

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Sesuai dengan perubahan zaman yang selalu mengikuti arah perkembangan teknologi, pendidikan juga mengalami perubahan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah dengan melakukan pembelajaran berbasis teknologi atau menggunakan internet yang disebut dengan *e-learning*¹. Dalam metode belajar *e-learning*, pelajar dapat mengakses materi pembelajaran berupa video tutorial interaktif, kumpulan soal, ataupun buku digital yang disediakan oleh guru dengan menggunakan media tambahan berupa alat elektronik, seperti komputer atau smartphone.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan ini juga menjadi semakin pesat dengan didukung oleh kondisi terkini ketika semua orang diharuskan untuk menjaga jarak satu sama lain karena pandemi Covid-19. Munculnya kasus Covid-19 pertama di Indonesia, membuat Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia kemudian meminta sekolah mulai menerapkan belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara resmi melalui Surat Edaran No. 4 Tahun 2020

¹ Seno Abi Yodha, Zainul Abidin, dan Eka Pramono Adi, 2019, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang”, JKTP Vol 2 No (3), h. 181

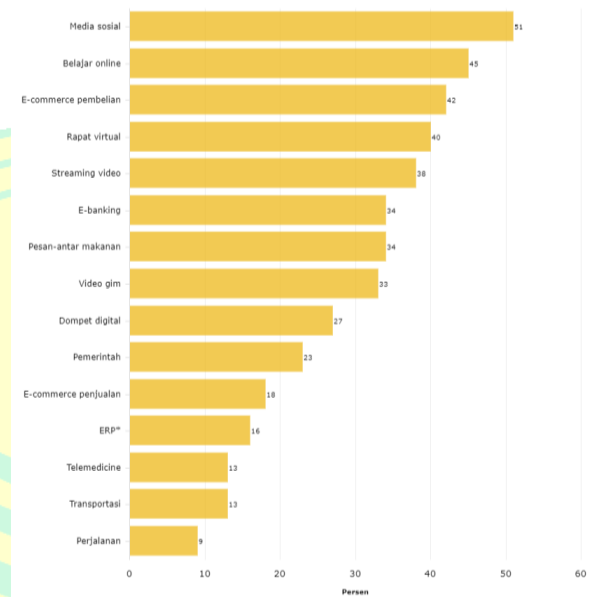
pada tanggal 24 Maret 2020². Penerapan pembelajaran jarak jauh ini diterapkan dengan tujuan agar tidak ada penyebaran Covid 19 di sekolah.

Berubahnya kondisi ini, maka juga akan berdampak pada seluruh kegiatan termasuk kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka secara langsung harus berubah dengan memanfaatkan media elektronik dan jaringan internet untuk mendapatkan materi pembelajaran dari guru di sekolah. Pengguna *e-learning* untuk belajar pun mengalami peningkatan drastis bahkan telah menjadi aplikasi kedua sebagai aplikasi yang paling banyak digunakan oleh anak muda di tingkat ASEAN selama pandemi Covid-19. Menurut data dari World Economic Forum, menyebutkan bahwa platform belajar online telah mengalami peningkatan sekitar 45% dari biasanya dan telah mengalahkan aplikasi lainnya.

Grafik 1.1

Persentase Aplikasi Digital yang diakses selama pandemi Covid-19

² Fey, 2020, "Pembelajaran Jarak Jauh: Anies Pelopori, Nadiem Sudahi" diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201209093854-20-579760/pembelajaran-jarak-jauh-anies-pelopori-nadiem-sudahi>.



Sumber: Databoks³

Tingginya persentase tersebut menandakan bahwa aplikasi belajar online mengalami peningkatan yang cukup pesat dan menjadi semakin banyak peminatnya, sehingga dianggap memiliki peluang yang baik terutama bagi pengembang aplikasi pembelajaran online. Potensi yang dimiliki oleh aplikasi pembelajaran online juga akan memberikan keuntungan yang besar bagi perusahaan pengembang aplikasi dengan melihat tingginya permintaan dari siswa.

Banyak perusahaan yang mulai mengembangkan layanan pendidikan secara online untuk penggunaannya yang dapat diakses melalui aplikasi ataupun website. Layanan pendidikan yang disediakan cukup beragam mulai dari layanan pembelajaran

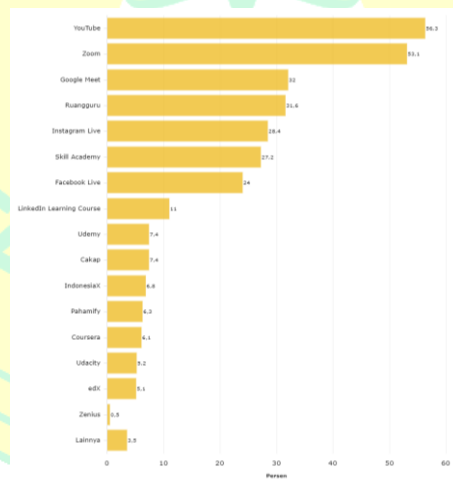
³ Andrea Lidwina, 2020, "Aplikasi Apa yang Makin Sering Digunakan Anak Muda ASEAN selama Pandemi?", diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/18/aplikasi-apa-yang-makin-sering-digunakan-anak-muda-asean-selama-pandemi>

materi sekolah seperti Ruangguru, Zenius, Quipper, Kelase, MejaKita maupun layanan pendidikan berupa pelatihan bahasa seperti Bahaso, Squaline, Duolingo, dll. Perusahaan teknologi pendidikan juga menysasar konsumen tingkat mahasiswa dan pekerja dengan mengembangkan aplikasi seperti HarukaEdu, Arkademy, Skill Academy, dll yang berisikan program-program pelatihan.

Dari beragamnya aplikasi pembelajaran yang ada, DailySocial bersama dengan Jakpat telah melakukan survei pada 1.447 responden di Indonesia untuk melihat manakah aplikasi pengembangan diri yang paling banyak diakses terutama selama masa pandemi Covid-19⁴.

Grafik 1.2

Grafik Platform Penggunaan Aplikasi Pengembangan Diri Selama Pandemi Covid-19



⁴ Andrea Lidwina, 2020, "YouTube dan Zoom, Platform Terpopuler selama Pandemi", diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/30/youtube-dan-zoom-platform-terpopuler-selama-pandemi>

Sumber: Databoks⁵

Dari grafik tersebut terlihat bahwa Ruangguru menempati posisi keempat sebesar 31,6%. Sehingga dapat dikatakan bahwa Ruangguru juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan berkaitan dengan penggunaannya terutama selama masa pandemi Covid-19. Ruangguru telah menjadi salah satu perusahaan berbasis teknologi pendidikan yang aplikasinya banyak diakses terutama selama pandemi ini jika dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran lainnya yang juga menawarkan fasilitas serupa.

Ruangguru didirikan oleh Belva Devara dan Iman Usman pada tahun 2014. Fasilitas yang disediakan diantaranya adalah layanan kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, *marketplace* les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang dapat diakses melalui situs website dan aplikasi Ruangguru⁶. Selain itu juga terdapat latihan-latihan soal yang disertai pembahasan yang mencakup SD, SMP, SMA baik itu jurusan IPA ataupun IPS, serta UTBK dan STAN⁷. Namun, tidak semua pelajar dapat menggunakan aplikasi pembelajaran online secara bebas dan gratis. Hal ini dikarenakan untuk mengakses semua materi hingga soal-soal yang

⁵ Ibid

⁶ Kumparan, 2019, "Ruang Guru, Pahlawan Startup Dunia Pendidikan", diakses dari <https://kumparan.com/karjaid/ruang-guru-pahlawan-startup-dunia-pendidikan-1sE9Vpd3CPH/full>

⁷ Ruang Guru, diakses dari

https://bimbel.ruangguru.com/?gclid=CjwKCAjwwMn1BRAUEiwAZ_jnEtwDegPtnHTLewDKcG8zwIpkmA

LLa_KxWasH5FaeHSQfMBCp0w9jMhoCGGcQAvD_BwE

disediakan oleh aplikasi pembelajaran online seperti Ruangguru memerlukan biaya tambahan sesuai dengan jangka waktu serta paket yang dibutuhkan oleh pengguna.

Fenomena pendidikan ini dapat dikatakan berkaitan dengan komodifikasi pendidikan. Dalam komodifikasi pendidikan menggambarkan kondisi ketika pelajar semakin dilihat sebagai pelanggan yang kebutuhan dan keinginannya ditempatkan di pusat fokus perusahaan demi mendapat keuntungan. Ditambah dengan semakin majunya teknologi pendidikan yang telah didukung oleh jaringan komunikasi global membuat prosesnya menjadi semakin mudah, sehingga dapat meningkatkan peluang untuk memperluas cakupan penjualan produk pendidikan, misalnya dalam bentuk pembelajaran jarak jauh atau *e-learning*.

Dengan kata lain, pengembangan teknologi telah meningkatkan peluang untuk mengembangkan kegiatan di mana layanan pendidikan dapat dijual di pasar. Keberadaan komodifikasi pendidikan tentunya akan melahirkan pandangan pada visi pendidikan yang erat dengan logika untung-rugi, mahal murah, dan hal-hal yang ditujukan untuk meraup keuntungan lainnya. Dengan pandangan seperti ini, maka kedepannya akan melegalkan bahwa untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas perlu mengeluarkan uang banyak.

Dengan keberadaan pendidikan sebagai sebuah produk ini maka hanya akan menguntungkan masyarakat golongan atas karena mereka memiliki kemampuan untuk membeli pendidikan yang layak, atau dengan kata lain mampu memiliki mutu yang

lebih karena memiliki sarana dan prasarana yang lengkap dan canggih⁸. Hal ini tentunya dapat menimbulkan kelas-kelas sosial dan kesenjangan baru dalam masyarakat modern. Bias kelas pada sektor pendidikan menjadi semakin terlihat ketika fasilitas belajar yang ada tentunya hanya disediakan untuk pelajar yang mampu untuk membayar biaya berlangganan serta memiliki fasilitas yang cukup seperti smartphone dan jaringan internet yang memadai.

Sedangkan pelajar lain yang tidak mampu untuk membayar diharuskan mencari alternatif pembelajaran lain yang sesuai dengan kemampuan anggaran biaya pendidikannya. Sehingga keberadaan aplikasi pembelajaran online yang digadagadag sebagai solusi pembelajaran saat pandemi ini justru memperlebar ketimpangan fasilitas pendidikan yang didapatkan oleh pelajar.

Topik mengenai komodifikasi pendidikan ini penting untuk dibahas secara lebih mendalam dikarenakan fenomena ini menjadi semakin menguat terutama dengan adanya perkembangan teknologi dalam pendidikan yang semakin menambah nilai jualnya. Disaat pandemi covid-19 ini komodifikasi pendidikan sudah semakin menguat eksistensinya bahkan telah dianggap sebagai solusi terutama bagi masalah pendidikan umum sehingga dianggap sebagai suatu kondisi yang wajar. Kondisi seperti ini tentunya akan menguntungkan bagi perusahaan serta siswa yang mampu membayar

⁸ Imam Wahyudi, 2015, "Komersialisasi Pendidikan Tinggi Di Indonesia", jurnal TAWAZUN Volume 8 No. 1, h. 53

biaya berlangganan saja, namun disisi lain kondisi ini juga akan semakin memperlebar kesenjangan dengan siswa yang tidak mampu.

1.2. Permasalahan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut menggambarkan fenomena komodifikasi pendidikan yang mulai mengubah bentuknya seiring dengan berkembangnya teknologi menjadi aplikasi pembelajaran seperti yang ditawarkan oleh Ruangguru. Dengan didukung oleh kondisi pandemi covid-19 yang mengharuskan semua pelajar terpaksa mengubah metode belajarnya dari bertatap muka dengan guru dan teman dikelas, seketika menjadi belajar di rumah menggunakan media tambahan seperti *smartphone*. Kondisi ini tentunya menguntungkan perusahaan pengembang aplikasi pembelajaran seperti Ruangguru karena telah menerapkan metode belajar *e-learning* ini sejak awal.

Keuntungan yang didapatkan tentunya dapat terlihat dengan semakin bertambahnya jumlah pengguna jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Bertambahnya pengguna ini tentunya juga menandakan semakin tingginya keuntungan yang akan didapatkan oleh perusahaan karena akan semakin banyak orang yang akan berlangganan. Namun, kondisi ini tentunya hanya menguntungkan pihak-pihak tertentu saja seperti perusahaan dan pelajar yang mampu membayar biaya berlangganan aplikasi pembelajaran.

Sedangkan pelajar lainnya yang tidak mampu secara finansial tidak bisa menggunakannya sehingga akan menyebabkan semakin memperlebar kesenjangan

pendidikan yang didapat. Fenomena seperti ini merupakan praktik komodifikasi pendidikan yang menggambarkan kondisi pendidikan yang akan lebih berfokus mencari keuntungan. Berdasarkan penjelasan permasalahan diatas, maka pertanyaan yang diajukan untuk rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses menguatnya komodifikasi pendidikan digital yang dilakukan oleh Ruangguru ?
2. Apa konsekuensi yang akan terjadi dari fenomena menguatnya komodifikasi pendidikan digital ?

1.3.Tujuan Dan Signifikansi Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai, diantaranya adalah :

1. Untuk memaparkan proses menguatnya komodifikasi pendidikan digital terutama dalam aplikasi Ruangguru
2. Untuk menjelaskan implikasi dari fenomena menguatnya komodifikasi pendidikan digital

1.3.2. Signifikansi Penelitian

Dilihat dari signifikansi atau manfaatnya, terdapat dua manfaat baik yang dapat dilihat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

- Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berguna bagi masyarakat terutama kalangan akademisi di bidang sosial.
- Dengan penelitian ini, mampu memperkaya kajian sosiologis terutama mengenai pendidikan di era digital yang ditinjau dari konsep komodifikasi.
- Penelitian ini juga dapat dipakai sebagai acuan bagi penelitian lain dengan kajian yang sejenis untuk tahap pengembangan selanjutnya.
- Dapat menambah wawasan tentang kondisi terkini pendidikan di era digital.

2. Manfaat praktis

- Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para pengamat atau pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan untuk mengetahui realitas yang terjadi dalam pendidikan di era globalisasi ini dalam sudut pandang sosiologi.
- Penelitian ini juga dapat menambah informasi atau keterangan mengenai proses menguatnya komodifikasi pendidikan yang terjadi di era digital khususnya pada aplikasi pembelajaran Ruang Guru.
- Diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat mengenai pendidikan digital yang sedang marak digunakan pelajar.

1.4. Tinjauan Pustaka

Sebelum melakukan penelitian mengenai komodifikasi pendidikan di era digital pada aplikasi Ruang Guru, peneliti terlebih dahulu melakukan tinjauan

penelitian sejenis. Tinjauan penelitian sejenis yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan tinjauan dengan penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti atau dengan menggunakan literatur yang dapat mendukung dalam penelitian ini. Berikut adalah beberapa sejenis dan terkait yang peneliti jadikan acuan untuk melakukan penelitian ini, diantaranya adalah:

Pada penelitian yang dilakukan oleh Murni Eva Marlina Rumapea yang berjudul “*Pendidikan Komersial Dan Gaya Hidup*” pada tahun 2017⁹. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik studi kepustakaan untuk menjabarkan datanya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena pendidikan terutama di era globalisasi. Pendidikan diartikan sebagai cara untuk mengembangkan potensi melalui proses pembelajaran yang merupakan kebutuhan bersifat mutlak untuk individu, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Namun, makna pendidikan ini mulai berganti di era globalisasi menjadi pendidikan komersial.

Pendidikan komersial dapat diartikan sebagai pendidikan yang berorientasi pada hal ekonomis, bukan berorientasi pada paradigma pendidikan. Hal ini akan berakibat bagi masyarakat yang berekonomi kuat (mapan) dapat memperoleh pendidikan, sedangkan bagi ekonomi lemah hanya memperoleh pendidikan bersifat seadanya. Pendidikan sudah menjadi gaya hidup, sehingga pendidikan bukan lagi bersifat potensi/mutu tetapi sudah suatu bentuk gaya hidup (*lifestyle*), tanpa memikirkan peran mendasar dari lembaga dan aktivitas pendidikan. Pendidikan

⁹ Murni Eva Marlina Rumapea, 2017, “Pendidikan Komersial Dan Gaya Hidup”, JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA 5 (2), h. 139

dianggap hanya untuk gaya-gayaan, bersifat keren, bergengsi, dan bersifat ikut-ikutan maka memaksakan diri menjalani pendidikan.

Pembentukan gaya hidup dapat dilihat dari aspek demografis dan psikologis. Faktor demografis seperti berdasarkan pendidikan, usia, tingkat penghasilan, dan jenis kelamin. Sedangkan dalam aspek psikologis, lebih bersifat kompleks karena indikator penyusunan dan karakteristik konsumen. Menurut Amstrong, gaya hidup seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu tersebut seperti kegiatan untuk mendapatkan barang-barang jasa termasuk proses pengambilan keputusan pada kegiatan tertentu.

Faktor yang mempengaruhi gaya hidup dapat membentuk suatu kelompok, bisa berasal dari (internal), yaitu: 1) Sikap dipengaruhi oleh tradisi: kebiasaan, kebudayaan, dan lingkungan sosial, 2) Pengalaman dan pengamatan sosial yang dapat membentuk pandangan terhadap suatu objek, 3) Kepribadian, yang berupa konfigurasi karakteristik individu dan berperilaku menentukan perbedaan perilaku tiap individu, 3) Konsep diri: sebagai inti kepribadian akan menentukan perilaku individu dalam menghadapi masalah. 4) Motif: perilaku individu yang muncul karena adanya motif kebutuhan untuk rasa aman, dan memenuhi prestise, 5) Persepsi: proses seseorang untuk memilih, mengatur, dan menginterpretasikan informasi terhadap suatu masalah.

Sedangkan faktor eksternalnya, adalah, 1) Kelompok referensi: kelompok yang memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung kepada perilaku seseorang. Perilaku terbentuk jika individu menjadi anggota (pengaruh langsung), jika tidak maka tidak mempengaruhi langsung, 2) Keluarga: pola didikan orang tua membentuk

perilaku seseorang, 3) Kelas sosial: terdapat unsur sistem sosial dapat mempengaruhi status (kedudukan) dan peranan seseorang sehingga membentuk kelompok yang homogen. 4) Kebudayaan: unsur kebudayaan dapat membentuk pola perilaku yang normatif, cara pola pikir dan bertindak.

Menurut Giroux, komersialisasi pendidikan telah mengubah institusi pendidikan yang berbasis efisiensi ekonomi menjadi perusahaan penyedia elite masyarakat dan kuli kerja. Akibat dari komersialisasi pendidikan paradigma pendidikan yang bersifat ekonomis. Komersialisasi pendidikan secara tidak langsung juga telah menciptakan jurang pemisah antara pihak pemilik modal dengan tidak pemilik modal. Komersialisasi pendidikan berdampak pada mahalanya biaya pendidikan.

Menurut penulis munculnya komersialisasi pendidikan diakibatkan oleh pertama adalah kapitalisme, yaitu para kapitalis membuka lembaga pendidikan baru dengan pelayanan prima. Kedua, memanfaatkan teknologi untuk menarik minat masyarakat. Ketiga adalah Budaya yaitu pendidikan dapat menentukan strata sosial seseorang. Semakin tinggi pendidikan seseorang, maka strata sosial dalam masyarakat meningkat, demikian sebaliknya.

Secara teoritis muncul dampak komersialisasi pendidikan baik bersifat positif atau negatif. Dampak positifnya adalah, 1) Semakin meningkat kompetisi/persaingan antara lembaga pendidikan demi peningkatan mutu dan fasilitas. 2) Bidang Ekonomi, meningkatkan pendapatan pengajar. Pengajar akan menjadi lebih sejahtera, memacu pengajar untuk lebih bekerja keras dalam mencerdaskan peserta didik (siswa), 3)

Bagi pemerintah dapat meringankan biaya, dengan alasan lembaga pendidikan sudah bersifat mandiri. 4) Masyarakat sudah lebih giat untuk berpartisipasi dan mencerdaskan bidang pendidikan, artinya masyarakat berlomba untuk meningkatkan pendidikan. Sedangkan pengaruh dampak negatif komersialisasi pendidikan yang timbul yaitu : 1) Terjadinya diskriminasi pada kualitas pendidikan, 2) Perubahan misi Pendidikan, 3) Memperburuk SDM dan cita masa depan, 4) Muncul rantai kemiskinan, 5) Timbul gaya hidup.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sofa Muthohar yang berjudul "*Inclusive Islamic Education: Commodification Analysis (Case Study At Cahaya Ilmu Primary School, Semarang)*" pada tahun 2018¹⁰, dilakukan dengan menggunakan metode penelitian campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hal ini bisa dilihat dari proses pencarian datanya yang menggunakan teknik wawancara, kuesioner, observasi, diskusi kelompok fokus dengan pola triangulasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi aspek komodifikasi pendidikan Islam inklusif dengan menggunakan konsep komodifikasi dan memberikan model analisis perspektif praktis dari pendidikan inklusif di negara berkembang berdasarkan perspektif sosiologis.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena banyaknya minat masyarakat terhadap sekolah Islam yang mahal dan sekolah murah justru kurang menarik, sehingga perlu diketahui bagaimana sekolah Islam mengelola sistemnya ditinjau dari teori sosial

¹⁰ Sofa Muftohar, 2018, "Inclusive Islamic Education: Commodification Analysis (Case Study At Cahaya Ilmu Primary School, Semarang)", *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 13, No. 2, h. 208

komodifikasi. Pendidikan inklusif merupakan sekolah khusus yang menempatkan anak-anak dengan kebutuhan khusus di sekolah dan lingkungan belajar sehingga mereka belajar satu sama lain di mana masing-masing dari mereka memiliki hak dan kewajiban yang sama dalam kerangka belajar.

Dalam perspektif komodifikasi, inovasi sekolah dapat terlihat seperti mentransformasikan kreativitas dalam layanan pendidikan menjadi hal-hal yang bernilai jual untuk pertukaran mereka sebagai komoditas yang dapat dipertukarkan. Dengan menggunakan konsep komodifikasi Mosco, menjelaskan bahwa komodifikasi sebagai proses transformasi dari sesuatu yang dihargai berubah menjadi produk-produk yang bernilai jual untuk pertukaran.

Kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendidikan inklusif di sekolah dasar Islam Cahaya Ilmu Semarang meliputi enam hal komodifikasi penting, yaitu pertama: Model sistem penerimaan siswa baru melibatkan pengamatan psikolog profesional; kedua: Sikap guru dalam komunikasi yang fleksibel bergantung pada karakter siswa; ketiga: Kurikulum Kreatif berdasarkan nilai agama Islam; keempat: Bantuan Guru *shadow* disediakan oleh manajemen sekolah untuk layanan inklusi; kelima: media pembelajaran dirancang berdasarkan pembelajaran berprinsip pada kesetaraan dan kenyamanan bagi semua siswa; dan yang keenam: program parenting yang diselenggarakan sekolah sebagai cara menghadirkan kehangatan keluarga agamis di sekolah.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Imam Wahyudi berjudul “*Komersialisasi Pendidikan Tinggi Di Indonesia*” pada tahun 2015¹¹, Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan metode pengambilan datanya melalui kajian kepustakaan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena ketika orientasi pendidikan mulai bergeser yang sekarang ini lebih memprioritaskan keuntungan. Karakter kapitalisme dalam pendidikan terlihat dari munculnya semangat kompetisi yang mengharuskan semua pihak untuk bersaing mendapatkan layanan pendidikan dengan segala macam cara sehingga melegalkan pandangan liberal untuk mendapatkan pendidikan.

Pendidikan dianggap telah berorientasi kepada pasar, berlogika kuantitas, hingga upaya privatisasi pendidikan. Lembaga formal telah berpusat pada kepentingan industri kapitalisme. Orientasi bisnis dalam pendidikan telah menjadi kebiasaan yang biasa dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan kapitalis cenderung akan lebih menguntungkan masyarakat yang kaya karena mereka mampu membeli pendidikan yang layak, dalam artian memiliki mutu yang lebih karena memiliki sarana dan prasarana yang lengkap dan canggih.

Pendidikan Indonesia berada dalam hegemoni pihak asing yang lebih kuat secara ideologi dan modal. Karakter kapitalisme ini bisa dilihat dari munculnya semangat ideologi kompetisi yang mensyaratkan semua pihak untuk saling

¹¹ Imam Wahyudi, Op.Cit, h. 49

berkompetisi mendapatkan jasa pendidikan dengan segala macam cara. Pandangan liberal yang meyakini bahwa untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas harus mengeluarkan uang banyak. Layaknya sebuah barang yang dapat diperjualbelikan di pasar secara bebas, seakan-akan pendidikan dapat dipesan menurut kemampuan modal ekonomi masing-masing individu. Sehingga menimbulkan kelas-kelas sosial dan kesenjangan baru dalam masyarakat. Liberalisasi pendidikan pada gilirannya akan melahirkan kapitalisme yang akan memunculkan visi pendidikan dengan logika untung-rugi, mahal murah, dan hal-hal yang ditujukan untuk meraup keuntungan lainnya.

Liberalisasi pendidikan, secara telanjang, memiliki fungsi untuk menjadikan pengetahuan sebagai komoditas dalam pasar global. Dalam kapitalisme global saat ini, pengetahuan adalah sesuatu yang tidak hanya diproduksi melalui pendidikan dan riset di kampus, tetapi juga dipertukarkan untuk uang. Pengetahuan akan menjadi komoditas penting. Dengan terjadinya komodifikasi pengetahuan, yang menemukan momentumnya dalam proses liberalisasi pendidikan.

Orientasi utama dari pendidikan akan hanya seputar memenuhi kebutuhan kapitalis. Pembiayaan pendidikan tinggi akan dipandang cukup untuk menggambarkan betapa liberalnya sistem pembiayaan pendidikan kita yang berujung pada komersialisasi pendidikan serta tidak melindungi orang lemah. Semakin tinggi sebuah pendidikan, maka akan semakin mahal dan sulit juga untuk dijangkau untuk semua golongan masyarakat. Terdapat dua hal penting yang menjadi “muara” dari proses liberalisasi pendidikan selama ini, yaitu: (1) komodifikasi pengetahuan, yakni

menjadikan “pengetahuan” sebagai komoditas dalam pasar global, dan (2) menjadikan universitas sebagai “mesin produksi” tenaga kerja terdidik yang akan menjadi penopang penting dalam kapitalisme global sekaligus mengeksklusi mereka yang tidak punya modal dan pengetahuan.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Pertama, biaya pendidikan diasumsikan sebagai kumpulan materi (*financial*) untuk mendukung terjadinya keberlangsungan dan proses belajar mengajar sebuah pendidikan. Kedua, biaya pendidikan di Indonesia menganut sistem neoliberalisme penjajahan cara baru yang dilakukan negara kapitalis untuk tetap menguasai dan menghisap keuntungan di negara lain. Ketiga, dilihat dari perspektif islam mewujudkan pendidikan gratis di Indonesia sebenarnya sangatlah dimungkinkan karena adanya potensi-potensi pendanaan yang mumpuni.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ilkka Kauppinen berjudul “*Different Meanings of 'Knowledge as Commodity' in the Context of Higher Education*” pada tahun 2013¹², menggunakan metode kualitatif dengan metode pengambilan datanya melalui kajian kepustakaan. Dalam penelitian ini membahas komodifikasi pengetahuan di bidang pendidikan tinggi yang didefinisikan dalam arti luas sebagai contoh perluasan kapitalisme secara intensif. Kata 'komoditas' dan 'komodifikasi' digunakan dalam penelitian pendidikan tinggi untuk merujuk ke berbagai lembaga, kegiatan,

¹² Ilkka Kauppinen, 2013, “Different Meanings of 'Knowledge as Commodity' in the Context of Higher Education”, *Critical Sociology* 2014, Vol. 40(3), h. 393

proses, dan entitas seperti layanan pendidikan tinggi, produk pendidikan, hak kekayaan intelektual (misalnya paten dan hak cipta), dan perusahaan teknologi. Ungkapan komodifikasi pendidikan tinggi digunakan untuk merujuk pada transformasi proses pendidikan menjadi bentuk komoditas sehingga dapat dikenai transaksi komersial.

Pengetahuan dapat dilihat sebagai proses komunikasi yang melibatkan berbagai fase seperti produksi dan distribusi pengetahuan. Dengan menggunakan konsep komodifikasi Karl Polanyi, yang menggambarkan komodifikasi pada tanah, tenaga kerja, dan uang. Karl Polanyi berpendapat bahwa tanah, tenaga kerja, dan uang adalah akomodasi fiktif yang awalnya tidak diproduksi untuk pertukaran pasar. Munculnya kebijakan yang meningkatkan pengembangan pasar di mana tanah, tenaga kerja dan uang kemudian juga akan dibeli dan dijual seperti komoditas lainnya.

Seperti halnya komodifikasi tanah, tenaga kerja, dan uang dalam konsep Polanyi, pengetahuan awalnya belum diproduksi untuk pertukaran pasar. Secara historis, produksi pengetahuan tidak terjadi di pasar, melainkan di universitas, badan keagamaan, dan lembaga negara. Selain itu, produksi pengetahuan cukup dihargai, misalnya melalui perlindungan, prestise, hadiah, atau pendapatan yang dikaitkan dengan peringkat atau status daripada kinerja ekonomi.

Komodifikasi tentunya berkaitan dengan harga yang harus dikeluarkan. Untuk pengetahuan, harganya berupa royalti yang dapat didefinisikan sebagai harga pasar untuk hak untuk menggunakan pengetahuan proposisional yang dipatenkan. Misalnya, universitas dapat menjual, yaitu lisensi, paten mereka kepada perusahaan dan telah membentuk sumber pendapatan eksternal dalam bentuk pembayaran royalti. Jika

produksi pengetahuan telah menjadi bisnis, maka pengetahuan itu sendiri sampai batas tertentu akan menjadi komoditas.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Neetu Yadav, Kritesh Gupta, dan Vibhor Khetrupal berjudul *“Next Education: Technology Transforming Education”* pada tahun 2018¹³, dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus yang berupa aplikasi pembelajaran di India yang berasal dari EdTech Industry yakni TeachNext, LearnNext, MathsLab, dan Next ERP. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keadaan pengajaran dan pembelajaran yang telah berubah secara drastis seiring dengan kemajuan teknologi. Generasi post millennial, yang sudah terpapar gadget seperti smartphone, mulai mencari pembelajaran cepat dengan mengklik tombol. Mereka menginginkan kebebasan untuk memutuskan apa dan bagaimana mereka ingin belajar; keinginan ini dipenuhi oleh teknologi yang telah mendemokrasi sistem pendidikan India. Integrasi teknologi dan pendidikan dipandang sebagai area pendorong untuk pengembangan bisnis di awal 2000-an.

Di India, sebagai salah satu negara dengan ekonomi pertumbuhan tercepat, memungkinkan pendidikan akan menggabungkan globalisasi dengan lokalisasi dan akan memungkinkan segmen demografi yang lebih muda untuk menjadi warga dunia, dengan akarnya yang tertanam dalam tradisi dan budaya India. Dengan menggabungkan teknologi dengan pendidikan, maka lewatlah sudah hari-hari ketika

¹³ Neetu Yadav, Kritesh Gupta, dan Vibhor Khetrupal, 2018, “Next Education: Technology Transforming Education”, *South Asian Journal of Business and Management Cases*, 7(1), h. 68

hanya buku teks yang digunakan untuk memberikan pendidikan, semua batasan dan hambatan untuk belajar telah dihapus karena adanya akses ke internet. Teknologi perlahan-lahan telah tertanam dalam proses pembelajaran sistem pendidikan alih-alih hanya menjadi mata pelajaran sekolah.

Dalam beberapa tahun terakhir, mulai ada peningkatan bertahap dalam upaya mengembangkan pendidikan berbasis teknologi ini. Sebagian besar digunakan di tingkat perkotaan di mana para guru menggunakannya sebagai bantuan untuk pengajaran di kelas mereka. Dalam model ini, alih-alih komputer, siswa atau guru hanya menggunakan proyeksi video atau setara dengan materi buku teks, disiapkan dan disesuaikan dengan tepat, dengan fitur animasi untuk membuatnya menarik bagi anak-anak di kelas. Peran teknologi yang tak terkalahkan dalam pendidikan sekolah telah disorot dalam kerangka kurikulum nasional.

Selain itu juga dengan teknologi pembelajaran, memungkinkan kegiatan dan proses pembelajaran untuk meningkatkan akses, kualitas dan efisiensi dalam sistem sekolah. Dengan memanfaatkan pesatnya teknologi pendidikan, Next Education menyelaraskan visinya untuk memasuki pasar ini dan telah tumbuh sebagai pemain besar. Next Education, perusahaan solusi pendidikan berbasis teknologi yang berfokus pada K-12, telah menciptakan solusi inovatif yang membuat pengajaran menjadi lebih mudah, menarik, dan efektif. Produk-produk unggulannya seperti Teach Next, LearnNext, MatLab, Science Lab, dan English Lab digunakan di lebih dari 10.000 lebih sekolah di seluruh negeri yang mengubah kehidupan lebih dari 10 juta siswa. Next Education bertujuan untuk menjadi penyedia solusi pendidikan yang lengkap dan

mampu mengubah cara pendidikan yang telah disediakan di India. Aplikasi ini telah berfungsi pada tingkat produktivitas yang optimal dan berencana untuk memperluas cakupannya lebih lanjut di kota-kota tingkat-II dan tingkat-III lainnya di India. Ia percaya bahwa teknologi dalam pendidikan adalah pengubah permainan dan bekerja menggunakan teknologi merupakan cara terbaik untuk membuat belajar menjadi urusan yang menarik.

Pada buku yang ditulis oleh Neil Selwyn berjudul "*Education in a digital world : global perspectives on technology*" pada tahun 2013¹⁴, menjelaskan bahwa buku ini berfokus pada konsep-konsep analisis terperinci tentang pendidikan, teknologi, dan globalisasi. Buku ini melihat berbagai perkembangan teknologi pendidikan baru-baru ini dari kebangkitan robot pengajaran di Jepang hingga inisiatif 'satu laptop per anak'. Untuk memperluas pembahasan mengenai teknologi pendidikan, maka penulis mempertimbangkan topik-topik seperti strategi kebijakan nasional negara-negara di seluruh Amerika Utara dan Selatan, Eropa dan Asia Timur, portofolio teknologi pendidikan dari organisasi internasional seperti Perserikatan Bangsa-Bangsa dan Microsoft, serta peran pendidikan dan teknologi dalam pengembangan internasional dan upaya berkelanjutan untuk menyediakan di seluruh wilayah dan negara berpenghasilan rendah.

¹⁴ Neil Selwyn, *Education in a digital world : global perspectives on technology*, (London: Routledge, 2013), h. 1

Penulis mengembangkan analisis terperinci tentang pendidikan, teknologi, dan globalisasi, mengumpulkan argumen dan debat dari berbagai perspektif akademik. Teknologi digital sekarang menjadi fitur utama penyediaan dan praktik pendidikan di banyak negara dan konteks. Kondisi ini didukung dengan kondisi menduniannya telepon seluler, penggunaan internet, dan bentuk-bentuk komputasi lainnya yang semakin dikenal dan telah menjadi alat sehari-hari yang digunakan sebagian besar populasi dunia.

Melihat hal ini, pemerintah dari hampir setiap negara di dunia sekarang telah menetapkan agenda kebijakan yang berupaya mendorong dan mendukung penggunaan teknologi digital di sekolah, perguruan tinggi dan universitas. Teknologi digital adalah topik yang sangat penting bagi audiens pendidikan global. Buku ini telah ditulis sebagai tanggapan terhadap kebutuhan yang jelas untuk analisis teknologi pendidikan yang lebih terinternasionalisasi dan komparatif.

Pendidikan kontemporer terjalin dengan berbagai proses global yang didasarkan pada penggunaan teknologi digital. Dalam beberapa kasus, pendidikan sekarang dianggap sebagai masalah yang hampir sepenuhnya terglobalisasi. Bahkan di tingkat wajib belajar, semakin banyak yang berpendapat bahwa "pendidikan merupakan institusi yang telah menjadi perusahaan global".

Terdapat beberapa kritikus yang berpendapat bahwa globalisasi pendidikan secara khusus telah dinyatakan dalam marketisasi internasional dan komodifikasi pendidikan tinggi. Seperti yang telah dikemukakan oleh Melanie Wilson, yang berpendapat bahwa dampak globalisasi terhadap pendidikan tinggi telah dibentuk

kembali dan terus membentuk kembali lanskap akademisi. Menurutnya lembaga pendidikan seperti universitas semakin terhubung ketika inisiatif penelitian global menjadi lebih umum; peringkat universitas global mempengaruhi mandat dan fokus universitas; dampak perdagangan global universitas yang didanai publik; dan staf pengajar dan mahasiswa dapat mengajar dan belajar dengan cara baru yang terhubung secara global.

Dalam buku ini juga menjelaskan bagaimana manfaat dari pendekatan ekonomi politik dalam teknologi pendidikan ini. Pendekatan ekonomi politik dapat sangat bermanfaat dalam menjelaskan sifat dan bentuk dari pendidikan dan teknologi yang terus berubah. Tradisi ekonomi politik mampu mengarahkan perhatian pada pengaruh timbal balik dari kepentingan dan isu-isu politik dan ekonomi pada masyarakat. Analisis ekonomi politik karena dapat menawarkan pengingat tentang hubungan kekuasaan antara teknologi pendidikan dan ekonomi yang menyoroti pertanyaan produksi dan konsumsi, fungsi pasar dan peran pelaku perdagangan dan komersial.

Dalam hal pendidikan dan teknologi, pendekatan ekonomi politik mampu mendorong minat pada cara struktur dan proses kekuasaan yang tertanam dalam produk dan praktik teknologi digital, serta bagaimana kehidupan individu kemudian dimediasi oleh teknologi pendidikan. Kuncinya adalah tentang dominasi, subordinasi dan bagaimana penggunaan teknologi digital dalam pendidikan mampu berkontribusi pada kelanggengan ketidaksetaraan yang sudah ada sebelumnya. Beberapa wawasan kunci yang dapat diperoleh dari pendekatan ekonomi politik adalah keterkaitan antara teknologi pendidikan dan kepentingan modal dan kapitalisme.

Menurut Stiegler, komentator ekonomi politik secara tradisional tertarik pada pertanyaan produksi, konsumsi, pekerjaan, tenaga kerja, industri, pemasaran dan perdagangan. Pendekatan ekonomi politik mampu mengarahkan perhatian menuju intrik dari 'industri pendidikan', sehingga akan menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana 'bisnis' pendidikan beroperasi dan bagaimana cara-cara atau bentuk-bentuk inovasi tertentu (seperti teknologi digital) digunakan untuk bekerja, dan diperdagangkan. Suatu pendekatan ekonomi politik dapat menimbulkan kekhawatiran atas komersialisasi pendidikan berbasis teknologi lintas batas dan liberalisasi pasar teknologi pendidikan yang disetujui negara (dan bahkan disponsori negara) untuk persaingan global yang semakin luas.

Tema yang mendasari semua masalah yang dijabarkan dalam buku ini adalah komodifikasi, baik itu komodifikasi konten dan konsumsi pendidikan, atau bahkan komodifikasi tenaga kerja pendidikan. Salah satu kekuatan utama dari pendekatan ekonomi politik adalah pengakuannya akan luasnya aktor dan kepentingan yang terlibat dalam bidang seperti teknologi pendidikan. Pendekatan ekonomi politik menyoroti semakin pentingnya korporasi transnasional dan kepentingan swasta lainnya dalam produksi, distribusi, dan pertukaran 'komoditas' dan barang pendidikan.

Dalam hal ini, perhatian perlu diberikan pada perluasan luas 'industri teknologi pendidikan' baru-baru ini dengan tautan yang jelas ke integrasi proses pendidikan dalam sistem kapitalisme yang lebih luas. Robin Mansell mengingatkan bahwa ekonomi politik dapat menimbulkan minat dalam analisis keadaan historis tertentu di mana produk dan layanan media dan komunikasi baru diproduksi di bawah

kapitalisme, dan dengan pengaruh keadaan ini terhadap konsumsi mereka. Berkenaan dengan teknologi pendidikan, maka, pendekatan ekonomi politik mampu mengingatkan kita pada nilai kepedulian terhadap sejarah dalam menghadapi perkembangan teknologi yang tampaknya cepat.

Berpijak dari hasil penelitian terdahulu, penulis tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai praktik komodifikasi pendidikan di era digital dalam bentuk aplikasi pembelajaran online. Terlihat dari beberapa literatur tersebut, baik itu berupa jurnal maupun buku terdapat perbedaan-perbedaan tertentu. Begitupun juga dengan penelitian yang nantinya akan peneliti lakukan. Perbedaan dengan skripsi yang peneliti akan lakukan adalah peneliti akan fokus pada fenomena komodifikasi pendidikan yang terjadi di era digital, baik itu dari faktor penyebabnya maupun dampak yang diakibatkan dari komodifikasi tersebut.



Tabel 1.3 Tinjauan Pustaka

Judul	Permasalahan	Metodologi	Konsep/Teori	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pendidikan Komersial Dan Gaya Hidup	Fenomena pendidikan terutama di era globalisasi yang mulai berganti menjadi pendidikan komersial.	Metode kualitatif, dengan metode pengambilan datanya melalui kajian kepustakaan.	Konsep komersialisasi pendidikan	Munculnya komersialisasi pendidikan diakibatkan oleh, kapitalisme, yaitu para kapitalis membuka lembaga pendidikan baru dengan pelayanan prima, memanfaatkan teknologi untuk menarik minat masyarakat.	Menggunakan metode penelitian yang sama dan menggambarkan penyebab, proses, dan dampak dari fenomena komersialisasi pendidikan	Tidak terdapat gambaran studi kasus yang menggambarkan fenomena komodifikasi yang terjadi
Inclusive Islamic Education: Commodity on Analysis (Case Study At Cahaya Ilmu Primary	Banyaknya minat masyarakat terhadap sekolah Islam yang mahal dan sekolah murah justru kurang menarik.	metode penelitian campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif	Konsep komodifikasi Mosco	Pendidikan inklusif di sekolah dasar Islam Cahaya Ilmu Semarang meliputi enam hal komodifikasi penting,	Menjelaskan fenomena komodifikasi pendidikan yang terjadi di Indonesia	Metode penelitian yang digunakan berbeda

School, Semarang)						
Komersialisasi Pendidikan Tinggi Di Indonesia	Dilatarbelakangi oleh fenomena ketika orientasi pendidikan mulai bergeser yang sekarang ini lebih memprioritaskan keuntungan.	Metode kualitatif.	Konsep komodifikasi	biaya pendidikan diasumsikan sebagai kumpulan materi (financial) untuk mendukung terjadinya keberlangsungan dan proses belajar mengajar sebuah pendidikan.	Didasari oleh fenomena komodifikasi pendidikan yang semakin berorientasi pada keuntungan	Tidak terdapat gambaran studi kasus yang menggambarkan fenomena komodifikasi yang terjadi
Different Meanings of 'Knowledge as Commodity in the Context of Higher Education	Komodifikasi pengetahuan di bidang pendidikan tinggi yang didefinisikan dalam arti luas sebagai contoh perluasan kapitalisme secara intensif.	Metode kualitatif	Konsep komodifikasi Polanyi dan Karl Marx	komodifikasi pengetahuan mengacu pada komodifikasi penelitian akademik.	Menggunakan konsep komodifikasi dan lebih memfokuskan pada proses terjadinya komodifikasi	Pengambilan datanya hanya menggunakan kajian kepustakaan dan tidak melibatkan peran teknologi di dalamnya

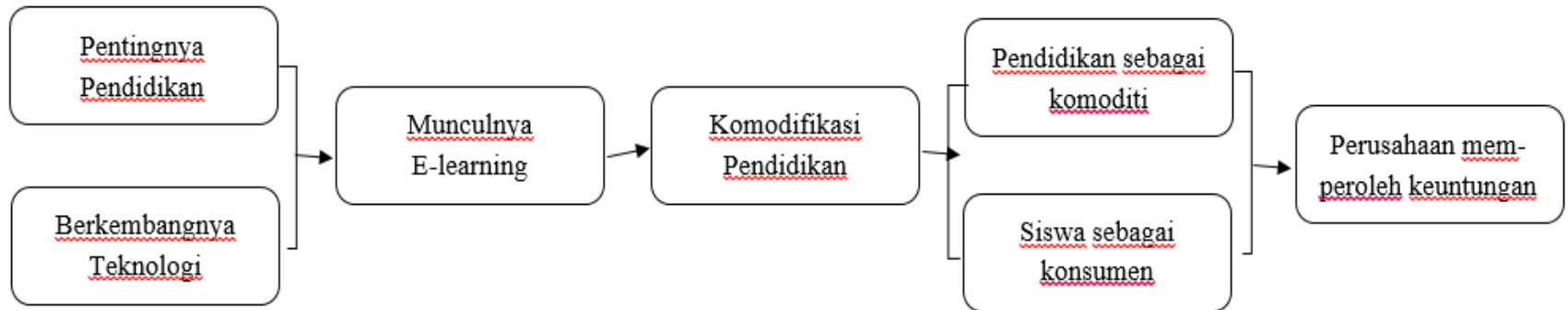
Next Education: Technology Transforming Education	Generasi post millennial, yang sudah terpapar gadget seperti smartphone, menginginkan kebebasan untuk memutuskan apa dan bagaimana mereka ingin belajar	Metode kualitatif dengan studi kasus yang berupa aplikasi pembelajaran di India	-	Aplikasi ini telah berfungsi pada tingkat produktivitas yang optimal dan berencana untuk memperluas cakupannya lebih lanjut di kota-kota tingkat-II dan tingkat-III	-	Tidak menggunakan konsep komodifikasi untuk mengkaji fenomena tersebut
Komunikasi dan Komodifikasi Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi	Upaya untuk menerapkan kritik komunikasi dengan perspektif ekonomi politik dan budaya	-	Konsep Komodifikasi	Komodifikasi diartikan sebagai sebuah titik masuk awal untuk menteorisasikan ekonomi politik bagi komunikasi.	Menggunakan konsep komodifikasi untuk mengkaji fenomena di era globalisasi	Lebih menekankan fenomena komodifikasi yang terjadi dalam media

Education in a digital world : Global perspectives on technology	Berfokus pada konsep-konsep analisis terperinci tentang pendidikan	-	Perspektif teknologi global	pendidikan sekarang dianggap sebagai masalah yang hampir sepenuhnya terglobalisasi.	Menjabarkan penggunaan teknologi dalam sektor pendidikan	Tidak terlalu menggambarkan konsep komodifikasi yang terjadi dalam perkembangan teknologi pendidikan
---	--	---	-----------------------------	---	--	--

Sumber : Hasil Analisis Penulis (2020)



Skema 1.1
Hubungan Antar Konsep



Sumber: Hasil Analisis Penulis (2020)

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, terlihat bahwa keberadaan era digitalisasi merupakan kondisi yang tidak akan dapat dihindari oleh semua bangsa yang ada bahkan oleh umat manusia di dunia ini. Dengan kehadiran era digital ini, tentunya menjadi suatu hal yang akan mendorong manusia untuk menjuru ke arah perubahan, baik itu perubahan yang positif maupun perubahan negatif.

Arah perubahan yang dimaksud adalah selangkah lebih maju jika dibandingkan dengan kondisi atau situasi yang sebelumnya pernah dialami oleh manusia. Kemunculan industri dalam sektor digital akan diprediksi memiliki potensi atau manfaat yang besar bagi umat manusia, yang berkaitan dengan perbaikan percepatan fleksibilitas produksi, peningkatan pelayanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan. Internet saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari gaya hidup hampir semua kelompok masyarakat Indonesia salah satunya dalam bidang pendidikan.

Sesuai dengan perkembangan zaman yang selalu menggunakan teknologi, pendidikan juga mengalami perkembangan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan, salah satunya adalah melakukan pembelajaran berbasis teknologi atau menggunakan internet. Semakin berkembangnya pendidikan jarak jauh atau *e-learning*, maka akan membuka kemungkinan yang lebih luas lagi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *E-learning* dapat diartikan sebagai proses belajar atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat elektronik, seperti komputer atau smartphone.

Namun, dengan inovasi dan tingginya minat masyarakat terhadap model pembelajaran *e-learning* ini dimanfaatkan oleh para kapitalis untuk mendapatkan keuntungan dari sektor pendidikan yang telah modern ini. Sehingga terjadi komodifikasi pada pendidikan, dikarenakan pendidikan yang mulanya hanya memiliki nilai guna kemudian menjadi nilai tukar (nilai jual). Pendidikan dianggap sebagai sebuah komoditas.

Dari komodifikasi pendidikan ini, mulai bermunculanlah produk-produk pembelajaran berbasis aplikasi online yang mematok harga untuk menikmati layanan-layanan yang disediakan seperti video pembelajaran, latihan soal, serta fasilitas-fasilitas lainnya. Dari komodifikasi pada sektor pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi ini tentunya memiliki dampak, baik itu positif maupun negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan oleh penggunanya antara lain selain mampu menambah wawasan pendidikan dengan berlangganan, tetapi juga belajar menggunakan aplikasi online dirasa tidak akan membosankan dan dapat menarik minat pelajar dikarenakan aplikasi dilengkapi dengan video animasi.

Namun, dampak lain yang dapat diakibatkan dari komodifikasi pendidikan ini diantaranya adalah dapat menimbulkan kelas sosial karena terdapat beberapa golongan masyarakat tidak mampu menikmati fasilitas pendidikan tersebut, dikarenakan kurangnya biaya untuk berlangganan dan tidak ada fasilitas pendukung seperti smartphone dan internet. Selain itu, muncul kompetisi untuk mendapatkan fasilitas pendidikan dan pendidikan akan lebih berorientasi pada keuntungan. Hal ini dikarenakan pendidikan akan cenderung dianggap telah berorientasi pada pasar,

berlogika kuantitas, hingga adanya upaya untuk privatisasi pendidikan. Dianggap sebagai lembaga formal yang telah berpusat pada kepentingan industri kapitalisme dan siswa dipandang sebagai konsumen yang telah membayar untuk mendapatkan fasilitas pada aplikasi tersebut.

1.5. Kerangka Konseptual

1.5.1. Konsep Pendidikan

1.5.1.1. Pengertian Pendidikan

Tujuan utama dalam berlangsungnya proses pendidikan baik itu di dalam sekolah maupun di lingkungan salah satunya adalah untuk membentuk individu baik itu sikap atau pun perilakunya sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

Saiful Falah berpendapat bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan manusia yang sesuai dengan kebutuhan pada zamannya melalui sebuah kegiatan, baik yang dirancang dengan sistematis seperti dalam sekolah ataupun yang berlangsung secara ilmiah seperti berupa pengalaman pribadi sepanjang hayat¹⁵. Sedangkan menurut John Dewey selaku bapak pendidikan di Amerika Serikat berpendapat bahwa pendidikan merupakan sebuah keniscayaan dan berlangsung secara alami, berfungsi sosial lantaran berlangsung dalam masyarakat itu sendiri, memiliki nilai dan makna membimbing lantaran kebiasaan hidup generasi lama yang berbeda dengan generasi baru serta menjadi tanda perkembangan peradaban suatu masyarakat¹⁶.

¹⁵ Saiful Falah, *Rindu Pendidikan dan Kepemimpinan M. Natsir*, (Jakarta : Republika, 2012), h. 3

¹⁶ John Dewey, *Democracy and Education*, (New York: Dover Publication Inc, 2004), h. 4-6

Menurut Djayakarta dalam Benni Setiawan, pendidikan dianggap sebagai sebuah proses memanusiakan manusia terutama bagi generasi muda, yaitu suatu pengangkatan manusia muda ke tahap insan sehingga dapat menjalankan hidupnya sebagai manusia utuh dan membudayakan¹⁷. Proses memanusiakan manusia dalam pendidikan juga dianggap sebagai rangkaian dari proses pemberdayaan potensi dan kompetensi dari individu untuk menjadi manusia yang berdaya dan berkualitas sepanjang hayat. Pendidikan mampu mengangkat kehidupan manusia ke dalam kelas sosial yang lebih tinggi seperti yang diungkapkan oleh Clark, menurutnya pendidikan dapat dipergunakan untuk membantu penduduk dalam meningkatkan taraf hidupnya ke tingkat yang lebih tinggi melalui usaha mereka sendiri¹⁸.

Dari pemahaman tentang definisi pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan mampu memberikan arahan dari individu sepanjang hayatnya. Pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang melekat pada setiap kehidupan bermasyarakat atau dalam bahasa politik disebut dengan negara bangsa. Memandang pendidikan tidak hanya dapat didefinisikan pada sebuah pengertian yang sempit dan jangka pendek saja.

1.5.1.2. Fungsi Pendidikan

Peranan dan fungsi dari pendidikan menurut Robert W. Richey dalam bukunya yang berjudul *Planning for Teaching and Introduction to Education* menjelaskan bahwa istilah pendidikan tidak luput dari fungsinya yang luas mengenai pemeliharaan dan perbaikan kehidupan suatu masyarakat, terutama memperkenalkan tentang tanggung

¹⁷ Benni Setiawan, *Manifesto Pendidikan di Indonesia*, (Yogyakarta: Arus Media, 2006), h. 37

¹⁸ Ravik Karsidi, *Sosiologi Pendidikan*, (Surakarta: UNS Press, 2005), h.185

jawab bersama dalam masyarakat pada tiap warganya¹⁹. Dalam masyarakat yang kompleks seperti dalam perkotaan, mampu menyebabkan fungsi dalam pendidikan akan mengalami proses spesialisasi dan melembaga dengan pendidikan formal. Namun pendidikan formal tersebut akan tetap berhubungan dengan proses pendidikan informal di luar sekolah.

Menurut Lodge mengenai fungsi dan peran pendidikan, berpendapat bahwa pendidikan adalah sebuah proses hidup dan begitupun sebaliknya, hidup adalah pendidikan sehingga sekurang-kurangnya tiap pribadi manusia terlibat dengan pengaruh pendidikan²⁰. Fungsi pendidikan merujuk pada sumbangan pendidikan terhadap perkembangan dan pemeliharaan pendidikan pada tingkat sosial yang berbeda. Pada tingkat individu, pendidikan mampu membantu siswa belajar cara belajar dan membantu guru cara mengajar. Manusia dianggap mempunyai potensi yang mereka dimiliki namun belum digali lebih dalam. Dengan pendidikan, nantinya manusia dapat menggali potensi yang dimilikinya serta mampu membentuk watak dan sikap karakter individu.

Dapat disimpulkan bahwa dengan pendidikan, mampu melaksanakan fungsi dari seluruh aspek kebutuhan hidup untuk mewujudkan potensi manusia sebagai sebuah aktualitas. dengan begitu, manusia akan mampu menjawab tantangan dan memecahkan masalah yang dihadapinya dalam dinamika kehidupan dan mengatasi perubahan yang terjadi pada masa-masa yang akan datang. Pendidikan merupakan hal

¹⁹ Muhammad Anwar, Op.Cit., h. 124

²⁰ Ibid, h. 126

yang penting bagi kehidupan manusia karena dapat berfungsi sebagai pendewasaan baik secara lahiriah dan batiniah, selain itu juga sebagai proses pendewasaan untuk sikap dan perilakunya untuk mencapai tipe manusia ideal sesuai dengan yang ada di masyarakat.

1.5.2. Konsep Digitalisasi

1.5.2.1. Pengertian Digitalisasi

Digital dapat diartikan sebagai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mampu mempengaruhi perubahan struktur masyarakat dari *mass* ke *mass-self*. Keberadaan teknologi digital dapat melahirkan berbagai platform media sosial yang memfasilitasi individu untuk memproduksi konten sehingga lahir masyarakat sebagai produsen sekaligus konsumen.

Digitalisasi cenderung dikaitkan dengan sistem pengoperasian yang otomatis dengan format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital adalah teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia, atau manual, tetapi cenderung condong pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Sistem digital adalah perkembangan dari sistem analog. Sebuah sistem digital menggunakan urutan angka untuk mewakili informasi²¹.

Keberadaan digitalisasi memiliki peran penting untuk memajukan sektor-sektor sentral di kehidupan manusia. Keberadaan digitalisasi juga memiliki keterkaitan

²¹ Lailan Azizah, 2012, "PENERAPAN DIGITALISASI UNTUK PERPUSTAKAAN", Jurnal Iqra' Volume 06 No.02, h. 59

dengan perkembangan teknologi. Kata teknologi berasal dari "techne" yang berarti cara, dan "logos" yang berarti pengetahuan. Sehingga, dapat dikatakan bahwa teknologi berarti pengetahuan tentang cara²². Terdapat beberapa ahli yang juga mengemukakan pendapatnya mengenai definisi teknologi, diantaranya adalah Jacques Ellul yang mengartikan teknologi sebagai sebuah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap sektor yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Menurut Iskandar Alisyahbana, teknologi telah dikenal oleh manusia sejak jutaan tahun yang lalu. Penemuan ini didorong oleh keinginan manusia untuk hidup lebih nyaman, lebih makmur, dan lebih sejahtera²³.

Sedangkan Romo Mangun mengutip definisi teknologi dari John Kenneth Galbraith yaitu sebagai sebuah penerapan sistematis dari pengetahuan ilmiah atau pengetahuan yang teratur untuk tugas-tugas yang praktis²⁴. Teknologi merupakan sistem yang diciptakan oleh manusia untuk suatu tujuan tertentu. Teknologi merupakan perpanjangan tangan dari manusia yang dapat dipakai untuk menambah kemampuan dalam menyajikan pesan, memproduksi barang lebih cepat dan lebih banyak, serta dapat digunakan untuk mengelola proses ataupun orang.

²² Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada, 2004), h. 112

²³ Iskandar Alisyahbana, *Teknologi dan Perkembangan*, (Jakarta : Yayasan Idayu, 1980), h. 71

²⁴ Yusuf Hadi Miarso, *Loc.Cit.*, h. 125

1.5.2.2. Perkembangan Teknologi Pendidikan

Definisi dari teknologi pendidikan sudah berkembang dari yang mulanya hanya menjabarkan tentang pendidikan audiovisual hingga saat ini. Januszewski dan Molenda selaku anggota Komisi Definisi dan Terminologi dari AECT (Association for Educational Communication and Technology) merumuskan definisi teknologi pendidikan sebagai kajian dan praktis etis dalam memfasilitasi belajar dan mampu meningkatkan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan, serta pengelolaan proses dan sumber teknologi tepat guna. Dari definisi tersebut mengandung sembilan unsur penting yang, yaitu kajian, praktis etis, memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja, menciptakan, memanfaatkan, mengelola, proses, dan sumber²⁵.

Dengan berbagai penemuan terakhir dalam bidang komunikasi dan informasi menyebabkan dunia mengalami arus globalisasi yang semakin instan dan meluas cakupannya. Dengan adanya perkembangan dibidang teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan adanya distansiasi "ruang-waktu" sekaligus "pemadatan ruang-waktu" yang mampu merobohkan batas-batas ruang dan waktu konvensional.

Penggunaan teknologi di semua bidang dapat menyebabkan perilaku pasar berubah dan perusahaan sehingga harus melakukan gerak cepat untuk merespon dan memenuhi kebutuhan pasar dengan segera yang bertujuan untuk mencapai tujuan dan keuntungan dari perusahaan²⁶. Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh

²⁵ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), h. 37

²⁶ Febrianty, dkk, *Manajemen Perubahan Perusahaan Di Era Transformasi Digital*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 1

yang besar terhadap pendidikan karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran dan pengelolaan sistem untuk memenuhi kebutuhan dari pendidikan.

Dengan semakin berkembangnya teknologi maka metode pembelajaran pun juga turut berkembang dengan terhubung internet atau biasa disebut dengan pembelajaran elektronik (*e-learning*). Gadget yang telah terhubung dengan internet dapat mempermudah para siswa untuk mengakses informasi terbaru sehingga dapat membuat wawasan dan pengetahuan menjadi semakin bertambah.

E-learning dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat elektronik. Kehadiran *e-learning* mampu membuat pendidikan bertransformasi yang mulanya merupakan pendidikan konvensional menjadi pembelajaran digital baik itu secara isi maupun sistemnya. Pembelajaran yang mulanya hanya dilakukan dalam kelas, namun kini dapat dipadukan dengan menggunakan *e-learning*, sehingga siswa dapat belajar tanpa harus hadir di ruang kelas dan dapat memilih materi yang mereka sukai tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu yang dapat dikondisikan dengan kondisi siswa.

Menurut Yaniawati, *e-learning* dapat memperluas peran cakrawala dan jangkauan dalam proses pembelajaran siswa namun berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di LPTK, hanya 30% yang mengetahui *e-learning*²⁷. Hal ini disebabkan karena penggunaan internet yang belum maksimal. Menurut Kamaga,

²⁷ Lidia Simanihuruk, dkk, E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), h. 3

pengertian *e-learning* adalah materi ajar yang dipakai pada saat kegiatan pembelajaran yang dapat diperoleh dengan mengakses perangkat elektronik komputer²⁸.

Sedangkan Horton berpendapat bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan tanpa tatap muka di dalam kelas yang bisa membuat pelajar menjadi bosan karena pengajaran yang dilakukan lebih dominan menyampaikan materi ajar, namun justru pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komputer. Linde juga turut menambahkan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran formal dan informal dengan menggunakan media elektronik seperti internet, intranet, CD-ROM, *video tape*, DVD, TV, handphone, PDA, dll.

1.5.3. Konsep Komodifikasi

1.5.3.1. Pengertian Komodifikasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata komodifikasi diartikan sebagai perubahan fungsi suatu benda, jasa, atau entitas lain yang umumnya tidak dipandang sebagai suatu produk komersial, melainkan berganti menjadi komoditas. Dari definisi ini, maka kata komodifikasi cenderung digunakan untuk menggambarkan kondisi yang erat kaitannya dengan sistem ekonomi. Pada mulanya, istilah komodifikasi diperkenalkan ke dalam wacana akademis pada 1970-an oleh para sarjana Marxis yang menganalisis transformasi budaya dan kemunculan dari kapitalisme hingga

²⁸ Ibid, h.4

penyebarannya²⁹. Karl Marx mengemukakan pengertian komodifikasi yang dapat diartikan sebagai suatu transformasi hubungan, sesuatu yang sebelumnya bersih dari perdagangan, menjadi hubungan komersial sehingga terdapat hubungan pertukaran, yakni membeli dan menjual³⁰.

Pada konsepnya tersebut, Karl Marx juga menemukan bahwa komoditas telah menjadi bentuk yang paling jelas dan eksplisit dari produksi kapitalis. Konsep komodifikasi digunakan untuk menjadi bagian dari kritik mendasar terhadap kapitalisme dan transformasi kapitalis masyarakat dan budaya. Konsep komodifikasi juga semakin menjadi gagasan untuk mempertanyakan efek tertentu dari pertukaran pasar dan penilaian moneter³¹.

Pembahasan mengenai komodifikasi ini dipopulerkan oleh Karl Marx ketika mengkritisi ekonomi politik dari kaum borjuis yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Pasar, uang, dan orientasi keuntungan adalah instrumen yang memfasilitasi fenomena komodifikasi. Marx juga berpendapat bahwa nilai guna merupakan hasil dari konstruksi sosial, karena nilai guna tidak hanya terbatas untuk memenuhi kebutuhan bertahan hidup saja tetapi juga semakin meluas ke rentang penggunaan yang dibentuk secara sosial.

²⁹ Jan Hendrik Rapar, *Pengantar Filsafat*, (Yogyakarta: Kanisius, 1996), h. 56

³⁰ Baskoro Suryo Banindro, *KAPITA SELEKTA: Pengkajian Seni Rupa, Desain, Media dan Budaya*, (Yogyakarta : BP ISI, 2019), h. 179

³¹ Christoph Hermann, *The Critique of Commodification: Contours of a Post-Capitalist Society*, (New York: Oxford University Press, 2021), h. 1

Sehingga komoditas mungkin muncul dari rentang kebutuhan sosial. Selain Marx, Karl Polanyi juga termasuk ke dalam penulis lainnya yang juga sering disebut-sebut sebagai kritikus awal proses komodifikasi. Namun, Polanyi dalam karya besarnya *The Great Transformation* menggunakan istilah “komersialisasi” ketika mengacu pada komodifikasi tanah, dan “proletarisasi” ketika menggambarkan komodifikasi tenaga kerja³². Baru pada tahun 1970-an istilah “komodifikasi” menjadi populer dalam wacana akademis.

Ketika membahas mengenai komodifikasi apa pun itu bentuknya sesungguhnya yang sedang diperbincangkan adalah suatu lembaga yang bernama industri. Ketika industri sudah diwacanakan maka ideologi besar yang mendasarinya adalah kapitalisme³³. Membicarakan komodifikasi berarti membicarakan lingkup konsumsi, bukan lingkup produksi. Dilihat dari sisi konsumsi, komodifikasi berasal dari keinginan konsumen, tidak pada nilai-guna yang konkret dan khusus dari suatu produk, melainkan pada harga yang akan diminta produk itu dari pasar, yaitu nilai-tukarnya. Permintaan dari konsumen yang melonjak dapat meningkatkan produksi sehingga terjadilah transaksi yang menguntungkan.

Komodifikasi umumnya digunakan untuk menggambarkan bagaimana budaya konsumen menjadi tertanam dalam kehidupan sehari-hari melalui serangkaian proses halus dan efeknya dalam layanan publik pun tidak bisa dihindari. Fenomena komodifikasi pada dasarnya tidak berbeda dari fenomena lain termasuk komersialisasi,

³² Ibid, h. 3

³³ Baskoro Suryo Banindro, Op.Cit., h. 187

privatisasi, korporatisasi dan marketisasi. Mereka sama-sama percaya pada ideologi pasar, upaya untuk memperkenalkan bahasa, logika, dan prinsip pertukaran pasar swasta ke dalam lembaga publik, dan semakin mengontrol budaya perusahaan atas setiap aspek kehidupan³⁴.

Dalam konsep komodifikasi, mengandaikan bahwa apabila konsumen mampu mengonsumsi produk tertentu itu dikarenakan mereka mampu untuk membayarnya. Komodifikasi memerlukan produksi untuk mendapat keuntungan dari kebutuhan sosial. Produksi yang dilakukan oleh kaum borjuis untuk keuntungan memiliki sejumlah konsekuensi yang tidak diinginkan dan bahkan mungkin berbahaya—termasuk, misalnya, pengucilan mereka yang tidak dapat membayar, marginalisasi mereka yang tidak mampu membayar, yang daya beli kolektifnya tidak cukup besar, dan fokus pada bentuk-bentuk produksi yang sangat menguntungkan dengan mengorbankan bentuk-bentuk penyediaan yang lebih bermanfaat secara sosial dan berkelanjutan secara ekologis.

1.5.3.2. Komodifikasi Pendidikan

Kata 'komoditas' dan 'komodifikasi' digunakan dalam penelitian pendidikan untuk merujuk ke berbagai lembaga, kegiatan, proses dan entitas seperti dalam layanan pendidikan tinggi, produk pendidikan, hak kekayaan intelektual contohnya dalam hak paten dan hak cipta, serta perusahaan. Pendidikan tidak lagi dapat dilihat sebagai cara untuk mengejar pengetahuan yang berharga, tetapi sebagai proses di mana nilai

³⁴ Rui Yang, 2006, "The Commodification of Education and Its Effects on Developing Countries: A Focus on China", *Journal für Entwicklungspolitik*, h. 3

ditentukan oleh berapa banyak manfaat langsung yang akan diberikannya kepada para konsumen. Untuk alasan ini, istilah komodifikasi menggambarkan tugas manajemen dan proses produksi untuk meningkatkan kualitas produk pendidikan berdasarkan dari kepuasan siswa yang dianggap sebagai pelanggan. Secara lebih luas, implikasinya adalah bahwa institusi pendidikan telah ditarik ke ranah pasar untuk memproduksi dan menjual pengetahuan sebagai komoditas.

Lembaga pendidikan semakin memperlakukan pengetahuan sebagai 'bahan baku' untuk diproduksi, dilindungi, dan kemudian dijual di pasar. Dengan meningkatnya kesempatan untuk memperlakukan pengetahuan sebagai bahan mentah, maka akan mempermudah pendidikan untuk dijual dan akhirnya dikomodifikasi. Selain itu, status pelajar dan guru pun telah diubah menjadi hubungan komoditas, yaitu antara "pemasok" dan "pengguna".

Dengan keberadaan komodifikasi pendidikan, maka secara tidak langsung juga telah menciptakan jurang kesenjangan yang luas antara pihak pemilik modal dengan pihak yang tidak memiliki modal. Kaum proletar menjadi pihak yang paling dirugikan dari keberadaan komodifikasi pendidikan ini karena mereka menjadi semakin tertinggal terutama dalam mendapatkan pendidikan yang layak serta menjadi semakin sulit untuk berkompetisi meningkatkan taraf hidupnya.

Hal ini dikarenakan pendidikan hanya dimonopoli oleh mereka yang bermodal dan fasilitas pendidikan yang terbuka untuk semua anak itu tidak ada karena hal ini sudah menjadi misi terutama dalam lembaga pendidikan modern untuk cenderung berpihak pada kepentingan pemilik modal sedangkan bagi kelas tertindas dan tidak

mampu, pendidikan merupakan pintu yang tertutup bagi mereka dan sulit untuk dicapai serta bukanlah sarana pembebasan dari kemiskinan³⁵. Hal ini tentunya berakibat pada pendidikan yang humanisasi tidak akan dapat tercapai selama proses pendidikan. Namun, justru hanya akan menjanjikan pelayanan pendidikan, namun tidak akan sepadan dengan ekonomi yang diterima karena lebih mementingkan laba.

Neil Selwyn dalam bukunya yang berjudul *“Schools and Schooling in the Digital Age: A Critical Analysis”*, menekankan bahwa pendidikan tidak lagi dilihat sebagai bidang yang sepenuhnya dikendalikan oleh pemerintah, tetapi telah dikuasai oleh penyedia pendidikan swasta³⁶. Selwyn juga menegaskan bahwa menguatnya peran swasta dalam pendidikan ini juga didukung oleh semakin berkembangnya teknologi terutama pada abad ke-20. Hal ini dikarenakan swasta memiliki kemampuan yang lebih memadai dalam menyediakan fasilitas serta kapasitas yang lebih mumpuni untuk menghadirkan pendidikan digital dibandingkan dengan pemerintah. Hal inilah yang menyebabkan pendidikan digital lebih banyak dikuasai oleh pihak swasta.

Dengan adanya keterlibatan swasta tentunya juga akan berdampak pada arah pendidikan yang mulai berorientasi pada pasar sehingga menyebabkan bergesernya gagasan pendidikan yang mulanya tentang gagasan publik menjadi berfokus pada kepentingan pribadi. Dengan semakin berkembangnya teknologi, membuat pendidikan juga semakin beradaptasi dengan melahirkan teknologi pendidikan yang menawarkan

³⁵ Benny Susetyo, *Politik Pendidikan Pengusaha*, (Yogyakarta: LKis Yogyakarta, 2005), h.121.

³⁶ Neil Selwyn, *Schools and Schooling in the Digital Age: A critical analysis*, (New York: Routledge, 2011), h. 68

berbagai macam fasilitas yang diciptakan untuk semakin mempermudah kegiatan pembelajaran. Semakin berkembangnya teknologi ini juga turut berdampak pada komodifikasi pendidikan yang turut mengaplikasikan teknologi pendidikan dalam produknya untuk menarik minat konsumen mengikuti perkembangan zaman.

Keberadaan teknologi digital juga turut memberikan dampak yang baik bagi komersial. Pengadaan teknologi pendidikan telah menjadi bisnis besar terutama sangat menguntungkan bagi industri di bidang teknologi informasi. Bisnis teknologi pendidikan tidak hanya menasar siswa selaku konsumen saja, tetapi juga orang tua yang merasa anaknya membutuhkan pendidikan tambahan di luar jam sekolah yang disebut sebagai *'edutainment'* dengan menggabungkan teknologi dengan sistem pendidikan tambahan tersebut.

Bentuk produk yang ditawarkan pun cukup beragam, contohnya seperti produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan teknologi pendidikan yang menyediakan versi 'siswa' dari produk yang dijual kepada siswa atau guru. Selain itu untuk semakin menarik minat sasaran konsumen juga ditawarkan berbagai diskon berbasis sekolah atau khusus pelajar dengan harga bersubsidi yang lebih murah jika dibandingkan dengan produk lainnya yang ditawarkan untuk masyarakat umum non-pelajar.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggali dan menjelaskan makna yang terkandung di balik fenomena sosial. Penggunaan penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa

yang dialami oleh subjek penelitian mulai dari perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya³⁷. Penelitian kualitatif sendiri menggunakan metode penalaran induktif dan sangat percaya bahwa terdapat banyak perspektif yang akan dapat diungkapkan dan berfokus pada fenomena sosial, serta pemberian suara pada perasaan dan persepsi dari partisipan di bawah studi fenomena.

Pemilihan pendekatan penelitian ini dirasa relevan dengan tujuan dari penelitian yakni untuk mengetahui proses yang dilakukan oleh Ruangguru selaku perusahaan pengembang aplikasi pembelajaran online dalam melakukan komodifikasi pendidikan sehingga eksistensinya menjadi semakin menguat terutama di era digital ini. Dalam penelitian ini peneliti juga berusaha untuk melihat fenomena dari perilaku serta sudut pandang dari masing-masing informan yang berkaitan dengan komodifikasi pendidikan digital, mulai dari persepsi pihak Ruangguru serta siswa baik yang berlangganan aplikasi maupun yang tidak berlangganan.

1.6.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan orang yang berada dalam situasi sosial yang diterapkan sebagai pemberi informasi dalam sebuah penelitian atau juga dikenal dengan informan. Subjek dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar (lokasi atau tempat) penelitian³⁸. Dalam penelitian, informan dituntut untuk memberikan

³⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 9

³⁸ Lexy J. Moleong, *Op.Cit*, h. 132

informasi secara benar dan akurat mengenai kegiatan yang dilakukan sehingga peneliti yang ingin melakukan penelitian mengenai kegiatannya tersebut dapat mudah memahami dan mendapatkan informasi yang diinginkan

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang staf yang telah bekerja di Ruangguru. Hasil wawancara dengan pihak Ruangguru ini akan dijadikan sebagai sumber data primer untuk melihat strategi Ruangguru sehingga membuat eksistensi komodifikasi pendidikan digital menjadi semakin menguat serta dampak yang diakibatkan dari keberadaannya bagi siswa. Selain perspektif dari produsen, sudut pandang dari konsumen yakni siswa juga dibutuhkan dalam penelitian ini agar memperkaya data penelitian.

Dalam penelitian ini, siswa dibagi menjadi dua kategori, yakni empat siswa SMA/SMK pengguna aktif aplikasi Ruangguru yang telah berlangganan konten dalam jangka waktu tertentu dan tiga siswa SMA/SMK yang tidak menggunakan aplikasi pembelajaran online berbayar apapun. Kedua kategori subjek ini dipilih dengan tujuan untuk membandingkan pendapat mereka mengenai keberadaan aplikasi Ruangguru dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Selain itu, informan lainnya adalah orang tua dari siswa baik itu yang menggunakan Ruangguru ataupun siswa yang tidak menggunakan aplikasi tambahan apapun untuk belajar. Orang tua sebagai informan ini dipilih dengan tujuan orang tua siswa cukup mengetahui kegiatan anaknya selama melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan juga memiliki peran penting dalam menentukan fasilitas pendidikan anaknya.

1.6.3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini berfokus pada aplikasi pembelajaran Ruangguru. Pemilihan ini dilakukan dengan alasan Ruangguru memiliki popularitas dan tingkat promosi yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran berbayar lainnya. Waktu yang dibutuhkan oleh peneliti untuk melakukan penelitian mengenai komodifikasi pendidikan digital dilakukan selama dua belas bulan, terhitung dari September 2020 hingga Agustus 2021.

1.6.4. Peran Peneliti

Penting bagi peneliti untuk menentukan tingkatan keterlibatannya dalam sebuah penelitian sebelum memulai proyek riset tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci yang bertugas untuk mengumpulkan data. Peneliti berperan sebagai pengamat aktivitas informan terutama saat melakukan pembelajaran jarak jauh serta melakukan wawancara pada informan terkait untuk memahami informasi lebih dalam yang bertujuan untuk memperkaya data dalam penelitian. Peranan peneliti dalam proses penelitian ini juga telah diketahui dan disetujui oleh pihak-pihak terkait baik itu siswa maupun pihak Ruangguru yang bersangkutan.

1.6.5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap sesuai dengan tujuan penelitian, maka dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati perilaku seseorang selama beberapa waktu tanpa melakukan manipulasi atau pengendalian, serta mencatat penemuan yang memungkinkan atau memenuhi syarat untuk digunakan ke dalam tingkat penafsiran analisis. Dalam penelitian ini, teknik observasi terutama dilakukan untuk melihat perilaku siswa SMA/SMK baik yang menggunakan aplikasi belajar tambahan maupun yang tidak dalam melakukan kegiatan belajar terutama saat pembelajaran jarak jauh berlangsung. Selain itu, dalam penelitian ini peneliti juga mengamati cara yang dilakukan siswa dalam mencari metode pembelajaran alternatif ketika menemukan kesulitan selama melakukan pembelajaran jarak jauh.

2. Interview/Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam dan terarah dengan menggunakan daftar pertanyaan berdasarkan pada tujuan penelitian, serta melakukan pencatatan terhadap gejala yang ada. Pada penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka dengan tujuan agar informan mengetahui maksud dari materi yang dipertanyakan. Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan yakni siswa baik yang telah secara aktif menggunakan dan berlangganan aplikasi Ruangguru dan yang tidak menggunakan Ruangguru, serta staff yang telah bekerja di Ruangguru.

Teknik yang digunakan untuk memilih informan adalah teknik *purposive sampling* yang bertujuan agar informan tersebut sesuai dengan kriteria dan pertimbangan yang telah ditentukan oleh peneliti sehingga sesuai dengan kepentingan dari penelitian. Dalam penelitian ini, kriteria yang ditetapkan untuk siswa adalah siswa yang sedang menempuh jenjang pendidikan di SMA/SMK dan sedang melaksanakan

metode pembelajaran jarak jauh disekolahnya. Sedangkan untuk pihak dari Ruangguru dipilih dengan kriteria sudah bekerja lebih dari tiga tahun dan paham mengenai produk yang ditawarkan oleh Ruangguru.

3. Dokumentasi dan Kepustakaan

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dapat memberikan bukti sebagai alat pendukung informasi yang didapatkan dalam penelitian. Teknik dengan cara dokumentasi dapat berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya³⁹. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa hasil rekaman suara hasil wawancara dengan informan selama penelitian. Hal ini dikarenakan teknik yang digunakan saat wawancara yakni dengan menelpon narasumber terkait. Sedangkan untuk pengumpulan data berupa pustaka, peneliti menggunakan buku, jurnal, berita, artikel, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan komodifikasi pendidikan digital.

1.6.6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mentesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Aktivitas dalam analisis data, dari beberapa alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu :

³⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), h. 206

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi data dari field note (catatan lapangan) berlangsung secara terus menerus sepanjang penelitian hingga laporan akhir untuk mempertegas, mempermudah, membuang hal yang tidak penting serta mengatur data sehingga kesimpulan akhir dapat dilakukan. Pada tahap ini peneliti memilih data primer yang terkait dengan faktor pendorong konsumsi, pengaruh teknologi, dan faktor pendorong untuk belajar dari para informan melalui wawancara dan observasi, serta data sekunder dari artikel, internet dan catatan ilmiah yang terkait dengan topik permasalahan yang diteliti.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dapat dilakukan dengan melihat penyajian data, dapat dipahami dengan berbagai hal yang terjadi dan memungkinkan untuk mengerjakan sesuatu pada analisis ataupun tindakan lain berdasarkan pemahaman penyajian data yang dapat meliputi berbagai matriks, gambar, skema, dan tabel. Pada tahap ini, peneliti juga akan membandingkan data dari hasil studi lapangan dengan data yang diperoleh dari hasil studi kepustakaan untuk memperoleh hasil yang relevan.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan kesimpulan penelitian yang telah diteliti dari awal hingga akhir. Dalam melakukan penarikan kesimpulan peneliti bersikap terbuka yang artinya apabila pada akhir penelitian menggunakan data yang kurang akurat,

peneliti tidak segan-segan untuk mengadakan penyimpulan ulang. Kesimpulan juga perlu diverifikasi agar data relevan dan benar-benar bisa dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu perlu dilakukan aktivitas pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data kembali dengan cepat.

1.6.7. Triangulasi Data

Triangulasi data dimaksudkan sebagai pembuktian bahwa data yang diperoleh peneliti sesuai dengan yang kondisi kenyataannya. Data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif kesahihannya dapat diperoleh dengan teknik triangulasi. Triangulasi ini berfungsi mengecek balik kebenaran suatu informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

Dengan demikian, data yang satu dengan data yang lain bisa saling melengkapi dan saling menguji sehingga diperoleh data yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada penelitian ini, data triangulasi diperoleh dari pendapat salah satu akademisi yang mendalami pendidikan digital yakni pendapat akademisi mengenai teknologi pendidikan, bapak M. Hasan Chabibie selaku Plt. Kepala Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) Kemendikbud. Beliau juga merupakan praktisi pendidikan, yang sangat antusias dengan transformasi digital, data dan teknologi informasi. Pendapat dari bapak Hasan ini didapatkan dari salah satu webinarnya yang berjudul “Teknologi dalam Pendidikan” yang dapat diakses melalui situs Youtube dari akun Vox Populi Institute Indonesia.

1.7.Sistematika Penulisan

Dalam Skripsi ini terdiri dari lima bab yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pendahuluan, pembahasan, dan penutup. Kelima bab yang terdapat dalam skripsi ini diantaranya adalah :

Bab I : Dalam bab ini berisi latar belakang dari permasalahan yang akan dibahas, serta tujuan dan signifikansi atau manfaat dari dibuatnya penelitian ini. Selain itu juga terdapat tinjauan pustaka yang akan menjelaskan literatur-literatur lain seperti jurnal, tesis, dan buku yang dirasa relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Terakhir, terdapat metode penelitian yang akan dilakukan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga analisis data.

Bab II : Dalam bab ini akan berisi penjabaran mengenai Ruangguru sebagai bentuk dari industri pendidikan. Diawali dengan pembahasan mengenai lahirnya industri pendidikan hingga kondisi industri pendidikan di era digital. Selain itu juga akan membahas Ruangguru lebih mendalam sebagai fokus utama dalam penelitian ini, mulai dari gambaran umum dari Ruangguru hingga ekspansi ke negara lain serta produk-produk pendidikan yang dijualnya.

Bab III : Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai perkembangan aplikasi pembelajaran digital sebagai bentuk komodifikasi pendidikan terkini. Secara merinci akan menjabarkan mengenai fenomena pendidikan sebagai komoditas, siswa yang dipandang sebagai konsumen, serta keuntungan yang didapatkan perusahaan dengan menjual pendidikan.

Bab IV : Dalam bab ini, peneliti akan menganalisis temuan-temuan data tersebut dengan menggunakan konsep komodifikasi untuk mengkaji lebih dalam mengenai dampak yang ditimbulkan dari fenomena komodifikasi pendidikan di era digital yang terjadi.

Bab V : Dalam bab ini, peneliti akan mencoba untuk menarik kesimpulan dari pertanyaan penelitian. Kesimpulan tersebut kemudian akan digabungkan antara temuan lapangan dengan hasil analisis secara sosiologis. Peneliti juga memberikan saran atas penelitian yang telah dilakukan. Saran yang diberikan diharapkan dapat membantu semua pihak yang terkait dalam penelitian ini agar penelitian di masa yang akan datang semakin lebih baik.

