

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat bergantung pada tingkat keterlibatan peserta didik (*learning engagement*). Idealnya, kegiatan belajar menghendaki keaktifan menyeluruh, konsentrasi penuh, serta keterlibatan kognitif yang mendalam. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran PAI masih menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan siswa. Fenomena ini tampak dari kecenderungan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara minimal, kurang antusias, serta menunjukkan perhatian dan motivasi belajar yang tidak stabil.

Kondisi tersebut tidak hanya disebabkan oleh perilaku siswa, tetapi juga berakar pada pola pembelajaran yang masih menempatkan siswa sebagai penerima pasif, bukan sebagai subjek yang membangun pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran bersifat aktif, sosial, dan kontekstual, di mana keterlibatan siswa menjadi faktor utama yang memengaruhi efektivitas belajar. Keterlibatan merupakan konstruksi multidimensional, mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif, yang saling terkait dan saling memperkuat. Siswa yang terlibat secara optimal tidak hanya berpikir mendalam tentang materi, tetapi juga merasakan pengalaman positif dan melakukan tindakan yang memperkuat pemahaman mereka. Dalam praktiknya, keterlibatan perilaku terlihat dari partisipasi aktif dalam diskusi dan penyelesaian tugas, keterlibatan emosional dari minat dan antusiasme terhadap materi, serta keterlibatan kognitif dari usaha mental untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengaitkan konsep-konsep pembelajaran (Ebraliidze, 2023).

Sejumlah kajian membuktikan bahwa pemanfaatan instrumen digital yang dipadukan dengan konsep permainan edukatif interaktif terbukti ampuh mendongkrak motivasi, tingkat keaktifan, serta atensi siswa secara substansial. Implementasi strategi yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka terbukti efektif dalam memperkuat *engagement* secara perilaku, emosional, dan kognitif (Arasy et al., 2025).

Meskipun pembelajaran digital telah diterapkan, keterlibatan siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) masih belum optimal, sehingga perlu adanya strategi yang lebih efektif untuk mendorong partisipasi aktif. Salah satu pendekatan yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan adalah *Game-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini menyediakan lingkungan belajar yang imersif dan menyenangkan melalui elemen tantangan, pencapaian, dan interaksi, yang mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, model GBL turut memudahkan peserta didik menguasai bahan ajar lebih komprehensif lewat pelibatan langsung pada situasi edukatif yang kontekstual dan komunikatif (Raharjo et al., 2024).

Pendekatan ini selaras dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa belajar dengan aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam konteks PAI, penerapan konstruktivisme dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus memberikan pemahaman agama yang lebih bermakna. Teori belajar Piaget menekankan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, sedangkan teori Bruner menekankan pentingnya pengalaman langsung, visualisasi, dan refleksi. Strategi seperti *discovery learning* dan *scaffolding* dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman agama yang aplikatif dan kritis. Dengan demikian, penggabungan pendekatan GBL dan prinsip konstruktivisme menawarkan peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih merangsang dan mendorong siswa terlibat lebih mendalam dalam pembelajaran PAI (Yasri Mandar & Sihono, 2025).

Sebagai alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran PAI, Quizlet dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Quizlet merupakan situs web yang menyediakan dua fitur utama, yaitu fitur untuk mempelajari materi dan permainan/*games*. Aplikasi ini mudah digunakan, inovatif, dan mampu membantu pelajar meningkatkan kemampuan hafalan serta memahami materi dengan lebih menyenangkan. Quizlet memungkinkan pengguna untuk membuat satu set kartu pembelajaran (*flashcards*) yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, mendukung berbagai bahasa termasuk bahasa Indonesia, Sunda, Melayu, Arab, serta simbol matematika dan fonetik IPA.

Dengan memanfaatkan fitur pembelajaran dan permainan pada Quizlet, siswa dapat belajar secara aktif, membangun pengetahuan mereka sendiri, dan meningkatkan keterlibatan belajar secara menyeluruh, baik dari segi perilaku, emosional, maupun kognitif (Azhari et al., 2023).

Berdasarkan pengalaman pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 8 Bandung, sekolah ini memiliki karakteristik yang relevan sebagai konteks penelitian. Secara institusional, sekolah telah didukung oleh fasilitas pembelajaran yang relatif memadai, termasuk ketersediaan perangkat digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru menunjukkan kesiapan dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, serta terdapat dukungan orang tua terhadap aktivitas belajar siswa.

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran di kelas. Pada pelaksanaannya, tingkat *learning engagement* siswa dalam pembelajaran PAI memperlihatkan bahwa indeks keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih tergolong minim. Hal ini tampak dari terbatasnya partisipasi aktif siswa, antusiasme belajar yang tidak merata, serta keterlibatan kognitif yang belum berkembang secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung. Secara teoretis, keterlibatan belajar mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif, yang seharusnya dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan terdapat kesenjangan antara potensi fasilitas yang tersedia dan realitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Oleh karena itu, SMP Muhammadiyah 8 Bandung dinilai sangat representatif untuk dijadikan lokasi pengujian penerapan model berbasis permainan (*game-based learning*), utamanya aplikasi Quizlet, guna mendorong keaktifan belajar peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Quizlet berbasis *game-based learning* sebagai strategi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan *learning engagement* siswa pada mata pelajaran PAI, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih aktif, bermakna, dan kontekstual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi Quizlet berbasis *game-based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)?
2. Bagaimana tingkat *learning engagement* siswa pada mata pelajaran PAI sebelum dan sesudah penerapan Quizlet berbasis GBL?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan Quizlet berbasis *game-based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Mengetahui tingkat *learning engagement* siswa pada mata pelajaran PAI sebelum dan sesudah penerapan Quizlet berbasis GBL.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan strategi pembelajaran digital. Dengan meneliti penerapan Quizlet berbasis *game-based learning*, penelitian ini dapat memperkuat pemahaman tentang keterlibatan belajar (*learning engagement*) siswa, mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Diharapkan juga hasil penelitian ini dapat memperluas penerapan teori konstruktivisme dalam praktik pembelajaran modern, di mana siswa belajar secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman yang kontekstual dan interaktif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital dan strategi berbasis permainan, sehingga dapat memperkaya teori dan konsep yang mendasari praktik pembelajaran interaktif.

Secara aplikatif, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat nyata bagi guru, siswa, dan pihak sekolah. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi panduan dalam merancang dan menerapkan Quizlet berbasis *Game-Based Learning* sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Bagi siswa, penelitian ini dapat

membantu mereka belajar secara lebih aktif dan bermakna, meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan belajar secara perilaku, emosional, dan kognitif. Hal ini penting agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu berpikir kritis, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, dan membangun pemahaman agama yang lebih mendalam.

Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk memajukan strategi pengajaran digital yang lebih inovatif dan tepat guna, sehingga mutu pembelajaran PAI dapat meningkat secara keseluruhan. Implementasi dari temuan riset ini ditargetkan mampu memberikan kontribusi jangka panjang dalam peningkatan mutu edukasi, kesiapan siswa menghadapi dinamika pembelajaran digital, serta pembentukan ekosistem belajar yang aktif dan partisipatif di lingkungan sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP, kualitas *learning engagement* siswa menjadi salah satu tolok ukur krusial dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Secara teoretis, Fredricks, Blumenfeld, & Paris dalam (Jannah & Jainudin, 2019) *learning engagement* dinyatakan mencakup tiga dimensi utama, yaitu *behavioral engagement* (keaktifan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran), *emotional engagement* (ketertarikan, kenyamanan, dan sikap positif terhadap pembelajaran), serta *cognitive engagement* (komitmen siswa untuk berpikir secara mendalam dan memahami materi secara serius). Namun, dalam praktiknya ketiga dimensi ini belum berkembang secara optimal.

Fenomena tersebut utamanya didorong oleh aspek internal, mencakup minimnya dorongan belajar, rendahnya keyakinan diri, serta konstruksi diri yang belum terbangun secara positif. Padahal secara eksternal, kondisi pembelajaran telah didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai, dukungan orang tua yang optimal, serta implementasi pembelajaran digital oleh guru. Fakta ini menunjukkan bahwa keberadaan teknologi saja tidak secara otomatis meningkatkan *learning engagement* siswa. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan dapat merangsang keterlibatan siswa secara menyeluruh,

baik secara perilaku, emosi, maupun kognisi agar pembelajaran PAI lebih bermakna dan efektif.

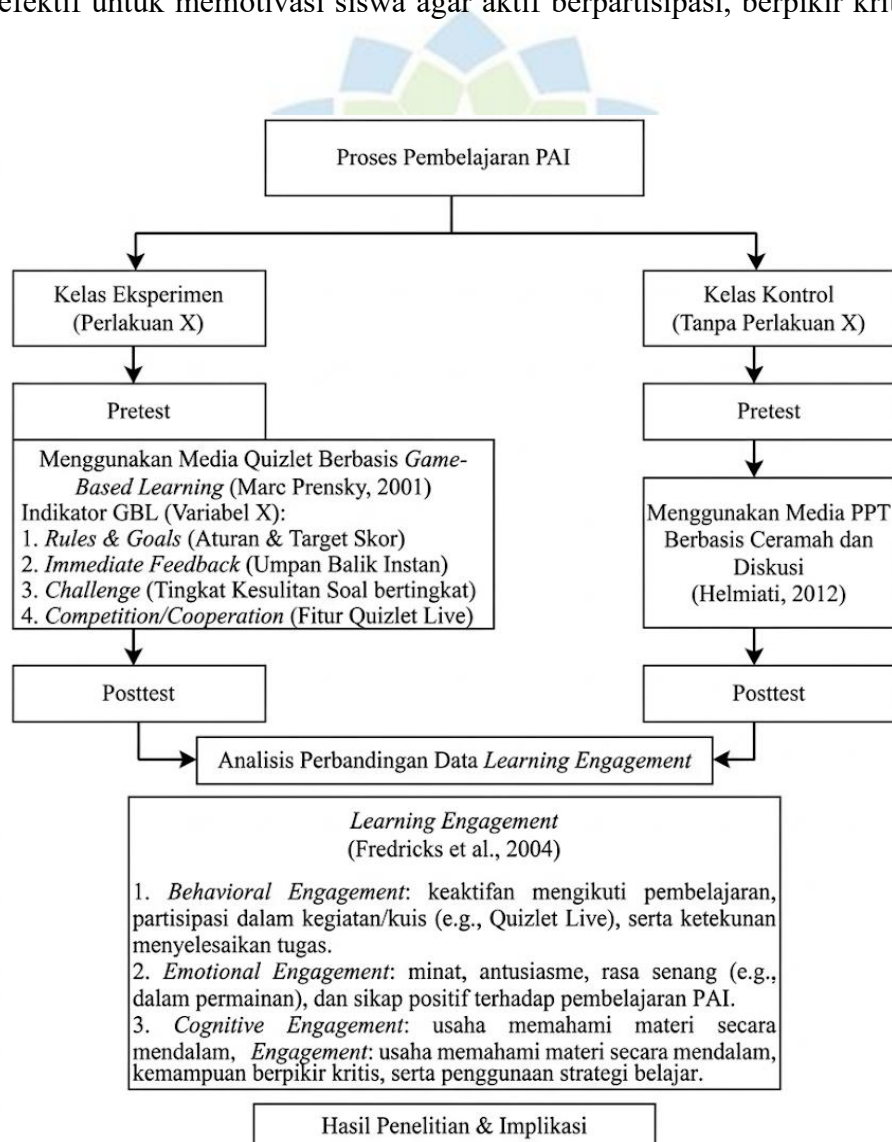
Salah satu strategi yang terbukti mampu mendorong keterlibatan belajar adalah penerapan *game-based learning* (GBL) dan pemanfaatan media digital seperti Quizlet. Pendekatan GBL menghadirkan lingkungan belajar yang imersif dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah. Sementara itu, media digital seperti Quizlet memungkinkan siswa mempelajari materi secara interaktif melalui *flashcards*, kuis, dan permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar mereka. Integrasi antara GBL dan media digital ini diharapkan mampu memperkuat dimensi keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna dalam pembelajaran PAI (Azhari et al., 2023).

Model pembelajaran yang diaplikasikan pada penelitian ini berpijak pada landasan konstruktivisme, di mana peserta didik diposisikan aktif mengonstruksi pemahamannya secara mandiri lewat pengalaman, komunikasi, serta proses perenungan. Di ranah edukasi, istilah konstruksi bermakna pembentukan, sementara konstruktivisme dipandang sebagai usaha membangun tata kehidupan yang beradab dan modern. Aliran ini sekaligus menjadi fondasi filosofis bagi pembelajaran kontekstual, yang meyakini bahwa pemahaman dibentuk manusia secara bertahap serta diperluas lewat batasan konteks tertentu, bukan diraih secara langsung. Oleh sebab itu, ilmu pengetahuan tidak dipandang sekadar sebagai kumpulan fakta, konsep, atau aturan yang tinggal dihafal, melainkan harus dibangun dan dimaknai melalui keterlibatan pada pengalaman empiris (Wahab & Rosnawati, 2021).

Menurut Piaget, proses pembelajaran sebaiknya menyesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, sementara Bruner menekankan bahwa pembelajaran perlu berbasis pengalaman, visualisasi, dan penerapan *scaffolding* agar siswa mampu memahami konsep secara lebih mendalam. Dalam lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan prinsip konstruktivisme memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap nilai-nilai agama,

menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, serta meningkatkan keterlibatan belajar dari sisi perilaku, emosi, dan kognisi. Dengan mengintegrasikan pendekatan konstruktivisme dan *Game-based learning*, penelitian ini diarahkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan *learning engagement* siswa secara menyeluruh (Yasri Mandar & Sihono, 2025).

Variabel utama penelitian meliputi penerapan *game-based learning* dan penggunaan media Quizlet sebagai variabel bebas, serta *learning engagement* siswa sebagai variabel terikat. Pendekatan GBL dan Quizlet dianggap sebagai strategi yang efektif untuk memotivasi siswa agar aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar secara menyeluruh.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian, biasanya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian. Statusnya sementara karena didasarkan pada teori-teori yang relevan dan kajian pustaka, sehingga belum memiliki dasar bukti empiris dari data yang sebenarnya. Hipotesis berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam merancang metode penelitian dan pengumpulan data, sekaligus menjadi tolok ukur untuk menguji kebenaran teori melalui analisis hasil penelitian. Dengan demikian, hipotesis bukanlah kesimpulan akhir, melainkan jawaban awal yang harus diuji secara sistematis untuk memastikan validitas dan keakuratannya (Sugiyono, 2020).

Berdasarkan definisi hipotesis dan kerangka berpikir yang telah disusun, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Pengaruh implementasi *Quizlet* berbasis *game-based learning* berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan *learning engagement* siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 8 Bandung.

Rumusan hipotesis ini merupakan jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan belajar siswa, yang nantinya akan diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data dalam studi kuasi-eksperimen ini.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pemanfaatan media digital, khususnya *Quizlet* dan *game-based learning*, terus berkembang seiring meningkatnya kebutuhan akan metode pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Kajian-kajian sebelumnya umumnya mengarah pada upaya peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta efektivitas proses pembelajaran melalui inovasi berbasis teknologi. Beberapa penelitian berikut menjadi rujukan penting dalam memahami relevansi dan efektivitas penggunaan media digital tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lain yang sejenis.

Penelitian pertama dilakukan oleh Selvi Alviani (2025), skripsi berjudul *“Penggunaan Media Pembelajaran Quizlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti”* menunjukkan bahwa penerapan Quizlet mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Melalui metode kuasi-eksperimen, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Quizlet terlaksana dengan sangat baik berdasarkan observasi, dan hasil uji N-Gain menunjukkan kategori peningkatan sedang. Uji t juga mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan setelah penggunaan Quizlet, sehingga media ini dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian kedua dilakukan oleh Syalwa Desyta (2025), dengan skripsi berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizlet terhadap Hasil Belajar PAI-BP”*. Penelitian kuasi eksperimen ini menegaskan bahwa penggunaan Quizlet memberikan pengaruh cukup efektif terhadap hasil belajar siswa. Perbandingan nilai post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan, sementara hasil perhitungan N-Gain berada pada kategori cukup efektif. Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa Quizlet dapat menjadi media alternatif yang mendukung peningkatan hasil belajar PAI-BP.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Bunga Savana, Najwa Amalina Nst., dan Sa'diyyah Zahra (2025), Artikel jurnal berjudul *“Pengaruh Metode Pembelajaran game-based learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57”* menunjukkan bahwa metode *game-based learning* dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga penerapan *game-based learning* dianggap relevan untuk mengatasi minimnya partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian berikutnya adalah karya Muhammad Zainudin, Mardianto, dan Hasan Matsum (2023), artikel jurnal berjudul *“Development of game-based learning Media on Islamic Religious Education Materials”*. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model Borg and Gall dan

menghasilkan media pembelajaran berbasis *game* yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid dan praktis, sementara uji keefektifan menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi Aqidah Akhlak. Media ini dianggap sesuai digunakan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penelitian terakhir oleh Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, dan Hafiz Rekso Budi (2024), artikel jurnal berjudul “*The Use of game-based learning to Increase Student Engagement*”, menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa dapat ditingkatkan secara efektif melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian literatur ini menyimpulkan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta keterampilan kritis siswa. Di samping itu, penelitian ini mempertegas bahwa pendekatan ini relevan untuk digunakan sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di era modern.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Quizlet maupun metode *game-based learning* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Persamaan utama dari penelitian tersebut terletak pada fokus peningkatan kualitas pembelajaran berbasis media digital. Adapun perbedaannya terdapat pada jenis media yang digunakan, pendekatan metodologis, objek penelitian, serta variabel utama yang dianalisis. Kajian ini memberikan landasan kuat bahwa inovasi berbasis teknologi layak diterapkan pada penelitian selanjutnya, termasuk penelitian yang dilakukan saat ini, dengan cakupan, konteks, atau variabel yang lebih spesifik.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
Selvi Alviani (2025)	Penggunaan Media Pembelajaran Quizlet untuk	Penggunaan media Quizlet dalam pembelajaran PAI serta penerapan	Berfokus pada hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada

	Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	desain kuasi-eksperimen untuk menilai efektivitas media digital.	<i>learning engagement</i> siswa.
Sylawa Destya (2025)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizlet terhadap Hasil Belajar PAI-BP	Mengkaji penggunaan Quizlet dalam pembelajaran PAI-BP dengan pendekatan kuasi-eksperimen serta bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.	Variabel utama adalah hasil belajar, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada keterlibatan belajar (<i>learning engagement</i>).
Bunga Savana, Najwa Amalia Nst., dan Sa'diyyah Zahra (2025)	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP	Penerapan pendekatan <i>Game-Based Learning</i> dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan partisipasi siswa.	Menggunakan <i>Game-Based Learning</i> tanpa Quizlet dan berfokus pada hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan Quizlet berbasis <i>Game-Based Learning</i> dan mengkaji <i>learning engagement</i> siswa.

	Muhammadiyah 57		
Muhammad Zaidin, Mardianto dan hasan Matsum (2023)	<i>Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials</i>	Pemanfaatan media pembelajaran berbasis <i>game</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta menekankan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.	Menggunakan Metode R&D dengan fokus pengembangan media dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan fokus pada <i>learning engagement</i> siswa.
Adithya Dipta raharjo, Agis Amelia Puti dan Hafiz Rekso Budi (2024)	<i>The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement</i>	Mengkaji <i>student engagement</i> dan menempatkan pendekatan <i>Game-Based Learning</i> sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.	Jenis penelitian berupa studi literatur, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan (kuasi eksperimen) yang mengkaji Quizlet berbasis <i>game-based learning</i> .