

Penggunaan iPad Mendukung Pembelajaran pada Mahasiswa iLearning

Rano Kurniawan¹
Henderi²
Fitria Nursetianingsih³

Email: rano_raharja@yahoo.com, henderi@pribadiraharja.com,
fitria.nursetianingsih@si.raharja.ac.id

Diterima: 1 Juni 2012 / Disetujui: 14 Juni 2012

ABSTRACT

Development of science and technology has a fast movement. Development of technology is characterized by an increase in capacity of new innovations in science and technology, and providing a broad impact on a whole life. So, many things didn't escape the using of technology. Various innovation related to technological development are constantly emerging. Various parties trying to take control and develop the technology by conducting research and development activities. In the world of education, teaching methods is growing. Not only seen from the performance index, but it needed a good implementation in the field. Ability, means of support and ideas is a package that can not be separated in the development of science and technology. The term e-learning (electronic learning) in education. E-learning is a basic and logical consequence of the development of information and communication technology. E-learning can be defined as a distance learning based internet. E-learning has to do with i-learning but the two words have different senses. iLearning (integrated learning) can be interpreted as a method of learning who balance among the brain, movement, and intelligence. iLearning has related with 4B (Learn, Work, Play, and Pray). iLearning with the supports can be carried out effectively and efficiently.

Keyword : Science and technology, e-learning, iLearning

ABSTRAKSI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pergerakan yang cepat. Pengembangan teknologi ditandai dengan adanya peningkatan kapasitas pada kemunculan inovasi-inovasi baru dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi, serta memberikan dampak yang luas di kehidupan secara menyeluruh sehingga berbagai hal tak luput dari penggunaan teknologi. Berbagai inovasi yang berkaitan dengan pengembangan teknologi bermunculan terus-menerus. Berbagai pihak berupaya untuk menguasai dan mengembangkan teknologi dengan cara melakukan kegiatan penelitian maupun pengembangan. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran semakin berkembang. Tidak hanya dilihat dari indeks prestasi, tetapi dibutuhkan juga implementasi yang baik di bidangnya. Kemampuan, sarana pendukung dan ide merupakan satu paket yang tak dapat dipisahkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun istilah e-learning (electronic learning) dalam dunia pendidikan. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. E-learning dapat diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang berbasis internet.

¹ **Dosen Jurusan Sistem Informasi, STMIK Raharja**

Jl. Jend. Sudirman No. 40 Modern Cikokol – Tangerang Telp. 5529692

² **Dosen Sistem Informasi, STMIK Raharja**

Jl. Jend. Sudirman No. 40 Modern Cikokol – Tangerang Telp. 5529692

³ **Mahasiswa Sistem Informasi, STMIK Raharja**

Jl. Jend. Sudirman No. 40 Modern Cikokol – Tangerang Telp. 5529692

E-learning memiliki kaitan dengan i-learning akan tetapi kedua kata tersebut memiliki pengertian yang berbeda. I-learning (integrated learning) dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang menyeimbangkan antara otak, gerakan, dan kecerdasan. I-learning berkaitan dengan 4B (Belajar, Bekerja, Bermain dan Berdoa). Dengan adanya sarana pendukung i-learning dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Kata kunci : IPTEK, E-Learning, iLearning

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, dunia ini mulai memasuki perubahan secara kontinu. Berbagai macam bentuk inovasi bermunculan dan penerapan teknologi sudah tidak asing lagi mulai merambah ke segala aspek kehidupan. Demikian pula perkembangan pada komputer dari waktu ke waktu. Perangkat yang ditemukan pada abad ke 21 ini mengenalkan pada kita pada dunia digital. Pada jaman dahulu komputer memiliki ukuran besar, terpisah antara komponen-komponennya seperti CPU, keyboard, mouse dan monitor.

Seiring dengan perkembangan teknologi sampai saat ini dikenal istilah notebook atau laptop yang lebih praktis dan ringan. Berkembang lagi laptop untuk fungsi internet dikenal istilah netbook. Masih belum puas dengan netbook, membuat para pakar IT berpikir dan merancang komputer yang jauh lebih praktis serta multifungsi yang dikenal dengan istilah komputer tablet. Komputer tablet dikenalkan pertama kali oleh salah satu perusahaan ICT besar Apple yang mengeluarkan produknya berupa iPad.

Telah kita ketahui salah satu indikator kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari perkembangan dunia pendidikan yang juga menggambarkan tingkat kebudayaan suatu bangsa tersebut. Faktor sosial budaya didasari oleh pola pikir. Kebanyakan negara maju menerapkan pola pikir berdasarkan logika yang dapat diperoleh melalui pengembangan potensi dan kemampuan yang ada. Kemajuan di bidang pendidikan berpengaruh secara signifikan terhadap kemajuan suatu bangsa. Untuk itu dibutuhkan pengembangan sistem informasi yang berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Kualitas dapat diartikan sebagai mutu, tingkat atau nilai sedangkan pembelajaran menurut konsep komunikasi adalah proses komunikasi fungsional antara mahasiswa dengan dosen dan mahasiswa dengan mahasiswa dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi mahasiswa yang bersangkutan. Dosen berperan sebagai komunikator, mahasiswa sebagai komunikan, dan materi dikomunikasikan berisi pesan berupa ilmu pengetahuan.

Sedemikian hebatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama pada dunia digital berpengaruh terhadap gaya hidup masyarakat di berbagai bidang termasuk pada dunia pendidikan. Di mulai dari pembuatan perangkat-perangkat dalam upaya penerapan teknologi dan telah hadir berbagai media pembelajaran berbasis ICT untuk membantu dunia pendidikan khususnya pada kegiatan pembelajaran yang memudahkan komunikasi maupun komunikator.

Demikian pula iPad juga terdapat fasilitas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Hanya membutuhkan perangkat converter output HDMI supaya bisa tersambung ke LCD Projector. Hasil tayangan iPad dapat terlihat di layar melalui

sorot cahaya oleh LCD. Di dalam iPad terdapat banyak aplikasi yang dapat di unduh secara gratis untuk pembelajaran lengkap semua mata pelajaran. Aplikasi pada iPad di buat secara menarik dan elegan.

Begitupun dengan metode pembelajaran yang semakin hari semakin berkembang, berawal dari metode klasik hingga kini mulai bermunculan metode-metode baru yang merupakan ide kreatif dari dunia pendidikan. Metode tersebut merupakan salah satu bentuk pengembangan pendidikan. Metode pembelajaran yang mudah dan menyenangkan dapat mendorong keefektifan dalam komunikasi dua arah dan meningkatkan minat belajar. Keefektifan dalam belajar dapat mempengaruhi daya serap terhadap ilmu yang diberikan.

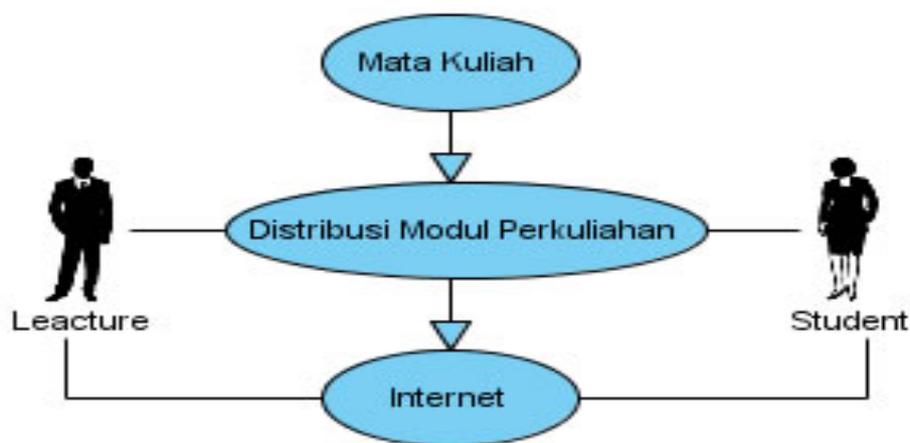
Dan perlu diketahui bahwa iLearning merupakan salah satu terobosan baru dalam metode pembelajaran yang telah menggunakan iPad sebagai standarisasinya. Mahasiswa iLearning dengan sarana pendukung iPad dapat menciptakan integritas yang baik untuk metode pembelajaran. Dengan satu sentuhan jari mahasiswa dengan mudah melakukan berbagai aktifitas. iLearning berkaitan dengan 4B (Belajar, Bekerja, Bermain dan Berdoa). Melalui iLearning belajar jadi menyenangkan dan realisasinya menyatu dengan kehidupan sehari-hari serta ilmu pengetahuan dapat diserap optimal secara efektif dan efisien.

PERMASALAHAN

Dick & Carey (1985) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar. Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang pengajar dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Menurut Wina Senjaya (2008) strategi merupakan "a plan of operation achieving something" sedangkan metode adalah "a way in achieving something".

Sedangkan metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Begitupun dengan seorang pengajar yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran melalui penerapan strategi demi prestasi mahasiswanya. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Djamarah (1996:2) selama ini metode pengajaran yang diberikan seorang pengajar masih menggunakan pendekatan konvensional dengan metode pengajaran repetisi atau pengulangan. Metode ini alhasil menyebabkan pendidikan dan penguasaan materi yang diajarkan kurang maksimal dan peserta didik juga kurang bisa berfikir kritis.



Gambar 1. Penerapan Metode e-learning

Berdasarkan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa saat ini memang ada metode pembelajaran yang dikenal dengan e-learning, akan tetapi e-learning tidak dapat menyatu dengan kehidupan sehari-hari. E-learning memiliki kekurangan diantaranya : kurangnya semangat mahasiswa dalam belajar, masih memerlukan buku dalam bentuk modul, dan realisasi pembelajaran masih terpisah dari kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Diagram Metode Pembelajaran iLearning

Gambar 2 merupakan diagram metode pembelajaran iLearning. Metode iLearning merupakan solusi dari masalah pendidikan yang hadir karena pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun metode ini belum terasa sempurna tanpa sarana pendukung yang memadai. Selain itu sistem iLearning belum dikatakan berhasil jika para mahasiswa belum bisa merealisasikan dan menyatukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran yang baik dirasa sangat perlu, karena penyampaian materi yang monoton dan kurang interaktif membuat mahasiswa tidak tertarik terhadap pemberian materi yang disampaikan oleh dosen pengajar. Apabila mahasiswa tidak memiliki respon yang baik terhadap pengajaran maka akan sulit menghidupkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dari penjelasan di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Apa tujuan dari penggunaan iPad dalam pembelajaran iLearning?
2. Apa saja aplikasi yang ada di iPad?
3. Bagaimana iPad bisa mengikuti metode pembelajaran iLearning?

4. Bagaimana implementasi dari penggunaan iPad?
5. Apa kelebihan dan kekurangan adanya iPad sebagai sarana penunjang pembelajaran iLearning?

LITERATURE REVIEW

Berkenaan dengan integrasi metode pembelajaran dan pengembangan pembelajaran telah banyak penelitian yang dilakukan sebelumnya. Diantaranya adalah mengidentifikasi kesenjangan (*identify gaps*), menghindari pembuatan ulang (*reinventing the wheel*), mengidentifikasi metode yang pernah dilakukan, meneruskan penelitian sebelumnya, serta mengetahui peneliti lain yang memiliki spesialisasi dan area penelitiannya yang sama dengan bidang ini. Beberapa *Literature review* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan oleh Jill M. Galusha University of Southern Mississippi yang berjudul “*Hambatan Belajar Dalam Pendidikan Jarak Jauh*“. Penelitian ini membahas tentang pembelajaran jarak jauh merupakan metode yang baik untuk mencapai pelajar dewasa. Karena prioritas yang bersaing pekerjaan, rumah, dan sekolah. Struktur pembelajaran jarak jauh memberikan kontrol orang dewasa mungkin terbesar dari waktu ke waktu, tempat ke tempat, kecepatan pendidikan namun bukan tanpa masalah. Kehilangan motivasi siswa karena kurangnya tatap muka dengan guru dan teman sebaya, biaya *start up* berpotensi mahal, dan kurangnya dukungan fakultas yang semua hambatan untuk pembelajaran jarak jauh yang sukses. Tinjauan *Literature* ini membahas pembelajaran jarak jauh kajiannya [1].
2. Penelitian ini dilakukan oleh Yuli Kwartolo yang berjudul “*Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran* “. Tujuan penelitian ini adalah menemukan secara luas dan mendalam mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer dengan perangkatnya untuk pembelajaran di sekolah. Sekolah yang menjadi target penelitian adalah SMAK1 dan SMAK7 BPK PENABUR Jakarta. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Temuan- temuan dalam penelitian ini di indikasikan bahwa ada perbedaan dalam pemanfaatan ICT di SMAK1 dan SMAK7, akses internet di kedua sekolah sangat terbatas, selain guru yang mengembangkan bahan ajar berbasis komputer kedua sekolah membeli program pembelajaran dari toko buku, *e-learning* umumnya masih bersifat *offline*, komputer dengan perangkatnya masih sebatas memindahkan bahan ajar ke berbagai aplikasi komputer, kedua sekolah memiliki fasilitas yang lengkap melebihi ketentuan yang ada di Permendiknas No 24 tahun 2007, faktor pendukung lainnya adalah guru- guru memiliki keahlian dibidang TIK, faktor penghambat adalah jaringan internet yang sangat lambat, dampak positif bagi siswa adalah siswa dapat belajar dimana saja, merasa senang, lebih tertarik, mudah memahami materi, belajar lebih efisien [2].

3. *“Utilization of Information Technology in the Development of Learning Media”* adalah judul penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Andri. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun ini memiliki perkembangan yang sangat cepat, sehingga dengan adanya perkembangan tersebut dapat mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual, dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sarana penyajian ide, gagasan, materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. Beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi sehingga mencetuskan ide tentang lahirnya iLearning. iLearning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat computer. Karena itu, iLearning sering disebut pula dengan istilah online course [3].

4. *“Towards a Theory iLearning: Expiential iLearning”* adalah judul sebuah penelitian yang dilakukan Colin Beard, John P.Wilson, Richard McCarter dari Sheffiled Halla University. Dalam rangka memberikan landasan teoritis untuk pengembangan iLearning, studi kasus ini menggunakan model yang dikembangkan dari teori belajar pengalaman praktis sebagai dasar untuk desain sebuah induksi CD-Room untuk mahasiswa. Dari pengalaman tatap muka dengan elektronik pengalaman, konten video telah ditambahkan ke dalam basis handout induksi, dengan film dan teks yang digunakan untuk mensimulasikan sebuah ‘pengalaman nyata’ untuk melibatkan peserta didik. Sebuah model pengalaman informasi urutan dan pengembangan naskah film, yang kemudian dievaluasi melalui penggunaan kuesioner, wawancara, dan menulis reflektif dengan mahasiswa pascasarjana. *Experiential learning* erat melibatkan orang, sedangkan *iLearning* adalah interaksi media elektronik yang telah dimediasi [4].

5. Penelitian ini dilakukan oleh Tafiardi dari Universitas Negeri Jakarta, yang berjudul *“Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui E-learning”*. Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi terutama teknologi informasi, pemanfaatan internet dalam bidang pendidikan terus berkembang. Pemanfaatan internet ini tidak hanya untuk pendidikan jarak jauh, akan tetapi juga dikembangkan dalam sistem pendidikan konvensional. *E-learning* adalah suatu model pembelajaran yang dibuat dalam format digital melalui perangkat elektronik. Tujuan digunakannya *e-learning* dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses pendidikan ke masyarakat luas [5].

6. Penelitian ini dilakukan oleh Rizka Yunita UIN SYARIF HIDAYATULLAH yang berjudul “ *Perancangan E-learning Berbasis Pakar PHP Dan MYSQL* “. *E-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu internet. Konsep *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi maupun sistemnya. Semua istilah tersebut menyiratkan pengertian bahwa pelajar terpisah dari pengajar secara jarak jauh, pelajar menggunakan teknologi untuk mengakses bahan ajar, pelajar menggunakan teknologi internet, untuk berinteraksi dengan pengajar dan pelajar lainnya. Andreson dan Elloumi (2004) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan internet untuk mengakses bahan ajar, berinteraksi dengan isi bahan ajar, pengajar dan peserta ajar lainnya, dan mendapatkan bantuan belajar selama proses pembelajaran, untuk dapat memperoleh pengetahuan, mengkonstruksi pemahaman, dan bertumbuh kembang melalui pengalaman belajar [6].
7. Penelitian ini dilakukan oleh Kuswari Hernawati Fakultas MIPA Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul “ *E-learning Adaptif Berbasis Karakteristik Peserta Didik*” Yogyakarta. *E-learning* adaptif berbasis karakteristik. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mempengaruhi masyarakat, khususnya sistem pendidikan menuju paradigma pembelajaran baru diantaranya adalah dengan proses pembelajaran *e-learning*. *E-learning* adalah wujud penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. Sistem *e-learning* telah banyak dikembangkan oleh berbagai lembaga pendidikan dan menjadi hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan jarak jauh. Sistem *e-learning* yang ada sekarang ini umumnya menyajikan presentasi materi pembelajaran yang sama untuk setiap pengguna karena menganggap bahwa karakteristik semua pengguna adalah homogen, padahal dalam kenyataannya setiap peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda dalam belajar, di antaranya adalah gaya belajar, tingkat kematangan, latar belakang dan taraf pengetahuan, prestasi belajar, sehingga perlu digunakan sistem *e-learning* yang mampu untuk mengakomodasi permasalahan perbedaan karakteristik peserta didik tersebut, yang disebut sebagai *e-learning* adaptif. Model *e-learning* adaptif berbasis karakteristik peserta didik adalah AES-CS (*Adaptive Educational System base on Cognitive Style*), *Adaptive e-learning Hypermedia System based on Learning Styles* (AEHS-LS) [7].
8. Penelitian ini dilakukan oleh Anisa Rafika Sarinastiti Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul “*Metode Pembelajaran Based Learning*” Yogyakarta. *Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran kooperatif berdasarkan pada prinsip penggunaan permasalahan sebagai titik awal untuk penggabungan pengetahuan baru. Pendekatan pemecahan masalah ini menempatkan pendidik sebagai fasilitator dimana kegiatan belajar mengajar akan dititik beratkan pada keaktifan siswa, kegiatan belajar ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengemukakan gagasan atau ide dan mampu

bekerjasama. *Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran kooperatif berdasarkan pada prinsip penggunaan permasalahan sebagai titik awal untuk pengadaan pengetahuan baru. *Based learning* ini menawarkan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa. Tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam *based learning* antara lain : Menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir siswa, Menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan Menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa [8].

Dari delapan Literature Review yang ada, telah dilakukan penelitian mengenai proses pembelajaran, disamping itu juga telah ada pembahasan mengenai hambatan belajar dalam pendidikan jarak jauh, teknologi informasi dan komunikasi sebagai proses pembelajaran, penggunaan metode e-learning dan base learning, e-learning adaptif berbasis karakteristik, perancangan e-learning berbasis pakar PHP dan MYSQL sebagai bahan belajar mandiri, dan pengajaran melalui audio visual. Dengan demikian dapat disimpulkan pula secara keseluruhan bahwa secara khusus belum ada pembahasan seputar sarana pendukung untuk metode pembelajaran iLearning, yaitu iPad.

PEMECAHAN MASALAH

Untuk mengatasi segala permasalahan di atas dunia pendidikan memerlukan metode pembelajaran yang benar-benar efektif dan efisien, tidak membosankan dan menimbulkan semangat sehingga proses belajar menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Segalanya di kemas secara simple dan tidak adanya yang namanya beban atau rasa malas ketika melalui proses belajar. Kapanpun dan dimanapun tak terlepas dari yang namanya belajar. Kapanpun dan dimanapun selalu senang.

Kini hadir sebuah metode pembelajaran yaitu iLearning, Metode ini merupakan terobosan baru yang menyatukan antara belajar, bermain, bekerja, dan berdoa sehingga realisasi pembelajaran menyatu dengan segala aspek kehidupan. Semuanya dikemas secara simple untuk memudahkan mahasiswa mengembangkan kreatifitas dan berfikir kritis.



Gambar 3. Design sistem iLearning

Dari gambar 3 di atas terlihat bahwa iLearning berkaitan dengan segala aspek kehidupan, diantaranya belajar, bermain, bekerja, dan berdoa. Keempat hal itu tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan kita ini. Dengan iLearning keempat hal itu dapat direalisasikan dan menyatu dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. iPad

Selain itu iLearning menggunakan standarisasi iPad sebagai sarana pendukung (lihat gambar 4). iPad merupakan komputer tablet buatan Apple Inc. (AI). iPad memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan iPhone, hanya saja ukurannya lebih besar. iPad memiliki sejumlah aplikasi didalamnya dan sistem operasi yang digunakannya adalah Mac OS. iPad dapat mendukung pembelajaran i-learning, dimana dengan satu sentuhan mahasiswa diberikan kemudahan untuk mengaksesnya.

I-learning berkaitan dengan 4B, yaitu Belajar, Bermain, Bekerja dan Berdoa. Dengan dukungan iPad semua unsur itu dapat dijangkau dengan satu sentuhan jari. Berikut ini adalah penjelasan mengenai belajar, bermain, bekerja, dan berdoa.

Berikut ini akan dijelaskan secara rinci mengenai belajar, bermain, bekerja, dan berdoa yang merupakan bagian dari metode iLearning :

1. Belajar

Menurut James O. Whittaker (1999) belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Menurut J. B Watson (2002) belajar adalah suatu proses dari conditioning reflect (respons) melalui pergantian darisuatu stimulus kepada yang lain.

Menurut Cronbach (1954) belajar dapat dilakukan dengan baik dengan jalan mengalami.

2. Bermain

Menurut As'adi Muhammad (2009 : 26) bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki suatu peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain, dan seseorang yang melakukan kegiatan bersenang – senang. Bermain adalah esensi kehidupan, kegiatan mengeksplorasi dunia dan sangat menyenangkan untuk dijalankan.

3. Bekerja

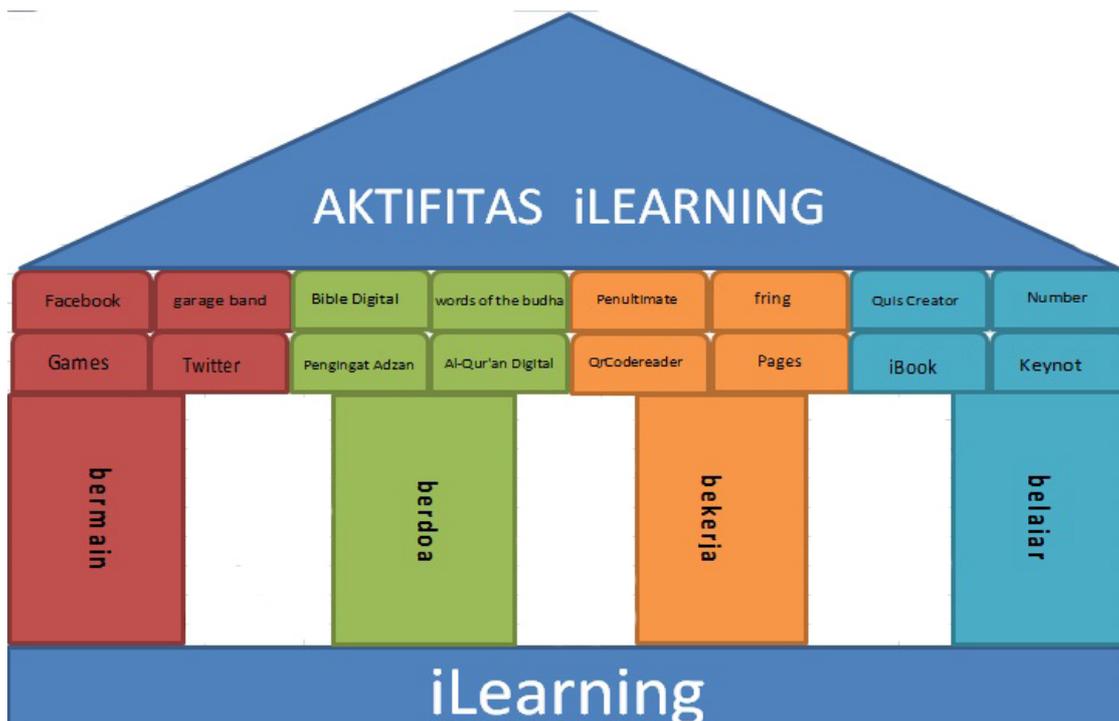
Bekerja adalah suatu keharusan untuk mencukupi kebutuhan hidup, melayani dengan etos kerja dan professional.

4. Berdoa

Berdoa adalah otak dari ibadah, bentuk pelayanan terhadap sang Pencipta yang merupakan kebutuhan setiap manusia di muka bumi ini.

Berdoa adalah memohon dan meminta serta berharap.

Berdoa dapat menyadarkan akan kedudukan kita di dunia ini. Kita sadar bahwa kita hanyalah hamba dari Tuhan yang Maha Segalanya.



Arsitektur 5. Arsitektur iLearning

Dari gambar 5 dapat dilihat arsitektur iLearning terdiri dari bermain, berdoa, belajar, dan bekerja. Keempat hal itu dapat dilakukan dengan sarana pendukung iPad, dengan satu sentuhan semuanya dapat di akses dengan iPad. iLearning dengan iPad merupakan metode yang cukup efektif dan efisien. iLearning dan iPad adalah 2 hal yang tak bisa dipisahkan. Di dalam iPad ada bermacam aplikasi yang berkaitan dengan belajar, bermain, bekerja, dan berdoa.

Aplikasi yang mendukung untuk bermain, antara lain : Facebook, Game, Garage, Twitter. Sedangkan aplikasi yang mendukung untuk bekerja adalah Pages, Fring, Qr Code reader, dan Penultimate. Aplikasi yang digunakan untuk berdoa diantaranya Bible Digital, World of the Budha, Pengingat Adzan dan Al-Qur'an Digital. Dan ada pula aplikasi pada iPad yang menunjang belajar yaitu iBooks, keynote, Number, dan Quiz Creator.

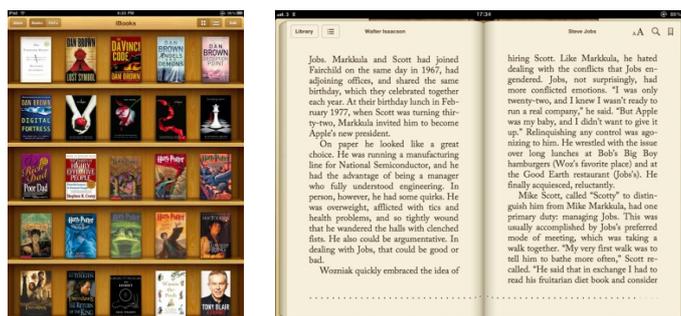
IMPLEMENTASI

Metode iLearning berkaitan dengan 4B (Belajar, bermain, berdoa, dan bekerja). Di dalam aplikasi iPad terdapat aplikasi-aplikasi yang mendukung belajar, bermain, berdoa, maupun bekerja. Aplikasi pada iPad yang menunjang belajar yaitu iBooks, keynote, Number, dan Quiz Creator. Aplikasi yang menunjang bermain yaitu Facebook, Game, Garage, Twitter. Sedangkan untuk berdoa dapat menggunakan aplikasi Bible Digital, World of the Budha, Pengingat Adzan dan Al-Qur'an Digital. Dan aplikasi penunjang untuk bekerja diantaranya Pages, Fring, Qr Code reader, dan Penultimate.

1. Belajar

Beberapa contoh aplikasi pada iPad yang dapat menunjang proses belajar, diantaranya :

a. iBooks



Prototype 6. iBooks

Sebuah aplikasi yang digunakan tidak hanya untuk membaca saja, tetapi juga menjelajah dan membeli buku-buku berformat digital (*e-books*) dari iBookstore. Aplikasi ini dapat diunduh di App Store secara gratis.

b. Keynote

Aplikasi keynote merupakan working productivity suite yang dibuat oleh Apple Computer. Keynote merupakan software presentasi terkeren dan termudah yang ada di jagat raya ini. Disebut demikian karena keynote memang sangat mudah dalam pemakaian, tinggal drag dan drop serta menggunakan teknologi grafis canggih yang ada di Mac OS X.



Prototype 7. Keynote

c. Number

Numbers merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menerjemahkan spreadsheet pada layar sentuh iPad. Aplikasi ini menawarkan banyak fungsi yang anda butuhkan. Numbers juga mempunyai kelebihan pada sisi interface UI-nya, template yang fungsional yang dapat digunakan sebagai apa adanya, dari kalkulator sampai faktur kosong.

d. Quiz Creator

Aplikasi yang dapat memudahkan untuk membuat soal-soal dengan tampilan yang sudah bagus. Soal yang telah dibuat dapat dipublish dalam beberapa tipe, tipe untuk web, tipe untuk PPT dan flash, tipe Microsoft word atau excel serta sebagai exe (aplikasi mandiri). Aplikasi ini sangat bermanfaat untuk membuat berbagai soal sesuai dengan kebutuhan.

2. Bermain

Beberapa contoh aplikasi pada iPad yang digunakan untuk bermain, diantaranya :

a. Facebook

Aplikasi Facebook for iPad memudahkan para pengguna iPad untuk terhubung dengan orang-orang pengguna akun facebook juga. Dengan aplikasi ini kita bisa menambah teman, berbagi foto, chatting, dan melakukan berbagai hal. Di situs jejaring sosial yang satu ini kita dapat sukai status, mengomentari, mengirimkan pesan dinding, dan juga saling berkiriman pesan pribadi.



Prototype 8. Facebook for iPad

b. Game

Aplikasi yang berisi berbagai macam permainan. Apple telah bekerja sama dengan developer game juga tujuan menunjukkan grafis iPad melalui tampilan saat masuk dan memainkan game.

c. Garage

GarageBand adalah aplikasi produksi dan editing music yang tersedia untuk iPad. Apple tidak hanya memiliki GarageBand UI yang mirip dengan aplikasi desktop yang asli tetapi juga menambahkan bonus beberapa tambahan serta membuatnya jauh lebih

mudah bagi orang yang tahu tentang notes, beats dan komposisi untuk membuat musik. Garage merupakan aplikasi penciptaan musik paling berhasil.

d. Twitter



Prototype 9. Twitter for iPad

Twitter merupakan situs jejaring sosial yang semakin menjamur. Twitter for iPad adalah Aplikasi resmi dari twitter, dengan aplikasi ini kita bisa dengan mudah melakukan tweet atau retweet di iPad.

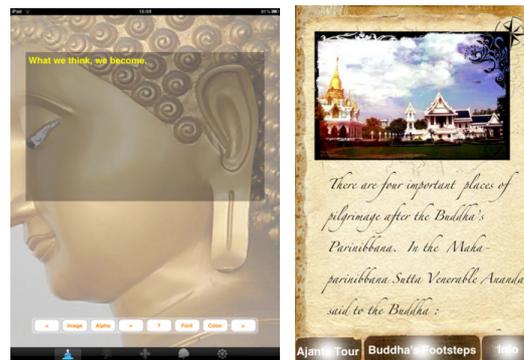
3. Berdoa

Beberapa contoh aplikasi pada iPad untuk berdoa atau menunjang pelaksanaan ibadah, diantaranya :

a. Bible Digital

Bible Digital merupakan Alkitab digital yang ada di iPad. Aplikasi Bible Digital ini berisikan tentang bookmarks pencarian dan penjelasan sejarah tentang alkitab.

b. World of the Budha



Prototype 10. World Of Budha

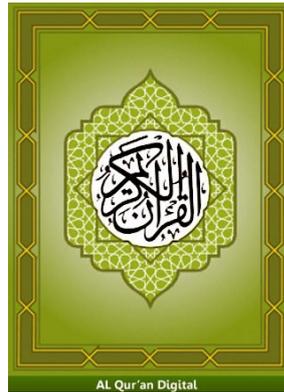
World of the Budha merupakan aplikasi yang berisi tentang perjalanan agama budha, dalam aplikasi ini banyak terdapat kutipan tentang agama budha yang dapat mengubah pandangan hidup tentang dunia.

c. Peningat Adzan

Aplikasi yang berguna untuk mengingatkan waktu sholat melalui suara adzan pada iPad. Disaat waktunya sholat pengingat ini otomatis akan tampil dan bersuara

d. Al-Qur'an Digital

Al-qur'an digital adalah software yang berisi database al-Qur'an baik teks ayat-ayat arabnya maupun terjemahan kebahasa lainnya, gambar, maupun suara bacaan dari ayat-ayatnya.



Prototype 11. Al-qur'an Digital

4. Bekerja

Beberapa contoh aplikasi pada iPad untuk bekerja, diantaranya :

a. Pages

Merupakan aplikasi pengolah kata dan layout halaman. Dengan adanya aplikasi ini, gambar dapat dengan mudah digeser, diputar, diubah ukurannya, dan sebagainya. Pages merupakan aplikasi sederhana. Menggunakan pages sangatlah mudah, salah satunya dibuktikan dengan sedikitnya waktu belajar untuk menguasai aplikasi pages.

b. Fring

Sebuah aplikasi berbasis web yang mendukung layanan menelpon, serta pengiriman pesan instan pada yahoo messenger, skype, google talk, windows live messenger, ICQ, AIM, facebook, dan twitter. Selain itu, aplikasi ini dapat juga digunakan untuk transfer data dan video call.

c. Qr Code reader

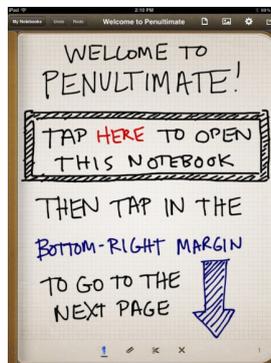
Quick respon code reader merupakan kode matriks yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respon dengan cepat pula.



Prototype 16. Qr code reader

Aplikasi ini memiliki kapasitas tinggi dalam data pengkodean, yaitu mampu menyimpan semua jenis data seperti data numeric maupun data alfabitis.

d. Penultimate



Prototype 17. Penultimate

Salah satu aplikasi untuk sketsa dan coret-coret terbaik, kapanpun dan dimanapun ide bisa langsung dituangkan melalui penultimate ini.

Setelah penjelasan dari implementasi penggunaan iPad, maka kita bisa mengetahui kelebihan dan kelemahan pembelajaran iLearning dengan sarana pendukung iPad. Mengetahui kelebihan dan kelemahan penggunaan iPad dalam pembelajaran iLerning dapat menentukan keputusan seorang pengajar untuk menggunakan sarana iPad sebagai pendukung pembelajaran atau tidak. Berikut ini diuraikan beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh metode pembelajaran iLearning dengan iPad. Dengan memahami uraian tersebut dapat menjadi aspirasi pengajar untuk mendukung pembelajaran iLearning secara efektif dan efisien dengan mengambil keuntungan dari kelebihan dan menutupi kelemahannya.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran dengan sarana pendukung iPad. Penguraian dari kelebihan yang dimiliki iLearning dengan iPad yaitu Proses pembelajaran iLearning dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas selain itu waktu dan biaya tidak terlalu terbuang banyak atau mengefesiensikan waktu dan biaya. Keberhasilan menyelesaikan pembelajaran secara online mampu membangun kemampuan belajar mandiri dan kepercayaan diri. Pelajar dapat

mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasan melalui iPad sebagai standarisasi metode pembelajaran iLearning. Selain dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dengan adanya iPad kita bisa menghemat kertas karena penggunaan textbook berbentuk online serta mempermudah mahasiswa dalam menyimpan atau mengambil materi pembelajaran karena lebih terstruktur yaitu menyimpan dengan rapi di rak buku online atau biasa disebut iBooks. Dengan iPad kita mampu memfasilitasi dan menerapkan gaya belajar yang berbeda melalui beragam aktivitas dan fleksibilitas untuk bergabung dalam forum diskusi setiap saat.

iLearning dengan menggunakan iPad juga memiliki kelemahan diantaranya yaitu beberapa mata kuliah bisa saja sulit direalisasikan dalam bentuk iLearning. Pembelajaran yang harus menyediakan waktu untuk mempelajari aplikasi iLearning sehingga dapat mengganggu bobot kredit mata kuliah, kurangnya tenaga profesional yang memiliki keterampilan dalam hal pembelajaran iLearning dengan menggunakan iPad dan peserta didik yang tidak familiar dengan penggunaan berbagai aplikasi pada iPad akan merasa sulit untuk mengikuti pembelajaran iLearning.

KESIMPULAN

iLearning (integrated Learning) dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang menyeimbangkan antara otak, gerakan, dan kecerdasan. iLearning berkaitan dengan 4B (Belajar, Bermain, Bekerja, Berdoa) dan realisasinya menyatu dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendukung keefektifan metode pembelajaran iLearning perlu akan adanya sarana pendukung sebagai standarisasinya. Di dalam iPad terdapat berbagai aplikasi yang mendukung kegiatan belajar, bermain, bekerja, maupun berdoa. Dengan adanya sarana iPad hal ini dapat memudahkan pembelajaran iLearning dan menciptakan integritas yang baik untuk metode pembelajaran. Melalui satu sentuhan mahasiswa dapat menjelajah berbagai hal, dimanapun dan kapanpun selalu belajar dan merasa senang, sehingga tercipta jiwa “iLearning” dan ilmu pengetahuan dapat diserap secara efektif dan efisien. Dan dengan adanya sarana pendukung ini diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan lebih dan selalu up to date dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta berpartisipasi menuangkan ide-ide kreatif untuk pengembangan teknologi kearah yang lebih maju lagi.

DAFTAR PUSTAKA

1. G. M. Jill (1997). *Hambatan Belajar Dalam Pendidikan Jarak Jauh*. Mississippi : University of Southern Mississippi
2. K. Yuli (2010). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 21 April 2012 dari www.bpkpenabur.or.id
3. Andri, Muhammad. 2008 *Utilization of Information Technology in the Development of Learning Media*. Teknik Elektro, Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta
4. Beard, Colin dkk. 2007. *Towards a Theory iLearning: Experiential iLearning*. Sheffield Hallam University.
5. Tafiardi (2005). *Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui E-learning*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

6. Y. Rizka (2011). *Perancangan E-learning Berbasis Pakar PHP Dan MYSQL*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.
7. H. Kuswari (2011). *E-Learning Adaptif Berbasis Karakteristik Peserta Didik*. Yogyakarta : Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Anisa RS (2011). *Metode Pembelajaran Based Learning*. Yogyakarta : Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Untung Rahardja (2011). *iLearning an effective learning method for higher education*. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja.
10. Dewi Immaniar (2011). *Audio visual as one of the teaching resources on iLearning*. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja.
11. Djiwandono (2002). *Psikologi Pendidikan*. Diakses tanggal 21 April 2012 dari www.husniabdillah.multiply.com
12. Djamarah (1999). *Psikologi Belajar*. Diakses tanggal 21 April 2012 dari www.husniabdillah.multiply.com
13. Laksamana (2012). *Referensi Lengkap iPad & iPhone*. Yogyakarta : Baduose Media
14. Wina Senjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.