

Nama : Rhesty Puspita Sari

Npm : 2213031003

1. Analisis dengan Pendekatan SCP

a. Struktur (Structure)

Struktur ekosistem pendidikan digital di Indonesia masih menunjukkan ketimpangan yang nyata. Akses internet, listrik, dan perangkat teknologi umumnya lebih baik di kota besar dibandingkan di daerah pedesaan atau terpencil. Hal ini menyebabkan siswa dan guru di wilayah terluar sulit mengakses aplikasi belajar daring secara optimal.

Sebagian besar startup edtech juga merancang produknya berdasarkan kebutuhan pengguna di wilayah perkotaan, tanpa mempertimbangkan konteks sosial, ekonomi, maupun budaya daerah lain. Selain itu, kebijakan pendidikan digital cenderung bersifat sentralistik, sehingga inovasi lokal tidak berkembang. Akibatnya, ekosistem edtech menjadi tidak merata dan kurang adaptif terhadap keberagaman lokalitas Indonesia.

b. Perilaku (Conduct)

Perilaku para pelaku dalam ekosistem edtech turut memengaruhi tingkat keberhasilan penerapan teknologi di daerah terpencil. Banyak perusahaan edtech menggunakan strategi “seragam untuk semua” (one-size-fits-all), yaitu menyediakan materi belajar yang sama tanpa penyesuaian terhadap bahasa atau nilai budaya daerah tertentu.

Guru di wilayah terpencil juga menghadapi tantangan tersendiri karena keterbatasan kemampuan teknologi dan kurangnya pelatihan. Akibatnya, mereka kesulitan mengintegrasikan aplikasi ke dalam proses pembelajaran. Minimnya pelibatan komunitas lokal dalam perancangan konten membuat aplikasi terasa asing dan tidak relevan bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar program edtech di Indonesia lebih menitikberatkan pada aspek teknologi daripada adaptasi sosial dan budaya masyarakat.

c. Kinerja (Performance)

Dari sisi kinerja, efektivitas aplikasi edtech di wilayah terpencil masih rendah. Meskipun jumlah aplikasi pendidikan terus bertambah, namun tingkat penggunaan dan hasil belajarnya belum optimal. Banyak pengguna yang berhenti karena merasa konten yang disediakan tidak sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Program edtech yang seharusnya memperkecil kesenjangan pendidikan justru berpotensi memperluas ketimpangan digital antara wilayah maju dan tertinggal. Tujuan pemerataan pendidikan melalui digitalisasi belum tercapai sepenuhnya, bahkan dapat menimbulkan efek sebaliknya—daerah yang paling membutuhkan justru paling sulit mengakses manfaatnya.

2. Peran Faktor Sosial, Budaya, dan Lokalitas

Faktor sosial dan budaya memiliki pengaruh besar terhadap penerimaan teknologi pendidikan. Bahasa, adat, serta nilai-nilai lokal menentukan sejauh mana teknologi dapat diterima dan dipahami secara bermakna.

Sebagai contoh, siswa di wilayah pedalaman Kalimantan cenderung lebih mudah memahami pelajaran apabila materi disampaikan melalui ilustrasi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar mereka, seperti kehidupan di hutan, sungai, atau aktivitas masyarakat setempat. Sebaliknya, apabila konten pembelajaran hanya berisi contoh kehidupan perkotaan yang tidak akrab bagi mereka, proses belajar menjadi kurang bermakna. Selain itu, guru memiliki peran sentral sebagai panutan di masyarakat. Apabila guru tidak diberikan pelatihan dan dukungan untuk memanfaatkan teknologi, maka penerapan edtech akan sulit berkembang. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan sistemnya, tetapi juga oleh kemampuan teknologi tersebut beradaptasi dengan konteks sosial dan budaya di lingkungan pengguna.

3. Model dan Strategi Penerapan Berbasis SCP dan Lokalitas

Untuk meningkatkan efektivitas edtech di wilayah terpencil, perlu dirancang strategi yang memperhatikan prinsip SCP dan karakteristik lokal masyarakat. Salah satu model yang dapat dikembangkan adalah “EduNusa Lokal+”, yaitu platform pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan daerah.

Model ini dapat diterapkan melalui beberapa tahapan:

a. Struktur:

- Pemerataan akses infrastruktur dan penyediaan pelatihan guru agar melek teknologi.
- Kolaborasi dengan penyedia layanan lokal untuk memperkuat jaringan internet dan distribusi perangkat.

b. Perilaku:

- Melibatkan guru, tokoh masyarakat, dan komunitas lokal dalam pengembangan konten.
- Menyediakan fitur belajar *offline-first* agar tetap bisa digunakan tanpa koneksi internet stabil.
- Menyertakan materi berbasis budaya daerah seperti lagu, cerita rakyat, dan praktik kehidupan lokal.

c. Kinerja

- Evaluasi tidak hanya dilihat dari jumlah pengguna, tetapi dari tingkat keterlibatan, peningkatan hasil belajar, dan kepuasan pengguna.
- Penilaian juga mencakup dampak sosial, seperti peningkatan partisipasi dan penguatan identitas budaya melalui pembelajaran digital.