SYNCHRONUS E-LEARNING, ASYNCHRONOUS LEARNING, HYBIRD LEARNING & BLENDED LEARNING.

A. SYNCHRONUS E-LEARNING

Synchronous e-Learning adalah pembelajaran sinkron yang terjadi melalui sarana elektronik (bersifat realtime,biasanya dijadwalkan dalam 1 waktu, kadang dadakan, kolektif dan sering kolaboratif, adanya simulasi maya(peserta didik, fasilitator atau instruktur)

1. Videoconferencing

Merupakan Layar penuh video dan audio, baik point-to-point atau jembatan multipoint. Kebanyakan sistem juga mengizinkan berbagi layar dan kamera dokumen sumber sinyal masuk. Menggunakan pengiriman data dengan kecepatan tinggi yang didedikasikan melalui telepon (Model ISDN), atau melalui Internet (IP model).

Video converencing Sering digunakan Sebagai alat pertemuan eksekutif, media ini memiliki potensi besar untuk mengsinkronkan sebuah pembelajaran .menggunakan layar penuh video dan kualitas audio yang tinggi membuat komunikasi antara 2 pihak menjadi jelas dan nyaman dilihat. Vidioconverence merupakan, high-end konferensi dan menjadikan ruang rapat baru, videoconference telah menjadi lebih portabel.

Bergerak dari ISDN ke videoconference IP yang didukung telah mengurangi biaya data dan mengizinkan integrasi mudah dengan systems.Videoconferencing desktop yang saat ini tampaknya sudah terdefinisi tinggi "telepresence" (sangat cocok untuk bidang pelatihan, seperti kedokteran, di mana kejelasan visual sangat penting), dan dekstop dan rangkaian terintegrasi dengan definisi sistem standar yang menyediakan layar penuh, komunikasi audiovisual Webcam. Kedua hal itu mengalami kemajuan menuju integrasi fitur conferencing lengkap, seperti desktop sharing, tambahan obrolan teks, etc.

Videoconferencing cocok untuk pelatihan kelompok dua atau lebih. Videoconferencing berfungsi paling efektif saat pembelajaran jarak jauh, melalui " “smart classrooms" dengan mikrofon tiap orang menjadikan vidioconverencing sangat efektif.

2. Webcasting

Webcasting sebagai istilah yang berasal dari konsep penyiaran melalui Web . Sebagai etimologi ini menyiratkan, pada awalnya direferensikan audio dan video yang dikirim dari satu sumber ke beberapa penerima pasif, baik langsung atau permintaan.Webcasting memanfaatkan media

streaming untuk mengirimkan audio / video efisien melalui Internet. Media stream dikodekan dan diterjemahkan menggunakan format sistem umum (egWindows Media, RealMedia, Flash Video, QuickTime, atau DivX).

Webcasting dapat merujuk hanya untuk satu arah audio / video stream. Namun, naming seiring perkembangan jaman ,Webcasting menyediakan pilihan yang lebih canggih komunikasi yang disinkronkan dengan stream audio-video - yang paling umum slide presentasi, captioning real-time teks, obrolan teks, polling, dan download file.

Dengan kata lain, fitur lebih lengkap dan peluang untuk interaktivitas telah diperkenalkan ke beberapa layanan webcasting, menantang diferensiasi dari Web con-ferencing.

Webcasting digunakan untuk gaya presentasi yang berbeda, dengan jenis pengetahuan penyebaran learning.Webcasting biasanya paling praktis untuk mencapai volume besar peserta didik secara bersamaan, sehingga peluang untuk interaksi kompleks dengan peserta didik sengaja restricted.hal ini juga mengurangi tuntutan pada kinerja prosesor komputer dan aktivitas jaringan, membuat Webcast pilihan yang menarik untuk menjangkau beragam kelompok peserta didik di berbagai bandwidths.

Webcasts dapat dirancang dan disampaikan sangat cepat dan pada tepat. Meskipun relatif rendah jendela video Webcast biasanya cukup kecil, kualitas gambar bisa sangat baik - cocok untuk kepala berbicara dan pra-rekaman video yang skenario roll-in.

Webcast Direkam memutar ulang baik dalam mode pemutaran, karena hanya dalam jumlah terbatas pelajar interaktivitas hilang. Hal ini dapat memperpanjang umur simpan pembelajaran Webcast sinkron sebagai alat pembantu pekerjaan atau objek pengetahuan.

Animasi, garifis tinggi, video dan audio jernih di kembangkan secara terus menerus agar pengguna tidak merasa bosan menggunakan media ini sebagai media pembelajaran.

3. Web conferencing

Aplikasi berbasis internet dengan kaya set fitur kolaborasi (misalnya audio / video dari presenter dan peserta didik, berbagi aplikasi, whiteboarding dan markup alat, breakout kamar, polling, sarana bertanya dan tanggapan menggunakan emoticon, slide dan media, situs Web tur, obrolan teks publik / swasta).

Ketika orang membicarakan "sinkron e-Learning," mereka biasanya mengacu pada konferensi Web. Teknologi web conferencing menawarkan potensi luar biasa untuk interaktivitas yang kuat dan kolaborasi melalui fleksibilitas dan kaya fitur pilihan. Perbedaan antara "kelas virtual" dan

"web conferencing" sebagian besar subyektif (meskipun beberapa orang, biasanya di lingkungan akademik, menggunakan kelas virtual untuk merujuk asynchronous teknologi kursus online, dan lain-lain menganggap web conferencing untuk mewakili bagian bisnis penggunaan sinkron, atau hanya sinkron e-Learning disampaikan kepada kelompok peserta yang lebih besar). Istilah lain yang digunakan secara sinonim dengan Web conferencing termasuk "live e-Learning," "sinkron e-Learning," "Internet kolaborasi".

Web conferencing memungkinkan untuk pembelajaran online sangat kolaboratif antara secara geografis tersebar karyawan. Arsitektur interaktif terutama cocok untuk ukuran kelas kecil dan fasilitatif, bukan didaktik, pengajaran methodology.Web konferensi memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah berbagi ide dan pengalaman,menanyakan pertanyaan tindak-lanjut, dan berpartisipasi dalam latihan praktek dan diskusi studi kasus. Hal ini juga membawa banyak manfaat sekunder, seperti pembangunan masyarakat dan net-working.

Praktik terbaik? Dari semua format e-Learning online, web conferencing unggul dalam pengembangan "tingkat tinggi" keterampilan belajar (seperti sintesis, analisis, sosialisasi, akulturasi). Alat ini cocok baik untuk mata pelajaran sikap yang memerlukan interpretasi dan saling pengertian (seperti masalah etika, penyuluhan hukum, pembacaan kebijakan). Hal ini memungkinkan instruktur untuk menggambarkan keragaman pengetahuan antara peserta, atau membangun konsensus di antara kelompok.

keuntungan terbesar dari konferensi Web adalah kemampuan untuk instruktur untuk menyajikan konten dalam sejumlah cara yang berbeda, mengumpulkan umpan balik dan memberikan klarifikasi, dan kemudian memfasilitasi praktek pelajar dan pemecahan masalah kolaboratif. Seperti disebutkan sebelumnya, teknologi sinkron diidentifikasi di atas sedang menjalani konvergensi sig-nifikan dan redefinisi.

a. Kelebihan Synchronous e-learning

- Siswa dapat mengajukan pertanyaan dan langsung bisa dijawab oleh tutor, atau fasilitator.
- Keaktifan dalam sebuah pembelajaran akan terlihat seperti dalam ruangan tatap muka langsung.
- Didalam smart classroom siswa dan tutor dapat berkomunikasi lebih baik, dan kecanggungan siswa di dalam kelas biasa tidak akan nampak terlihat.

b. Kekurangan Synchronous

- Harus menggunakan kecepetan akses yang sangat tinggi.
- Bersifat realtime sehingga mengakibatkan si audience tidak dapat mengakses dilain waktu, kecuali dijadwalkan.
- Tidak memberikan cukup waktu bagi si audience untuk berpikir lebih lama.

B. ASYNCHRONOUS LEARNING

Asynchronous learning adalah pembelajaran secara independen (ruang dan waktu). Peserta didik dapat berinteraksi dengan materi kursus dan satu sama lain pada waktu yang mereka pilih. Sebuah thread diskusi adalah contoh dari sebuah pembelajaran asynchronous. Satu pelajar dapat memposting pemikiran, di jam (atau hari), pelajar lain dapat mengomentari posting. Learning Asynchronous memberikan e-learning banyak daya tariknya. Secara tradisional, siswa perlu hadir secara fisik untuk terlibat dalam belajar dengan siswa lain. Sekarang, peserta didik dapat terlibat satu sama lain ketika yang paling nyaman dan jejak pengetahuan yang tersisa dari diskusi. Di sinkron pembelajaran diskusi hilang (kecuali dicatat dan diindeks) tetapi asynchronous, siswa yang mengikuti di belakang dalam kursus bekerja masih menerima manfaat dari kemampuan untuk membaca posting diskusi.

Asynchronous membebaskan e-learning dari persyaratan ruang dan waktu. Ini mungkin merupakan aspek yang paling revolusioner dari e-learning. Peserta didik di zona waktu yang berbeda dan benua yang berbeda sekarang dapat berpartisipasi dalam program yang sama. Konten dapat dieksplorasi dan dibahas secara mendalam - yang memungkinkan peserta didik waktu untuk merenung dan merumuskan tanggapan bijaksana. Asynchronous alat seperti email dan forum diskusi telah mengubah cara orang berkomunikasi dan berbagi pengetahuan.

1. Email

Email merupakan sebuah media dimana kita bisa berkirim pesan dengan orang lain, dimana email bersifat (free time) bisa dibaca dimana saja (adanya koneksi internet) menggunakan perangkat mobile atau perangkat computer yang sudah terintegrasi secara umum.

Email mengubah tata cara berkirim surat menjadi lebih mudah dan lebih efisien. Dan cepat waktu.

2. Podcasting

Podcasting adalah sebuah sistem untuk mendownload file dari berbagai sumber seperti radio internet, ke dalam komputer personal dan mendengarkannya melalui komputer ataupun player

media digital. Untuk dapat menikmati layanan ini, anda perlu melakukan registrasi pada radio internet ataupun sumber-sumber lain, dengan menggunakan software khusus. Setelah itu, software ini secara otomatis akan mendownload ke dalam komputer anda, setiap episode terbaru yang muncul di internet. Anda dapat mendengarkannya kapan saja dan di mana saja, seperti pada saat berangkat atau pulang dari kerja.

Sebagai contoh untuk menikmati layanan podcasting, anda membutuhkan koneksi internet dan aplikasi khusus podcasting (misalnya iTunes). Silakan mendownload aplikasi semacam itu, dan layanan ini secara otomatis akan mendownload setiap episode baru Belajar Bahasa Jepang untuk anda. Anda dapat mendengarkannya kapan saja dengan cara memindahkannya ke player media digital anda.

3. Threaded Discussions

Sebuah daftar kronologis komentar disebuah forum diskusi. Dimana seseorang dapat membaca sebuah artikel / paparan informasi akan tetapi tetap memperhatikan etika dalam internet. Seperti membaca dengan seksama sebelum meninggalkan komentar. Komentar disertai teori yang berlaku.

Contoh : artikel yang dipaparkan di sebuah blog (weebly, blogspot maupun wordpress), web learning

a. kelebihan Asynchronous e-Learning

- Kualitas dialog tinggi dapat dicapai dengan menggunakan struktur diskusi asynchronous (untuk forum misalnya), karena peserta memiliki lebih banyak waktu untuk mempertimbangkan respon mereka daripada dalam percakapan tatap muka.
- Interaktivitas terjadi dengan jelas karena terhubung ke bekerja di internet.
- Siswa atau siapa saja yang ingin memanfaatkan pembelajaran melalui e-learning dapat memilih waktu kapan saja dimana waktu itu merupakan waktu yang tepat.
- Komitmen ruang tidak relevan dan siswa dapat dengan bebas belajar kapan pun mereka punya waktu.

b. Kekurangan asynchronous e-learning

- Memungkinkan openforum tidak realtime.
- Adanya mis komunikasi bahasa ataupun tulisan yang tidak bisa begitu saja diterima oleh si pembaca.
- Membutuhkan koneksi internet

C. HYBIRD LEARNING

Hybrid learning adalah proses atau metode pembelajaran sinkron yang memadukan penyampaian daring dengan penyampaian tatap muka. Artinya, dalam satu pertemuan, bisa saja sebagian peserta didik mengikuti pertemuan dengan tatap muka dan sebagian lagi mengikuti pertemuan secara online.

a. Elemen Pembelajaran Hybrid

Pembelajaran hybrid adalah mode pembelajaran yang menggabungkan sistem pembelajaran tatap muka dan sistem pembelajaran jarak jauh. Dalam metode pembelajaran ini, guru menjalankan dua sistem pembelajaran dalam waktu yang bersamaan.

Elemen pembelajaran hybrid learning menurut para ahli yang perlu diperhatikan dalam sistem belajar ini, yaitu:

1. Live event

Metode ini menjalankan pembelajaran online dan tatap muka secara bersamaan. Artinya, peserta didik online menjalankan pembelajaran pada waktu yang bersamaan dengan peserta didik tatap muka. Sehingga, kesempatan yang didapat oleh peserta online dan offline cenderung seimbang,

2. Self-paced learning

Peserta didik dapat menentukan sendiri kecepatan belajar sesuai dengan pemahaman dan kemauan. Dalam metode ini, pengajar menyiapkan bahan ajar yang dapat diakses siswa dari mana saja dan kapan saja. Namun, siswa harus memiliki pemahaman dan kemauan belajar mandiri yang baik agar hasil pembelajaran lebih optimal.

3. Collaboration

Pengajar dan peserta didik melakukan kolaborasi untuk menemukan waktu dan tempat berdiskusi yang lancar. Kegiatan diskusi dapat dilaksanakan secara daring, melalui email, website, telpon, atau sarana lain yang memungkinkan.

4. Assessment

Peserta didik mendapatkan evaluasi pembelajaran yang harus diisi. Hasil evaluasi dapat dijadikan sebagai acuan keberhasilan. Namun, guru perlu menyiapkan bentuk evaluasi yang fleksibell dan dapat diakses secara leluasa.

5. Perform Support Materials

Agar metode yang ditetapkan bisa berjalan maksimal, sekolah harus mampu menyediakan sumber daya yang memenuhi standar. Sehingga, hasil ujian dengan sistem ini bisa diakses oleh siswa offline atau pun siswa online.

D. BLENDED LEARNING

blended learning merupakan metode pembelajaran yang memadukan sistem pembelajaran sinkron dan asinkron. Untuk menjalankan metode ini secara maksimal, Anda perlu memahami cara pelaksanaanya yang baik.

Dalam metode ini, guru akan memberikan materi ajar yang dapat diakses secara online. Kemudian, siswa diberi waktu untuk mempelajari materi tersebut. Setelah waktu yang ditentukan selesai, guru dan siswa dapat berkumpul dan membahas materi tersebut.

Dalam metode ini, guru berperan sebagai pemberi arahan dan pengendali kelas. Sehingga, alur diskusi dan latihan bisa berjalan dengan baik.

a. Tujuan Pembelajaran

Sebagaimana metode pembelajaran lainnya, metode ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa menjadi lebih baik. Salah satunya dengan memberi kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi sesuai dengan preferensi belajarnya.

Penerapan metode ini sebagai metode pembelajaran diharapkan dapat memberi peluang pada siswa untuk belajar secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.

b. Model Metode Blended Learning

Sampai saat ini, metode blended learning terus mengalami perkembangan. Namun, ada sekitar 12 model metode pembelajaran campuran yang telah digunakan di berbagai negara. Yaitu model pembelajaran Station Rotation, Lab Rotation, Enriched Virtual, Flex, Flipped Classroom, Individual Rotation, Project Based, Self-Directed, Inside-Out, Outside-In, Supplemental, dan Mastery-Based

c. Langkah Pembelajaran Blended Learning

Sebelum menjalankan metode blended learning, tentu saja Anda harus memahami lebih dulu langkah-langkah pembelajaran dalam metode ini. Setidaknya, ada 4 langkah pembelajaran yang harus dipahami oleh guru.

Dengan memahami langkah-langkah pembelajaran, materi bisa disampaikan dengan lebih terstruktur dan sistematis. Hal ini tentu saja akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Berikut ini adalah 4 langkah pembelajaran yang harus Anda paham:

1. Menentukan Model Blended Learning

Menurut Staker dan Horn (2012) model pembelajaran blended dapat dilakukan dengan 3 model. Guru dapat memilih dan memadukan model pembelajaran yang dianggap paling sesuai dengan kondisi dan kebutuhan kelas.

Pertama, The rotation model. Sekolah melakukan rotasi jadwal antara jadwal pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Sekolah dapat menentukan kapan siswa harus belajar di rumah dan kapan harus pergi ke sekolah.

Kedua, The Flex model. Model ini memungkinkan seluruh konten pembelajaran dapat diakses secara daring. Kemudian, siswa dapat menentukan sendiri jadwal belajarnya. Sedangkan guru dapat memfasilitasi pembelajaran tatap muka sesuai kebutuhan siswa. Guru dapat terlibat melalui aktivitas group project dan tutoring secara individu.

Ketiga, The Self-Blend model. Dalam model ini, siswa memiliki kebebasan untuk mengambil satu atau beberapa mata pelajaran. Biasanya, mata pelajaran yang dipilih ini bertujuan untuk menunjang pembelajaran konvensional atau tatap muka.

2. Menentukan Tujuan dan Membuat Materi Pembelajaran

Menentukan tujuan pembelajaran merupakan langkah yang penting karena akan menjadi acuan dalam perancangan dan pembuatan materi ajar oleh guru.

Materi-materi yang diberikan saat pembelajaran online tentu saja harus mengacu pada pedoman pembelajaran mandiri oleh siswa. Namun, penyampaian materi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Mulai dari bentuk game edukasi, kuis, maupun materi video interaktif melalui platform digital yang memadai.

Sedangkan untuk pembelajaran tatap muka, guru dapat membuat program dengan acuan mengembangkan kemampuan sosial siswa. Misalnya dengan memberikan tugas dalam bentuk project secara berkelompok. Selain itu guru juga perlu terlibat secara aktif sebagai fasilitator saat pembelajaran tatap muka.

3. Membuat Sistem Penilaian dan Evaluasi

Sistem penilaian dan evaluasi perlu dilakukan untuk melihat apakah tujuan dari diselenggarakannya blended learning ini dapat tercapai atau tidak. Sistem penilaian dapat dibuat dengan cara menetapkan indikator-indikator pada setiap materi pembelajaran yang perlu dicapai siswa. Penetapan indikator ini harus mengacu pada tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dengan sistem blended learning juga dapat dilakukan dengan melibatkan pihak siswa dan orang tua melalui pengisian kuisioner.

4. Melakukan Sosialisasi dan Persiapan Pelaksaan Blended Learning

Sekolah perlu mensosialisasikan apa itu blended learning, proses pelaksanaannya, serta manfaat dan keunggulannya. Khususnya jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran konvensional. Sasaran sosialisasi hendaknya difokuskan pada para siswa, orang tua, dan guru. Sosialisasi diperlukan untuk mengukur kesiapan berbagai pihak yang akan terlibat dalam terselenggaranya sistem pembelajaran blended learning.