

**PENERAPAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBASIS
GAMIFIKASI TERHADAP PENINGKATAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI**
(Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Putri Asriani Rhamdani
NIM. 1222020234

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG
2026 M/1448 H**