

***Collaborative Governance* Dalam Optimalisasi Pelaksanaan Kebijakan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19**

***¹ Retno Sunu Astuti, *² Taufik**

*¹ Dosen Departemen Administrasi Publik, FISIP Universitas Diponegoro

*² Dosen Ilmu Administrasi Negara, FISIP UIN Ar-Raniry Banda Aceh

*¹ retnosunu@gmail.com, *² taufik.fisip@ar-raniry.ac.id

Artikel History

Submit: 25 Februari 2021

Review: 19 Agustus 2021

Revised: 24 November 2021

Accepted: 30 Desember 2021

Abstract: The Covid-19 pandemic has changed the world's learning system, from face-to-face to online (online). The transition of this system is a challenge that must be faced by education providers. This study aims to map the challenges faced in online learning, and analyze the use of a collaborative approach to deal with them. This research uses a qualitative descriptive approach, by utilizing literature and articles that are traced through literature studies. The results of the study found three challenges faced in online learning, namely: technology, socio-economics, and digital competence. There are five stakeholders in online learning collaboration during the COVID-19 pandemic, namely the government, the private sector, NGOs, universities, and the mass media. These stakeholders have their respective roles according to their capacities. Collaboration can work well by directly involving stakeholders in decision making, built through intensive communication between stakeholders in delivering creative and innovative ideas to solve online learning problems.

Keywords: Collaborative Governance, The Covid-19 Pandemic, Online Learning, Stakeholders.

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 membawa perubahan cara pandang, kebiasaan, dan perilaku masyarakat dari kebiasaan lama ke tatanan *new normal*. Hal ini ditandai dengan transformasi cara kerja dari manual dengan tatap muka menjadi berbasis digitalisasi (Taufik & Warsono, 2020). Selain mengancam kesehatan manusia, covid-19 juga berdampak pada kemerosotan ekonomi dunia (Shangguan et al., 2020). Tidak hanya itu, sektor transportasi, hotel, dan restoran juga ikut berdampak (Mas'udi & Winanti, 2020), termasuk sektor pendidikan.

Saat ini, layanan pendidikan di Indonesia pada umumnya telah beralih dari pembelajaran tatap muka ke metode pembelajaran *online* atau sering disebut “daring” (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan penggunaan internet dan beberapa

teknologi penting lainnya untuk mengembangkan materi untuk tujuan pendidikan, penyampaian instruksional, dan pengelolaan program (Fry, 2001). Istilah ini semakin populer di kalangan masyarakat seiring dengan dikeluarkan kebijakan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Kebijakan ini diambil oleh pemerintah dengan tujuan salah satunya untuk pemenuhan hak peserta didik agar tetap memperoleh layanan pembelajaran sepanjang darurat covid-19.

Pembelajaran daring bukanlah sesuatu yang baru dalam dunia Pendidikan Tinggi. Di Amerika Serikat metode pembelajaran ini telah digunakan sejak tahun 1982. Saat itu, Universitas Chicago meluncurkan program pembelajaran jarak jauh pertamanya untuk pendidikan tinggi (Suryatmojo et al., 2020). Sementara untuk Indonesia, Universitas Terbuka menjadi pionir yang menerapkan pembelajaran daring, atau dikenal dengan sebutan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada tahun 2002 (Andriani, 2003). Sistem pembelajaran ini memungkinkan peningkatan akses pendidikan tinggi dan bermutu bagi calon mahasiswa yang tersebar di seluruh Indonesia dengan biaya yang lebih efisien.

Pergeseran paradigma baru dalam dunia pendidikan tinggi telah terjadi di era pandemi covid-19. Dari pendidikan yang terbatas dalam ruang dan waktu, kini bermigrasi menjadi program jarak jauh dapat menjangkau masyarakat lebih luas dengan menggunakan teknologi. Pergeseran pembelajaran tatap muka ke daring bukanlah pekerjaan yang mudah. Terlebih lagi bagi perguruan tinggi yang sama sekali belum mempunyai pengalaman dalam menerapkan pembelajaran daring. Tidak semua perguruan tinggi didukung dengan dosen dan tenaga kependidikan yang melek teknologi. Hal ini menciptakan permasalahan baru, sekaligus menjadi tantangan bagi perguruan tinggi untuk cepat beradaptasi dengan dunia digitalisasi. Disisi lain, permasalahan akses internet yang belum merata di berbagai wilayah di Indonesia, sehingga mengakibatkan keterbatasan bagi daerah, khususnya bagi daerah yang termasuk dalam wilayah terdepan, terpencil, dan tertinggal (3 T). Permasalahan ini menjadi catatan penting yang perlu mendapatkan perhatian pemerintah dalam penerapan pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil penelitian (Padmo et al., 2020) terkait pembelajaran online selama pandemi covid-19 di Indonesia menemukan 83% mahasiswa mengalami kendala pada koneksi internet. Angka ini menunjukkan representasi kesulitan umumnya yang dialami oleh mahasiswa dalam mengakses internet di berbagai daerah di Indonesia. Ada mahasiswa yang harus berjuang lebih kuat untuk mendapatkan sinyal internet, seperti yang dilakukan oleh sebagian mahasiswa Kabupaten Simeulue, Provinsi Aceh harus memanjat

pohon demi mendapatkan sinyal (Serambinews, 2020). Di beberapa daerah lainnya, kendala yang dihadapi pada sambungan listrik yang tidak stabil, hal ini ikut memengaruhi pada koneksi internet (Padmo et al., 2020).

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran daring selama pandemi covid-19 belum berjalan optimal. Namun, disatu sisi perguruan tinggi harus tetap survive menghadapi situasi yang *unpredictable* seperti sekarang ini. Data Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi tahun 2020 jumlah perguruan tinggi di Indonesia mencapai 4.621 dengan jumlah program studi 28.879. Jumlah tersebut melayani 8,3 juta mahasiswa, sehingga perguruan tinggi harus beradaptasi cepat untuk terpenuhi layanan pendidikan. Bagaimana perguruan tinggi tetap survive dan strategi apa yang harus ditempuh oleh perguruan tinggi untuk tercapainya optimalisasi pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi covid-19? Tulisan ini lebih lanjut akan memetakan tantangan dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring dan menganalisis yang berfokus pada membangun kolaborasi dengan lintas aktor dalam penyelesaian masalah yang selama ini di hadapi selama pembelajaran daring di perguruan tinggi.

Model *collaborative governance* muncul sebagai respon terhadap masalah publik yang kompleks. Permasalahan yang telah diuraikan di atas merupakan masalah yang kompleks, sehingga, menyelesaikan masalah yang kompleks diperlukan keterlibatan berbagai aktor di dalamnya (Astuti et al., 2020). Pendekatan kolaboratif bertujuan untuk tercapainya keefektifan manajemen publik melalui keterlibatan lintas aktor, baik aktor pemerintah, swasta, NGO, Perguruan Tinggi, dan media massa.

Metodologi

Studi ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan tipe penelitian kepustakaan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan rujukan referensi buku, literatur, catatan, dan bermacam laporan yang berkaitan dengan permasalahan yang ingin dipecahkan dalam penelitian (Nazir, 1998). Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: pertama, melakukan penelusuran berbagai temuan dengan menggunakan kata kunci; pembelajaran daring, e-learning, atau sejenisnya dari berbagai sumber dari hasil penelitian. Penelusuran dilakukan melalui sumber jurnal penelitian, website lembaga resmi pemerintah yang terkait dengan pembahasan penelitian ini, serta sumber lainnya yang dianggap relevan dengan fokus kajian. Setelah ditelusuri kemudian membaca, dan mencatat bagian-bagian penting yang menunjang dengan pembahasan dalam penelitian

ini. Kedua, memadukan seluruh temuan baik konsep, model, maupun teori dari pembelajaran daring. Ketiga, melakukan analisis dari setiap temuan dari bahan bacaan, baik hasil penelitian sebelumnya, data-data, praktik terbaik yang berkaitan dengan penelitian ini. Keempat adalah mengelaborasi model maupun pendekatan yang berbeda dari penemuan dalam studi sebelumnya yang menjadikan sisi berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya.

Hasil Penelitian

Potret Pembelajaran Daring Di Indonesia Masa Pandemi Covid-19

Pandemi covid-19 mengubah metode pembelajaran di seluruh dunia. Namun, transformasi dari pembelajaran manual ke digitalisasi belum berjalan dengan baik. Laporan baru yang dirilis oleh lembaga internasional membidangi anak, UNICEF mengungkapkan bahwa setidaknya sepertiga anak di seluruh dunia atau dengan jumlah 463 juta anak menghadapi kesulitan dalam mengakses pembelajaran online setelah kegiatan di sekolah dihentikan akibat covid-19 (Unicef, 2020a).

Sementara untuk Indonesia, survei yang sama dilakukan oleh UNICEF, pada tahun 2020 melalui kanal U-Report yang terdiri dari SMS, WA, dan Facebook Meesenger yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia. Hasil survei sebanyak 3.949, atau 69% responden dari total jumlah pemilih 4.019, mengatakan bosan belajar dari rumah. Lebih lanjut, 87% hasil survei tersebut menginginkan cepat kembali belajar di sekolah (tatap muka). Adapun tantangan yang dihadapi saat belajar dari rumah menurut survei tersebut menunjukkan 38% kurang mendapatkan bimbingan dari guru. Kemudian, akses internet tidak lancar sebanyak 35%. Hasil survei tersebut dapat dilihat di bawah ini:

Gambar 1. Survei UNICEF Terkait Belajar Dari Rumah Masa Pandemi



Sumber: (Unicef, 2020b)

Untuk menghasilkan pembelajaran daring yang efektif, ada beberapa hal yang diperhatikan. Hasil kajian yang dilakukan oleh (Damayanti, 2020) menemukan beberapa faktor mempertimbangkan pemilihan media e-learning, yaitu:

- a) **Pertama, Aksesibilitas.** Faktor ini menjadi penentu apakah penggunaan akan menggunakan suatu media atau tidak. Kemudahan akses menjadi salah satu indikator peningkatan minat untuk memilih media yang digunakan dalam pembelajaran daring. Hasil survei menunjukkan faktor ini dipilih sebanyak 83,3%.
- b) **Kedua, Perangkat media yang didukung.** Pemilihan terhadap perangkat media yang dapat mendukung (kompatibel) kemudahan dalam pengunggahan media pembelajaran perlu diperhatikan oleh penyelenggara pendidikan selama pandemi covid-19. Sebanyak 66,7% responden menyatakan bahwa setuju bahwa media penunjang penting dalam pemilihan platform e-learning.
- c) **Ketiga, Fitur Komunikasi Yang Disediakan.** Faktor ini dipilih dikarenakan kesediaan fitur komunikasi dalam pembelajaran daring. Pemilihan fitur komunikasi ini dipilih sebanyak 66,7% responden.
- d) **Keempat, Proses dan jenis penilaian.** Sebanyak 50% responden mempertimbangkan jenis penilaian yang tersedia dalam platform e-learning.
- e) **Kelima, Desain.** Faktor ini menjadi alasan bagi penyelenggara pendidikan dalam memilih suatu media pembelajaran daring. Hal ini dibuktikan dari hasil pemilihan responden sebanyak 50% memilih desain dalam pelaksanaan pembelajaran daring.
- f) **Keenam, Harga.** Beberapa aplikasi e-learning mengharuskan penggunanya untuk membayar biaya langganan untuk menikmati fitur tambahan yang disediakan. Berdasarkan pertimbangan ini, maka banyak responden memilih media e-learning yang tidak berbayar, seperti Google Classroom, Edmodo, Zoom, Whatsapp dan Youtube

Tantangan Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19

Transformasi digital bukanlah sebuah fenomena baru, dan kini telah menyertai dalam dunia pendidikan tinggi selama beberapa tahun belakangan ini (Kopp, 2019). Transformasi digital di perguruan tinggi merupakan isu yang perlu diketahui oleh para pemangku kepentingan pendidikan. Hal ini dikarenakan perguruan tinggi merupakan institusi yang mempersiapkan dan sekaligus mencetak para generasi profesional untuk menghadapi tantangan global, dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi

pada suatu negara. Oleh karena itu, perguruan tinggi sebenarnya menjadi “role model” dalam upaya perubahan transformasi digital. Untuk mencapai optimalisasi penerapan pembelajaran daring di institusi perguruan tinggi, (Cameron & Green, 2019) menyarankan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu: persiapan strategis, pembentukan kepercayaan, pemikiran dalam proses, penggabungan dan penguatan semua pihak yang terlibat, berkolaborasi dan pengetahuan organisasi. Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan dalam upaya perubahan kebiasaan pembelajaran yang konvensional ke digitalisasi.

Pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi telah menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa tantangan tersebut antara lain:

1. *Tantangan Teknologi*

Pembelajaran daring secara keseluruhan sangat bergantung pada perangkat teknologi dan internet. Koneksi internet yang buruk cenderung ditolak saat ingin mengakses pembelajaran daring. Ketergantungan teknologi dan koneksi internet merupakan tantangan besar yang dihadapi oleh siswa pada pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Penelitian (Padmo et al., 2020) menemukan 83,21% responden mengaku kesulitan dalam mengakses internet.

Daya saing digital Indonesia belum menunjukkan hasil yang baik bila dibandingkan dengan negara tetangga. Berdasarkan hasil laporan *IMD World Digital Competitive Ranking 2020* menempatkan Indonesia pada posisi 56 dari 63, atau berada pada posisi delapan peringkat terbawah jumlah negara yang dilakukan penilaian. Posisi Indonesia masih jauh tertinggal bila di bandingkan dengan Thailand pada posisi (39) Malaysia (26), Taiwan (11), dan Singapore (2). Berikut perbandingan posisi Indonesia dalam daya saing digital dunia:

Tabel 1. Posisi Indonesia Pada IMD World Digital Competitive Ranking 2020

Country	Rank	
	2020	2019
Singapore	2	2
Taiwan	11	13
Malaysia	26	26
Thailand	39	40
Indonesia	56	56
Philipines	57	55

Sumber: <https://www.imd.org/wcc/world-competitiveness-center-rankings/world-digital-competitiveness-rankings-2020/> (diakses, 30 September 2021).

Meski tidak dapat disamakan posisi Indonesia dengan negara tetangga, yang memiliki perbedaan misalnya luas wilayah, ekonomi, dan aspek lainnya, setidaknya kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah Indonesia untuk terus berupaya meningkatkan indeks digitalisasi untuk lebih baik lagi. Bila dicermati dari data di atas, posisi Indonesia tidak mengalami peningkatan, masih berada pada posisi tahun sebelumnya. Teknologi digital menjadi unsur penting dalam upaya keberhasilan pembelajaran daring selama covid-19. Hal ini dikarenakan keberhasilan pembelajaran daring sangat tergantung pada kesediaan teknologi digital yang mampu menjangkau ke seluruh daerah di Indonesia.

2. Tantangan Sosial Ekonomi

Perkembangan kasus positif di Indonesia telah mencapai 4.219.284 orang, dan kasus meninggal sebanyak 142.173 orang (Kemenkes, 3 Oktober 2021). Berbagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 telah dilakukan, mulai kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB), hingga diberlakukan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Kebijakan ini berimplikasi terhadap tingkat kesejahteraan sosial masyarakat semakin turun.

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh lembaga *Smeru Research Institute* terhadap sampel yang tersebar di 34 provinsi yang dilakukan pada bulan Oktober dan November 2020 menghasilkan temuan bahwa keuangan rumah tangga mengalami dampak parah dari pandemi Covid-19 (Smeru, 2021). Sekitar tiga perempat rumah tangga atau 74,3%

mengalami penurunan pendapatan dari yang mereka terima pada bulan Januari 2020. Selain penurunan pendapatan, peningkatan pengeluaran biaya bulanan rumah tangga. Hal ini dikarenakan naiknya biaya belanja bahan makanan dan keperluan pokok lainnya. Temuan menarik lainnya adalah terjadinya peningkatan secara signifikan bagi rumah tangga dengan memiliki anak terhadap biaya internet sebanyak 65% bila dibandingkan rumah tangga yang tidak memiliki anak 28,9%. Ini membuktikan bahwa pembelajaran daring membutuhkan biaya lebih banyak untuk pembelian paket internet dengan kondisi ekonomi rumah tangga yang melemah dampak dari pandemi Covid-19.

Senada dengan hal tersebut peralihan dari pembelajaran tatap muka ke daring ada mahasiswa yang mengandalkan layanan komputer dan internet gratis di kampus. Kini proses pembelajaran membutuhkan komputer dan internet sendiri. Himpitan ekonomi membuat para orang tua melakukan perbuatan salah mencuri laptop demi anaknya kuliah daring, seperti kasus seperti ini terjadi di Lampung (RadarLampung, 2020). Hal ini menjadi catatan penting yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, karena status sosial ekonomi masyarakat tidaklah sama. Apalagi setelah pandemi covid-19 melanda dunia angka pengangguran semakin tinggi.

3. *Tantangan Kompetensi Digital*

Kompetensi digital dapat diartikan sebagai keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan saat menggunakan perangkat digital. Di era saat ini, kompetensi digital harus dimiliki pada semua strata pendidikan. Mahasiswa dan dosen dengan kompetensi digital rendah cenderung tertinggal dalam pembelajaran daring (Adedoyin & Soykan, 2020). Kompetensi digital menjadi mutlak yang harus dimiliki oleh mahasiswa dan dosen. Karena segala aktivitas pembelajaran dilaksanakan berbasis digitalisasi. Saat ini banyak sekali aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran daring, misalnya zoom, google classroom, microsoft team, whatsapp group, google meet, serta jenis aplikasi lainnya. Kesemua aplikasi ini telah memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi covid-19.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hakim, 2020) terkait pemilihan platform media pembelajaran daring selama pandemi covid-19 di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memilih media Whatsapp 46,1% sebagai media dalam pembelajaran daring selama pandemi. Kemudian aplikasi line 13,8 %, Google Clasroom, 6,1 %, dan sisanya menggunakan aplikasi lain sebesar 34%. Tantangan lainnya juga berasal dari faktor usia dosen ikut

berpengaruh terhadap kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi pembelajaran daring (Dikti, 2020). Dengan demikian kita berharap kompetensi digital bagi penyelenggara pendidikan, baik itu dosen, mahasiswa maupun tenaga kependidikan perlu ditingkatkan dengan memberikan pelatihan untuk terciptanya pembelajaran daring yang berkualitas.

Kolaborasi Dalam Pembelajaran Daring

Pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi covid-19 di Indonesia belum berjalan dengan baik. Berbagai tantangan dialami perlu mendapatkan perhatian serius dari pemerintah dan pemangku kepentingan di dunia pendidikan Indonesia. Pemerintah, swasta, masyarakat, serta pemangku kepentingan lainnya perlu bersinergi dalam membangun pembelajaran daring untuk lebih baik ke depan. Permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran daring merupakan masalah yang kompleks, sehingga diperlukan sebuah upaya kolaborasi dengan pemangku kepentingan.

Konsep kolaborasi sebenarnya telah banyak dipraktikkan dalam menyelesaikan permasalahan publik. Studi *Collaborative governance* tidak hanya dalam kajian kebijakan (Scott & Thomas, 2016), namun juga digunakan dalam pemecahan masalah bencana, kesehatan masyarakat, dan lingkungan (Astuti & Asmarasari, 2020; Fauzi et al., 2019; Rachim et al., 2020). Artikel ini menawarkan *collaborative governance* sebagai strategi dalam optimalisasi dalam pendidikan, khususnya pada pembelajaran daring.

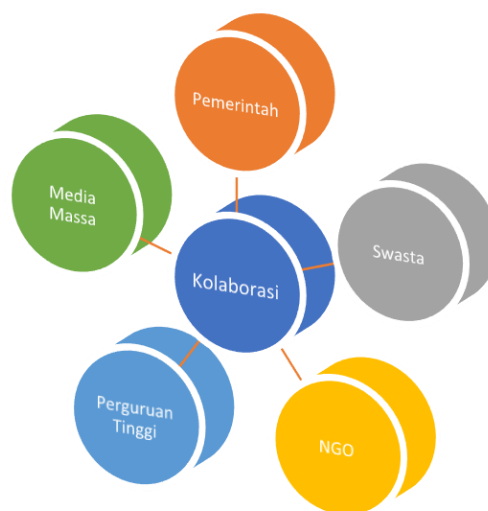
Collaborative governance menyatukan banyak pemangku kepentingan dengan lembaga pemerintah untuk terlibat dalam pengambilan keputusan yang berorientasi pada pemecahan masalah secara bersama. Sebagaimana definisi *collaborative governance* menurut (Ansell & Gash, 2008) berupa serangkaian tata kelola lembaga publik secara langsung melibatkan para pemangku kepentingan non-pemerintahan dalam sebuah proses pengambilan kebijakan yang berorientasi pada konsensus, dan deliberatif dengan tujuan untuk membuat atau melaksanakan kebijakan, mengelola program, maupun aset pemerintah. Dari makna ini dapat dipahami bahwa telah terjadi perubahan cara pandang penyelenggaraan pemerintahan, tidak hanya melihat negara dalam hal ini pemerintah sebagai aktor tunggal dalam pelaksanaan kebijakan dan pelayanan publik, melainkan pada pendekatan keterlibatan pemangku kepentingan di luar pemerintah.

Studi pemangku kepentingan telah banyak diminati dalam kajian administrasi publik. Perkembangan pemangku kepentingan mulai dari *triple helix* (pemerintah,

akademisi, dan swasta) berkembang menjadi *quadra helix* (pemerintah, akademisi, swasta, dan NGO). Kemudian mengalami perkembangan menjadi *Penta Helix* adanya penambahan aktor dari sebelumnya, yaitu media massa (Astuti et al., 2020). Saat ini studi stakeholders terus mengalami perkembangan, misalnya kajian yang dilakukan oleh (Rachim et al., 2020) menemukan *Hexa Helix* (pemerintah, akademisi, swasta, NGO, media massa, dan masyarakat terdampak) dalam kajian penanganan bencana alam di danau tempe Sulawesi Selatan.

Mencermati permasalahan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 dan dalam kaitannya dengan kolaborasi, serta pemangku kepentingan, dapat dipetakan melalui model *penta helix*. Model ini sangat diperlukan dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan multi pihak, dimana pemangku kepentingan mewakili berbagai kepentingannya (Lindmark et al., 2009). Adapun kolaborasi pemangku kepentingan dalam pembelajaran daring, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1. Kolaborasi Pemangku Kepentingan Dalam Pembelajaran Daring



Sumber: Diadaptasi dari pemangku kepentingan penta helix

Berdasarkan gambar di atas terdapat lima pemangku kepentingan yang dapat bersinergi dalam pembelajaran secara daring pada masa pandemi covid-19. Kolaborasi pemangku kepentingan ini diharapkan dapat mewujudkan pelaksanaan kebijakan pembelajaran daring yang didukung oleh beragam sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing *stakeholders* dan saling berinteraksi secara bersinergi. Masing-masing pemangku kepentingan memiliki perannya Pemerintah dalam hal ini birokrasi merupakan kelompok yang paling bertanggung jawab dalam pelaksanaan kebijakan pembelajaran daring.

Kelompok ini terdiri dari Kementerian Pendidikan sebagai *leading sector* pada tingkat pusat dalam pembelajaran daring di Indonesia. Sementara pada tingkatan daerah berupa Dinas Pendidikan Provinsi, dan Kabupaten /Kota, serta lembaga pemerintah lainnya baik pusat maupun daerah yang mempunyai kaitan dalam pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan kebutuhan dalam pemecahan masalah yang dihadapi .

Peran dari pemerintah dalam pembelajaran daring berupa: Pertama, menyalaras program pendidikan dengan perkembangan covid yang terjadi dalam negeri baik pada level pusat maupun daerah. Kedua, menyiapkan data dan informasi yang akurat dan terbaru yang dapat digunakan sebagai basis pengambilan kebijakan. Ketiga, melakukan sosialisasi, komunikasi, dan advokasi kepada masyarakat luas terhadap adaptasi pendidikan daring selama pandemi covid-19. Keempat, melaksanakan monitoring dan evaluasi, serta pelaporan terhadap pelaksanaan kebijakan pembelajaran daring, baik kendala maupun tantangan yang dihadapi selama diberlakukan pembelajaran daring. Kelima, pemerintah menyiapkan pendanaan untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Umumnya pendanaan yang dialokasikan oleh pemerintah terbatas, tidak terjangkau ke segala lini, dan hal ini sering ditemui sebagai keterbatasan pemerintah dalam pelaksanaan kebijakan, maupun pelayanan publik.

Swasta juga memainkan peran penting dalam pembelajaran daring berupa memfasilitasi program/kegiatan. Program ini dapat berupa kerja sama dalam hal infrastruktur yang dibutuhkan dalam pembelajaran daring. Dapat juga berupa kerja sama penyediaan paket internet dengan diskon besar, penyediaan pembelajaran daring, serta hal lainnya. Selain itu, peran swasta dapat juga berupa dukungan pendanaan dalam mencapai keberhasilan pelaksanaan kebijakan pemerintah. Hal ini juga sesuai dengan kajian yang dilakukan oleh (Ansary & Behera, 2018) bahwa keterlibatan swasta dalam sektor pendidikan dapat menciptakan model inovasi untuk sistem pendidikan, dan infrastruktur sekolah di India.

Organisasi Non Pemerintah berupa organisasi yang secara sukarela memberikan pelayanan kepada masyarakat tanpa maksud dan tujuan untuk memperoleh keuntungan baginya. Dalam sektor pendidikan umumnya kita temui lembaga internasional seperti Unicef, Unesco, serta lembaga non pemerintah nasional lainnya yang concern dibidang pendidikan. Peran dari pemangku kepentingan ini dapat berupa memfasilitasi program atau kegiatan di lapangan, melakukan advokasi kepada mahasiswa, membangun pemahaman kepada publik, dan melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran daring.

Perguruan tinggi mempunyai kapasitas sumber daya manusia yang dapat dilibatkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Para akademisi memiliki banyak pengetahuan, dan pengalaman yang dibangun dari kegiatan tri-darma perguruan tinggi yang dapat di sharing untuk penguatan pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Perannya dapat berupa peningkatan kapasitas para dosen, pemantauan dan evaluasi, melakukan penelitian kebijakan sebagai bahan rekomendasi kebijakan, dan melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran daring.

Pemangku kepentingan terakhir dalam pembelajaran daring adalah media. Kehadiran media massa untuk memberikan informasi yang luas pada masyarakat melalui media yang mereka miliki. Peran dari media massa dalam pembelajaran daring berupa kegiatan diseminasi dan advokasi kepada masyarakat, membangun pemahaman publik melalui sharing informasi kepada masyarakat terhadap pemahaman pembelajaran daring, sehingga masyarakat umum dengan sendirinya mendapatkan informasi melalui informasi yang dibaca dari media. Terakhir perannya dapat juga monitoring pelaksanaan pembelajaran yang dikemas dalam pemberitaan pada media massa. Dengan demikian dapat membantu pemerintah dalam menyerap berbagai informasi terkait hambatan-hambatan pelaksanaan pembelajaran daring dari berbagai daerah. Ringkasnya untuk peran masing-masing dari aktor tersebut dapat diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Peran Pemangku Kepentingan Dalam Pembelajaran Daring

Aktor	Peran
Pemerintah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyelaras program pendidikan dengan perkembangan covid 2. Penyiapan data dan informasi yang digunakan sebagai basis pengambilan kebijakan 3. Sosialisasi , komunikasi dan advokasi 4. Monev dan Pelaporan 5. Pendanaan
Swasta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitasi program/ kegiatan 2. Dukungan pendanaan
NGO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Advokasi kepada mahasiswa 2. Fasilitasi program atau kegiatan di lapangan 3. Membangun pemahaman publik 4. Monitoring pelaksanaan

Perguruan Tinggi	<ol style="list-style-type: none">1. Peningkatan kapasitas para dosen2. Pemantauan dan evaluasi3. Policy research sebagai bahan rekomendasi kebijakan4. Monitoring pelaksanaan
Media Massa	<ol style="list-style-type: none">1. Diseminasi & advokasi kepada masyarakat2. Membangun pemahaman publik3. Monitoring pelaksanaan

Kesimpulan

Fleksibilitas, dan kemampuan beradaptasi pada perkembangan teknologi digital menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran daring. Namun fakta di lapangan ditemui banyak tantangan dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran daring berlangsung, mulai koneksi internet, jaringan listrik, adaptasi teknologi digital, hingga pada keterbatasan ekonomi. Kendala ini dapat diselesaikan dengan bersama, dengan melibatkan para pemangku kepentingan didalamnya. Adapun kolaborasi pemangku kepentingan dalam pembelajaran daring terdiri dari pemerintah, swasta, NGO, perguruan tinggi, dan media massa. Para pemangku kepentingan yang diidentifikasi memiliki perannya masing-masing dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Kendala dan keterbatasan yang dialami selama pembelajaran daring dapat diatasi dengan menguatkan kolaborasi melalui terlibat langsung para pemangku kepentingan dalam pengambilan keputusan bersama. Selain itu, membangun komunikasi yang intens dan efektif antar pemangku kepentingan dengan menyampaikan ide-ide kreatif dan inovatif terhadap pemecahan masalah pembelajaran online. Sehingga, permasalahan yang ditemui di lapangan selama pembelajaran online dapat di atasi dengan baik

Daftar Pustaka

- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. (2020). Covid-19 Pandemic and Online Learning: The Challenges and Opportunities. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Andriani, D. (2003). *Sistem Pendidikan Jarak Jauh untuk Pendidikan Tinggi yang Berkualitas*. In Cakrawala Pendidikan; E-Learning Dalam Pendidikan. Universitas Terbuka.

- Ansary, M., & Behera, S. K. (2018). Role of Public Private Partnership in Education Sector in India. *IMPACT: International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature (IMPACT: IJRHAL)*, 6(8). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15418.85446>
- Ansell, C., & Gash, A. (2008). Collaborative governance in theory and practice. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 18(4), 543–571. <https://doi.org/10.1093/jopart/mum032>
- Astuti, R. S., & Asmarasari, B. (2020). *Collaborative Governance in Policy Advocacy of Exclusive Breastfeeding Practice in Semarang City*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 389(Icstcsd 2019), 188–192.
- Astuti, R. S., Warsono, H., & Rachim, A. (2020). *Collaborative Governance Dalam Perspektif Administrasi Publik*. Universitas Diponegoro Press.
- Cameron, E., & Green, M. (2019). *Making Sense of Change Management: A Complete Guide to the Models, Tools and Techniques of Organizational Change*. Kogan Page Publishers.
- Damayanti, L. S. (2020). Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Pendidikan Tinggi Pariwisata di Bali Selama Pande Covid-19. *Journey*, 2, 63–82.
- Dikti. (2020). *Buku Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi Covid-19*. Di Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Fauzi, A. R., Yayuk, A., & Rahayu, S. (2019). Pencegahan HIV / AIDS melalui Collaborative Governance antara Pemerintah , Lembaga Swadaya Masyarakat , dan Masyarakat HIV / AIDS Prevention Through Collaborative Governance Among Government , Non Government Organization , And Society in DKI Jakarta Pr. *Jurnal Inspirasi*, 10(April), 14–31.
- Fry, K. (2001). E-learning Markets and Providers : Some Issues and Prospects. *Education + Training*, 43, 233–239.
- Hakim, L. (2020). Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal. *JUSTEK: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2), 27–36.
- Kopp, M. (2019). Five Common Assumption That Prevent Digital Transformation at Higher Education Institutions. *INTED 2019 Proceedings*, March, 1448–1457.
- Lindmark, A., Nilsson-Roos, M., & Sturesson, E. (2009). *Difficulties of Collaboration for Innovation - A Study in the Öresund Region Au*. Lund University School of Economic and Management.
- Mas'udi, W., & Winanti, P. S. (2020). *Covid-19: Dari Krisis Kesehatan ke Krisis Tata Kelola*. In W. Mas'udi & P. S. Winanti (Eds.), *Tata Kelola Penanganan Covid-19 di Indonesia: Kajian Awal*.

- Nazir, M. (1998). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Padmo, D., Ardiasih, L. S., & Idrus, O. (2020). Online Learning During the Covid-19 Pandemic and Its Effect on Future Education in Indonesia. *The Impact Of COVID19 on The International Education System*, November, 71–86. <https://doi.org/10.51432/978-1-8381524-0-6>
- Rachim, A., Warella, P. Y., Astuti, R. S., & Suharyanto, S. (2020). Hexa Helix: Stakeholder Model in the Management of Floodplain of Lake Tempe. *Prizen Social Science Journal*, 4(1), 20–27.
- RadarLampung. (2020). Sedih! Bapak Curi Laptop Demi Anak Belajar Daring. <https://radarlampung.co.id/sedih-bapak-curi-laptop-demi-anak-belajar-daring/>
- Scott, T. A., & Thomas, C. W. (2016). Unpacking the Collaborative Toolbox : Why and When Do Public Managers Choose Collaborative Governance Strategies? *The Policy Studies Journal*, 00(00), 1–24.
- Serambinews. (2020). Demi Kuliah Online, Mahasiswa di Simeulue Harus Panjat Pohon untuk Dapat Sinyal. 1 Oktober 2020. <https://aceh.tribunnews.com/2020/10/01/demi-kuliah-online-mahasiswa-di-simeulue-harus-panjat-pohon-untuk-dapat-sinyal>
- Shangguan, Z., Wang, M. Y., & Sun, W. (2020). What Caused the Outbreak of COVID-19 in China : From the Perspective of Crisis Management. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17, 1–16. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093279>
- Smeru. (2021). *Ringkasan Eksekutif: Dampak Sosial Ekonomi Covid-19 Terhadap Rumah Tangga dan Rekomendasi Kebijakan Strategis Untuk Indonesia*.
- Suryatmojo, H., Kusumawardani, S. S., Aluicius, I. E., & Widyatmanti, W. (2020). Disrupsi dan Resiliensi Pendidikan Tinggi dalam Menangani Dampak Covid-19. In W. Mas'udi & P. S. Winanti (Eds.), *Tata Kelola Penanganan Covid-19 di Indonesia: Kajian Awal* (pp. 125–142). Gadjah Mada University Press.
- Taufik, & Warsono, H. (2020). Birokrasi Baru Untuk New Normal: Tinjauan Model Perubahan Birokrasi dalam Pelayanan Publik di Era Covid-19. *DIALOGUE: Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 2, 1–18.
- Unicef. (2020a). COVID-19: Laporan baru UNICEF mengungkap setidaknya sepertiga anak sekolah di seluruh dunia tidak dapat mengakses pembelajaran jarak jauh selama sekolah ditutup. <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/covid-19-laporan-baru-unicef-mengungkap-setidaknya-sepertiga-anak-sekolah-di-seluruh>

Unicef. (2020b). Indonesia: Survei Terbaru Menunjukkan Bagaimana Siswa Belajar Dari Rumah. <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-survei-terbaru-menunjukkan-bagaimana-siswa-belajar-dari-rumah>



© 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).