C. Saran

1. Bagi Mahasiswa

Internet merupakan salah satu aspek yang membantu aktivitas mahasiswa dikampus, untuk itu mahasiswa agar menyeleksi informasi yang diterima melalui pemanfaatan internet, mahasiswa juga diharapkan berpikir divergen dalam memecahkan masalah.

2. Bagi Dosen

Dosen sebagai tenaga pendidik agar lebih memperhatikan hasil karya mahasiswa, agar mahasiwa tidak melakukan *mcncopy paste* dari karya orang lain

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya agar menambah responden dan melakukan tes kreativitas agar diketahui tingkat kreativitas mahasiswa, sehingga dapat diketahui pola berpikir mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hajjaj, A. Y. 2010. *30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif atau Mati*. Jogjakarta: Al-Jadid
- Ali M. & Asrori M. 2012. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Chandra, J. 1994. *Berfikir Kreatif Dalam Pengambilan Keputusan dan Manajemen*. Jakarta : Bumi Aksara
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda Karya
- Ellitan, L. & Anatan L. 2009. *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Praktis*. Bandung: Alfabeta
- Fauzan , A. & Akrah. 2006. *Unggul dalam Mewujud Umat Beragama yang Berkualitas dan Partisipatif*. Jakarta: PT. Mitra Sari.
- Febrian, J. 2008. *Menjalankan Berbagai Aktifitas Internet Melalui PC, Notebook, Handphone dan PDA Menggunakan Internet*. Bandung: Informatika.
- Handayani, T.H.W. 2010. *Pemanfaatan Sumber Belajar Internet Untuk Meningkatkan Kreativitas Penyajian Pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Oriental*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Volume 19, Nomor 2, Oktober 2010, ISSN: 18929-5797, Hlm: 211-234. staff.uny.ac.id/....pemanfaatan%20sumber%20belajar. (Abstr.).
- Hardiyanto, A. 2009. *Berteman dan Berbisnis dengan Facebook dan Blog*. Jogjakarta: Tugu
- Husein, M. F. 2002. *Aplikasi Komputer untuk Perkantoran*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Kisti, H. H. 2012. *Hubungan Antara Self Efficacy Dengan Kreativitas Pada Si SMK*. journal.unair.ac.id/filerPDF/110710121_1v (Abstr.).
- Kurnia, N. A. 2013. *Pengaruh Internet Terhadap Kreativiti*. ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd. (Abstr.).
- Macfud, M. 2010. *Metode Penelitian*. Jakrata: Graha Indonesia
- Muleong, L. 2013. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.

- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novianto, I. 2012. *Perilaku penggunaan internet di kalangan mahasiswa*. journal.unair.ac.id/filerPDF/Jurnal. (Abstr.).
- Nurul, 2014. *Tipe internet protokol yang digunakan untuk menyimpan dan mengirim informasi*.<http://www.microsoft.com>
- Prastiyo, R. H. 2012. *Niat Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas III SMK N 3 Yogyakarta*. eprints.uny.ac.id/1983/1/Jurnal. (Abstr.).
- Rasyid, D. 2013. *Dampak Internet Bagi Remaja Pesantren*. www.majalahgontor.net. Diakses 2 januari 2014.
- Ricky, A. *Pengaruh Teknologi Internet Terhadap Prestasi Siswa*. <http://www.rickyadityasmansa.blogspot.com/2011/03/pengaruh-teknologi-internet-terhadap.html>>. Diakses 12 Juni 2014
- Rosita, A. 2014. *Menjelajah Internet*.<http://digilib.unimed.ac.id>. Diakses 2 januari 2014.
- Shidarta, L. 1996. *Internet Informasi Bebas Hambatan*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Y . 2012. *Pola Konsumsi dan Pengaruh Internet Terhadap Media Komunikasi Interaktif*. Jakarta: Airlangga.
- Wikipedia, 2013, *Internet*.<https://id.wikipedia.org>. Diakses 2 Januari 2014.