
JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>
Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

**KREATIVITAS DOSEN DAN MAHASISWA DALAM MEMANFAATKAN
SUMBER BELAJAR YANG TERSEDIA DI KAMPUS
STAI NURULFALAH AIRMOLEK**

Afrida Yanis

afrida.yanis1100@gmail.com

STAI Nurul Falah Airmolek

ABSTRACT

This research aims to determine the creativity of lecturers and students in utilizing learning resources available on the STAI Nurulfalah Airmolek campus." The research method used is descriptive qualitative with a case study approach. Data collection was carried out through interviews and documentation studies. The data that was collected was triangulated and reduced to produce conclusions. Lecturers at each faculty tend to choose different types of learning resources, but videos and PowerPoint (PPT) are the most needed learning resources. The development of learning resources in higher education must consider the learning resource needs of lecturers in each faculty, not just overall at the university level. Currently there is a paradigm shift in the teaching and learning process, from traditional learning to a learning process that uses IT. The use of IT in the learning process creates a dichotomy of conditions in the field, namely lack of facilities, unpreparedness of human resources because there are still many teachers who are in fact old school students. However, the presence of ICT in learning is welcomed by all elements of education providers, because ICT provides benefits in learning, namely: Generating ideas or concepts of a conceptual nature, so that it can reduce lecturers' and students' misunderstandings in studying it. Increasing lecturers' and students' interest in learning. subject matter. Providing real experiences that stimulate one's own activities, especially lecturers and students, to learn. Can develop a sustainable way of thinking and provide experiences that are not easily obtained through other materials. Lecturers as professionals at the higher education level must always improve their personal competence, through various formal and non-formal education, in order to become capable, knowledgeable and creative individuals, so that they are able to find appropriate solutions to various conditions they face, especially in interacting with students.

Keywords: Lecturer and Student Creativity, Learning Resources, STAI Nurulfalah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas dosen dan mahasiswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di kampus STAI nurulfalah airmolek “. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi

kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumentasi. Data yang berhasil dikumpulkan ditriangulasi dan direduksi sehingga menghasilkan kesimpulan. Dosen pada setiap fakultas, memiliki kecenderungan pilihan jenis sumber belajar yang berbeda, namun video dan PowerPoint (PPT) merupakan sumber belajar yang paling dibutuhkan. Pengembangan sumber belajar di perguruan tinggi harus mempertimbangkan kebutuhan sumber belajar dosen pada setiap fakultas, bukan hanya secara keseluruhan pada tingkat universitas. Saat ini ada pergeseran paradigma dalam proses belajar mengajar, dari pembelajaran tradisional ke proses pembelajaran yang serba menggunakan IT. Penggunaan IT dalam proses belajar menimbulkan dikotomi kondisi di lapangan yaitu kekurangan sarana, ketidaksiapan SDM karena masih banyaknya guru yang notabene angkatan lama. Namun demikian kehadiran TIK dalam pembelajaran disambut gembira oleh semua unsur penyelenggara pendidikan, karena TIK memberikan keuntungan dalam pembelajaran adalah: Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga dapat mengurangi kesalahpahaman dosen dan mahasiswa dalam mempelajarinya, Meningkatkan minat dosen dan mahasiswa untuk materi pelajaran, Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri khususnya dosen dan mahasiswa untuk belajar, Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan dan Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain. dosen sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan tinggi mesti senantiasa meningkatkan kompetensi diri, melalui berbagai pendidikan formal dan non formal, agar menjadi pribadi yang cakap, berilmu dan kreatif, sehingga mampu mencari solusi yang tepat terhadap berbagai kondisi yang dihadapi terutama dalam berinteraksi dengan mahasiswa.

Kata kunci : Kreativitas Dosen dan Mahasiswa, Sumber Belajar, STAI Nurulfalah

PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma dalam pranata pendidikan yang semula terpusat menjadi desentralistis membawa konsekuensi dalam pengelolaan pendidikan, khususnya di tingkat sekolah. Kebijakan tersebut dapat dimaknai sebagai pemberian otonomi yang seluas-luasnya kepada sekolah dalam mengelola sekolah, termasuk di dalamnya berinovasi dalam pengembangan kurikulum dan model pembelajaran. Otonomi yang luas itu, hendaknya diimbangi dengan perubahan yang berorientasi kepada kinerja dan partisipasi secara menyeluruh dari komponen pendidikan yang terkait. Kondisi ini dengan perubahan kurikulum yang sedang diluncurkan dewasa ini oleh pemerintah, yakni kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Konsekuensi yang harus ditanggung oleh sekolah adalah restrukturisasi dalam pengelolaan sekolah (*capacity building*), profesionalisme dosen, penyiapan infrastruktur, kesiapan mahasiswa dalam proses belajar dan iklim akademik sekolah.

Kebijakan penerapan KTSP dan pemberian otonomi pendidikan juga diharapkan melahirkan organisasi sekolah yang sehat serta terciptanya daya saing sekolah. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, hendaknya sekolah menyikapinya dengan seksama agar apa yang dicita-citakan dalam perubahan paradigma pendidikan dapat segera terwujud. Kecenderungan yang telah dikembangkan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran adalah program e-learning. Beragam istilah dan

batasan telah dikemukakan oleh para ahli teknologi informasi dan pakar pendidikan. Secara sederhana e-learning dapat difahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pengajar (dosen dan pembelajar). Permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini adalah pada tingkat kesiapan peserta belajar, dosen, infrastruktur sekolah, pembiayaan, efektifitas pembelajaran, sistem penyelenggaraan dan daya dukung sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis TIK. Lalu, apakah mungkin program e-learning dapat dilaksanakan di sekolah? Ini yang menjadi esensi dari kebermaknaan e-learning di sekolah.

Dewasa ini pemerintah menghadapi berbagai kendala dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Ketidakmerataan mutu dosen di sekolah menjadi alasan utama pemerintah untuk selalu memperhatikan peningkatan kualitas sumber tenaga kependidikan. Hal ini ditempuh karena keberhasilan mutu pendidikan sangat tergantung dari keberhasilan proses belajar-mengajar yang merupakan sinergi dari komponen-komponen pendidikan baik kurikulum tenaga pendidikan, sarana prasarana, sistem pengelolaan, maupun berupa faktor lingkungan alamiah dan lingkungan sosial, dengan peserta didik sebagai subjeknya. Kreativitas merupakan sesuatu perilaku yang mesti dimiliki oleh manusia agar mampu beradaptasi dengan lingkungan yang berubah sangat cepat. Tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bekerja membuat manusia menjadi kreatif, baik dalam berfikir maupun dalam bertindak.

Proses belajar mengajar sebagai sistem dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu di antaranya adalah dosen yang merupakan pelaksana utama pendidikan di lapangan. Kualitas dosen baik kualitas akademik maupun non akademik juga ikut mempengaruhi kualitas pembelajaran. Faktor lainnya yang tak kalah pentingnya dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar-mengajar, adalah sumber belajar. Dalam rangka mengupayakan peningkatan kualitas program pembelajaran perlu dilandasi dengan pandangan sistematis terhadap kegiatan belajar-mengajar, yang juga harus didukung dengan upaya pendayagunaan sumber belajar di antaranya sarana teknologi informatika dan komunikasi (TIK). Ini di satu pihak, sedangkan di pihak lain kenyataan menunjukkan bahwa sumber belajar dan sarana pembelajaran yang telah dibakukan, diadakan dan didistribusikan oleh pemerintah belum didayagunakan secara optimal oleh dosen, pelatih dan instruktur. Untuk mewujudkan kualitas pembelajaran, perlu ditempuh upaya-upaya yang bersifat komprehensif terhadap kemampuan dosen dalam memanfaatkan TIK sebagai sumber dan alat belajar. Namun demikian, berdasarkan isu yang berkembang dalam pendidikan, pembelajaran pada sekolah dasar belum berjalan secara efektif, bahkan banyak dosen yang mengajar tanpa memanfaatkan sumber belajar. Mereka mengajar secara rutin apa adanya sehingga pembelajaran berkesan teacher centris. Dengan dasar inilah yang mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dalam judul “**Kreativitas Dosen dan Mahasiswa Dalam Memanfaatkan Sumber Belajar Yang Tersedia Di Kampus STAI Nurulfalih Airmolek**”.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan judul penelitian, penulis menggunakan penelitian deskriptif, yakni suatu metode dalam meneliti suatu obyek, suatu sistem pemikiran atau suatu kilas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis faktual dan akurat mengenai fakta - fakta, sifat - sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam, maka penelitian tersebut akan dianalisis secara kualitatif. Menurut Sugiyono (2002:6), “penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan terhadap variable mandiri yaitu tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variable lainnya”. Dengan kata lain penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung pada saat studi. Metode kualitatif ini memberikan informasi yang mutakhir sehingga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta lebih banyak dapat diterapkan pada berbagai masalah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kreativitas

1. Kreativitas Dosen dan Mahasiswa

Dosen sebagai tenaga pendidik merupakan salah satu komponen penting yang menjadi penentu mutu pendidikan pada lembaga pendidikan tinggi. Dosen yang berkualitas yang berada pada sebuah perguruan tinggi, tentu akan mempengaruhi mutu alumni yang dihasilkan. Oleh karena pentingnya peran dosen dalam menghasilkan sumber daya yang bermutu, maka pemerintah telah melakukan berbagai cara meningkatkan kualitas dosen. Hal ini dapat dilihat dari undang-undang yang dibuat dan diberlakukan yakni undang-undang tentang guru dan dosen yakni UU No.14 tahun 2005, dan Peraturan Pemerintah N0. 37 tahun 2009 tentang dosen.

Kreativitas adalah salah satu perilaku yang mesti dimiliki oleh dosen, dalam menghadapi perubahan budaya dan gaya hidup masyarakat yang sangat dinamis. Perkembangan teknologi informasi yang cepat, termasuk penggunaan media sosial dan internet menjadi tantangan tersendiri bagi dosen dalam menjalankan tugas dan fungsinya, baik di dalam kelas saat mengajar maupun di luar kelas dalam berinteraksi dengan orang lain, termasuk para mahasiswa dan orang tua mahasiswa.

Dosen sebagai fasilitator dan narasumber utama ketika berinteraksi dengan mahasiswa dalam kelas harus senantiasa meningkatkan dan memperbaharui pengetahuan atas matakuliah yang diampunya serta pengetahuan lainnya baik yang berhubungan langsung atau tidak langsung dengan matakuliah tersebut, termasuk pengetahuan dan pemahaman terhadap budaya dan gaya hidup mahasiswa saat ini. Kreativitas yang dimiliki oleh dosen akan membuat pola pengajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga transfer knowledge dari dosen kepada mahasiswa berjalan lebih efektif. Perguruan tinggi yang memiliki dosen yang tidak kreatif akan menjadi tempat belajar yang tidak bermakna dan tidak bernilai terutama bagi para mahasiswanya saat belajar, maupun bagi para lulusannya. Hal ini akan membuat perguruan tinggi tersebut kalah bersaing dengan perguruan tinggi lainnya serta akan ditinggalkan oleh para mahasiswanya, sehingga cepat atau lambat akan menurunkan jumlah mahasiswanya.

Kreativitas adalah perilaku yang dimiliki seseorang yang memiliki ciri sebagai berikut; ingin tahu, imajinatif, gigih, kolaborasi, disiplin sehingga ia mampu mencipta dan mengembangkan hal hal baru. Lebih lanjut, (Lucas, 2016) menyatakan bahwa ada lima kebiasaan inti kreatif yaitu:

1. Ingin tahu (mempertanyakan, menyelidiki, asumsi menantang).
2. Imajinatif (kemungkinan, koneksi, intuisi).
3. Gigih (bertahan dalam kesulitan, berani tampil beda. toleransi ketidakpastian).
4. (berbagi, menerima unpan balik, bekerja sama).
5. Disiplin (mengembangkan teknik, bercemin secara kritis).

2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Ahmadi and Besançon (2017:2), Kreativitas adalah sebuah proses dan kemampuan dalam menemukan ide orisinal yang bernilai yang dapat mengarah pada penemuan besar atau produk kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Ahmadi juga mengemukakan empat komponen utama yang mempengaruhi Kreativitas, yakni :

- a. Faktor kognitif (kecerdasan dan pengetahuan), komponen yang dapat mempengaruhi Kreativitas yang dapat dipelajari adalah pemikiran divergen yakni kemampuan menghasilkan banyak solusi dari suatu situasi dan kemampuan konvergen adalah kemampuan untuk mengaitkan berbagai ide, mengevaluasinya dan menggabungkannya menjadi sesuatu yang orisinal / baru.
- b. Faktor konatif (kepribadian atau motivasi), beberapa sifat kepribadian yang terlibat dalam potensi kreatif adalah independensi, keterbukaan, fleksibilitas dan toleransi.
- c. Faktor emosional, keadaan emosional seseorang dapat memicu Kreativitas, contohnya Kreativitas pada sumber belajar.
- d. Faktor lingkungan (keluarga, sekolah, kerja), kondisi lingkungan yang kondusif, baik lingkungan rumah yakni hubungan antara orang tua dan anak maupun lingkungan sekolah, komunikasi yang sehat antar guru dan murid, penggunaan ruang dan waktu.

3. Indikator Kreativitas

Adapun indikator yang dapat digunakan dalam mengukur Kreativitas seseorang adalah sebagai berikut;

- a. Keaslian, yaitu melakukan hal hal baru.
- b. Keluwesan, yaitu keluwesan dalam bertindak.
- c. Pengambilan resiko, yaitu keberanian dalam mengambil resiko dan tidak takut membuat kesalahan.
- d. Daya kayal, yaitu kecakapan dalam berfantasi.
- e. Kegigihan, yaitu gigih dan pantang menyerah.
- f. Kolaboratif, yaitu kecakapan dalam menggunakan seluruh potensi sumberdaya yang tersedia.
- g. Motivasi Pribadi, yaitu dorongan dalam melakukan sesuatu.

B. Sumber Belajar

1. Sumber Belajar

Sumber belajar apapun yang terdapat disekeliling kita akan menjadi penting apabila ada yang memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar akan lebih optimal apabila diawali oleh para pembelajar, karena melalui para pembelajar sumber belajar akan didesain pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar adalah semua sumber termasuk tools, materials, devices, settings, dan people yang mungkin dipergunakan oleh pemelajar baik secara sendiri-sendiri maupun dalam bentuk gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja. Dengan kata lain, sumber belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh pembelajar dan pemelajar, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.

Sumber belajar adalah manifestasi fisik dari teknologi; perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran. Teknologi tersebut dapat dikategorikan menjadi 4 jenis teknologi yaitu :

- a. Teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Teknologi cetak: cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
- b. Teknologi Audiovisual : cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.
- c. Teknologi berbasis komputer: cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor.
- d. Teknologi terpadu: cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan computer.

2. Penggunaan Jaringan Komputer untuk Pembelajaran

Era revolusi industri 4.0 yang saat ini sudah kita masuki , menuntut berbagai perubahan terhadap tatanan kehidupan manusia. Otomatisasi menjadi salah satu ciri di era ini, dimana beberapa jenis pekerjaan terutama pekerjaan yang berbentuk pengulangan akan tergantikan oleh mesin dan robot. Gaya hidup masyarakat yang berubah sangat dinamis akibat penggunaan internet serta kemajuan teknologi komunikasi yang berkembang sangat pesat telah merubah pola pikir dan pola kerja manusia. Berbagai penyesuaian mesti dilakukan dengan cepat oleh manusia khususnya bagi tenaga kerja agar dapat beradaptasi dan mengikuti perubahan yang sangat cepat ini.

Faktor yang sangat berkaitan dan harus menyesuaikan dengan perubahan yang cepat ini adalah sumber daya manusia (SDM). Investasi terhadap peningkatan kualitas manusia merupakan tindakan yang harus dilaksanakan oleh pemerintah bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Melalui kebijakan penggunaan anggaran pendapatan belanja negara sebesar 20%, Sarnoto (2012:38) untuk bidang pendidikan, pemerintah dengan berbagai cara berupaya

meningkatkan kualitas pendidikan yang pada gilirannya meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Berkaitan dengan perkembangan teknologi jaringan komputer yang ada sekarang ini, mahasiswa pun dapat belajar dengan menggunakan jaringan internet sebagai sumber belajar, tentu saja dengan bimbingan dosen atau pendampingan orang tua. Namun ironisnya banyak dosen yang belum mengenal kemajuan TIK padahal mahasiswa sudah banyak yang terbiasa menjelajahi dunia maya tersebut. Terkait dengan masalah tersebut, sudah seharusnya dosen zaman sekarang ini mulai memanfaatkan TIK sebagai sumber, alat, dan media belajar. Dengan pembelajaran seperti ini diharapkan pengetahuan dosen maupun mahasiswa akan berkembang. Selain itu dosen maupun mahasiswa juga akan terbiasa mengoperasikan perangkat komputer tersebut, sehingga tidak ada lagi istilah dosen gaptek (Gagap Teknologi) maupun mahasiswa gaptek. Kaitannya dengan perkembangan TIK sebagai sumber belajar, pada makalah ini akan dibicarakan tentang manfaat TIK dalam pembelajaran.

Teknologi jaringan komputer/internet memberi manfaat bagi pemakainya untuk melakukan komunikasi secara langsung dengan pemakai lainnya. Hal ini dimungkinkan dengan diciptakannya sebuah alat bernama *modem*. Jaringan komputer/internet memberi kemungkinan bagi pesertanya untuk melakukan komunikasi tertulis dan saling bertukar pikiran tentang kegiatan belajar yang mereka lakukan. Jaringan komputer dapat dirancang sedemikian rupa agar dosen dapat berkomunikasi dengan mahasiswa dapat melakukan interaksi belajar dengan mahasiswa yang lain. Interaksi pembelajaran dengan menggunakan jaringan komputer tidak saja dapat dilakukan secara individual, tetapi juga untuk menunjang kegiatan belajar kelompok. Pemanfaatan jaringan komputer dalam sistem pendidikan jarak jauh dikenal juga dengan istilah *Computer Conferencing System* (CCF). Biasanya sistem ini dilakukan melalui surat elektronik atau E-mail. Beberapa kelebihan pemanfaatan jaringan komputer dalam sistem pendidikan jarak jauh yaitu: dapat memperkaya model-model tutorial, dapat memecahkan masalah belajar yang dihadapi mahasiswa dalam waktu yang lebih singkat dan dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu dalam memperoleh informasi. CCF memberi kemungkinan bagi mahasiswa dan dosen untuk melakukan interaksi pembelajaran langsung antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Mason, 1994 dalam Benny A. Pribadi dan Tita Rosita, 2002:13-14)

3. Manfaat TIK Dalam Meningkatkan Kreativitas Dosen dan Mahasiswa

Media pembelajaran berbasis TIK sangat erat kaitannya dengan kreativitas anak, dan anak yang mempunyai kreativitas tentunya anak yang perkembangannya baik dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik pula dan mereka tidak ingin memperlakukan berlarut-larut dan secepatnya diselesaikan. Kreativitas yang merupakan kemampuan seseorang untuk mengaktualkan dirinya dalam pergaulan dan juga dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini yang diharapkan agar dengan adanya media pembelajaran atau dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK anak dapat kreatif dan berkembang sesuai yang diinginkan. Adapun ciri-ciri anak yang mempunyai kreativitas tinggi menurut Asep H. Hermawan (1997 : 50) :

- a. Selalu ingin mengetahui sesuatu yang benar
- b. Selalu ingin mengubah sesuatu yang telah ada
- c. Mencoba hal-hal yang baru

Heinich, Malenda, Russel (1982) dalam Ilda Prayitno (1989) (dalam Hamdani 2005: 9) mengemukakan keuntungan penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- a. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman mahasiswa dalam mempelajarinya.
- b. Meningkatkan minat mahasiswa untuk materi pelajaran.
- c. Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
- d. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
- e. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam. Sehingga pembuatan media pembelajaran diperlukan untuk proses pelaksanaan pembelajaran dan proses berpikir mahasiswa. Dalam bukunya bertajuk *Effective Teaching, Evidence and Practice*, Daniel Muijs dan David Reynolds menjelaskan beberapa hal tentang kecakapan ICT. Bagaimana ICT dapat membantu mahasiswa belajar?

Pertama, *presenting information*. ICT memiliki kemampuan yang sangat luar biasa untuk menyampaikan informasi. Ensiklopedia yang jumlahnya beberapa jilid pun dapat disimpan di hard disk. Bahkan kini telah lahir google0earth yang dapat menunjukkan kepada kita seluruh kawasan di muka bumi kita ini dari hasil foto udara yang amat mengesankan. Dengan membuka www.google.com, data dan informasi akan dengan mudah kita peroleh. Mau membuat grafik dan tabel? Itu sangatlah mudah. Komputer akan dengan senang hati membantu peserta didik untuk membuat grafik dan tabel secara otomatis, dengan hanya memasukkan data sesuai dengan yang kita inginkan. **Kedua**, *quick and automatic completion of routine tasks*. Tugas-tugas rutin kita dapat diselesaikan dengan menggunakan bantuan komputer dengan cepat dan otomatis. Mau membuat grafik, membuat paparan yang beranimasi, dan seandainya, dengan mudah dapat dilakukan dengan bantuan komputer. **Ketiga**, *assessing and handling information*. Dengan komputer yang dihubungkan dengan internet, kita dapat dengan mudah memperoleh dan mengirimkan informasi dengan mudah dan cepat. Melalui jaringan internet, kita dapat memiliki *website* yang menjangkau ujung dunia mana pun. Jangan heran, anak-anak kita dapat dengan mudah melakukan *cheating* atau ngobrol dengan temannya yang berada entah di belahan dunia mana.

Masih banyak lagi manfaat yang dapat kita ambil dari penggunaan ICT dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan dalam bidang teknologi informasi haruslah dikuasai sebaik mungkin oleh generasi muda kita melalui pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Saat ini ada pergeseran paradigma dalam proses belajar mengajar, dari pembelajaran tradisional ke proses pembelajaran yang serba menggunakan IT. Penggunaan IT dalam proses belajar menimbulkan dikotomi kondisi di lapangan yaitu kekurangan sarana, ketidaksiapan SDM karena masih banyaknya guru yang notabene angkatan lama. Namun demikian kehadiran TIK dalam pembelajaran disambut gembira oleh semua unsur penyelenggara pendidikan, karena TIK memberikan keuntungan dalam pembelajaran adalah:

1. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman mahasiswa dalam mempelajarinya.
2. Meningkatkan minat mahasiswa untuk materi pelajaran.
3. Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
4. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
5. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam. Sehingga pembuatan media pembelajaran diperlukan untuk proses pelaksanaan pembelajaran dan proses berpikir mahasiswa.

Saran

Dosen diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menetapkan metode pembelajaran dan dapat memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di kampus STAI Nurul Falah guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Kreativitas dosen dapat ditingkatkan melalui penguatan indikator pada Kreativitas, Karen indikator tersebut berpengaruh langsung pada Kreativitas Adapun indikator Kreativitas yang disarankan untuk dipertahankan dan dikembangkan adalah: Kegigihan dan Keluwesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan Bahan Ajar. Lantanida Journal.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal Lingkar Widya Iswara.
- Ghony, D., & Almanshur, F. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Ar-Ruzz Media.
- Mudhofir. 1992. Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi. (2015). Manajemen Sumber Daya Manusia. Universitas Gajah Mada.
- Setijadi. 1986. Definisi Teknologi Pendidikan (Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT). Jakarta: Rajawali.
- Shirky, C. 1995. Internet lewat E-mail. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Sidharta, L. 1996. Internet: Informasi Bebas Hambatan 1. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

- Sudjana, Nana & Riva'i, Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Bahan Ajar: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Jakarta: CV. Wacana Prima.