

## Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan Online

**Roswita Hafni**

**Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Email: [roswita@umsu.ac.id](mailto:roswita@umsu.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai dampak pandemi COVID-19 terhadap pendidikan online di Indonesia, serta dapat memberikan masukan kepada pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, dimana salah satu kebijakan pemerintah dalam menanggulangi belanja publik di bidang pendidikan adalah dengan memberikan subsidi kepada siswa dan siswa, sebagai sampel adalah subsidi kuota. Pembelajaran online merupakan salah satu cara untuk mencegah mata rantai penyebaran wabah covid 19. Dan membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, smartphone dan jaringan internet serta diharapkan dapat menjadikan siswa lebih mandiri, karena lebih menekankan pada student centeredness. Mereka lebih berani mengungkapkan pendapat dan idenya.

*Kata Kunci* : Pembelajaran Online, Jarak Jauh, Pendidikan

### Pendahuluan

Pandemi COVID-19 adalah krisis kesehatan yang pertama dan terutama di dunia. Banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi dan universitas. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menjadi gusar dengan adanya fakta tersebut. Organisasi Internasional yang bermarkas di New York, AS, itu beranggapan bahwa pendidikan menjadi salah satu sektor yang begitu terdampak oleh virus corona. Parahnya lagi, hal itu terjadi dalam tempo yang cepat dan skala yang luas. Berdasarkan laporan ABC News 7 Maret 2020, penutupan sekolah terjadi di lebih dari puluhan negara karena wabah COVID-19. Berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO, saat ini total ada 39 negara yang menerapkan penutupan sekolah dengan total jumlah pelajar yang terpengaruh mencapai 421.388.462 anak. China sejauh ini memiliki jumlah pelajar yang paling banyak terpengaruh karena virus corona yaitu sekitar lebih dari 233 juta siswa. Sedangkan negara lainnya, hingga 13 Maret 2021 ada 61 negara di Afrika, Asia, Eropa, Timur Tengah, Amerika Utara dan Amerika Selatan yang telah mengumumkan atau menerapkan pembatasan pembelajaran sekolah dan universitas. UNESCO menyediakan dukungan langsung ke beberapa negara, termasuk solusi untuk pembelajaran jarak jauh yang inklusif. Kebijakan menutup sekolah di negara-negara tersebut, berdampak pada hampir 421,4 juta anak-anak dan remaja di dunia. Negara yang terkena dampak Covid-19 menempatkan respons nasional dalam bentuk platform pembelajaran dan perangkat lain seperti pembelajaran jarak jauh. Dalam situs UNESCO dikemukakan bahwa pandemi corona ini mengancam 577 juta pelajar di dunia. Total jumlah pelajar yang berpotensi berisiko dari pendidikan pra-sekolah dasar hingga menengah atas adalah 577.305.660. Sedangkan jumlah pelajar yang berpotensi berisiko dari pendidikan tinggi sebanyak 86.034.287 orang.

**Tabel 1. Peta Sebaran Covid-19 di Indonesia 2020**

Bulan	Kasus	Dalam Perawatan	Sembuh	Meninggal Dunia
Maret	1.528	1.311	81	136
April	10.118	7.804	1.522	792
Mei	26.473	17.522	7.308	1.613
Juni	56.385	28.703	24.806	2.876
Juli	108.376	37.338	65.907	5.131
Agustus	174.796	41.420	125.959	7.417
September	287.008	61.321	214.947	10.740
Oktober	410.088	58.418	337.801	13.869

<https://covid19.go.id/peta-sebaran>

Saat ini di Indonesia, beberapa kampus dan sekolah mulai menerapkan kebijakan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau kuliah online. Semua orang lantas mengambil jarak demi memutus rantai penularan COVID-19. Tempat-tempat ibadah kini mulai sepi, agenda-agenda massa dihilangkan, karena SARS-CoV-2 pula istilah ‘Work From Home’ (WFH) jadi melejit. Belum cukup, sekolah dan kampus ikut didarangkan. Lengkap sudah, virus corona juga memberikan dampak serius di sektor pendidikan, baik di Indonesia maupun secara global.. Korban akibat wabah covid-19, tidak hanya pendidikan di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah, dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, tetapi juga perguruan tinggi. Seluruh jenjang pendidikan dari sekolah dasar/ibtidaiyah sampai perguruan tinggi (universitas) baik yang berada dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada dibawah Kementerian Agama RI semuanya memperoleh dampak negatif karena pelajar, siswa dan mahasiswa “dipaksa” belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan covid-19. Padahal tidak semua pelajar, siswa dan mahasiswa terbiasa belajar melalui Online. Apalagi guru dan dosen masih banyak belum mahir mengajar dengan menggunakan teknologi internet atau media sosial terutama di berbagai daerah.

**Tabel 2**  
**Jumlah Keseluruhan Pelajar di Indonesia 2020**

<b>SD</b>	25.203.371
<b>SMP</b>	10.112.022
<b>SMA</b>	4.976.127
<b>SMK</b>	5.242.851
<b>PERGURUAN TINGGI</b>	7.300.000
<b>JUMLAH</b>	<b>52.834.371</b>

Sumber: <http://statistik.data.kemdikbud.go.id/>

Awal April tahun lalu, VP Corporate Communications PT Telkomsel Tbk Denny Abidin mengatakan bahwa peningkatan trafik internet paling besar yakni untuk aplikasi belajar online. “Meningkat lebih dari 5.404%.” Salah satu faktor pendorongnya adalah karena perusahaan menyediakan paket bebas kuota hingga 30 Gigabyte (GB) untuk menggunakan platform belajar online. Kuota gratis ini tersedia untuk mengakses Ruang Guru, Zenius, Bahaso, Cakap, Sekolahmu, Rumah Belajar, Quipper, dan ratusan situs *e-learning* kampus. Lonjakan trafik data juga dialami XL Axiata, sebesar 10 – 15% dibanding hari biasanya. Hal ini disampaikan oleh Head of External Communications XL Axiata, Henry Wijayanto.

Perkembangan teknologi yang semakin maju berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan, sehingga mampu membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan multimedia dan teknologi informasi, serta penggunaan internet sebagai teknik baru pengajaran, telah membuat perubahan radikal dalam proses tradisional mengajar (Wang et al.2007). Teknologi dalam pendidikan berperan dalam memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran terlebih lagi untuk para peserta didik yang kesulitan dalam memahami pelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Belajar di luar kelas dapat dilaksanakan secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai media. Media yang dimanfaatkan antara lain : video pembelajaran, *e-book*, VCD, komputer, internet, televisi, radio, dan media lainnya. Proses pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik (TV, radio, komputer) disebut dengan *e-learning*.

*E-learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online*. *E-learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, dan keadaan (Darmawan, 2014:10).

Masalah lain yang ikut menjadi dampak pembelajaran online ini adalah jaringan internet dan biaya. Di Indonesia, masih banyak daerah yang tidak memiliki atau kurangnya akses internet, sehingga para mahasiswa atau siswa yang bertempat tinggal di wilayah ini akan merasa kesulitan dalam mengikuti kelas online.

### **Indikator Kesejahteraan Masyarakat**

Kesejahteraan merupakan sejumlah kepuasan yang diperoleh seseorang dari hasil mengkonsumsi pendapatan yang diterima. Namun demikian tingkatan dari kesejahteraan itu sendiri merupakan sesuatu yang bersifat relatif karena tergantung dari besarnya kepuasan yang diperoleh dari hasil mengkonsumsi pendapatan tersebut. Menurut Sunarti (2012), Kesejahteraan adalah suatu tata kehidupan dan penghidupan sosial, material, maupun spiritual yang diliputi rasa keselamatan, kesusilaan dan ketentraman lahir batin yang memungkinkan setiap warga negara untuk mengadakan usaha-usaha pemenuhan kebutuhan jasmani, rohani dan sosial yang sebaik-baiknya bagi diri, rumah tangga serta masyarakat.

### **Teori Pendapatan Nasional**

Menurut Dumairy (1996:37) Pendapatan Nasional dapat berarti sempit dan luas, Dalam arti sempit pendapatan nasional adalah terjemahan langsung dari national income. Sedangkan arti luas pendapatan nasional dapat merujuk pada Produk domestic bruto (Gross Domestic Product) merupakan jumlah produk barang dan jasa yang di hasilkan oleh unit-unit produksi di dalam batas wilayah suatu Negara atau domestic selama satu tahun.

$GDP = \text{Pendapatan Masyarakat DN ( Dalam Negeri) + Pendapatan Asing DN (Dalam Negeri)}$ .

Dalam perhitungan GDP ini termasuk juga barang atau jasa yang di hasilkan oleh perusahaan atau pun instansi asing yang terkait, asalkan wilayahnya masih dalam wilayah suatu Negara atau domestic tersebut.( Dumairy 1996:37) atau Gross Domestic Product (GDP) yang merupakan nilai produk barang dan jasa yang di hasilkan oleh penduduk suatu Negara (Nasional) selama satu tahun, termasuk yang di hasilkan oleh warga Negara tersebut yang di hasilkan di luar negeri.( Dumairy 1996:37)  $GNP = \text{Pendapatan WNI DN + Pendapatan WNI LN (Luar Negeri) - Pendapatan Asing DN}$ . Atau merujuk ke Produk Nasional Bruto (PNB) atau Gross Nasional Product (GNP). Produk Nasional Neto (PPN) atau Net National Product (NNP) yaitu selisih NGP dengan penyusutan barang modal, atau merujuk ke Pendapatan Nasional (PN) alias Nasional Income (NI) yang merupakan pendapatan yang di hitung menurut jumlah balas jasa yang di terima oleh masyarakat sebagai pemilik factor produksi.( Dumairy 1996:38)  $NNI = NNP - \text{Pajak tidak}$

langsung yang bebanya dapat di alihkan kepada pihak lain seperti pajak hadiah, pajak penjualan dan lain-lain. Sedangkan pendapatan perorangan (Personal Income PI) adalah jumlah pendapatan yang di terima oleh setiap orang dalam masyarakat, termasuk pendapatan yang di peroleh tanpa melakukan kegiatan apapun. Misalnya gaji pegawai negeri maupun pendapatan pengusaha yang di dapatkan secara berantai. (Dumairy 1996:38),  $PI = NNI - \text{Pajak Perusahaan} - \text{Iuran} - \text{Laba ditahan} + \text{Tranfer Payment}$  (penerimaan yang bukan merupakan balas jasa produksi, melainkan di ambil sebagian dari pendapatan nasiona tahun lalu. Seperti pembayaran dana pensiun, tunjangan pengangguran dan sebagainya).

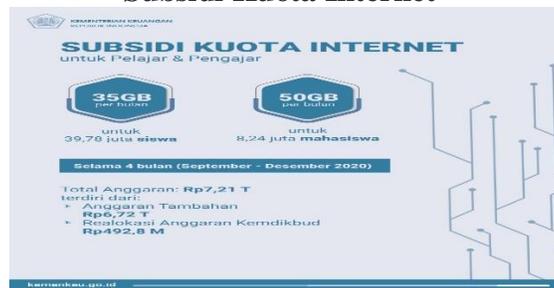
### Pendapatan yang di belanjakan

Disebut juga dengan disposable Income (pendapatn yang siap untuk di dimanfaatkan guna membeli barang dan jasa konsumsi dan selebihnya menjadi tabungan yang di salurkan menjadi investasi. ( Dumairy 1996:39), yaitu selisih pendapatan perorangan dengan Pajak langsung yang bebanya tidak dapat di alihkan dengan pihak lain seperti pajak pendapatan.

### Kebijakan Pemerintah Daerah Pada Sektor Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19

Salah satu kebijakan pemerintah dalam menanggulangi pengeluaran masyarakat untuk masalah pendidikan adalah memberikan subsidi kepada para pelajar dan mahasiswa, sebagai sampel adalah subsidi kuota internet.

**Gambar 1**  
**Subsidi Kuota Internet**



Sumber: kemenkeu.go.id

Pemerintah menganggarkan total Rp7,21 triliun untuk subsidi kuota bagi pelajar dan mahasiswa untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau daring akibat Covid-19. ”Sedangkan untuk anggaran kuota bagi pengajar, saat ini sedang dihitung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud),” demikian bunyi rilis Kementerian Keuangan yang dikutip setkab.go.id.

### Teknologi pendidikan

Association of Education Communication & Technology (AECT, 1994) mendefinisikan teknologi pembelajaran sebagai “teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar” (Seels dan Richey, 1994:1). Sedangkan menurut AECT (2004) teknologi pendidikan adalah educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by crating, using an managing appropriate technological processes and resources (Januszewski dan Molenda, 2008:1).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah usaha-usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Upaya-upaya ini dilakukan melalui penciptaan, penggunaan, pemanfaatan dan pengelolaan proses pembelajaran dengan teknologi yang tepat sehingga mampu mengefisienkan peran guru.

### Metode Penelitian

Metode penelitian ini analisis deskriptif, untuk menganalisis perkembangan pendidikan ketika terjadinya pandemi Covid-19 dan kebijakan pemerintah Republik Indonesia. Data yang akan diteliti adalah data kondisi pendidikan yang bersumber dari website Badan Pusat Statistik dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta jurnal-jurnal ilmiah yang terkait dengan penelitian ini.

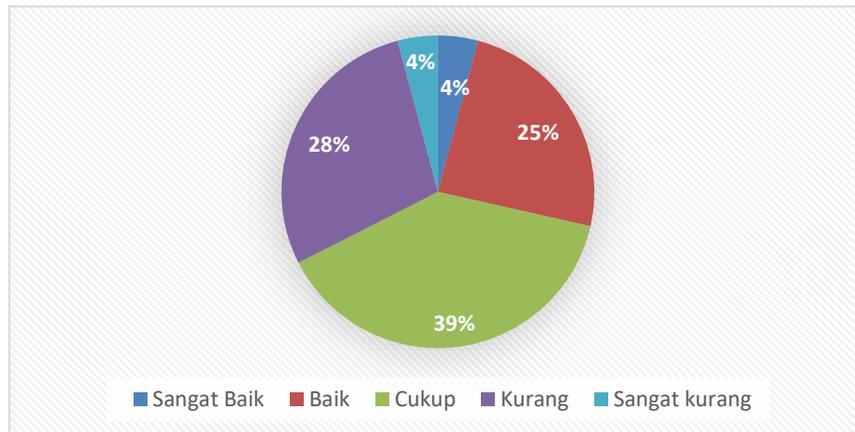
Selama wabah covid 19 masuk ke Indonesia, ada beberapa peraturan pemerintah yang diterbitkan guna untuk pencegahan penyebaran wabah tersebut. Salah satu yang digalakkan adalah adanya social distancing. Social distancing merupakan upaya jaga jarak, misalnya seperti menghindari kerumunan, dan kontak fisik. Adanya social distancing tersebut sudah jelas sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah telah diliburkan mulai bulan Maret 2020. Bahkan hingga bulan Mei 2021 saat inipun pembelajaran masih dilakukan dari rumah masing-masing. Sesuai dengan Undang-Undang Kekarantinaan Kesehatan Pasal 59 Ayat 3 tahun 2020 menjelaskan bahwa “pembatasan sosial berskala besar ini paling sedikit meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum.” Tantangan tersendiri untuk dunia pendidikan supaya pembelajaran dapat terus berjalan di tengah pandemi covid 19 ini. Salah satu jalan keluar untuk menangani masalah tersebut adalah pembelajaran dilakukan secara daring. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana, berupa laptop, komputer, smartphone, dan bantuan jaringan internet. Selain sarana dan prasarana, seorang guru juga harus mampu menyesuaikan dengan keadaan siswa.” Pada tahun 2018 sebanyak 62,41% penduduk Indonesia telah memiliki telepon selular dan 20,05% rumah tangga yang memiliki komputer. Data ini sangat relevan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa meskipun ada siswa yang belum memiliki laptop, tapi hampir semuanya telah memiliki smarthphone.

Proses pembelajaran daring selama ini banyak dilakukan pemberian tugas melalui whatsapp, video conference, google form, ataupun melalui aplikasi khusus yang tersedia. Namun sebahagian mengaku lebih sering mendapatkan penugasan melalui whatsapp, lalu ditulis di buku dan difotokan untuk dikirim ke guru. Untuk kegiatan video conference juga dilakukan terjadwal, satu minggu dua kali untuk melakukan diskusi. Penugasan melalui aplikasi google form juga dilakukan, dimana setelah selesai mengerjakan tugas akan langsung muncul nilainya. Namun pembelajaran daring juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah ketersediaan jaringan internet. Beberapa mengaku kesulitan untuk mengikuti pembelajaran online karena tidak semua wilayah mendapatkan jaringan internet dengan akses lancar.

Hal tersebut membuat mereka kesulitan ketika akan mengumpulkan tugas. Selain tantangan mengenai layanan internet, tantangan lainnya adalah kendala biaya. Untuk mengikuti pembelajaran online, para siswa harus mengeluarkan biaya lebih untuk membeli kuota internet. Apalagi ketika pembelajaran dilakukan melalui video conference akan menghabiskan kuota internet sangat banyak. Konsumsi data untuk video conference menggunakan aplikasi zoom dengan kualitas video 720P selama satu jam menghabiskan data sebesar 540 MB. Hal lain yang harus diperhatikan dalam penggunaan smartphone guna menunjang pembelajaran daring adalah adanya kecanduan penggunaan smartphone. kecanduan gadget akibat penggunaan yang berlebihan. Sehingga hal tersebut dapat menimbulkan kekhawatiran akan efek negatif pada penggunaan gadget dan media sosial seperti kemungkinan terpapar informasi yang salah dan tidak perhatian selama belajar akibat bermain media sosial.

### Gambar 2

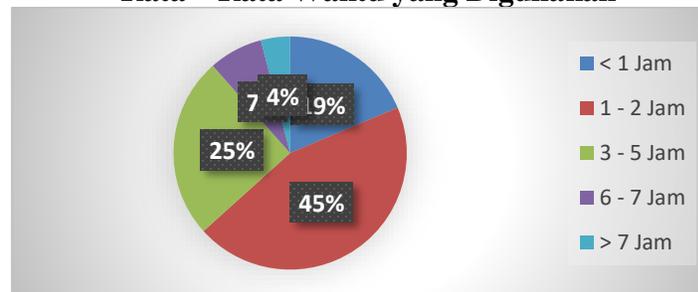
### Kefektifan Dalam Pembelajaran Daring



Namun pembelajaran yang dilakukan secara daring ini merupakan satu-satunya solusi untuk menekan penyebaran covid 19. Dalam pembelajaran daring, siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam forum yang dilaksanakan secara online) menyatakan bahwa pembelajaran online lebih mengarah pada student centered sehingga mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi mahasiswa dalam belajar. Sehingga membuat siswa lebih mampu menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

Siswa dan Mahasiswa diminta memberikan pendapat tentang waktu yang digunakan untuk belajar dalam sehari penuh dari semua mata pelajaran.

**Gambar 3**  
**Rata – Rata Waktu yang Digunakan**



Rata-rata Mahasiswa memberikan respon yang baik terhadap materi yang diberikan secara online. Selanjutnya berkaitan hal tersebut, Siswa dan Mahasiswa diberikan pernyataan bersifat positif dan negatif masing-masing 8 poin terkait alasan mereka memilih jawaban senang/baik dan melakukan instruksi dari Guru atau Dosennya.

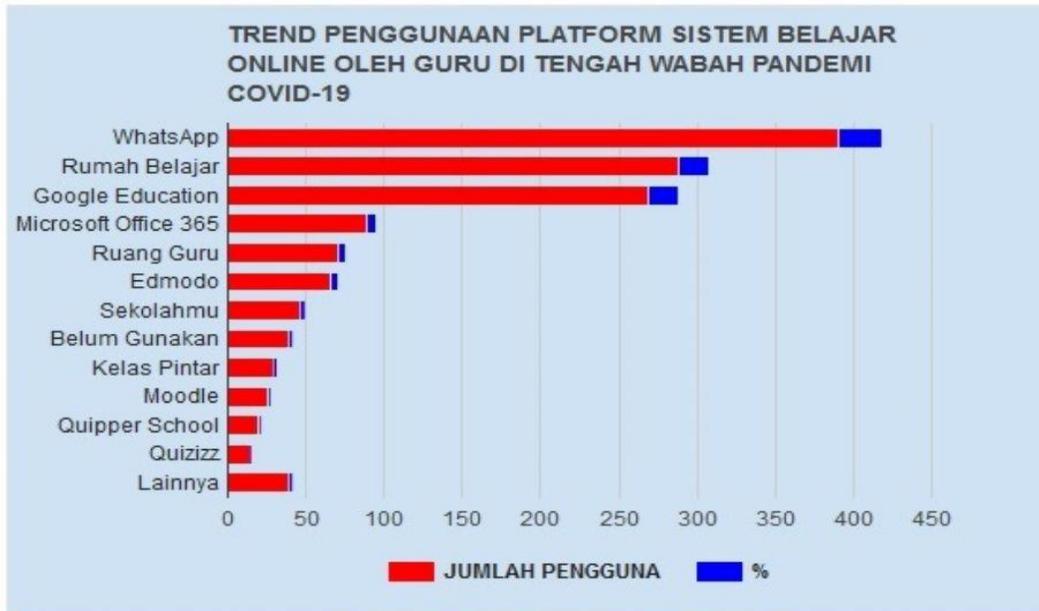


**Gambar 4**  
**Pengguna Internet di Indonesia**

Untuk Indonesia, dari total 272,1 juta penduduk, pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya, jumlah smartphone yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu smartphone. Sedangkan jumlah pengguna sosial media mencapai 160 juta jiwa.

### **Media – Media Untuk Pembelajaran Online**

Berikutnya ada berbagai macam media dan familiar yang bias digunakan untuk kegiatan Pembelajaran Online.



**Gambar 5**  
**Platform Sistem Belajar Online**

Sumber: <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/>

Terkait dengan pembelajaran jarak jauh, Kemdikbud telah melakukan kerjasama dengan beberapa pihak swasta yang fokus mengembangkan sistem pendidikan secara daring antara lain Google Indonesia, Kelas Pintar, Microsoft, Quipper, Ruang Guru, Sekolahmu, dan Zenius. Para mitra pun telah mendukung tawaran kerjasama tersebut dengan menyatakan kesanggupannya untuk berkontribusi menyelenggarakan sistem belajar secara daring, dan setiap platform akan memberikan fasilitas yang dapat diakses secara umum dan gratis.

Hasil survey menunjukkan bahwa penggunaan platform sistem belajar online terbanyak oleh guru adalah melalui aplikasi WhatsApp Group (390 orang: 28,14%). Peringkat berikutnya adalah platform Rumah Belajar (288 orang: 20,78%), Google Suit For Education (269 orang: 19,41%), Microsoft Office 365 (89 orang: 6,42%), Ruang Guru (71 orang: 5,12%), Edmodo (66 orang: 4,76%), Belajar Online Sekolah.mu (46 orang: 3,32%), Kelas Pintar (29 orang: 2,09%), Moodle (26 orang: 1,88%), Quipper School (20 orang: 1,44%), Quizizz (14 orang: 1,01%). Platform lainnya yaitu *learning management system* yang dikembangkan sendiri oleh sekolah, Zoom Cloud Meeting, That Quiz, Schoology, Kahoot, Zenius, Candy CBT, Cisco Webex Meeting, Classdojo, Kejar.id, Padlet, Quick Edu, Start Meeting, Talk Fusion sebanyak 39 orang (2,81%), dan yang belum menggunakan sistem belajar online sebanyak 39 orang (2,81%).

### **Keefektifan Pembelajaran Online**

Persiapan sebelum memberikan layanan belajar merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan belajar, terutama pada online learning di mana adanya jarak antara pebelajar dan pemelajar. Pada pemberlajaran ini pemelajar harus mengetahui prinsip-prinsip belajar dan bagaimana pebelajar belajar. alat penyampaian bukanlah faktor penentu kualitas belajar, melainkan disain mata pelajarn menentukan keefektifan belajar. Salah satu alasan memilih strategi pembelajaran adalah untuk mengangkat pembelajaran bermakna. Sehingga efektif atau tidaknya pembelajaran dapat diidentifikasi melalui perilaku-perilaku antara pemelajar dan pebelajar.

Bagaimana respon pebelajar terhadap apa yang disampaikan oleh pelajar. Keefektifan dalam KBBI adalah keadaan berpengaruh, hal berkesan, keberhasilan tentang usaha atau tindakan.

### **Kelemahan *E-learning***

Beberapa kekurangan yang dimiliki dalam pemanfaatan *e-learning* untuk proses pembelajaran sebagai berikut : 1. Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar. 2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial. 3. Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan. 4. Berubahnya peran mengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT. 5. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer). 6. Kurangnya mereka yang mengetahui dan memiliki keterampilan tentang internet. 7. Kurangnya penguasaan terhadap bahasa komputer.

### **Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Corona**

Sejak Presiden Joko Widodo mengumumkan kasus pertama Covid-19 pada 2 Maret 2020, Indonesia secara otomatis menjadi salah satu negara yang terdampak virus Corona. Berikut beberapa kebijakan di bidang pendidikan yang diambil oleh pemerintah terkait kasus Covid-19.

#### **Pembelajaran Daring Untuk Anak Sekolah**

Penyebaran virus Corona yang meningkat, membuat pemerintah provinsi (pemprov) cepat ambil tindakan, salah satunya menutup sekolah, Kebijakan ini diambil untuk menekan angka penularan wabah Corona COVID-19. Kebijakan itu berlaku untuk seluruh siswa tingkat TK, SD, SMP dan sederajat

#### **Kuliah Daring**

Sebagian besar universitas di Indonesia telah menerapkan kelas jarak jauh atau kelas online,. Selain belajar dan mengajar, semua kegiatan perkuliahan dilakukan secara daring, termasuk ujian tengah semester, ujian akhir semester, praktikum, dan bimbingan tugas akhir, tesis, serta disertasi. Selama pembelajaran daring, mahasiswa dan dosen diminta untuk melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi daring seperti aplikasi video conference, e-mail, dan media sosial daring.

#### **Ujian Nasional 2020 Ditiadakan**

Presiden Jokowi dalam Rapat Terbatas yang diselenggarakan pada Selasa (24/3) bersama menteri terkait, sudah ketok palu. Hasilnya, pemerintah mengumumkan Ujian Nasional (UN) di tahun ini resmi ditiadakan. Mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga setingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

#### **UTBK SBMPTN 2020 Diundur**

Lembaga Tes Masuk Perguruan Tinggi (LTMPT) mengeluarkan kebijakan menunda pendaftaran dan pelaksanaan Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK) 2020.

#### **Pelaksanaan SNMPTN Masih Dalam Pengkajian**

Tak hanya pendaftaran UTBK SBMPTN 2020 saja yang dinyatakan mundur jadwalnya, pengumuman kelulusan Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) 2020 juga demikian. Peserta SNMPTN 2020 pun harus kembali bersabar karena pengumuman kelulusan SNMPTN diundur, ada sejumlah pertimbangan sehingga pengumuman kelulusan diundur. Di

antaranya, masih berlangsungnya masa pengisian data nomor pendaftaran kartu Indonesia pintar (KIP)

## **Kesimpulan Dan Saran**

### **Kesimpulan**

1. Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk menerapkan social distancing guna mencegah mata rantai penyebaran wabah covid 19.
2. Study from home (SFH) merupakan salah satu akibat dari adanya wabah covid 19, yang menyebabkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi diliburkan dan belajar di rumah masing-masing.
3. Dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, smartphone dan jaringan internet. Hal itulah yang menjadi salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran daring.
4. Pembelajaran daring membuat siswa menjadi lebih mandiri, karena lebih menekankan pada student centered. Mereka lebih berani untuk mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

### **Saran**

1. Gratiskan internet untuk PJJ, Masalah PJJ itu salah satunya adalah kuota. untuk pemerintah daerah agar mendorong setiap sekolah, negeri maupun swasta, yang ada jaringan internetnya untuk memberi akses wifi gratis.
2. Jam belajar diperpendek, Saat PJJ sebaiknya jam belajar diperpendek. Hal ini karena PJJ bukan memindahkan sekolah ke rumah. Jadi sebaiknya sekolah menyusun jam pembelajaran agar efektif dan efisien.
3. Guru harus fleksibel, Guru harus fleksibel dalam proses PJJ, termasuk waktu mengumpulkan tugas dan waktu mengerjakan ulangan atau ujian.
4. Adakan praktik di sekolah untuk siswa yang butuh praktik, siswa SMK dan SMA jurusan IPA, yang perlu melakukan praktik di bengkel atau laboratorium dengan peralatan yang hanya ada di sekolah dan tidak tersedia di rumah, maka siswa tersebut boleh datang ke sekolah untuk praktik
6. Penggunaan dana desa, KPAI mendorong penggunaan dana desa untuk kepentingan pendidikan, terutama bagi yang luring atau di luar jaringan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hapsari Catur Hanandya, (2016). *Dalam penelitian mengemukakan bahwa penggunaan media online dalam pembelajaran bahasa.*
- Mohammad Yazdi, (2016). *E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi.*
- Arief Rahman Yusuf, (2016). *Penerapan E-learning Sebagai Penunjang Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013.*
- Yulita Pujilestari. *Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19.*
- Rizqon Halal Syah Aji. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran.*
- UNICEF. *COVID-19 dan Anak - Anak di Indonesia.* [www.unicef.org/indonesia](http://www.unicef.org/indonesia)
- Agus Purwanto, Rudy Pramono, Masduki Asbari, Priyono Budi Santoso, Laksmi Mayesti Wijayanti, Choi Chi Hyun, Ratna Setyowati Putri. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar.*

- Wahyu Aji Fatma Dewi. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*.
- Syarifudin. *Pengembangan Sistem Pembelajaran Online di SMK NU Ungaran*.  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019 - 2020). *Jumlah Keseluruhan Pelajar di Indonesia*. <http://statistik.data.kemdikbud.go.id/>
- Statqo Analytics, (2020). *Data Pengguna Aplikasi Meeting Online*.
- Soekartawi, (2003). *Prinsip Dasar e-Learning: Teori dan Aplikasinya di Indosnesia*. *Jurnal Teknodik Edisi 12*.
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19* <https://covid19.go.id/>
- BriLiannur Dwi C, Aisyah Amelia, Uswatun Hasanah, Abdy Mahesha Putra, Hidayatur Rahman. *Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19*.
- Sagala, Syaiful.(2013). *Etika dan Moralitas Pendidikan Peluang dan Tantangan*.  
Kementerian Keuangan. *Subsidi Kuota Internet* [www.kemenkeu.go.id](http://www.kemenkeu.go.id)