

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Model *Blended Learning* muncul sebagai sebuah struktur pembelajaran yang secara sengaja menggabungkan interaksi tatap muka di ruang kelas dengan aktivitas belajar daring yang berbasis teknologi. Graham menegaskan bahwa model *Blended Learning* merupakan sistem yang mengintegrasikan keunggulan dua lingkungan belajar berbeda untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal (Graham, 2006). Lebih spesifik lagi, pengembangan model ini mencakup sistem *Self-Paced Learning*, yaitu sebuah pendekatan mandiri yang memungkinkan siswa memegang kendali penuh atas irama belajarnya sendiri. Sebagaimana dijelaskan oleh Carman, prinsip *self-paced* merupakan kunci utama dalam pembelajaran campuran karena memberikan kebebasan bagi siswa untuk menentukan kapan dan di mana mereka akan mengakses materi tanpa harus bergantung sepenuhnya pada kehadiran guru (Carman, 2005).

Fondasi model ini merujuk pada pemikiran Chandler & Dodds yang mendefinisikan belajar mandiri sebagai sistem di mana siswa dapat mendalami pengetahuan melalui bahan pra-rekam yang disiapkan secara sistematis (Chandler & Dodds, 1983). Dalam konteks penelitian ini, bahan pra-rekam tersebut diwujudkan melalui Video Digital yang dirancang untuk membangun pengetahuan awal siswa secara aktif sebelum mereka memasuki ruang kelas untuk tahap penguatan nilai.

Namun, penerapan model *Blended Learning* sering kali berbenturan dengan realitas di lapangan, sebagaimana yang ditemukan oleh peneliti di MTs Atta'zhimiyah Kota Bandung. Berdasarkan data awal yang diperoleh, hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih jauh dari harapan kurikulum yang menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 73.

Tabel 1.1 Data Awal Hasil Belajar Kognitif Siswa

Kelas	Total Siswa (N)	Siswa $\leq$ KKM (73)	Persentase $\leq$ KKM (73)
8A	36	24	66.67%
8B	35	18	51.43%
8C	36	27	75.00%
Total	107	69	64.49%

Fenomena tersebut terlihat dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran di tiga kelas, yang menunjukkan bahwa sebanyak 64,49% dari total 107 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Ketidaktuntasan paling tinggi terdapat pada kelas 8C, yaitu sebesar 75,00%, kemudian kelas 8A sebesar 66,67%, dan kelas 8B sebesar 51,43%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah dan perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran.

Pentingnya melakukan penelitian mengenai penerapan model *Self-Paced Blended Learning* didasarkan pada serangkaian bukti ilmiah dari para peneliti terdahulu yang menunjukkan hasil yang menjanjikan. Suhaeb dkk dalam studinya di Makasar menemukan bahwa model pembelajaran bauran tidak hanya mempermudah transfer materi tetapi juga mampu membentuk adaptasi budaya belajar baru yang lebih dinamis antara guru dan siswa di era normal baru (Suhaeb et al., 2022). Hal ini selaras dengan temuan Destia dalam penelitian nya di Lampung yang membuktikan secara kuantitatif melalui uji eksperimen bahwa penggunaan media digital dalam skema *blended learning* mampu mendongkrak skor rata-rata hasil belajar siswa secara drastis dari angka awal yang rendah hingga melampaui ambang batas ketuntasan (Destia, 2025). Penelitian lain oleh Darwis di Sidrap semakin memperkuat posisi model ini dengan temuan bahwa kontribusi *blended learning* terhadap hasil belajar mencapai angka yang signifikan, membuktikan bahwa strategi ini sangat valid untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital (Darwis, 2023). Dukungan teoritis tambahan juga dikemukakan oleh Suprianti yang menekankan bahwa peningkatan daya tarik materi melalui dimensi kolaborasi daring merupakan solusi atas kejenuhan Siswa (Suprianti, 2023). Selain itu, penelitian Linsi Ulan Sari secara spesifik menyoroti bahwa keterlibatan siswa atau

student engagement akan meningkat pesat ketika konsep-konsep akhlak yang bersifat abstrak divisualisasikan melalui metode yang interaktif dan fleksibel (Linsi Ulan Sari, 2025).

Meskipun secara umum efektivitas pembelajaran bauran telah banyak diuji, peneliti menemukan adanya celah dalam literatur yang ada mengenai bagaimana proses penerapan sistem *self-paced* berbantu video digital secara operasional di MTs. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak memfokuskan diri pada penggunaan media kuis seperti *Quizizz* atau pemanfaatan situs web sederhana, namun belum mengulas secara mendalam bagaimana sintaks pembelajaran yang dikembangkan oleh Nasution diterapkan untuk memecah kebuntuan literasi. Terdapat kebutuhan mendesak untuk melihat bagaimana tahap-tahap mulai dari pemberian informasi (*information*), aktivitas bauran (*blended activity*), hingga praktik dan pendampingan (*mentoring*) dapat dikelola untuk membantu siswa membangun pengetahuan mandiri melalui video digital di rumah (Nasution et al., 2019). Dengan video yang dapat diputar secara berulang, hambatan literasi bacaan siswa dapat diatasi melalui stimulasi audio-visual, sehingga beban kognitif mereka saat berada di kelas menjadi berkurang. Hal inilah yang menjadi pembeda utama sekaligus urgensi dari penelitian ini dibandingkan riset-riset sebelumnya.

Melalui arah penelitian ini, diharapkan akan muncul manfaat nyata bagi berbagai pihak yang terlibat dalam ekosistem pendidikan. Bagi guru Akidah Akhlak, penelitian ini menawarkan kerangka kerja atau pedoman operasional dalam mengelola waktu kelas agar tidak lagi terjebak pada penjelasan konsep dasar yang monoton, melainkan lebih fokus pada pengembangan berpikir tingkat tinggi siswa. Bagi siswa sendiri, model ini memberikan otonomi dan fleksibilitas untuk belajar sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing, sehingga motivasi belajar mereka tetap terjaga. Sementara bagi lembaga pendidikan MTs Atta'zhimiyah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan kebijakan dalam merumuskan strategi kurikulum yang berbasis teknologi digital, yang sesuai dengan karakteristik unik generasi Z yang lebih akrab dengan media visual daripada teks konvensional. Berdasarkan seluruh paparan permasalahan praktis dan tinjauan literatur tersebut, peneliti telah melaksanakan penelitian yang berjudul: "Penerapan Model *Blended*

Learning Sistem Self-Paced Berbantu Video Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Quasi-Experiment di Kelas VIII MTs Atta'zhimiyah, Kota Bandung)."

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *blended learning* sistem *self-paced* berbantu video digital pada mata pelajaran Akidah Akhlak?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas kontrol dan kelas eksperimen?
3. Bagaimana penerapan model *blended learning* sistem *self-paced* berbantu video digital dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses penerapan model *blended learning* sistem *self-paced* berbantu video digital pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs Atta'zhimiyah Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs Atta'zhimiyah Kota Bandung
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan model *blended learning* sistem *self-paced* berbantu video digital di kelas VIII MTs Atta'zhimiyah Kota Bandung

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian *Blended Learning* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat, baik secara teoretis (*knowledge*) maupun praktis (*practice*), bagi berbagai pihak terkait, sejalan dengan prinsip utilitas penelitian (*utility*) bagi audiens (Creswell, 2012) :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat ini bertujuan untuk mengisi kekosongan (*fill a gap*) dalam literatur ilmiah dan memperluas kajian pada bidang metodologi PAI.

a. Pengayaan Metodologi PAI

Memperkaya khazanah keilmuan di bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam metodologi pembelajaran Akidah Akhlak.

b. Bukti Empiris Model Integratif

Memberikan bukti empiris yang terukur mengenai potensi peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui integrasi model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry-Based Learning*) dengan pemanfaatan media digital (Variabel X dan Y) pada jenjang Madrasah Tsanawiyah.

c. Landasan Penelitian Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan, data pembandingan, dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan kajian serupa tentang model pembelajaran inovatif, kognitif, atau media digital dalam mata pelajaran PAI lainnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat ini bertujuan untuk membantu audiens spesifik dalam memecahkan masalah praktis dan meningkatkan praktik pengajaran di sekolah.

a. Bagi Pihak Sekolah MTs Az-Zahra Kota Bandung

Memberikan masukan dan data berbasis riset mengenai kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan dalam merumuskan dan mengadopsi model pembelajaran yang inovatif secara berkelanjutan, sehingga mendukung upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa dan mencapai visi sekolah dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Menyediakan alternatif model pembelajaran yang inovatif (Inkuiri berbasis media digital) sebagai solusi terhadap kejenuhan

metode konvensional. Hasil ini menjadi panduan praktis bagi guru untuk mengembangkan strategi pengajaran yang berpusat pada siswa dan melatih keterampilan berpikir kritis.

c. Bagi Siswa Kelas VII MTs Az-Zahra

Mendorong peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, menumbuhkan motivasi belajar, keaktifan, dan kemandirian siswa dalam mencari dan menemukan konsep ajaran agama, yang merupakan bekal penting dalam pembentukan akhlak karimah.

E. Kerangka Berpikir

Penerapan *Model Blended Learning System Self-Paced* Berbantu Video Digital, menekankan pada implementasi suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring (*blended learning*), yang dirancang dengan sistem *self-paced* sehingga memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing, serta didukung oleh media video digital sebagai sarana penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif.

Variabel X dalam penelitian ini adalah penerapan *Model Blended Learning Sistem Self-Paced* berbantu Video Digital. Model yang memadukan kegiatan pembelajaran langsung dan pembelajaran berbasis teknologi, memberikan fleksibilitas waktu dan kecepatan belajar kepada siswa, serta memanfaatkan video digital untuk memperjelas konsep, meningkatkan pemahaman, dan menumbuhkan motivasi belajar.

Variabel Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa. Untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa secara saintifik, penelitian ini merujuk pada Taksonomi Bloom (Anderson et al., 2023). Taksonomi ini digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam enam tingkatan yang menjadi indikator hasil belajar kognitif dalam instrumen penelitian ini:

1. Mengingat (C1). Kemampuan siswa dalam mengenali dan memanggil

kembali (*recall*) informasi, fakta, atau istilah-istilah mendasar dalam materi Akidah Akhlak yang telah disimak melalui video digital, seperti menyebutkan definisi, dalil naqli, atau jenis-jenis perilaku terpuji dan tercela.

2. Memahami (C2). Kemampuan siswa dalam membangun makna dari pesan-pesan instruksional, termasuk menjelaskan kembali konsep melalui bahasa sendiri atau merangkum isi materi video digital yang telah ditonton.
3. Menerapkan (C3). Kemampuan siswa dalam menggunakan suatu prosedur dalam situasi baru, seperti memberikan contoh penerapan perilaku akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan konsep yang dipelajari.
4. Menganalisis (C4). Kemampuan siswa dalam memecah materi ke dalam bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antarbagian, seperti membedakan antara perilaku terpuji dan tercela berdasarkan argumentasi agama.

Sebagai variabel bebas (Variabel X), penerapan model *Blended Learning System Self-Paced* berbantu Video Digital dilaksanakan dengan mengikuti sintaks yang adaptif. Berbeda dengan *blended learning* standar, kebaruan model ini terletak pada aspek *self-paced* yang menekankan fleksibilitas siswa dalam menguasai konsep awal melalui stimulasi audio-visual (Video Digital) di luar jam pelajaran. Sintaks yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada buku model (Nasution et al., 2019) yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran *self-paced*:

1. Fase 1. *Information* (Pemberian Informasi)
Guru memberikan arahan mengenai mekanisme pembelajaran mandiri dan membagikan Video Digital melalui platform daring. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa di rumah.
2. Fase 2. *Self-Paced Blended Activity* (Aktivitas Mandiri melalui Video)
Siswa menonton dan mempelajari video digital yang berisi materi konsep dasar Akidah Akhlak di rumah sesuai kecepatan belajarnya masing-masing. Siswa diperbolehkan memutar ulang video hingga paham, mengatasi hambatan literasi bacaan yang mereka miliki.
3. Fase 3. *Formative Evaluation* (Evaluasi Formatif Daring)

Setelah menonton video, siswa mengerjakan kuis singkat daring untuk mengukur pemahaman awal mereka. Hasil kuis ini menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk menentukan bagian mana yang perlu ditekankan saat sesi tatap muka.

4. Fase 4. *Practice & Mentoring* (Praktik dan Penguatan di Kelas)

Di dalam kelas (*Live Event*), guru tidak lagi berceramah konsep dasar. Waktu digunakan untuk menjawab pertanyaan sulit, diskusi kelompok, dan memberikan bimbingan praktis. Siswa mempraktikkan pemahaman mereka melalui analisis kasus nyata.

5. Fase 5. *Dissemination* (Penyebarluasan Pengetahuan)

Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas, menerima masukan dari teman sebaya dan penguatan dari guru untuk mengonstruksi pemahaman yang lebih luas.

6. Fase 6. *Summative Evaluation* (Evaluasi Hasil Belajar)

Tahap akhir di mana guru memberikan tes untuk mengukur pencapaian kognitif siswa (C1-C6) setelah melewati rangkaian proses bauran.

Dalam desain *Quasi-Experiment*, kerangka berpikir ini juga mempertimbangkan kondisi kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru, yaitu Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*). Menurut Slavin, model ini berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

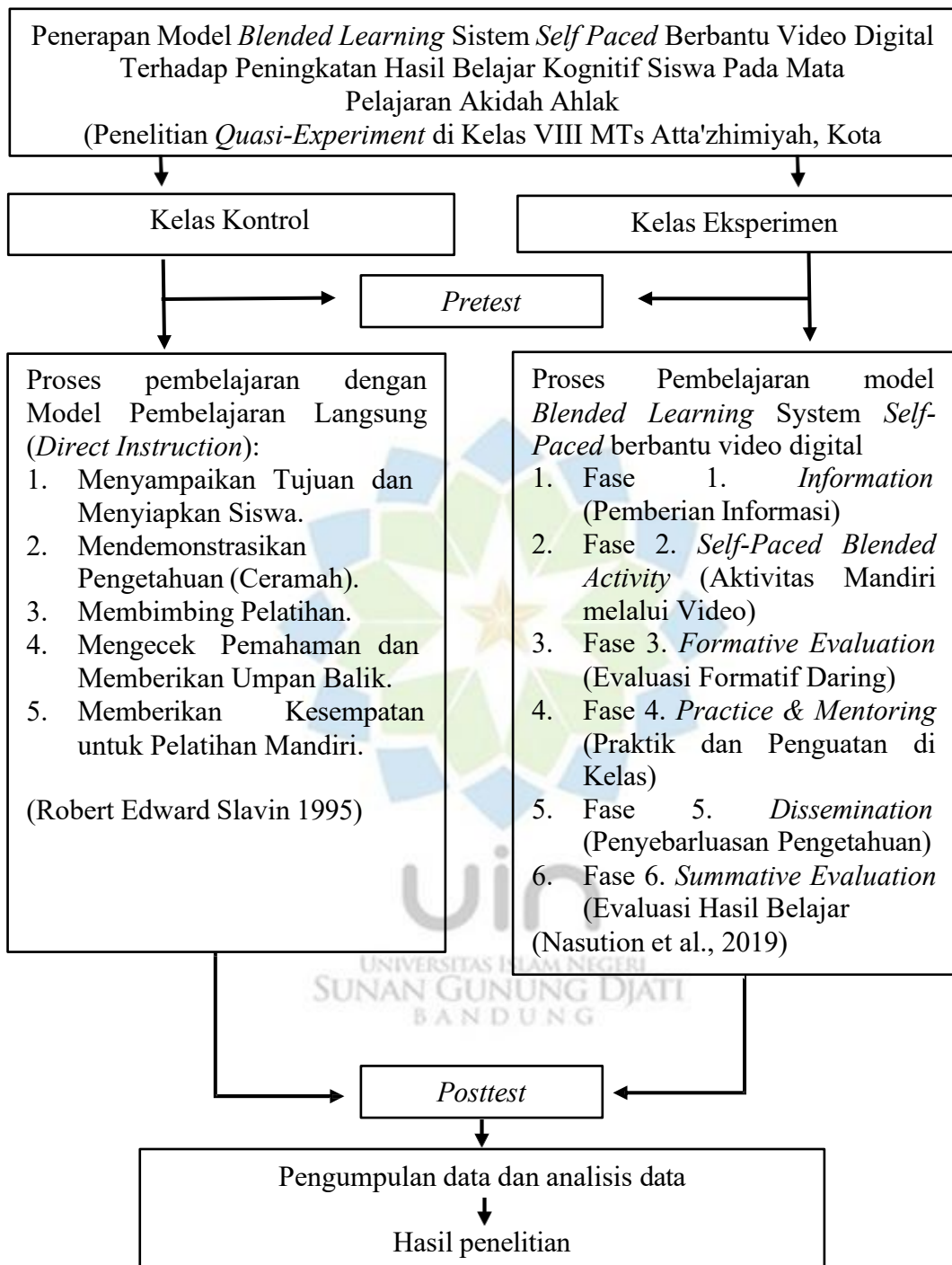
- a. Menyampaikan Tujuan dan Menyiapkan Siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan mental siswa untuk menerima materi.
- b. Mendemonstrasikan Pengetahuan (ceramah). Guru menyajikan materi Akidah Akhlak secara lisan di depan kelas melalui penjelasan searah.
- c. Membimbing Pelatihan. Guru memberikan contoh soal atau pertanyaan singkat untuk dijawab siswa secara langsung.
- d. Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik. Guru

bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meluruskan jawaban siswa.

- e. Memberikan Kesempatan untuk Pelatihan Mandiri. Guru memberikan tugas latihan soal untuk dikerjakan siswa di kelas atau sebagai PR dari buku teks (Slavin, 1995).

Untuk memperjelas narasi yang dimaksud oleh peneliti, berikut merupakan skema kerangka berpikir yang dilakukan pada penelitian ini:





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya akan diuji melalui perbandingan data empiris (Yusuf, 2014). Berdasarkan kerangka berpikir yang menyatakan Model *Blended Learning Sistem Self-Paced Berbantu Video Digital* (X) lebih efektif daripada metode Konvensional, hipotesis ini dirumuskan sebagai hipotesis komparatif.

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Artinya, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara kelas yang menggunakan model *Blended Learning Sistem Self-Paced Berbantu Video Digital* dan kelas yang menggunakan metode konvensional, dengan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Keterangan:

μ_1 = rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen.

μ_2 = rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu disajikan sebagai upaya untuk memetakan kajian sejenis sekaligus menegaskan posisi orisinalitas riset yang akan dilaksanakan (Creswell, 2009). Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan topik model pembelajaran inkuiri yang telah teridentifikasi:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Firdaus W. Suhaeb, Anisah Aah Marfuah, dan Ernawati S. Kaseng dari Universitas Negeri Makassar (UNM) pada tahun 2022 yang menelaah tentang "Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru" (Suhaeb et al., 2022). Fokus utama riset ini adalah melihat bagaimana proses adaptasi guru dan siswa saat beralih dari pembelajaran daring penuh kembali ke interaksi tatap muka melalui skema bauran pascapandemi. Hasil penelitian mengungkap bahwa model ini sangat mempermudah interaksi sosial dan memberikan

fleksibilitas waktu bagi siswa untuk mengakses materi secara mandiri. Temuan ini memberikan dasar pemikiran bagi peneliti bahwa *blended learning* bukan sekadar alat bantu saat darurat, melainkan sebuah revolusi budaya belajar yang meningkatkan kedekatan siswa dengan teknologi. Persamaan riset ini dengan penelitian peneliti terletak pada fokus penggunaan variabel model pembelajaran bauran. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian, di mana Suhaeb menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan fenomena adaptasi, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif secara numerik dan terukur.

2. Penelitian kedua dikembangkan oleh Destia Tri Antika dari Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada tahun 2025 yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam" (Destia, 2025). Melalui metode *Quasi-Experiment*, Antika memperoleh data statistik yang menunjukkan kenaikan signifikan pada kelas eksperimen dengan skor rata-rata yang melesat dari 30,93 (*pretest*) menjadi 84,81 (*posttest*), dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Interpretasi dari temuan ini membuktikan bahwa intervensi media interaktif dalam skema *blended* mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan efektif bagi generasi digital. Persamaan riset ini dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan metode eksperimen dan objek materi pada rumpun mata pelajaran PAI. Namun, perbedaannya terletak pada spesifikasi media pendukung; jika Antika menggunakan aplikasi permainan *Quizizz*, peneliti memfokuskan penerapan pada sistem *self-paced* yang didukung oleh Video Digital untuk secara spesifik memecahkan kebuntuan literasi siswa di MTs.
3. Penelitian ketiga merupakan karya Muhammad Darwis dari Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare tahun 2023 yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Masa COVID-19 di Ma'had DDI Sidrap" (Darwis, 2023). Temuan riset ini menunjukkan bahwa penerapan model bauran berada pada kategori

"Baik" dengan persentase 72,51% dan memberikan kontribusi terhadap variasi hasil belajar sebesar 74,5% (R-Square). Darwis menginterpretasikan bahwa kemandirian belajar merupakan kunci utama yang membuat siswa tetap berprestasi meski dalam kondisi pembatasan fisik. Hal ini selaras dengan asumsi peneliti mengenai pentingnya otonomi siswa dalam belajar. Persamaan riset ini terletak pada variabel independen (*blended learning*) dan dependen (hasil belajar PAI). Perbedaan mendasar terletak pada konteks waktu dan jenjang pendidikan; penelitian Darwis dilaksanakan pada masa pandemi untuk jenjang Madrasah Aliyah, sementara peneliti melakukan riset pada masa normal baru untuk jenjang Madrasah Tsanawiyah dengan fokus pada solusi rendahnya literasi kognitif.

4. Penelitian keempat ditulis oleh Suprianti dari SD Negeri 010110 Ambalutu yang diterbitkan dalam Jurnal Pedagogik pada tahun 2023 berjudul "Penerapan Pembelajaran PAI Berbasis *Blended Learning*" (Suprianti, 2023). Melalui metode studi pustaka (*literature review*), Suprianti menyimpulkan bahwa manfaat utama model ini adalah memperluas jangkauan belajar dan menciptakan efisiensi biaya, serta mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa melalui dimensi *synchronous* dan *asynchronous*. Peneliti menginterpretasikan hasil ini sebagai landasan teoretis bahwa *blended learning* sangat relevan untuk menghilangkan kejenuhan pada materi agama yang sering dianggap monoton. Persamaan riset ini dengan penelitian peneliti adalah pada variabel X dan rumpun ilmu yang dikaji. Adapun perbedaannya terletak pada jenis data; Suprianti menggunakan data sekunder dari berbagai literatur, sedangkan peneliti melangkah lebih jauh dengan mengimplementasikan langsung sintaks Nasution dkk (2019) di lapangan untuk memperoleh data primer dari subjek penelitian di Bandung.
5. Penelitian kelima dilakukan oleh Linsi Ulan Sari dan Rika Novia dari SMPN 2 Ulakan Tapakis yang diterbitkan dalam Jurnal Studi Tindakan Edukatif pada tahun 2025 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Akhlak pada

Siswa" (Linsi Ulan Sari, 2025). Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hasil riset mereka menunjukkan peningkatan dramatis pada keterlibatan siswa (*student engagement*) dan motivasi belajar di setiap siklusnya. Mereka menginterpretasikan bahwa ketika siswa diberikan akses materi daring sebelum tatap muka, mereka cenderung lebih berani dalam berdiskusi dan bertanya di kelas. Persamaan riset ini dengan penelitian peneliti sangat kuat pada subjek materi, yaitu Akidah Akhlak di jenjang sekolah menengah pertama. Namun, perbedaannya terletak pada jenis desain penelitian; Sari dan Novia menggunakan desain PTK untuk memperbaiki kualitas pengajaran guru secara internal, sementara peneliti menggunakan *Quasi-Experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group* untuk menguji pengaruh model secara komparatif antara dua kelas yang berbeda.

