

BAB II

ZENIUS SEBAGAI MITRA BELAJAR DARING

2.1. Model Pembelajaran Daring dan Fenomena Startup *Education Technology*

Berkembangnya teknologi dan internet di Indonesia memiliki pengaruh besar terhadap sistem pembelajaran. Kemajuan dunia digital sebaiknya bukan dilihat sebagai ancaman, melainkan kesempatan untuk mewujudkan ekosistem pendidikan yang semakin baik dan berkualitas.

Dilansir dari laman East Ventures (2019), Pemerintah Indonesia sudah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menambah anggaran sebanyak hampir tiga kali lipat serta menerbitkan bahan ajar secara digital. Namun, upaya tersebut terbukti belum cukup efektif untuk menumpas masalah pendidikan. Adanya layanan belajar daring, atau *edtech*, adalah langkah inovatif yang memungkinkan siswa untuk menggabungkan pembelajaran formal di sekolah dan belajar secara mandiri. Munculnya banyak layanan belajar daring dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih maksimal.

Menurut jurnal milik Hignasari (2020) mengenai analisis peningkatan industri *start up* di bidang pendidikan, mengungkapkan bahwa layanan belajar secara daring merupakan solusi untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif bagi siswa. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa faktor pendorong meningkatnya *start up* selama pandemi, antara lain: faktor peluang usaha, faktor kondisi, dan faktor kebutuhan pengguna. Terutama karena terjadinya pandemi Covid-19 yang menyebabkan pembatasan kegiatan luring, pembelajaran secara

daring adalah salah satu alternatif penyelenggaraan pendidikan secara lebih aman dan tetap memperhatikan kualitas.

Dilansir dari Alinea (2021), pertumbuhan *edtech* di Indonesia hampir 400% dalam kurun waktu satu tahun, 44 *edtech* di bulan Juni 2020 menjadi 210 *edtech* di bulan Juni 2021. Salah satu pendorongnya adalah pendanaan, tercatat terdapat 11 transaksi yang diumumkan oleh berbagai *startup edtech* pada tahun 2019 hingga 2021. Alasan lainnya, yaitu lonjakan jumlah pelajar setiap tahunnya diikuti dengan tren pengguna internet yang terus meningkat. Peningkatan jumlah pengguna tidak hanya dirasakan oleh pemain besar seperti Zenius dan Ruangguru, tetapi juga pemain kelas menengah misalnya Cakap dan CoLearn. Menurut artikel dari Republika.co.id (2019), pesatnya pertumbuhan *startup* di bidang *edtech* selaras dengan program pemerintah, yaitu Gerakan Nasional 1000 *Startup Digital* buatan Kominfo pada tahun 2016, serta arahan peningkatan sumber daya manusia dari program milik Presiden Jokowi.

Dikutip dari Dailysocial.id (2020), setidaknya terdapat 6 macam layanan yang dimiliki oleh *startup edtech* di Indonesia:

- 1) *E-learning*: segala materi pembelajaran yang dapat dilakukan secara daring, baik berupa *live* ataupun konten rekaman. Materi yang tersedia juga bermacam-macam, mulai dari pembelajaran untuk siswa di bangku sekolah hingga materi pembelajaran profesional.
- 2) *Learning Management System (LMS)*: sistem atau program kegiatan daring yang berfungsi untuk mengatur segala aktivitas belajar mengajar, mulai dari administrasi hingga bank soal untuk guru.

- 3) *Software as a Services (SaaS)*: layanan yang ditujukan untuk institusi pendidikan guna melakukan digitalisasi, contohnya dalam hal administratif dan presensi daring.
- 4) *Direktori*: informasi yang menyajikan serba serbi kebutuhan pendidikan
- 5) *E-library*: perpustakaan daring atau layanan yang menyajikan sumber bacaan elektronik
- 6) *Fintech*: layanan bantuan teknologi dalam sektor keuangan, dalam hal ini pembiayaan pendidikan.

Berdasarkan artikel yang diunggah oleh Best Startup Asia (2020), 10 *startup edtech* terbaik di Indonesia yang dinilai berdasarkan inovasi, pertumbuhan, manajemen, dan dampak sosial, adalah sebagai berikut:

- 1) *Ruangguru*: Ruangguru didirikan oleh Belva Devara dan Iman Usman pada tahun 2014 di bawah PT Ruang Raya Indonesia yang menjalankan bisnis pendidikan nonformal berbasis teknologi, diantaranya yaitu *live class*, konten berupa video pembelajaran, dan konten lainnya yang dapat diakses melalui website dan aplikasi (Kompas.com, 2020).
- 2) *CoLearn*: CoLearn merupakan layanan belajar daring bagi siswa SD hingga SMA yang didirikan Abhay Saboo pada tahun 2020. CoLearn menyediakan *live class* interaktif, penyelesaian soal, dan layanan pembelajaran terutama pada bidang STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) (Suara.com, 2022).
- 3) *Zenius Education*: Didirikan pada tahun 2004 sebagai bimbingan belajar luring dan berkembang menjadi layanan pembelajaran yang bisa diakses melalui

- website dan aplikasi pada tahun 2019 (Suara.com, 2019).
- 4) Pintek: PT Pinduit Teknologi Indonesia (Pintek) adalah perusahaan *peer-to-peer lending* di bidang pendidikan yang didirikan pada tahun 2018 oleh Tommy Yuwono dan Ioann Fainsilber (Tempo.co, 2021).
 - 5) Cakap: Cakap merupakan *startup* berupa aplikasi pembelajaran bahasa asing yaitu Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Bahasa Mandarin, serta Bahasa Jepang yang didirikan pada tahun 2019 (Tribunnews.com, 2021).
 - 6) Hacktiv8: Hacktiv8 menyediakan layanan *bootcamp* atau pelatihan pemrograman intensif untuk mencetak pengembang website dan aplikasi. Hacktiv8 telah memiliki lebih dari 250 mitra untuk merekrut lulusannya yang diakui secara internasional (Republika.co.id, 2020).
 - 7) HarukaEdu: Perusahaan yang memiliki layanan utama kursus daring yang didirikan tahun 2013 dan saat ini mulai merambah pendidikan lanjutan perguruan tinggi dan pelatihan keterampilan (Dailysocial.id, 2018).
 - 8) Pahamify: Didirikan pada tahun 2017 dengan layanan pembelajaran daring untuk persiapan ujian perguruan tinggi. Pembelajaran di Pahamify memiliki berbagai macam bentuk, antara lain konten video animasi, film, dan kuis gamifikasi (Katadata.co.id, 2020).
 - 9) Danacita: Danacita adalah perusahaan yang memiliki layanan pinjaman biaya pendidikan yang didirikan pada awal tahun 2017. Danacita memberikan kredit dengan tenor yang panjang dan cicilan yang relatif terjangkau

guna mewujudkan akses pendidikan bagi siapa saja (Dailysocial.id, 2018).

- 10) Furtados School of Music: Perusahaan ini bermitra dengan sekolah-sekolah untuk memberikan layanan pendidikan dalam bidang musik (Best Startup Asia, 2020).

2.2. Sejarah Zenius Education

Zenius didirikan pada tahun 2004 sebagai lembaga bimbingan belajar luring yang dinamakan Zenius-X di Jakarta oleh Sabda Putra Subekti dan gurunya, Medy Suharta. Memanfaatkan teknologi yang ada pada saat itu, Zenius mengembangkan materi untuk jenjang SD hingga SMA melalui *compact disc* (CD) dan *digital video disc* (DVD) di tahun 2005. Saat itu, infrastruktur di Indonesia belum sebaik saat ini, sehingga cukup sulit untuk mengembangkan bisnis dan memperluas pasar. Terlebih adanya tantangan berupa pembajakan materi (TechinAsia.com, 2014).

Zenius secara resmi menjadi perseroan terbatas pada tahun 2007, dan pada tahun 2010 Zenius menggunakan media *website* sebagai sarana belajar melalui *zenius.com* (Tribunnews, 2019). Terus mengembangkan bisnisnya, pada Juli 2019 Zenius meluncurkan aplikasi yang dapat diunduh melalui Google Play Store dan menyusul pada Agustus 2019 di App Store (Suara.com, 2019).

Pada Februari 2020, Zenius mendapat suntikan dana dari BeeNext, Northstar Group, dan Kinesys Group sebesar Rp. 273 miliar atau 20 juta dolar. Pendanaan seri A ini difokuskan oleh Zenius untuk memperluas pasar dengan pengembangan teknologi dan konten yang dimiliki (Katadata.co.id, 2020). Pada 5 Januari 2021, Zenius meraih pendanaan Pra-seri B dari Alpha JWC

Ventures serta OpenSpace Ventures dengan nilai yang tidak disebutkan. Chief Executive Officer Zenius, Rohan Monga, menyebutkan pihaknya tengah berupaya dalam mengembangkan fitur baru (TechinAsia.com, 2021).

Adanya pandemi virus Covid-19 menyebabkan perubahan kegiatan belajar mengajar menjadi dilakukan di rumah. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran, Zenius memberikan akses gratis untuk 80.000 video materinya. Zenius juga memiliki kumpulan soal yang dapat digunakan bagi guru dan siswa sebagai media pendukung kegiatan belajar mengajar (CNBCIndonesia.com, 2020).

Semenjak Zenius melakukan *rebranding* dan menggunakan model bisnis *freemium*, terjadi peningkatan pendapatan hingga melebihi 70 persen pada semester kedua tahun 2020. Fitur *live class* disebut sebagai fitur favorit dengan peningkatan pengguna melebihi 10 kali lipat, bahkan fitur ini menjadi sumber pendapatan terbesar (Marketeers.com, 2021).

2.3. Pembelajaran Daring di Zenius

Sebagai *AI-first company*, Zenius unggul dalam mengedepankan kecerdasan buatan ke dalam layanan pembelajaran dalam platformnya dan penggunaan *machine learning* untuk membantu penerapan teknologi dalam dunia pendidikan yang lebih maju. Zenius juga memfokuskan layanannya pada pengalaman pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai kemampuan dan keterampilan masing-masing penggunanya, atau disebut *personalized learning* (Bisnis.com, 2021).

Zenius berkomitmen untuk terus mendukung pendidikan di Indonesia dengan menyajikan berbagai layanan pembelajaran

secara daring. Per tanggal 7 Februari 2022, berikut layanan yang dimiliki oleh Zenius:

- Zenius Aktiva

Terdapat dua layanan, yaitu Aktiva Sekolah dan Aktiva UTBK. Aktiva Sekolah merupakan program pembelajaran bagi pelajar di bangku kelas 1 SD hingga 12 SMA yang terdiri dari materi, video pembahasan soal, dan bank soal. Sedangkan Aktiva UTBK memiliki layanan tambahan yakni video pembahasan UTBK (Zenius, 2021).

- Zenius Optima

Zenius Optima terdiri dari belajar daring interaktif untuk kelas 1 SD hingga 12 SMA dengan fitur *live* yang disediakan selama tiga hari dalam seminggu (Zenius, 2021). Fitur *live class* menyajikan pembelajaran secara dua arah, dari guru ke siswa dan sebaliknya, sehingga lebih interaktif dan efektif.

- Zenius Ultima

Zenius Ultima merupakan layanan belajar untuk persiapan menghadapi Ujian Tertulis Berbasis Komputer (UTBK) dengan banyak fitur, di antaranya *live class* sebanyak enam pertemuan dalam seminggu serta konseling jurusan (Zenius, 2021).

- Zenius UTBK Intensif dan Super Intensif

Zenius menyediakan layanan belajar eksklusif untuk persiapan UTBK, dengan pertemuan *live class* setiap hari selama delapan minggu untuk kelas Intensif, dan enam minggu untuk kelas Super Intensif (Zenius, 2021).

- ZenBot

Dengan bantuan *artificial intelligence* (AI), fitur ini mampu menyelesaikan soal matematika dengan cara memfoto soal lewat aplikasi Zenius (Zenius, 2021).

- **ZenCore**
Terdiri dari dua fitur yaitu CorePractice dan CoreInsight. CorePractice didesain selayaknya *game* untuk melatih keterampilan dasar manusia, yakni kemampuan numerasi, logika verbal, serta Bahasa Inggris. CoreInsight merupakan fitur yang berguna untuk meningkatkan wawasan dengan penjelasan seputar sains, sejarah, dan lain-lain (Ghani, 2021).
- **Zenius untuk Guru (ZenRu)**
Merupakan *Learning Management System* (LMS) dan komunitas yang diperuntukkan bagi guru guna mendukung pembelajaran jarak jauh. Di dalamnya terdiri dari kumpulan bank soal, video materi pembelajaran, fitur untuk membuat penilaian, dan fitur lainnya.
- **Zenius untuk Ortu (ZenOrtu)**
Merupakan fitur yang dirancang khusus untuk para orang tua untuk dapat memantau anaknya dalam belajar secara lebih efektif. Fitur ini memungkinkan orang tua untuk mengetahui progres belajar dan kebutuhan belajar anaknya (Fajrul, 2021).
- **ZenPro**
ZenPro adalah platform yang ditujukan untuk mengasah keterampilan bagi semua kalangan, baik mahasiswa hingga profesional. Per November 2021, terdapat 48 kelas yang ditawarkan, diajar oleh tutor yang kompeten di bidangnya masing-masing seperti

bisnis, pemasaran digital, hingga finansial (Tribunnews.com, 2021).

- Zenius Live: Learn! Korean with BTS

Berbasis buku yang dikembangkan oleh HYBE Edu, yakni Learn! Korean with BTS, Zenius membuat program belajar Bahasa Korea yang terdiri dari *live class* bersama tutor lokal dan tutor asli Korea, serta *bundle* buku yang dilengkapi dengan audio suara member BTS (Techbiz.id, 2021).

Dilansir dari Bisnis.com (2021) CEO Zenius, Rohan Monga, menyebutkan bahwa Zenius saat ini telah diakses oleh lebih dari 20 juta pengguna. Salah satu fiturnya, ZenBot, telah membantu memecahkan 1.4 juta soal. ZenRu telah meraih pengguna lebih dari 250.000 guru di seluruh Indonesia. Hal ini juga dapat dicapai berkat keputusan Zenius untuk membuka akses ke konten-konten pembelajarannya.

Dikutip dari laman Marketeers.com (2019) tujuan Zenius membuka akses terhadap kontennya adalah untuk menjangkau pengguna secara lebih luas, baik untuk siswa, guru, dan seluruh orang yang membutuhkan di seluruh Indonesia, bahkan sampai ke pelosok negeri. Amanda, Chief of Teachers' Initiatives Zenius, mengatakan bahwa hal tersebut merupakan solusi untuk mendistribusikan materi pembelajaran ke seluruh wilayah di Indonesia.

Tak hanya itu, dalam upaya memperluas pasar, Zenius juga bekerja sama dengan pemerintah baik pusat maupun daerah, serta menjalin kerja sama dengan perusahaan telekomunikasi yang berhasil menjangkau dari Aceh hingga Timika (Bisnis.com, 2021).

Sebagai contoh, dilansir dari Medcom.com (2022), Zenius untuk Guru (ZenRu) menjalin kerjasama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan dan Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Selatan dengan mengadakan rangkaian lokakarya yang ditujukan bagi guru pada 15 Maret 2022.

ZenRu juga menjalin kerjasama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan. Pada 17 November 2021, Zenius untuk Guru (ZenRu) mengadakan lokakarya pola belajar interaktif untuk guru-guru Sumatera Selatan (Fimela.com, 2021).

Tak hanya itu, ZenRu juga mengadakan lokakarya *blended learning* hasil kerjasama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat dalam menyambut Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas pada November 2021 lalu (Bernas.id, 2021).