

ABSTRAK

Putri Asriani Rhamdani. 1222020234, 2026: *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)*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi pendahuluan pada siswa kelas X SMA Karya Budi Cileunyi yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih perlu ditingkatkan, ditandai dengan perhatian siswa yang belum optimal, partisipasi dalam diskusi yang masih perlu didorong, inisiatif bertanya yang masih terbatas, serta antusiasme dalam mengerjakan tugas yang belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga kurang memberi ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI siswa kelas X SMA Karya Budi Cileunyi; (2) Mengetahui peningkatan minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI; (3) Mengetahui pengaruh peningkatan minat belajar PAI antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas X SMA Karya Budi Cileunyi.

Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar, maka konsep berpikir dan hipotesis dalam penelitian ini memproyeksikan bahwa pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen melalui desain *nonequivalent control group design*. Objek penelitian ini adalah 77 siswa kelas X SMA Karya Budi Cileunyi dengan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sample. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS melalui uji validitas, uji reliabilitas, statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, uji *Independent Sample T-Test* untuk menguji hipotesis serta uji *effect size*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan pembelajaran di kelas eksperimen mencapai rata-rata 85,4% (kategori Sangat Baik), sedangkan di kelas kontrol mencapai rata-rata 79,15% (kategori Baik); (2) Peningkatan minat belajar siswa kelas eksperimen meningkat sebesar 14,54%, sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 13,85%, dengan selisih peningkatan sebesar 0,69% yang menunjukkan peningkatan minat belajar lebih tinggi pada kelas eksperimen; (3) Berdasarkan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 \leq 0,05$, dengan besaran pengaruh sebesar 16,5% (kategori pengaruh besar), yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.