

PERAN STARTUP “BIG EDU INDONESIA” DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN RISET SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

THE ROLE OF THE STARTUP OF “BIG EDU INDONESIA” IN IMPROVING RESEARCH ABILITY OF STUDENTS IN HIGH SCHOOL

Nurkholifatul Maula

Big Edu Indonesia, Sleman – Yogyakarta, maulanurkholifatul89@gmail.com

Diterima :11 Juli 2022 Direvisi: 27 Juli 2022 Disetujui : 05 Agustus 2022

DOI: <https://doi.org/10.37250/newkiki.v6i2.160>

Abstract

Research competitions for high school students are increasingly being held. Several prestigious research competitions at the national level include: LKIR BRIN, OPSI and MYRES. Along with the increasingly prestigious competition, the government began to make a policy that favorite schools need to participate in research competitions. So that each school competes with each other to include students in research competitions. Educational startups such as Big Edu Indonesia become third parties for schools. This study aims to describe the Big Edu Indonesia mentoring service and the impact of the service on students' research abilities. The method used is qualitative. As for the results of this research, the mentoring service for scientific competitions is carried out with the main curriculum, namely preparing the background, theoretical basis and research methods. The learning method used is learning by doing, with the help of media zoom meetings, google meet, discord and whatsapp. The impact of these services can improve students' innovative thinking skills to develop research ideas, make it easier for students to find references, and develop scientific methods.

Keywords: Big Edu Indonesia, research ability

Abstrak

Kompetisi riset bagi siswa sekolah menengah atas sudah semakin marak dilaksanakan. Beberapa kompetisi riset bergengsi tingkat nasional diantaranya: LKIR BRIN, OPSI dan MYRES. Seiring dengan semakin bergengsinya kompetisi tersebut, pemerintah mulai membuat kebijakan bahwa sekolah favorit perlu mengikuti kompetisi riset. Sehingga masing-masing sekolah saling berkompetisi untuk mengikutsertakan siswanya ke kompetisi riset. Startup pendidikan seperti Big Edu Indonesia menjadi pihak ketiga bagi sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan layanan mentoring Big Edu Indonesia dan dampak layanan terhadap kemampuan riset siswa. metode yang digunakan yaitu kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini, layanan mentoring kompetisi ilmiah dilakukan dengan kurikulum utama yaitu menyusun latar belakang, landasan teori dan metode penelitian. Metode pembelajaran yang digunakan adalah learning by doing, dengan dibantu media zoom meeting, google meet, discord dan whatsapp. Adapun dampak dari layanan tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir inovatif siswa untuk menyusun ide penelitian, memudahkan siswa untuk mencari referensi, dan menyusun metode ilmiah.

Kata kunci: Big Edu Indonesia, Kemampuan riset

PENDAHULUAN

Memasuki era dunia digital bukanlah hal baru lagi, Indonesia saat ini sudah melewati fase-fase revolusi industri 4.0.

Banyak perusahaan-perusahaan rintisan lahir yang biasa disebut dengan *Start-Up*. Berkembangnya bisnis *startup* diiringi dengan jumlah pengguna

internet di Indonesia. Salah satu startup yang berkembang di Indonesia yakni startup pendidikan. Merujuk pada berita dari katadata.co.id menyatakan bahwa akhir-akhir ini lonjakan pengguna startup pendidikan seperti: RuangGuru, Zenius, dan lainnya semakin tinggi karena pandemi. Startup pendidikan yang berkembang di Indonesia mayoritas memiliki operasional dalam melayani bimbingan belajar. Akan tetapi, muncul beberapa startup pendidikan yang bergerak dalam layanan bimbingan riset bagi pelajar, mahasiswa, dan akademisi. Salah satunya yaitu startup Big Edu Indonesia.

Startup pendidikan yang bergerak dalam layanan belajar riset pun muncul karena beberapa permasalahan riset di Indonesia, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Kepala BRIN, LT Handoko pada 5 Januari 2022 melalui laman Republika.co.id menyatakan bahwa beberapa permasalahan riset di Indonesia yakni: Manajemen riset yang kurang baik, sedikitnya lembaga riset swasta dan SDM Periset, dan kurangnya kemampuan riset pada akademisi.

Permasalahan tersebut tidak sejalan dengan potensi riset yang berkembang di lembaga pendidikan. Akhir-akhir ini sekolah menengah atas mulai berfokus pada kompetisi riset. Hal tersebut didorong dengan adanya peraturan dari

pemerintah diantaranya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional, Direktorat Kurikulum, Sarana, dan Kesiswaan terus berupaya untuk mengembangkan bakat, minat, dan prestasi siswa melalui kegiatan kesiswaan. Khususnya lembaga sekolah yang dibawah KEMENAG untuk mengikuti kompetisi riset tingkat nasional, dan peluang mendapatkan beasiswa bagi pemenang riset tersebut, selain itu juga mampu mengharumkan nama baik sekolah. Hal tersebut menjadi alasan utama bagi beberapa lembaga sekolah di Indonesia saling berkompetisi untuk mengikutsertakan siswanya ke ajang kompetisi riset tingkat nasional maupun internasional. Terdapat beberapa kompetisi riset bergengsi tingkat Nasional, yakni: LKIR BRIN (Lomba Karya Ilmiah Remaja) yang diadakan oleh BRIN, OPSI (Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia) yang diadakan oleh KEMENDIKBUD, dan MYRES (Madrasah *Young Research Camp*). Para pemenang LKIR BRIN dan OPSI tingkat nasional akan diikutsertakan ke kompetisi riset Internasional bergengsi di Amerika Serikat, yaitu INTEL ISEF (*Intel International Science and Engineering Fair*).

Semakin gencarnya pemerintah maupun swasta dalam mengadakan

lomba riset membuat sekolah berlomba-lomba untuk mengikuti kompetisi yang digelar setiap tahunnya, selain bertujuan agar anak-anak menyenangkan dan menguasai sains, sekolah-sekolah yang sudah melirik dan menganggap pentingnya kompetisi riset, semakin giat berbenah diri, salah satunya dengan memperbaiki laboratorium yang ada di sekolah, menyiapkan sumber daya guru, dan bekerja sama dengan lembaga bimbingan riset.

Masih banyak sekolah yang mengalami ketimpangan dengan adanya kesempatan dan peluang tersebut tidak didukung dengan kemampuan siswa dan sumber daya siswa. Konsep riset sebagaimana yang telah dikemukakan oleh *National Science Foundation* (1956) dalam (Ikhsan dan Ishak, 2005) memberikan pengertian bahwa riset adalah usaha pencarian secara sistematis dan mendalam untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih luas dan lebih sempurna tentang subyek yang sedang dipelajari, pengamatan terhadap fakta, identifikasi atas masalah, dan usaha untuk menjawab masalah dengan menggunakan pengetahuan merupakan esensi dari kegiatan riset.

Riset juga dapat diartikan sebagai usaha yang sistematis untuk menyelidiki masalah, dan usaha untuk menjawab pertanyaan yang muncul berdasarkan

fakta, fenomena, dan gejala permasalahan tersebut.

Berdasarkan konsep riset yang telah dikemukakan di atas, mengartikan bahwa untuk melakukan sebuah penelitian, siswa dan guru harus memiliki kemampuan untuk berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis ini bermanfaat untuk mengolah berbagai macam informasi yang mana nanti akan diimplementasikan untuk penyusunan riset. Akan tetapi, kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih cukup rendah (Basri dkk, 2021) dan mayoritas calon guru masih berada di tingkat *non-critical thinker* (As'ari dkk, 2017). Berkaca pada kondisi tersebut, masih banyak tugas sekolah untuk mengikuti kompetisi riset di sekolah. Oleh karena itu, sekolah sangat membutuhkan kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak ketiga.

Beberapa lima tahun terakhir ini startup pendidikan menjadi salah satu hal yang cukup fenomenal dikarenakan dampaknya kepada siswa, adapun penelitian terdahulu tentang peran startup pendidikan Ruangguru sebagai metode *long distance learning* dalam pembelajaran bahasa, menghasilkan suatu kesimpulan bahwa Startup Digital Ruangguru dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk pengayaan pembelajaran yang ada di sekolah (Lida dan Eliya, 2019). Riset-riset mengenai

peran startup pendidikan tidak jauh dari mengkaji dampak terhadap pemahaman siswa. Karena sejauh ini startup pendidikan banyak beroperasi dalam menyediakan kursus berbagai macam mata pelajaran. Namun berbeda dengan startup Big Edu Indonesia yang bergerak dibidang edukasi riset.

Untuk menjawab peluang dan permasalahan yang terjadi secara bersamaan, Big Edu Indonesia sebagai start-up pendidikan yang menyediakan layanan pengembangan, konsultasi dan pelatihan riset di sekolah mulai serius dan fokus dalam melakukan pengembangan kurikulum dan metode belajar riset di Big Edu Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan eksistensi Big Edu Indonesia sejak tahun 2020 yang telah berpengalaman dan memiliki klien dari berbagai sekolah, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan mengenai “peran Big Edu Indonesia dalam meningkatkan kemampuan riset siswa di Indonesia”. Adapun tujuan dari penelitian ini, yakni: Untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan peran Big Edu Indonesia dalam meningkatkan kemampuan riset dan mendeskripsikan dampak dari program Big Edu Indonesia terhadap kemampuan riset siswa.

LANDASAN TEORI

Secara umum landasan teori pada penelitian ini akan menjelaskan mengenai program startup pendidikan yang menyediakan layanan program riset dengan metode dan kurikulumnya dapat meningkatkan kemampuan penulisan riset pada siswa Sekolah Menengah Atas.

Konsep Start-Up

Start-Up adalah sebuah perusahaan rintisan atau perusahaan yang belum lama beroperasi, startup adalah institusi manusia yang dirancang untuk menciptakan produk atau jasa ditengah kepastian yang ekstrem (Mardi, Ridi dan Silmi, 2017).

Perusahaan-perusahaan *startup* sebagian besar merupakan perusahaan yang baru didirikan dan masih dalam fase penelitian dan pengembangan untuk memperoleh pasar yang cocok (Husnayain dan Mawardi, 2018).

Start-Up Pendidikan

Startup Pendidikan atau Edtech startup mencakup pembelajaran online dan keseluruhan kegiatan pendidikan dan pelatihan yang tersedia dengan berbagai jenis, seperti *hardware*, *software*, atau aplikasi website maupun *mobile*, *Edtech* diharapkan mampu berperan sebagai katalis dan membantu pendidikan *offline* ke *online* (Sikandar, 2021).

Konten dan Platform Pembelajaran Digital

Merujuk dari UNICEF (2020) Platform sosial media yang biasa digunakan untuk menunjang startup pendidikan diantaranya: facebook, whatsapp, Line, Zoom dan Google meet. Beberapa hal yang diperhatikan dalam startup pendidikan, yakni:

- 1.Mengembangkan *platform digital* yang dapat meningkatkan keterikatan antar siswa dan pembelajaran yang aktif;
- 2.Membuat penilaian dan memonitoring terhadap kinerja siswa;
- 3.Meningkatkan bahan pembelajaran atau modul belajar secara periodik;
- 4.Memberikan kesadaran terhadap keamanan penggunaan *platform digital*.

Konsep Riset

Merujuk konsep riset dari Kabir (2016) Kata “penelitian” berasal dari kata Prancis Kuno, yang artinya mencari dan mencari lagi, secara harfiah menyiratkan pengulangan pencarian untuk sesuatu dan secara implisit mengasumsikan bahwa pencarian sebelumnya belum lengkap dalam artian masih ada ruang untuk meningkatkan data yang dicari. Beberapa orang menganggap penelitian merupakan sebuah gerakan dari tidak tahu menjadi mengetahui.

Penelitian merupakan pendekatan ilmiah untuk menjawab pertanyaan

penelitian, memecahkan masalah atau menghasilkan pengetahuan baru melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis informasi yang teratur dan sistematis dengan tujuan akhir membuat penelitian berguna dalam pengambilan keputusan.

Kemampuan Menyusun Karya Ilmiah Bagi Siswa

Dalam pembelajaran menulis karya ilmiah, siswa diajarkan tentang membuat judul penelitian, menyusun abstrak, menulis latar belakang, kajian teori, metode penelitian, hasil dan pembahasan, dan cara menulis referensi atau daftar pustaka dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dan lainnya (Agus, Ahmad, dan Nur Alfin, 2021).

Menurut Darmuki (2019) menulis karya ilmiah harus bertahap diawali dari menulis karya ilmiah non hasil penelitian yang berupa gagasan dan baru karya ilmiah berdasarkan hasil penelitian, dalam peningkatan penulisan karya ilmiah juga dapat ditopang oleh metode pembelajaran dan mentor atau instruktur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan ciri-ciri sifat

atau fenomena-fenomena yang termasuk dalam satu kategori, dan pendekatan studi kasus bertujuan untuk mencermati individu atau sebuah unit secara mendalam (Borg & Gall, 1988). Pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi program, metode dan media dari Big Edu Indonesia.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan melakukan wawancara, penyebaran angket dan observasi dengan menggunakan pedoman wawancara, angket dan observasi. Penelitian ini dilakukan kepada manajer produk atau layanan Big Edu Indonesia, 4 orang mentor, dan 5 orang mentee.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles and Huberman. Merujuk pendapat dari Hardani, dkk (2020) teknik analisis data Miles and Huberman terbagi dalam beberapa tahap, diantaranya:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul dari lapangan.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowcard* dan sejenisnya.

Dengan mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Simpulan

Simpulan dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal atau bisa juga menjadi temuan baru yang sebelumnya belum pernah ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan dipaparkan mengenai Layanan mentoring di Big Edu Indonesia yang mencakup: metode pembelajaran, media, dan kurikulum. Serta pada bagian kedua membahas mengenai dampak yang dirasakan oleh mentee terhadap mentoring dari Big Edu Indonesia.

Layanan Mentoring Big Edu Indonesia

Sebelum mengetahui layanan Big Edu Indonesia, Big Edu Indonesia merupakan startup pendidikan *mentoring* dan konsultasi riset, yang menyediakan beberapa layanan, diantaranya: *Mentoring Program* riset untuk guru di sekolah, *mentoring* riset untuk tugas akhir, *mentoring* publikasi jurnal, dan *mentoring* untuk persiapan

kompetisi ilmiah bagi siswa SMA dan SMP. Pada riset ini, pembahasan dibatasi yaitu membahas mengenai mentoring kompetisi ilmiah untuk siswa SMA dan SMP. Pada bagian ini dijelaskan mengenai: gambaran umum layanan mentoring kompetisi ilmiah, kurikulum mentoring, metode dan media mentoring.

Layanan mentoring kompetisi ilmiah Big Edu Indonesia dikemas secara intensif dengan 1 on 1 *mentoring* atau 1 mentee mendapatkan 1 mentor yang mana keahlian mentor akan disesuaikan dengan riset yang dipilih oleh mentee. Mentoring kompetisi ilmiah ditujukan untuk mempersiapkan siswa untuk mengikuti kompetisi riset tingkat Nasional (LKIR BRIN, OPSI dan MYRES). Mentoring intensif membutuhkan waktu sekitar 6 kali pertemuan dalam waktu satu sampai tiga bulan.

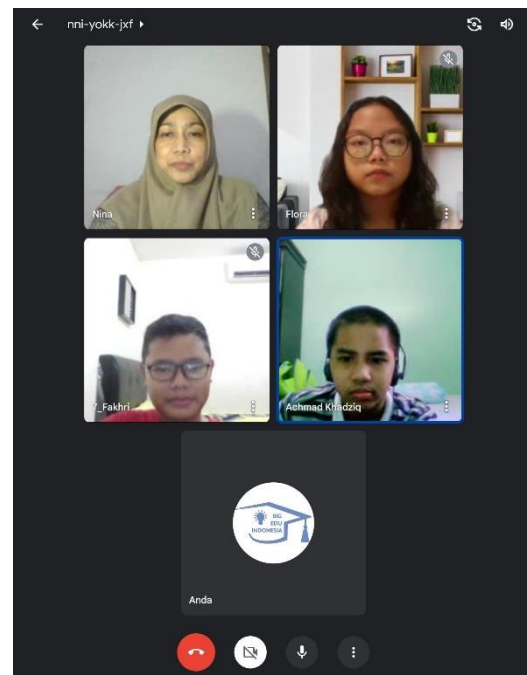
Sumber: Data Primer Dokumentasi Big Edu Indonesia

Gambar 1. Mentoring Siswa SMP Yasporbi 2 Jakarta

Kurikulum Mentoring

Berdasarkan hasil wawancara dengan manajer pengembangan layanan Big Edu Indonesia sebagaimana yang tercantum pada wawancara berikut:

Peneliti: “Apa saja materi yang



disampaikan pada mentoring Big Edu Indonesia?”

Narasumber (H.MP): “terdapat beberapa materi utama dalam mentoring kompetisi riset ilmiah, diantaranya: materi penyusunan BAB 1 yang berisi tentang penyusunan Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Kemudian BAB 2 yakni meliputi penyusunan teori utama, membuat kerangka konseptual, dan mencari referensi yang tepat”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diidentifikasi kurikulum mentoring riset untuk kompetisi ilmiah, yakni: Pada pertemuan pertama dibahas mengenai konsep ide penelitian, pemahaman menetapkan *problem statement*, pembuatan rumusan masalah yang tepat, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Hal ini sejalan dengan hasil riset dari Alam dan Kabir (2015) yang menyatakan bahwa dalam memulai riset

dimulai dari merumuskan sebuah pertanyaan terhadap suatu masalah, kemudian mengumpulkan sebuah teori, merumuskan hipotesis dan mengkaji hipotesis atau melaksanakan penelitian.

Kemudian pada tahap kedua mentee diberikan materi mengenai penjelasan BAB 2 yang meliputi: strategi untuk mencari teori penelitian utama bagi penelitian mentee, mengajari tools untuk mencari referensi, mencari referensi yang tepat, membuat kerangka konseptual, dan trik dalam penulisan di bagian kajian teori dan kajian pustaka. Zuliyanti dan Nurliana menambahkan mengenai konsep yang perlu dibangun pada penyusunan BAB 2 atau landasan teori dalam penyusunan karya ilmiah, yakni: pada kajian pustaka wajib merujuk pada referensi yang bisa dijamin otoritasnya, jumlah referensi harus proporsional, pembahasan kepustakaan perlu disajikan dengan lugas, tepat, dan padat.

Adapun pada tahap ketiga, kurikulum yang disajikan Big Edu Indonesia yaitu materi mengenai penyusunan metode penelitian. Pada bagian ini dijelaskan mengenai strategi menyusun metode penelitian yang tepat dengan rumusan masalah penelitian, dan bagian ini untuk meningkatkan pemahaman, mentee diberikan penugasan atau quiz.

Manfaat pemberian penugasan pada siswa dijabarkan oleh Mulyani Sumantri

dan Johan Permana (2001:130) menegaskan bahwa metode pemberian tugas atau penugasan adalah suatu cara interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya tugas dari guru untuk dikerjakan di sekolah maupun di rumah". Metode tersebut bukan hanya bisa dipraktikkan pada sekolah formal saja, melainkan dapat diimplementasikan juga pada lembaga non formal atau startup pendidikan, sebagaimana yang telah diterapkan oleh Big Edu Indonesia.

STUDI KASUS

Petunjuk Pengerjaan:

1. Pahami studi kasus berikut
2. Kemudian jawablah pertanyaan yang telah disediakan
3. Anda dapat menggunakan modul bagian identifikasi masalah

Tujuan:

- Mempermudah anda dalam memahami materi identifikasi masalah
- Membantu anda dalam memahami perbedaan antara topik penelitian, bidang penelitian, dan masalah penelitian.

KASUS

Anita seorang mahasiswa Psikologi berencana untuk membuat karya ilmiah. Anita tertarik mengangkat isu kesehatan mental pada remaja dan dewasa. Karena akhir-akhir ini kesehatan mental banyak dibicarakan diberbagai platform sosial media, Anita juga semakin tertarik dengan isu tersebut karena ia memiliki seorang sahabat yang sedang berjuang dalam traumanya dimasa kecil. Teman Anita sering merasa ketika melihat suatu objek yang membuat ia trauma, dan bahkan sering menyalahkan dirinya sendiri. Karena keterbatasan biaya dan pengetahuan, sahabat Anita tidak pernah memeriksakan kondisinya kepada psikolog. Karena faktor tersebut, Anita berharap dengan penelitiannya, ia dapat membantu sahabatnya.

Berdasarkan studi kasus diatas, anda perlu menjawab beberapa pertanyaan berikut:

Bidang penelitian apa yang akan diambil oleh Anita?	
Topik penelitian apa yang akan dipilih oleh Anita?	
Jelaskan permasalahan yang melatar belakangi Anita memilih topik kesehatan mental?	
Apa tujuan Anita meneliti terkait kesehatan mental?	
Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, apa saran anda untuk judul penelitian Anita?	

Sumber: Data Primer

Gambar 2. Worksheet Landasan Teori

Worksheet tersebut dijelaskan oleh salah satu mentor Big Edu Indonesia:

“di Big Edu Indonesia ada dua tugas utama, yaitu: Studi Kasus dan *Worksheet*. Studi kasus ditujukan agar

mentee memahami materi yang disampaikan, sedangkan *worksheet* dikerjakan agar setelah selesai *mentoring*, *mentee* mempunyai *output* proyeknya sendiri”(SK.M 3).

Berdasarkan paparan dari salah satu mentor tersebut, penugasan pada mentoring di Big Edu Indonesia ditujukan untuk dua hal. Yaitu penugasan berdasarkan studi kasus yang ditujukan agar mentee memahami secara utuh materi yang disampaikan mentor, dan *worksheet* digunakan agar mentee tetap bisa mengerjakan proyeknya. Sehingga *mentoring* dapat dilakukan oleh mentee yang bertujuan untuk belajar atau *mentee* yang sedang mengerjakan suatu proyek.

Metode dan Media Mentoring

Pada bagian ini, dijelaskan mengenai metode mentoring yang dipakai dan media mentoring yang dipakai oleh mentor Big Edu Indonesia. Berikut salah satu kutipan wawancara dengan salah satu mentor Big Edu Indonesia:

“Manajer Pengembangan Produk atau layanan di Big Edu Indonesia memberikan arahan kepada mentornya untuk menggunakan metode *learning by doing* saat mentoring untuk kompetisi riset (GH.BEI)” Ujar salah satu mentor bidang Sains di Big Edu Indonesia.

Berdasarkan pengamatan peneliti, sebelum melaksanakan mentoring, mentor wajib melakukan *Diagnostic Session*. *Diagnostic Session* merupakan sesi interview mentor dan tim

pengembangan layanan Big Edu untuk mengetahui pengetahuan dasar dari mentee, tujuan, dan harapan dari mentee. Setelah mendapatkan data tersebut, tim pengembang layanan dan mentor akan melakukan analisis untuk merancang metode yang tepat bagi mentee. Big Edu Indonesia meyakini bahwa setiap mentee memiliki keunikannya sendiri dan tidak bisa menyamakan metode untuk semua *mentee*. Bagi mentee yang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman riset sebelumnya, metode yang digunakan ialah *learning by doing*.

Konsep *learning by doing* juga disampaikan oleh John Dewey dalam Melia, dkk (2021) bahwa *Learning By Doing* membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar, dan membuat siswa terlibat lebih dalam, sehingga siswa dapat memahami secara utuh materi yang disampaikan. Pada praktiknya, mentor akan meminta langsung mentee untuk menulis, merevisi, proses mendapatkan ide, dan mencari referensi secara langsung.

Adapun media yang digunakan dalam proses mentoring terdapat dua media. Yakni aplikasi videoconference seperti zoom meeting dan google meet. Untuk diskusi menggunakan Discord, whatsapp. Kemudian menggunakan google drive dalam penyimpanan materi. Pada setiap pertemuan

mentoring dilakukan dengan menggunakan zoom meeting atau google meet. Diluar kelas mentoring intensif mentee dapat berdiskusi dengan mentor dan mentee lainnya melalui whatsapp dan Discord.

Dampak Layanan Mentoring Riset terhadap Kemampuan Riset Siswa

Berdasarkan layanan mentoring kompetisi riset yang dilaksanakan oleh Big Edu Indonesia telah dijelaskan di atas, maka pada bagian sub bab ini dijelaskan mengenai Dampak program tersebut terhadap kemampuan riset siswa.

Dampak layanan mentoring dapat diidentifikasi dari hasil analisis Miles and Huberman dengan tabel koding.

Tabel 1. Tabel Koding

Broad Codes	Pattern Codes
Mentee memenaangkan kompetisi riset	Meningkatkan prestasi siswa
Dalam proses belajar mentee lebih kritis dan berpikir sistematis	Meningkatkan berpikir kritis dan berpikir sistematis

Tabel di atas merupakan tabel koding dalam penelitian Miles and Huberman. Broad codes yaitu informasi inti dari jawaban wawancara informan, dan pattern codes adalah koding yang dilakukan oleh peneliti untuk

menghubungkan dengan teori yang telah ditetapkan. Berdasarkan tabel di atas, dampak mentoring terhadap mentee salah satunya yaitu dapat meningkatkan prestasi siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir sistematis.

Kemampuan riset siswa diidentifikasi melalui kemampuan riset berdasarkan teori yang telah dipaparkan. Merujuk pendapat dari salah satu mentee menyebutkan bahwa:

“Saya sangat suka mentoring dengan Big Edu Indonesia. Karena revisi tulisan dijelaskan saat itu juga, dan dari saya tidak memahami metode penelitian, menjadi paham metode penelitian (KJ.M)”



Berdasarkan diagram bulat di atas, hasil survey dari 2542 klien Big Edu Indonesia, berpendapat bahwa

beberapa manfaat yang dirasakan oleh mentee setelah mengikuti mentoring yakni: mudah mendapatkan ide penelitian, memahami mencari jurnal penelitian, memahami mencari teori penelitian, memahami menggunakan metode penelitian yang tepat, dan memahami penulisan yang baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Layanan mentoring riset untuk mengikuti kompetisi karya tulis ilmiah tingkat Nasional dikemas dengan kurikulum penyusunan latar belakang, landasan teori, dan metode penelitian. Metode pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode *learning by doing*, dan media yang digunakan yakni : zoom meeting, google meeting, discord, whatsapp, dan google drive.

Adapun saran dari penelitian ini yakni: untuk Big Edu Indonesia agar dapat mengembangkan satu website terintegrasi, dan untuk penelitian selanjutnya dapat mengkaji mengenai permasalahan dan tantangan dalam pelayanan mentoring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Manajer Pengembangan Produk Big Edu Indonesia dan tim, direktur Big Edu Indonesia yang telah memberikan izin dan kesempatannya

untuk melakukan penelitian, para mentor Big Edu Indonesia dan mentee Big Edu Indonesia yang telah berkenan memberikan informasi yang sangat berguna bagi penelitian ini. Kontribusi penelitian ini dapat digunakan untuk perbaikan bagi startup Big Edu Indonesia, atau startup sejenis lainnya, dan lembaga pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S.S., dan Kabir, S.M.S. (2015). General Observation, Cognition, Emotion, Social, Communication, Sensory Deficiency of Autistic Children. *Indian Journal of Health and Wellbeing*. Vol 6. No 7.
- Agus, Ahmmad dan Nur Alfin. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Menggunakan Media Video Faststone di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Educatio*. Vol 7. No 2.
- As'ari, dkk. (2019). Ragam Soal Matematis untuk Mengembangkan Disposisi Berpikir Kritis. Universitas Negeri Malang.
- Basri, dkk. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Masalah dengan Informasi yang Kontradiksi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 10(1):63

- Borg, Walter R., and Gall, Meredith Damien.(1988).Educational Research.Third Edition.New York:Longman.
- Darmuki A, dkk. (2019). Developing Beach Ball Group Investigations Cooperative. International Conference Seword Fresh. 1-7.
- Hardani,dkk.(2020).MetodePenelitian Kualitatif dan Kuantitatif.Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu.
- Husnayain dan Mawardi .(2018).Implementasi Lean Canvas pada Startup Dalam Menghadapi Persaingan. Jurnal Administrasi Bisnis. Vol 55. No 2.
- Ikhsan, Arfan dan Ishak, Muhammad.(2005).Akuntansi Keperilakuan. Jakarta: Salemba Empat
- Kabir,S.M.S.(2016).BasicGuidelines for Research:An Introductory Approach for All Disciplines. Bangladesh: Book Zone Publication.
- Lida, Ulfah Mey dan Ixsir Eliya.(2019).Peran Startup Digital Ruangguru Sebagai Metode Long Distance Learning dalam Pembelajaran Bahasa. Jurnal Edulingua.Vol 6. No 2.
- Mardi, Arya Jaya., Ridi F dan Silmi Fauziati.(2017). Analisis Faktor Keberhasilan Startup Digital Di Yogyakarta. Prosiding SNATIF.
- Mulyani, Sumantri & Johan, Permana.(2001).Strategi Belajar Mengajar.Bandung: CV Maulana.
- Melia, dkk.(2021).Metode Learning By Doing Dalam Mengoptimalisasi Kualitas Belajar Siswa SMP.Jurnal Ilmiah Edukasia. Vol 1. No 1.
- Sikandar, M A.(2021).Edtech Startup In The Education Ecosystem In The Post-Covid-19 Era In India.Journal of Higher Education. Vol 14. No 3.
- Unicef.(2020).Strengthening Digital Learning Across Indonesia: A Study Brief (Unicef).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zuliyanti,Amelia dan Nurliana Harahap.(2019).Strategi dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Publikasi.Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Katadata.co.id (Diakses pada 27 Juli 2022)
- Republika.co.id (Diakses pada 27 Juli 2022)