

Aplikasi Belajar Online Sebagai Bentuk Komodifikasi Pendidikan (Studi Kasus Penggunaan Ruangguru pada Siswa SMA) = Online Learning Applications as a Form of Educational Commodification (Case Study of Ruangguru Use for High School Students)

Sony Andreas, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518381&lokasi=lokal>

Abstrak

Pada lima tahun terakhir, berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, yang kemudian diserap dalam bentuk digitalisasi pendidikan, mengakibatkan maraknya aplikasi belajar online yang diluncurkan oleh start-up. Beberapa studi melihat bahwa terdapat dampak positif dari fitur aplikasi belajar online karena membantu proses pembelajaran siswa, seperti penggunaan animasi yang membantu kemampuan visual siswa, dan mengatur materi dan proses belajar dengan lebih efisien. Penulis setuju dengan studi-studi tersebut, namun studi-studi tersebut belum melihat bahwa aplikasi belajar online tidak hanya menawarkan manfaat positif saja, melainkan terdapat pula potensi bahwa aplikasi belajar online merupakan bentuk dari komodifikasi pendidikan. Komodifikasi pendidikan adalah proses perubahan pendidikan menjadi komoditas yang awalnya hanya memiliki nilai guna kemudian menjadi nilai tukar. Hasil penelitian ini adalah aplikasi belajar online Ruangguru merupakan bentuk dari komodifikasi pendidikan. Argumentasinya adalah penyedia layanan aplikasi belajar online Ruangguru berfokus pada tujuan bisnis; kemudian tujuan siswa menggunakan aplikasi belajar online adalah untuk lolos Perguruan Tinggi Negeri; lalu materi-materi yang disediakan di aplikasi belajar online dibuat menyesuaikan tujuan tersebut; kemudian ketimpangan akses terhadap aplikasi belajar online; selanjutnya siswa menjadi kehilangan pembelajaran kritis; lalu hubungan siswa dan guru menjadi fungsional; dan terakhir tidak ada kedekatan, kolaborasi, dan kerja sama antar pengguna Ruangguru. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka, dan wawancara mendalam dengan sejumlah Siswa SMA di pulau Jawa.

.....In the last five years, the development of information and communication technology, which is then absorbed in the form of digitalization of education, has resulted in the proliferation of online learning applications launched by start-ups. Several studies have seen that there is a positive impact of online learning application features because it helps students' learning processes, such as the use of animations that help students' visual abilities, and organize materials and learning processes more efficiently. The author agrees with these studies, but these studies have not seen that online learning applications not only offer positive benefits but there is also the potential that online learning applications are a form of commodification of education. The commodification of education is the process of changing education into a commodity that initially only has a use-value and then becomes an exchange value. The results of this study are the Ruangguru online learning application is a form of commodification of education. The argument is that Ruangguru's online learning application service provider focuses on business goals; then the purpose of students using online learning applications is to pass State Universities; then the materials provided in the online learning application are made according to these objectives; then inequality of access to online learning applications; then students become deprived of critical learning; then the student-teacher relationship becomes functional; and lastly, there is no closeness, collaboration, and cooperation between Ruangguru users. The data in this study were obtained through a literature study and in-depth interviews

with several high school students on the island of Java.