



Menguatkan Pembelajaran Digital di Seluruh Indonesia:

Rangkuman Penelitian







©UNICEF/2020/Markoding

PENGANTAR

COVID-19 terus memperlebar kesenjangan pendidikan di Indonesia. Pada tahun 2020, pandemi menyebabkan 530.000 sekolah harus segera ditutup dan mendesak 68 juta siswa agar dengan cepat beralih ke pembelajaran jarak jauh. Selain membawa berbagai inovasi pembelajaran digital dan investasi dalam teknologi pendidikan (EdTech), pandemi ini juga memperlebar kesenjangan pendidikan bagi banyak anak.

Banyak siswa dan guru yang berpenghasilan rendah tidak memiliki perangkat digital atau keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran jarak jauh.¹ Pada tahun 2020, terdapat 67 persen guru melaporkan kendala dalam mengoperasikan perangkat dan menggunakan platform pembelajaran *online*.² Anak-anak penyandang disabilitas paling merasakan dampak pandemi karena banyak dari mereka tidak dapat mengakses layanan yang dibutuhkan untuk pembelajaran yang dipersonalisasi (*personalized learning*).³ Diperkirakan 4,4 juta anak dan remaja berusia 7-18 tahun belum mengenyam pendidikan dan hanya 55 persen anak-anak dari keluarga miskin yang mendaftar di sekolah menengah pertama.^{4,5} World Bank memperkirakan bahwa hilangnya pendapatan akibat pandemi yang dialami keluarga dapat menyebabkan 91.000 anak di Indonesia putus sekolah.⁶

Kepulauan Indonesia yang luas mengakibatkan banyak siswa dan guru di daerah perdesaan dan terpencil terkendala dengan kurangnya prasarana serta konektivitas internet yang buruk.⁷ Empat dari lima pengguna internet di Indonesia tinggal di Jawa dan Sumatra.⁸

1 Yarrow, Noah, and Riaz Bhardwaj, 'Indonesia's education technology during COVID-19 and beyond', World Bank, 19 May 2020, <<https://blogs.worldbank.org/eastasiapacific/indonesias-education-technology-during-COVID-19-and-beyond>>

2 Yarrow, Noah; Masood, Eema; Afkar, Rythia, 'Estimated impacts of COVID-19 on learning and earning in Indonesia: How to turn the tide', World Bank, 2020, <<http://documents1.worldbank.org/curated/en/184651597383628008/pdf/Main-Report.pdf>>

3 Gupta, Deepali and Khairina, Noviandri N., 'COVID-19 and the learning inequities in Indonesia: Four ways to bridge the gap', World Bank, 21 August 2020, <<https://blogs.worldbank.org/eastasiapacific/COVID-19-and-learning-inequities-indonesia-four-ways-bridge-gap>>

4 UNICEF Indonesia, 'Education and adolescents', <www.unicef.org/indonesia/education-and-adolescents>

5 OXFAM International, 'Towards a more equal Indonesia', OXFAM Briefing Paper, Kilimani, February 2017.

6 Gupta, Deepali and Khairina, Noviandri N., 'COVID-19 and the learning inequities in Indonesia: Four ways to bridge the gap', World Bank, 21 August 2020, <<https://blogs.worldbank.org/eastasiapacific/COVID-19-and-learning-inequities-indonesia-four-ways-bridge-gap>>

7 Lee, Yen Nee, 'The pandemic's effect on education is not being discussed enough, says Indonesian minister', Singapore Summit, 2020. <<https://www.cnn.com/2020/09/14/indonesias-education-minister-on-COVIDs-effect-on-students-learning.html>>

8 Ibid.

TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengidentifikasi hambatan yang membatasi perluasan pembelajaran digital yang adil serta efektif, UNICEF Indonesia menugaskan sebuah analisis lanskap pembelajaran digital di Indonesia.⁹ Studi ini menyelidiki ketersediaan, kualitas, dan penggunaan platform pembelajaran digital; kesenjangan keterampilan digital guru dan siswa; dan konektivitas internet warga sekolah. Setelah desk review dan wawancara dengan ahli, temuan divalidasi melalui percakapan dengan siswa, guru, dan orang tua dari Papua, Jawa Timur, Sulawesi Barat, Palu Tengah, Nusa Tenggara Timur, Maluku, dan Jawa Barat.

Ringkasan penelitian ini menyajikan temuan studi dan rekomendasi praktis untuk tiga tindakan berikut:

- Memperkuat konten dan platform pembelajaran digital.
- Mengembangkan keterampilan digital siswa dan guru.
- Meluaskan konektivitas digital bagi sekolah-sekolah di seluruh negeri.

Inisiatif global *Reimagine Education* UNICEF bertujuan untuk mengembangkan konten pembelajaran digital dan memperkuat keterampilan digital bagi siswa dan guru.¹⁰ Mendorong kemitraan di antara sektor publik dan swasta—dan bersama anak muda—adalah satu-satunya jalan untuk mewujudkannya. UNICEF menuntut agar:



1. **Anak-anak dan anak muda yang paling rentan harus diprioritaskan** sehingga mereka dapat terhubung dan mendapatkan akses ke pembelajaran digital berkualitas.



2. **Pembelajaran digital relevan bagi setiap anak dan anak muda**, termasuk dengan tingkat pendidikan dan bahasa mereka, dan dapat diakses oleh anak-anak penyandang disabilitas.



3. **Pembiayaan pendidikan dilindungi** dan kebutuhan anak-anak dan anak muda yang paling rentan diprioritaskan.



4. **Pembuat keputusan memaksimalkan inovasi, dorongan, dan investasi** melalui kerja sama lintas pemangku kepentingan yang melibatkan pemerintah, sektor bisnis, kelompok masyarakat, perintis industri, dan sebagainya.

⁹ Ringkasan penelitian ini didasarkan pada laporan yang ditugaskan oleh UNICEF yang berjudul 'Situational Analysis on Digital Learning Landscape in Indonesia' (Analisis Situasi tentang Lanskap Pembelajaran Digital di Indonesia), yang disusun oleh Quicksand Design Studio pada tahun 2020.

¹⁰ UNICEF Reimagine Education Initiative, <<https://www.unicef.org/reimagine/education>>

Temuan Utama

Guru dan siswa memanfaatkan platform pendidikan online secara terbatas karena kurang memiliki kesadaran, dan adanya persepsi bahwa platform tersebut berkualitas rendah. Pandemi mengakibatkan jumlah dan penggunaan platform pendidikan melonjak tajam. Namun, banyak guru belum mengintegrasikan platform-platform tersebut ke proses mengajar mereka. Dalam sebuah survei, 57 persen siswa tidak mengetahui keberadaan platform Rumah Belajar yang disediakan oleh pemerintah, sedangkan kualitas platform tersebut dikeluhkan siswa dan guru saat dibandingkan dengan kualitas platform EdTech milik swasta.¹¹

Platform media sosial dan aplikasi konferensi video lebih populer untuk pembelajaran digital dibandingkan dengan platform EdTech. Facebook, WhatsApp, dan LINE; serta aplikasi konferensi video Google Meet dan Zoom adalah pilihan paling populer untuk berkomunikasi dan berbagi tugas mengajar. Platform dan aplikasi tersebut mudah digunakan, terjangkau, serta tidak membutuhkan internet yang cepat.



"Saya hanya menggunakan WhatsApp dan Messenger karena aplikasi ini tidak butuh koneksi internet yang kuat, dan banyak siswa saya tinggal di daerah perdesaan dan pegunungan dengan koneksi internet yang buruk."

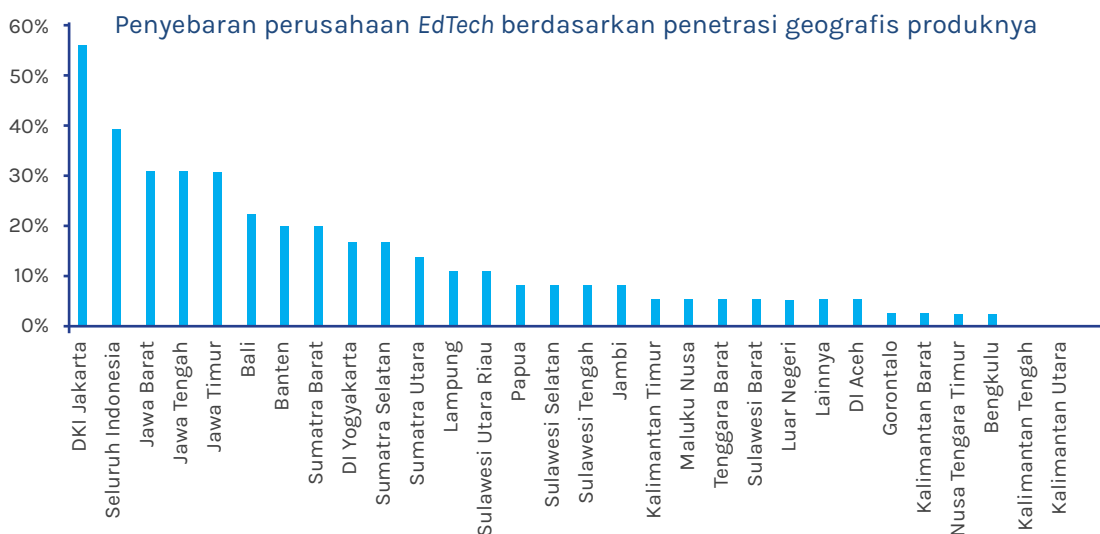
- Guru, 25 tahun, Kabupaten Mamuju, Sulawesi Barat

Platform EdTech milik swasta biasanya menargetkan mahasiswa atau siswa SMA kelas 12 dan sekolah-sekolah swasta. Temuannya adalah bahwa satu dari empat perusahaan EdTech secara khusus membidik penyedia pendidikan sektor swasta.¹² Pasar untuk EdTech berpusat di Jakarta.



"Saya punya empat anak yang masih sekolah, tetapi belum pernah mendengar tentang platform EdTech. Segala hal yang berkaitan dengan membeli ponsel dan kuota internet pasti mahal."

- Orang Tua, Kabupaten Alor Kecil, Nusa Tenggara Timur



Sumber: World Bank, 2020.

11 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 'Survei KPAl tentang guru dan siswa', Indonesia, 3-8 April 2020.

12 World Bank Group, 'EdTech in Indonesia- Ready for take-off?', World Bank Group and Australian Government, May 2020, <<http://documents1.worldbank.org/curated/en/535881589465343528/pdf/EdTech-in-Indonesia-Ready-for-Take-off.pdf>>

Anak-anak penyandang disabilitas paling merasakan dampak pandemi karena jarang ada penyesuaian pada platform digital untuk memenuhi kebutuhan mereka. Platform EdTech swasta tidak melakukan penyesuaian untuk siswa penyandang disabilitas. Oleh karena itu, terdapat keterbatasan jangkauan dan dukungan untuk memenuhi kebutuhan khusus terkait pembelajaran digital bagi anak-anak dengan disabilitas.

Pergeseran pendidikan di luar kelas telah menghadirkan tantangan dalam memantau kinerja pengajaran dan pembelajaran. Kendala dalam memantau anak-anak saat belajar dari rumah menyebabkan hasil belajar turun, dan siswa putus sekolah. Pada tahun 2020, banyak siswa dan orang tua menyatakan bahwa mereka tidak memperoleh umpan balik dari guru perihal tugas atau ujian.¹³ Dengan keterampilan digital yang terbatas, guru tidak dapat memantau proses belajar siswa atau berkomunikasi secara efektif.¹⁴ Siswa menyatakan bahwa mereka tidak banyak berusaha saat mengerjakan tugas, tidak dapat memahami materi pelajaran, dan ‘menyontek’ menggunakan Google atau meminta anggota keluarganya untuk menyelesaikan tugas.¹⁵

Pembelajaran jarak jauh mengurangi interaksi sosial, kesejahteraan siswa, serta interaksi antara siswa dan guru, terutama di daerah perdesaan dengan koneksi internet yang buruk. Anak-anak mengungkapkan bahwa mereka merasa cemas dengan pergeseran ke pembelajaran digital yang mendadak ini. Pendidikan daring juga memiliki potensi risiko bagi keselamatan dan kesejahteraan siswa dengan paparan konten yang tidak pantas, perundungan dunia maya, dan *sexual grooming* (pelecehan seksual anak dengan modus pendekatan yang manipulatif). Kesadaran dan pengetahuan tentang keselamatan digital masih rendah sehingga meningkatkan kerentanan terhadap kejahatan dunia maya.¹⁶



"Beberapa guru memberi tugas terlalu banyak selama pembelajaran daring sehingga kami kesulitan menyelesaikannya. Kami juga tidak memiliki dukungan untuk semua tugas itu, jadi sulit untuk menyelesaikan semuanya sendiri."

- Siswa, 14 tahun, Kota Jember, Jawa Timur



Rekomendasi

Menumbuhkan kesadaran masyarakat serta pemanfaatan platform pembelajaran digital dan EdTech yang lebih luas.

- Adakan kampanye media sosial dengan perusahaan media sosial tentang bagaimana platform pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar.
- Tingkatkan kesadaran tentang cara keluarga dapat mengakses paket internet, kuota, dan perangkat keras melalui prasarana publik dan rencana pendanaan. Buat basis data terbuka dan terpusat yang mencantumkan semua layanan EdTech, termasuk spesifikasi dan harga produk.
- Dorong siswa yang lebih muda untuk menggunakan alat pembelajaran digital.

Menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan kebutuhan siswa dan, menghindari pendekatan ‘satu solusi untuk semua masalah’ bagi siswa penyandang disabilitas dan masyarakat terpencil atau yang belum terjangkau.

- Pastikan platform pembelajaran digital dioptimalkan untuk penggunaan ponsel. Sebagian besar siswa hanya memiliki akses ke ponsel.
- Ciptakan alat penilaian kebutuhan belajar siswa dan, pastikan alat penilaian tersebut terintegrasi ke platform EdTech.

¹³ Ibid.

¹⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Survei SD, Indonesia, 3-8 April 2020.

¹⁵ Empatika, Remote Insights Gathering study into people's experiences of the COVID-19 pandemic across Indonesia, Indonesia, 2020.

¹⁶ Elok Sari, Eisyah A., 'Indonesian Internet users hit 196 million, still concentrated in Java: APJII survey', The Jakarta Post, 11 November 2020, <<https://www.thejakartapost.com/news/2020/11/11/indonesian-Internet-users-hit-196-million-still-concentrated-in-java-apjii-survey.html>>

- › Berikan insentif keuangan kepada *EdTech* sektor swasta untuk memberikan layanan kepada siswa penyandang disabilitas, siswa dari daerah terpencil, dan masyarakat kurang beruntung lainnya. Berikan persyaratan minimum pada platform *EdTech* bagi siswa penyandang disabilitas.
- › Jalin kemitraan dengan organisasi masyarakat sipil yang menangani anak-anak penyandang disabilitas atau melayani masyarakat terpencil dalam rangka meningkatkan penjangkauan.
- › Bekerja sama dengan komite pemuda untuk memahami kebutuhan pembelajaran mereka dalam rangka mem-bangun rencana pembelajaran yang efektif.

Mengembangkan konten pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pembelajaran yang aktif.

- › Dorong interaksi sosial melalui proyek kelompok lintas disiplin berbasis daring.
- › Dukung pembelajaran aktif dengan mengadakan jam tanya daring setiap hari dengan guru. Selenggarakan seminar bulanan secara daring dengan pengusaha lokal tentang pemikiran kritis dan keterampilan untuk memecahkan masalah. Keterampilan ini mempersiapkan anak muda menjadi tenaga kerja di masa mendatang.
- › Jadwalkan tantangan dan *hackathons* (pekan retas daring) untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan digital.
- › Jalin kemitraan swasta-publik untuk membuat modul pembelajaran yang lebih interaktif seperti aplikasi berbasis permainan.

Membangun mekanisme penilaian di platform *EdTech* guna memantau dan mengevaluasi kinerja guru dan siswa.

- › Untuk menilai siswa, gunakan kegiatan berbasis waktu dan teknik berpikir kritis (alih-alih menghafal) sehingga siswa tidak dapat menyontek dengan mencari jawabannya di internet. Kegiatan ini dapat berupa kuis atau latihan singkat. Siapkan pedoman bagi guru tentang cara melakukan penilaian menggunakan kombinasi alat digital yang dilengkapi dengan percakapan dengan siswa. Insentif harus diberikan kepada mitra sektor swasta.
- › Adakan peninjauan berkala bersama lembaga pendidikan dan sekolah di kabupaten untuk memecahkan masalah akses dan mempertahankan keterlibatan siswa.
- › Buat tinjauan sesama guru dan dorong komite siswa untuk memberikan umpan balik tentang proses pembelajaran digital.

Menilai dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran digital secara berkala.

- › Tetapkan standar minimum untuk konten kurikulum dan interaktivitas digital sebagai daftar periksa pembuat konten. Bermitralah dengan perusahaan *EdTech* dari sektor swasta dan pakar pendidikan untuk menetapkan standar kinerja siswa, keefektifan biaya, dan mekanisme evaluasi.
- › Bentuk panel peninjau otoritas pendidikan untuk memantau dan meningkatkan kualitas konten secara berkala untuk platform milik publik maupun swasta.
- › Pastikan ada mekanisme bagi guru dan siswa untuk menyediakan umpan balik tentang konten dan kinerja untuk platform pendidikan digital publik.
- › Tetapkan dan patuhi standar minimum untuk prasarana pembelajaran digital di sekolah dan di rumah (misalnya, jumlah komputer per sekolah, kecepatan konektivitas, dan kualifikasi guru).

Membangun kesadaran dan membuat mekanisme pengamanan untuk meningkatkan keselamatan berinternet.

- Berdayakan anak muda dengan informasi dan keterampilan agar tetap aman saat mengakses internet. Caranya adalah dengan memasukkan materi keamanan siber ke dalam kurikulum.
- Gunakan saluran media sosial dan pemberi pengaruh (*influencer*) untuk meningkatkan kesadaran dan mempromosikan sambungan telepon untuk bantuan keselamatan anak.
- Tetapkan standar privasi dan keamanan data untuk semua produk EdTech, termasuk mekanisme rujukan bawaan untuk melaporkan kekerasan atau risiko lainnya. Pendeteksian dan pelaporan materi kekerasan seksual terhadap anak di platform pendidikan harus diwajibkan.
- Tingkatkan kapasitas guru dan petugas penegak hukum untuk memantau, mengidentifikasi, dan mengatasi kekerasan di media daring. Berikan pendekatan pengajaran berbasis bukti untuk keselamatan berinternet kepada guru, pekerja sosial, dan orang tua.
- Dorong perusahaan media sosial agar menyetel profil remaja menjadi 'pribadi' secara otomatis (default). Pertimbangkan mekanisme persetujuan orang tua bagi anak-anak di bawah 17 tahun yang bergabung ke saluran media sosial.

AKSI 2

MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DIGITAL SISWA DAN GURU

Meskipun berbagai inisiatif pendidikan telah diluncurkan oleh pemerintah dan sektor swasta guna meningkatkan keterampilan digital siswa dan guru, literasi digital di Indonesia masih tertinggal dari negara-negara lain di Asia Tenggara.¹⁷ Sikap, usia, keterampilan digital, dan koneksi internet guru merupakan faktor keberhasilan yang penting bagi pengalaman pembelajaran digital siswa.

Temuan utama

Siswa memiliki potensi yang besar untuk mengikuti pembelajaran digital, tetapi tidak memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi tenaga kerja di bidang ekonomi digital. Ada kesenjangan yang signifikan antara keterampilan digital yang dimiliki anak muda dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk memasuki dunia kerja. Orang Indonesia merupakan salah satu warga dunia yang paling aktif menggunakan media sosial, tetapi kapasitas maupun kesiapannya untuk menggunakan teknologi digital di tempat kerja rendah.¹⁸ Anak muda yang aktif menggunakan media sosial belum tentu memiliki tingkat literasi digital yang tinggi.

Banyak siswa mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran digital, sementara itu orang tua tidak memiliki kapasitas yang memadai untuk membantu anaknya. Transisi ke pembelajaran digital membuat banyak orang, terutama siswa yang lebih muda, atau orang-orang yang berasal dari masyarakat terpinggirkan merasa kewalahan. Orang tua membutuhkan lebih banyak bimbingan tentang cara mengelola pembelajaran jarak jauh, hal ini terutama penting bagi keluarga di daerah perdesaan atau keluarga yang memiliki latar belakang sosial ekonomi yang rendah. Berkurangnya interaksi siswa dengan guru telah mengalihkan banyak beban mengajar guru kepada siswa dan orang tua mereka.

17 Rumata, Vience Mutiara, and A. S. Sastrosubroto, 'The paradox of Indonesian digital economy development', in E-Business edited by Dr. Robert Wu and Prof. Marinela Mircea, IntechOpen, 2019. <<https://www.intechopen.com/online-first/the-paradox-of-indonesian-digital-economy-development>>

18 IMD World Competitiveness Center, 'IMD World Digital Competitiveness Ranking 2020'. <<https://www.imd.org/wcc/world-competitiveness-center-rankings/world-digital-competitiveness-rankings-2020/>>

Terdapat sedikit ketidaksetaraan gender dalam bidang keterampilan digital bagi laki-laki dan perempuan, terutama di daerah perdesaan. Anak perempuan dan perempuan memiliki akses yang lebih sedikit ke perangkat digital atau media sosial sehingga peluang mereka untuk bergabung dengan komunitas daring menjadi terbatas.¹⁹ Kondisi ini makin diperkuat oleh persepsi masyarakat yang mengklaim bahwa perempuan memiliki fobia terhadap teknologi, kurang berminat terhadap teknologi, dan memiliki kemampuan teknologi yang rendah.

Banyak guru tidak memiliki keterampilan digital yang dibutuhkan dalam pendidikan daring dan menerima pelatihan yang terbatas. Sebagian besar inisiatif EdTech sektor swasta memprioritaskan peningkatan kapasitas dan keterampilan digital siswa, bukan guru. Beban kerja guru makin besar dikarenakan terbatasnya dukungan yang diberikan oleh sekolah untuk menyesuaikan rencana pembelajaran daring, atau membuat kurikulum yang mencakup konten di berbagai platform. Selain itu, kurangnya pedoman menyebabkan frekuensi kelas tidak teratur, tugas diberikan secara mendadak, atau kelas berganti-ganti platform daring.

Tumbuh menjadi 'penduduk asli' sosial media, tetapi tidak melek digital



Jakarta dianggap sebagai ibu kota Twitter dunia dan pada tahun 2020, sebanyak 59 persen dari seluruh penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial.^{20;21} Banyak anak muda Indonesia tumbuh sebagai 'penduduk asli digital', tetapi kondisi ini tidak kemudian mengisyaratkan bahwa tingkat literasi digital mereka tinggi. Beberapa studi menunjukkan bahwa hanya 19 persen dari tenaga kerja Indonesia pada tahun 2020 yang memiliki keterampilan digital dengan 6 persen di antaranya memiliki keterampilan digital tingkat lanjut.²² Bahkan dalam sektor pendidikan, keterampilan digital yang paling sering digunakan adalah kemampuan untuk berkomunikasi secara daring.



Rekomendasi

Mengadakan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa yang lebih muda, terutama bagi perempuan dan siswa di perdesaan.

- Berinvestasi pada program yang secara eksklusif berfokus akan pengembangan keterampilan digital remaja perempuan dengan penekanan pada keamanan berinternet. Program ini harus dapat diakses dan terjangkau oleh remaja perempuan baik di perdesaan maupun di perkotaan.
- Bangun kemitraan dengan sektor swasta untuk memberi pelatihan gratis bagi siswa rentan baik di sekolah maupun di balai desa. Promosikan peluang pelatihan melalui media TV, radio, atau di sekolah.
- Libatkan anak muda dalam kegiatan yang bisa lebih mengenalkan mereka dengan manfaat teknologi digital, dengan memanfaatkan pengalaman imersif berbasis video seperti realitas maya dan realitas berimbuah (*virtual and augmented reality*). Dorong anak muda untuk mengenal berbagai karier di bidang teknologi informasi dan komunikasi (manajemen data, kemampuan coding, media, dan kecerdasan buatan).



"Dahulu, pembelajaran di sekolah hanyalah mendikte, mendikte, dan mendikte, tetapi anak-anak saat ini menjadi lebih kreatif dan tertarik pada pendekatan pembelajaran yang berbeda."

- Guru, Kota Merauke, Papua

19 McLean, 'Special report on digital literacy for women and girls', Alliance for Women in Media Foundation, 2011. <<https://www.itu.int/en/ITU-D/Digital-Inclusion/Women-and-Girls/Documents/ReportsModules/Special%20report%20on%20digital%20literacy%20for%20Women%20Girls.pdf>>

20 Das, Kaushik, Michael Gryseels, Priyanka Sudhir et al., 'Unlocking Indonesia's digital opportunity', McKinsey Indonesia Office, hal 1-28, 2016.

21 Kemp, Simon, 'Digital 2020: Indonesia - DataReportal - Wawasan Digital Global', 18 Februari 2020. Dikutip dari <<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia?rq=indonesia>>

22 'Unlocking APAC's Digital Potential: Changing Digital Skills Needs and Policy Approaches', AlphaBeta, hal. 1-100, 2021.

Membuat panduan untuk orang tua terkait pembelajaran digital.

- Susun panduan berbasis audio, tertulis, atau visual bagi orang tua agar kita bisa memahami cara yang bisa mereka lakukan untuk mendukung pembelajaran digital anak-anaknya, termasuk penggunaan perangkat, aplikasi konferensi video, pengelolaan kuota internet, penggunaan platform EdTech, dan keamanan berinternet.²³ Buat portal terpusat bagi orang tua agar mereka bisa mencari bantuan mengenai pembelajaran daring.
- Adakan pertemuan rutin wali murid di sekolah (secara tatap muka atau daring) terkait pembelajaran daring. Tentukan peran dan tanggung jawab yang jelas bagi guru, siswa, dan orang tua mengenai pembelajaran digital di rumah dan di sekolah.

Dukungan masyarakat setempat bagi guru



Pemerintah membuka peluang untuk lebih erat bekerja sama dengan komunitas guru lokal yang memiliki cara unik untuk mendukung guru dalam pengajaran digital. 'Komunitas Guru Belajar' telah aktif beroperasi di berbagai daerah dan telah menggagas gerakan 'Sekolah Lawan Corona'. Gerakan ini membantu guru, misalnya, dengan memberi pelatihan tentang cara menggunakan tablet digital untuk mengajar, membuat kuis daring, dan kegiatan pengajaran lainnya.

Menguatkan kapasitas guru dengan keterampilan untuk melakukan program pembelajaran digital.

- Tugaskan staf terlatih di tiap sekolah yang dapat membimbing guru terkait cara mengelola pembelajaran digital dan pembelajaran jarak jauh. Buat daftar nama guru per sekolah untuk memastikan semua guru mengikuti pelatihan dan menerima sumber daya digital yang memadai.
- Usulkan pemberian dana insentif untuk mendorong guru agar lebih terlibat dengan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Dorong guru yang lebih muda atau lebih terampil agar menjadi 'pemimpin' dalam keterampilan dan pembelajaran digital.
- Bentuk kelompok guru di sekolah untuk mendiskusikan cara meningkatkan pembelajaran digital. Sediakan ruang daring bagi guru agar dapat saling memberi umpan balik yang membangun, berbagi praktik baik, dan belajar secara kolektif. Bantu guru berinteraksi dengan siswa untuk mengembangkan rencana pembelajaran yang dapat diterapkan di rumah dan meminta umpan balik siswa guna meningkatkan metode pembelajaran.
- Guru harus lebih terlibat dalam mengidentifikasi dan berkolaborasi untuk membuat materi pengajaran serta program pelatihan, terutama untuk daerah perdesaan dan terpencil. 'Komunitas Guru Belajar' merupakan salah satu komunitas yang menggagas gerakan 'Sekolah Lawan Corona' untuk membantu guru-guru yang mengalami kendala dalam pembelajaran jarak jauh.²⁴
- Prioritaskan dan alokasikan waktu untuk mengasah keterampilan pengajaran digital dalam program pelatihan guru. Pembelajaran jarak jauh dan digital harus diintegrasikan ke dalam program pendidikan guru jangka panjang—Program Pendidikan Profesi Guru.
- Pastikan keterampilan digital membuat guru dapat melakukan banyak hal lainnya, tidak sekadar memberikan tugas sekolah kepada siswa. Para guru harus dapat menggunakan teknologi digital untuk mendukung metode pembelajaran tanya-jawab, kolaborasi, dan keterampilan untuk memecahkan masalah.

23 eSafety Commissioner, 'COVID-19 global online safety advice for parents and carers', 2020, <www.europol.europa.eu/publications-documents/COVID-19-global-online-safety-advice-for-parents-and-carers>

24 Wawancara bersama pakar dengan perwakilan Zenius Education pada 9 Desember 2020.

Meningkatkan penyelarasan konten EdTech dengan keterampilan kerja ekonomi digital bagi orang muda.

- › Dorong platform EdTech untuk memberi ruang pengembangan karier bagi orang muda untuk mengenali jenis pekerjaan di masa mendatang serta memberikan informasi tentang kursus pelatihan dan keterampilan yang dibutuhkan.
- › Berkolaborasi dengan sektor swasta dan anak muda untuk membangun program pelatihan kejuruan daring dan platform pengembangan keterampilan non teknis. Bekerja sama dengan perusahaan untuk mengorganisasi kegiatan mahasiswa, seminar, dan kunjungan lapangan.

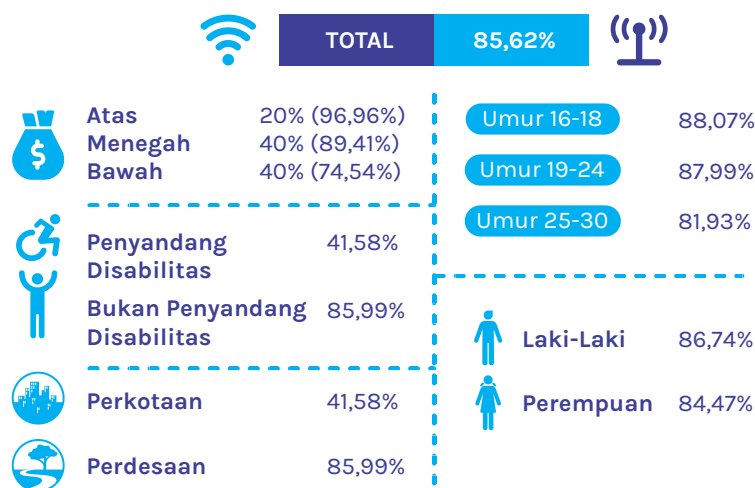
AKSI 3

MELUASKAN KONEKTIVITAS DIGITAL DI SEKOLAH

Temuan utama

Meskipun pemerintah telah berupaya meningkatkan konektivitas internet, banyak siswa tidak memiliki konektivitas yang memadai untuk mengikuti pembelajaran daring. Mahalnya biaya internet dan kurangnya konektivitas 4G yang andal juga membuat pembelajaran digital tidak dapat diakses oleh sebagian besar siswa dan keluarga mereka. Sebanyak 62 persen guru menggunakan anggaran pribadi mereka untuk membayar akses internet yang mengakibatkan naiknya pengeluaran mereka sebesar 69 persen per bulan.²⁵

Proporsi anak muda yang mengakses internet dalam tiga bulan terakhir (2020)



Sumber: BPS. Statistik Pemuda Indonesia, 2020

Terbatasnya akses untuk mendapatkan harga layanan internet yang terjangkau dan perangkat digital yang tepat, telah mengakibatkan proses pembelajaran dari rumah sulit dilakukan oleh sebagian besar siswa, terutama mereka yang berada di daerah terpencil dan perdesaan. Kurang dari 15 persen anak-anak di perdesaan dan 25 persen anak-anak di perkotaan memiliki komputer untuk mengikuti pembelajaran dari rumah. Tidak sedikit dari mereka yang harus meminjam/berbagi ponsel dengan saudara atau orang tua, atau bergantung kepada teman mereka apabila ada tugas sekolah.

25 Survei Belajar dari Rumah Tahun Ajaran, Agustus 2020.



"Saya sekarang belajar lebih lama di malam hari dengan ponsel karena saya harus menunggu kakak perempuan saya pulang kerja. Saya biasa meminjam ponsel kalau kakak tidak menggunakannya. Kadang-kadang saya meminjam selama setengah jam, terkadang kurang, terkadang lebih dari 1 jam, tergantung ponsel itu dipakai kakak atau tidak."

- Siswa, 14 tahun, Kota Jember, Jawa Timur

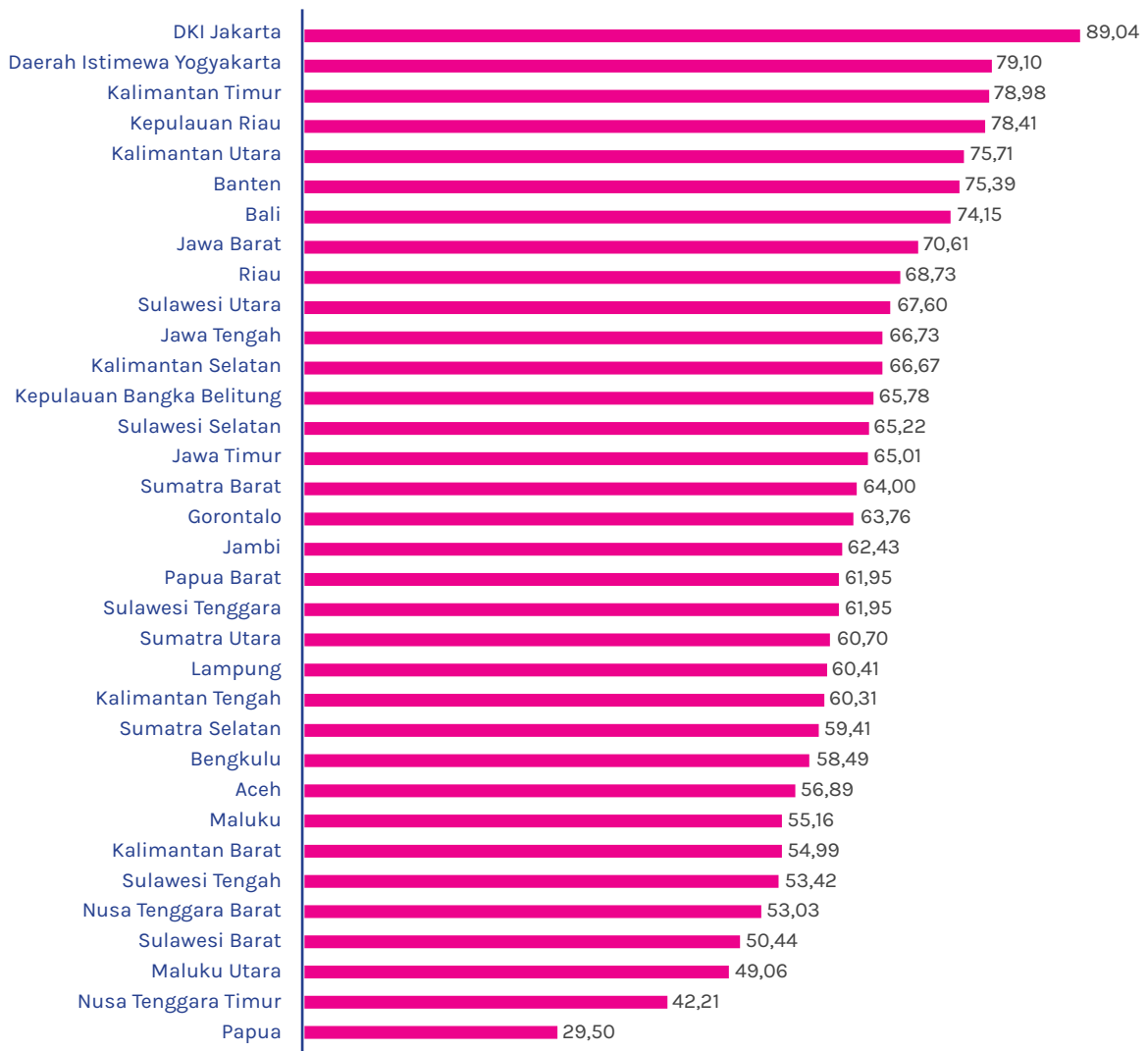
Dalam menyediakan paket internet gratis, pemerintah menghadapi kendala dalam proses distribusi dan pelaksanaan yang akhirnya mengurangi pemanfaatannya. Koordinasi yang terbatas di antara kementerian mempersulit pemetaan konektivitas sekolah secara efisien dan kerja sama yang lebih erat dengan perusahaan EdTech dari sektor swasta. Sistem kuota untuk akses internet belum digunakan secara efektif karena belum secara memadai mencakup platform media sosial utama yang tengah digunakan oleh siswa dan guru.



"Sinyal internet sangat lemah. Saya bahkan belum bisa mengunggah nomor telepon siswa ke basis data pusat untuk pendaftaran penerima bantuan kuota."

- Guru, Duren Sawit, Jakarta Timur

Persentase rumah tangga yang memiliki akses internet





Rekomendasi

Meningkatkan akses pembelajaran digital untuk siswa di daerah terpencil dan masyarakat terpinggirkan lainnya.

- ▶ Ciptakan inisiatif finansial yang inovatif untuk menyewa atau membeli komputer, seperti berbagi komputer dan membuka layanan sewa komputer bagi siswa dan guru; menyediakan opsi kredit untuk pembelian komputer; menyelenggarakan urun dana dan donasi untuk menghadiahkan komputer kepada anak muda.
- ▶ Dukung program pendidikan di TV/radio dan tingkatkan intensitas siaran program. Perluas jangkauan saluran TV dan program siaran stasiun radio.
- ▶ Petakan konektivitas internet pada sekolah swasta untuk memastikan akses yang lebih setara.
- ▶ Lakukan kerja sama dengan pemerintah setempat untuk mendata dan membantu siswa yang tidak memiliki akses ke alat pembelajaran, termasuk listrik, komputer, internet, atau ponsel pintar. Misalnya, bagikan petunjuk praktis kepada siswa dan keluarga terkait belajar dari rumah tanpa akses ke internet atau TV, yang dibantu dengan kunjungan guru. Berikan informasi tentang pembukaan sekolah kembali. Identifikasi kesenjangan dalam pembelajaran dan berikan jam belajar tambahan saat sekolah kembali dibuka.
- ▶ Ikuti penelitian untuk memahami berbagai faktor, mulai dari hambatan prasarana hingga kurangnya daya beli yang akhirnya menyebabkan keluarga jatuh dalam kemiskinan digital.

Tingkatkan akses internet melalui kerja sama dengan sektor swasta.

- ▶ Sediakan akses internet di ruang publik dengan membangun kafe internet, hub niaga elektronik, perpustakaan, dan pusat kegiatan masyarakat dengan perusahaan penyedia telekomunikasi.
- ▶ Gabungkan kemitraan pendanaan sektor swasta dan publik untuk membayar pembangunan prasarana internet dan biaya operasional. Misalnya, optimalkan penggunaan Proyek Palapa Ring dengan perusahaan penyedia telekomunikasi dan perangkat keras untuk melengkapi fasilitas sekolah di daerah tertinggal, perdesaan, dan terpencil dengan internet, fasilitas digital, dan program pengembangan keterampilan bagi para guru. Program kemitraan dapat berbentuk jaminan pemerintah untuk pemanfaatan data seluler minimum serta pengadaan sewa massal peranti elektronik dan pelatihan guru.²⁶
- ▶ Kembangkan model investasi dan biaya bisnis yang ditargetkan dari bawah ke atas menggunakan data lokasi sekolah dan profil pengguna untuk menentukan kebutuhan bandwidth sekolah. Pelajari lebih lanjut tentang berbagi biaya terkait pembangunan jaringan yang paling mungkin diwujudkan bagi masyarakat yang kurang terlayani untuk memperkuat kasus bisnis.²⁷
- ▶ Dorong modal ventura swasta untuk mendukung pengusaha dan layanan lokal, meningkatkan permintaan konsumen dan pasar, dan memberi dukungan terkait pembangunan prasarana digital. Dukung perusahaan rintisan EdTech sektor swasta untuk membangun kepercayaan pengguna atas peranti pembelajaran dan pengajaran yang pada akhirnya meminta kesediaan mereka untuk membayar.

26 CIPS Indonesia, 'Policy brief: Addressing distance learning barriers in Indonesia amid the COVID-19 pandemic', 22 November 2020. <www.cips-indonesia.org/post/addressing-distance-learning-barriers-inindonesia-amid-the-COVID-19-pandemic>

27 CIPS Indonesia, 'Policy brief: Addressing distance learning barriers in Indonesia amid the COVID-19 pandemic', 22 November 2020. <www.cips-indonesia.org/post/addressing-distance-learning-barriers-inindonesia-amid-the-COVID-19-pandemic>

Laksanakan program prasarana sekolah di daerah untuk menargetkan investasi dan penjangkauan.

- Beri wewenang kepada staf sekolah dan guru untuk menggunakan dana operasional sekolah guna mengelola pembelajaran digital atau prasarana.
- Jalin kerja sama dengan pemerintah daerah untuk mendukung inisiatif pembelajaran digital. Lakukan kerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi untuk membentuk satuan tugas lokal yang bertugas meninjau prasarana digital sekolah dan memberikan bantuan kepada masyarakat yang kurang mampu. Sebagai contoh, pemerintah daerah dapat memberikan subsidi untuk peralatan digital melalui Program Indonesia Pintar yang memberi bantuan langsung tunai kepada siswa yang berasal dari keluarga kurang mampu.

Mendukung daerah-daerah yang memiliki jangkauan internet yang terbatas, dengan metode pembelajaran secara luring.

- Dorong saluran TV/radio untuk menyiarkan program edukasi keterampilan dasar dan literasi untuk siswa sekolah dasar seperti yang dilakukan di Argentina dan Fiji.²⁸
- Sediakan kartu memori yang memuat materi pembelajaran agar dapat digunakan oleh guru dan siswa.
- Jalin kerja sama dengan kantor pos untuk membantu guru mendistribusikan lembar kerja untuk siswa seperti yang dilakukan di Prancis.²⁹
- Berikan panduan kepada guru tentang cara yang aman untuk berkunjung ke rumah siswa. Pemerintah wajib menginformasikan bahwa dana operasional sekolah dapat digunakan untuk membayar transportasi guru.³⁰

Meningkatkan koordinasi lintas kementerian agar dapat menyampaikan informasi terkait pembelajaran digital dan program pemberian kuota secara efektif.

- Tentukan tanggung jawab dan peran finansial dan sumber daya secara jelas di setiap kementerian yang terlibat dalam upaya memajukan pendidikan digital di Indonesia, seperti Kementerian Keuangan, Kementerian Komunikasi dan Informatika, serta Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Buat ruang untuk kerja kolaboratif dan berbagi informasi antara kementerian.
- Selaraskan kegiatan Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi agar secara efektif bisa memetakan konektivitas internet pada semua sekolah di Indonesia.

28 CIPS Indonesia, 'Policy brief: Addressing distance learning barriers in Indonesia amid the COVID-19 pandemic', 22 November 2020, <www.cips-indonesia.org/post/addressing-distance-learning-barriers-inindonesia-amid-the-COVID-19-pandemic>

29 *Ibid.*

30 Yarrow, Noah, Eema Masood and Rythia Afkar, 'Estimated impacts of COVID-19 on learning and earning in Indonesia: How to turn the tide', World Bank, Jakarta, 2020. <documents1.worldbank.org/curated/en/184651597383628008/pdf/Main-Report.pdf>

unicef 
untuk setiap anak