



MATA KULIAH DARING SPADA 2019
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA – UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

“MEDIA PEMBELAJARAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI”

Pengantar

Revolusi industri 4.0 telah merubah fase kehidupan yang ditandai dengan pengembangan teknologi manufaktur di bidang *cyber-fisik*, *internet of things*, komputasi awan (*cloud computation*) dan komputasi kognitif (*artificial intelligent*). Revolusi Industri 4.0 memberikan peluang pada dunia pendidikan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran dengan mengedepankan penggunaan teknologi. Berbagai tantangan tersebut dapat disikapi dengan memberikan alternatif proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. E-learning menjadi salah satu alternatif proses pembelajaran yang dapat dilakukan secara penuh (*online learning*) serta secara *blended* dengan mengkombinasikan tatap muka langsung (*face to face*) melalui pembelajaran daring. Model pembelajaran daring dapat dikembangkan secara intensif untuk memberikan kemudahan dan inovasi dalam proses pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai salah satu universitas unggul di Indonesia telah mengembangkan model pembelajaran daring dan *blended learning* melalui berbagai mata kuliah. Pembelajaran berbasis TIK ini menjawab kebutuhan generasi milenial yang mandiri, aktif, kritis dengan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran daring.

Pada semester gasal 2019/2020 Prodi Pendidikan Sosiologi UNY bekerjasama dengan Prodi Pendidikan Sosiologi UNNES melalui program Spada Ristekdikti mengembangkan pembelajaran daring melalui mata kuliah Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi. Proses perkuliahan akan dilaksanakan dengan sistem daring dengan memanfaatkan LMS Spada. Melalui pengembangan model perkuliahan ini sebagai wujud nyata inovasi bagi dosen, prodi dan universitas dalam menghadapi perkembangan revolusi industri 4.0.

Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi merupakan mata kuliah wajib tempuh di Program Studi Pendidikan Sosiologi dengan **bobot 3 SKS**. Mata kuliah dilakukan secara daring minimal selama 14 kali pertemuan (85%) dari total 16 pertemuan dalam satu semester. Mata kuliah ini membekali mahasiswa pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran guna mendukung tujuan pembelajaran sosiologi. Media pembelajaran yang dikembangkan meliputi media sederhana berbasis pada benda/barang *tangible* dan media modern berbasis informasi dan teknologi. **Capaian pembelajaran** dalam mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu memahami guna, fungsi dan pentingnya media dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan media

pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran dengan penuh kemandirian, jujur dan tanggung jawab.

Mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi memiliki **obyek kajian** berupa lingkungan belajar peserta didik di sekolah, lingkungan masyarakat, benda-benda sederhana, dan teknologi informasi. Data-data lapangan berupa kondisi pembelajaran menjadi bahan untuk dipertimbangkan dalam mengembangkan media pembelajaran yang solutif. Sumber belajar yang digunakan dalam pengembangan media adalah berbagai bahan media sederhana dan teknologi informasi. Media sederhana menekankan pada benda-benda sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sosiologi. Benda-benda tersebut berupa barang yang tidak terpakai namun dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Contohnya berupa kalender bekas, sedotan bekas, kardus bekas, dan sebagainya. Mahasiswa dituntut memiliki kreativitas untuk dapat mengembangkan berbagai hal tersebut sebagai media pembelajaran sederhana. Hal ini diberikan karena mahasiswa harapannya dapat mempersiapkan diri ketika dihadapkan pada kondisi sekolah yang kurang memiliki fasilitas teknologi canggih/modern, maka mahasiswa mampu mengembangkan media sederhana yang tetap menarik melalui benda-benda tersebut. Media teknologi informasi menekankan pada berbagai teknologi yang saat ini berkembang. Teknologi modern tersebut dapat dimanfaatkan melalui berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran. Hal ini diberikan karena bagaimanapun seiring dengan perkembangan jaman, mahasiswa harus memiliki kemampuan adaptif dalam penguasaan teknologi informasi. Ke depan mahasiswa adalah guru di sekolah yang harus menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan perkembangan masyarakat. Oleh sebab itu mahasiswa perlu menguasai teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Mata kuliah ini dilaksanakan dengan **menitikberatkan pada kerja mandiri** untuk membuat media pembelajaran yang variatif, inovatif dan mampu diterapkan dalam pembelajaran sosiologi guna menciptakan suasana yang menyenangkan. Perkuliahan mendorong mahasiswa untuk melakukan identifikasi kondisi kelas dan lingkungan belajar di sekolah mitra, analisis permasalahan belajar, dan diskusi bersama guru mitra sehingga pada akhirnya menjadi bekal dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah mitra. Sekolah mitra dipilih berdasarkan sekolah yang memiliki kelas sosiologi. Pada proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan pembekalan materi berkaitan dengan media sederhana berbasis pada benda/barang *tangible* dan media modern berbasis informasi dan teknologi serta praktek di laboratorium. Berbagai obyek kajian dalam perkuliahan ini adalah lingkungan belajar peserta didik di sekolah, lingkungan masyarakat, benda-benda sederhana, dan teknologi informasi. Maka dalam mata kuliah ini menekankan pada berbagai model pembelajaran diantaranya *project based learning*, *problem based learning*, *focus group discussion*, dan *collaborative learning*. Berbagai model tersebut dilaksanakan dengan menghadapkan langsung dengan realitas pembelajaran di sekolah dan kebutuhan pembelajaran. Interaksi langsung mahasiswa dalam pembelajaran menekankan pada telaah ilmiah (*scientific*). Sumber belajar diperoleh melalui media, bahan ajar atau sumber belajar langsung di lapangan.

Pada akhirnya mata kuliah ini akan dapat mengembangkan berbagai macam kompetensi yakni kognitif, psikomotorik dan afektif. **Kompetensi kognitif** melalui penguasaan mahasiswa terhadap guna, fungsi dan pentingnya media dalam proses pembelajaran. Berbagai literatur baik berupa buku, modul, dan *digital literacy* dapat digunakan mahasiswa sebagai sumber belajar. **Kompetensi psikomotorik** atau

keterampilan cukup besar porsinya dalam perkuliahan ini. Bagaimanapun kreativitas mahasiswa sangat diperlukan untuk dapat mengembangkan media secara variatif dan inovatif. Kompetensi ini dikembangkan melalui dua hal. Pertama, proses *field study* yang menekankan pada aspek pengamatan, komunikasi, dan unjuk hasil kerja. Dilakukan melalui proses mandiri bersama kelompok dengan mengolaborasikan sekolah mitra sebagai sumber belajar. Kedua, proses memproduksi media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran dalam bentuk media sederhana berbasis pada benda/barang *tangible* dan media modern berbasis informasi dan teknologi. **Kompetensi afektif** dicapai dengan menunjukkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan kemandirian dalam proses belajar dan produksi media. Kegiatan perkuliahan sangat menekankan pada kerja kelompok dan kerjasama dengan sekolah serta guru mitra. Untuk dapat melakukan kerjasama dengan sekolah mitra sebagai obyek belajar maka mahasiswa harus memiliki kemampuan komunikasi dan etika yang positif.

Evaluasi dilaksanakan melalui berbagai bentuk sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan dalam setiap pencapaian kompetensi minimal mahasiswa. Pembelajaran dengan *Project based learning* mengembangkan model evaluasi dengan unjuk kerja. Pembelajaran dengan *problem based learning* dan *focus group discussion* menggunakan model evaluasi berupa hasil pengamatan melalui partisipasi dalam pembelajaran dan hasil kerja mahasiswa. Pada model *collaborative learning* menggunakan evaluasi dengan tes berupa kuis dan unjuk kerja. Cara penilaian dalam mata kuliah ini mengembangkan model penilaian dosen dan guru mitra. Jadi berbagai media pembelajaran yang telah dikembangkan pada akhirnya akan ditunjukkan/dipraktekkan secara sederhana di depan guru mitra untuk mendapat evaluasi. Hal ini perlu dilakukan karena media pembelajaran tersebut dikembangkan berdasarkan kondisi kelas/sekolah mitra sehingga guru mitra dapat memberikan penilaian terkait kesesuaian pembelajaran.

Cara Perkuliahan

1. Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini akan terdaftar sebagai mahasiswa UNY dengan sistem transfer kredit.
2. Perkuliahan menggunakan model daring, yakni dilakukan melalui LMS Spada.
3. Setiap mahasiswa akan memperoleh akun yang nantinya digunakan untuk masuk ke sistem e-learning (LMS Spada).
4. Perkuliahan dilakukan sepenuhnya dengan pembelajaran dalam jaringan dapat dilakukan menggunakan perangkat komputer dan gawai yang dilengkapi dengan internet.
5. Perkuliahan dalam jaringan menuntut disiplin dan kemandirian mahasiswa untuk belajar. Mahasiswa dituntut untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dan jaringan dalam pembelajaran.
6. Aktivitas perkuliahan bervariasi tiap minggunya mulai dari diskusi, quiz online, tugas, chat, refleksi, teleconference, dan lain sebagainya.
7. Perkuliahan menitikberatkan pada partisipasi dan peran aktif mahasiswa untuk belajar, melakukan diskusi, mengerjakan tugas dan melaksanakan proyek belajar sesuai dengan luaran kompetensi yang diharapkan.

Rencana Pembelajaran

Semester

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Program Studi	: Pendidikan Sosiologi
Nama Mata Kuliah	: Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi
Kode MK	: PSO6342
Jumlah SKS	: 3 SKS
MK Prasyarat	: Perencanaan Pembelajaran Sosiologi dan Kurikulum Pembelajaran Sosiologi
Dosen Pengampu	: Grendi Hendrastomo, M.A. dan Nur Endah Januarti, M.A.
Deskripsi MK	: Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran guna mendukung tujuan pembelajaran. Perkuliahan didominasi oleh kerja mandiri untuk membuat media pembelajaran yang variatif, inovatif dan mampu diterapkan dalam pembelajaran sosiologi guna menciptakan suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan meliputi media sederhana berbasis pada benda/barang tangible (ecomedia) dan media kekinian berbasis informasi dan teknologi
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa mampu memahami guna, fungsi dan pentingnya media dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran berupa ecomedia dan media pembelajaran teknologi informasi untuk mendukung tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman materi sosiologi dengan penuh kemandirian dan tanggung jawab.
Kompetensi Minimal	: <ol style="list-style-type: none">1. Mampu memahami guna, fungsi dan pentingnya media dalam proses pembelajaran2. Mampu menguasai pengembangan media, teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran3. Mampu mengembangkan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran secara kreatif, variatif dan inovatif sesuai kebutuhan sekolah4. Mampu merancang media pembelajaran (sederhana, slide dan berbasis IT)5. Mampu memproduksi media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran6. Memiliki rasa tanggung jawab dan kemandirian dalam proses belajar dan produksi media

Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke-	Sub Capaian Pembelajaran (Sub Kompetensi)	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian (Per Sub Kompetensi)	Waktu	Ref
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-4	Memahami guna, fungsi dan pentingnya media dalam proses pembelajaran secara mandiri dan bertanggungjawab	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar Media Pembelajaran Guru kreatif dan inovatif dan media pembelajaran Teori Media Pembelajaran 	Pencapaian konsep dan pengolahan informasi Open Resource: 1. Rencana Pembelajaran Semester 2. Digital Literacy : https://www.youtube.com/c/SmartSociologyUNY	(1/Kog) Mendefinisikan kerangka konseptual media pembelajaran dan teknologi informasi melalui sumber-sumber yang direkomendasikan (2/Psi) Mengolah literatur, jurnal, buku melalui e-journal dan <i>youtube</i> (3/Afe) Bersikap kritis terhadap berbagai hal terkait kajian media pembelajaran dan penggunaannya dalam pembelajaran sosiologi	(1/Kog) Mampu memahami urgensi media dalam pembelajaran sosiologi (2/Psi) Menghimpun berbagai literatur, jurnal dan buku terkait media pembelajaran dan teknologi informasi dari berbagai sumber e-journal dan <i>youtube</i> (3/Afe) Menunjukkan sikap kritis	(1) Tes (<i>assignment</i>) (2) Non-tes (unjuk kerja menggunakan <i>power point presentation</i> yang diunggah dalam be-smart) (3) Non-tes (keaktifan dan partisipasi pada saat proses pembelajaran melalui aktivitas forum/chat/tel econference)	15%	600'	1,2,4,8,9,10,11
5-9	Menguasai pengembangan media, teknologi informasi dan	<ul style="list-style-type: none"> Teknologi dan Media 	Focus Group Discussion	(1/Kog) Membuat analisis terkait teknologi dan media	(1/Kog) Hasil analisis terkait teknologi dan media	(1) Tes (kuis) (2) Non-tes (unjuk kerja)	10%	750'	3,4,5,7,8,9,10,11

Pertemuan ke-	Sub Capaian Pembelajaran (Sub Kompetensi)	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian (Per Sub Kompetensi)	Waktu	Ref
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	komunikasi untuk kepentingan pembelajaran dengan penuh tanggungjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Macam media pembelajaran • Urgensi penggunaan media dalam pembelajaran sosiologi • Creating media • Variasi Media Pembelajaran : Praktek dan Desain PPT untuk Pembelajaran • Eco-Media (Pemanfaatan lingkungan sebagai media) 		<p>(2/Psi) Melakukan praktek pemanfaatan berbagai media</p> <p>(3/Afe) Partisipasi aktif dalam pembelajaran</p>	<p>(2/Psi) Kemampuan mengolah informasi</p> <p>(3/Afe) Mengemukakan pendapat, menanggapi, dan berpartisipasi aktif saat diskusi</p>	<p>melalui <i>assignment</i>)</p> <p>(4) Non-tes (keaktifan dan partisipasi pada saat proses pembelajaran melalui aktivitas forum/chat/tel econference)</p>			
10-11	Mengembangkan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran secara kreatif, variatif dan inovatif secara mandiri sesuai kebutuhan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis kebutuhan media pembelajaran di sekolah • Permasalahan pembelajaran di sekolah • Penggunaan media 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborative learning bersama sekolah mitra dan guru mitra • Problem based learning 	<p>(1/Kog) Melakukan analisis terhadap permasalahan pembelajaran di sekolah mitra</p> <p>(2/Psi) Mengolah berbagai informasi tentang pembelajaran di sekolah</p>	<p>(1/Kog) Mampu menjelaskan berbagai permasalahan pembelajaran di sekolah</p> <p>(2/Psi) Mengomunikasikan berbagai</p>	<p>(1) Tes (kuis)</p> <p>(2) Non-tes (hasil diskusi dalam <i>assignment</i>)</p> <p>(3) Non-Tes (partisipasi dalam</p>	20%	300'	2,6,7, 8, 9, 10,11

Pertemuan ke-	Sub Capaian Pembelajaran (Sub Kompetensi)	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian (Per Sub Kompetensi)	Waktu	Ref
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		pembelajaran di sekolah		(3/Afe) Mendalami pemanfaatan media pembelajaran di sekolah	berbagai informasi tentang pembelajaran di sekolah (3/Afe) Menunjukkan perhatian terhadap proses pembelajaran	pembelajaran melalui teleconference)			
12	Merancang media pembelajaran (sederhana, slide dan berbasis IT) secara jujur dan bertanggungjawab	<ul style="list-style-type: none"> Planning Project (perencanaan pembuatan media) 	Focus Group Discussion Resource: https://www.youtube.com/watch?v=8KxZGKIyXL8&t=166s	(1/Kog) Menemukan media pembelajaran yang dibutuhkan di sekolah (2/Psi) Mencari informasi terkait media dan pembelajaran (3/Afe) Menerapkan sikap yang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	(1/Kog) Hasil perencanaan media pembelajaran berbasis kebutuhan di sekolah (2/Psi) Mengolah berbagai informasi (3/Afe) Menunjukkan sikap yang bertanggung jawab	(4) Tes (<i>assignment</i>) (5) Non-tes (unjuk kerja dalam <i>assignment</i>) (6) Non-tes (keaktifan dan partisipasi pada saat proses pembelajaran melalui aktivitas forum/chat)	15%	150'	2,3,6,7,8,9,10,11

Pertemuan ke-	Sub Capaian Pembelajaran (Sub Kompetensi)	Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/ Model Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Penilaian (Per Sub Kompetensi)	Waktu	Ref
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13-16	Memproduksi media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran secara jujur dan bertanggungjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek pembuatan media (terbimbing) • Produksi media • Implementasi dan paparan hasil pengembangan media pembelajaran ke sekolah (review guru) 	Project based learning	<p>(1/Kog) Memahami penggunaan media dalam pembelajaran</p> <p>(2/Psi) Menyusun media pembelajaran sederhana dan teknologi informasi</p> <p>(3/Afe) Menerapkan sikap yang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan</p>	<p>(1/Kog) Mampu menjelaskan penggunaan media dalam pembelajaran</p> <p>(2/Psi) Hasil media yang dikembangkan</p> <p>(3/Afe) Menunjukkan sikap yang bertanggung jawab</p>	<p>(1) Tes(assignment)</p> <p>(2) Non-tes (hasil produk yang diunggah dalam video)</p> <p>(3) Non-Tes (partisipasi dalam pembelajaran melalui teleconference)</p>	40%	600'	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

Penetapan Nilai Akhir :

NA : 15%+10%+20%+15%+40%= 100%

Referensi

1. Fry, H., Ketteridge, S., & Marshall, S. (2013). *Handbook Teaching and Learning Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan di Perguruan Tinggi*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
2. Naidu, S. (2003). *Learning and Teaching with Technology Principles and Practices*. London: Kogan Page Limited.
3. Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
4. Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
5. Sadiman, A., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
6. Sahlberg, P. (2014). *Finnish Lessons, Mengajar Lebih Sedikit, Belajar Lebih Banyak ala Finlandia*. Bandung: Kaifa.
7. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th edition ed.). New Jersey: Prentice Hall.
8. Hendrastomo dan Nur Endah J. (2018). *Ecomedia Pembelajaran : Ragam Media Pembelajaran Sosiologi Sederhana*. Yogyakarta : UNY Press.
9. Smartsociologyuny: <https://www.youtube.com/c/SmartSociologyUNY>
10. Bates. (2018) Teaching in a Digital Age. Tersedia pada <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>

11. <http://besmart.uny.ac.id/v2/>

Dosen Pengampu 1,

ttd

Grendi Hendrastomo, M.M., M.A.
NIP. 19820117 200604 1 002

Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi UNNES

ttd

Kuncoro Bayu Prasetyo, S.Ant., M.A.
NIP. 197706132005011002

Yogyakarta, 20 Juli 2019
Dosen Pengampu 2 ,

ttd

Nur Endah Januarti, M.A.
NIP. 19890106 201404 2 001

Ketua Jurusan Pendidikan Sosiologi UNY,

ttd

Grendi Hendrastomo, M.M., M.A.
NIP. 19820117 200604 1 002

Mengetahui,

Skema Pembelajaran

Kompetensi	Kuliah	Materi	Keterangan
1/6	1	Orientasi Mata Kuliah	Asinkron
1/6	2	Pengantar Media Pembelajaran	Asinkron
1/6	3	Guru Inovatif	Asinkron (Teleconference)
1/6	4	Teori Media	Asinkron
2/6	5	Macam dan Jenis Media	Asinkron
2/6	6	Urgensi Media dalam Pembelajaran Sosiologi	Asinkron
2/6	7-9	Creating Media 1. Berbasis TI 2. Ecomedia	Asinkron (Teleconference)
3/6	10-11	Observasi Lapangan 1. Analisis kebutuhan media pembelajaran di sekolah 2. Permasalahan pembelajaran di sekolah 3. Penggunaan media pembelajaran di sekolah	Asinkron (Teleconference)
4/6	12	Planning Project (perencanaan pembuatan media)	Asinkron
5/6	13-14	Produksi Media	Asinkron
5/6	15	Paparan Media ke sekolah (review guru)	Asinkron
5/6	16	Evaluasi Perkuliahan	Asinkron (Teleconference)

Daftar Istilah

- Asinkron : Proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet secara tertunda
- Daring : Daring merupakan istilah dalam jaringan atau online, menyatakan konektivitas yang berhubungan dengan internet dengan menggunakan perangkat tertentu, seperti komputer, sabak, smartphone.
- Ecomedia : Media pembelajaran sederhana yang berwujud fisik yang menggunakan bahan-bahan bekas pakai sebagai bahan baku pembuatan media
- LMS Spada : Sistem e-learning (Learning Management System) yang dikembangkan Kemenristekdikti dalam bentuk sistem pembelajaran daring (Spada) Indonesia
- Teleconference : Komunikasi secara langsung yang dilakukan beberapa orang dengan menggunakan koneksi jaringan/internet. Komunikasi tersebut bisa dilakukan menggunakan suara (audio conference) atau suara dan gambar (audio-video conference)