

PEMANFAATAN *ZENIUS.NET* SEBAGAI BENTUK INOVASI UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN MANDIRI

Yanur, Agus Salim, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
yanurelhusaini@gmail.com, agus.salim@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Zenius.net adalah platform belajar online yang menawarkan berbagai mata pelajaran mulai dari SD hingga SMA. Melalui Zenius.net peserta didik dapat mengakses video pembelajaran, soal latihan dan berbagai konten pendukung lainnya. Aplikasi ini menawarkan fleksibilitas peserta didik dalam hal waktu dan lokasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing. Dengan keunggulan tersebut aplikasi Zenius.Net ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran mandiri, sehingga dalam artikel ini penulis akan mendeskripsikan apa itu Zenius. Net dan beragam fitur-fiturnya yang dapat dimanfaatkan sebagai bentuk inovasi pembelajaran mandiri. Metode dan pengumpulan data penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah menggunakan studi pustaka dengan melalui pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengelola laporan MBKM studi independen di PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius). Hasil analisis kajian studi pustaka yang peneliti lakukan adalah menganalisis 16 studi pustaka penelitian yang relevan dengan pengalaman nyata peneliti di lapangan selama mengikuti studi independen di PT. Zenius. Simpulan yang dapat peneliti peroleh adalah sebagai berikut: 1) Zenius dapat digunakan kapan saja, di mana saja serta peserta didik dapat menentukan cara belajar sendiri. 2) Zenius dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik. 3) aplikasi zenius.net juga efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar digital. 4) serta dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya. Dari hasil penelitian ini peneliti berharap aplikasi Zenius.net bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran mandiri dan bisa menjadi acuan guru dalam memilih media pembelajaran untuk peserta didik.

Kata Kunci: Inovasi, Zenius, Pembelajaran Mandiri.

Abstract

Zenius.net is an online learning platform that offers various subjects from elementary to high school. Through Zenius.net students can access learning videos, practice questions and various other supporting content. This application offers students flexibility in terms of time and location according to their individual needs and preferences. With these advantages the Zenius.Net application can be used to support independent learning, so in this article the author will describe what Zenius is. Net and its various features that can be utilized as a form of independent learning innovation. The research method and data collection used in this article is to use literature study by collecting library data, reading, and taking notes, as well as managing the independent study MBKM reports at PT. Nusantara Education Zone (Zenius). The results of the analysis of the literature review that the researchers carried out were to analyze 16 research literature studies that were relevant to the real experiences of researchers in the field while participating in independent studies at PT. Zenius. The conclusions that researchers can obtain are as follows: 1) Zenius can be used anytime and anywhere and students can arrange their own way of learning. 2) Zenius can increase students' understanding of concepts, learning motivation and interest in learning as well as student learning outcomes. 3) the zenius.net application is also effective for use as a digital learning resource. 4) and can help students in completing their assignments. From the results of this study, the researcher hopes that the Zenius.net application can be used to support independent learning and can become a teacher's reference in choosing learning media for students.

Keywords: Innovation, Zenius, Independent Learning

Pendahuluan

Pendidikan bersifat sangat penting dalam proses kehidupan manusia, karena pendidikan adalah suatu perwujudan untuk mengubah manusia menjadi manusia seutuhnya yang akan terjadi dalam proses kehidupan sepanjang hidupnya. Selain itu juga pendidikan berfungsi untuk mengembangkan keahlian yang belum muncul pada dirinya yang akan diperlukan dalam dunia kerja serta membantu dalam mewujudkan perkembangan karir di kutip dari (Alpian et al., 2019 : 68). Pendidikan itu erat kaitannya dengan proses pembelajaran, dengan proses pembelajaran yang baik maka kualitas pendidikan yang di hasilkan akan baik juga. Proses pembelajaran yang baik itu salah satunya dapat dinilai dari proses komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan atau suatu informasi di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan proses pembelajaran yang menekankan pada aktivitas yang menuntut peserta didik untuk lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik dikutip dari (Anggraeni, P., & Akbar, A 2018 : 56). Salah satu proses pembelajaran yang membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajarannya yaitu terdapat pada proses pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik tanpa ada ketergantungan oleh orang lain serta peserta didik dapat leluasa memilih waktu dan cara belajarnya sendiri yang dilakukan diluar pembelajaran di kelas.

Pembelajaran mandiri dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun baik itu belajar secara kelompok maupun individu. Karena dalam proses pembelajaran mandiri ini tergantung pada kemampuan peserta didik dalam mengelola pembelajaran tanpa tergantung pada siapa pun. Tujuan dari proses pembelajaran mandiri ini yaitu peningkatan kemampuan dan keterampilan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa bantuan siapa pun. Dengan adanya pembelajaran mandiri peserta didik dapat

menentukan gaya belajar yang efektif menurut mereka sendiri dan dapat mencari sumber belajar secara mandiri. (Putra, et al., 2017 : 26-27). Manfaat bagi peserta didik yang melakukan pembelajaran mandiri yaitu dapat memberikan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran, mampu memecahkan permasalahan belajar mereka sendiri, menumbuhkan rasa percaya diri yang kuat, dan dapat meningkatkan keterampilan mereka (Inah, et al., 2017 : 20). Hal tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran mandiri dapat menjadi proses pembelajaran tambahan yang bisa dilakukan oleh peserta didik di luar pembelajaran sekolah.

Namun pada kenyataannya, yang berdasarkan temuan penulis pada penelitian (sugianto, et al., 2020) peserta didik masih belum maksimal dalam melakukan pembelajaran mandiri karena banyak dari peserta didik belum mampu untuk melakukan proses pembelajaran secara mandiri, hal ini karena peserta didik kesulitan dalam mengatur waktu belajar, dan bingung dalam menentukan arah tujuan belajar. Hal ini diperburuk pula dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat dan belum mampunya peserta didik beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi tersebut, maka akan berdampak kepada penggunaan yang berlebihan dan tak terarah. Salah satunya terjadi pada penggunaan internet yang berlebihan pada anak-anak sampai usia remaja yang akan menyebabkan kecanduan dalam menggunakan smartphone. Hal ini didukung dengan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Pengusaha Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019-2020 yaitu sebanyak 73,7 persen atau 196,71 juta jiwa dari total populasi yang ada di Indonesia adalah pengguna internet, dan pada tahun 2021-2023 penggunaan internet mengalami peningkatan sebesar 5,12% yaitu sebesar 78,19% atau sebanyak 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Serta banyak dari penggunaannya hanya untuk sosial media, bermain game, belanja online, nonton youtube, hingga berbisnis. Dan kebanyakan pengguna internet adalah anak usia SD sampai SMA/kuliah. Maka hal ini akan berdampak negatif bagi

penggunannya terutama peserta didik yang akan sulit memposisikan diri di lingkungan nyata, sulit fokus dalam pembelajaran, pikiran cenderung ingin menggunakan internet, menjadi lebih cuek, tidak peduli dengan pendidikannya, malas beraktivitas, kurang bersosialisasi dengan keluarga atau teman, malas beradaptasi dengan lingkungan, dan selalu akan memegang handphone (Ratulangi, et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukannya media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran mandiri. Salah satunya yaitu dengan mengkombinasikan antara smartphone, internet dan pembelajaran atau sering disebut mobile learning. Dengan menggunakan media berbasis mobile learning dapat menarik minat dan antusias peserta didik dan juga dapat mengurangi penggunaan internet yang tidak bermanfaat (Rahmat, et al., 2019 : 117). Salah satu media pembelajaran yang berbasis mobile learning adalah aplikasi/website zenius.net. hal tersebut berdasarkan hasil observasi penulis secara langsung dengan mengikuti salah satu program kampus merdeka yaitu studi independen. Program tersebut bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang ingin belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan. Pada saat penulis mengikuti studi independen di PT. Zona Edukasi Nusantara pelaksanaan pembelajarannya menggunakan aplikasi zenius.net sebagai media pendukung proses pembelajaran mandiri.

Aplikasi Zenius dapat digunakan di smartphone/laptop dan diakses melalui internet serta aplikasi ini menyediakan layanan pendidikan dalam format video berbahasa Indonesia yang disajikan secara online melalui website/aplikasi. Aplikasi Zenius berisi materi tingkat SD, SMP, dan SMA/SMK, soal latihan dan pembahasan soal untuk 11 mata pelajaran sesuai kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan persiapan ujian nasional (USBN+UNBK), SBMPTN, dan ujian

mandiri masuk ke perguruan tinggi menurut (Nurfitriona & Zulfah, 2020 : 65).

Berdasarkan latar belakang tersebut dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan studi pustaka terdapat jurnal atau skripsi yang berkaitan dengan pemanfaatan Zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri. Dengan rumusan masalah yang peneliti ambil dalam artikel ini adalah (1) Apa itu Zenius. Net dan fitur-fitur serta kelebihanannya, (2) Bagaimana pemanfaatan zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri. Tujuan dari penulisan jurnal ini yaitu untuk menjelaskan apa itu aplikasi Zenius.net dan fitur-fitur serta kelebihanannya, dan juga untuk mendeskripsikan pemanfaatan zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri.

Review Literatur

(Herawati, 2020 : 29), mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku atau penampilan yang melibatkan berbagai kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru. Pembelajaran ini berhasil lebih baik ketika subjek belajar mengalami atau tidak hanya melakukannya secara verbal. Begitu juga menurut (Slameto 2013 dalam Charli, et al, 2019 : 55), Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya.

Inovasi adalah ide atau pemikiran yang nantinya diterapkan untuk menginovasi sesuatu guna mengembangkan ilmu/konteks lebih baik lagi (Anam dan Yahya, 2021). Ada pun pengertian inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi atau diskaveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan (Firmansyah, 2019 :

661). Dengan melalui pemanfaatan dan inovasi teknologi dalam pendidikan, dengan hal tersebut membuat pendidik dapat menggunakan berbagai cara pembelajaran yang bervariasi. Inovasi teknologi dalam pendidikan memberikan banyak kemudahan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Salah satu inovasi pembelajaran sekarang yaitu platform atau aplikasi bimbingan seperti Zenius.net sebagai media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam pembelajaran mandiri.

Zenius.net atau PT. Zona Edukasi Nusantara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan yang berasal dari Indonesia yang berupa bimbingan belajar mandiri bagi peserta didik. The business model of Zenius Education is to sell access to teaching for all subjects from elementary school level (elementary) to high school (SMA) in the Indonesian language video format presented both online through the website (zenius.net) and offline in the form of CD / DVD that can be accessed multimedia platform (Personal Computer, Laptop, Tablet, and Smartphone) (Retnawati, 2019 : 132-133). Dalam zenius.net banyak fitur yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu dapat mengakses materi, latihan soal, dan video. Zenius.net juga memiliki materi belajar yang berkualitas, lengkap, praktis, dan terjangkau. Materi yang disediakan berdasarkan jenjang pendidikan dari kelas I SD sampai dengan kelas XII SMA/SMK/MA diseluruh Indonesia untuk belajar memahami materi sekolah, latihan soal, serta mengevaluasi pembahasan soal untuk 11 mata pelajaran yang sesuai kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan persiapan Ujian Nasional (USBN + UNBK), SBMPTN, dan Ujian Mandiri masuk Perguruan Tinggi (Atika et al, 2021 : 5). Zenius.net terintegrasi ke Learning management system (LMS) atau sistem e-learning. Zenius.net ini merupakan salah satu produk multimedia learning yang dikemas dalam bentuk program aplikasi/web yang cukup mudah digunakan (Atika et al, 2021 : 6).

Salah satu metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada pemanfaatan zenius.net adalah metode pembelajaran mandiri. Hal tersebut didukung dengan banyaknya fitur yang disediakan oleh zenius.net tersebut dan juga materi yang lengkap dan mudah diakses oleh peserta didik. Pembelajaran mandiri adalah kemampuan peserta didik dalam mengelola pembelajaran yang lebih luas tanpa ada ketergantungan orang lain dan dilakukan diluar pembelajaran di kelas dan keterkaitan dengan materi belajar (Putra et al, 2017 : 27). Begitu pula dengan pendapat (Rusman, 2012 dalam Mardiana dan Sundara 2020 : 11), bahwa kegiatan pembelajaran mandiri merupakan suatu bentuk kegiatan belajar yang memberikan keleluasaan kepada siswa untuk dapat memilih atau menetapkan sendiri waktu dan cara belajarnya sesuai dengan ketentuan sistem kredit semester. Pembelajaran mandiri dilakukan secara mandiri diluar dari proses pembelajaran tatap muka. Pembelajaran mandiri proses belajar yang dilakukan pada lingkungan sekolah maupun diluar sekolah dengan memanfaatkan sumber belajar baik dari multimedia seperti internet, media sosial maupun aplikasi bimbingan belajar.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitian yang dipakai yaitu penelitian kepustakaan untuk mengetahui apa itu aplikasi zenius.net dan fitur-fiturnya serta kelebihanannya, dan juga untuk mendeskripsikan pemanfaatan zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri. Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang menggunakan data dari berbagai penelitian sebelumnya yang didapat pada buku, laporan ilmiah, jurnal, artikel atau skripsi dengan cara membaca dan mengolah data tersebut tanpa memerlukan penelitian langsung (Zed dalam Zuriati & Astimar, 2020 : 2075-2076).

Metode penelitian Studi kepustakaan ini bertujuan untuk mencari dasar pijakan/pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian.

Studi kepustakaan dilakukan oleh para penulis untuk mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti (Kartiningrum, 2015 : 4).

Penelitian studi pustaka ini memiliki prosedur secara berurutan yang perlu diperhatikan yaitu dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan atau dengan cara melihat tahun penelitian yang terbaru ke tahun yang lebih lama (Darmadi dalam Kartiningrum 2015 : 6). Yang dimulai dari membaca abstrak, pendahuluan, metode, dan kesimpulan untuk mendapat masalah, tujuan dan metode penelitiannya. Data yang digunakan untuk penulisan Studi Pustaka berasal dari jurnal, artikel ilmiah yang berisikan tentang konsep yang diteliti yaitu pemanfaatan zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Dari temuan penelitian (Foti dan Jomayra, 2014 : 65) kebanyakan dari generasi milenial di Stockton, New Jersey penggunaan smartphone banyak dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berbasis e-learning yang berfungsi untuk menerima dan mengirim email, serta mendownload podcast. Namun berbanding terbalik dengan yang di Indonesia generasi milenial menggunakan smartphone hanya sebatas hiburan saja. Seperti halnya bermain game, sosial media, mendengarkan musik dan chatting.

Perkembangan teknologi dan informasi sekarang ini tidak bisa kita hindari pengaruhnya dari berbagai aspek kehidupan kita. Teknologi bukan hanya berpengaruh dalam dunia pekerjaan kita namun juga menjadi kebutuhan yang tidak bisa kita lepaskan dari kehidupan kita sekarang. Salah satu dari dampak perkembangan teknologi dan informasi adalah internet. Dengan demikian internet menjadi kebutuhan yang tak bisa dilepaskan oleh manusia dan juga menjadi gaya hidup modern bagi manusia sekarang. Berbagai kebutuhan yang menyangkut dalam kehidupan manusia

sekarang bisa diakses melalui internet contohnya seperti berbelanja, komunikasi, hiburan, dan pendidikan.

Menurut hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) periode 2019-2020 (Q2) kebanyakan pengguna internet sebanyak 73,7 persen atau 196,71 juta jiwa dari total populasi 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia dan pada tahun 2021-2023 penggunaan internet mengalami peningkatan sebesar 5,12% yaitu sebesar 78,19% atau sebanyak 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Penggunaan internet di Indonesia banyak digunakan untuk sosial media, bermain game, belanja online, nonton youtube, hingga berbisnis. Sebanyak 49,52 persen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang berusia 19 hingga 34 tahun atau sering disebut generasi milenial. Selanjutnya, sebanyak 29,55 persen pengguna internet Indonesia berusia 35 hingga 54 tahun. Remaja usia 13 hingga 18 tahun menempati posisi ketiga dengan porsi 16,68 persen. Terakhir, orang tua di atas 54 tahun hanya 4,24 persen yang memanfaatkan internet. Dan pada tahun 2021-2023 penggunaan internet mengalami peningkatan sebesar 5,12% yaitu sebesar 78,19% atau sebanyak 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa.

Dari hasil survey tersebut kebanyakan pengguna internet adalah generasi milenial yang kisaran dari anak SMP sampai anak SMA, mereka memanfaatkan internet hanya sebatas hiburan dan bermain game saja, hal ini akan berdampak kepada kualitas pendidikan dan motivasi belajar mereka di sekolah. Sementara itu pembelajaran di sekolah masih banyak guru menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan hal tersebut peserta didik merasa bosan dengan proses pembelajaran seperti itu, akibatnya peserta didik yang cenderung suka gadget-nya dibanding dengan proses pembelajaran seperti itu akan sulit memahami pelajaran. Maka dari itu perlu kita ubah kebiasaan itu menjadi hal yang bermanfaat lagi seperti halnya menggunakan smartphone dan

internet sebagai pembelajaran mandiri mereka diluar sekolah formal.

Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari kendala tersebut adalah dengan mengkombinasikan antara smartphone, internet dan pembelajaran atau sering disebut mobile learning. Dengan semakin berkembangnya teknologi, banyak jenis mobile learning yang bermunculan salah satunya aplikasi bimbil ZENIUS.NET yang bisa digunakan di smartphone, laptop atau PC.

Proses pembelajaran mandiri sangat dipengaruhi oleh orang tua di rumah yang mengarahkan anaknya agar mengikuti pembelajaran tambahan di rumah seperti les privat, kursus dan bimbil. Salah satu bimbingan belajar yang mengikuti perkembangan teknologi yaitu zenius.net yang bisa di akses kapan pun dan dimana saja oleh pesertadidik. Hal ini ditunjukan dengan temuan observasi yang dilakukan oleh (Arviansyah, et al, 2016 : 399) pada pembelajaran IPA di SMP kurangnya minat pesertadidik dalam mengikut pembelajaran dan juga sulit untuk dipahami karena terlalu banyak rumus-rumus matematis. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga pesertadidik merasa bosan. Maka dari itu perlunya peran orang tua dalam membantu anaknya untuk mendapatkan pembelajaran tambahan di rumah atau di luar sekolah formal. Salah satu solusinya yaitu orang tua mendaftarkan anaknya ke dalam bimbil. Karena bimbingan belajar itu dapat membantu pesertadidik dalam memecahkan kendala-kendala yang berkaitan dengan belajar. Dengan karakteristik generasi milenial sekarang yang kebanyakan waktunya dihabiskan dengan gadget atau mengakses internet, maka bimbil yang cocok adalah bimbil online. Karena bimbil online lebih mudah di akses melalui smartphone atau pun di laptop, bimbil online juga memiliki kelebihan yaitu materi pelajaran yang disajikan lebih banyak dari bimbil konvensional, materi pelajaran dapat pesertadidik ulang-ulang karena materi berbentuk video animasi, pesertadidik dapat

memilih materi yang ingin dipelajari dan juga sesuai jenjang pendidikan mereka dan materi pelajaran yang disajikan lebih menarik.

Hal tersebut didukung pula dengan hasil analisis 14 artikel dan 2 skripsi yang peneliti lakukan, yaitu terdapat artikel dan skripsi yang berkaitan dengan Pemanfaatan Zenius.Net Sebagai Bentuk Inovasi Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri, yaitu sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Firdiyanti, & Hasanudin, 2022 : 175-185) dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi zenius dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, Aplikasi zenius dapat mengoptimalkan pembelajaran, dan dengan menggunakan aplikasi zenius peserta didik dapat berlatih paket soal yang ada pada aplikasi tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Siregar, et al., 2019 : 5058-5067) Hasil evaluasi yang diperoleh dari ketiga kuesioner yaitu pada problem reporting table ditemukan 14 permasalahan dari keempat variabel yaitu login, general interface, assignments dan assessments. Berdasarkan penilaian tersebut Kelebihan dari website zenius.net adalah tampilan menarik dan alur website mudah dipahami. Sedangkan Kekurangan dari website zenius.net adalah LMS tidak memberikan pilihan Bahasa yang digunakan, LMS tidak mengizinkan pengguna untuk mengevaluasi dan menilai sendiri hasil pembelajaran, dan responden menilai membutuhkan mesin pencari.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Aziz, 2022 : 9-26) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa platform Zenius dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah, karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, serta dapat mendukung dan memfasilitasi pembelajaran peserta didik di rumah, dan dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur cara belajar sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kamiksus, 2016 : 1-25) Hasilnya bahwa

penggunaan model pembelajaran mandiri dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat, et al., 2020 : 147-154) Hasil penelitian ini adalah responden yang umumnya memiliki kemandirian rendah dan memiliki komponen tanggung jawab dan inisiatif belajar yang paling rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa (mahasiswa/mahasiswa) kurang siap dalam pembelajaran daring. Hal ini karena kebiasaan belajar, dan teknologi yang kurang mendukung.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Herayanti, 2020 : 377-382) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Zenius.net dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mu'ti, 2023 : 104-113) Berdasarkan hasil kajian ini, platform digital seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, Google Suite for Education, Quipper School dan Zenius memberikan fungsi edukatif dan efektif digunakan sebagai sumber belajar digital di masa new normal. Zaman. Selain itu, penggunaan platform digital dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui karakteristiknya. Oleh karena itu, platform digital dapat dijadikan alternatif solusi kesulitan belajar dan meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, et al., 2021 : 154-160) Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa penggunaan media video berbasis Zenius.Net berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif biologi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar kognitif (gain) sebesar 44,2 dengan indeks gain sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran melalui Zenius.Net dapat meningkatkan hasil belajar kognitif biologi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, at al., 2022 : 34-41) Berdasarkan

hasil penelitian tersebut bahwa penerapan video pembelajaran berbasis Zenius.Net efektif meningkatkan pemahaman konsep kimia siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan 17 siswa yang mengikuti pre-test.

Penelitian yang dilakukan oleh (Zahra, 2021) Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa hasil penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi Zenius dalam pembelajaran online mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi koordinat Kartesius Kelas VIII di SMP Negeri 16 Semarang. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil tes pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yaitu sebesar 85,7 lebih tinggi dari pada kelas referensi yaitu sebesar 76.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020) Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian, menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Zenius memberikan pengaruh yang cukup efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (menggunakan aplikasi Zenius) yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol (tanpa menggunakan aplikasi Zenius) pada nilai hasil post-test.

Penelitian yang dilakukan oleh (Atika, et al., 2021 : 1-18) Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis web Zenius berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X SMK Persada Bandar Lampung pada tahun ajaran 2021/2022. Hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Zenius.net lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Zenius.net untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Juanta & Prayoga, 2022 : 1055-1064) berdasarkan hasil penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran online seperti Ruangguru dan Zenius berpengaruh

positif terhadap proses pembelajaran, namun terdapat kebutuhan yang belum terpenuhi yang dapat mengurangi kepuasan pengguna. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis kebutuhan pengguna untuk meningkatkan kualitas produk.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rasmila, et al :2022 : 92-97) bahwa website Zenius sangat membantu pelajar dalam menyelesaikan tugasnya dengan menyediakan fitur-fitur yang dapat memudahkan untuk belajar, seperti video pembahasan dan latihan soal. Berdasarkan hasil analisis menggunakan System Usability Scale (SUS), sebanyak 15 responden mencapai nilai rata-rata 60,0 pada skala kelas D dan Aduective Ratingsnya OK.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sintawwana, et al., 2020) penerapan Zenius tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMA. Meskipun sebagian besar siswa mengetahui keberadaan aplikasi tersebut, hanya sedikit yang percaya bahwa aplikasi ini efektif untuk belajar. Sebagian besar siswa masih lebih memilih bimbingan belajar tradisional offline. Penelitian tersebut merekomendasikan agar Zenius meningkatkan antarmuka pengguna dan meningkatkan kesadaran tentang pembelajaran online di kalangan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurfitriani & Zulfa, 2020 : 62-75) bahwa dengan menggunakan aplikasi Zenius dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan penguasaan E-learning. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kampar Utara selama tahun ajaran 2019/2020 yang dilakukan secara daring (online) karena pandemi COVID-19. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data dan menemukan beberapa siswa tidak termotivasi untuk belajar matematika online karena guru menyajikan materi dengan kurang baik. Namun, setelah menggunakan aplikasi Zenius, pemahaman konsep matematika siswa meningkat. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi Zenius dapat meningkatkan motivasi belajar dan

memberikan solusi untuk tantangan yang dihadapi selama pembelajaran daring.

Berdasarkan analisis masalah dan artikel yang dikumpulkan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan zenius.net dapat menjadi inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri. Hal ini berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap 14 artikel dan 2 skripsi yaitu bahwa aplikasi zenius dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur cara belajarnya sendiri. Selain itu, aplikasi zenius dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, Aplikasi zenius dapat mengoptimalkan pembelajaran, dan dengan menggunakan aplikasi zenius peserta didik dapat berlatih paket soal yang ada pada aplikasi tersebut. serta dari evaluasi Usability dan pengalaman pengguna website Zenius.net yang dilakukan oleh bahwa pada User Experience Evaluation memperoleh nilai rata-rata positif. Website zenius unggul dalam dimensi mendukung, inovatif, kreatif dan memotivasi. Zenius.net cocok digunakan pada pembelajaran mandiri.

B. Pembahasan

Zenius.net adalah salah satu platform bimbil online Indonesia. Zenius.net atau PT. Zona Edukasi Nusantara didirikan pada tahun 2004 oleh guru dan murid Medy Suharta dan Sabda Putra Subekti Pada tahun 2005 Zenius.net didirikan, yang diawali dengan bimbil offline atau konvensional berupa penjualan rekaman pengajaran CD satuan. Rekaman pengajaran ditujukan untuk anak SMA yang mau persiapan masuk SPMB. Di tahun 2007, Zenius resmi menjadi perusahaan khusus pendidikan dan juga berbadan hukum sebagai perseroan terbatas yang berganti nama menjadi PT. Zona Edukasi Nusantara. Lalu pada tahun 2010, Zenius meluncurkan website pembelajaran pertama di Indonesia melalui Zenius.net.

Dalam website tersebut menawarkan program pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif yang sangat cocok untuk pelajar, orang tua, maupun guru. Zenius.net

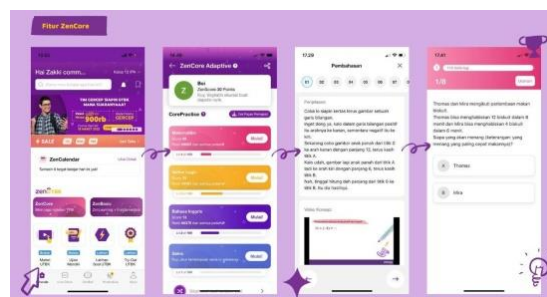
menyediakan fitur untuk peserta didik mulai dari kelas I SD hingga kelas XII SMA/SMK/MA se-Indonesia untuk belajar memahami materi sekolah, latihan soal, serta mengevaluasi pembahasan soal untuk 11 mata pelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan persiapan Seleksi Nasional. Berdasarkan Tes (SNBT), Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK) dan Ujian Mandiri masuk Perguruan Tinggi. Pada bulan juli 2019 zenius resmi meluncurkan lagi sebuah aplikasi yang bisa diakses oleh smartphone yaitu melalui zenius App dengan di luncurkannya aplikasi tersebut semua materi dan fitur belajar dapat digunakan secara daring dan sudah tersedia di Play store dan App Store. Pada desember 2019 zenius menggeratiskan 80.000 video materi pelajaran yang bisa diakses secara gratis, hal tersebut untuk membantu pemerintah Indonesia dalam mewujudkan pembelajaran daring di tengah masa pandemi. Zenius menjadi salah satu bentuk revolusi pendidikan di indonesia dengan mengedepankan cara berpikir kritis, logis, rasional, dan pengetahuan sains yang terintegrasi terhadap semua pelajaran Indonesia.



Gambar 1. Tampilan Awal Zenius.Net

Produk yang diluncurkan oleh Zenius secara garis besar terbagi menjadi tiga bagian yaitu, website Zenius (Terdapat video pembelajaran interaktif dan menarik, bank soal latihan yang dapat disimpan, kumpulan materi pelajaran SD, SMP, SMA/SMK, pembahasan soal Ujian Nasional, tingkat SD,SMP,SMA/SMK, SBMPTN, dan

berbagai Ujian Mandiri masuk PTN), Zenius App (Zenius yang berbasis aplikasi yang tersedia di Play Store dan App Store yang dapat diakses melalui smartphone yang berisi video pembelajaran, paket soal latihan yang bisa diunduh gratis, serta latihan soal interaktif untuk menguji kemampuan dan pemahaman peserta didik), Zenius Prestasi (produk khusus untuk guru dan sekolah yang dapat terhubung dengan jaringan lokal sekolah. Produk ini dapat memudahkan guru dalam mengelola proses ujian dari mulai pembuatan soal, pelaksanaan ujian CBT, proses koreksi, dan proses evaluasi dapat diotomatisasi secara digital. Selain itu produk ini terdapat banyak video pembahasan materi pelajaran sekolah dengan penyesuaian 3 jenis kurikulum yang berlaku di Indonesia.



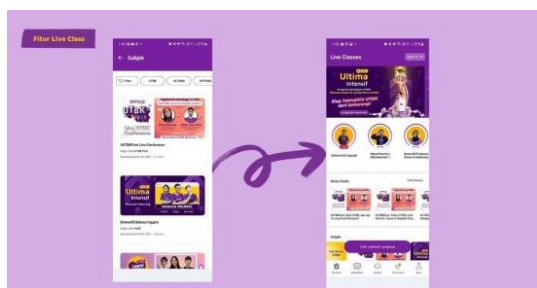
Gambar 2. Fitur ZenCore di Zenius.Net

Zenius.net ini adalah salah satu multimedia learning yang berbasis aplikasi/web yang sangat mudah digunakan dan menarik bagi peserta didik, karena zenius.net memiliki desain yang unik dari segi penyampaian materi layaknya seorang guru, sehingga keterampilan sensorik dapat berkembang dan menarik minat belajar peserta didik. Fitur-fitur yang disediakan oleh Zenius.net dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk memberikan fitur pembelajaran yang adaptif.

Fitur tersebut dimuat pada dua fitur yaitu, ZenCore (yang berisi materi pembelajaran dan pelatihan adaptif untuk mengembangkan keterampilan fundamental (matematika, logika verbal, sains dan bahas inggris) dengan kemampuan peserta didik yang disesuaikan dengan kelemahan dan kekuatan peserta didik, dan juga terdapat 135 ribu kuis hingga level 100), ZenBot (memiliki fitur yang hanya dengan

mengunggah foto soal maka akan dapat jawaban yang disertai dengan video materi pelajaran yang sesuai, dan juga melalui AI pembahasan soal jadi lebih mendalam untuk membahas soal yang sulit di pahami oleh peserta didik, hal ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya, fitur ini dapat digunakan 24 jam melalui aplikasi Zenius dan Whatsapp.

Selain itu Zenius.net juga menyediakan fitur khusus untuk anak SD dan juga Guru, yaitu KIDZen Live Class Series (yaitu berupa fitur yang menyediakan live bagi anak sekolah dasar yang dapat diakses melalui aplikasi Zenius serta Website Zenius, materi yang disajikan berupa V-tuber animasi yang disampaikan oleh tutor dan juga peserta didik dapat berinteraksi melalui live chat), ZenRu (yaitu fitur yang bisa mempercepat guru dalam proses pembelajaran, fitur ini bisa diakses melalui website guru.zenius.net atau aplikasi zenius, fitur ini berisikan ribuan video materi pembelajaran yang bisa dibagikan secara mudah ke peserta didik, bank soal dan pembahasan, sistem penilaian otomatis, dapat melihat progres dan laporan penilaian belajar peserta didik, dan juga dapat terhubung langsung ke google classroom).



Gambar 3. Fitur Live Class

Keunggulan dari Zenius.net bagi pengguna seperti: (a) Materi yang tersedia sangat lengkap mulai dari jenjang SD, SMP, SMA/SMK dan materi SNBT; (b) Materi yang tersedia sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia; (c) Materi yang disajikan sangat jelas dan menarik, karena mentor menggunakan papan digital untuk menjelaskan sebuah materi dan materi tersebut dikemas dengan animasi, selain itu juga kualitas audio mentor yang

menjelaskan sangat jelas terdengar, sehingga peserta didik tertarik untuk menyimak materi dan tidak merasa bosan; (d) Tersedia berbagai materi pelajaran dan peserta didik dapat memilih mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah; (e) Fitur-fitur yang tersedia di zenius.net sangat lah menarik baik itu melalui aplikasi maupun situs website resminya contohnya seperti **Zencore, KidZen Live Class, Tyr Out, ZenBot, ZenRu.**

Kekurangan dari zenius.net bagi pengguna: (a) Zenius.net memiliki banyak informasi yang tersedia didalamnya, namun tidak semua informasi tersebut kita butuhkan; (b) Video pembelajaran yang disediakan pembelajaran yang disediakan pada aplikasi ini masih berupa video penjelasan dengan menggunakan papan digital dan tutor yang mengajar tidak terlihat sehingga interaksi antara peserta didik dan tutor menjadi kurang; (c) Keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemandirian dan motivasi belajar peserta didik tersebut; (d) Karena Zenius.net ini menggunakan koneksi internet untuk mengaksesnya, maka perlunya memiliki koneksi internet yang bagus; (e) keterbatasan dalam interaksi.

Berdasarkan keunggulan yang dimiliki oleh fitur-fitur yang ada pada aplikasi zenius.net tersebut serta berdasarkan hasil 14 artikel ilmiah dan 2 skripsi yang peneliti jadikan sebagai studi kepustakaan pada penelitian ini yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi zenius dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur cara belajar sendiri. Selain itu aplikasi zenius dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik, selain itu aplikasi zenius.net juga efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar digital dan dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya. Aplikasi zenius dapat mengoptimalkan pembelajaran, dan dengan menggunakan aplikasi zenius peserta didik dapat berlatih paket soal yang ada pada aplikasi tersebut.

Kesimpulan

Zenius.Net adalah platform belajar online yang menawarkan berbagai mata pelajaran mulai dari SD hingga SMA. Melalui Zenius.net, siswa dapat mengakses video pembelajaran dan, latihan soal, serta mengevaluasi pembahasan soal pada 11 mata pelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan paket persiapan SNBT, UTBK dan ujian mandiri masuk ke Perguruan Tinggi. Keunggulan dari Zenius.net bagi pengguna, seperti: (a) Materi yang tersedia sangat lengkap mulai dari jenjang SD,SMP,SMA/SMK dan materi SNBT; (b) Materi yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia; (c) Materi yang disajikan sangat jelas dan menarik sehingga peserta didik tertarik untuk menyimak materi dan tidak merasa bosan; (d) Berbagai materi pembelajaran tersedia dan peserta didik dapat memilih mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah; (e) Fitur-fitur di Zenius.net menarik baik itu melalui aplikasi maupun situs website resminya, contohnya seperti **Zencore**, **KidZen Live Class**, **Tyr Out**, **ZenBot**, **ZenRu**.

Berdasarkan hasil 14 artikel ilmiah dan 2 skripsi yang peneliti lakukan sebagai studi pustaka diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi Zenius.net dapat digunakan kapanpun, dimanapun dan mampu mengatur cara belajar sendiri. Selain itu, aplikasi zenius.net dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik, Aplikasi zenius.net juga efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar digital serta dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa aplikasi zenius.net sangat cocok untuk mendukung pembelajaran mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Anam, K., & Yahya, M. S. (2021). Inovasi Guru dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(3).
- Arviansyah, R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai Lks Audiovisual Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(5), 398-409.
- Atika, A., Kurniawan, P. W., & Nandia, A. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB ZENIUS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X SMK PERSADA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *Palapa: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 3(1), 1-18.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60.
- Damsi, A., Simanungklait, J. C., & Apriliansyah, R. (2022). ANALISIS KUALITAS WEB ZENIUS MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 2(2), 92-97.
- Firdiyanti, Y., & Hasanudin, C. (2022, July). Pemanfaatan Aplikasi Zenius Sebagai Sarana Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Vol. 2, No. 1, pp. 175-185)*.
- Firmansyah, E. (2019, May). Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan.

- In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 657-666).
- Foti, M. K., & Mendez, J. (2014). Mobile learning: How students use mobile devices to support learning. *Journal of Literacy and Technology*, 15(3), 58-78.
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147-154.
- Inah, E. N., Ghazali, M., & Santoso, E. (2017). Hubungan Belajar Mandiri Dengan Prestasi Belajar PAI di MTsN 1 Konawe Selatan. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 10(2).
- Juanta, P., & Prayoga, D. (2022). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI RUANGGURU DAN ZENIUS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING DI MASA COVID-19 MENGGUNAKAN METODE FUZZY KANO. *INFOKUM*, 10(02), 1055-1064.
- Kamiksius, O. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Mandiri Untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW).
- Kartiningrum, E. D. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto, 1-9.
- Mansur, at, al., (2021). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(1), 17-25.
- Mu'ti, Y. A. (2023). PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN TINGKAT SMA.
- Mardia, A., & Sundara, V. Y. (2020). Pengembangan modul program linier berbasis pembelajaran mandiri. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(01), 9-18.
- Nurfitriana, N., & Zulfah, Z. (2020). Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara. *Journal on Education*, 3(01), 62-75.
<https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.342>
- Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Potret generasi milenial pada era revolusi industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 187-197.
- Putra, R. A. (2017). Penerapan metode pembelajaran mandiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (studi pada program pendidikan kesetaraan paket c di PKBM bina mandiri cipageran). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1).
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126.
- Ratulangi, A. G., Kairupan, B. H., & Dundu, A. E. (2021). Adiksi internet sebagai salah satu dampak negatif

- pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Biomedik: JBM*, 13(3), 251-258.
- Retnawati, E. (2019). Efforts to support and expand the use of educational technology as a means of delivering learning. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 3(1), 128-137.
- Safitri, B. R. A., & Herayanti, L. R. A. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Zenius. *Net Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Siswa. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(4).
- Safitri, B. R. A., Astutik, F., Fikri, A. N., & Saudiah, S. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran melalui Zenius. *Net terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Madrasah Aliyah Kelas X dan XI. Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(1), 154-160.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Zenius, Alternatif Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Pembelajaran Multiliterasi di SD/MI untuk Menghadapi Era Society 5.0*, 9.
- Safitri, B. R. A., Pahriah, P., & Fuaddunnazmi, M. (2022). Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Zenius. *Net Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia Siswa. Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 10(1), 34-41.
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 20(2), 102-116.
- Sari, D. P. Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 16 Kota Bekasi (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Septiani, D. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI ZENIUS EDUCATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Sintawana, N., Lazirkha, D. P., & Sari, S. N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Berbasis E-learning pada Aplikasi Zenius terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *JI-Tech*, 325323.
- Siregar, M., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Evaluasi Usability dan Pengalaman Pengguna Website Zenius. *net Menggunakan Metode TUXEL: A Technique for User Experience Evaluation in e-Learning. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap kemandirian belajar siswa di rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159-170.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2022 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- ZAHRRA, I. R. A. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI ZENIUS PADA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI KOORDINAT KARTESIUS KELAS VIII SMP NEGERI 16 SEMARANG TAHUN AJARAN.
- Zuriati, E., & Astimar, N. (2020). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model problem based learning di kelas IV SD (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1171-1182.