

Nama : Okta Saputri
NPM : 2213031011
Matkul : Ekonomi Industri
Tugas Pertemuan 7

STUDI KASUS

1. Analisis dengan Pendekatan SCP (Social Construction of Technology)
Dalam kerangka *Social Construction of Technology (SCP)*, kegagalan efektivitas aplikasi edtech di daerah terpencil disebabkan oleh adanya *interpretative flexibility* antara kelompok sosial berbeda:
 - a) Pengembang dan Kementerian Pendidikan memaknai teknologi sebagai solusi universal untuk pemerataan pendidikan.
 - b) Guru dan siswa di daerah terpencil menafsirkan aplikasi tersebut sebagai alat yang “asing”, sulit dioperasikan, dan tidak sesuai dengan konteks budaya, bahasa, serta kondisi infrastruktur mereka.

Ketidaksesuaian ini menunjukkan bahwa konstruksi sosial teknologi tidak selesai pada tahap desain, tetapi bergantung pada proses negosiasi makna antara aktor-aktor sosial yang terlibat. Kurangnya partisipasi komunitas lokal dalam tahap desain dan pengujian membuat teknologi gagal mencapai *closure* (penerimaan sosial yang stabil).

2. Peran Faktor Sosial, Budaya, dan Lokalitas
 - a) Faktor sosial: Struktur sosial di sekolah pedalaman menempatkan guru sebagai pusat otoritas pengetahuan. Ketika guru tidak dilibatkan sejak awal, mereka cenderung menolak inovasi yang mengubah peran mereka.
 - b) Faktor budaya: Bahasa pengantar yang tidak sesuai (bahasa Indonesia baku atau Inggris) menurunkan makna pembelajaran. Konten yang tidak merefleksikan budaya lokal membuat siswa kehilangan rasa relevansi.
 - c) Faktor lokalitas: Infrastruktur digital yang terbatas dan gaya belajar berbasis interaksi langsung menjadi penghalang utama adopsi teknologi yang terlalu bergantung pada konektivitas atau teks.
3. Model Aplikasi dan Strategi Penerapan Edtech Berbasis SCP dan Lokalitas
Untuk meningkatkan efektivitas, desain edtech harus berpijak pada prinsip *co-construction*

of technology, di mana pengguna lokal berperan aktif membentuk fungsi dan makna teknologi.

Strateginya meliputi:

- 1) Ko-desain partisipatif: Melibatkan guru, siswa, dan tokoh masyarakat lokal dalam tahap perancangan dan uji coba aplikasi.
- 2) Konten berbasis kearifan lokal: Integrasikan konteks budaya, cerita rakyat, dan bahasa daerah sebagai bagian dari modul pembelajaran.
- 3) Fitur offline dan adaptif: Desain aplikasi yang dapat berjalan tanpa internet dan menyesuaikan dengan kapasitas perangkat lokal.
- 4) Pelatihan guru berbasis komunitas: Guru menjadi mediator budaya dan teknologi melalui pelatihan kolaboratif antar daerah.
- 5) Pendekatan ekosistem sosial: Jadikan sekolah, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari jejaring belajar digital yang saling mendukung.