

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. *Learning Management System*

a. *Pengertian Learning Management System*

Definisi *Learning Management System* (LMS) dapat ditinjau dari beberapa sisi. Menurut Fitriani (2020), LMS didefinisikan sebagai suatu perangkat lunak yang memiliki fitur-fitur untuk menyampaikan sebuah materi atau konten pembelajaran yang berbasis digital. Sedangkan Setiaji et al., (2022) menyampaikan bahwa LMS dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem digital yang sengaja dibuat untuk mengatur dan menyalurkan sebuah konten pembelajaran. Begitu juga yang disampaikan oleh Dahlstrom dkk., (2014) bahwa LMS merupakan seperangkat alat digital yang dirancang khusus untuk mengatur dan menyediakan fitur seperti alat komunikasi, kontrol akses, dan distribusi konten pembelajaran. Jadi bisa dikatakan LMS merupakan perangkat lunak berbasis digital yang menyediakan fitur untuk mendistribusikan sebuah konten pembelajaran.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat menjadikan LMS sebagai suatu perangkat yang sudah terintegrasi untuk melaksanakan sebuah proses pembelajaran secara digital. Khanif (2021) menyatakan bahwa LMS merupakan sebuah perangkat yang berkesinambungan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dimana

keterkaitan LMS dan TIK memang sudah tak dapat dipisahkan. Al-Mamary (2022) berpendapat kalau LMS mirip dengan media pembelajaran teknologi TIK berbasis ICT yang diadopsi oleh lembaga pendidikan. Hal ini berarti LMS merupakan perangkat media pembelajaran yang berkesinambungan dengan teknologi TIK sehingga dalam penggunaannya perlu ada sebuah jaringan internet untuk menjalankan sebuah LMS. Dunia pendidikan melihat penggunaan LMS sebagai hal penting dikarenakan pemanfaatan LMS sangat menonjol di dalam pembelajaran sekolah.

LMS dalam pemanfaatannya di sekolah dapat digunakan sebagai sebuah perencanaan dan mengelola sebuah pembelajaran, oleh karena itu banyak guru yang memanfaatkan LMS ini karena sangat membantu mereka dalam mengelola pembelajaran di kelas. Menurut Haydar dkk., (2022) LMS akan menyediakan cara untuk melakukan sebuah perencanaan, mengimplementasikan, maupun membuat penilaian dalam sebuah pembelajaran. Anggraeni & Sole (2018) berpendapat bahwa dalam sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan LMS diperolehnya kemampuan menyelenggarakan perencanaan manajemen kelas, pengimplementasian dalam mengelola materi pelajaran, pemberian tugas, dan pengadaan evaluasi atau penilaian. LMS memiliki kemampuan menyelenggarakan perencanaan, pengimplementasian kelola materi pelajaran, pemberian tugas, dan membuat penilaian dalam menyampaikan pembelajaran di

kelas. Adanya kondisi tersebut tentunya akan memudahkan sekolah dalam menjalankan sebuah pendidikan, karena LMS memiliki nilai kreatif dan bervariasi yang tinggi.

Proses belajar melalui LMS dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Definisi kemampuan kognitif menurut Nabilah dkk., (2020) merupakan salah satu kemampuan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir pada siswa. Kemampuan kognitif menjadi salah satu bentuk kemampuan atau kompetensi yang penting siswa miliki dikarenakan kemampuan tersebut berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun definisi dari tujuan pembelajaran menurut Asrori (2016) merupakan sebuah pernyataan secara tertulis maupun lisan yang menjelaskan tentang hasil belajar yang diperoleh siswa. Tercapainya sebuah tujuan pembelajaran di dalam kelas merupakan satu hal penting bagi guru. Guru akan berusaha agar tujuan pembelajaran yang diinginkannya tercapai, hal tersebut tentunya membutuhkan alat bantu untuk digunakan dalam proses penyampaian materi ajar. Alat bantu tersebut salah satunya adalah menggunakan LMS dimana di dalam LMS sendiri memiliki fitur-fitur yang bervariasi yang membantu guru dalam proses perencanaan, pengimplementasian serta penilaian sebuah pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil simpulan bahwa LMS merupakan sebuah perangkat lunak dengan sistem digital yang

berbasis TIK dengan tujuan membantu guru dalam merencanakan, mengelola, serta memberikan sebuah penilaian terhadap siswa dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Adanya LMS menjadikan pelaksanaan proses pembelajaran akan lebih variatif dan kreatif. Proses pembelajaran tentunya akan di desain sebaik mungkin oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran tidak boleh diimplementasikan secara tidak sistematis, karena hal tersebut akan menyulitkan guru dalam tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Pada proses pelaksanaan pembelajaran yang jalannya dengan cara konvensional tentunya akan membuat siswa bosan dan jenuh. Kondisi tersebut tentunya tidak boleh dibiarkan begitu saja oleh guru. Kemajuan teknologi yang sangat berkembang pesat menjadikan guru dituntut untuk membuat perubahan dalam melaksanakan proses pembelajaran, dimana salah satunya menggunakan LMS. LMS akan memberikan sebuah manfaat yang baik bagi guru dimana LMS akan membantunya dalam penyampaian materi ajar. LMS akan berperan sebagai media pembelajaran yang mana bisa digunakan guru.

b. *Learning Management System (LMS) Berbasis Moodle*

Moodle adalah sebuah perangkat yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan basis internet. Moodle merupakan jadi salah satu bagian yang terdapat dalam fitur LMS. Menurut Hakim (2018), Moodle adalah sebuah aplikasi bersifat dinamis yang open source dan dapat digunakan oleh siapapun yang mengaksesnya.

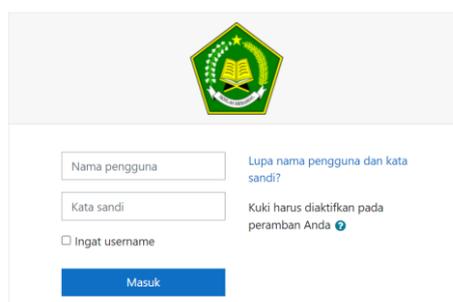
Moodle punya fasilitas yang kegunaannya untuk mendukung layanan proses pembelajaran. Moodle adalah aplikasi praktis yang terdapat di dalam LMS. Moodle merupakan salah satu aplikasi LMS yang dipakai dalam pengadministrasian proses pembelajaran. Sedangkan menurut Hidayati & Maslikhah (2022), Moodle merupakan salah satu aplikasi LMS yang mendukung proses pengajaran jarak jauh dengan konsep integrasi melalui fitur penunjang yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hameed & Swar (2016) yang menjelaskan bahwa Moodle memberikan fitur menarik sekaligus mudah disusun dalam satu domain *e-learning* sehingga memiliki fungsi untuk mengunggah tugas-tugas siswa, forum diskusi, serta kolaborasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik simpulan bahwa Moodle adalah salah satu aplikasi E-Learning berbasis teknologi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Moodle merupakan salah satu aplikasi yang menyajikan fitur berguna untuk berinteraksi selama proses pelaksanaan pembelajaran *e-learning*. Proses pembelajaran akan terlihat lebih interaktif karena *moodle* dapat digunakan untuk mengunggah video, gambar, maupun modul ajar. Penggunaan *moodle* didalam proses pembelajaran punya harapan dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran karena dinilai lebih praktis dan menghemat waktu selain itu adanya aplikasi moodle juga memberikan

dampak positif yaitu meningkatnya motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang maksimal dapat diperoleh siswa.

Terdapat fitur-fitur dalam *Learning Management System* berbasis Moodle. Fitur ini berguna dalam memudahkan interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa fitur pada LMS ini yakni fitur tanya jawab, fitur diskusi, kuis, materi, tugas, kelas online dan fitur penilaian atau evaluasi. Fitur kelas online maksudnya fitur penyediaan ruang belajar yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan fleksibilitas waktu belajar antara guru dengan siswa.

Learning Management System berbasis Moodle bisa diakses melalui tautan <https://elearning.min1kotamadiun.sch.id/login> Pada tampilan depan LMS milik MIN 01 Kota Madiun adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Halaman Login E-Learning MIN 01 Kota Madiun

Apabila pengguna sudah membuka halaman login pada *E-Learning*, pengguna bisa menulis nama pengguna atau *username* dan kata sandi atau *password* yang sudah diberitahukan oleh pihak MIN 01 Kota Madiun. Jika pengguna sudah memasukkan nama pengguna

dan kata sandi, maka pengguna bisa klik masuk. Kemudian akan muncul halaman menu utama dari LMS MIN 01 Kota Madiun dan akan terdapat beberapa fitur -fitur dalam LMS berbasis Moodle tersebut, yakni sebagai berikut:

1) Fitur Tanya Jawab

Pada *Learning Management System* milik MIN 01 Kota Madiun, terdapat fitur dimana guru bisa berkomunikasi dengan siswa secara pribadi ataupun publik melalui pesan atau pesan siaran langsung.

2) Fitur Kelas Online

Pada *Learning Management System* milik MIN 01 Kota Madiun, terdapat fitur dimana guru bisa membuat forum kelas untuk pembelajaran online.

3) Fitur Materi atau Bahan Ajar

Pada *Learning Management System* milik MIN 01 Kota Madiun, terdapat fitur dimana guru bisa memasukkan atau mengunggah materi atau bahan ajar pada kelas yang sudah dibuat, seperti dokumen, video pembelajaran, gambar, buku, atau link.

4) Fitur Diskusi

Pada *Learning Management System* milik MIN 01 Kota Madiun, terdapat fitur dimana siswa bisa melakukan diskusi bersama guru ataupun dengan temannya ketika membahas materi

pelajaran. Selain itu, fitur diskusi juga sering digunakan untuk bertanya jawab antara guru dengan siswa.

5) Fitur Tugas

Pada *Learning Management System* milik MIN 01 Kota Madiun, terdapat fitur dimana siswa maupun guru dapat saling mengunggah tugas maupun hasil tugas yang dapat berupa file pdf, word, atau link.

6) Fitur Kuis

Pada *Learning Management System* milik MIN 01 Kota Madiun, terdapat fitur dimana guru dapat membuat kuis dengan menuliskan pertanyaan, kemudian dapat juga menambahkan gambar. Ada beberapa tipe kuis yang bisa dipilih guru pilihan ganda, benar atau salah, mencocokkan, jawaban singkat, numerik, essay, dan lain sebagainya.

7) Fitur Penilaian atau Evaluasi

Pada *Learning Management System* milik MIN 01 Kota Madiun, terdapat fitur dimana guru dapat memberikan nilai ataupun feedback kepada siswa apabila telah mengerjakan tugas atau ulangan.

Fitur-fitur yang ada pada *Learning Management System* berbasis Moodle milik MIN 01 Kota Madiun dapat menjadi pendukung dalam meningkatkan kemampuan berfikir pada siswa sehingga

menumbuhkan partisipasi belajar siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Indikator *Learning Management System*

Terdapat banyak indikator dari penerapan *Learning Management System* yang berpengaruh pada kualitas pembelajaran selama dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar, kesesuaian tingkat pembelajaran antara guru dengan siswa, insentif atau motivasi belajar dan waktu lamanya belajar. Menurut Akbar (2020), terdapat 7 indikator untuk mengukur efektivitas penerapan LMS yakni usabilitas, sistem navigasi, desain grafis, konten, kompatibilitas, *loading time*, dan *functionality*. Pendapat di atas juga sesuai dengan pendapat Nabawi (2018) yang menyatakan bahwa indikator mengukur efektivitas penerapan LMS meliputi *usability*, sistem navigasi, *design graphic*, konten, *compatibility*, *accessibility*, dan interaktivitas. Sedangkan (Ratnadhita dkk, 2023) menambahkan untuk indikator mengukur efektivitas penerapan LMS berupa *functional suistability*, *perfomance efficiency*, *compatibility*, *usability*, *reliability*, *security*, *maintainability*, dan *portability*.

Dari ketiga pendapat yang dikemukakan oleh ahli teori di atas, dapat diambil simpulan bahwa indikator dari efektivitas penerapan *Learning Management System* yakni sebagai berikut: a) usabilitas; b) sistem navigasi; c) desain grafis; d) konten; e) kompatibilitas; f) *loading time*; g) *functionality*. Pada indikator usabilitas berkaitan

dengan cara penerapan LMS yang efektif bagi pengguna. Terdapat beberapa karakteristik indikator usability meliputi: mudah dipelajari, efisien digunakan, mudah diingat, tingkat kesalahan dan kepuasan pemakaian. Pada indikator sistem navigasi dimaksudkan bahwa LMS harus menyediakan navigasi yang mudah dipahami oleh pengguna sehingga mudah dalam menerapkan LMS sebagai alat bantu pembelajaran. Pada indikator desain grafis maksudnya ialah pemilihan warna, grafis, layout, bentuk dan tampilan yang menarik sehingga pengguna tertarik dan nyaman dalam menggunakan LMS. Pada indikator konten yakni pada LMS harus berisi konten yang bermanfaat. Pada indikator kompatibilitas artinya LMS tersebut didukung kompatibilitas perambah, misalnya Google Chrome, Google Drive, Youtube, dan lain sebagainya. Pada indikator *loading time* maksudnya seberapa lamakah waktu yang digunakan oleh *user* ketika membuka LMS tersebut. Pada indikator *Functionality* artinya seberapa baik dan berfungsinya LMS tersebut bagi pengguna.

2. Partisipasi Belajar Siswa

a. Pengertian Partisipasi Belajar Siswa

Partisipasi dapat juga memiliki arti keikutsertaan. Keikutsertaan didefinisikan sebagai aktivitas seseorang yang berperan secara aktif dalam melakukan sesuatu. Menurut Sadih (2020) partisipasi adalah keterlibatan seseorang secara nyata serta aktif dalam melaksanakan sebuah aktivitas yang memerlukan pemikiran dan perasaan untuk

disumbangkan dengan memberikan kritikan, gagasan, dan ide-ide menarik dalam menjalankan kegiatan. Sedangkan menurut Hasibuan dkk., (dalam Sadiyah, 2020) menyatakan partisipasi dapat didefinisikan sebagai keikutsertaan peserta didik secara aktif yang diperlihatkan dari perilaku fisik dan psikis sehingga terlibatnya pemikiran dan perasaan ketika melakukan kegiatan. Sehingga dapat disimpulkan definisi dari partisipasi adalah keterlibatan seseorang yang berperan secara aktif dalam melaksanakan sebuah aktivitas dengan melibatkan pemikiran dan perasaan seperti memberikan kritikan, gagasan, dan ide-ide menarik.

Aktivitas partisipasi juga terjadi di dalam kelas terutama partisipasi belajar yang dilakukan siswa. Partisipasi belajar siswa tentunya sangat diperlukan guru karena dibutuhkan keikutsertaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Partisipasi siswa ketika proses belajar mengajar tentu menjadi keharusan selama belajar di sekolah, terutama bagi siswa sekolah dasar. Hal ini didasarkan karena siswa sekolah dasar sangat tinggi rasa ingin tahunya sehingga guru harus bisa membangun keikutsertaan siswa selama pembelajaran untuk terlibat aktif dalam bertanya, diskusi, menjawab, dan lain sebagainya. Menurut Iskandar (2017), partisipasi belajar siswa sekolah dasar diartikan sebagai wujud tingkah laku siswa sekolah dasar yang nyata dalam proses belajar mengajar didasarkan pada totalitas atas terlibatnya mental dan emosional siswa hingga menjadi motivasi terdorongnya

mereka agar ikut berkontribusi untuk terlibat aktif memberikan gagasan, ide, maupun kritikan demi tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Khodijah dkk., (2016) menyatakan bahwa partisipasi belajar siswa di sekolah dasar adalah ikut sertanya siswa aktif dalam memberikan sebuah pernyataan, ide, atau sebuah gagasan sebagai penentuan seberapa efektif suatu pembelajaran dan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Definisi lain yang diungkapkan oleh Rosidah (2014) bahwa partisipasi belajar siswa di sekolah dasar yaitu siswa terlibat secara mental dan emosi dalam proses belajar, dan juga bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu terciptanya lingkungan belajar yang kreatif, aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Jadi, bisa dikatakan bahwa definisi dari partisipasi belajar siswa di sekolah dasar yakni keterlibatan siswa sekolah dasar secara mental dan emosi untuk tercapainya tujuan pembelajaran yakni terciptanya lingkungan belajar yang aktif dengan berkontribusi memberikan gagasan, ide, maupun kritikan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik simpulan bahwa partisipasi belajar siswa di sekolah dasar merupakan keterlibatan siswa sekolah dasar baik secara segi psikis, mental, dan emosional dalam memberikan sebuah pernyataan, gagasan, ide, serta kritikan yang bertujuan untuk mengembangkan cara berfikir siswa dalam sebuah aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa tentunya harus memiliki kesesuaian. Guru harus

merancang desain pembelajaran menarik untuk membangkitkan partisipasi belajar siswa. Alternatif yang bisa digunakan oleh guru untuk mengembangkan partisipasi belajar siswa salah satunya adalah dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS). Pemanfaatan LMS bisa dijadikan salah satu pilihan alternatif oleh guru untuk menjalankan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang diberlakukan pada ruang kelas maupun luar ruang kelas tentunya harus di desain semenarik mungkin. Kegiatan belajar yang menarik tentunya akan membangkitkan partisipasi belajar siswa. Keikutsertaan siswa dalam proses belajar tentunya sangat penting karena untuk bisa tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

b. Bentuk Partisipasi Belajar Siswa

Trianto (dalam Rosidah dkk., 2014) menyatakan bahwa partisipasi belajar siswa terdiri dari dua bentuk yakni partisipasi kontributif dan partisipasi inisiatif. Partisipasi kontributif mencakup keberanian berbagi pendapat dengan guru melalui pertanyaan, pendapat, saran, sanggahan, jawaban, serta partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dan menyelesaikan tugas di kelas maupun di rumah. Sedangkan partisipasi inisiatif mencakup siswa dapat berpartisipasi pada berbagai inisiatif, seperti melakukan tugas mandiri tanpa instruksi, meminta ulangan formatif dan sumatif baik lisan maupun

tulisan, mengerjakan dan belajar materi pelajaran walau belum diajarkan, dan mandiri mencatat ringkasan.

c. Indikator Partisipasi Belajar Siswa

Indikator yang terdapat pada partisipasi belajar siswa di sekolah dasar yaitu jika siswa memberikan pertanyaan kepada guru saat mereka belum memahami materi yang diajarkan, siswa berani menjawab atau berpendapat ketika guru mengajukan pertanyaan, dan siswa aktif berdiskusi dengan temannya ketika sedang bekerja kelompok (Rosidah dkk., 2014). Purbawati dkk., (2020) menyebutkan beberapa indikator efektivitas dari partisipasi belajar siswa di sekolah dasar, meliputi: (a) siswa hadir di kelas, (b) disiplin dalam mengerjakan tugas, (c) kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, (d) santun dalam berbicara, dan (e) kehadiran saat UTS dan UAS dilakukan. Sedangkan, indikator efektivitas dari partisipasi belajar siswa di sekolah dasar menurut Jerrold (dalam Sadiyah, 2020) meliputi sebagai berikut: a) keaktifan siswa dan b) kepatuhan terhadap norma belajar. Keaktifan siswa bisa diwujudkan dengan aktif dalam ikut kegiatan pembelajaran, memahami penjelasan yang diberikan oleh guru, aktif mengajukan pertanyaan kepada guru, mampu memberikan jawaban ketika guru bertanya, siswa aktif mengajukan pendapat, siswa aktif berdiskusi dan bekerja sama ketika mengerjakan tugas kelompok. Sedangkan kepatuhan pada norma belajar dapat diwujudkan dengan mengerjakan tugas dengan menyesuaikan

perintah guru, datang mengikuti pembelajaran dengan tepat waktu, sopan santun, disiplin dalam mengerjakan tugas atau ujian dan lain sebagainya

Berdasarkan pemaparan indikator para ahli di atas, peneliti menyimpulkan indikator partisipasi belajar siswa di sekolah dasar terdiri atas: a) kehadiran siswa yang meliputi kehadiran siswa di kelas dan kehadiran siswa saat pelaksanaan UTS dan UAS, b) keaktifan siswa yang meliputi (a) keaktifan siswa dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh guru; (b) keaktifan siswa mengajukan pertanyaan kepada guru; (c) keaktifan siswa dalam memberikan jawaban ketika guru bertanya; (d) keaktifan siswa mengajukan pendapat; (e) keaktifan siswa dalam berdiskusi dan bekerja sama mengerjakan tugas kelompok, dan c) kepatuhan siswa yang meliputi (a) datang mengikuti pembelajaran tepat waktu; (b) sopan santun; (c) disiplin dalam mengerjakan tugas dan ujian.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Peneliti melakukan kajian studi pustaka dengan mengutip penelitian sebelumnya yang gunanya untuk menjadi acuan dan didapatkan hasil yakni sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Fatmawati (2019) bahwa telah dilakukannya sebuah penelitian tentang efektivitas forum diskusi pada *e-learning* berbasis Moodle untuk meningkatkan partisipasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi belajar meningkat sebesar

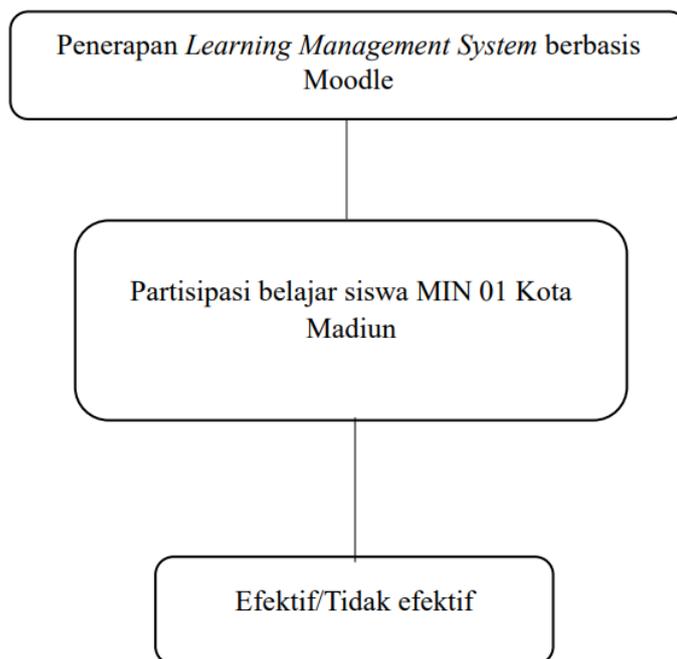
37% dengan menggunakan forum diskusi pada Moodle apabila dibandingkan dengan tidak menggunakan *e-learning* dan mengandalkan diskusi secara tatap muka.

2. Penelitian yang dilakukan Amrah dkk (2022) bahwa telah dilakukannya sebuah penelitian tentang efektivitas pembelajaran pendidikan pancasila berbasis daring terhadap partisipasi mahasiswa PGSD. Hasil penelitian menunjukkan adanya keefektifan dengan perolehan nilai signifikansi $0,046 < 0,05$. Dari hasil survey menunjukkan bahwa adanya hubungan linier antara efektivitas pembelajaran berbasis daring yang memperoleh 32% dengan partisipasi belajar mahasiswa yang memperoleh 41%.
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Viaren & Taali (2022) bahwa telah dilakukannya sebuah penelitian tentang efektivitas pembelajaran menggunakan *Learning Management System* berbasis Moodle pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan LMS berbasis Moodle dikategorikan efektif diperoleh hasil uji melebihi batas minimal kriteria ketuntasan sebesar 85%. Hasil uji effect size sebesar 1,62 dan dinyatakan efektif karena mengalami peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen.

C. Kerangka Berpikir

Proses penelitian yang dilakukan peneliti menjelaskan tentang Efektivitas Penerapan *Learning Management System* Berbasis Moodle

Terhadap Partisipasi Belajar Siswa MIN 01 Kota Madiun. Berdasarkan kajian literatur yang sudah dipaparkan, kerangka berpikir yang akan digunakan adalah :



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis bisa disebut sebagai balasan atau tanggapan teoritis terhadap suatu rumusan masalah pada suatu penelitian, bukan tanggapan empirik. Sugiyono (2015:96) mengungkapkan bahwa hipotesis penelitian yakni berupa jawaban yang terdapat pada rumusan masalah penelitian namun sifatnya sementara biasanya hipotesis ini kerap dinyatakan bukan sebagai jawaban empirik melainkan jawaban teoritis terhadap data. Berdasarkan kajian jenis kerangka pemikiran yang disebutkan di atas, hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Ha : Penerapan *Learning Management System* berbasis Moodle efektif meningkatkan partisipasi belajar siswa.
- Ho : Penerapan *Learning Management System* berbasis Moodle tidak efektif meningkatkan partisipasi belajar siswa.