
**STRATEGI DAN RENCANA BISNIS WOOWEDU DALAM EKOSISTEM BISNIS
PRODUK DIGITAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI INDONESIA**

***WOOWEDU'S STRATEGY AND BUSINESS PLAN IN THE EDUCATIONAL
TECHNOLOGY DIGITAL PRODUCT BUSINESS ECOSYSTEM IN INDONESIA***

¹Roy Stevanus Junius

Magister Management, Management Department, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta,
Indonesia

roystevanusj@gmail.com

²Gatot Prabantoro

Magister Management, Management Department, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta,
Indonesia

gatot_prabantoro@stei.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi platform WoowEdu sebagai solusi pembelajaran digital inovatif di sektor pendidikan Indonesia. Tujuannya adalah menganalisis peran strategis WoowEdu dalam mengatasi tantangan pendidikan seperti keterbatasan akses, kualitas pengajaran yang tidak konsisten, dan kebutuhan akan sistem pembelajaran terintegrasi. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, penelitian ini menggunakan alat analisis strategis termasuk SWOT, Matriks TOWS, dan Strategi Generik Porter untuk mengevaluasi posisi bisnis WoowEdu. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan para pemangku kepentingan seperti guru, siswa, kepala sekolah, dan orang tua. Temuan penelitian menunjukkan bahwa WoowEdu menawarkan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) komprehensif yang mendukung perencanaan, implementasi, dan evaluasi kegiatan pembelajaran. Fitur-fiturnya—mulai dari manajemen materi dan penilaian hingga pemantauan orang tua dan alat kolaboratif—meningkatkan efisiensi operasional, kualitas pembelajaran, dan keterlibatan pemangku kepentingan. Platform ini memfasilitasi pembelajaran sinkron dan asinkron, memungkinkan akses yang fleksibel dan mendorong pemikiran kreatif di kalangan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa WoowEdu berkontribusi positif terhadap hasil pembelajaran dan pengembangan kompetensi digital. Studi ini menyimpulkan bahwa WoowEdu bukan hanya alat teknologi tetapi juga katalis strategis untuk meningkatkan kualitas dan inklusivitas pendidikan di era digital.

Kata Kunci : WoowEdu, Sistem Manajemen Pembelajaran, Pendidikan Digital, Analisis Strategis, Pemikiran Kreatif

ABSTRACT

This study explores the WoowEdu platform as an innovative digital learning solution in the Indonesian education sector. The objective is to analyze WoowEdu's strategic role in addressing educational challenges such as limited access, inconsistent teaching quality, and the need for an integrated learning system. Using a descriptive qualitative approach with a case study method, this study employed strategic analysis tools including SWOT, TOWS Matrix, and Porter's Generic Strategies to evaluate WoowEdu's business position. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation involving stakeholders such as teachers, students, principals, and parents. The research findings indicate that WoowEdu offers a comprehensive Learning Management System (LMS) that supports the planning, implementation, and evaluation of learning activities. Its features—ranging from material management and assessment to parental monitoring and collaborative tools—improve operational efficiency, learning quality, and stakeholder engagement. The platform facilitates both synchronous and asynchronous learning, enabling flexible access and encouraging creative thinking among students. The evaluation results indicate that WoowEdu contributes positively to learning outcomes and the development of digital competencies. The study concludes that WoowEdu is not only a technological

tool but also a strategic catalyst for improving the quality and inclusiveness of education in the digital era.

Keywords: WoowEdu, Learning Management System, Digital Education, Strategic Analysis, Creative Thinking

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat, pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi tulang punggung di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kemajuan internet, kecerdasan buatan, dan sistem pembelajaran digital seperti Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) telah membuka peluang besar bagi inovasi dalam proses belajar mengajar (Kiran, 2021).

Di Indonesia, pertumbuhan pengguna internet dan penetrasi perangkat digital menciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan platform pendidikan digital. (Choi-lundberg, Harman, dan Crawford, 2023), (Sandner, Kotor, & Richter, 2020) WoowEdu hadir sebagai solusi atas tantangan pendidikan seperti keterbatasan akses, variasi kualitas pengajaran, dan kurangnya platform pembelajaran terintegrasi (Fitriani, 2020).

Platform ini menyediakan alat pembelajaran yang fleksibel, terstruktur, dan kolaboratif dengan fitur-fitur seperti pemantauan orang tua, interaksi guru-siswa, dan integrasi konten digital. (Haeruman dkk. 2021) Keberadaan WoowEdu menjawab kebutuhan digitalisasi pendidikan yang tidak hanya efektif, tetapi juga inklusif dan adaptif terhadap perubahan (Uloli, 2021).

Menurut Aditiany & Pratiwi, (2021) Setiap elemen dalam sistem pembelajaran, mulai dari materi pelajaran, metode yang diterapkan, media yang digunakan, hingga pendekatan, strategi, dan evaluasi pembelajaran, harus terintegrasi secara tepat dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Dengan demikian, berpikir kreatif tidak hanya relevan dalam konteks pengembangan diri, tetapi juga dalam menciptakan dampak positif bagi masyarakat secara keseluruhan. (Kumar, Zdzislaw, dan Sudeep, 2020).

Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan yang menuntut adaptasi dan pemecahan masalah yang inovatif, maka pelatihan dan penerapan keterampilan berpikir kreatif harus menjadi bagian integral dari setiap kegiatan pembelajaran untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya menguasai materi tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan dunia nyata. (Koyimah dkk. 2021).

Perkembangan teknologi informasi memang membawa banyak manfaat, namun juga menghadapi beberapa kendala (Setyanti & Wijaya, 2020) Kesenjangan digital telah menjadi masalah bagi dunia internasional. Menurut Jayanthi & Dinaseviani, (2022) Pada akhir tahun 2020, diperkirakan sekitar 2,9 miliar orang di dunia masih belum terhubung dengan internet (offline).

Jayanthi & Dinaseviani, (2022) menyatakan bahwa kesenjangan digital tidak hanya mengenai kesenjangan akses terhadap infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK), antara mereka yang memiliki dan tidak memiliki akses tetapi juga mencakup motivasi yang tidak setara (inequalities in motivation) dan ketimpangan keterampilan (inequalities in skills) sebagai tingkat pertama.

Menurut Kawengian, (2024) Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya bersama dari pemerintah, masyarakat, dan berbagai organisasi untuk

meningkatkan akses dan kualitas pendidikan. WoowEdu hadir sebagai platform yang dapat menjembatani permasalahan tersebut. Dengan teknologi dari WoowEdu, WoowEdu dapat berperan penting dalam mentransformasi sektor pendidikan di era digital, khususnya bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan orang tua.

Selain menawarkan aksesibilitas dan efisiensi, WoowEdu juga dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa yang penting dalam memecahkan masalah di dunia nyata. Melalui pendekatan ini, WoowEdu bukan hanya platform teknologi, tetapi juga katalisator untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus pada platform pembelajaran digital WoowEdu. Untuk memahami posisi strategis WoowEdu dalam menghadapi dinamika industri pendidikan berbasis teknologi, penelitian ini menggunakan alat analisis strategis yang terdiri dari analisis SWOT, Matriks TOWS, dan Strategi Tingkat Bisnis.(Sidartawan, 2021).

Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang memengaruhi kesuksesan atau tantangan yang dihadapi WoowEdu. Keunggulan utama WoowEdu adalah fitur inovatif, fleksibilitas akses, dan kolaborasi strategis. Di sisi lain, kekurangan WoowEdu seperti ketergantungan pada koneksi internet dan kurangnya personalisasi merupakan aspek penting yang perlu diantisipasi.

Analisis Matriks TOWS melanjutkan hasil SWOT dengan mengembangkan strategi operasional(Liani, 2019)Strategi SO memanfaatkan kekuatan untuk memperluas peluang, sedangkan strategi WO mengusulkan solusi terhadap kelemahan internal.(Khoirunnisa, 2020)Strategi ST dan WT digunakan untuk mengatasi potensi ancaman dari lingkungan eksternal.

Selanjutnya, pendekatan Strategi Generik Porter digunakan untuk merumuskan strategi bisnis WoowEdu(Paramadita & Hidayat, 2023)Strategi Diferensiasi dipilih sebagai pendekatan utama karena WoowEdu menawarkan fitur-fitur unik dan kemitraan strategis yang membedakannya dari para pesaing. Strategi Fokus dan Kepemimpinan Biaya digunakan sebagian sebagai pelengkap.

Dengan menggunakan pendekatan multi-analisis ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan strategi pengembangan platform pembelajaran digital yang relevan, adaptif, dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasa Indonesia: Setelah melakukan serangkaian kegiatan perencanaan bisnis, dalam bab ini peneliti akan memaparkan dan menguraikan temuan-temuan yang diperoleh pada Learning Management System (LMS) WoowEdu. Adapun tahap awal, penulis akan memaparkan hasil-hasil penelitian yang diperoleh dari kegiatan observasi dan proses-proses yang berkaitan dengan pembelajaran terkait pemanfaatan media LMS WoowEdu. Kemudian peneliti juga akan memaparkan beberapa informan yang berkaitan dengan proses pendalaman informasi pada fitur-fitur dalam LMS WoowEdu. Hasil temuan ini akan diperkuat dengan bukti adanya website yang menyajikan data-data berupa tulisan-tulisan dan foto/gambar yang

berkaitan dengan penelitian agar hasil yang diperoleh dianggap kredibel. Pada tahap akhir, peneliti akan menganalisis temuan-temuan yang berkaitan dengan landasan teori pembelajaran sehingga akan menghasilkan suatu simpulan yang berguna bagi keberlangsungan proses pembelajaran di masa yang akan datang.

Sebuah survei menunjukkan bahwa sekolah-sekolah di Indonesia, beserta komunitas pendidikannya, sangat antusias untuk bertransisi ke sistem pembelajaran digital. Siswa, guru, dan orang tua sama-sama menyambut baik kehadiran platform digital fleksibel yang memfasilitasi proses belajar mengajar. Namun, antusiasme ini masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan bagi para pendidik, dan kendala finansial. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tidak hanya inovatif tetapi juga kolaboratif dan bertahap untuk transformasi digital yang efektif dan berkelanjutan.

Untuk mengatasi tantangan ini, WoowEdu LMS menghadirkan solusi yang relevan dan fleksibel. Platform ini menawarkan fitur-fitur unggulan seperti Learning Gamification, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan, Multi-Publisher, yang memperkaya sumber materi, dan Display Customization, yang memungkinkan sekolah menyesuaikan antarmuka agar sesuai dengan identitas mereka. Lebih lanjut, fitur-fitur seperti Kehadiran Digital dan Kemitraan mendukung manajemen kelas yang efisien dan kolaborasi antar lembaga pendidikan.

Meskipun antusiasmenya tinggi, responden juga mengungkapkan berbagai tantangan dalam penerapan teknologi digital di sekolah. Tantangan utama meliputi infrastruktur yang belum memadai, sumber daya manusia yang belum terlatih, dan keterbatasan dana. Kendala-kendala ini menyoroti perlunya dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah dan penyedia teknologi, untuk memastikan transformasi digital yang efektif dan inklusif.

Penelitian ini ditujukan untuk mengeksplorasi dan mengetahui bagaimana penggunaan WoowEdu LMS dalam pembelajaran Pendidikan di Indonesia. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan tiga cara, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti terhadap kondisi lingkungan belajar dan proses pembelajaran menggunakan WoowEdu LMS. Sementara itu, kegiatan wawancara dilakukan dengan informan yang terdiri dari salah satu manajer Produk. Dalam kegiatan dokumentasi, peneliti mencoba mengumpulkan data terkait, seperti Platform WoowEdu, bukti screenshot tampilan e-learning WoowEdu. Selanjutnya, berdasarkan kegiatan pengumpulan data tersebut di atas, peneliti menguraikan dan menguraikan hasil penelitian untuk memudahkan dalam melakukan analisis sehingga menghasilkan simpulan yang utuh.

Pembelajaran merupakan kegiatan interaktif yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam memperoleh pengetahuan. Dalam pengelolaan pembelajaran dan pengajaran, pembelajaran diawali dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan pembelajaran yang memanfaatkan media e-learning berbasis LMS WoowEdu. Oleh karena itu, dalam hasil penelitian ini, penulis berfokus pada tiga elemen yang menjadi pokok bahasan.

1. Rencana Bisnis LMS WoowEdu

Perencanaan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara matang agar suatu kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan langkah-langkah antisipasi guna memperkecil kemungkinan terjadinya kesenjangan, sehingga kegiatan yang dilaksanakan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Pertama, Tim Penjualan memperkenalkan LMS WoowEdu kepada instansi sekolah, baik sekolah negeri maupun swasta. Dengan slogan Solusi Inovatif untuk Pembelajaran Digital di Sekolah, WoowEdu hadir untuk Siswa, Guru, Kepala Sekolah, dan Orang Tua, bukan hanya untuk Siswa dan Guru. Ada banyak fitur yang akan didapatkan jika sekolah ingin menggunakan LMS WoowEdu.

Kedua, setelah Tim Seles mengunjungi/meminta pertemuan daring untuk demo produk pihak sekolah, Sekolah akan mendapatkan Uji Coba Gratis untuk penggunaan LMS WoowEdu. Tim Produk menyediakan Uji Coba Gratis selama 14 atau 30 hari untuk digunakan oleh Guru & Siswa di platform WoowEdu. Selain itu, Konselor Pendidikan akan membantu memastikan penggunaan layanan selama masa Uji Coba Gratis.

Terakhir, Tim Produk memberikan pelatihan kepada Guru, Siswa, & Orang Tua tentang penggunaan platform agar dapat menggunakan fitur-fitur WoowEdu. Berikut adalah fitur-fitur LMS WoowEdu yang akan digunakan oleh Guru, Siswa, & Orang Tua, dan Kepala Sekolah: Dasbor, Manajemen Materi, Manajemen Tugas, Ebook, Manajemen Siswa, Manajemen Kalender, Pengumuman, Ruang Obrolan, dan Manajemen Penilaian.

Dengan fitur-fitur perencanaan platform WoowEdu LMS, pengguna akan mendapatkan manfaat Efisiensi Operasional, Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Monitoring dan Evaluasi yang Lebih Baik, Kolaborasi yang Lebih Baik, Peningkatan Keterlibatan Orang Tua, Peningkatan Kompetensi Digital Siswa dan Guru, Skalabilitas dan Pertumbuhan, Peningkatan PPDB, Monetisasi Program Tambahan, Penurunan Angka Putus Sekolah, Peningkatan Reputasi dan Status Sekolah, Optimalisasi Pemanfaatan Anggaran dan Sumber Daya.

WoowEdu berencana untuk menjadi platform inovatif untuk pembelajaran digital di sekolah untuk membantu meningkatkan kegiatan belajar dan mengajar bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan orang tua untuk memantau proses belajar anak yang dapat dilakukan kapan saja melalui, Handphone, Tablet, Komputer dan Laptop yang telah terintegrasi dengan Android atau IOS dan dapat diakses selama 24 jam.

Perencanaan ini juga didukung oleh perangkat Google Work Space yang terintegrasi berbasis cloud, sebagian besar aplikasinya berbasis peramban, dan untuk penggunaan perangkat daring. Selain itu, Microsoft Office Tools desktop yang sepenuhnya berfungsi luring (offline) juga terpasang di laptop dan PC (Personal Computer) untuk penggunaan Perangkat Luring (Offline Tools).

Oleh karena itu, WoowEdu berperan penting dalam mendukung ekosistem pendidikan berbasis digitalisasi di Indonesia dengan menciptakan platform inovatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan mengajar bagi Siswa, Guru, Kepala Sekolah, dan Orang Tua dengan berbagai fitur menarik secara daring.

2. Implementasi Pembelajaran LMS WoowEdu

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan guru dengan memanfaatkan segala sumber daya sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya guna mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran.

Seorang guru dalam proses pembelajaran harus memperhatikan langkah-langkah setiap kegiatan yang dilakukan dengan berfokus pada pengembangan kompetensi peserta didik.

A. WoowEdu untuk Guru

Kehadiran platform WoowEdu memudahkan guru dalam menyediakan materi dan tugas, menyiapkan lembar ujian, serta melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran siswa. Berikut ini adalah halaman beranda WoowEdu untuk Guru:



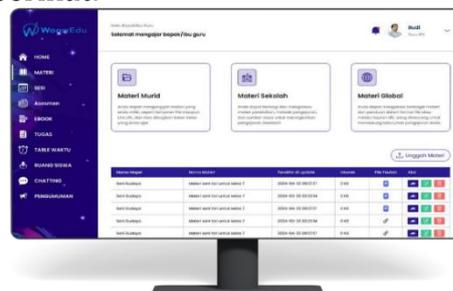
Gambar 1. Beranda Woowedu untuk Guru

Guru dapat melihat papan buletin yang tersedia dan menampilkan daftar tugas yang diberikan guru kepada siswa. Kemudian, guru juga dapat membuat sesi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 2. Jadwal Sesi Beranda

Dari gambar di atas, guru dapat menambahkan jadwal sesi pembelajaran untuk siswa dengan tanggal dan waktu yang telah ditentukan oleh guru. Setelah itu, guru dapat melihat pengaturan materi pembelajaran dan tugas seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3. Halaman Beranda Materi Pembelajaran

Guru dapat menambahkan materi pembelajaran untuk dibagikan kepada siswa, berbagi materi dengan sesama guru yang mengajar di sekolah, dan mendapatkan materi global dari luar sekolah dengan fitur yang ada, yaitu:

- Materi Siswa

Guru dapat melihat tabel materi yang telah ditambahkan dan dibagikan kepada siswa, pada menu ini guru juga dapat melakukan Tindakan Unggah Materi, Tindakan Teruskan Materi, Tindakan Edit Materi, dan Tindakan Hapus Materi.

- **Bahan Sekolah**
Guru dapat berbagi dan mengakses materi pendidikan, metode pengajaran, dan sumber daya untuk meningkatkan pengajaran di sekolah. Guru dapat melakukan tindakan Unggah Materi, Edit Materi, dan Hapus Materi.
- **Tutorial**
Guru mendapatkan materi yang diperoleh dari luar sekolah, baik materi untuk pembelajaran maupun materi panduan tentang WoowEdu.



Gambar 4. Halaman Penilaian Guru

Pada gambar di atas, terdapat dua Tampilan Penilaian Guru, yaitu: Penilaian Standar adalah menu ujian yang dibuat khusus oleh guru untuk siswa. Guru dapat melihat tabel data penilaian yang telah dibuat oleh siswa, dan guru hanya dapat melakukan tampilan tindakan.

Pada gambar di bawah ini, dapat diartikan sebagai berikut: Ebook Terdapat berbagai macam buku pembelajaran dari Erlangga. Guru dapat melihat detail materi pembelajaran dan melakukan tindakan pada halaman ebook seperti menandai halaman, mencoret teks tertentu, dan sebagainya. Selain itu, guru dapat melihat detail tugas yang telah dibuat dan dibagikan kepada siswa. Guru juga dapat menambahkan tugas rutin dan tugas ebook melalui tindakan pembuatan tugas.



Gambar 5. Beranda Ebook dan Tugas

Pada gambar berikutnya, fitur lain yang tersedia dari platform WoowEdu adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Tabel Waktu dan Ruang Siswa di Halaman Beranda

Pada gambar buku harian, tabel menu saat ini memungkinkan guru untuk melihat agenda kegiatan yang telah mereka lakukan pada tanggal tertentu. Selain dapat melihat data total siswa dan grafik, terdapat juga tabel data siswa yang

memungkinkan guru untuk melihat detail setiap siswa. Kemudian pada gambar berikutnya terdapat fitur-fitur, yaitu:



Gambar 7. Beranda Obrolan dan Pengumuman

Di menu obrolan, guru dapat membalas pesan yang sudah ada dari siswa. Selain itu, terdapat daftar pengumuman informasi yang tersedia, yang memungkinkan guru untuk membuat pengumuman, mengedit pengumuman, menghapus pengumuman, dan melihat detail pengumuman. Oleh karena itu, WoowEdu for Teachers dapat disimpulkan bahwa platform WoowEdu menyediakan pembelajaran yang lengkap untuk memudahkan siswa mempelajari materi, mengerjakan tugas, dan lembar ujian.

B. WoowEdu untuk Murid

Kehadiran platform WoowEdu membantu siswa mengakses materi pembelajaran yang lengkap sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas, dan lembar ujian. Berikut adalah Beranda WoowEdu untuk Siswa:



Gambar 8. Beranda WoowEdu untuk Murid

Berdasarkan gambar di atas, siswa dapat melihat papan pengumuman berisi informasi yang diberikan oleh guru dan kepala sekolah, serta menampilkan daftar tugas yang diberikan oleh guru. WoowEdu juga menampilkan detail data siswa seperti nama, email, nomor telepon, dan NIS yang dimiliki siswa. Wali yang terkait dengan akun tersebut menampilkan data orang tua yang terhubung dengan siswa. Berikut ini adalah cara untuk menambahkan materi WoowEdu bagi siswa:



Gambar 9. Materi Beranda dan Ruang Siswa untuk Siswa

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, siswa dapat melihat dan mengakses materi dalam bentuk berkas dokumen & tautan URL sumber belajar yang disediakan oleh guru untuk pembelajaran siswa. Sementara itu, siswa dapat melihat dan

memeriksa semua aktivitas pembelajaran yang mereka lakukan di sekolah seperti tugas, penilaian, e-book, sesi, materi guru, dan kehadiran. Selanjutnya, penilaian yang diberikan guru kepada siswa dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 10. Halaman Penilaian untuk Siswa

Berdasarkan gambar di atas, terdapat dua jenis penilaian yang diberikan guru kepada siswa, yaitu Penilaian Siswa Standar yang dapat mengerjakan soal-soal penilaian yang dibuat oleh guru untuk mengikuti asesmen kompetensi siswa. Dan Penilaian Khusus yang kedua, siswa difasilitasi untuk membuat soal-soal penilaian sendiri dan mereka akan mengasah keterampilan serta pengetahuan mereka. Selanjutnya, WoowEdu akan menyediakan fitur Ebook dan Tugas sebagai berikut:

WoowEdu akan menyediakan beragam buku digital yang tentunya sesuai dengan kurikulum yang ada, bagi siswa untuk menambah pengetahuan dan wawasan. WoowEdu juga menampilkan daftar total tugas yang diberikan guru kepada siswa dan daftar kategori tugas yang mendekati batas waktu. Selain itu, WoowEdu juga menyediakan fitur Chat dan pengumuman seperti berikut:



Gambar 11. Beranda Obrolan dan Pengumuman untuk Siswa

Berdasarkan gambar di atas, di Menu Obrolan ini, siswa dapat mengirimkan pesan atau pertanyaan kepada guru. Sementara itu, pada Fitur Pengumuman, siswa dapat melihat pengumuman informasi yang diberikan sekolah kepada siswa dan orang tua siswa.

Oleh karena itu, WoowEdu telah menyediakan berbagai fitur yang ada yaitu apa itu Platform WoowEdu untuk Siswa dalam mengakses materi pembelajaran yang lengkap sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi, tugas, atau penilaian yang dilakukan oleh guru maupun individu, sehingga sebagai platform WoowEdu bagi siswa untuk hadir dalam dunia pendidikan.

C. WoowEdu Untuk Kepala Sekolah

Kehadiran platform WoowEdu memudahkan Kepala Sekolah untuk memantau dan meninjau seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh siswa dan guru. Kepala Sekolah dapat melihat status terbaru terkait jumlah guru yang mengajar dan jumlah guru yang masih aktif maupun yang tidak aktif. Terdapat 2 menu, yaitu Materi Sekolah dan Materi Global. Di menu ini, Kepala Sekolah dapat menambahkan materi pembelajaran untuk dibagikan kepada guru yang mengajar di sekolah, dan mendapatkan materi global dari luar sekolah. Berikut tampilan halaman berandanya:

**Gambar 4.12. Beranda dan Materi WoowEdu**

Berdasarkan gambar di atas, Materi Sekolah; Kepala Sekolah dapat berbagi dan mengakses materi pendidikan, metode pengajaran, dan sumber daya untuk meningkatkan pengajaran di sekolah. Di menu ini, Kepala Sekolah juga dapat mengunggah materi, mengedit materi, dan menghapus materi. Kepala Sekolah juga mendapatkan materi yang diperoleh dari luar sekolah, baik materi pembelajaran maupun materi panduan tentang WoowEdu. Kemudian, Kepala Sekolah dapat melihat dan menganalisis aktivitas guru dan siswa. Berikut tampilan beranda WoowEdu di WoowEdu untuk Kepala Sekolah:

**Gambar 13. WoowEdu dengan tampilan Utama**

Berdasarkan gambar di atas, WoowEdu dapat menampilkan informasi jumlah guru, grafik data guru, dan tabel data guru. Kepala Sekolah dapat mengambil tampilan tindakan untuk melihat data guru yang detail dan laporan kinerja guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Kepala Sekolah juga dapat melihat kinerja siswa atau setiap kelas sesuai dengan kategori yang dipilih. Kepala Sekolah juga dapat membuat pengumuman agar siswa, guru, dan orang tua dapat memperoleh informasi. Halaman beranda untuk pengumuman dan profil sebagai berikut:

**Gambar 14. WoowEdu dengan pengumuman dan profil Kepala Sekolah**

Pada gambar di atas, di menu Profil terdapat 2 menu, yaitu Informasi Profil, dan Anda dapat mengubah kata sandi. Dan pada menu Pengumuman terdapat daftar pengumuman yang ada. Kepala Sekolah dapat mengambil tindakan untuk membuat pengumuman, mengedit pengumuman, menghapus pengumuman, dan melihat detail pengumuman.

Oleh karena itu, Platform WoowEdu dapat memudahkan Kepala Sekolah untuk memantau dan meninjau semua aktivitas pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh siswa dan guru.

D. WoowEdu untuk Orang Tua/Wali

Dengan platform WoowEdu, Orang Tua/Wali dapat lebih mudah memantau aktivitas dan kegiatan anak di sekolah, serta meninjau tugas dan informasi anak di sekolah. Berikut halaman beranda platform WoowEdu untuk Orang Tua/Wali:



Gambar 15. Beranda WoowEdu untuk Orang Tua/Wali Siswa

Pada gambar di atas, orang tua dapat melihat papan pengumuman berisi informasi yang diberikan oleh guru dan kepala sekolah, serta menampilkan daftar tugas yang diberikan oleh guru. Papan pengumuman juga dapat menampilkan data detail seperti nama, email, nomor telepon, dan NIS siswa, serta dapat mengubah kata sandi akun.



Gambar 16. Profil WoowEdu untuk Orang Tua/Wali

Kemudian pada WoowEdu Orang Tua/Wali Siswa dapat mereview aktivitas putra/putrinya dengan materi yang telah disampaikan oleh guru dan tugas yang dikerjakan kepada putra/putrinya pada halaman beranda berikutnya:



Gambar 17. Tampilan Materi dan Tugas Orang Tua/Wali

Pada gambar di atas, orang tua dapat melihat dan mengakses materi berupa berkas dokumen & tautan URL sumber belajar yang disediakan oleh guru untuk pembelajaran, dan orang tua dapat memantau daftar tugas anak yang diberikan oleh guru beserta detail tenggat waktu tugas anak. Orang tua juga dapat melihat papan pengumuman berisi informasi yang diberikan oleh guru dan kepala sekolah, serta menampilkan daftar tugas yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan.

WoowEdu menyediakan Penilaian Standar S Khusus bagi orang tua yang dapat memantau aktivitas anak-anak mereka dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah dengan memutar ulang pembelajaran anak di kelas. Orang tua juga dapat melihat pengumuman informasi yang diberikan sekolah kepada siswa dan orang tua siswa. Dengan demikian, orang tua dapat memantau semua aktivitas dan kegiatan anak di

sekolah, serta meninjau tugas dan informasi anak di sekolah. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 18. Tampilan Penilaian dan Pengumuman Orang Tua/Wali

3. Evaluasi Perencanaan Bisnis LMS WoowEdu

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah evaluasi. Pada tahap ini, terdapat dua bentuk evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi platform WoowEdu dan evaluasi hasil pembelajaran menggunakan WoowEdu. Dalam evaluasi platform LMS WoowEdu sendiri, berbagai upaya dilakukan sebagai langkah pemeliharaan agar platform tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Upaya ini mencakup pemeliharaan dan pengembangan platform WoowEdu secara berkala. Untuk itu, dibentuklah tim TI yang terdiri dari para ahli TI yang secara khusus ditugaskan untuk mengelola platform tersebut. Selain itu, berbagai pelatihan juga diselenggarakan untuk meningkatkan keterampilan TI para guru agar mereka dapat mengembangkan media pembelajaran, khususnya platform WoowEdu.

Selanjutnya, evaluasi hasil pembelajaran menggunakan WoowEdu. Hal ini menunjukkan bahwa LMS WoowEdu merupakan media untuk mengukur sejauh mana siswa memperoleh dan memperdalam pengetahuan mereka. Dari hasil evaluasi ini, salah satu manfaatnya adalah guru dapat menentukan langkah pembelajaran seperti apa yang akan diterapkan pada pertemuan pembelajaran berikutnya.

Evaluasi hasil pembelajaran merupakan proses pengumpulan informasi, refleksi, dan pengambilan keputusan atas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Apabila proses pembelajaran belum mencapai tujuan, tentunya akan dilakukan perbaikan. Pada tahap ini tentunya ditandai dengan pemberian tugas, latihan, dan ujian oleh guru PAI yang menggunakan WoowEdu. Dalam penggunaannya, e-learning WoowEdu secara berkala digunakan sebagai alat evaluasi dalam setiap kegiatan penilaian yang dilakukan oleh guru.

Selain pengoperasiannya yang mudah, dengan WoowEdu, guru dapat langsung melihat perkembangan siswa melalui notifikasi yang tersedia di WoowEdu. Notifikasi ini dapat memberikan informasi kepada guru tentang jumlah siswa yang telah menyelesaikan tugas, selain itu waktu pemrosesan juga dapat ditentukan sesuai kebutuhan guru, dan dalam hal mengoreksi soal, guru diberikan kemudahan untuk langsung mengoreksi di platform.

Dari pemaparan penelitian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam mengukur kemampuan belajar siswa, pemanfaatan e-learning WoowEdu dapat menjadi salah satu solusi sebagai media yang mampu menarik minat siswa. Selain itu, meskipun pembelajaran di kelas terbatas, dengan e-learning WoowEdu ini, siswa tetap dapat terus belajar dan mengeksplorasi materi pembelajaran di kelas,

karena guru telah mendistribusikan bahan ajar yang dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhannya ke dalam WoowEdu. Guru menyediakan materi berupa video, gambar, PPT, kuis, maupun e-book, sehingga diharapkan dalam pembelajaran mandiri, siswa tetap dapat termotivasi untuk bersemangat dalam belajar.

Dalam implementasi e-learning yang nantinya akan diterapkan di sekolah, penulis menyimpulkan bahwa perencanaan bisnis menggunakan Learning Management System (LMS) WoowEdu sudah cukup baik, terbukti dari dukungan serius sekolah dengan menyediakan fasilitas pendamping lain yang memadai, mengadakan kegiatan pengembangan kompetensi guru, memberikan sosialisasi kepada siswa, serta mendampingi dan memantau guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Diharapkan proses pembelajaran menggunakan LMS WoowEdu akan berkembang dengan sangat baik.

Untuk keberhasilan implementasi LMS seperti WoowEdu, pendekatan bertahap sangat disarankan. Sekolah dapat memulai dengan pelatihan dasar untuk guru dan staf, kemudian secara bertahap mengintegrasikan fitur-fitur utama sesuai dengan kesiapan masing-masing. Kolaborasi antara penyedia platform, sekolah, dan komunitas pendidikan sangat penting untuk memastikan proses ini tidak hanya berjalan lancar tetapi juga memberikan dampak positif jangka panjang. Dengan strategi yang tepat, semangat digitalisasi yang semakin berkembang di sektor pendidikan dapat terwujud. WoowEdu, dengan keunggulan dan fleksibilitasnya, berpotensi menjadi mitra strategis dalam mewujudkan transformasi pendidikan yang lebih modern, inklusif, dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penggunaan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) WoowEdu dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Berdasarkan rencana bisnis yang matang, penulis menganalisis hasil penelitian dengan menggabungkan berbagai teori terkait.

Dalam perencanaan pembelajaran menggunakan Learning Management System (LMS) WoowEdu di Sekolah dapat diterapkan secara optimal, dimulai dari pengadaan e-learning web berbasis Learning Management System (LMS) WoowEdu dengan pembentukan tim yang profesional di bidangnya yang dapat menjamin pengembangan kompetensi guru, siswa, kepala sekolah dan siswa/wali murid.

Penerapan pembelajaran menggunakan LMS WoowEdu di sekolah dapat diterapkan pada pembelajaran campuran. Dalam model pembelajaran sinkron, LMS digunakan sebagai sarana pendukung penyampaian materi ajar di kelas dengan bantuan media lain seperti laptop, proyektor LCD, dan audio. Selain itu, media LMS juga digunakan sebagai alat refleksi atas materi yang telah dipelajari melalui fitur kuis di dalamnya. Sementara itu, dalam pembelajaran asinkron, LMS digunakan untuk tugas-tugas berupa pendalaman materi (literasi), dan pemberian soal/tes latihan yang diberi batas waktu.

Evaluasi terbagi menjadi dua, yaitu evaluasi media LMS dan evaluasi pembelajaran menggunakan LMS WoowEdu. Evaluasi media LMS dilakukan dengan melakukan pengembangan dan serangkaian pemeliharaan di atasnya. Hal ini menjadi tanggung jawab pimpinan dalam artian kepala sekolah merupakan pemegang kendali yang memberikan arahan dan tujuan yang dibutuhkan dalam

pengembangan LMS tersebut. Sementara itu, dalam evaluasi hasil pembelajaran, hal ini berkaitan dengan penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang terdapat dalam LMS WoowEdu. Evaluasi pembelajaran yang diterapkan berupa penilaian pada situs web WoowEdu yang memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pendukung evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, R., & Pratiwi, A. (2021). Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemikiran Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 10(2), 45-52.
- Choi-lundberg, D., Harman, S., & Crawford, T. (2023). Inovasi Digital dalam Pendidikan Tinggi. *Jurnal Internasional Teknologi Pendidikan*, 12(3), 15-28.
- Fitriani. (2020). Sistem Manajemen Pembelajaran: Konsep dan Implementasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1-9.
- Haeruman, H., dkk. (2021). Efektivitas LMS terhadap Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(4), 23-35.
- Jayanthi, N., & Dinaseviani, L. (2022). Kesenjangan Digital dan Akses Teknologi di Negara Berkembang. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi*, 8(2), 50-60.
- Scott, R. (2024). Akses dan Mutu Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Global*, 13(1), 12-19.
- Khoirunnisa. (2020). Strategi Kompetitif dalam Industri Teknologi Pendidikan. *Jurnal Manajemen Strategis*, 5(2), 37-48.
- Kiran, P. (2021). Internet dan Perannya dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Sistem Informasi Internasional*, 11(2), 89-95.
- Koyimah, S., dkk. (2021). Pengaruh Berpikir Kreatif dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(3), 19-28.
- Kumar, R., Zdzislaw, M., & Sudeep, D. (2020). Berpikir Kreatif dan Inovasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 5(1), 30-42.
- Leani, F. (2019). Strategi TOWS dalam Pengembangan Bisnis. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 7(2), 22-29.
- Rangkuti, F. (2004). Analisis SWOT membedah kasus bisnis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sandner, P., Gross, J., & Richter, N. (2020). Peran AI dan Blockchain dalam Transformasi Digital. *Jurnal Ekonomi Digital*, 10(1), 5-18.

Setyanti, M., & Wijaya, H. (2020). Transformasi Digital dan Tantangannya di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(3), 88-95.

Wolf, M. (2021). Kreativitas dalam Pendidikan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 14(4), 33-42.