

Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media iPad (i-Learning)

Oleh

Koderi, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Raden Intan Lampung

ABSTRACT

The information technology plays an urgent role in our everyday life and in the practice of education as well. When it is well-planned and prepared, it has effective functions as the media of learning. Therefore, for the sake of making an active and dynamic process of learning and accomplishing the learning objectives, the Arabic lecturers/teachers must create an interesting, inovative, effective and creative learning practices. The technology, media of learning, as well as learning strategy the lectures/teachers take and implement will seriously influence the output of students' learning. Electronic Learning and i-learning (iPad learning) are two medias of Arabic learning that use internet in learning process. If it is well-prepared it will automatically raise the learning output.

Keywords:

Teknologi, Informasi, Media, Pembelajaran, Internet, bahasa Arab

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi ini berkembang pesat. Hal ini terjadi di seluruh negara, baik di negara maju maupun di negara berkembang. Tidak ketinggalan dengan Indonesia. Tidak dapat dipungkiri, perkembangan teknologi sangat membantu semua manusia dalam beraktifitas. Ini membuktikan bahwa kini teknologi menjadi salah satu penunjang aktifitas manusia. Begitu pun dengan informasi, informasi merupakan sesuatu yang sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Selain sebagai salah satu media komunikasi dan informasi, adanya teknologi dan informasi juga membantu manusia dalam menyelesaikan segala pekerjaannya.

Penggunaan teknologi tidak hanya dapat kita temui dalam dunia kerja saja, di dalam dunia pendidikanpun perkembangan teknologi ini dapat dirasakan. Perbedaannya terletak pada system pembelajarannya. Seperti yang kita ketahui dan dirasakan, sistem pembelajaran di Indonesia masih berjalan manual. Namun, di zaman era globalisasi ini, perubahan itu mulai terasa. Dulu, absensi dosen maupun peserta didik masih menggunakan kertas sebagai daftar absensi, kini dengan adanya teknologi, absensi dapat berjalan secara online, dengan menggunakan sistem komputerisasi.

Sistem belajarnya pun masih manual, dosen datang ke kelas, menjelaskan dan menulis di papan tulis atau white board. Hal inilah yang membuat sebagian peserta didik dapat menjadi jenuh, karena tidak adanya variasi dalam sistem pembelajaran. Dan ini juga dapat membuat pengetahuan peserta didik hanya sebatas apa yang diberikan oleh dosen mereka. Meski kini beberapa sekolah atau Perguruan Tinggi sudah memanfaatkan teknologi yang ada untuk mempermudah sistem pembelajaran, namun tidak dipungkiri, hal ini belum cukup maksimal.

Teknologi memiliki peran penting dalam pendidikan, teknologi dan media pembelajaran yang dirancang secara khusus dapat memberikan kontribusi bagi program pembelajaran. Kontribusi yang efektif dari sebuah teknologi dan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang didapat. Oleh karena itu teknologi dan media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar.

Untuk memberikan pembelajaran bahasa Arab yang efektif di sekolah dan perguruan tinggi guru/dosen dituntut mampu merencanakan pembelajaran, mengatur lingkungan belajar, memilih strategi dan media pembelajaran serta mengevaluasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunh dan Udell dalam Smaldino “Bahwa para guru/dosen harus merencanakan dan mengatur lingkungan belajar untuk memastikan bahwa peserta didik mereka tertantang dan berhasil”. Selanjutnya menurut Marzano, Pickering dan Pollock dalam Smaldino dikatakan “Bahwa para guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik mereka. Strategi pembelajaran yang dipilih oleh para guru akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu para guru/dosen sebagai pemandu, guru/dosen bertanggung jawab memilih pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik belajar

agar berjalan dengan efektif serta membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang diharapkan”.

Menurut Heinich dalam Atwi Suparman (2013) mengemukakan bahwa “Empat indikator program pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu 1) dapat memfasilitasi peserta didik mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan; 2) mampu memotivasi peserta didik untuk menggali pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajari; 3) mampu membuat peserta didik mengingat (*retensi*) isi atau materi pelajaran; dan 4) mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks yang tepat”.

Dalam proses belajar mengajar guru/dosen bahasa Arab tidak terbatas hanya menyampaikan ilmu pengetahuan saja akan tetapi lebih dari itu, guru/dosen bertanggung jawab akan keseluruhan perkembangan kepribadian peserta didik. Guru/dosen harus mampu menciptakan proses pembelajaran bahasa Arab yang kreatif, inovatif, efektif dan efisien, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar aktif dan dinamis dalam memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab.

Mengingat peranannya yang begitu penting, maka guru/dosen bahasa Arab dituntut untuk memiliki pemahaman dan kemampuan secara komprehensif tentang kompetensinya sebagai pendidik bahasa Arab. Guru/dosen merupakan komponen paling menentukan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan. Hampir semua usaha reformasi pendidikan seperti pembaharuan kurikulum dan metode pembelajaran, semua bergantung kepada guru/dosen. Tanpa penguasaan materi dan strategi pembelajaran, pemilihan media pembelajaran serta tanpa dapat mendorong peserta didiknya untuk belajar bersungguh-sungguh, segala upaya peningkatan mutu pembelajaran bahasa Arab tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

Oleh karena itu guru/dosen bahasa Arab harus dapat memfasilitasi peserta didik mencapai kemampuan atau kompetensi bahasa Arab yang diperlukan. Guru/dosen bahasa Arab harus mampu memotivasi peserta didik untuk menggali pengetahuan dan ketrampilan

bahasa Arab yang dipelajari. Guru/dosen bahasa Arab harus mampu membuat peserta didik mengingat (*retensi*) terhadap isi atau materi pelajaran bahasa Arab yang telah diajarkan. Guru/dosen bahasa Arab harus mampu membawa peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan bahasa Arab yang telah dipelajari dalam konteks yang tepat baik di kelas maupun di luar kelas.

Untuk merealisasikan tuntutan tersebut guru/dosen harus merencanakan dan mengatur lingkungan belajar agar peserta didik tertantang untuk belajar bahasa Arab. Guru/dosen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik mereka. Teknologi dan Media pembelajaran serta strategi pembelajaran yang dipilih dan diimplementasikan oleh guru/dosen akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Elektronik Learning atau E-learning merupakan salah satu teknologi dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-Learning pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*Computer-Assisted Instruction*) dan komputer bernama PLATO. Menurut Rosenberg (2001) e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat e-learning.

Manfaat pembelajaran elektronik menurut Bates (1995) dan Wulf (1996) terdiri atas 4 hal, yaitu:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru/dosen atau instruktur (*enhance interactivity*).
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

E-learning merupakan dasar konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam arti luas e-learning bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan melalui media elektronik baik secara formal maupun informal. E-learning secara informal dapat berupa pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-learning dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi. Sedangkan e-learning informal biasanya berupa pendidikan dengan cara berinteraksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana mailing list, atau website pribadi.

Manfaat yang dapat dirasakan menggunakan e-learning adalah dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan mempermudah interaksi antara siswa/peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru maupun sesama peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dalam e-learning, faktor kehadiran dosen atau pengajar otomatis menjadi berkurang. Hal ini disebabkan karena yang mengambil peran pengajar atau dosen adalah komputer dan panduan-panduan elektronik yang dirancang oleh designer e-learnin.

Pada tanggal 27 Januari 2010 yang lalu, Apple Inc mengumumkan produk terbarunya yang diberi nama iPad, sebuah komputer tablet yang diperkuat dengan OS yang digunakan pada iPhone. Secara umum perangkat ini merupakan pengembangan dari iPod Touch dan iPhone, meski fungsi telepon tidak disematkan pada gadget ini. Perangkat ini kembali menjadi salah satu gadget yang sudah dinantikan penikmat IT di seluruh dunia.

Pada tanggal 3 April 2010 yang lalu, perangkat ini secara resmi diluncurkan meski sayangnya baru terbatas pada kawasan United States. Pada hari pertama penjualannya ratusan orang rela antri berjam-jam, bahkan sampai menginap di depan toko untuk berlomba menjadi orang pertama yang memiliki gadget tersebut, seperti terlihat pada peluncuran produk-produk Apple Inc. sebelumnya, dan sebanyak sekitar 300.000 unit berpindah tangan ke pembelinya dalam kurun 1 hari.

iPad yang merupakan komputer tablet yang digunakan pada iPhone yang dikembangkan oleh iPod Touch dan iPhone orang lebih mengenal dengan istilah gadget. Media iPad/gadget kini telah banyak dimiliki oleh orang Indonesia, mulai dari orang tua maupun para pelajar dan mahasiswa.

Lalu, apa yang menjadi kelebihan iPad sehingga sedemikian larisnya adalah sebagai berikut..

- 1) Layar 9,7 inci LED multitouch, Resolusi 1024×768 pixel dengan 132 pixel per inci, mendukung penulisan banyak bahasa dan karakter secara bersamaan
- 2) Baterai Apple iPad Daya tahan hingga 10 jam waktu aktif dan satu bulan waktu standby
- 3) Koneksi Nirkabel Apple iPad akan tersedia dalam berbagai pilihan koneksi. Dari sisi koneksi data nirkabel, iPad akan memiliki kemampuan WiFi 802.11n dan juga koneksi 3G (pada tipe tertentu).
- 4) Browser Safari untuk akses web.
- 5) Mail untuk membaca e-mail.
- 6) Photos untuk mengelola arsip foto.
- 7) Video untuk memutar file video.
- 8) YouTube untuk melihat video langsung ke YouTube tanpa melalui webnya.
- 9) iPod untuk memainkan musik
- 10) iTunes untuk mengunduh musik dan video
- 11) App Store untuk mengunduh aplikasi
- 12) iBooks untuk membaca dan mengunduh e-book dari iBooks Store
- 13) Maps untuk melihat peta resolusi tinggi dari satelit dan Street View Images.
- 14) Notes untuk membuat catatan bebas.
- 15) Calendar untuk membuat agenda.
- 16) Contacts untuk mencatat data telepon, email, dan web teman.
- 17) Home screen untuk mengatur tampilan layar
- 18) Spotlight search untuk melakukan pencarian cepat di semua bagian hanya dengan mengetikkan keyword.
- 19) dan pemrogram komputer.

Jelas sudah, penggunaan e-learning maupun iPad learning (i-Learning) ini sangat bermanfaat, karena pembelajarannya lebih efektif serta efisien waktu dan tenaga. Selain itu juga dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi karena dengan menggunakan sistem i-learning kita dapat berinteraksi dengan siapa pun dan dimana pun. Namun, masih banyak instansi pendidikan yang belum menerapkan sistem pembelajaran bahasa Arab i-learning ini.

i-Learning adalah sebuah inovasi baru bagi model pembelajaran berdasarkan 3B, yaitu belajar, bekerja dan bermain dengan media iPad. Yang pelaksanaan dari 3B tersebut dapat menjalankan 2 fungsi otak, yaitu otak kanan dan otak kiri. Dengan adanya i-Learning, peserta didik tidak perlu lagi membawa alat tulis atau kertas, tetapi menggunakan iPad untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Adanya i-Learning dapat merubah image belajar yang membosankan menjadi menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar, selain itu juga dapat membuat adanya interaksi yang baik antara guru/dosen dengan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik menulis artikel dengan judul **“Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ipad (I-Learning)”**

B. Perumusan Masalah

Didalam melakukan penelitian, kita mengenal apa yang disebut sebagai rumusan masalah. Adanya rumusan masalah merupakan salah satu faktor penting yang menentukan jalannya penelitian. Suatu masalah perlu diteliti untuk menguraikan masalah-masalah yang ada, untuk menggambarkan atau mendeskripsikan masalah tersebut, dan untuk menemukan solusi atas masalah tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka di dapatkan rumusan masalah didalam “Penerapan model pembelajaran berbasis Sistem Informasi Ipad (i-Learning) di sekolah dan perguruan tinggi”, sebagai berikut:

- a. Bagaimana menerapkan pembelajaran berbasis media Ipad (i-Learning) di sekolah dan perguruan tinggi” agar dapat berjalan secara efektif dan efisien?

C. Tujuan Dan Manfaat Penulisan

1. Rumusan Masalah

Tujuan penulisan ini penulis ingin menguraikan secara tegas dan jelas yang berkaitan erat dengan “Bagaimana menerapkan pembelajaran berbasis media Ipad (i-Learning) di sekolah dan perguruan tinggi” agar dapat berjalan secara efektif dan efisien?”

2. Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

2.1). Bagi penulis

Bagi penulis merupakan tambahan pengetahuan dan wawasan dalam penerapan ilmu sistem informasi dalam teknologi pendidikan.

2.2). Bagi sekolah/ perguruan tinggi

Bagi sekolah/ perguruan tinggi adanya penulisan ini dapat mengurangi pemakaian kertas dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari iLearning ini merupakan sistem online yang dapat dilakukan melalui iPad atau laptop.

2.3). Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik adanya penulisan ini dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar.

D. Landasan Teori

Untuk mendukung dalam menjawab rumusan masalah dalam penulisan makalah ini, maka perlu dikemukakan teori-teori yang berkaitan ruang lingkup pembahasan.

a. Konsep Dasar Sistem

Ada beberapa definisi sistem menurut beberapa ahli, di antaranya:

Menurut Edgar F Huse dan James L. Bowditch (2010) Sistem adalah suatu seri atau rangkaian bagian-bagian yang saling berhubungan dan bergantung sedemikian rupa sehingga interaksi dan saling pengaruh dari satu bagian akan mempengaruhi keseluruhan.. Sedangkann menurut Ludwig Von Bertalanffy (2010) sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan. Menurut L.Ackoff (2010) sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya. Sistem adalah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan (L.James Havery2010).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa “sistem adalah kumpulan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu”.

b. Konsep Dasar Informasi

1. Definisi Data

Sumber informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari datum, yang berasal dari bahasa Latin yang artinya ”sesuatu yang diberikan”. Terdapat pengertian data menurut beberapa ahli, diantaranya :

Menurut Jogiyanto (2005 data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata”. Menurut Prabu 2006 data merupakan deskripsi dari suatu kejadian yang kita hadapi serta menggambarkan kesatuan nyata yang terjadi pada saat tertentu. Pendapat lain juga mengatakan bahwa “Data merupakan kumpulan objek-objek beserta atributnya yang menunjukkan karakteristik dari objek tersebut” (Philips06).

Jadi data merupakan kumpulan fakta. Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Begitu pentingnya peranan data dalam terjadinya suatu informasi yang berkualitas. Keakuratan data sangat mempengaruhi terhadap keluaran informasi yang akan terbentuk.

2. Definisi Informasi

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang sangat penting bagi suatu organisasi. Dengan adanya informasi dapat mempermudah dalam pengambilan suatu keputusan. Menurut beberapa para ahli, informasi (*information*) dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto 2005).
- b. Informasi (*Information*) adalah data yang telah dibentuk menjadi sesuatu yang memiliki arti dan berguna bagi manusia (Kenneth 2008).
- c. Menurut Leitel dan Davis dalam bukunya “*Accounting Information System*” menjelaskan bahwa informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna serta lebih berarti bagi yang menerimanya (Kami08).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa “Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang dipergunakan untuk pengambilan keputusan”.

3. Kualitas Informasi

Terbentuknya informasi yang dihasilkan dari proses pengolahan data hingga sampai ke pengguna informasi tersebut, maka informasi tersebut haruslah mempunyai kualitas yang baik. Adapun kualitas informasi (*quality of information*) tersebut diantaranya ditentukan oleh beberapa hal sebagai berikut :

- a. Relevan (*Relevancy*)

Informasi yang diterima harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Kadar *relevancy* informasi antara orang satu dengan yang lainnya berbeda-beda tergantung kebutuhan masing-masing pengguna informasi tersebut.

b. Akurat (*Accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Selain itu, informasi yang didapatkan tidak boleh bias atau menyesatkan bagi penggunanya serta harus dapat mencerminkan dengan jelas maksud dari informasi tersebut. Ketidak-akuratan data terjadi karena sumber dari informasi tersebut mengalami gangguan dalam penyampaiannya hal tersebut terjadi karena dilakukan secara sengaja maupun tidak sehingga menyebabkan data asli tersebut berubah atau rusak.

c. Tepat waktu (*TimeLines*)

Informasi yang dibutuhkan oleh si pemakai dalam hal penyampaiannya tidak boleh terlambat (usang) karena informasi yang usang tidak mempunyai nilai yang baik dan kualitasnya pun menjadi buruk sehingga tidak berguna lagi. Jika informasi yang sudah usang tersebut digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan maka akan berakibat fatal sehingga salah dalam pengambilan keputusan tersebut. Kondisi demikian mengakibatkan mahalnya nilai suatu informasi, sehingga kecepatan untuk mendapatkan, mengolah serta mengirimnya memerlukan teknologi terbaru.

d. Ekonomis (*Economy*)

Kualitas dari informasi yang digunakan dalam pengambilan keputusan juga bergantung pada nilai ekonomi yang terdapat didalamnya.

e. Efisien (*Efficiency*)

Kualitas dari informasi yang digunakan dalam pengambilan keputusan juga bergantung pada nilai efisien yang terdapat didalamnya.

f. Dapat dipercaya (*Reliability*)

Informasi yang didapatkan oleh pemakai harus dapat dipercaya, hal ini menentukan terhadap kualitas informasi serta dalam hal pengambilan keputusan setiap tingkatan manajemen.

4. Siklus Informasi

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima informasi kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, sehingga menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali.

Data tersebut di input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi (information cycle).

Jadi dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa istilah teknologi dan sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam sebuah organisasi yang mempertahankan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan
- 2) Sistem informasi (*Information System*) adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi serta membantu manajer dalam mengambil keputusan.

Sedangkan komponen-komponen sistem informasi meliputi:

- 1) Blok Masukan (*Input Block*)
Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
- 2) Blok Model (*Model Block*)
Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- 3) Blok Keluaran (*Output Block*)
Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- 4) Blok Teknologi (*Technology Block*)
Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Pada blok ini terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).
- 5) Blok Basis Data (*Database Block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management Systems*).

6) Blok Kendali (*Controls Block*)

Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

c. Definisi e-Learning dan i-Learning

E-learning (*Electronic learning*) adalah sistem pembelajaran elektronik dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-Learning pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*Computer-Assisted Instruction*) dan komputer bernama PLATO.

Menurut Jaya Kumar C. Koran (2002), mendefinisikan e-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Sedangkan menurut Rosenberg (2001) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat e-learning.

Sedangkan istilah *i-Learning* (*ipad Learning*) sebuah inovasi baru bagi model perkuliahan berdasarkan 3B, yaitu *belajar*, *bekerja*, dan *bermain* dengan media iPad, sehingga membuat peserta didik menjadi lebih atraktif dan semangat dalam belajar dengan di dukung teknologi yang mempermudah jangkauan peserta didik dalam melakukan interaksi. Dengan demikian, pengertian terhadap keempat unsur-unsur pokok ini akan sangat membantu dalam memahami *i-Learning*.

Istilah *i-Learning* mengandung pengertian bahwa:

- a. "i-Learning dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang menyeimbangkan antara otak, gerakan, dan kecerdasan" yang menggunakan iPad.

- b. “Merupakan suatu model sistem pembelajaran yang mulai disiapkan oleh sekolah-sekolah /Perguruan Tinggi dalam upaya memberikan pelayanan prima kepada peserta didik dalam bentuk *service excellence* untuk menyiapkan sekolah/kampus excellence” dengan menggunakan *ipad*.
- c. Sekolah/Perguruan Tinggi yang mengembangkan model *ilearning* dalam pembelajaran dikemas secara *entertainment*, sehingga menghadirkan konsep *Interactive Education Learning* yang menyentuh dalam proses belajar mengajar kepada seluruh civitas akademik dan secara terus menerus melakukan perbaikan (*continues improvement*) menuju kesempurnaan dalam materi bahan ajar yang selalu berkembang seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi”.

iPad adalah sebuah produk komputer tablet buatan Apple Inc (AI). iPad memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan iPod Touch dan iPhone, namun ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan iPad memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi Mac OS X.

d. Langkah-Langkah Penerapan i-Learning dalam Pembelajaran

Agar *i-Learning* berjalan dengan sempurna, maka dibutuhkan beberapa aplikasi sebagai *software* pendukung. Antara lain :

1. In-Class

Aplikasi ini adalah aplikasi pendukung berjalannya *i-Learning*, dengan aplikasi ini para peserta didik dapat mengatur jadwal belajarnya dengan mudah dan dapat mencatat materi penting ataupun mengerjakan tugas yang nantinya akan dikirim melalui *e-mail* kepada dosen yang bersangkutan ataupun *share* melalui *facebook*.

2. i-Books

Dengan aplikasi *iBooks* ini maka program *paperless* yang ada pada sistem pembelajaran *i-Learning* dapat berjalan. Semua materi bahan ajar sudah tersimpan didalam *i-Books* yang mudah untuk diakses oleh semua peserta didik di sekolah atau Perguruan Tinggi. Jika sebelumnya bahan ajar tersedia dalam bentuk *slides* presentasi, maka kini semua bahan ajar sudah tersedia didalam rak buku *i-Books* yang sudah tersimpan didalam *iPad* para peserta didik.

Kemudahan dalam mengoperasikannya, efisiensi dan beberapa hal yang dipertimbangkan untuk menggunakan *i-Books* sebagai aplikasi pengganti kertas dan program *paperless* pun berjalan dengan sempurna. Program *paperless* memiliki daya tarik tersendiri

bagi para pelajar yang tidak suka dengan sesuatu yang kurang efisien. Beban tas yang biasanya dibawa oleh pelajar setidaknya 3-5 kg setiap hari, karena harus membawa materi bahan ajar dalam bentuk buku, membawa laptop dan lain-lain. Program *paperless* ini setidaknya memberikan solusi untuk itu semua.

3. Cram

Aplikasi *cram* ini adalah aplikasi yang mendukung berjalannya *quiz* atau *exam* secara online, peserta didik bisa langsung mengetahui nilai yang didapatkan setelah selesai mengerjakannya, tentunya hal ini sangat menarik, peserta didik tidak perlu menunggu lama untuk mengetahui berapa nilai yang didapatkan. Hal ini dapat menghemat waktu dan juga penyajiannya yang begitu modern membuat sistem pembelajaran *i-Learning* memang benar ingin membuat sebuah perubahan yang unik dari berbagai aspek yang ada.

4. Pages

Aplikasi *pages* ini digunakan untuk mengolah huruf dengan mudah. Berfungsi sama seperti *Microsoft word*. Hanya dengan sekali *tap* bisa membuat sebuah dokumen yang unik dan menarik, itulah alasan *i-Learning* menggunakan aplikasi ini sebagai aplikasi pendukung.

Kita sering mendengar keluhan tentang kesulitan peserta didik untuk dapat melakukan komunikasi bahasa Arab yang aktif dan efektif. Faktor yang menyebabkan kesulitan komunikasi bahasa Arab aktif adalah kurangnya intensitas berkomunikasi, dan sebab kurangnya intensitas berkomunikasi karena tidak ada/sedikitnya teman berkomunikasi. Dengan program *Pages* pada *i-pad* peserta didik dapat berkolaborasi, bertransaksi, berkomunikasi dengan teman dimana saja, baik dengan teman dikelas maupun teman-teman orang Arab asli dari hasil kenalan di *facebook* di *i-Pad*. Oleh karena itu peserta didik mampu mengekspresikan kemampuan berbahasa Arab lisan maupun tulisan keteman-teman belajarnya.

5. Numbers

Aplikasi *Numbers* ini berfungsi sama dengan *Microsoft excel*, sebagai pengolah angka. Dengan *numbers* siapapun bisa mengolah angka dengan praktis dan mudah. *Numbers* dipilih sebagai *software* pendukung *i-Learning* karena berfungsi sebagai *software* pendukung di salah satu mata kuliah *i-Learning Class*.

6. Keynote

Aplikasi *keynote* ini digunakan untuk membuat presentasi dengan mudah hanya dengan sentuhan jari saja. Aplikasi pendukung *i-Learning* ini dipilih untuk mempermudah para tenaga pengajar dan peserta didik dalam membuat presentasi. Berfungsi sama seperti *Microsoft Powerpoint*.

Mempresentasikan *Microsoft Powerpoint* di jika diperlukan guru/dosen tidaklah perlu lagi memindahkan data-data ke dalam laptop atau komputer, tetapi guru/dosen cukup mengkoneksikan *i-Pad* ke dalam LCD proyektor baik secara manual maupun menggunakan *wirless*.

Untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang fasilitas *i-Pad* khusus *i-Learning Class*, tentunya harus ada persiapan yang matang. Berikut adalah beberapa persiapan yang dilakukan guru/dosen sebelum memulai memasuki sistem pembelajaran baru yang disebut *i-Learning*.

1. Training

Peserta didik harus diperkenalkan terlebih dahulu tentang *i-Pad*, karena sebagian besar peserta didik belum mengetahui atau belum terbiasa menggunakan *i-Pad*. *Training* ini dibuka untuk semua peserta didik *i-Learning Class*, peserta didik diberikan pelatihan mulai dari pengenalan *iPad* hingga pengoperasian dasar *iPad* dan pengenalan tentang apa itu *i-Learning*. Dengan adanya *training i-Learning* ini, diharapkan nantinya peserta didik tidak canggung mengikuti belajar mengajar dimulai. Peserta didik lagi akan bertanya bagaimana cara untuk mengoperasikan *iPad*.

Adapun materi pengenalan awal tentang *iPad* meliputi:

a. HOT (*How To*)

Training yang diberi nama HOT ini berisikan materi tentang pengenalan dasar *iPad*. Para peserta *training* akan diberikan informasi tentang *tools-tools* yang ada di *iPad* dan juga beberapa fungsinya.

b) JADi (*Jelajah Appstore Di iPad*)

Training yang diberi nama JADi ini berisikan materi tentang eksplorasi *Appstore Apple* dan juga cara bagaimana membuat ID *Apple*, *install* aplikasi, *remove* aplikasi dan hal-hal lain yang berkaitan dengan aplikasi.

c) AHA (*Akhirnya Aku tahu*)

Training yang diberi nama AHA ini berisikan materi tentang tips & trik *iPad*, para peserta diberikan tugas untuk mencari tahu tentang beberapa tips & trik *iPad* juga beberapa

fungsi-fungsi *iPad* terbaru yang sebelumnya tidak dibahas dalam pelatihan. Hal ini berfungsi agar para peserta didik lebih mengenal *device* yang nantinya akan menjadi alat utama dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar.

d) ESIA (*Education Simulasion In clAss*)

Training yang diberi nama ESIA ini berisikan materi tentang *iBooks*, karena *iBooks* adalah aplikasi penting yang akan banyak dipakai oleh para pelajar untuk *iLearning Class*, maka harus sudah diperkenalkan tentang aplikasi *iBooks* ini. Aplikasi yang akan menggantikan fungsi buku yang mendukung metode *paperless* dan merupakan salah satu kunci akan berjalannya *iLearning*.

2. Training iCP (*iLearning Certificate Professional*)

Jika persiapan kepada peserta didik yang nantinya akan menggunakan sistem *i-Learning* ini sudah dilakukan, selanjutnya diperlukan juga persiapan terhadap para tenaga pengajar yang nantinya menjadi inti dikelas pada saat perkuliahan berlangsung. Sistem ini tentunya bukan berlaku hanya pada para pelajar saja, namun juga pada para pengajar. Sistem pembelajaran yang baru menuntut para pengajar untuk membuat metode mengajar yang baru juga. Pada *training* iCP ini, para tenaga pengajar diberikan pelatihan yang hampir sama dengan pelatihan yang diberikan kepada para pelajar. Namun *training* iCP ini lebih diberikan pengarahan khusus tentang tujuan utama dari *i-Learning*, memberikan pemahaman tentang apa yang ingin dicapai oleh sistem pembelajaran *i-Learning* ini. Dengan memanfaatkan ratusan aplikasi yang terinstal di *iPad*, para tenaga pengajar berusahasemaksimal mungkin agar *i-Learning* berjalan dengan baik pada saat perkuliahan berlangsung, dan tujuan utama *i-Learning* pun tercapai.

Perbedaan antara *training* RiJP dan iCP adalah *project* akhir yang telah diselesaikan. Pada *training* iCP, para pengajar diwajibkan untuk membuat sebuah presentasi sebagai *project* akhir. Presentasinya berisi tentang simulasi tentang gambaran pada saat berlangsungnya perkuliahan. Setiap pengajar (dosen khusus *i-Learning Class*) harus mengeksplorasi sedikitnya satu buah aplikasi penting yang menjadi default *application* untuk dikelas.

3. Sandbox Meeting

Sandbox meeting adalah sebuah pertemuan yang diadakan oleh beberapa orang untuk membentuk komunikasi lebih intens yang mendiskusikan masalah tehnikal *i-Learning*.

Didalam pertemuan ini para *sandbox* member berdiskusi tentang apa saja persiapan yang harus dilakukan, apasaja aplikasi yang akan digunakan. Didalam *sandbox* ini diharapkan agar member bisa mengungkapkan apa saja ide-ide penting yang dimiliki yang bisa langsung tertuang dalam sebuah skripsi yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang belum sempat terjawab. Banyaknya persiapan yang harus dilakukan membuat *sandbox* ini sangat penting untuk persiapan menuju perubahan sistem pembelajaran *i-learning* di sekolah dan perguruan tinggi.

E. Kesimpulan

- 1) *i-Learning* yang dikembangkan untuk mendapatkan *best practice* bagi pembelajaran bahasa Arab di sekolah/perguruan tinggi.
- 2) Penerapan *i-Learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab karena *i-Learning* menjadi *enabler* (pemungkin) mengoptimalkan berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki oleh peserta pembelajar, diantaranya kecerdasan spasial, logika, bahasa, kinestetik, bahkan pada batas-batas tertentu dalam mengoptimalkan kecerdasan emosional.
- 3) Selain dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Arab, aplikasi *iLearning* dapat dikembangkan dan diterapkan untuk meningkatkan kualitas proses pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran bahasa Arab.
- 4) Sistem *i-Learning* merupakan penyempurnaan sistem pembelajaran konvensional bahkan sistem pembelajaran bahasa Arab *e-learning* yang telah banyak diterapkan oleh banyak institusi pembelajaran, karena *i-Learning* menerapkan dan memadukan konsep dan cara kerja 3B (Belajar, Bermain, Bekerja,) dalam satu kesatuan.
- 5) *I-Learning* dapat memberikan perubahan yang sangat fenomenal dalam proses pembelajaran bahasa Arab karena dapat menciptakan proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.
- 6) Menggunakan beberapa aplikasi pendukung seperti *In-Class, Cram, Pages, Keynote, Numbers*, dengan aplikasi-aplikasi tersebut diharapkan *i-Learning* memang mampu memberikan pembaharuan di sekolah/perguruan tinggi dalam kegiatan belajar mengajar.

Daftar Pustaka

Chris Apers dan Daniel Paterson, 2010, “*Beginning iPhone and iPad We Apps: Scripting with HTML5, CSS3, and JavaScript*”.

Rory Lewis 2010 “*iPhone and iPad Apps for Absolute Beginners*”.

Fleishman, Glenn. *The best iPhone and iPad apps for work and play*.

Rahardja Untung, Immaniar Dewi, dkk (2012). *Audio visual as one of the teaching resource on ilearning*. Jurnal CCIT Vol.5 No.2.

Rahardja Untung, dkk (2011). *iBooks Standardisation And Good Practice For Effective Education Methods In Support Of iLearning* . Jurnal CCIT Vol.5 No.1.

Smaldino.Sharon E, Lowther.Deborah L, Russell.James D (2011) *Instructional Technology and Media for Learning Pearson Education, In.c*

Suparman. Atwi dkk (2013), *Guru Sebagai Arsitek Pembelajaran Sepanjang Waktu: Mungkin?*, Makalah Seminar Universitas Terbuka, Jakarta 02 Desember 2013,

Soekartawi. 2007. *iLearning: Concept and applicatiions*. Jakarta

Matthew Young Kim 2011 “*Simulation Study of eLearning Classroom using iPads Based on Wireless LAN with IEEE 802.11b*

Henderi, S.Kom,”*Desain Aplikasi E-learning Sebagai Media Pembelajaran Artificial Informatics*” CCIT Journal vol 4 no 3

Rahardja Untung, (2011) “*Definisi iLearning*”. Raharja Enrichment Centre (REC). Tangerang.

Yusup Muhamad, (2011) “*Definisi iLearning*”. Raharja Enrichment Centre (REC). Tangerang.