

ABSTRAK

Idoh Sulastri. 1222020111. 2026. Implementasi Quizlet Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Learning Engagement Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMP Muhammadiyah 8 Bandung).

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 8 Bandung menghadapi tantangan berupa rendahnya *learning engagement* siswa yang cenderung pasif, minimnya antusiasme, dan fluktuasi motivasi belajar. Fenomena ini berakar pada pola pembelajaran yang masih menempatkan siswa sebagai penerima pasif, sehingga perlu adanya strategi yang lebih interaktif. Penulis mencoba menerapkan media *Quizlet* berbasis *game-based learning* (GBL) yang diasumsikan dapat meningkatkan *learning engagement* siswa, baik secara perilaku, emosional, maupun kognitif.

Penelitian ini dirumuskan untuk: (1) Mendeskripsikan penerapan *Quizlet* berbasis *game-based learning* pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Bandung. (2) Mengukur tingkat *learning engagement* siswa sebelum dan sesudah penerapan *Quizlet* berbasis GBL.

Secara teoritis, pendekatan GBL yang dipadukan dengan prinsip konstruktivisme dapat menstimulasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri secara aktif melalui pengalaman yang kontekstual dan interaktif. *Quizlet* menyediakan fitur interaktif yang menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah bahwa implementasi *Quizlet* berbasis *game-based learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan *learning engagement* siswa.

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif melalui desain kuasi-eksperimen (*quasi-experimental design*). Teknik perolehan data ditempuh lewat instrumen angket, pengamatan, serta penelaahan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji *Mann-Whitney U* (dikarenakan data tidak terdistribusi normal), dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan *Quizlet* berbasis *game-based learning* pada materi Pelestarian Alam dan Pengendalian Perubahan Iklim di kelas eksperimen (IX Al-Khawarizmi) terlaksana dengan sangat baik. (2) Berdasarkan hasil observasi, tingkat *learning engagement* kelompok eksperimen menyentuh kriteria sangat tinggi di angka 89,58%, berbanding terbalik dengan kelompok kontrol yang hanya mencatatkan kriteria rendah sebesar 35,41%. Namun, hasil uji statistik *Mann-Whitney U* memperoleh nilai signifikansi 0,066 ($> 0,05$), yang berarti hipotesis nol diterima (tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan secara statistik). Ketidaksignifikanan data ini dipengaruhi oleh adanya skor ekstrem negatif pada kelas eksperimen akibat kendala teknis (fluktuasi jaringan dan keterbatasan gawai), serta bias observasi (*observation bias*) pada kelas kontrol yang menyebabkan aktivitas diskusi siswa tidak terdokumentasi secara utuh.