

# Istilah-Istilah Umum dalam Elearning

---

Untuk membantu Anda dalam memahami implementasi elearning lebih menyeluruh, penulis sertakan istilah-istilah umum yang sering disebutkan (glosarium) dalam implementasi elearning.

## Learning Management System (LMS)

LMS adalah perangkat lunak (software) yang didesain untuk mengelola seluruh kegiatan pembelajaran secara online/digital. Fasilitas umum yang ada pada LMS seperti fasilitas pendaftaran, login, pendaftaran kelas/training (enrollment), akses konten digital, forum diskusi, chatting, tugas dan quiz.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: LCMS (Learning & Content Management System).

## Elearning Content

Elearning content atau konten elearning adalah seperangkat bahan ajar / modul digital yang merupakan sumber utama kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam program elearning.

Istilah lain yang memiliki kemiripan : Multimedia Content, Interactive content, elearning module, CBT, WBT.

## SCORM

SCORM merupakan singkatan dari Sharable Content Object Reference Model adalah sebuah standar konten elearning yang didesain mengikuti aturan-aturan tertentu yang sudah disepakati sehingga dapat diupload, diakses dan dibagikan di berbagai sistem LMS yang mendukungnya. Salah satu kelebihan konten yang berbasis LMS lainnya adalah dimungkinkannya melakukan tracking terhadap aktivitas belajar tiap pengguna (waktu akses, skor, status, dan sebagainya).

Istilah lain yang memiliki kemiripan: TINCAN API, AICC, xAPI

## Synchronous learning

Secara harfiah berarti pembelajaran secara langsung. Synchronous learning Adalah model pembelajaran elearning yang menggunakan perangkat live streaming seperti video streaming, online chatting, dan sebagainya yang memungkinkan tutor/trainer dapat berkomunikasi langsung dengan para pengguna/trainee seperti layaknya pembelajaran di kelas, hanya dilakukan secara online.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: webinar (web seminar), video streaming, instructor led training.

## Asynchronous learning

Merupakan kebalikan istilah dari synchronous learning yaitu model pembelajaran elearning yang menggunakan perangkat Learning Management System (LMS) yang memungkinkan pengguna/trainee mengakses bahan ajar/modul/konten secara mandiri tanpa harus bertatap muka/berkomunikasi langsung dengan trainer/tutor-nya. Asynchronous learning dapat berupa konten, forum diskusi, penugasan, quiz, dan sebagainya.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: self-paced learning.

## Blended learning

Merupakan model pembelajaran elearning yang menggabungkan kegiatan belajar online melalui learning management system (LMS) dengan kegiatan belajar tatap muka/konvensional/classroom. Melalui model blended learning ini dimungkinkan terjadinya modifikasi kegiatan pembelajaran yang menonjolkan keunggulan online maupun tatap muka.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: flipped classroom.

## Computer Based Training (CBT)

Merupakan istilah yang lahir sebelum era jaringan komputer dan internet dapat diakses dengan mudah. CBT adalah metode pembelajaran yang dibantu oleh perangkat computer (dapat berupa CD, USB Flashdisk, atau melalui jaringan komputer. Pengguna/trainee dapat belajar menggunakan CBT dan tidak memerlukan bantuan seorang tutor/trainer.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: elearning, WBT, self-paced learning

## Web-based training

Merupakan istilah yang lahir di era awal-awal perkembangan teknologi website untuk menunjukkan metode pembelajaran yang dibantu sepenuhnya oleh teknologi web dan dalam jaringan komputer tertentu (intranet, internet).

## Courseware

Merupakan istilah yang dibuat untuk mewakili seperangkat bahan ajar digital.

Istilah lain yang memiliki kemiripan : Elearning Content, modul digital.

## Informal Learning

Informal learning merupakan istilah kegiatan belajar yang dilakukan oleh seseorang di jalur luar pendidikan formal dan lingkungan belajar yang terstruktur.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: Long-life learning, non-formal learning.

## Instructional Design

Instructional design atau desain instruksional adalah kegiatan perancangan kegiatan pembelajaran elearning, meliputi: identifikasi kebutuhan, pemilihan metode pembelajaran yang tepat, menyediakan bahan ajar yang tepat, menyusun instrument evaluasi pembelajaran, dan sebagainya.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: Learning Design

## Self-paced learning

Self-paced learning adalah metode pembelajaran elearning yang memungkinkan pengguna/trainee dapat belajar secara mandiri melalui konten dan LMS yang sudah disiapkan. Self-paced learning tidak memerlukan kehadiran trainer/tutor karena seluruh kegiatan pembelajaran (dari mulai pembukaan, akses modul, evaluasi) berada dalam satu paket.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: CBT, WBT, elearning.

## Mobile learning

Mobile learning adalah metode pembelajaran elearning menggunakan keunggulan teknologi mobile dan dapat diakses perangkat mobile (Handphone, tablet, dll)

## Social learning

Social Learning adalah metode elearning yang lahir setelah maraknya teknologi social media (seperti facebook, twitter). Social learning mengutamakan interaksi social dalam kegiatan pembelajarannya.

Istilah lain yang memiliki kemiripan: social media learning

## Game-based learning

Game-based learning adalah metode pembelajaran elearning yang bersifat permainan, sehingga pengguna/trainee tidak merasa dalam kegiatan pembelajaran formal namun seperti dalam suasana permainan yang menyenangkan.

## Video Conference

Video conferencing adalah teknologi yang dapat digunakan untuk melengkapi kegiatan elearning khususnya untuk model synchronous (baca kembali istilah 'synchronous learning').

Istilah lain yang memiliki kemiripan: teleconference, webinar

## Webinar

Webinar merupakan singkatan web seminar adalah kegiatan pembelajaran elearning yang lebih bersifat seminar dan dalam model synchronous (baca kembali istilah 'synchronous learning').

Istilah lain yang memiliki kemiripan: teleconference, video conference