

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Daring Melalui *Learning Management System* pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

a. Pembelajaran Daring Melalui *Learning Management System*

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik di kelas. Pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran hakikatnya merupakan suatu proses yang mengukur, mengorganisasi dalam suatu lingkungan, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Lefudin (2017, hlm 13) “Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai sebuah sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yakni untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Pane (2017, hlm 334) “Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengukur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar”.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan kegiatan yang mempunyai tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik.

Pengertian di atas dapat disimplkan bahwa pembelajaran merupakan
suatu kegiatan yang

mempunyai interaksi yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang baik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam proses belajar mengajar dalamnya berisi pemberian materi pembelajaran, informasi untuk pengetahuan, kegiatan dalam pembimbingan, serta pemberian rangsangan motivasi kepada peserta didik sehingga termotivasi sampai akhirnya mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran bisa dilakukan dengan cara langsung maupun dilakukan dengan jarak jauh melalui pembelajaran dalam jaringan atau sering disebut daring.

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilakukan dengan sebuah sistem yang memanfaatkan internet dalam pelaksanaannya. Menurut Sanjaya (2020, hlm 52) “Pembelajaran daring merupakan pendidikan jarak jauh dimana penyampaian materi dilakukan melalui internet”. Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm 1) “Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Menurut Thorne dalam Kuntarto (2017, hlm 102) “Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*”. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan internet sebagai penghubung agar pembelajaran berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan tidak hanya itu pembelajaran daring mempunyai banyak aplikasi penunjang salah satunya adalah *Learning Management System*.

Menurut Ryan K.Ellis dalam buku *A Field Guide to Learning Management System* (2009, hlm 1) “*learning management system, the basic description is a software application that automates the*

administration, tracking, and reporting of training event". Ryan K.Ellis menjelaskan bahwa LMS adalah sebuah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencari materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi-materi dalam pelatihan ataupun kegiatan belajar mengajar secara *online* atau yang terhubung dengan internet. Menurut Riyadi (2010, hlm 1) "*Learning Management System* adalah software yang berguna untuk membuat materi pembelajaran secara online berbasis Web dan mengelola hasil kegiatan pembelajaran". Tidak bisa dipungkiri perkembangan teknologi digital mampu memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam berbagai sektor kehidupan. Menurut Pandey dalam Szabo (2009, hlm 33) "*Learning management system* merupakan infrastruktur yang memberikan dan mengelola konten, mengidentifikasi, menilai, melacak kemajuan, mengumpulkan dan menyajikan data untuk mengawasi proses pembelajaran secara keseluruhan".

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *Learning management System* merupakan program software yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran *online* yang terhubung dengan internet sehingga mempermudah proses pembelajaran secara jarak jauh, selain itu dalam proses pembelajaran menggunakan LMS mampu memberikan kemudahan serta menyediakan sarana untuk mendapatkan keterampilan, menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Selain itu banyak fitur-fitur yang ada pada LMS sehingga dapat membantu dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran daring.

b. Ketentuan Pembelajaran Daring melalui *Learning Management System* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Ketentuan pembelajaran daring telah diatur oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran

No. 4 Tahun 2020 tentang batasan-batasan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Adapun batasan-batasan sebagai berikut :

- 1) Siswa tidak dibebani tuntutan menuntaskan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.
- 2) Pembelajaran dilaksanakan untuk memberi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.
- 3) Difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai covid-19.
- 4) Tugas dan aktivitas disesuaikan dengan minat dan kondisi, serta mempertimbangkan kesenjangan akses dan fasilitas belajar di rumah.

c. Tujuan Pembelajaran Daring Melalui *Learning Management System* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Secara umum, tujuan pembelajaran daring yaitu memberikan layanan pembelajaran yang bermutu secara mudah dalam jaringan (daring) yang berifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas (Rismonika, 2020, hlm 24). Tujuan pembelajaran daring adalah memudahkan komunikasi penyampaian materi dalam bidang pendidikan yang dilakuakn jarak jauh. Menurut Sanjaya (2008, hlm 86) “Tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan, *Behaviour* (perilaku yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperoleh), *Degree* (kualitas dan kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

d. Manfaat Pembelajaran Daring Melalui *Learning Management System* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Bilfaqih dan Qomarudin (2015, hlm 4) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan penelitian dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Menurut Hadisi dan Muna (2015, hlm 127) Manfaat pembelajaran daring adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya fleksibilitas belajar tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.
- 2) Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Artinya, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaanya terhadap materi pembelajaran.

Menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, Chodirin & Sayekti (2019, hlm 154) manfaat pembelajaran daring adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik atau instruktur (*enhance interactivity*).
- 2) Meningkatkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*)
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Menurut Amiroh (2012, hlm 2) mengatakan manfaat dari penggunaan *Learning Management System* diantaranya :

- 1) Membantu guru merencanakan dan membuat silabus, mengelola bahan ajar serta aktivitas belajar.
- 2) Membantu guru dalam mendokumentasikan proses pembelajaran serta pelaporan proses pembelajaran.
- 3) Memudahkan guru mengakses pembelajaran yang menarik dengan e-book, gambar, suara, animasi dan video sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

- 4) Konten pembelajaran mudah diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja sehingga membantu guru dalam menyelesaikan target pembelajaran yang telah dibuat.
- 5) Melatih siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri sehingga diharapkan lebih siap berpartisipasi dengan dunia perkuliahan nanti.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran yaitu mempermudah komunikasi antara peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran, mempermudah dalam penyampaian materi dan mempunyai jangkauan yang tak terbatas sehingga memudahkan proses pembelajaran dimana pun dan kapan pun.

e. Komponen Pembelajaran Daring Melalui *Learning Management System* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Menurut Laelasari (2016, hlm 10) komponen-komponen pembelajaran daring dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran diantaranya :

- 1) Informasi, disampaikan dan dibuat dengan menarik juga memperhatikan penggunaan gambar, dan animasi, komposisi tampilan, serta komunikasi yang mudah.
- 2) Materi, dikemas menarik sehingga materi mudah diserap oleh peserta didik. Materi dapat dalam bentuk *e-book*, simulasi, animasi.
- 3) Penilaian, soal-soal dikembangkan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Penilaian dilaksanakan dalam bentuk latihan soal, quiz, ulangan harian, uts dan uas. Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan secara terbuka maupun tertutup. Terbuka dalam arti dimanapun selama dapat mengakses internet dan tertutup dalam pengertian penilaian dilakukan di suatu lokasi tertentu untuk menghindari kemungkinan soal-soal yang dikerjakan orang lain.
- 4) Interaksi dalam pembelajaran, dikembangkan untuk meningkatkan wawasan peserta didik. Interaksi ini dapat dikembangkan melalui forum diskusi.

Menurut Dabbagh & Banna-Ritland dalam Imran (2014, hlm 1) mengatakan terdapat tiga komponen pembelajaran yang terlibat dan berinteraksi dalam pembelajaran daring, diantaranya :

- 1) Strategi pembelajaran, seperti kolaborasi, refleksi, permainan, peran, eksplorasi dan lain sebagainya.
- 2) Model pendidikan, seperti pendidikan terbuka, fleksibel, terdistribusi, dan lain sebagainya.
- 3) Teknologi pembelajaran, seperti perangkat komunikasi, perangkat multimedia, *course management system*, *asynchronous* dan *synchronous*.

Menurut Ryan dalam buku *A Field Guide to Learning Management System* (2009, hlm 2) komponen dalam *Learning Management system* diantaranya :

1. Administrasi yaitu informasi tentang unit-unit terkait dalam proses belajar mengajar. mengatur tentang kelengkapan belajar mengajar, antara lain: silabus, RPP, jadwal pelajaran, tugas, jadwal ujian, daftar referensi dan bahan bacaan.
2. Penyampaian materi dan kemudahan akses ke sumber referensi, antara lain: bahan presentasi, contoh ujian yang lalu, situs-situs referensi, situs-situs bermanfaat, artikel dan jurnal online.
3. Penilaian, menampilkan hasil-hasil kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung dan hasil evaluasi ujian *online*.
4. Komunikasi, menyediakan sarana komunikasi bagi pengguna LMS, antara lain: forum diskusi *online*, *mailing list* diskusi, dan chat.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa komponen dalam pembelajaran daring melalui LMS tidak akan berjalan jika satu komponen pendukung tersebut tidak ada, sehingga dari komponen-komponen tersebut memiliki fungsi dan peran yang penting dalam proses pembelajaran daring.

f. Karakteristik Pembelajaran Daring Melalui *Learning Management System* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Menurut Rusma dalam Herayanti, Fuadunnazmi & Habibi (2017, hlm 211) karakteristik pembelajaran daringg antara lain :

- 1) *Interactivity* (interaktivitas)
- 2) *Independency* (kemandirian)
- 3) *Accessibility* (akseibilitas)
- 4) *Enrichment* (pengayaan)

Tung dalam Mustofa, Chodzirin & Sayekti (2019, hlm 154) menyebutkan karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain :

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia.
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak seperti *video conferencing, chat rooms, atau discussion forums*.
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya.
- 4) Dapat digunakan sebagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar.
- 5) Materi ajar mudah diperbaharui.
- 6) Meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.
- 7) Meningkatkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal.
- 8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Pembelajaran daring dapat dilakukan sesuai dengan tata cara pembelajaran jarak jauh. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 109 Tahun 2013 karakteristik pembelajaran daring adalah :

1. Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
2. Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*e-learning*), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
3. Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi

informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu.
5. Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi dan waktu penyesuaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara bicara, serta masa evaluasi hasil belajar.

Dari hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristi/ciri pembelajaran daring yaitu dilaksanakan dengan menggunakan media elektronik, pembelajaran secara jarak jauh, harus menggunakan koneksi internet, pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan.

g. Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Pembelajaran Daring

Menurut Rismonika (2020, hlm 25-26) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran daring diantaranya :

1. Konten berbasis pendidikan, artinya kurikulum *e-learning* harus relevan dengan kebutuhan peserta didik, peran, dan tanggung jawab dalam kehidupan profesional.
2. Segmentasi konten diperlukan guna mengklarifikasi asimilasi pengetahuan baru dan untuk memberikan fleksibilitas penjadwalan waktu belajar bagi peserta didik.
3. Konten yang menarik, artinya metode dan teknik pembelajaran harus digunakan secara kreatif guna mengembangkan pengalaman belajar dengan memotivasi dan menarik bagi peserta didik.
4. Interaktivitas, seringnya frekuensi siswa diperlukan guna menjaga atensi dan mempromosikan pembelajaran.

5. Teknologi, artinya pendekatan penggunaan teknologi, reabilitas, ketersediaan, aksesibilitas, system pelatihan klien/pengguna, dukungan IT untuk pengguna, pendekatan permintaan bandwidth dan download dan manajemen data siswa/ peserta didik.
6. Guru atau pengajar, mampu dalam berinteraksi/ memfasilitasi pemberian frekuensi umpan balik, latar belakang pendidikan, evaluasi kompetensi mengajar, komunikasi dan empati.
7. Peserta didik, mampu dalam berkomunikasi, manajemen waktu, pembelajaran regulasi diri, berfikir kritis dan pemecah masalah.

h. Prosedur Pembelajaran Daring Melalui LMS di SMK Daarut Tauhiid Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

SMK Daarut Tauhiid menggunakan aplikasi *Learning Management System* sebagai media pembelajaran yang dirancang oleh dosen, mahasiswa S1 Universitas Telkom dan guru TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) SMK Daarut Tauhiid Bandung yang didanai oleh direktorat PPM (Pengabdian Pada Masyarakat) Universitas Telkom. Server Cloud AWS yang digunakan dalam pembuatan aplikasi LMSDT adalah server : 4 core x intel ® Xeon ® platinum 8124M CPU @3.00GHz, RAM 8 GB dan DB Server : 2 Core x Intel Xeon ® Platinum 8175 @3,1 GHz, RAM 4 GB.

Program aplikasi LMS dibuat untuk mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran daring di SMK Daarut Tauhiid. Pada tanggal 15-16 Juli 2020 pelaksanaan workshop via zoom *meeting*, Pelaksanaan workshop dilakukan secara bertahap kepada guru dan semua siswa. Kegiatan workshop ini diselenggarakan dengan tujuan pemberian arahan dalam menggunakan LMS sebagai media belajar. Pada kegiatan workshop yang diselenggarakan oleh SMKDT, pada pelaksanaannya menyampaikan materi yang berkaitan dengan penggunaan LMS, workshop ini dibuat untuk pelatihan guru dan siswa.

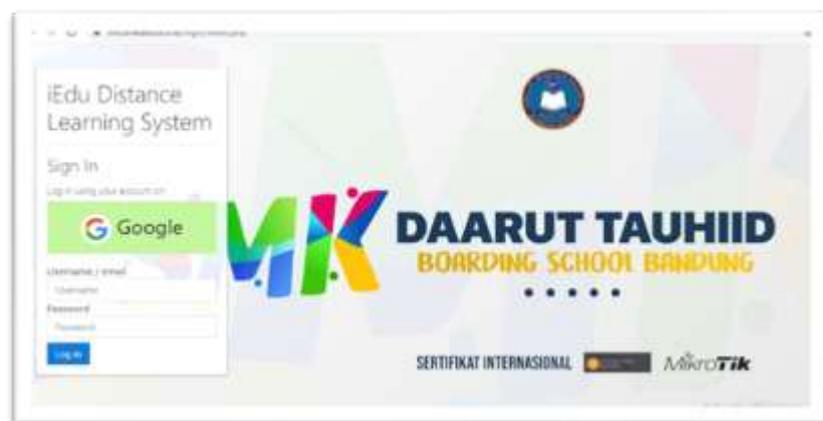
Tujuan dari pembuatan LMS adalah untuk meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran daring melalui pemanfaatan *learning management system* serta membekali civitas akademik dengan kompetensi dan keterampilan dasar yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan LMS dimulai pada Agustus 2020. Pembelajaran daring melalui LMS di SMK Daarut Tauhiid Bandung guru mengkolaborasikan dua pendekatan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar :

1. Sinkronous : Interaksi pembelajaran antara guru dan siswa dilakukan pada waktu yang bersamaan, menggunakan teknologi *video conference* atau *chatting online*.
 - Kelebihan sinkronous : Interaksi dan komunikasi langsung dalam pembelajaran yang segera, sehingga meningkatkan kedekatan antara guru dan siswa.
 - Kekurangan sinkronous : Membutuhkan guru dan siswa hadir diwaktu yang bersamaan dan dapat mengalami kendala jika tidak memiliki akses jaringan internet yang stabil.
2. Asinkronous : Guru dapat menyiapkan materi terlebih dahulu, sehingga interaksi pembelajaran dilakukan secara fleksibel dan tidak harus dalam waktu yang sama. Dengan memberikan arahan seperti belajar mandiri ataupun penugasan kepada siswa.
 - Kelebihan asinkronous : Flaksibel waktu antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran bisa disesuaikan dengan kecepatan dan kondisi masing-masing.
 - Kekurangan asinkronous : Adanya *delay* dalam interaksi pengguna merasa kurang dekat dengan guru atau sesama siswa sehingga akan ada perbedaan pemahaman materi karena kurangnya interaksi.

Sebelum menggunakan LMS pada proses pembelajaran daring, siswa dan guru menggunakan media *google classroom* dalam proses

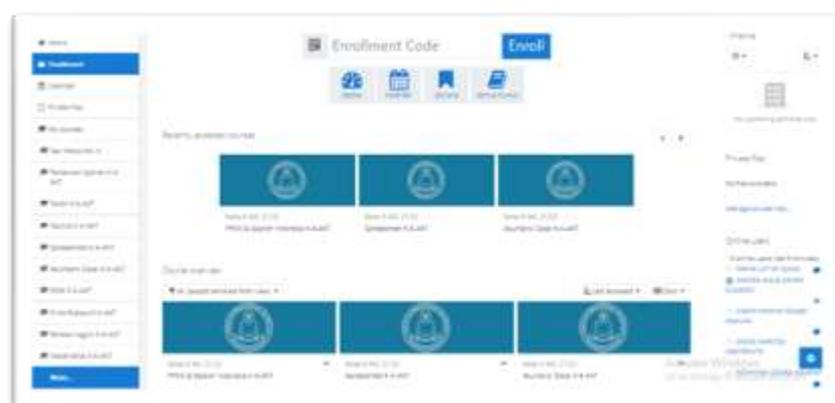
kegiatan belajar mengajar. Berikut ini langkah-langkah dari penggunaan *learning management sistem* pada proses pembelajaran sinkronous dan asinkronous pada mata pelajaran akuntansi dasar di SMKDT :

1. Pastikan telah terhubung dengan internet
2. Membuka halaman/tautan LMSDT pada Google Chrome dengan alamat : lms.smkdtbs.sch.id
3. Menuliskan ID dan password lalu klik Login



Gambar 2.1
Halaman Utama LMS SMKDT

4. Halaman utama LMS

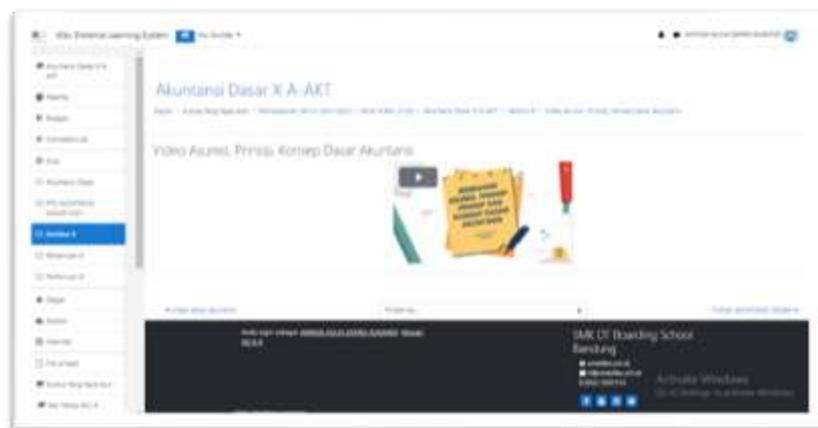


Gambar 2.2
Tampilan halaman utama LMS SMKDT

Setelah berhasil login, akan muncul halaman beranda umum LMS. Pada bagian tengah kita bisa melihat halaman kursus yang

Pada halaman kelas *online* mata pelajaran akuntansi dasar kita dapat mengakses materi ajar seperti pada gambar di atas, siswa dapat mengakses materi ajar untuk melakukan pembelajaran sinkronous maupun asinkronous sehingga siswa bisa melihat materi kapanpun dan dimanapun mereka berada selama mereka mengakses LMS. Guru memberikan materi ajar setiap pertemuan sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan sesuai dengan KI dan KD yang sudah ditetapkan setiap pertemuannya.

8. Akses link youtube

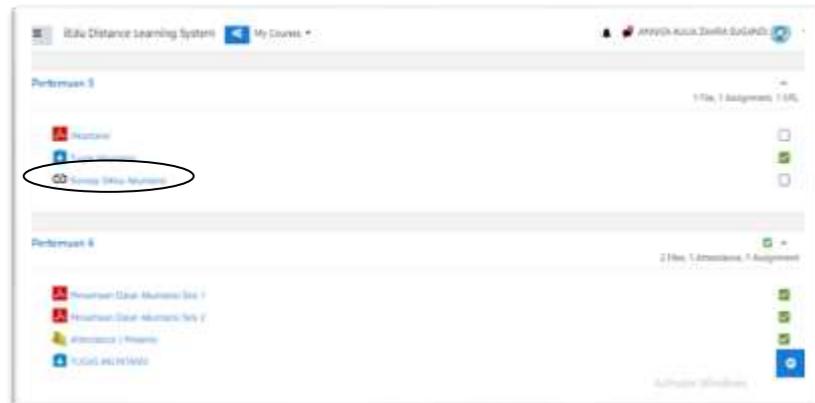


Gambar 2.6

Halaman Mengakses Link Youtube Pada LMS

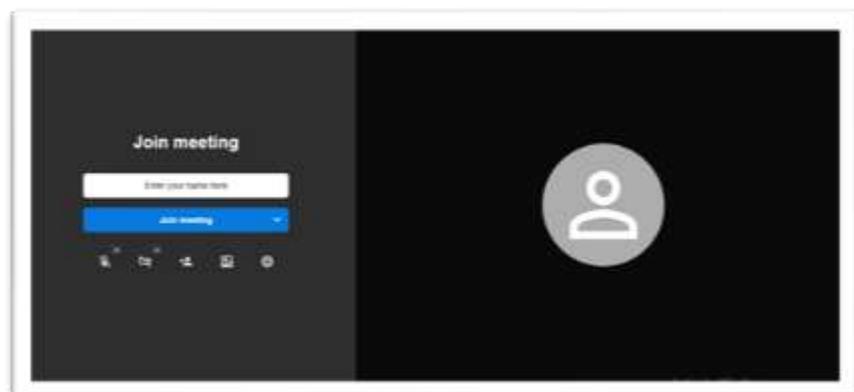
Pada gambar di atas bisa kita lihat materi pelajaran bisa berupa video pembelajaran yang ada pada youtube hanya dengan mengklik link yang telah di upload oleh guru mata pelajaran akuntansi, setelah di klik maka secara otomatis video pembelajaran di youtube terputar dan siswa bisa menonton untuk dipelajari.

9. Pembelajaran Sinkronus melalui LMS (*video converence*)



Gambar 2.7
link untuk memulai pembelajaran sinkronus

Pada pembelajaran daring melalui LMS guru terkadang melakukan pembelajaran sinkronus dan asinkronus. hal ini memiliki tujuan agar materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pada pembelajaran sinkronus guru memberikan link pada fitur kelas *online* agar siswa dapat mudah tersambung ke video *conference* sehingga pembelajaran daring dengan bertatap muka dapat terlaksanakan.



Gambar 2.8
Halaman login video meet

Pada pembelajaran secara sinkronous siswa akan diberikan link atau kode akses untuk join dalam *video meet* yang terdapat pada fitur LMS.

“Efektivitas merupakan suatu tindakan atau sebuah usaha yang dapat memudahkan hasil”.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu pengukuran untuk mengukur keberhasilan suatu tujuan. Sehingga semakin banyak tujuan yang telah tercapai maka semakin efektif pula kegiatan tersebut.

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu tingkat keberhasilan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran. Menurut Sujana (2017, hlm 64) “Efektivitas ialah suatu kegiatan pembelajaran dengan tingkat keberhasilan guru didalam kelas dengan menggunakan metode tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu “. Menurut Miarso dalam Rohmawati (2015, hlm 16) “Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketetapan dalam mengelola suatu situasi”. Sedangkan menurut Hamalik dalam Rohmawati (2015, hlm 17) “Efektivitas pembelajaran ialah segala sesuatu yang ada pada kegiatan pembelajaran dan memberikan kesempatan belajar sendiri atau melakukan segala aktivitas secara luas terhadap peserta didik didalam pembelajaran”.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan tolak ukur berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik guna mencapai tujuan dalam pembelajaran.

b. Indikator efektivitas pembelajaran daring melalui LMS

Slavin dalam Tribowo (2015, hlm 7) mengatakan bahwa terdapat empat indikator yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran daring, empat indikator tersebut diantaranya :

1. Mutu Pengajaran

Mutu pengajaran merupakan sampai sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu peserta didik agar lebih mudah mempelajari materi pembelajaran, serta mutu

pembelajaran dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar.

2. Tingkat Pengajaran yang tepat
sampai sejauh mana guru dapat memastikan peserta didik sudah siap untuk mempelajari materi baru.
3. Insentif
Insentif merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dimana guru harus memastikan peserta didik termotivasi untuk mempelajari bahan ajar yang telah disediakan, serta peserta didik juga termotivasi untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru.
4. Waktu
Waktu yaitu sejauh mana peserta didik diberikan waktu yang cukup untuk mempelajari materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta didik bisa menyelesaikan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.

Menurut Yew & Goh (2016, hlm 46) Indikator efektivitas pembelajaran daring adalah sebagai berikut :

1. Pengorganisasian Materi yang baik.
Seorang guru harus Menyusun serta memilih bahan ajar atau materi yang baik dan sesuai, sehingga dapat terwujud suatu kesatuan materi dalam bentuk bahan ajar yang siap untuk disampaikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai sebuah tujuan.
2. Komunikasi yang efektif.
Komunikasi yang efektif merupakan bentuk suatu sikap sehingga adanya hubungan baik antara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (peserta didik).
3. Sikap positif terhadap siswa.
Bahwa sikap positif dapat memudahkan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. siswa yang mempunyai sikap positif

terhadap suatu mata pelajaran akan meraih hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mempunyai sikap negatif kepada mata pelajaran yang diikutinya.

4. Keluwesan didalam pendekatan pembelajaran.

Suatu pembelajaran terpadu yang bersifat fleksibel/luwes, bisa disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Serta apat disesuaikan dengan pengalaman dan pengetahuan siswa, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi pembelajaran.

5. Antusiasme dan penguasaan terhadap materi pembelajaran.

Guru dituntut untuk dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, bila telah menguasainya maka materi dapat diorganisasikan secara sistematis dan logis. Namun, penguasaan materi pelajaran saja tidak cukup. Penguasaan tersebut harus diiringi juga dengan semangat serta kemauan untuk memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada para siswa.

6. Pemberian nilai yang objektif

Penilaian harus menggunakan berbagai macam alat penilaian dan sifatnya harus komprehensif. Penilaian tidak hanya melihat dari aspek kognitif saja, tetapi juga menilai aspek psikomotor dan efektifnya juga.

7. Hasil belajar yang baik

Dengan adanya ketercapaian hasil belajar yang baik menandakan bahwa suatu pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif.

Menurut Nguyen (2015, hlm 78) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang tepat kepada sasaran yang diinginkan, baik itu dari segi tujuan pembelajaran ataupun hasil belajar siswa yang meningkat dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Ketercapaian ketuntasan belajar

Ketercapaian ketuntasan belajar merupakan keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran selama satu semester.

2) Ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik.

Ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik adalah suatu pencapaian waktu ideal yang dapat digunakan siswa untuk melakukan segala kegiatan yang sudah ada didalam rencana proses

3) Pembelajaran. Ketercapaian efektivitas.

Ketercapaian efektivitas merupakan kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas, serta bagaimana respon peserta didik atas pembelajaran yang baik.

Dari indikator-indikator efektivitas pembelajaran yang sudah dipaparkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator yang dapat menunjang efektivitas pembelajaran diantaranya mutu pengajaran yang tepat, pengalokasian waktu yang tepat, komunikasi antara peserta didik dan pengajar yang baik.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran daring melalui LMS

Menurut Munajah (2017, hlm 1-9) faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran diantaranya :

1) Faktor Dari Luar (Eksternal)

- Faktor Environmental Input (lingkungan)

Kondisi lingkungan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar, baik lingkungan fisik, alam dan lingkungan sosial.

- Faktor Instrumental

Faktor keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

2) Faktor Dari Dalam (Internal)

- Kondisi Fisikologis Anak

Kondisi seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capai, tidak dalam keadaan cacat jasmani. Hal ini akan sangat membantu dalam proses dan hasil belajar. Berikut ini beberapa

faktor psikologis yang dianggap utama dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar :

- a. Minat
- b. Kecerdasan
- c. Bakat
- d. Motivasi
- e. Kemampuan-kemampuan kognitif

d. Komponen/Unsur efektivitas pembelajaran daring melalui LMS

Untuk mencapai suasana yang dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran menurut Munajah (2017, hlm 1-9) mengatakan unsur-unsur efektivitas pembelajaran sebagai berikut :

1) Bahan belajar

Bahan belajar dapat berwujud benda dan isi pendidikan itu sendiri, isi pendidikan tersebut berupa pengetahuan, perilaku, nilai, sikap dan metode pemerolehan

2) Suasana belajar

Kondisi sekolah, tata ruangan kelas, dan alat-alat belajar sangat mempunyai pengaruh besar pada kegiatan belajar. Pergaulan di sekolah menjadi salah satu pengaruh dalam kegiatan belajar.

3) Media dan sumber belajar

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

4) Guru sebagai subjek pembelajaran

Guru merupakan subjek pembelajar siswa. Guru berinteraksi secara langsung dengan siswa, sebagaimana mestinya setiap individu mempunyai karakteristik, motivasi belajar siswa yang berbeda-beda.

e. Pengukuran efektivitas pembelajaran daring

Menurut Sumatmaja (2006, hlm 42) untuk mengetahui efektivitas dalam pembelajaran dapat diukur dengan beberapa indikator sebagai berikut :

1. Efektivitas waktu

Setiap orang atau kelompok yang melaksanakan kegiatan mengharapkan penggunaan waktu yang minimal mungkin. Hal ini berarti bahwa waktu sangatlah penting dalam menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan yang diharapkan jika waktu dalam menyelesaikan pekerjaan tidak sesuai dengan yang telah ditetapkan maka itu tidak efektif.

2. Efektivitas Tenaga

Tenaga yang dimaksud berkenaan dengan tenaga fisik dan pikiran individu maupun kelompok yang terlibat dalam suatu kegiatan. Tenaga juga berkenaan dengan kualitas atau jumlah pekerja. Jika jumlah pekerja sangat banyak dan hasil yang diperoleh tidak layak maka dapat dikatakan pekerjaan tersebut tidak efektif.

3. Hasil Yang Diperoleh

Alat ukur yang paling utama dalam mengukur efektivitas suatu pekerjaan adalah hasil akhir dari suatu kegiatan dapat dilihat dengan menyesuaikan hasil yang diperoleh dengan tujuan yang telah disusun sebelum pekerjaan dilaksanakan. Karena sebelum kegiatan dilaksanakan harus ditentukan dulu tujuan yang diharapkan.

3. Kendala pembelajaran daring melalui *learning management system* pada mata pelajaran akuntansi dasar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008, hlm 667) “Kendala adalah halangan rintangan dengan keadaan yang membatasi, menghalangi atau mencegah pencapaian sasaran”. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2002, hlm 16) “Kendala dalam pembelajaran adalah beberapa hambatan yang menghambat jalannya pembelajaran yang dilihat dari faktor manusiawi (guru dan peserta didik), faktor intitusional (ruang

kelas), dan intruksional (kurangnya alat peraga)". Menurut Ahmad (2004, hlm 157) "Kendala dalam pembelajaran adalah beberapa faktor yang menghambat pembelajaran baik dari faktor guru, peserta didik, keluarga dan fasilitas.

Pada proses pembelajaran daring muncul kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa maupun guru. Menurut Mustakin (2020, hlm 8) mengemukakan kendala yang dihadapi siswa selama pembelajaran daring diantaranya sebagai berikut :

- 1) Jaringan internet yang tidak stabil
- 2) Tugas yang terlalu banyak
- 3) Sulit fokus
- 4) Kuota atau pulsa terbatas
- 5) Aplikasi yang rumit
- 6) Lebih senang dengan pembelajaran tatap muka.

Menurut Rohmadani (2020, hlm 126) mengatakan kendala dalam pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Peserta didik belum terbiasa dengan sistem pembelajaran daring
- 2) Sistem pembelajaran daring bergantung dengan koneksi jaringan
- 3) Tidak semua peserta didik mendapatkan jaringan yang baik sehingga menghambat pembelajaran

Menurut Dewi (2020, hlm 59) kendala yang dialami oleh peserta didik diantaranya :

- 1) Peserta didik belum terbiasa dengan budaya belajar daring dan sudah terbiasa dengan pembelajaran tatap muka.
- 2) Peserta didik sudah terbiasa berada di lingkungan sekolah dan berinteraksi dengan teman-teman
- 3) Bermain dan bercanda dengan teman dan bertatap muka dengan guru.
- 4) Peserta didik perlu waktu untuk penyesuaian.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan referensi yang penulis baca, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian tersebut adalah :

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama / Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Abdul Hamid (2015)	Efektivitas Implementasi LMS (<i>Learning Management System</i>) <i>EFRONT</i> terhadap minat dan hasil Belajar pada mata pelajaran program WEB di SMK Negeri 8 Semarang	Berdasarkan uji normalitas data Pada awal penelitian diketahui kelompok kontrol memiliki rata-rata minat belajar siswa 76,11% serta nilai rata-rata pretest sebesar 58,14% dan kelompok eksperimen memiliki rata-rata minat belajar sebesar 76,14% serta nilai rata-rata pretest sebesar 56,36%. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar kelompok kontrol dan eksperimen	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya yaitu Meneliti tentang efektivitas pembelajaran melalui media <i>Learning management System..</i>	1. Metode yang digunakan oleh penelitian terdahulu eksperimen sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. 2. Waktu penelitian, penelitian terdahulu meneliti pada tahun

			<p>selisih rata-rata sebesar 0,03%. Disisi lain hasil belajar diantara kelompok kontrol dan eksperimen tidak terpaut jauh dengan selisih 1,76%.. Berdasarkan observasi dan posttest kelompok eksperimen memiliki rata-rata minat belajar sebesar 80,02% serta rata-rata nilai posttest sebesar 60,92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi <i>Learning Management System</i> terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring di SMK Negeri 8 Semarang.</p>		<p>2015 sedangkan peneliti melakukan penelitian pada tahun 2021</p>
2	Eja Rahmada Pratama (2019)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Learning</i>	<p>Berdasarkan hasil penelitian kelayakan media pembelajaran berbasis <i>Learning Management System</i> (LMS) dengan Moodle pada</p>	<p>Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini</p>	<p>1. Metode yang digunakan oleh penelitian terdahulu Metode pendekatan</p>

		<p><i>Management System (LMS) Moodle</i> Pada Mata Pelajaran Bangun Ruang</p>	<p>materi bangun ruang, ditinjau dari aspek penilaian oleh ahli materi dan ahli media, dalam proses tahapan pengembangan hasil dari ahli materi mendapatkan hasil kelayakan isi 3,56, kebahasaan 3,74 dan aspek penyajian 3,67. Sedangkan hasil dari ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 3,70. Secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran tambahan pada materi bangun ruang. respon siswa termasuk ke dalam kriteria “Sangat Menarik” dengan rata-rata 3,46 dan guru memperoleh rata-rata 3,36. Sehingga media LMS efektif digunakan dalam proses pembelajaran.</p>	<p>yaitu sama-sama mengenai efektivitas pembelajaran menggunakan media LMS.</p>	<p>kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif.</p> <p>2. Waktu penelitian, penelitian terdahulu menelakukan penelitian pada tahun 2019 sedangkan peneliti melakukan meneliti pada tahun 2021.</p>
--	--	---	---	---	--

3	Faridina Tresinda Pratiwi (2018)	Pengaruh Penggunaan <i>Learning Management System</i> Berbasis Chamilo dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer	Berdasarkan hasil penelitian Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media LMS Chamilo lebih tinggi, dibanding dengan siswa yang menggunakan media power point pada mata pelajaran sistem komputer di SMKN 1 Driyorejo. Dengan menunjukkan hasil nilai FHitung lebih besar dari pada FTabel (8,404 > 4,00) dan nilai sig lebih kecil dari 0,05 (0,005 < 0,05). Sehingga dapat diartikan dengan menggunakan media belajar LMS dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama sama menggunakan media <i>Learning management sistem</i> dalam proses pembelajaran.	1. Tempat penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu meneliti di SMKN 1 Driyorejo sedangkan penelitian saat ini bertempatkan di SMK Daarut Tauhiid Bandung. 2. Waktu yang berbeda, penelitian terdahulu meneliti pada tahun 2018, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada tahun 2021.
4	Ria Sudiana	Efektivitas	Berdasarkan hasil penelitian dari	Persamaan	1. Pada penelitian

	(2016)	Penggunaan <i>Learning Management System</i> Berbasis Online	hasil statistik yang ada terlihat bahwa efektivitas penggunaan <i>Learning Management System</i> berdasarkan rata-rata aspek yaitu Schoology (28) 98.68, Geschool (26) 109.46, Learnboost (13) 118.54, Medidu (14) 77.54, Edmodo (27) 88.54, Quipper (26) 110.44, Kelase (31) 118.66, Kelas kita (29) 112.78, Sekolah Pintar (14) 91.75 dari data tersebut rata-rata tertinggi untuk aspek efektivitas penggunaan adalah LMS Learboots dan LMS Kelase. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media belajar LMS kategori Kelase efektif digunakan dalam pembelajaran secara daring.	penelitian terdahulu dengan penelitiaa saat ini yaitu sama-sama mengenai pembelajaran daring dengan media LMS.	terdahulu menggunakan metode pendekatan kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. 2. Variabel yang digunakan berbeda.
5	Rosedah Sa'datul	Pelaksanaan <i>Learing</i>	Berdasarkan hasil penelitian berdasarkan kuisisioner yang	Penelitian terdahulu dan	1. Penelitian terdahulu merupakan

	<p>Marwah (2020)</p>	<p><i>Management System</i> (LMS) Dalam Proses Pembelajaran Daring Siswa Kelas XI MIPA MAN 1 Mojokerto pada Masa Pandemi</p>	<p>dilakukan oleh peneliti kepada siswa-siswi kelas 11 Mipa MAN 1 Mojokerto. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara secara <i>online</i> dengan system google form kepada peserta didik atau siswa kelas 11 dengan keterangan X adalah pertanyaan, Y1 adalah siswa kelas 11 Mipa 1, Y2 adalah siswa kelas 11 Mipa 2, Y3 adalah kelas 11 Mipa 3 dan Y4 adalah siswa kelas 11 Mipa 4 Mendapatkan hasil rata-rata penggunaan <i>learning Management System</i> (LMS) merupakan salah satu hal yang dapat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar di masa pandemi. Dikarenakan LMS berfungsi sebagai media pembantu dalam pelaksanaan pembelajaran</p>	<p>penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sama-sama meneliti mengenai penggunaan media LMS dalam pembelajaran secara daing.</p>	<p>penelitian dengan dua variabel, mencari pengaruh x terhadap y. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang merupakan penelitian dengan hanya menganalisis apa yang terjadi. 2. Tempat penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu melakukan penelitian di MIPA MAN 1 Mojokerto sedangkan penelitian saat ini</p>
--	--------------------------	--	---	---	--

			<p><i>online</i>. Sehingga dapat disimpulkan <i>Learning Management System</i> efektif digunakan sebagai media pembelajaran daring di MAN 1 Kabupaten Mojokerto.</p>		<p>bertempatkan di SMK Daarut Tauhiid Bandung.</p>
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama meneliti mengenai penggunaan media *learning management system* dalam proses pembelajaran sedangkan persebadaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berbedanya tempat penelitian, tahun penelitan, subjek dan objek penelitian.

C. Kerangka Pemikiran

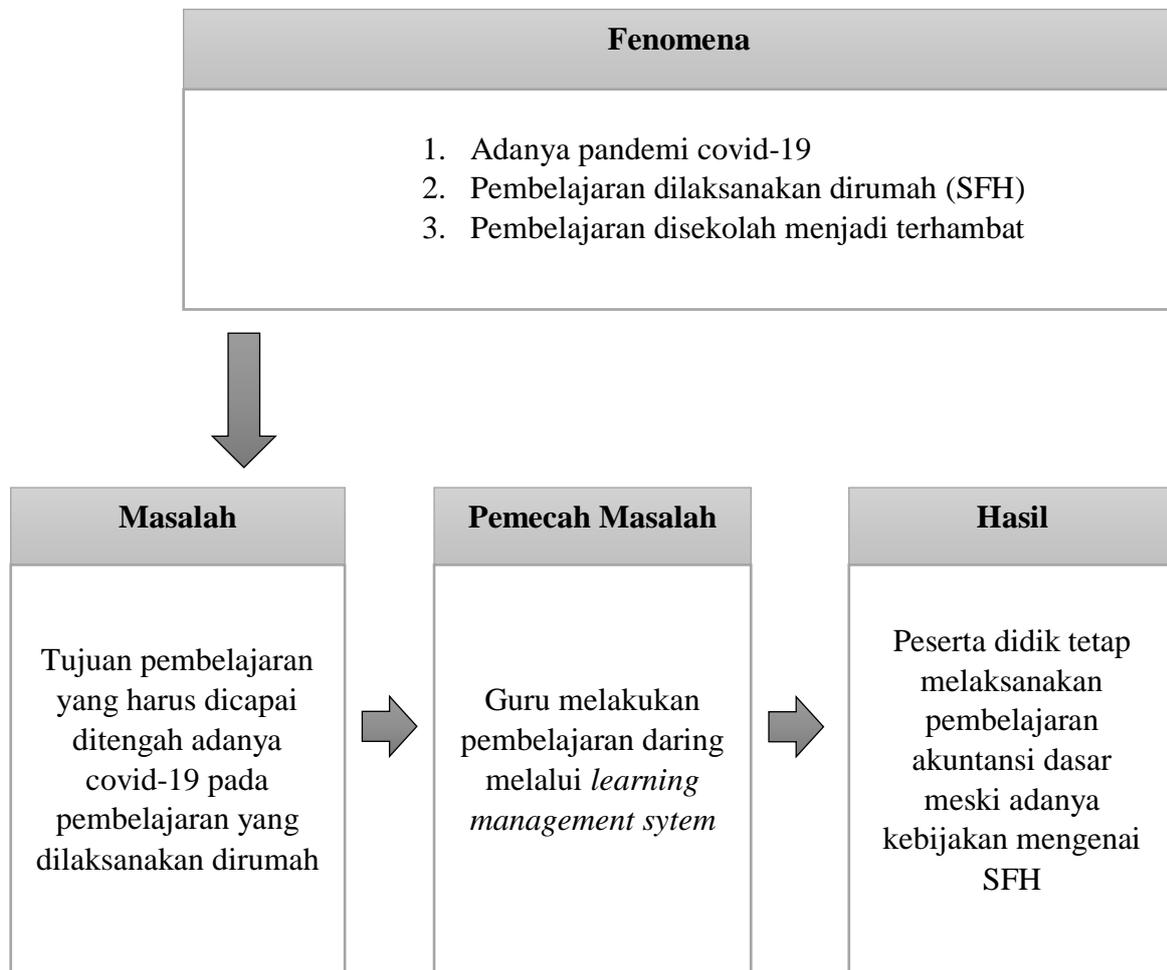
Menurut Sakaran dalam Sugiyono (2018, hlm 60) “kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka pemikiran yaitu teori yang dikembangkan akan memberikan jawaban terhadap pendekatan pemecahan masalah yang menyatakan hubungan antara variabel berdasarkan pembahasan teoritis.

Dengan adanya pandemi COVID-19 mengharuskan semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan dirumah *Study From Home (SFH)*, hal ini mengakibatkan terhambatnya suatu proses pembelajaran yakni adanya ketidak sesuaian harapan dari proses pembelajaran karena ketika melihat kondisi yang terjadi di lapangan bahwa pembelajaran dengan menggunakan sistem daring tidak seefektif ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas. Maka dari itu guru harus menggunakan pembelajaran yang mampu menghasilkan sebuah pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan demikian guru di SMK Daarut Tauhiid Bandung menggunakan *Learning Management System* sebagai media pembelajaran daring. Dengan menggunakan LMS diharapkan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran dan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dalam penggunaan LMS sebagai media belajar guru dapat memberikan materi secara terarah, melaksanakan pembelajaran secara sinkronus misalnya melalui video *converence* atau *live chat*, dan pembelajaran asinkronous melalui pembelajaran yang telah dirancang pada pembelajaran *online*.

Dalam penelitian ini dilakukan analisis penggunaan *Learning Management System* pada mata pelajaran akuntansi dasar. Untuk melihat apakah penggunaan LMS dapat mempermudah kegiatan pembelajaran dan apakah penggunaan LMS sudah efektif digunakan Serta bagaimana upaya

guru dalam menangani kelemahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan LMS.

Berdasarkan hal diatas peneliti mengkonsep kerangka pemikiran sebagai berikut :



D. Asumsi dan pertanyaan peneliti

1. Asumsi

Pengertian asumsi dapat di lihat dalam buku Panduan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm 23) "Titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis, oleh karena itu asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa

teori-teori evidensi-evidensi, atau dapat berasal dari pemikiran peneliti”.

- a. Guru dan siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar terampil dalam menggunakan media *learning managemnt system*.
 - b. Komalasari (2010, hlm 3) “pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem dan proses membelajarkan subjek didik/ pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien”.
 - c. Tafqihan dalam Radita (2018, hlm 35) “ Pembelajaran dalam jaringan dapat digunakan sebagai alternatif ketika kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan sebagaimana semestinya baik melalui aktivitas belajar sinkronous misalnya melalui *video converence* atau *live chat*, maupun asinkronous melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dalam sistem pembelajaran *online*”.
 - d. Menurut Miarso dalam Rohmawati (2015, hlm 16) “Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketetapan dalam mengelola suatu situasi”.
2. Pertanyaan peneliti

Pada bagian ini hipotesis digantikan menjadi pertanyaan peneliti. Pertanyaan peneliti yang diajukan pada penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana pembelajaran daring melalui *learning management system* pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid Bandung?
- 2) Bagaimana efektivitas pembelajaran daring melalui *learning management system* pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X di SMK Daarut Tauhiid Bandung?

