

Nama : Mohamad Ghinau Thofadilah
NPM : 2213031098\
Mata Kuliah : Ekonomi Industri
Kelas : 2022C

CASE STUDY

Kementerian Pendidikan dan berbagai startup edtech meluncurkan aplikasi pembelajaran daring untuk siswa di seluruh Indonesia, termasuk daerah terpencil. Namun, banyak guru dan siswa di daerah seperti pedalaman Papua, Kalimantan, dan Nusa Tenggara mengalami kendala. Bukan hanya soal akses internet, tetapi juga karena aplikasi dirasa tidak relevan dengan konteks budaya dan bahasa lokal. Guru juga kesulitan mengintegrasikan aplikasi ke dalam metode pembelajaran mereka.

Pertanyaan:

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. Desain sebuah model aplikasi atau strategi penerapan yang mempertimbangkan prinsip SCP dan lokalitas untuk meningkatkan efektivitas edtech di Indonesia.

Jawaban:

1. Pendekatan *Social Construction of Technology (SCP)* menjelaskan bahwa teknologi tidak hanya soal alat, tetapi juga hasil dari konstruksi sosial. Aplikasi pembelajaran daring yang diluncurkan kementerian dan startup edtech jadi tidak efektif di daerah terpencil karena tidak semua kelompok sosial memaknainya sama. Bagi pembuat aplikasi di kota besar, platform ini dianggap solusi cerdas untuk pemerataan pendidikan. Namun, bagi guru dan siswa di Papua, Kalimantan, atau Nusa Tenggara, aplikasi terasa “jauh” dari realitas mereka. Masalah teknis seperti internet lemah, listrik terbatas, dan perangkat mahal membuat aplikasi sulit digunakan. Selain itu, guru kesulitan mengintegrasikan aplikasi ke metode pembelajaran tradisional yang biasa mereka jalankan. Ini menunjukkan adanya

interpretative flexibility: satu teknologi bisa bermakna solusi bagi sebagian orang, tapi justru jadi beban bagi kelompok lain.

2. Faktor sosial, budaya, dan lokalitas sangat menentukan bagaimana teknologi pendidikan diterima. Bahasa yang digunakan aplikasi sering kali tidak sesuai dengan bahasa sehari-hari siswa, sehingga pesan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Budaya belajar di daerah terpencil juga berbeda misalnya, lebih banyak menekankan interaksi langsung dan nilai komunitas sehingga aplikasi yang terlalu individualis kurang relevan. Dari sisi sosial, posisi guru sangat penting: jika guru merasa kesulitan atau tidak percaya diri memakai aplikasi, maka siswa pun akan enggan menggunakannya. Sementara itu, kondisi lokal seperti jaringan internet, listrik, dan kemampuan ekonomi keluarga juga menjadi penentu utama. Jadi jelas, teknologi tidak bisa dilepaskan dari konteks tempat ia diterapkan.
3. Untuk membuat edtech lebih efektif, desainnya perlu menyesuaikan dengan prinsip SCP dan realitas lokal. Pertama, libatkan guru dan komunitas lokal sejak awal perancangan, agar konten dan fitur sesuai kebutuhan mereka. Misalnya, gunakan bahasa daerah atau kombinasi bahasa Indonesia dengan dialek lokal agar siswa merasa dekat. Kedua, buat aplikasi yang ringan dan bisa dipakai offline, sehingga tetap berfungsi meski jaringan internet lemah. Ketiga, gunakan pendekatan blended learning, yaitu aplikasi hanya sebagai pendukung, sementara metode tatap muka atau praktik lokal tetap dijaga. Keempat, sediakan pelatihan sederhana bagi guru, sehingga mereka percaya diri mengintegrasikan aplikasi ke pembelajaran. Terakhir, pastikan strategi implementasi dilakukan secara bertahap, dimulai dari sekolah percontohan, lalu dikembangkan sesuai umpan balik masyarakat. Dengan cara ini, edtech tidak hanya jadi produk dari luar, tapi benar-benar dirasakan sebagai bagian dari solusi pendidikan yang relevan dengan kehidupan mereka.