

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan pembelajaran abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif dan bermakna. Kualitas pembelajaran tidak hanya diukur dari tersampainya materi, tetapi juga dari tingkat keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Basyori, 2025).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki karakteristik yang menuntut keterlibatan aktif siswa karena tidak hanya berorientasi pada pemahaman teoritis tentang agama, melainkan juga pada praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari (Putri & Harfiani, 2025). Pembelajaran PAI harus mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna agar nilai-nilai keislaman tidak berhenti pada aspek kognitif, tetapi membentuk sikap dan perilaku religius siswa.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas X SMA Karya Budi Cileunyi, ditemukan bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan, ditandai dengan perhatian siswa yang belum optimal selama pembelajaran berlangsung, partisipasi dalam diskusi yang masih perlu didorong, inisiatif bertanya yang masih terbatas, serta antusiasme dalam mengerjakan tugas yang belum maksimal. Indikator-indikator tersebut menunjukkan belum terpenuhinya aspek perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (2015) masih perlu dioptimalkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran PAI di sekolah tersebut berkaitan dengan perlunya peningkatan minat belajar siswa.

Permasalahan tersebut turut berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil dokumentasi nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMA Karya Budi Cileunyi, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada pada angka 73, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran tersebut adalah 80. Dengan demikian, rata-

rata hasil belajar siswa masih berada di bawah KKM yang ditetapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong pemahaman dan keterlibatan siswa secara optimal, sehingga hasil belajar yang dicapai belum memenuhi standar ketuntasan yang diharapkan.

Kesenjangan antara rata-rata hasil belajar siswa dengan KKM tersebut berkaitan erat dengan rendahnya minat belajar siswa, sebab minat merupakan salah satu faktor internal yang sangat memengaruhi keberhasilan proses maupun hasil belajar. Slameto (2015) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan cenderung lebih tekun, aktif, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, minat belajar yang rendah dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat, mudah bosan, dan tidak maksimal dalam menyerap materi pembelajaran, sehingga turut berkontribusi terhadap belum tercapainya KKM oleh sebagian besar siswa.

Perlunya peningkatan minat belajar siswa tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran dengan pendekatan yang didominasi dengan *teacher center* dan metode ceramah cenderung bersifat satu arah dan kurang memberi ruang partisipasi aktif siswa. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang aktif. Pembelajaran yang tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri berpotensi menghambat keterlibatan kognitif dan emosional siswa, sehingga minat belajar sulit berkembang secara optimal (Pratami, 2024).

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut memerlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kedalaman pemahaman dan peningkatan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan *deep learning*. Menurut Kemendikbud (2025), *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses belajar berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara terpadu. Pendekatan ini mendorong siswa memahami konsep secara mendalam, mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata,

serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *deep learning* berpotensi meningkatkan minat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Meskipun demikian, penerapan *deep learning* tanpa strategi pendukung yang menarik masih berpotensi menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal. Oleh karena itu, pendekatan *deep learning* dalam penelitian ini dipadukan dengan gamifikasi sebagai strategi penguatan minat belajar. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, badge, dan penghargaan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Rahmawati, 2025). Integrasi gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga mampu merangsang perhatian dan ketertarikan siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* mampu meningkatkan minat belajar siswa (NS et al., 2025). Namun demikian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran PAI pada jenjang SMA masih terbatas. Penelitian sebelumnya cenderung mengkaji *deep learning* atau gamifikasi secara terpisah, serta lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini terkait penerapan pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X SMA Karya Budi Cileunyi.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI siswa kelas X SMA Karya Budi Cileunyi?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI di kelas X SMA Karya Budi Cileunyi?
3. Sejauh mana pengaruh peningkatan minat belajar PAI antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI siswa kelas X SMA Karya Budi Cileunyi
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran PAI kelas X SMA Karya Budi Cileunyi
3. Untuk mengetahui pengaruh peningkatan minat belajar PAI antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diantaranya adalah:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Dengan hasil penelitian yang diperoleh maka diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran, khususnya pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi. Penelitian ini memperkuat teori bahwa integrasi unsur berpikir mendalam dan unsur permainan (gamifikasi) mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian menjadi referensi akademik bagi pengembangan teori-teori pembelajaran abad 21 yang menekankan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan bagi para peneliti, akademisi, dan pemikir pendidikan dalam mengembangkan konsep pembelajaran PAI yang lebih efektif, humanis, dan relevan dengan tuntutan zaman.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Untuk Guru**

Manfaat bagi guru dari penelitian ini yaitu sebagai wawasan baru dalam memilih serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat

sasaran, sehingga akan meningkatkan minat belajar siswa serta dapat memaksimalkan kualitasnya.

b. Untuk Siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini yaitu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Melalui penerapan *deep learning* berbasis gamifikasi, siswa berkesempatan untuk belajar melalui tantangan, refleksi, diskusi, dan aktivitas permainan edukatif yang merangsang minat belajar mereka. Pendekatan ini membantu meningkatkan minat belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Untuk Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini yaitu menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dapat menjadi acuan sekolah untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif demi mewujudkan pembelajaran yang lebih relevan dengan karakter generasi digital.

d. Untuk Peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini, dapat menambah pengetahuan tentang penerapan pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi terhadap peningkatan minat belajar siswa, serta memperluas pengetahuan tentang bagaimana penerapan pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

### **E. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran yang efektif menuntut pemahaman terhadap cara siswa merespons pengalaman belajar serta bagaimana proses pembelajaran memengaruhi motivasi internal mereka. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa belajar merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Peserta didik diposisikan

sebagai subjek utama yang berperan aktif dalam menemukan, mengolah, dan membangun makna dari materi pembelajaran melalui interaksi dan refleksi (Casfian et al., 2024).

Pendekatan pembelajaran yang selaras dengan prinsip konstruktivisme adalah pendekatan *deep learning*. Pendekatan ini menekankan pemahaman konseptual yang mendalam melalui aktivitas analisis, refleksi, diskusi, serta pengaitan materi dengan pengalaman hidup siswa. Pembelajaran *deep learning* tidak berorientasi pada hafalan, melainkan pada pemaknaan pengetahuan sehingga siswa mampu melihat relevansi materi dengan kehidupan nyata. Pendekatan ini menjadikan materi Pendidikan Agama Islam lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa (Sarnoto, 2025).

Pendekatan *deep learning* yang diterapkan tanpa strategi pendukung masih memiliki keterbatasan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Aktivitas pembelajaran yang menuntut pemikiran mendalam tetapi kurang didukung oleh variasi kegiatan, stimulus visual, dan tantangan yang menarik berpotensi menurunkan ketertarikan siswa untuk terlibat aktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya integrasi pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa secara optimal.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Slameto menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat belajar muncul apabila siswa merasa tertarik, senang, dan memiliki perhatian terhadap aktivitas belajar, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Slameto, 2015). Minat belajar berperan sebagai pendorong internal yang memengaruhi intensitas perhatian, ketekunan, dan partisipasi siswa dalam belajar.

Gamifikasi digunakan sebagai penguat dalam penerapan pendekatan *deep learning*. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen permainan seperti poin, badge, level, papan peringkat, tantangan, dan penghargaan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Rahmawati, 2025). Elemen permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan

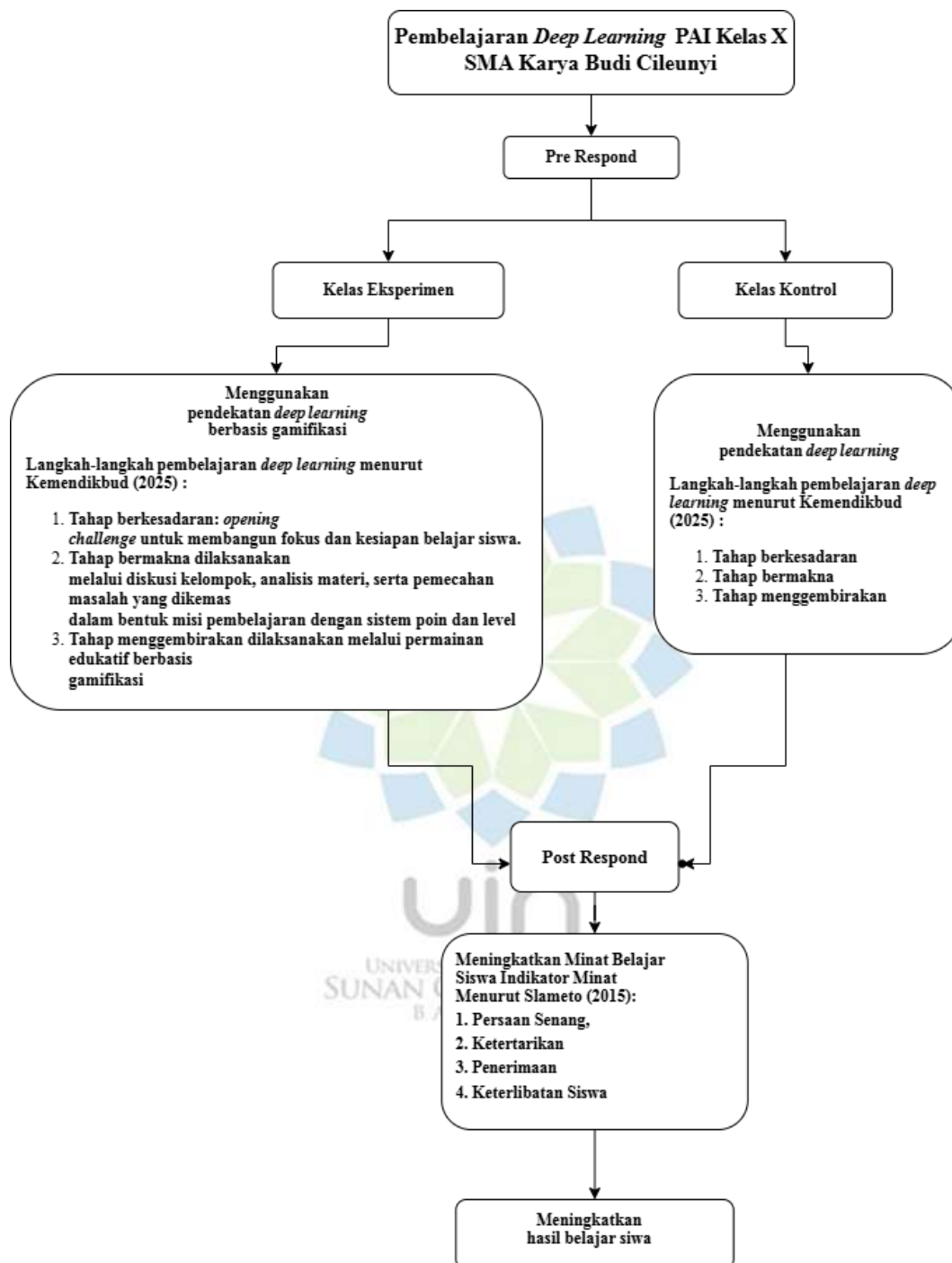
dan menantang sehingga mendorong siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias.

Pendekatan *deep learning* berbasis Gamifikasi merupakan integrasi antara kedalaman pemahaman konseptual dan peningkatan minat belajar melalui permainan edukatif. Pendekatan ini menuntut siswa berpikir kritis dan reflektif sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Integrasi tersebut diperkirakan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Pendekatan *deep learning* menurut Kemendikbud (2025) memiliki tiga prinsip utama, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Prinsip berkesadaran diwujudkan melalui refleksi awal dan pertanyaan pemantik untuk memfokuskan perhatian siswa. Prinsip bermakna diwujudkan melalui diskusi, analisis, dan pemecahan masalah yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Prinsip menggembirakan diwujudkan melalui aktivitas penguatan dan evaluasi yang menyenangkan. Ketiga prinsip tersebut dikombinasikan dengan elemen gamifikasi dalam penelitian ini.

Langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap berkesadaran, yaitu guru memberikan pertanyaan pemantik, refleksi singkat, dan opening challenge untuk membangun fokus dan kesiapan belajar siswa.
2. Tahap bermakna dilaksanakan melalui diskusi kelompok, analisis materi, serta pemecahan masalah yang dikemas dalam bentuk misi pembelajaran dengan sistem poin dan level.
3. Tahap menggembirakan dilaksanakan melalui kuis atau permainan edukatif berbasis gamifikasi sebagai bentuk penguatan dan evaluasi, serta pemberian badge atau reward bagi siswa yang mencapai target pembelajaran.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh penerapan pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian karena penelitian ini digunakan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat landasan teori, membandingkan temuan, serta menunjukkan letak kebaruan dari penelitian yang sedang dilakukan. Berikut merupakan studi hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Neneng Julianah, Sulfian & Andi Fitriani Djollong dengan judul “Efektivitas Pendekatan *Deep Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Pemahaman Mendalam Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 76 Kasambi”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Respond-Post-Respond control group design. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan hasil belajar serta pemahaman mendalam siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel 48 siswa kelas V, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis *deep learning* dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar kelompok eksperimen jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata Post- Respond kelompok eksperimen sebesar 86,75, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 77,10. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam hal diskusi, refleksi, dan keterlibatan dalam pembelajaran nilai-nilai PAI. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan

*deep learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, sekaligus pembentukan sikap religius siswa.

Persamaan antara penelitian tersebut dan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan menerapkan *deep learning* sebagai variabel X. Sedangkan perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar dan pemahaman mendalam, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada minat belajar siswa (Julianah et al., 2025).

2. Penelitian ini dilakukan oleh Salsabila Amalia, Faradita Br Ginting, Mita Dwi Amanda, dan M. Humam Mahdi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Deep Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SDS Muhammadiyah 01 Binjai”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Kuasi Eksperiment, melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran *deep learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar serta lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *deep learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, keingintahuan meningkat, serta partisipasi aktif dalam diskusi kelas. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran *deep learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif serta menerapkan *deep learning* sebagai variabel X. Sedangkan perbedaannya, penelitian terdahulu meneliti motivasi belajar siswa SD sebagai variabel terikat (Y), sedangkan penelitian yang peneliti lakukan meneliti minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI tingkat SMA (Amalia et al., 2025).

3. Penelitian ini dilakukan oleh Henryco Syah Qohar dan Retno Widyaningrum berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Deep Learning*, Motivasi Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Akademik Siswa dalam Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Badegan dan SDN 3 Badegan Kabupaten Ponorogo”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatori korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *deep learning*, motivasi belajar, dan kecerdasan emosional berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sampel penelitian berasal dari dua sekolah dasar, yaitu SDN 1 Badegan dan SDN 3 Badegan Kabupaten Ponorogo. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi nilai, kemudian dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana dan berganda melalui SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial, model pembelajaran *deep learning*, motivasi belajar, dan kecerdasan emosional berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Secara simultan, ketiga variabel tersebut memberikan kontribusi sebesar 72,59% terhadap peningkatan prestasi akademik mata pelajaran PAI. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran yang mendalam, disertai motivasi dan kecerdasan emosional siswa, sangat berperan dalam menciptakan pembelajaran PAI yang bermakna dan transformatif pada jenjang sekolah dasar.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan menjadikan pendekatan *deep learning* sebagai variabel X dalam penelitian. Sedangkan perbedaannya, penelitian terdahulu fokus pada prestasi akademik dan juga memasukkan variabel motivasi belajar serta kecerdasan emosional, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada minat belajar siswa (Qohar & Widyaningrum, 2025).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin NS, Nanang Hermawan, dan Muhammad Syahri Aziz dengan judul “Inovasi Pembelajaran Agama Islam dengan *Deep Learning* dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Minat

Belajar Siswa di SMAN 1 Cikarang Timur” menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Fokus penelitian ini adalah penggunaan teknologi *deep learning* dalam aplikasi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi *deep learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa hingga 45% dan minat belajar hingga 60%. Penelitian ini menekankan bahwa integrasi teknologi dan *deep learning* dapat menciptakan pembelajaran yang adaptif dan menarik bagi generasi digital.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama meneliti minat belajar dan menggunakan pendekatan *deep learning*. Sedangkan perbedaannya, penelitian terdahulu menerapkan teknologi *deep learning* berbasis aplikasi AI, sedangkan penelitian peneliti menerapkan pendekatan *deep learning* berbasis gamifikasi (NS et al., 2025).

5. Penelitian ini dilakukan oleh Esa Cahyani dengan judul “Pendekatan Penerapan *Deep Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Aktivitas dan Minat Belajar”. Penelitian ini dilaksanakan di MTs. Ar-Rasyidiyyah Bandung dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode Quasi-Experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design dengan *pre-respond* dan *post-respond*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pendekatan *deep learning*, serta untuk mengetahui efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan pendekatan *deep learning* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa sebelum penerapan pendekatan *deep learning* berada pada kategori “cukup” dengan rata-rata 67,2, dan meningkat menjadi kategori

“tinggi” dengan rata-rata 86,3 setelah penerapan. Minat belajar siswa sebelum perlakuan berada pada kategori “rendah” dengan rata-rata 54,52, dan meningkat menjadi kategori “cukup” dengan rata-rata 59,5 setelah penerapan. Peningkatan pada kelas eksperimen menunjukkan nilai gain aktivitas sebesar 0,58 dan minat sebesar 0,50 dengan kriteria “cukup”, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan aktivitas hanya sebesar 0,03 dan minat sebesar 0,17 dengan kriteria “sangat rendah”. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan menerapkan *deep learning* sebagai variabel X. Selain itu, keduanya sama-sama menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen.

Adapun Perbedaannya terletak pada fokus variabel terikat (Y). Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan aktivitas dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berfokus pada minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Cahyani, 2025).

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

| No | Judul                                                                                                                                                                                                            | Persamaan                                                                                             | Perbedaan                                                                                                                                                                                                     |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Efektivitas Pendekatan <i>Deep Learning</i> terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Pemahaman Mendalam Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 76 Kasambi                                  | Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan menerapkan <i>deep learning</i> sebagai variabel X.  | Penelitian trdahulu fokus pada hasil belajar dan pemahaman mendalam di SD, sedangkan penelitian sekarang fokus pada minat belajar siswa di jenjang SMA.                                                       |
| 2. | Pengaruh Pembelajaran <i>Deep Learning</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SDS Muhammadiyah 01 Binjai                                                                                                    | Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan <i>deep learning</i> sebagai variabel X. | Penelitian terdahulu meneliti motivasi belajar siswa SD, sedangkan penelitian sekarang meneliti minat belajar siswa SMA.                                                                                      |
| 3. | Pengaruh Model Pembelajaran <i>Deep Learning</i> , Motivasi Belajar dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Akademik Siswa dalam Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Badegan dan SDN 3 Badegan Kabupaten Ponorogo | Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan menjadikan <i>deep learning</i> sebagai variabel X.  | Penelitian terdahulu fokus pada prestasi akademik, serta memasukkan variabel lain yaitu motivasi belajar & kecerdasan emosional sedangkan penelitian sekarang hanya meneliti minat belajar sebagai variabel Y |
| 4. | Inovasi Pembelajaran Agama Islam dengan <i>Deep Learning</i> dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar Siswa di SMAN 1 Cikarang Timur                                                                 | Sama-sama meneliti minat belajar siswa dan sama-sama menggunakan pendekatan <i>deep learning</i> .    | Penelitian terdahulu menggunakan teknologi deep learning berbasis aplikasi AI sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan <i>Deep Learning</i> berbasis Gamifikasi                                   |

| No | Judul                                                                                                                   | Persamaan                                                                                                                                                                   | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | Pendekatan Penerapan <i>Deep Learning</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Minat Belajar | Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Dan menggunakan pembelajaran <i>deep learning</i> sebagai variabel X dengan desain eksperimen (kelas kontrol dan eksperimen). | Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Arab, sedangkan penelitian peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian terdahulu mengkaji aktivitas dan minat belajar, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada minat belajar siswa saja. |

