

STRATEGI SOSIALISASI E-LMS PLATFORM *SMARTESCHOOL.ID* UNTUK SEKOLAH DI INDONESIA

Ahmad Kasogi¹

¹ Program Studi Magister Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia
Email : ahmadkasogi18@gmail.com

*Korespondensi : ahmadkasogi18@gmail.com

(Submission 21-04-2024, Revisions 29-05-2024, Accepted 10-06-2024)

Abstract

The development of the information and communication technology industry 4.0 has had an impact on school educational institutions, including the application of Electronic Learning Management System (E-LMS) technology in schools in Indonesia. However, there are still obstacles in the implementation of this technology, namely that there are still many schools that only apply traditional face-to-face learning systems. This research aims to analyze strategies for disseminating online learning management systems. This research uses a qualitative approach with a case study method on the Smarteschool.id platform. Data collection was carried out by observation, interviews, documentation and literature review related to the topic of discussion. The research results show that the socialization strategy used in the smarteschool.id E-LMS socialization process in school educational institutions uses two methods, namely communal and personal. Implementation of the socialization strategy program is carried out in three formats, namely online, offline and hybrid.

Keywords: Socialization Strategy; E-LMS; Smarteschool.id; School.

Abstrak

Perkembangan industri teknologi informasi dan komunikasi 4.0 memberikan dampak pada lembaga pendidikan sekolah, termasuk penerapan teknologi *Electronic Learning Management System* (E-LMS) pada sekolah di Indonesia. Namun, implementasi teknologi ini masih terdapat kendala, yaitu masih banyak sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran tradisional konvensional tatap muka saja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi sosialisasi sistem manajemen pembelajaran online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus pada platform *Smarteschool.id*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan kajian pustaka yang berkaitan dengan topik pembahasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi sosialisasi yang digunakan dalam proses sosialisasi E-LMS *smarteschool.id* pada lembaga pendidikan sekolah menggunakan dua metode yaitu komunal dan personal. Implementasi program strategi sosialisasi dilakukan dalam tiga format yaitu online, offline dan hybrid.

Kata Kunci: Strategi Sosialisasi; Elektronik Sistem Manajemen Pembelajaran; *Smarteschool.id*; Sekolah.

PENDAHULUAN

Perubahan dan perkembangan zaman membuat dunia pendidikan terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dengan menggunakan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sebagai media yang dikembangkan dan diterapkan dalam dunia pendidikan (Harlina & Aryani Novita, (2019). Penerapan *Learning Management System* (LMS) dalam media pembelajaran, dapat mewujudkan sistem pendidikan yang lebih efektif dalam penerapannya dibandingkan dengan metode kelas tradisional (Dhika et al., 2019). Demikian pula dengan penggunaan *Electronic Learning Management System* (E-LMS) di dunia pendidikan, menjadi fenomena menarik. Pembelajaran dengan penggunaan E-LMS di sekolah, menjadikan dunia pendidikan berkembang menuju industri TIK 4.0,

yaitu adanya transformasi sistem manajemen tradisional konvensional ke arah digital untuk memudahkan aktivitas sistem manajemen pembelajaran satuan lembaga pendidikan sekolah.

Georgouli *et al.*, (2008) mengungkapkan, peran E-LMS meningkat sebagai model belajar-mengajar baru, dari model tradisional yaitu tatap muka, menjadi model belajar jarak jauh seperti sinkron atau asinkron. Pemanfaatan internet dalam lingkungan sekolah, memberikan dampak pada pengembangan sistem pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu, bertumbuhnya berbagai platform pembelajaran digital yang mengambil peran dalam mempermudah akses belajar siswa dan juga mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih berkualitas merupakan gambaran perkembangan pembelajaran berbasis teknologi (Zamjani Irsyad, 2020:2).

Terdapat beberapa penelitian terkait dengan peluang dan tantangan penerapan LMS dalam pembelajaran di Indonesia. Penelitian Rafi *et al.*, (2020) mengenai peluang dan tantangan pengintegrasian LMS dalam pembelajaran matematika di Indonesia, menyebutkan bahwa pengintegrasian LMS dalam pembelajaran matematika memiliki peluang dan tantangan tersendiri. Di sisi peluang, banyak pengaruh positif yang ditimbulkan dari pengintegrasian LMS dalam pembelajaran matematika seiring dengan pendekatan strategi, metode, atau model pembelajaran yang digunakan. Namun, bagaimana suatu konten materi pembelajaran diolah melalui pengintegrasian LMS, pemberian umpan balik, dan memaksimalkan fasilitas diskusi secara daring yang disediakan oleh LMS, menjadi tantangan yang harus dijawab dalam penerapan LMS ini.

Penelitian Fakhruddin *et al.*, (2022) mengenai efektivitas E-LMS dalam penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada satuan pendidikan menemukan bahwa E-LMS memberikan pengaruh positif terhadap kondisi belajar dan mengajar pada proses pembelajaran secara online, sehingga dapat dikatakan E-LMS efektif untuk lembaga pendidikan sekolah. Menurut Fakhruddin *et al.*, (2022), penggunaan E-LMS seperti *googleclassroom*, Edmodo, Moodle, SEVIMA, Edlink, dan lainnya pada masa Covid-19 sangat membantu proses pembelajaran. E-LMS tersebut efektif membantu, mulai dari minat belajar, hasil belajar, dan efisiensinya dirasakan oleh siswa dan guru.

Menurut Retnoningsih, (2017), platform E-LMS yang sering digunakan dalam kelas virtual online pada lembaga pendidikan sekolah menengah pada umumnya adalah platform *Googleclassroom*, *Shoology*, *Edmodo*, *Moodle* dan lainnya. Platform E-LMS tersebut, masing-masing memiliki fitur dan kelengkapan aplikasi yang berbeda-beda. Menurut Retnoningsih, (2017) fitur dan fungsi yang ada pada berbagai platform LMS yang populer tersebut, meliputi fitur dan fungsi untuk pengendalian pembelajaran, distribusi sumber pembelajaran, pengelolaan konten pembelajaran, penilaian pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pelaporan hasil pembelajaran. Melalui fitur dan fungsi tersebut, aktivitas di sekolah menjadi lebih terstruktur, fleksibel, dan mudah diakses oleh kepala sekolah, guru, siswa dan stakeholder pendidikan.

Ellis (2009) menyatakan bahwa sistem manajemen pembelajaran LMS didasarkan pada aplikasi perangkat lunak yang bisa mengoptimalkan administrasi, pelacakan, dan pelaporan acara pelatihan. Karena, Anggriawan (2019), menyatakan bahwa pengembangan LMS dapat dilalui melalui empat tahap, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Keempat model itu juga disebut sebagai model pengembangan 4D. Georgouli *et al.*, (2005) yang melakukan penelitian LMS untuk dukungan pendidikan di Athena, menyimpulkan bahwa teknologi *open source* atau sumber terbuka yang diadopsi memungkinkan pengembangan aplikasi kerja sama yang berbeda dan mudah untuk mendukung prosedur pendidikan dan administrasi departemen yang penting. Dengan memperkenalkan e-learning dalam kursus tradisional, bisa menjadikan LMS berperan untuk meningkatkan dan menguatkan proses belajar mengajar, serta membuka jalan baru untuk mengubah cara belajar mengajar tradisional di kelas menjadi cara yang sepenuhnya sinkron atau asinkron.

R. A. Ellis & Calvo, (2007) menyatakan, ketika menyiapkan sistem yang berkualitas untuk pembelajaran campuran yang didukung LMS bisa berjalan, ada beberapa indikator minimum untuk menjamin kualitas pembelajaran, yaitu kepemimpinan, pengembangan staf, dan evaluasi. Menurut Muhsin *et al.*, (2019), dampak sosialisasi terhadap metode pembelajaran kolaboratif pada *e-Learning Management System* (E-LMS), hasilnya menunjukkan bahwa pengetahuan dapat ditransfer secara efektif dari dosen ke mahasiswa melalui E-LMS. Ini memotivasi mahasiswa untuk berbagi

pengetahuan dengan teman sebaya melalui proses sosialisasi, yang merupakan salah satu aspek penting dari manajemen pengetahuan.

Zhang *et al.*, (2022) yang melakukan penelitian tentang pengaruh strategi sosialisasi platform edukasi online terhadap perilaku belajar pengguna mengungkapkan bahwa stimulus ekonomi, yaitu motivasi ekstrinsik dari platform mempunyai pengaruh terhadap perilaku, dalam hal ini frekuensi dan waktu belajar penggunaannya. Dalam penelitian yang menggunakan teori sosiologi strategi sosialisasi organisasi, Zhang *et al.*, (2022) menyatakan bahwa terdapat empat strategi sosialisasi platform edukasi online yang memiliki pengaruh terhadap perilaku pengguna. Keempat strategi itu meliputi pemberian umpan balik informasi, dukungan interaktif, pendidikan anggota, dan penyediaan informasi.

Adapun dalam penelitian ini, penulis berusaha memberikan penjelasan melalui analisis yang mendalam terhadap strategi sosialisasi platform E-LMS *Smarteschool.id* yang dikembangkan dan dirancang untuk mengelola, melacak, dan menyampaikan konten pembelajaran ataupun pelatihan secara efektif dan efisien. Nilai kebaruan dalam penelitian ini adalah penggambaran proses internalisasi strategi sosialisasi platform E-LMS *Smarteschool.id* yang merupakan *startup* lokal baru yang telah digunakan di beberapa sekolah menengah atas (SMA) dan kejuruan (SMK) di Indonesia, seperti E-LMS populer yang sudah digunakan secara umum.

TINJAUAN PUSTAKA

1) Teori Strategi Sosialisasi Organisasi

Strategi dapat diartikan sebagai sebuah usaha rencana individu atau kelompok untuk mencapai tujuan. Pengertian strategi secara khusus merujuk pada suatu perencanaan jangka panjang yang disusun untuk menghantarkan pada suatu pencapaian akan tujuan dan sasaran tertentu. Quinn (1999:10) mengartikan strategi sebagai suatu bentuk atau rencana yang mengintegrasikan tujuan-tujuan utama, kebijakan-kebijakan dan rangkaian tindakan dalam suatu organisasi menjadi suatu kesatuan yang utuh. Strategi yang diformulasikan dengan baik akan membantu penyusunan dan pengalokasian sumber daya yang dimiliki perusahaan menjadi suatu bentuk yang unik dan dapat bertahan.

Sosialisasi merupakan suatu konseptual proses individu atau kelompok ke dalam dunia sosial. Mead (1972) mendefinisikan sosialisasi sebagai proses di mana individu belajar memahami diri mereka sendiri melalui interaksi dengan orang lain di lingkungan masyarakat dalam membangun identitas individu melalui proses yang disebut sebagai refleksi atau interaksi simbolik. Dalam konteks ini, sosialisasi merupakan proses pembelajaran individu melalui interaksi sosial, individu menginternalisasi norma, nilai, membentuk identitas individu yang dipengaruhi oleh interaksi sosial dan peran sosial yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam masyarakat.

Adapun organisasi, adalah entitas yang terdiri dari sekelompok orang yang bekerja bersama-sama secara terstruktur untuk mencapai tujuan bersama. Max Weber, (1947) mendefinisikan organisasi sebagai birokrasi, yaitu sistem administrasi yang efisien dan rasional yang diatur oleh hierarki, aturan formal, dan impersonalitas. Sehingga secara keseluruhan, organisasi adalah sistem yang kompleks dan terstruktur yang dirancang untuk mengkoordinasikan usaha manusia dalam mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka teori strategi sosialisasi organisasi bisa dimaknai sebagai pendekatan dan metode yang digunakan oleh organisasi untuk membantu karyawan baru menyesuaikan diri dengan budaya, nilai-nilai, dan harapan organisasi. Maanen & Schein, (1977) mendefinisikan teori strategi sosialisasi organisasi sebagai studi mempertimbangkan bagaimana organisasi memperkenalkan dan mengintegrasikan individu baru ke dalam budaya dan struktur untuk mempengaruhi bagaimana karyawan baru memahami nilai, norma, dan tata kelola organisasi. Maanen & Schein, (1977) juga menjelaskan bahwa strategi sosialisasi organisasi mencakup analisis tentang bagaimana organisasi menggunakan berbagai strategi untuk memperkenalkan, mengajarkan, dan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan tata kelola mereka kepada anggota baru mencakup pemahaman tentang bagaimana dinamika sosial dalam organisasi mempengaruhi proses sosialisasi dan integrasi individu baru ke dalam budaya organisasi.

Strategi atau taktik merupakan konsep yang saling terkait dan berkelanjutan. Secara keseluruhan keduanya sama-sama rancangan untuk mencapai tujuan. Pembahasan tentang strategi dan taktik sosialisasi organisasi banyak dibahas oleh para peneliti seperti Ashforth & Saks, (1996); Eugene Baker III & Feldman, (1990); Jones, (1986) (Allen & Meyer, 1990) dan (Feldman, 1981) yang menjelaskan tentang taktik sosialisasi dalam organisasi mulai dari penjelasan faktor efikasi diri, penyesuaian, peran dan komitmen bagi pendatang baru dalam sebuah lembaga organisasi. Sementara Feldman, (1981); Jones, (1986) dan (Allen & Meyer, 1990) menyatakan bahwa penyampaian peran dan komitmen pada anggota baru dalam sebuah organisasi yang tepat, merupakan bagian penting dari taktik sosialisasi organisasi agar mencapai kesearahan tujuan organisasi.

Ashforth & Saks, (1996) menjelaskan bahwa taktik sosialisasi organisasi memberikan efek pada penyesuaian pendatang baru yang memperhatikan aspek penyampaian informasi dalam proses sosialisasi secara individu dan institusi pada perubahan efek sikap anggota organisasi. Dalam analisisnya, Ashforth & Saks, (1996) menjelaskan bahwa implementasi penggunaan taktik sosialisasi dalam organisasi yang dilembagakan, secara keseluruhan mewakili pendekatan situasional dalam proses sosialisasi seperti model *cross-sectional* dan *longitudinal* yang mampu mengaitkan peran dan komitmen anggota organisasi dalam proses sosialisasi.

Ashforth & Saks, (1996) menyoroti aspek pengintegrasian taktik sosialisasi dengan pendekatan pencarian informasi untuk pendatang baru memperoleh informasi, seperti implementasi taktik kolektif dan serial yang memberikan akses pada pendatang baru pada sumber informasi seperti teknologi informasi dalam menyesuaikan diri dalam organisasi. Secara sederhana, Tabel 1 bisa dinyatakan sebagai gambaran tentang taktik sosialisasi dalam organisasi sebagaimana dirumuskan oleh Jones, (1986) (Allen & Meyer, 1990) dan (Feldman, 1981).

Tabel 1. Klasifikasi Taktik Sosialisasi Organisasi

Taktik yang digunakan	Individual	Institusional
Konteks	Personal – Informal	Kolektif - Formal
Isi atau Konten materi	Acak - variabel	Tetap - Serial
Aspek sosial	Pemisahan – Divestasi	Serial - Pengesahan

Sumber: Diolah penulis

2) Sosialisasi Platform E-LMS Dalam Organisasi Satuan Pendidikan Sekolah

Dalam penelitiannya tentang pengaruh strategi sosialisasi platform pendidikan online pada perilaku belajar penggunanya, Zhang *et al.*, (2022) menyatakan adanya relevansi teori sosiologi organisasi untuk memberikan ide-ide baru dalam mengatasi permasalahan sosialisasi para pengguna sebuah platform pembelajaran online menjadi anggota aktif. Dari penelitian tersebut, Zhang *et al.*, (2022) menyimpulkan adanya empat strategi sosialisasi komunitas, yaitu: menghasilkan umpan balik informasi, dukungan interaktif, pendidikan anggota, dan penyediaan informasi.

Sementara Georgouli *et al.*, (2008) menjelaskan tentang kerangka kerja mengadopsi pembelajaran online E-LMS pada lembaga kursus tradisional. Georgouli *et al.*, (2008) menjelaskan bahwa kerangka kerja yang dimaksud adalah transisi menggabungkan pengembangan model instruksional pengaturan pedagogis pengajaran dari tatap muka menjadi pengajaran campuran jarak jauh melalui teknologi digital. Georgouli *et al.*, (2008) juga menjelaskan bahwa komponen utama kerangka kerja pengadopsian E-LMS dalam kursus tradisional meliputi administrasi, konten, aktivitas dan komunitas.

Chen & Huang, (2010) menjelaskan tentang penerimaan pengguna terhadap sistem pembelajaran manajemen pengetahuan seluler. Menurut Chen & Huang, (2010), sistem

pembelajaran manajemen pengetahuan seluler yang mudah digunakan dapat meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan kegunaan. Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan, dapat memprediksi niat perilaku penerimaan sistem sehingga kedua variabel mempengaruhi penerimaan peserta didik terhadap sistem pembelajaran manajemen pengetahuan seluler.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Neuman, W. Lawrence. (2007) pendekatan kualitatif memfokuskan telaah pada makna subjektif, pengertian-pengertian, simbol, dan deskripsi-deskripsi. Penelitian ini dilakukan untuk mengobservasi dan memahami dinamika proses dan tahapan sosialisasi platform E-LMS serta menginterpretasikan proses implementasi strategi sosialisasi platform tersebut pada lembaga satuan pendidikan agar sesuai dengan target capaian.

Metode yang digunakan adalah studi kasus (case study). Menurut Earl R Babbie, (1979; 2007) studi kasus merupakan bentuk gambaran yang intensif dengan menganalisis suatu fenomena atau unit sosial seperti individu, kelompok, organisasi, institusi, atau komunitas. Studi kasus yang diterapkan dalam penelitian ini adalah implementasi dan format strategi sosialisasi platform E-LMS *Smarteschool.id* untuk sekolah di Indonesia. Oleh karena itu, proses implementasi strategi sosialisasi E-LMS *Smarteschool.id* untuk sekolah di beberapa daerah di Indonesia menjadi unit analisis dalam penelitian ini.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan triangulasi yaitu analisis partisipasi, analisis isi, dan analisis tema melalui studi kepustakaan, wawancara mendalam dengan key informan pegawai yang terlibat langsung dalam kegiatan sosialisasi platform pembelajaran E-LMS *Smarteschool.id* dan observasi, serta diskusi melalui *focus group discussion* (FGD) serta analisis audio-visual rekaman audio dan video hasil wawancara dan observasi. Lokasi penelitian di kantor *smarteschool.id* yang beroperasi di Jl. Karang Tengah Raya No.29, Jakarta Selatan. Penyelidikan secara mendalam dan pengecekan data dilakukan terutama dari key informan yang dianggap memiliki pengetahuan atau informasi yang memadai tentang permasalahan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu bulan Agustus sampai Desember 2023. Proses analisis data dilakukan dengan teknis analisis data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Neuman, 2007; Semiawan, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

• Gambaran Umum Platform *Smarteschool.id* Sebagai E-LMS

Sejarah platform *Smarteschool.id* bermula dari program kolaborasi Dinas Pendidikan DKI Jakarta dengan alumni *Go Entrepreneurs*, yaitu sebuah program pengembangan wirausaha Sekolah Menengah Kejuruan pada tahun 2019 di Jakarta. *Go Entrepreneurs* merupakan program meningkatkan rasio wirausaha dengan mencetak wirausaha anak SMK yang dilakukan bersama dengan pemerintah, melalui instansi atau lembaga kementerian, melalui pengembangan sektor *entrepreneurship* di Indonesia yang masih sangat tertinggal dibandingkan negara lain.

Pada perkembangannya, program *Go Entrepreneurs* ini didukung penuh oleh PT ZZIF Industri Indonesia dan PT ITHO Indostock. Dalam perjalanannya, PT ITHO Indostock yang didirikan tahun 2002 itu, kemudian menghasilkan beberapa produk yang berorientasi pada pendidikan dan menjadi wirausaha. Salah satunya adalah *Smart E School* atau *Smarteschool.id*, sebuah platform yang didesain cukup lengkap dan terintegrasi untuk mendigitalkan segala kegiatan pendidikan sekolah seperti belajar mengajar, administrasi dan manajemen sekolah terpadu ke dalam satu platform.

Aplikasi *Smarteschool.id* ini diciptakan oleh lulusan SMK yang ikut program *Go Entrepreneurs*, yaitu Rochim Ramadhani yang kemudian menjadi CEO pendiri setelah aplikasi ini dikembangkan oleh PT. ITHO Indostock. Dalam perkembangannya, E-LMS *Smarteschool.id* ini disosialisasikan ke sekolah dan berbagai lembaga pendidikan tidak hanya di DKI Jakarta, melainkan juga ke sekolah-sekolah lain di luar Jakarta hingga ke beberapa provinsi di Pulau Jawa. *Smarteschool.id* merupakan platform E-LMS dengan teknologi aplikasi digital yang bisa memfasilitasi proses pembelajaran online untuk dunia pendidikan. *Smarteschool.id* dirancang dengan menyediakan

berbagai fitur yang mendukung proses belajar mengajar, seperti manajemen kelas, tugas daring, evaluasi, dan komunikasi antara siswa dan guru.

Menurut Ryann K Ellis (2009), E-LMS adalah singkatan dari *Electronic Learning Management System*. Ini merupakan istilah yang lebih umum untuk sistem manajemen pembelajaran digital. E-LMS adalah jenis platform yang digunakan di berbagai institusi pendidikan di seluruh dunia untuk menyediakan pembelajaran online yang umumnya menawarkan berbagai fitur serupa dengan *Smartschool.id* seperti manajemen kelas, tugas online, forum diskusi, evaluasi, dan lainnya.

Menurut Haryadi et al., (2021), aplikasi *e-learning* berbasis website, dapat digunakan selama masa pembelajaran online untuk mendukung pembelajaran antara guru dan siswa. *Smartschool.id* adalah contoh spesifik dari platform pembelajaran digital atau E-LMS yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang ada di sekolah Indonesia.

Gambar 1. Tampilan depan E-LMS Smartschool.id



- **Strategi Sosialisasi E-LMS smartschool.id yang digunakan untuk sekolah**

Dalam penelitian yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa implementasi strategi sosialisasi platform E-LMS *smartschool.id* untuk sekolah di Indonesia dilakukan dengan dua model. *Pertama* adalah model kolektif personal, dan *kedua* adalah model serial komunal. Pada model serial komunal ini, strategi sosialisasi yang diterapkan lebih bersifat menawarkan kebutuhan baru kepada masyarakat. Kebutuhan tersebut adalah perubahan atau alternatif baru, atau kebutuhan perubahan dari budaya tradisional ke budaya baru. Tim manajemen *Smartschool.id* menawarkan platform E-LMS ini sebagai budaya baru. Penawaran dilakukan melalui birokrasi pemerintah sampai pada lembaga sekolah. Proses sosialisasi dapat diterima karena sekolah-sekolah tersebut menerima sosialisasi budaya baru yang diartikan sebagai perubahan budaya organisasi sekolah yang tradisional atau konvensional, menuju budaya organisasi sekolah yang digital.

Model kolektif personal lebih diartikan sebagai lawan dari komunal. Dalam hal ini, tim manajemen *Smartschool.id* dalam proses sosialisasi tidak menawarkan platform ini sebagai budaya baru. Tapi, tim manajemen melakukan sosialisasi kepada sekolah di semua tingkatan: SD, SMP, SMA dan SMK, terkait dengan faktor kesiapan dan dimensi kebudayaan yang bersifat personal bagi organisasi sekolah. Sehingga, sifat strategi sosialisasi ini lebih ke arah *top-down*, yakni melalui kerja sama dengan pemerintah pusat, yang kemudian berlanjut ke bawah, yaitu lembaga sekolah, sampai pada pengguna yakni guru-siswa.

Table 2. Format Strategi Sosialisasi Organisasi Platform E-LMS Smartschool.id pada satuan pendidikan sekolah di Indonesia.

No.	Strategi Sosialisasi	Sumber Kognitif	Refleksi isi konten
1.	Komitmen Pekerjaan	Individu - kolektif	Acak -variabel
2.	Kebudayaan organisasi sekolah	Kolektif	Formal acak variable
3.	Tujuan dan nilai	Kolektif	Formal acak variable
4.	Regulasi peran	Individu - kolektif	Tetap - Serial

Sumber : analisis data observasi dan wawancara informan penelitian

Data pada Tabel 2 menggambarkan korelasi atau hubungan antara indikator taktik strategi sosialisasi dengan sumber kognitif dan refleksi isi konten. Strategi sosialisasi adalah taktik yang digunakan dengan menggunakan sumber kognitif. Kemudian, capaian dari strategi sosialisasi dan sumber kognitif akan muncul dalam bentuk refleksi isi konten. Ini merupakan orientasi terhadap internalisasi penggunaan dari implementasi sosialisasi platform E-LMS *smarteschool.id* pada pada satuan sekolah dan pengguna seperti guru, siswa, pegawai karyawan dan kepala sekolah. Hasil akhir dari internalisasi ini akan menggambarkan bagaimana komunitas yang mengadopsi penggunaan E-LMS tersebut berjalan. Yaitu, ketika antar anggota komunitas secara organisasi satuan pendidikan terkoneksi dengan internet, kemudian masing-masing akan terkait dengan empat komponen: 1) administrasi, konten, aktivitas dan komunitas. Kemudian, masing-masing pengguna bisa menjalankan fitur dan fungsi platform tersebut untuk pengendalian pembelajaran, distribusi sumber pembelajaran, pengelolaan konten pembelajaran, penilaian pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pelaporan hasil pembelajaran pada satuan pendidikan sekolah yang lebih terstruktur, fleksibel, dan mudah diakses oleh praktisi pendidikan.

Berdasarkan strategi sosialisasi yang diterapkan platform E-LMS *Smarteschool.id*, terlihat bahwa platform ini telah menerapkan empat strategi sosialisasi komunitas, yaitu: menghasilkan umpan balik informasi, dukungan interaktif, pendidikan anggota, dan penyediaan informasi. Dengan demikian, bisa dinyatakan bahwa hal ini sejalan dengan penjelasan kerangka teori strategi sosialisasi organisasi.

- **Proses Sosialisasi Implementasi Platform E-LMS *Smarteschool.id* untuk Sekolah di Indonesia**

Implementasi strategi sosialisasi E-LMS platform yang dilakukan oleh tim manajemen *Smarteschool.id* diawali dengan beberapa tahapan. Proses awal adalah sosialisasi kepada sekolah sebagai lembaga pendidikan yang akan menggunakan aplikasi E-LMS platform *smarteschool.id*. Selanjutnya, taktik model strategi sosialisasi dilakukan kepada pihak satuan sekolah sebagai organisasi stakeholder pendidikan yang menjadi target sosialisasi. Di sini, targetnya adalah menjadikan sekolah sebagai agen sosialisasi kedua untuk melanjutkan sosialisasi E-LMS ke pengguna terintegrasi seperti guru, siswa, pegawai staf sekolah, dan orang tua atau wali murid sebagai pengguna inti.

Merujuk Zhang et al., (2022), sosialisasi adalah proses utama bagi anggota dalam beradaptasi dalam pekerjaan dan organisasi baru. Chou (2011) juga menerangkan bahwa dalam implementasi internalisasi strategi sosialisasi budaya organisasi sekolah diperlukan pengembangan sumber kognitif dan konten reflektif dari sosialisasi siswa guru, seperti kemahiran kerja, tujuan dan nilai, budaya sekolah, dan peraturan peran. Dalam kerangka ini, tim platform *Smarteschool.id* melakukan langkah implementasi sosialisasi dengan menggunakan alur sebagaimana digambarkan pada Gambar 2.

Gambar 2. Alur Langkah Implementasi sekolah menggunakan E-LMS *Smarteschool.id*



(Source : Peneliti, dokumentasi sosialisasi smarteschool.id)

Gambar 2 menunjukkan tahapan-tahapan proses sosialisasi implementasi penggunaan E-LMS *Smarteschool.id* untuk sekolah sampai bisa menggunakan E-LMS. Pada Gambar 2, terlihat ada lima tahapan proses yang harus dilalui oleh sekolah untuk dapat menggunakan E-LMS *Smarteschool.id*. yaitu: *Pertama*, tahap registrasi. Pada tahap ini sekolah telah mengkonfirmasi dan menghubungi pihak

Smartsechool.id melalui *customer service* perusahaan dan menerangkan keinginan untuk menggunakan platform E-LMS tersebut. *Kedua*, tahap input data sekolah, yaitu sekolah memberikan data-data yang dibutuhkan seperti nomor handphone guru, siswa, karyawan, dan kepala sekolah serta stakeholder terkait aplikasi platform E-LMS *Smartsechool.id* untuk di-input pada proses pengoperasian E-LMS.

Ketiga, tahap penerimaan dan proses input data, yakni tahap dimana pihak tim platform E-LMS *Smartsechool.id* mengintegrasikan data-data sekolah yang diberikan pada tahap kedua sampai terkoneksi dan selesai. *Keempat*, tahap pelatihan atau training penggunaan aplikasi E-LMS *Smartsechool.id* untuk pengguna seperti kepala sekolah, manajemen, guru, dan siswa. *Kelima*, tahap penggunaan E-LMS *Smartsechool.id* secara terintegrasi oleh seluruh stakeholder pengguna seperti para guru, murid, karyawan, kepala sekolah dan orangtua wali siswa.

Berdasarkan wawancara penulis dengan informan, proses strategi sosialisasi E-LMS *Smartsechool.id* yang dilakukan tim manajemen platform adalah dengan melakukan program kerja sama pada pihak-pihak instansi. Diantaranya adalah kerjasama dengan Kemdikbudristek RI serta dinas pendidikan pemerintah daerah di beberapa wilayah Indonesia. Hal ini dilakukan untuk memudahkan masuk ke dalam lingkungan sekolah, baik dari tingkat SD, SMP, SMA dan SMK sebagai sasaran pengguna platform E-LMS *Smartsechool.id*. Menurut keterangan informan, target utama pada tahun 2023-2024 masih berpusat di Pulau Jawa. Selain itu, kerja sama juga dilakukan dengan lembaga non pemerintah seperti lembaga swasta atau yayasan pendidikan sekolah swasta yang membutuhkan dan tertarik untuk menggunakan platform E-LMS *smartsechool.id*.

Gambar 3 Alur Persebaran Target Sementara 2024 Pelaksanaan Sosialisasi E-LMS *Smartsechool.id* di Indonesia



(Source : Peneliti, dokumentasi sosialisasi *Smartsechool.id*)

Gambar 3 menunjukkan peta persebaran awal sosialisasi E-LMS yang dimulai melalui kerja sama dengan Kemdikbudristek untuk memperoleh perizinan pelaksanaan strategi sosialisasi ke sekolah secara keseluruhan. Kemudian dilanjutkan dengan perizinan sosialisasi ke pemerintah daerah, yang dimulai dari pemerintah Provinsi DKI Jakarta, lalu ke Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, Banten, dan DI Yogyakarta.

Gambar 3 Proses Awal Perizinan MoU dan Audiensi ke Ditjen SMK Kemendikbudristek dan Kemenkop UKM



(Sumber: Peneliti, dokumentasi sosialisasi *smartsechool.id*)

Setelah proses perizinan dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi serta Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (Kemenkop UKM) sebagaimana Gambar 3, dilakukan audiensi melalui program kolaborasi yang dilakukan bersama dengan Kemendikbudristek dengan menggunakan format online. Audiensi melibatkan komunal secara menyeluruh di tingkat nasional atau dengan sekolah tertentu. Audiensi juga dilakukan dengan peserta perwakilan sekolah tertentu yang dipilih berdasarkan sekolah usulan Dinas Pendidikan Daerah Provinsi ke Kementerian untuk ditindaklanjuti dalam program sosialisasi. Target dari strategi sosialisasi ini adalah pengenalan teknologi E-LMS *Smartschool.id*. Pada tingkat selanjutnya, sosialisasi mengerucut dilakukan dengan sekolah.

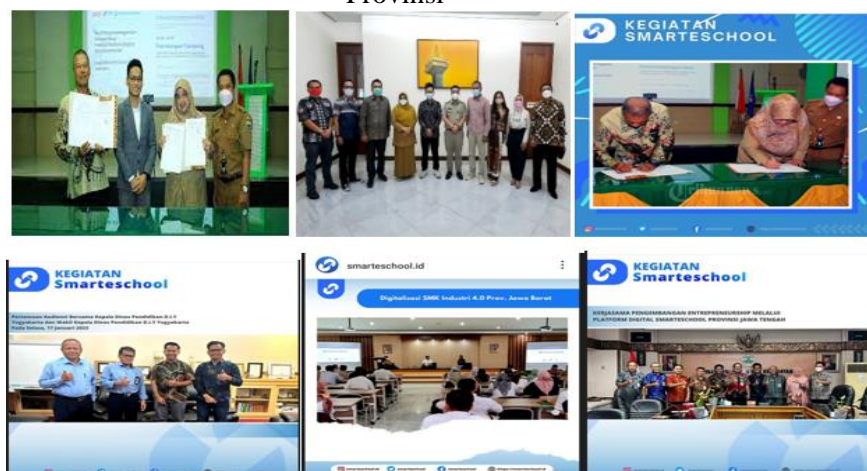
Gambar 4 Proses Sosialisasi Workshop Online E-LMS *Smartschool.id* Tingkat Nasional Bersama Ditjen SMK Kemendikbudristek



(Source : Peneliti, dokumentasi sosialisasi Smartschool.id)

Selanjutnya kerjasama strategi sosialisasi E-LMS *Smartschool.id* diteruskan ke dinas di tingkat provinsi daerah seperti Dinas Pendidikan DKI Jakarta, Dinas Pendidikan Jawa Barat, Dinas Pendidikan Jawa Tengah, dan Dinas Pendidikan DI Yogyakarta yang dilakukan dalam bentuk audiensi kerja sama melalui nota kesepahaman antara dinas pendidikan provinsi dengan tim manajemen platform E-LMS *Smartschool.id*. Kerja sama melalui nota kesepahaman dengan Dinas Pendidikan DKI Jakarta, Dinas Pendidikan DI Yogyakarta, Dinas Pendidikan Jawa Barat, dan Dinas Pendidikan Jawa Tengah dapat dilihat pada Gambar 5.

Gambar 5 Audiensi dan Nota Kesepahaman Sosialisasi E-LMS ke Beberapa Dinas Pendidikan Provinsi



(Source: Peneliti, dokumentasi akun Instagram Smartschool.id)

Setelah melakukan kerja sama dan penandatanganan nota kesepahaman dengan Dinas Pendidikan di tingkat provinsi sebagaimana Gambar 5, maka tahapan implementasi sosialisasi E-LMS Smartschool.id dilaksanakan dengan melakukan sosialisasi E-LMS ke sekolah-sekolah. Dengan adanya kerja sama tersebut, maka tim manajemen *Smartschool.id* dapat dengan mudah masuk ke sekolah-sekolah karena sudah mendapat *support* dan kerja sama dengan Dinas Pendidikan pemerintah provinsi. Strategi sosialisasi lanjutan dilakukan kepada sekolah-sekolah yang berada ruang lingkup Dinas Pendidikan Provinsi tersebut, di semua jenjang dari SD, SMP, SMA dan SMK.

Sosialisasi dilakukan dalam bentuk format online dan offline. Tim manajemen bersama Dinas Provinsi memberikan undangan kegiatan workshop pengenalan E-LMS *Smartschool.id* ke sekolah, dan sekolah mengirimkan tim yang terdiri dari perwakilan sekolah, atau bisa dihadiri oleh kepala sekolah atau perwakilan beberapa guru sekolah. Pelaksanaan workshop sosialisasi E-LMS ke sekolah-sekolah yang berada di tingkat provinsi dilakukan dalam waktu satu minggu lebih. Hal ini dilakukan karena masing-masing pihak yang mengikuti workshop, waktunya berbeda.

Misalnya, untuk kepala sekolah workshop bisa dilakukan satu atau dua hari. Sementara, untuk guru waktunya dua hari. Dengan demikian, pihak sekolah dapat mempertimbangkan hasil mengikuti kegiatan workshop yang dilaksanakan oleh pihak tim manajemen E-LMS *Smartschool.id* dengan pihak dinas pendidikan provinsi. Jika pihak sekolah tertarik untuk menggunakan E-LMS *smartschool.id*, maka mereka akan menghubungi pihak tim manajemen platform E-LMS *Smartschool.id* via whatsapp *customer service* yang disebarakan ketika acara workshop berlangsung. Adapun strategi sosialisasi E-LMS di tingkat provinsi yang dilakukan dalam format online dapat dilihat pada Gambar 6.

Gambar 6 Proses Strategi Sosialisasi Workshop Online E-LMS *smartschool.id* Tingkat Provinsi Daerah ke Sekolah



(Source : Peneliti, dokumentasi sosialisasi E-lms Smartschool.id)

Proses implementasi strategi sosialisasi E-LMS *Smartschool.id* melalui model serial atau komunal, baik yang dilakukan pada tingkat nasional dan provinsi, pada tahapan selanjutnya akan dilakukan dengan penerimaan kolektif (*generalizing stage*) pada sekolah. Sekolah dalam hal ini sebagai agen sosialisasi kedua setelah agen inti yang akan menerima proses tahapan-tahapan sosialisasi E-LMS *Smartschool.id* secara menyeluruh. Tahap ini dilakukan setelah tahap strategi sosialisasi personal organisasi sekolah, dalam hal ini pihak sekolah telah menerima secara kolektif E-LMS *Smartschool.id* sebagai solusi E-LMS untuk institusi sekolah tersebut.

Apabila pihak sekolah tidak atau belum menerima, maka akan terjadi proses internalisasi kolektif institusi, yakni bentuk sosialisasi personal yang lebih dalam, dan apabila pihak sekolah menolak, maka yang terjadi adalah *loss* cukup atau berakhir. Hal ini bisa terjadi karena berbagai pertimbangan peserta utusan sekolah setelah mengikuti kegiatan workshop pengenalan sosialisasi E-LMS platform *Smartschool.id* belum bisa menerima platform ini.

Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam proses penerimaan kolektif sekolah untuk menggunakan E-LMS *Smartschool.id* setelah proses pengenalan sosialisasi E-LMS, bisa dilihat dari

berbagai dimensi. Dimensi pertama adalah kesiapan peserta dalam memahami platform E-LMS. Kedua adalah faktor biaya dan efisiensi. Ketiga, keunggulan fitur teknologi E-LMS yang ditawarkan dan sebagainya. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumen jumlah sekolah pengguna E-LMS platform *Smarteschool.id* sampai dengan 31 Agustus 2023, diketahui bahwa jumlah sekolah pengguna E-LMS *smarteschool.id* bisa dilihat pada Tabel 3.

Table 3 Data Jumlah Sekolah Pengguna E-LMS *Smartschool.id* di Indonesia per 31 Agustus 2023

No.	Tahun	Jenis		Jumlah Sekolah Pengguna
		Regular/ Gratis	Premium/ Berbayar	
1.	2023	-	√	301
2.	2023	√	-	3.945
	Total 2023	√	√	4.246

Sumber : analisis data studi dokumen dan wawancara informan penelitian

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat dua jenis sekolah pengguna aktif E-LMS platform *Smarteschool.id*, yaitu jenis regular (gratis) dengan jumlah pengguna telah mencapai 3.945. Sekolah pengguna untuk jenis regular hanya bisa dipakai untuk kegiatan belajar biasa, dan tidak bisa untuk ujian. Jenis kedua adalah premium (berbayar). Jumlah pengguna ini baru mencapai 301 sekolah di pulau Jawa dan beberapa di luar Jawa. Sekolah pengguna jenis ini sudah menggunakan kegiatan sekolahnya dengan platform E-LMS *Smarteschool.id*, baik saat ujian dan pembelajaran selama masa kontrak belum berakhir. Jika ditotal, secara keseluruhan jumlah dari kedua jenis sekolah pengguna tersebut per-31 Agustus 2023 sebanyak 4.246 sekolah. Data tambahan lain, total pengguna aktif yang terintegrasi menggunakan platform E-LMS *Smarteschool.id*, jika diakumulasikan mencapai 4.246 sekolah, 31.313 guru, dan 97.365 siswa.

Berdasarkan wawancara penulis dengan informan, diketahui bahwa terdapat beberapa alasan mengapa beberapa sekolah mengadopsi E-LMS *Smarteschool.id* moda regular (gratis), dan ada yang mengadopsi premium (berbayar). *Pertama*, bagi sekolah pengguna jenis regular (gratis), alasan mengambil regular karena penggunaan ini bersifat sementara sambil mempelajari platform E-LMS *Smarteschool.id*. Ada juga sekolah yang mengambil jenis ini karena sudah memiliki moda E-LMS sendiri secara mandiri sehingga E-LMS *Smarteschool.id* tersebut hanya sebagai pelengkap atau pengganti dari platform *e-learning* sekolah bersangkutan. Selain itu, ada juga alasan tidak mau terikat kontrak berlebih atau masih mempelajari keunggulan platform E-LMS *Smarteschool.id* dengan platform lain. Kemudian, ada juga alasan pemilihan platform *e-learning* populer seperti *Googleclassroom*, *Quizzes*, *Gmeet*, *Youtube* dan media sosial populer dianggap sudah cukup digunakan dan masih bisa menjadi penunjang utama dalam proses pembelajaran yang ada pada sekolah. Terakhir, ada yang beralasan keadaan pandemi Covid-19 sudah berakhir dan proses pembelajaran sudah kembali *offline* atau tatap muka langsung, sehingga pemakaian E-LMS hanya untuk keadaan daring atau pembelajaran jarak jauh saja.

Kedua, sekolah pengguna jenis premium (berbayar). Alasan sekolah yang mengadopsi E-LMS *Smarteschool.id* jenis ini karena mengaku memiliki visi untuk mentransformasikan sistem pembelajaran sekolah ke arah digital dan keberadaan platform E-LMS *Smarteschool.id* dianggap sejalan dan mendukung visi sekolah bersangkutan. Lalu, ada juga sekolah pengguna premium ini karena belum memiliki moda E-LMS sendiri. Sehingga kehadiran platform E-LMS *Smarteschool.id* menjadi pendukung utama dalam proses sistem pembelajaran sekolah. Selanjutnya, sekolah yang mengambil jenis premium ini menggunakan dan mengadopsi E-LMS *Smarteschool.id* karena alasan mengandalkan fitur ujian dan pengawasan langsung oleh guru yang terkoneksi secara online pada media sosial *whatsapp* yang menjadi keunggulan platform E-LMS *Smartschool.id* dibandingkan platform *e-learning* lain. Sehingga, sekolah yang mengambil jenis premium ini bisa mengadopsi penuh E-LMS *Smarteschool.id* dalam proses sistem manajemen dan pembelajaran sekolah.

Dari berbagai perbedaan alasan sekolah mengambil jenis regular dan premium, terlihat bahwa secara eksplisit faktor perbedaan keadaan, informasi dan ekosistem masing masing sekolah menjadi alasan dalam melihat dan mengadopsi platform pembelajaran *Smartschool.id*. Selanjutnya, akumulasi konsep implementasi program taktik strategi sosialisasi platform E-LMS yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Beberapa Format Program Pelaksanaan Strategi Sosialisasi E-LMS *Smartschool.id* di Indonesia

No.	Program Strategi Sosialisasi E-LMS Smartschool.id	Format Implementasi Strategi Sosialisasi			Bentuk Metode Strategi Sosialisasi	
		Online (Daring)	Offline (Luring)	Hybrid (on-offline)	Komunal	Personal
1.	Guru Penggerak Digitalisasi Sekolah Tingkat Nasional	√	-	-	√	-
2.	Guru Penggerak Digitalisasi Sekolah Tingkat Daerah Provinsi	√	-	-	√	√
3.	Workshop implementasi kurikulum Merdeka	√	√	√	√	√
4.	Program Kerjasama SMK-PK Peadanan	-	√	√	√	√
5.	Program pemanfaatan AI&ChatGPT untuk pelaksanaan KBM.	-	-	√	√	√
6.	Digitalisasi pendidikan untuk jenjang SMP dari Jakarta ke jawa barat	-	√	-	√	-
7.	Pelatihan platform ke sekolah sekolah dan workshop ke sekolah berbagai jenjang SD, SMP, SMA, dan SMK	-	√	-	√	-
8.	Narasumber pelatihan seminar Platform E-Learning	√	√	√	√	-
9.	Produk Teknologi Fare Absensi Wajah	√	√	-	-	√
10.	Program aplikasi E-Kantin dan Go-Entrepreneurship	-	√	-	-	√
11.	Sosialisasi Dan Pemaparan Program <i>Teaching Factory</i> (TEFA)	-	√	√	√	√

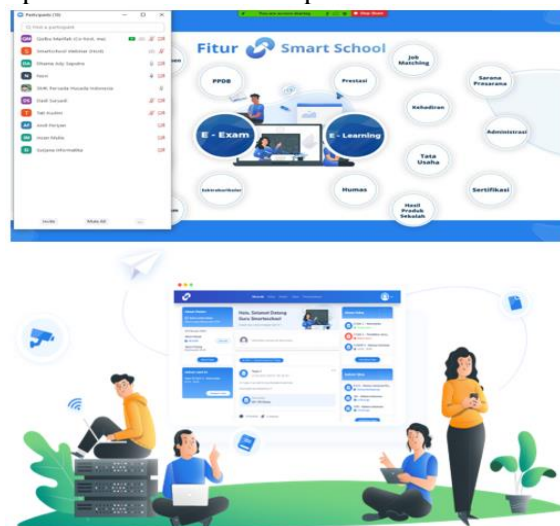
Sumber : analisis data observasi dan wawancara informan penelitian

Secara umum hasil analisis yang dinyatakan pada Tabel 4 mendeskripsikan bahwa implementasi strategi sosialisasi platform E-LMS *Smarteschool.id* untuk sekolah-sekolah di Indonesia dilakukan dengan berbagai macam program, baik dalam bentuk gerakan dan seminar, pelatihan, workshop dan penyuluhan dalam proses sosialisasi pengenalan platform E-LMS *Smarteschool.id*. Adapun strategi sosialisasinya, secara umum dilaksanakan dalam dua bentuk metode, yakni dalam bentuk komunal dan personal dengan bentuk komunal yang lebih dominan. Sedangkan penyampaian sosialisasi, dilakukan dalam tiga bentuk format, yakni format daring (online) – format luring (offline) dan hybrid (campuran online-offline).

Hasil dari analisis data, observasi dan wawancara yang dilakukan penulis terhadap beberapa program, metode dan format strategi sosialisasi E-LMS *Smarteschool.id*, diketahui bahwa proses sosialisasi dari mulai tahap awal perizinan dan MoU kerja sama kolaborasi di tingkat pusat kementerian dan di tingkat provinsi daerah merupakan bagian yang saling berkesinambungan dan berkelanjutan pada berbagai program. Sehingga, E-LMS dapat dikenal, diketahui dan diterima oleh sekolah-sekolah, baik tingkat SD, SMP, SMA, dan SMK secara keseluruhan.

Dalam proses strategi sosialisasi E-LMS yang dilakukan pada tahap penerimaan kolektif sekolah, nilai yang dibangun oleh tim manajemen *Smarteschool.id* adalah narasi perubahan dalam proses sistem manajemen pembelajaran dari konvensional ke era digital web 4.0 atau era digital. Narasi perubahan sistem era digital dan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran sekolah ini, merupakan dimensi dari proses penerimaan E-LMS secara kolektif oleh sekolah sebagai target pengguna platform E-LMS *Smarteschool.id*. Hal ini terlihat dari gambaran program yang dinyatakan pada Tabel 4, yang merupakan acuan tawaran pada narasi perubahan konsep, metode dan sistem manajemen pembelajaran dari yang konvensional ke teknologi digital dengan prospek nilai efisiensi, fleksibilitas, integrasi antar komponen sekolah, kemudahan informasi, distribusi pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran yang merupakan salah satu keunggulan dalam platform E-LMS *Smarteschool.id* dalam proses sosialisasi.

Gambar 7 Tampilan Gambar dan Fitur pada E-LMS *Smarteschool.id*



(Source : Peneliti, dokumentasi sosialisasi smartschool.id)

Tahapan proses implementasi strategi sosialisasi setelah sekolah melakukan workshop, lalu tertarik menggunakan platform E-LMS adalah registrasi dan dilanjutkan ke tahap nota kesepahaman dan kerja sama antara tim manajemen E-LMS dengan mitra sekolah pengguna. Kemudian dilakukan tahap input data dan berlanjut ke tahap training serta pelatihan sosialisasi penggunaan platform E-LMS *Smarteschool.id* kepada semua stakeholder sekolah seperti kepala sekolah, para guru, manajemen sekolah, dan siswa-siswi. Pada tahap ini, proses taktik strategi sosialisasi E-LMS

Smarteschool.id secara kolektif atau personal terjadi baik pada personal institusi organisasi sekolah maupun personal kolektif pengguna seperti para guru, murid, manajemen sekolah dan kepala sekolah.

Pada tahap kolektif personal ini proses internalisasi implementasi penggunaan dan pengadopsian E-LMS *smarteschool.id* menjadi semakin jelas arah penggunaan dan berimplikasi bagi pengguna seperti kepala sekolah, guru, manajemen sekolah dan siswa dalam pembelajaran, yakni pengenalan dan proses sosialisasi E-LMS *Smarteschool.id* sebagai moda pembelajaran yang memadukan pembelajaran hybrid, online dan offline yang terintegrasi. Pada tahap ini, pihak sekolah dapat melihat langsung manfaat dan keuntungan mengadopsi E-LMS *Smarteschool.id* dibandingkan dengan platform *e-learning* populer lain. Pengguna secara kolektif dapat melihat, menggunakan dan mempraktikkan langsung proses pembelajaran yang terintegrasi yang ditawarkan oleh platform *Smarteschool.id* sehingga bisa membandingkan secara kolektif institusi organisasi sekolah maupun personal pribadi antara kelebihan dan kekurangan platform pembelajaran *Smarteschool.id* dengan platform pembelajaran lain. Terutama, dalam hal ini keunggulan E-LMS seperti efisiensi, integrasi, dan sumber informasi dalam proses pembelajaran. Gambaran proses sosialisasi penggunaan platform E-LMS *Smarteschool.id* kepada *stakeholder* sekolah seperti para guru, siswa, manajemen sekolah dan kepala sekolah bisa dilihat pada Gambar 8.

Gambar 8 Pelaksanaan Sosialisasi Penggunaan E-LMS Platform *Smarteschool.id* ke Sekolah Pengguna



(Source : Peneliti, dokumentasi sosialisasi E-lms smarteschool.id)

Agar sekolah benar-benar bisa menggunakan dan mengoperasikan platform E-LMS *Smarteschool.id*, maka tahap terakhir yang dilakukan adalah mengadakan training pelatihan penggunaan kepada seluruh *stakeholder* sekolah seperti kepala sekolah, para guru, pihak tata usaha sekolah dan staf, serta siswa-siswi sekolah pengguna. Kemudian dilakukan integrasi dengan memasukkan nomor akun *whatsapp* ke dalam input data platform aplikasi E-LMS *Smarteschool.id* yang terkoneksi dengan aplikasi *whatsapp*, sehingga platform bisa digunakan oleh sekolah pengguna untuk pengoperasian E-LMS secara terintegrasi keseluruhan.

- **Fitur E-LMS *Smarteschool.id* Untuk Kualitas Pembelajaran Campuran**

Dalam proses transisi sistem pembelajaran dari konvensional ke digital pada proses pembelajaran kelas tradisional, fenomena pengadopsian penggunaan E-LMS *Smartschool.id* juga menggambarkan alternatif dalam penjaminan dan peningkatan kualitas pembelajaran kolaboratif campuran seperti sinkron dan asinkron. Hal ini terlihat dari fitur-fitur yang ditawarkan platform *Smarteschool.id* dalam menunjang kualitas pembelajaran berbasis digital yang menawarkan moda

sistem *hybrid* atau campuran dalam pembelajaran daring (tatap muka) dan luring (jarak jauh) secara bersamaan. Beberapa fitur dalam platform *Smarteschool.id* yang dapat dikategorikan dalam menunjang kualitas pembelajaran *online* campuran bisa dilihat pada Tabel 5.

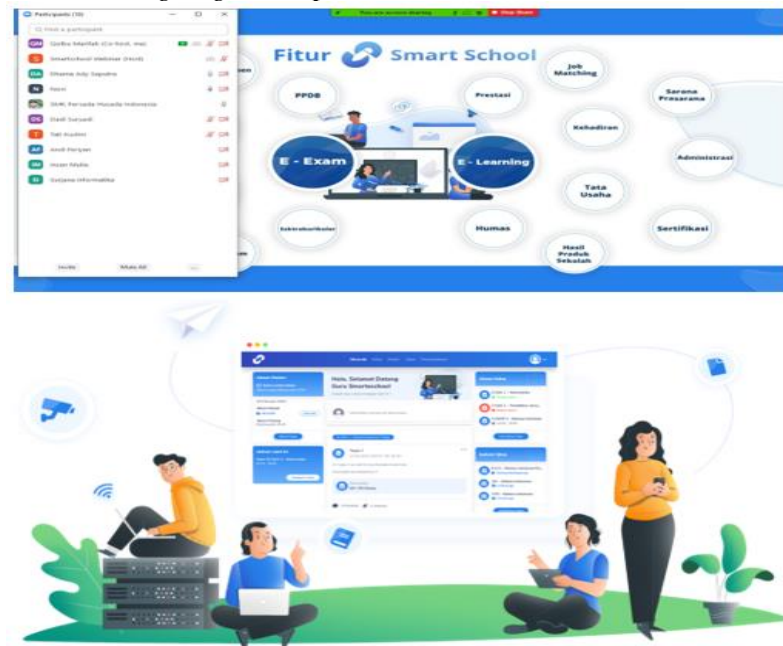
Table 5 Format Kategori Fitur *Smarteschool.id* dan Implikasi Kualitas Pembelajaran

No.	Fitur	Manfaat dan implikasi pada pembelajaran siswa
1.	Absensi	Registrasi dan kehadirana kedisiplinan siswa
2.	Chat	Interaksi komunikasi antar siswa dan guru chat dalam LMS, fitur ini ada 2 (dua) di dalam E-LMS dan yang terintegrasi ke aplikasi whatsapp
3.	Jadwal	Informasi jadwal pembelajaran
4.	Buku kerja	Peningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran.
5.	Kelas	Pembagian kelas secara online yang dipadukan kelas offline
6.	Materi	Penyampaian bahan ajar materi secara tampilan online Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
7.	Ujian	Penilaian siswa dan pengawasan siswa laporan penilaian
8.	Transkrip	Penyampaian rekap hasil pembelajaran
9.	Postingan	Komentar atau pertanyaan dalam proses pembelajaran
10.	Konsultasi	Meningkatkan pemahaman secara kolektif
11.	Kolaborasi	Meningkatkan kerjasama berbagi informasi pembelajaran
12.	Perpustakaan	Sumber informasi referensi, literasi dll.
13.	Tata tertib	Sosialisasi dan ketertiban.
14.	Tautan pertemuan online	Terintegrasi pembagian link pertemuan online aplikasi Gmeet
15.	Adminitrasi	Kebutuhan administrasi sekolah seperti surat, informasi, pengumuman dll.

(Sumber : analisis data observasi dan wawancara informan penelitian)

Secara umum, yang paling ditekankan dalam fitur E-LMS adalah kualitas pengintegrasian dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga terlihat pada platform E-LMS *Smarteschool.id* yang mengkolaborasikan fitur E-LMS dengan berbagai fitur dan aplikasi pembelajaran lain seperti *Gmeet* untuk tatap muka secara online dalam sistem E-LMS dan *whatsapp* untuk pengontrolan realtime pada saat pengerjaan ujian dalam sistem E-LMS *Smarteschool.id*. Hal-hal seperti ini dapat menunjang kualitas pembelajaran kolaboratif terintegrasi, umpan balik informasi, dukungan interaktif dan efisiensi anggota pengguna yang diterapkan dalam mengadopsi E-LMS dalam proses pembelajaran campuran sehingga berdampak positif dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Bagaimana fitur-fitur pada E-LMS platform *Smarteschool.id* bisa dilihat pada *landing page* seperti pada Gambar 9.

Gambar 9 *Landing Page* Fitur pada E-LMS Platform *Smarteschool.id*



(**Source :** Peneliti, dokumentasi sosialisasi platform E-LMS Smartschool.id)

Gambar 9 merupakan tampilan *landing page* ilustrasi *e-smarteschool.id* yang dirancang untuk menunjang kualitas pembelajaran secara online pada proses pembelajaran. Berbagai fitur pada platform *smarteschool.id* memperlihatkan kekayaan fitur yang mengkombinasikan dan mengkolaborasikan proses pembelajaran berbasis informasi, untuk menunjang kemandirian siswa dan guru dalam proses transfer dan manajemen pengetahuan dalam pembelajaran campuran. Hal ini memperlihatkan kemajuan dalam upaya menunjang proses transisi sistem pembelajaran konvensional ke digital yang mengadopsi E-LMS yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran.

- **Perbandingan Platform E-LMS *Smarteschool.id* dengan Platform E-LMS Pembelajaran yang Lain**

Untuk dapat memahami manfaat dan implikasi platform E-LMS *Smarteschool.id* secara lebih mendalam bagi sistem manajemen pembelajaran yang baik, maka perlu membandingkan indikator umum sistem fitur yang terdapat dalam E-LMS *Smarteschool.id* dengan platform E-LMS lain. Merujuk pada R. K. Ellis, (2009), persyaratan indikator sebuah LMS yang baik adalah LMS yang memiliki beberapa fitur fungsional seperti fitur integrasi, administrasi, akses konten, pengembangan konten, integrasi konten, manajemen keterampilan, penilaian, konfigurasi dan keamanan. Retnoningsih, (2017) dalam penelitiannya membandingkan platform LMS *Edmodo* dan *Moodle* dalam pembelajaran online. Ia menyimpulkan bahwa pengajar dapat mengunggah materi pengajaran ke situs web dan menggunakan fitur interaktif seperti obrolan, forum diskusi email dan pesan. Selain itu, fitur-fitur pada platform LMS *Edmodo* dan *Moodle* bermanfaat dan mempermudah kegiatan belajar mengajar antar guru dan siswa. Lalu ada juga penelitian Harefa (2020) yang meneliti tentang persepsi siswa terhadap *Googleclassroom* sebagai LMS pada masa pandemi Covid-19, menyimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap penerapan *Googleclassroom* sebagai LMS pada masa Covid-19 cukup baik. Namun penerapan sistem tatap muka konvensional masih dibutuhkan oleh para siswa. Mengacu pada beberapa kajian mengenai platform LMS populer tersebut, perbandingan persyaratan indikator fitur E-LMS *Smarteschool.id* dengan platform E-LMS lain bisa dilihat pada Tabel 6.

Table 6 Perbandingan Persyaratan Indikator Fungsional Kategori Fitur platform E-LMS *Smarteschool.id* dengan platform E-LMS Lain

No.	Fitur	Smarteschool.id	Edmodo	Moodle	Googleclassroom
1.	Administrasi	Kepala sekolah, guru, murid, tata usaha, keluarga.	Guru, murid, keluarga	Administrasi, guru, murid	Guru dan murid
2.	Penyampaian Bahan ajar	File, buku, link, video, audio, cover blog, perpustakaan.	File dan link, perpustakaan guru, dan siswa.	Glosarium sumber pelajaran.	File, link, video, glosarium sumber pelajaran.
3.	Ujian	Tugas kuis	Tugas kuis	Tugas kuis	Tugas kuis
4.	Penilaian	Buku nilai	Buku Nilai dan lencana	Buku Nilai	Buku Nilai
5.	Komunikasi	Posting, chat, obrolan, realtime, komentar, dan lampiran.	Posting, Catatan, Polling	Obrolan, Forum, Glosarium, Wiki, Lokakarya	Posting, catatan, komentar,

(Sumber : Hasil analisis data observasi penelitian)

Tabel 6 menunjukkan bahwa perbandingan persyaratan indikator minimum fitur yang harus dimiliki platform E-LMS adalah administrasi, penyampaian materi konten, ujian, penilaian, dan komunikasi. Pada Tabel 6, platform E-LMS *Smarteschool.id* diketahui telah memiliki fitur indikator seperti platform E-LMS lainnya. Hal ini tentu berdampak pada pemahaman sekolah untuk mempertimbangkan penggunaan platform *Smarteschool.id* dalam proses pembelajaran sekolah demi meningkatkan kualitas transisi pembelajaran konvensional ke digital. Tabel 6 juga memperlihatkan aspek kekurangan dan kelebihan yang dimiliki antar platform E-LMS *Smarteschool.id* dengan platform *Edmodo*, *Moodle*, dan *Googleclassroom*.

Hal ini relevan dengan penelitian Fakhruddin et al., (2022) mengenai efektivitas LMS untuk mengelola pembelajaran jarak jauh pada satuan pendidikan yang menyimpulkan bahwa pada masa Covid-19, berbagai LMS seperti *Googleclassroom*, *Edmodo*, *Moodle*, *SEVIMA Edlink*, dan lainnya sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran online. Platform *Smarteschool.id* juga telah berperan dalam penambah khazanah platform E-LMS pada masa Covid-19. Selain itu, LMS dianggap sangat efektif pada pembelajaran daring, baik dari segi minat belajar, hasil belajar, hingga kepraktisan yang dirasakan oleh guru dan siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan informan mengenai peran dan apresiasi permintaan platform *Smarteschool.id* pada masa pembelajaran jarak jauh di masa Covid19 dengan keterangan sebagai berikut :

“Pada masa pandemi, LMS itu benar-benar dicari. Ketika itu ada anggaran emergency untuk LMS. Tapi, kita sebenarnya tidak terlalu mencari keuntungan, yang terpenting bagi kita untuk pembiayaan perawatan server dan karyawan itu saja”. (Wawancara dengan Andersen Boy, admin tim manajemen E-LMS, 5 September 2023).

Wawancara di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penggunaan platform E-LMS *Smarteschool.id* pada masa Covid-19 yang bermanfaat sebagai solusi pembelajaran jarak jauh. Terutama platform E-LMS dengan inisiator platform lokal Indonesia, juga sudah dirasakan manfaatnya oleh beberapa sekolah pengguna, baik dengan pilihan pengguna jenis regular maupun premium.

- **Peluang-tantangan platform E-LMS *Smarteschool.id***

Peluang yang menjadi target tim manajemen platform *Smarteschool.id* dalam proses strategi sosialisasi ke depan adalah cakupan luasnya bisa skala nasional. Sedangkan target pasar sekolah penggunanya adalah SD, SMP, SMA dan SMK baik negeri maupun swasta, dengan fokus ke SMK. Hal ini seperti disampaikan oleh Andersen Boy Alantika, GA admin platform E-LMS *Smarteschool.id* yang menyatakan bahwa sampai 2025, pihaknya akan fokus di Pulau Jawa tapi dengan cakupan dari SD, SMP, SMA, dan SMK. Setelah itu baru di luar pulau Jawa yang dimulai dari SMA dan SMK. Ini karena *Smarteschool.id* itu pengembangannya lebih ke SMA dan SMK.

Selain itu, peluang sosialisasi E-LMS juga bisa dilihat dari peningkatan aspek dimensi kerja sama antar organisasi perusahaan dengan pemerintah pusat maupun daerah. Saat ini, kerja sama di luar Pulau Jawa masih belum terjalin, termasuk dengan sekolah di luar Pulau Jawa. Menurut Andersen Boy Alantika, GA Admin platform *Smarteschool.id*, pada masa awal pihaknya sudah melakukan kerja di DKI dan sekarang sudah bertambah ke wilayah Jawa Barat dan Jawa Tengah. Dalam waktu dekat, mudah-mudahan bisa ke Banten dan Jawa Timur.

Kerja sama juga akan ditingkatkan antar organisasi perusahaan seperti bank dan perusahaan penerbit buku. Karenanya, proses keuangan akan dikembangkan sebagai kelengkapan fitur E-LMS di masa depan. Hal ini sudah mulai dilakukan dengan membuat program pembuatan koneksi ATM pelajar terkoneksi ke platform E-LMS *Smarteschool.id*. Sementara bagi sekolah yang sering menerbitkan buku, akan dibangun kerja sama pengembangan konten kreator pembelajaran.

Adapun hambatan dalam pelaksanaan proses sosialisasi E-LMS *Smarteschool.id* untuk sekolah di Indonesia, adalah disebabkan oleh hal-hal berikut:

- *Pertama*, kebudayaan organisasi. Berdasarkan wawancara dan temuan di lapangan, tantangan terbesar dalam proses sosialisasi E-LMS adalah adanya perbedaan generasi, antara guru tua dengan guru muda. Ini menjadi faktor penghambat dalam proses penerimaan. Biasanya guru generasi muda lebih mudah menerima, sedangkan guru generasi tua agak sulit menerima karena faktor kepercayaan diri.
- *Kedua*, faktor birokrasi. Faktor ini menjadi salah satu tantangan bagi sosialisasi E-LMS.
- *Ketiga*, faktor perbandingan teknologi fitur E-LMS *Smarteschool.id*. Dalam hal ini, moda E-LMS lain, selain gratis dan populer, lebih disukai oleh para guru siswa.
- *Keempat*, faktor pembiayaan. Hal ini terkait dengan berjalannya aplikasi E-LMS apabila tidak dibayar, maka perawatan dan teknis pengoperasian platform tidak bisa berjalan. Persoalan ini bisa dialami sekolah negeri dan sekolah swasta. Di sekolah negeri, biasanya karena faktor terlambatnya dana BOS karena sumber pembayarannya dari dana BOS. Sedangkan dari swasta, pembiayaannya terhambat karena keterlambatan pembayaran uang bulanan.

Selain itu, dimensi waktu juga menjadi hambatan. Misalkan, waktu masa pandemi, kebutuhan akan penggunaan permintaan E-LMS begitu pesat dan banyak. Sedangkan di masa endemi, permintaan agak sedikit berkurang. Hal lain yang menjadi faktor penghambat adalah sekolah menolak penggunaan platform E-LMS *Smarteschool.id* karena sekolah sudah memiliki platform LMS sendiri, sehingga untuk menggunakan platform lain sulit diterima karena lebih mementingkan platform sekolah sendiri. Biasanya, ini terjadi pada sekolah-sekolah swasta yang cakupannya sudah berskala besar.

SIMPULAN

Pelaksanaan strategi sosialisasi platform E-LMS *Smarteschool.id* untuk sekolah di Indonesia yang dilakukan tim manajemen platform sudah melalui proses strategi sosialisasi yang baik. Hal ini terlihat dari proses penerapan pelaksanaan strategi yang dilakukan oleh tim platform E-LMS yang menunjukkan kesesuaian dengan unsur yang ada pada budaya masyarakat Indonesia, seperti bentuk model sosialisasi organisasi komunal serial dan kolektif personal. Selain itu juga sudah mengikuti alur prosedur proses sosialisasi masyarakat Indonesia yang bertahap dalam merespon pergeseran budaya yang ditawarkan, seperti pelaksanaan sistem pembelajaran tradisional konvensional ke arah sistem

digital web 4.0 sebagai narasi sosialisasi sehingga E-LMS bisa diterima dan digunakan oleh sekolah pengguna. Sedangkan dimensi waktu pelaksanaan, juga menunjukkan perbedaan tingkat permintaan pengadopsian E-LMS dari sekolah pengguna pada masa pandemi Covid-19 dan masa endemi.

Taktik strategi sosialisasi organisasi untuk pengadopsian E-LMS dalam satuan pendidikan sekolah penting untuk dipertimbangkan dalam melihat proses sosialisasi individu dan kelompok ke dalam dunia sosial komunitas yang tersambung melalui koneksi internet secara online. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan implikasi teoritis mengenai konsep strategi sosialisasi organisasi, yakni dalam hal strategi sosialisasi E-LMS untuk sekolah menengah di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan bisa berkontribusi pada pengembangan keilmuan sosiologi organisasi, terutama dalam pengembangan konsep strategi sosialisasi organisasi. Penelitian ini diharapkan pula bisa memberikan kontribusi pada Kementerian Pendidikan, Dinas Pendidikan Provinsi, dan perusahaan *startup* E-LMS pendidikan atau perkantoran serta untuk sekolah-sekolah dalam penerimaan dan menentukan penggunaan platform E-LMS untuk sistem manajemen sekolah mereka, serta masyarakat pada umumnya.

REFERENSI

- Allen, N. J., & Meyer, J. P. (1990). Organizational Socialization Tactics: A Longitudinal Analysis of Links to Newcomers' Commitment and Role Orientation. In *Source: The Academy of Management Journal* (Vol. 33, Issue 4). <https://about.jstor.org/terms>
- Ashforth, B. E., & Saks, A. M. (1996). Socialization Tactics: Longitudinal Effects on Newcomer Adjustment. In *Source: The Academy of Management Journal* (Vol. 39, Issue 1). <https://www.jstor.org/stable/256634>
- Chen, H.-R., & Huang, H.-L. (2010). International Forum of Educational Technology & Society User Acceptance of Mobile Knowledge Management Learning System: Design and Analysis. *Source: Journal of Educational Technology & Society*, 13(3), 70–77. <https://doi.org/10.2307/jeductechsoci.13.3.70>
- Chou, C.-M. (2011). STUDENT TEACHERS SOCIALIZATION DEVELOPMENT BY TEACHING BLOG: REFLECTIONS AND SOCIALIZATION STRATEGIES. In *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* (Vol. 10, Issue 2).
- Dhika, H., Destiwati, F., Sonny, M., & Jaya, M. (2019). Penerapan Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle. *Seminar Nasional Informatika Dan Aplikasinya (SNIA)*, 2019.
- Earl R Babbie. (2007). *The Practice of Social Research*. California: Wadsworth, Cengage Learning Publishing USA Twelfth Edition
- Ellis, R. A., & Calvo, R. A. (2007). International Forum of Educational Technology & Society Minimum Indicators to Assure Quality of LMS-supported Blended Learning. *Source: Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 60–70. <https://doi.org/10.2307/jeductechsoci.10.2.60>
- Ellis, R. K. (2009). *Learning Management Systems*. is published by the American Society for Training & Development ASTD Inc. All rights reserved. https://home.csulb.edu/~arezaei/ETEC551/web/LMS_fieldguide_20091.pdf
- Eugene Baker III, H., & Feldman, D. C. (1990). Strategies Of Organizational Socialization And Their Impact On Newcomer Adjustment. In *Source: Journal of Managerial Issues* (Vol. 2, Issue 2). <https://www.jstor.org/stable/40603719?seq=1&cid=pdf->
- Fakhruddin, A. M., Putri, L. O., Rizqi, P., Sudirman, A. T., Annisa, R. N., Khalda, R., & A. (2022a). *Efektivitas LMS (Learning Management System) untuk Mengelola Pembelajaran Jarak Jauh pada Satuan Pendidikan*.
- Feldman, D. C. (1981). The Multiple Socialization of Organization Members. In *Source: The Academy of Management Review* (Vol. 6, Issue 2). <https://www.jstor.org/stable/257888>
- George Herbert Mead. (1972). *Mind, Self, and Society: From The Standpoint of a social behaviorist*. Chicago and London: The University of Chichago Press, Ltd., London.
- Georgouli, K., Grivas, M., & Zahariou, P. (2005). Different Uses of an Open Code LMS for Educational Support. In *ELEC. ENERG* (Vol. 18, Issue 2).

- Georgouli, K., Skalkidis, I., & Guerreiro, P. (2008a). International Forum of Educational Technology & Society A Framework for Adopting LMS to Introduce e-Learning in a Traditional Course. *Source: Journal of Educational Technology & Society*, 11(2), 227–240. <https://doi.org/10.2307/jeductechsoci.11.2.227>
- Harlina, & Aryani Novita. (2019). *PERANAN DAN PERMASALAHAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3045>
- Haryadi, R. N., Yusup, A. M., Destiana Utarinda, Indri Ayu Mustika, Dewi Sandra, & Dewi Utari Rokhmawati. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi E-Learning Berbasis Website di Masa Pandemi Covid-19. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 2(2), 110–115. <https://doi.org/10.37373/bemas.v2i2.184>
- Harefa, N. (2020). Science Education and Application Journal (SEAJ) Program Studi Pendidikan IPA Persepsi Siswa terhadap Google Classroom sebagai LMS pada masa Pandemi Covid-19. In *Science Education and Application Journal* (Vol. 2, Issue 2). <http://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/SEAJ>
- Jones, G. R. (1986). Socialization Tactics, Self-Efficacy, and Newcomers' Adjustments to Organizations. In *Source: The Academy of Management Journal* (Vol. 29, Issue 2). <https://about.jstor.org/terms>
- Maanen, J. Van, & Schein, E. H. (1977). *Toward a Theory of Organized Socialization Toward a Theory of Organizational Socialization*. <https://www.researchgate.net/publication/5175507>
- Max Weber. (1947). *The Theory of Social and Economic Organization*. New York: The Free Press.
- Muhisn, Z. A. A., Ahmad, M., Omar, M., & Muhisn, S. A. (2019). The impact of socialization on collaborative learning method in e-Learning Management System (eLMS). *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(20), 137–148. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i20.10992>
- Neuman, W. L. (William L. (2014). *Social research methods : qualitative and quantitative approaches*. London, England: Pearson Education Limited Edinburgh Gate Harlow Essex CM20 2JE www.pearsoned.co.uk
- Newman, W. L. (2007). *Neuman, W. Lawrence. 2007. 2nd Ed Basic of Social Research, Qualitative and Quantitative Approach*. New York & Boston United States: Design and Production Services education Inc
- Rafi, I., Nurjannah, F. F., Fabella, I. R., & Andayani, S. (2020). Peluang dan Tantangan Pengintegrasian Learning Management System (LMS) dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 229–248. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.229-248>
- Retnoningsih, E. (2017). Perbandingan Learning Management System Edmodo dan Moodle Dalam Pembelajaran Online. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 1(2), 221–230. www.edmodo.com
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Septia Anggriawan, F. (2019). *PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH MENENGAH SEDERAJAT*. : <https://doi.org/10.21009/9.2.1.2009>
- Zamjani Irsyad. (2020). *PLATFORM PEMBELAJARAN DIGITAL dan Strategi Inklusivitas Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan @Puslitdikjakbud <https://puslitdikjakbud.kemdikbud.go.id>
- Zhang, R., Zheng, S., Li, J., & Manta, O. (2022). Research on the Influence of Socialization Strategy of Online Educating Platform on Users' Learning Behavior. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(17), 171–191. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i17.34031>