

Nama : Wayan Sintia Dewi

NPM : 2213031083

Kelas : 2022C

Matkul: Ekonomi Industri

---

1. Gunakan pendekatan SCP untuk menganalisis mengapa aplikasi edukasi digital tersebut tidak efektif di daerah terpencil.
2. Nilai peran faktor sosial, budaya, dan lokalitas dalam membentuk makna dan penerimaan teknologi pendidikan.
3. Merancang sebuah model aplikasi atau strategi penerapan yang mempertimbangkan prinsip SCP dan lokalitas untuk meningkatkan efektivitas edtech di Indonesia.

Jawaban:

1. Jika dilihat dengan pendekatan *Social Construction of Technology* (SCOT), aplikasi edukasi digital kurang efektif di daerah terpencil karena ada masalah pada tiga aspek: struktur, perilaku, dan kinerja. Dari sisi struktur, aplikasi ini dibuat oleh kementerian dan startup edtech yang sebagian besar berpusat di kota besar. Akibatnya, desain aplikasi lebih cocok untuk sekolah perkotaan yang memiliki internet cepat, perangkat memadai, dan siswa dengan literasi digital lebih baik. Sementara di daerah terpencil seperti Papua, Kalimantan, dan Nusa Tenggara, jaringan internet masih terbatas, perangkat sulit dijangkau, dan kondisi sosial-budaya berbeda, sehingga aplikasi sulit digunakan. Dari sisi perilaku, guru dan siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi. Guru tidak mudah mengintegrasikan aplikasi ke metode mengajar yang sudah biasa mereka gunakan, sedangkan siswa merasa isi materi tidak sesuai dengan bahasa dan budaya mereka. Di sisi lain, penyedia aplikasi kurang mendengar kebutuhan pengguna lokal, sehingga terjadi jarak antara teknologi yang ditawarkan dengan realitas lapangan. Dari sisi kinerja, tujuan utama aplikasi untuk meningkatkan kualitas belajar tidak tercapai di daerah terpencil. Alih-alih membantu, aplikasi malah menambah beban guru dan membuat siswa kurang tertarik karena terasa jauh dari kehidupan mereka sehari-hari.
2. Faktor sosial, budaya, dan lokalitas sangat memengaruhi makna dan penerimaan teknologi pendidikan di Indonesia, khususnya di daerah terpencil. Dari sisi sosial, guru dan siswa tidak hanya membutuhkan aplikasi, tetapi juga dukungan keterampilan untuk menggunakannya.

Jika pelatihan minim dan guru merasa kesulitan, maka teknologi akan dianggap sebagai beban, bukan bantuan. Selain itu, hubungan sosial di sekolah, termasuk peran kepala sekolah dan komunitas, juga ikut menentukan apakah aplikasi diterima atau ditolak. Dari sisi budaya, materi pembelajaran dalam aplikasi sering kali tidak sesuai dengan kebiasaan lokal. Misalnya, contoh soal atau ilustrasi yang terlalu berorientasi pada kehidupan kota membuat siswa di desa merasa asing. Bahasa pengantar yang tidak memperhatikan keragaman bahasa daerah juga membuat siswa kesulitan memahami isi materi. Akibatnya, teknologi dianggap jauh dari pengalaman hidup mereka. Dari sisi lokalitas, kondisi geografis dan infrastruktur sangat menentukan. Daerah pedalaman dengan akses internet terbatas jelas sulit mengoptimalkan aplikasi digital. Di banyak tempat, siswa bahkan tidak memiliki perangkat pribadi. Hal ini membuat pemanfaatan aplikasi menjadi terbatas, meskipun secara konsep teknologi tersebut bermanfaat. Dengan demikian, penerimaan teknologi pendidikan bukan hanya ditentukan oleh kecanggihan aplikasinya, tetapi oleh kesesuaian dengan kondisi sosial, budaya, dan lokal masyarakat pengguna. Jika faktor-faktor ini tidak diperhatikan, maka teknologi cenderung ditolak meskipun dirancang dengan tujuan yang baik.

3. Keberhasilan atau kegagalan penggunaan aplikasi pendidikan digital di daerah terpencil sangat dipengaruhi oleh kekuasaan sosial dan budaya lokal. Dalam banyak kasus, guru, kepala sekolah, dan tokoh masyarakat memiliki posisi penting dalam menentukan apakah teknologi baru diterima atau ditolak. Jika mereka mendukung, maka siswa dan orang tua akan lebih terbuka. Sebaliknya, jika mereka ragu atau menolak, maka aplikasi mudah ditinggalkan, meskipun sebenarnya bermanfaat. Budaya lokal juga membentuk cara pandang terhadap teknologi. Di beberapa daerah, metode belajar tradisional lebih dihargai karena dianggap sesuai dengan identitas dan nilai kebersamaan. Ketika aplikasi menghadirkan materi yang tidak relevan dengan pengalaman sehari-hari atau menggunakan bahasa yang asing, teknologi dianggap tidak cocok dengan budaya lokal. Hal ini membuat siswa merasa jauh dari isi pembelajaran dan guru kesulitan menyesuaikan. Selain itu, ada faktor ketimpangan kekuasaan antara penyedia aplikasi, pemerintah pusat, dan sekolah di daerah. Aplikasi biasanya dirancang berdasarkan kebutuhan di kota, tanpa melibatkan masyarakat lokal dalam proses pengembangan. Akibatnya, ada kesan bahwa teknologi “dipaksakan dari luar” dan tidak lahir dari kebutuhan komunitas sendiri. Dengan demikian, kegagalan adopsi edtech di daerah terpencil bukan hanya soal keterbatasan teknis, tetapi juga soal siapa yang memiliki suara dalam proses pengambilan keputusan, serta sejauh mana budaya lokal dihargai.

