

## PERKEMBANGAN STARTUP TEKNOLOGI PENDIDIKAN (EdTech) DI MASA PANDEMI COVID-19

<sup>1</sup>Dameria Esterlina Br Jabat, <sup>2</sup>Veronika Saragih

<sup>1</sup>Dosen Akademik Teknologi Industri Imanuell

<sup>2</sup>Dosen Akademi Maritim Belawan Medan

### ABSTRAK

Dengan boomingnya startup baik era *e-commerce*, transportasi online, sekuritas, dan lainnya. Salah satu startup yang banyak diminati siswa dasar sampai menengah adalah startup edutech. Banyak founder untuk startup edutech salah satunya Ruangguru, Zenius, Quipper, Cakap dan banyak founder lainnya untuk pendidikan. Ditambah lagi pada masa pandemi yang belum berakhir sehingga semua aktivitas belajar dilakukan dari rumah atau isitilah belajar dari rumah. Bagi pengguna startup educeth diperoleh beberapa kesimpulan antra lain: (1) bisa jadi pemicu semangat dalam meningkatkan prestasi siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak bangsa sehingga tidak ketinggalan dengan negara-negara maju, (2) mengurangi mobilitas dan lebih hemat biaya dan waktu karena belajar dari rumah, (3) siswa bisa lebih mengetahui kemampuan dirinya karena ada simulasi try out bagi kelas enam, sembilan atau duabelass, (4) waktu penggunaan smartphone bagi siswa semakin tinggi sehingga secara tidak langsung juga memaksa orangtua tetap lebih komitmen dalam pengawasan penggunaan media tersebut.

Kata kunci: *startup, edutech, daring*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, ini dapat dilihat penggunaan teknologi informasi baik di dunia pendidikan, bisnis, transportasi dan lain sebagainya. Kemajuan ini ditandai dengan penggunaan alat elektronik salah satunya handphone/smartphone. Pada saat pandemi ini hampir semua aktivitas dilakukan dari rumah sehingga penggunaan handphone semakin maksimal, contoh mau belanja tinggal buka aplikasi Shopee atau Lazada, dan lainnya sebagainya inilah salah satu jenis startup dibidang perdagangan yang booming sekarang.

Dalam definisi startup mungkin masih banyak orang yang tidak mengerti istilah ini. Startup kata itu sendiri merupakan adopsi dari bahasa Inggris yang berarti tindakan atau proses memulai organisasi baru atau perusahaan. Menurut Wikipedia, startup adalah di peruntukan pada usaha yang belum lama beroperasi. Perusahaan-perusahaan ini sebagian besar perusahaan yang baru dibuat dan dalam tahap pengembangan dan penelitian untuk menemukan pasar yang tepat. Startup di atas pemahaman dapat dalam terminologi mereka, tapi kita pikir itu akan lebih mudah jika istilah mulai diartikan sebagai sebuah perusahaan baru

yang sedang dikembangkan. Mulai mengembangkan 90-an sampai tahun 2000, pada kenyataannya, mulai istilah banyak "dikawinkan" dengan semua berbau teknologi, web, internet dan bidang terkait. (Informasi Bisnis, 2020)

Pendidikan adalah kunci untuk mendapatkan pengetahuan dan keahlian, dua hal yang penting untuk bisa meraih kesuksesan dalam hidup. Sistem pendidikan yang ada belum sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga baik proses maupun kurikulum yang diberikan masih ketinggalan zaman. Untuk itu, muncul era baru Teknologi Pendidikan (EdTech) yang mencoba untuk membawa perubahan yang dibutuhkan ke sektor yang sangat penting ini. EdTech adalah istilah untuk teknologi yang digunakan untuk mengembangkan dan menerapkan perangkat seperti software dan hardware, yang bertujuan untuk mempromosikan pendidikan. Berbagai startup dan perusahaan teknologi yang menjalankan bisnis di sektor ini telah memperkenalkan berbagai metode yang bisa membuat sistem pendidikan menjadi lebih efektif, efisien, dan bisa dijangkau oleh semua pihak.

## Landasan Teoritis

Startup sebagai perusahaan rintisan yang bergerak di bidang teknologi digital. Faktanya, ada lebih dari satu jenis startup yang ada di Indonesia. Masing-masing jenis ini digolongkan berdasarkan dari bidang pekerjaan yang digeluti oleh startup tersebut. Ada beberapa jenis startup diantaranya:

1. Startup bidang sekuritas yaitu untuk berinvestasi dimana harus lebih dulu mendatangi bank atau perusahaan sekuritas, maka saat ini ada cukup banyak startup yang bergerak di bidang sekuritas. Artinya, dapat lebih mudah dan fleksibel untuk berinvestasi secara *online*. Melalui *platform* sekuritas ini nasabah juga memiliki lebih banyak kesempatan untuk mempelajari beragam jenis instrumen investasi. Mulai dari reksa dana, obligasi, saham, dan sebagainya.
2. Startup bidang games yaitu bagi generasi milenial, *games* atau permainan yang dilakukan menggunakan *gadget* sudah menjadi kebiasaan dan bagian dari gaya hidup. Inilah yang menjadi latar belakang berdirinya banyak *startup games* di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Tidak mengherankan jika sekarang Anda bisa dengan mudah menemukan *games* yang bisa *download* gratis atau pun berbayar di *smartphone*.
3. Startup bidang properti berbeda dari dua jenis startup yang sudah disebutkan sebelumnya, startup properti mengkhususkan diri untuk bergerak di bidang jual, beli, dan sewa properti. Di Indonesia, jenis startup ini tergolong masih baru, tetapi memiliki banyak peminat yang cukup besar. Pasalnya, melalui sebuah situs atau aplikasi *mobile* saja pengguna dapat mengakses berbagai tips mendapatkan hunian yang sesuai lengkap dengan solusi peminjaman kredit pemilikan rumah (KPR).
4. Startup bidang asuransi yaitu jenis startup yang satu ini mengacu pada bidang asuransi atau jaminan hidup seorang manusia. Tidak hanya mempermudah nasabah dalam membayar iuran asuransi per bulan, sehingga dapat memanfaatkan polis asuransi tersebut di masa mendatang. Startup bidang asuransi juga bisa membantu nasabahnya untuk menemukan rumah sakit terdekat dan berkualitas, mendapat surat rujukan lebih cepat, serta mendapatkan

layanan dari dokter yang tepercaya dan berpengalaman di bidangnya.

5. Startup bidang perdagangan yaitu tren belanja *online* menjadi ladang keuntungan tersendiri bagi pelaku startup di bidang perdagangan. Selain menyediakan situs-situs belanja *online* atau *e-commerce*, perusahaan rintisan ini juga menciptakan aplikasi *e-commerce* yang dapat diakses oleh nasabahnya melalui *smartphone* atau PC Tablet. Semakin banyak orang yang mengakses situs dan *platform* belanja *online* buatan jenis *startup* ini, maka semakin banyak pula pundi-pundi rupiah yang dapat dikantongi sebagai sebuah keuntungan.
6. Startup bidang pendidikan Satu lagi jenis startup yang tengah naik daun di Indonesia, yaitu perusahaan rintisan yang bergerak di bidang pendidikan. Beberapa pemilik jenis startup ini menyediakan situs dan *platform* sebagai media belajar yang seru dan menyenangkan. Materi pembelajaran dikemas dalam sebuah video interaktif, sehingga pengguna tidak mudah merasa bosan. Lebih dari itu, beberapa *platform* pendidikan saat ini bahkan menyediakan soal-soal latihan yang dapat dimanfaatkan untuk mengasah kemampuan seorang siswa sebagai penggunaannya.

Sebenarnya masih ada banyak lagi jenis startup yang bisa dijumpai, termasuk yang bergerak di bidang transportasi, kuliner, maupun media *online*. Secara keseluruhan, jenis-jenis startup tersebut bergerak dengan basis teknologi dan internet. Beruntung kehadirannya dapat membuka banyak lapangan kerja baru bagi generasi muda yang akan memulai perjalanan kariernya (Covihe, 2020) Berikut ini adalah daftar perusahaan *EdTech* di Indonesia yang telah menaikkan dananya dalam tujuan untuk peningkatan kualitas *Startup* antara lain:

1. *Bulletinboard* adalah aplikasi *mobile* dan alat *online* untuk para guru serta orangtua yang dapat membuat mereka bekerja sama sehingga mereka tetap *up-to-date* dalam mengetahui kemajuan siswa. *Bulletinboard* diluncurkan pada tahun 2015 yang di mana dapat membantu guru dalam mengirim pekerjaan rumah dan laporan kepada seluruh siswa dengan juga dapat berkomunikasi bersama orangtua siswa terkait secara pribadi. *Bulletinboard* memang belum

- menaikkan dana namun telah membuat proses inkremental secara terus-menerus dengan adanya 120 kelas dalam aplikasi yang telah menggunakan sistem pembelajaran yang tinggi dalam tiap kelasnya.
2. *HarukaEdu* adalah program pendidikan *online* dengan fitur kelas *online* resmi untuk program studi *online* yang bekerja sama dengan lembaga-lembaga pendidikan tinggi swasta. *Startup* pendiri *HarukaEdu* sendiri adalah lulusan dari *Jakarta Founder's Institute* dan telah mendapatkan akreditasi seri A dari *CyberAgent Ventures* pada akhir 2014. Awal tahun ini, *HarukaEdu* adalah salah satu dari delapan *Startups* dari Indonesia untuk berpartisipasi dalam program *launchpad Google*.
  3. *Kelase* adalah lingkungan belajar *online* dengan banyak fitur, yaitu seperti jaringan sosial, kursus *online* resmi, dan perpustakaan *online*. *Startup* ini berdiri pada tahun 2014 dan mampu mengamankan investasi yang telah didapatkannya.
  5. *KelasKita* adalah *startups* lainnya, yang memiliki pasar untuk kursus *online*. Kisaran *KelasKita* untuk program menekankan keterampilan praktis, seperti *HTML* dasar atau belajar bagaimana menggunakan *WordPress*. Situs ini juga memiliki sebuah forum komunitas di mana pengguna dapat bertanya dan menjawab pertanyaan.
  6. *Ruangguru* adalah pasar untuk guru privat, *Ruangguru* membantu anak-anak usia sekolah dan remaja yang di mana terdapat bahan kelas untuk pembelajaran mereka dan mempersiapkan diri mereka untuk berbagai macam tes yang ada. *Ruangguru* membantu orang tua menemukan guru yang tepat untuk anak mereka dan juga memiliki “antarmuka” pembayaran sehingga tidak perlu dilakukan secara tunai. *Ruangguru* juga memiliki sebuah aplikasi untuk pemecahan masalah instan dan persiapan uji *platform* di mana siswa dapat mengambil ujian dengan sendirinya di situs *Ruangguru*. Beberapa bulan yang lalu *Startups EdTech* ini berhasil mendapatkan “tujuh digit” seri A putaran dari *Venturra Capital*. Sejauh ini, perkembangan yang ada sekarang mungkin menjadi investasi terbesar di dalam sektor *EdTech* di Negara Indonesia.
  6. *Squiline* adalah bahasa situs belajar *online* yang menghubungkan siswa dengan guru *native-language*. *Squiline* berfokus pada kelas bahasa Inggris dan Mandarin, dan menawarkan mereka dalam bentuk paket belajar dengan harga yang berbeda-beda. *Startup* ini telah mendapatkan sekurangnya “enam digit” investasi dari Prasetya Dwidharma, sebuah perusahaan infrastruktur komunikasi yang dimiliki investor malaikat Budi Setiadharna.
  7. *Sukawu* merupakan aggregator untuk kelas *offline*, terutama di industri kreatif. Anda dapat mendaftar untuk *Photoshop* atau musik atau film kelas produksi, hingga sejumlah program pembelajaran bahasa juga tersedia di *Sukawu*. Manfaat tambahan dari menggunakan *platform* ini selain dapat melakukan pembelajaran secara mandiri adalah dapat melihat ulasan pelajar atau member sebelumnya, dan dapat meminta kelas jika kelas yang kalian inginkan tidak tersedia.
  8. *Zenius* menawarkan berbagai video tutorial dan modul persiapan ujian, untuk mata pelajaran mulai dari matematika hingga sosiologi. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2007, dan benar-benar memulai dari nol. Sebagai inisiatif *offline*, pada tahun 2004, *website* mengatakan video tutorial telah dilihat lebih dari 30 juta kali, dan 2,7 juta modul pembelajaran telah di-download oleh pengguna Indonesia.

## PEMBAHASAN

Pada masa Indonesia memasuki pandemi COVID-19, seluruh elemen pendidik menghadapi tantangan dimana proses pembelajaran harus Belajar Dari Rumah (BRD) atau Pembelajaran Jarak Jauh (PPJ). Keadaan ini tentu membuat siswa akan mudah jenuh dan bosan dalam proses belajar karena media yang digunakan dalam pelaksanaan BDR salah satunya media sosial salah satu diantaranya: *Whatsaap*, *googleclasroom*, *zoom* dan lainnya. Dengan boomingnya startup edutech akan menjadi alternatif bagi siswa untuk meningkatkan kualitas siswa itu sendiri dan mengurangi rasa jenuh dalam mengulangi materi pelajaran yang diperoleh dari guru yang mungkin kurang menarik. Penggunaan edutech lebih menarik dikarenakan banyaknya fitur yang disediakan startup edutech. Ini bisa dilihat jenis

startup edutech yang sedang booming bagi siswa dasar sampai menengah. Adapun startup edutech antara lain : Ruangguru, Zenius, Quipper, dan lainnya.

Ruangguru memberikan akses layanan pendidikan yang lebih mudah, murah, dan berkualitas melalui teknologi. Ruangguru mencatatkan sejumlah pencapaian signifikan untuk memperluas akses terhadap materi belajar berkualitas di Indonesia melalui teknologi di mana pun dan kapan pun. Pada tanggal 14 Maret 2020 membuka sekolah online Ruangguru Gratis. Sejak masa pandemi ini Pengguna aplikasi Ruangguru pun meningkat hingga 17 juta orang dan 70% di antaranya merupakan pelajar yang baru pertama kali belajar di luar sekolah dari keluarga menengah ke bawah tersebar di 514 Kabupaten/Kota dan 34 Provinsi. Ruangguru juga turut membantu lebih dari 1,5 juta mahasiswa dan para pekerja untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi melalui produk Skill Academy.

Bagi guru juga diadakan pelatihan melalui program yang tersedia di aplikasi Ruangguru secara gratis selama 1 bulan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengajar selama pandemi. Di dalamnya tersedia 250 video dan modul pelatihan guru mencakup materi kompetensi dasar di bidang pedagogik dan profesional seperti kemampuan manajemen kelas, pengembangan rencana belajar, implementasi pembelajaran berbasis proyek, dan lainnya.

Untuk internet dan telekomunikasi ruangguru bekerja sama dengan 5 provider yakni Telkomsel, XL Axiata, Indosat, by.U, dan Smartfren untuk memberikan paket bebas kuota sehingga pelajar bisa mengakses fasilitas di Ruangguru dengan lebih mudah dan terjangkau. Ruangguru juga menghadirkan Tryout Akbar Sekolah Online secara gratis untuk kelas 1 SD sampai 12 SMA pada 29 Maret-12 April 2020 lalu untuk meningkatkan performa dan menilai kemampuan belajar selama PJJ berlangsung dengan materi tryout yang mencakup Persiapan Akhir Semester (PAS) untuk jenjang IPA dan IPS, serta Ujian Tertulis Berbasis Komputer (UTBK) program Sosial Humaniora serta Sains & Teknologi.

Pada 23 Maret 2020, Skill Academy by Ruangguru membuka kelas pelatihan online gratis selama 14 hari untuk membantu lebih banyak masyarakat mendapat akses terhadap

materi pelatihan yang berkualitas selama masa pandemi. Pengguna dapat mengakses kelas pilihannya secara gratis dengan berbagai topik seperti pengembangan diri, desain, marketing, serta teknologi & software dengan diajarkan langsung oleh pakar-pakar terbaik di industri serta mendapatkan sertifikat kelulusan setelah pelatihan selesai.

Salah satu kompetitor ruangguru yaitu zenius. Dimana Zenius yang memulai bisnisnya dari bimbel konvensional dan menjual rekaman video pembelajaran dalam bentuk CD satuan pada 2004, terus berinovasi untuk menjawab tantangan pendidikan dan menghadirkan layanan dengan teknologi terbaru. Setelah itu dibuatlah platform belajar daring zenius.net dan aplikasi Zenius. Saat ini Zenius telah menjadi platform dengan galeri konten pembelajaran berkualitas terbesar di Indonesia dengan lebih dari 80,000 video pembelajaran dan ratusan ribuan latihan soal. Pada tahun ajaran 2019/2020, lebih dari 15,7 juta pengguna unik telah mengakses website dan aplikasi Zenius, dan selama 3 bulan terakhir aplikasi Zenius ini telah diunduh sebanyak 3 juta kali.

Untuk meningkatkan dari sisi layanan, produk dan program yang diluncurkan oleh Zenius bukan hanya untuk para siswa tetapi juga orang tua dan guru. Terutama selama tiga bulan terakhir, untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Zenius juga melanjutkan program akses gratis, dan meluncurkan Zenius Live Class. Selain itu ada pula Rencana Belajar Harian untuk orang tua dapat memantau perkembangan belajar anak, dan Zenius Untuk Guru, sebuah program yang membantu guru menjadi lebih fasih memanfaatkan teknologi untuk mengajar. Selain itu, Zenius bahkan memiliki program Grand Try Out SNMPTN/UTBK yang menawarkan beasiswa hingga 1 miliar rupiah untuk membantu orang tua dari siswa berprestasi di tengah kondisi ekonomi yang sulit selama pandemi. Dengan tagline Zenius untuk Semua, Zenius memiliki komitmen untuk menghadirkan kesempatan yang sama untuk dapat belajar bagi seluruh individu tanpa terkecuali.

Sebagai kepedulian Zenius untuk anak bangsa Zenius memutuskan untuk terus membuka akses terhadap konten belajar terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berisi puluhan ribu video materi pembelajaran serta

ratusan ribu latihan soal untuk kelas 1 SD hingga 12 SMA, sepenuhnya gratis. Sementara itu Co-Founder dan Chief Education Officer Zenius Education Sabda PS mengatakan evolusi dibutuhkan Zenius sebagai brand teledukasi terdepan untuk dapat lebih relevan dengan generasi dan pendidikan saat ini. Dia mengharapkan semua pelajar dan pembelajar di Indonesia bisa mendapatkan akses yang setara terhadap konten belajar yang berkualitas.

Dalam proses desain baru ini merupakan hal yang sangat penting bagi Zenius. Dengan semangat baru untuk terus mewujudkan cita-cita kami menghadirkan dampak yang lebih luas bagi setiap individu yang memiliki semangat untuk belajar di penjuru Indonesia, memutuskan untuk tetap menggratiskan video konsep belajar dan latihan soal ala Zenius. Sebagai langkah awal dalam proses evolusinya, Zenius menghadirkan inovasi terbaru dari layanan belajar online yakni Zenius Ultima dan Zenius Optima. Kedua layanan bisa memberikan layanan seperti belajar di kelas karena menghadirkan konsep belajar yang lebih mudah dipahami dan dilakukan secara langsung dan interaktif oleh tutor-tutor senior Zenius. Peserta juga dapat memberikan pertanyaan langsung kepada tutor dan akan dibahas bersama dalam sesi tersebut. Sementara Zenius Ultima akan membantu mempersiapkan para siswa dalam menghadapi UTBK 2021 mendatang. Zenius Ultima juga menghadirkan fitur-fitur inovatif seperti Konseling Jurusan dan Kampus Impian, Simulasi Real UTBK, dan Evaluasi Progress Belajar Rutin. Layanan ini diharapkan bisa membantu para siswa mengenali bakat dan kemampuan mereka masing-masing sehingga dapat mempersiapkan diri lebih matang.

Pemanfaatan Edutech pada masa belajar dari rumah (BDR) bagi siswa dasar sampai menengah yakni:

1. Memacu semangat belajar siswa karena materi yang disampaikan menarik
2. Video pembelajarannya bisa ditonton berulang-ulang sampai siswa paham
3. Ada soal-soal latihan untuk menguji kemampuan siswa serta pembahasan soal sehingga siswa pun semakin memahami materi tersebut
4. Ada tutor yang mengajar lewat live teaching
5. Adanya fasilitas klinik PR

6. Adanya program grand tryout SNMPTN atau UTBK yang menawarkan beasiswa untuk membantu orang tua dari siswa berprestasi ditengah kondisi ekonomi yang sulit.
7. Kelas pengembangan diri
8. Bagi orangtua adanya laporan perkembangan belajar setiap bulannya sehingga orangtua bisa melihat perkembangan si anak.

Supaya hasil dalam proses edutech maksimal orangtua harus komitmen dalam mengawasi anak dan secara rutin memperhatikan laporan perkembangan belajar setiap bulannya. Dengan proses ini tentu akan mendidik karakter anak untuk lebih bertanggung jawab dalam tugasnya sebagai peserta didik, dalam penggunaan smartphone, dalam berkomunikasi di dunia maya dan lain sebagainya.

Setiap penggunaan teknologi tentu ada dua dampak sisi yang harus diterima, yaitu sisi positif dan negatif antara lain:

1. Meningkatkan kualitas siswa didik karena video materi pembelajaran itu bisa dilihat berulang kali sehingga siswa semakin memahami materi tersebut.
2. Mengurangi rasa bosan bagi siswa karena video pembelajarannya berupa animasi yang menarik.
3. Siswa lebih mengetahui kemampuan dirinya sendiri saat mengikuti try out sehingga dalam memilih Perguruan Tinggi Negeri lebih berpeluang lulus.
4. Mengurangi mobilitas siswa untuk keluar dari rumah sehingga bisa tetap diawasi oleh orangtua.
5. Siswa menjadi ketergantungan pada aplikasi sehingga bisa dikatakan daya juang siswa menjadi kurang.
6. Minat baca buku bagi siswa akan berkurang karena lebih praktis mendengarkan penjelasan misalnya mendengarkan video.

## KESIMPULAN

Dari uraian tersebut di atas dapat diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

1. Edutech sangat membantu siswa dalam memahami materi setiap pelajaran
2. Edutech memiliki banyak fasilitas sehingga siswa lebih tertarik dengan edukasi yang diberikan.
3. Bagi siswa tidak perlu lagi keluar rumah untuk bimbingan sehingga mengurangi

mobilitas untuk mencegah penyebaran covid-19.

4. Dengan adanya edutech siswa jadi ketergantungan dengan aplikasi sehingga bisa dikatakan minat baca buku jadi kurang.
5. Dalam proses Edutech tetap harus dalam pengawasan orangtua supaya penggunaan fitur-fitur pada aplikasi menjadi maksimal

#### DAFTAR PUSTAKA

- Informasi Bisnis (2020).  
(<https://blog.payrollbozz.com/definisi-startup-dan-jenis-jenisperusahaannya/>) Diakses tanggal 5 Juni 2021
- Cohive.space (2020) 6 jenis star up yang ada di Indonesia.  
(<https://cohive.space/blogs/jenis-start-up-yang-ada-di-indonesia/>) Diakses tanggal 10 Juni 2021
- Tekno and Sains (2017)  
<https://kumparan.com/ikhe-yuningsih/booming-education-technology-edutech-begini-sejarahnyafull>. Diakses tanggal 15 Juni 2021
- Budhiman Ilham (November, 2020)  
<https://www.99.co/blog/indonesia/perkemungkinan-startup-di-indonesia/> Diakses tanggal 20 juni 2021
- Tekno and Sains (2019)  
<https://kumparan.com/karjaid/ruang-guru-pahlawan-startup-dunia-pendidikan-1sE9Vpd3CPH>. Diakses tanggal 25 Juni 2021
- Tech - Rahajeng Kusumo Hastuti, CNBC Indonesia 17 July 2020. Diakses tanggal 15 Juli 2021  
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200717202432-37-173692/luncurkan-2-produk-baru-zenius-berevolusi-dengan-rebranding>
- Yenny Yusra - 7 February 2020  
<https://dailysocial.id/post/strategi-bisnis-edtech-zenius>. Diakses tanggal 2 juli 2021