

**PENGARUH APLIKASI FOCUSKY PADA HASIL BELAJAR PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SISWA
SMA NEGERI 10 JENEPONTO**

Asmaul Husna¹, Muhammad Nawir², Syarifuddin Cn. Sida³
¹²³Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar
asmaulhusna3452@gmail.com

ABSTRACT

Focusky as a learning medium is an application with presentations that can be used as a learning tool through a combination of zoom capabilities to attract students' attention during the learning process and influence student learning outcomes. The purpose of this research is to determine the effect of using the Focusky application on the learning outcomes of Islamic religious education and character at SMA Negeri 10 Jeneponto. This research uses the Experimental Pretest - Posttest Control Group Design type of research. The results of the research show that there is an influence of the Focusky application on the learning outcomes of Islamic religious education and character lessons for students at SMA Negeri 10 Jeneponto. This can be seen from the results of the non-parametric test, namely the Mann-Whitney post-test results for the control class and the experimental class which got asymp values. sig. (2-tailed) of 0.032. From the results, the significance value is less than 0.05, so based on the Mann-Whitney test decision criteria, H₀ is rejected and H_a is accepted. The Mann-Whitney test that H_a is accepted shows that there is an influence of the Focusky application on the learning outcomes of Islamic Religious Education and Character Lessons for students at SMA Negeri 10 Jeneponto. Meanwhile, regarding student activity while studying in the control class, the average percentage of student activity during the learning process was 67.8%, while in the experimental class it was 90.16%. This percentage proves an increase of 22.36%. This shows that experimental class students use focusky learning media when studying to be more active in the learning process.

Keywords: Focusky Application, Student Learning Results. Islamic Religious Education and Character

ABSTRAK

Focusky sebagai media pembelajaran adalah aplikasi dengan penyajian yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran melalui kombinasi kemampuan zoom untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran dan mempengaruhi hasil pembelajaran siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Focusky Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa SMA Negeri 10 Jeneponto. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperiment Pretest – Posttest Control Group Design. Hasil penelitian menampakkan bahwa adanya Pengaruh Aplikasi Focusky pada Hasil Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa SMA Negeri 10 Jeneponto. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji non-parametrik yaitu Mann-Whitney hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan nilai asymp. sig. (2-tailed) sebesar 0,032. Dari hasil nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05

sehingga berdasarkan kriteria Keputusan uji *Mann-Whitney* bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji *Mann-Whitney* bahwa H_a diterima menunjukkan terdapat pengaruh aplikasi *focusky* pada hasil belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa SMA Negeri 10 Jenepono. Sedangkan pada aktivitas siswa saat belajar pada kelas kontrol rata-rata persentase aktivitas siswa saat proses pembelajaran sebesar 67,8% sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 90,16%. Persentase tersebut membuktikan adanya peningkatan sebesar 22,36%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *focusky* saat belajar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi *Focusky*, Hasil Belajar Siswa. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

A. Pendahuluan

Peran teknologi dalam sistem pendidikan sangat penting dengan membantu dan memudahkan utamanya dalam proses pembelajaran dalam kelas. Teknologi didesain sedemikian rupa agar dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Hasan (2021) mengemukakan ketepatan pemilihan media dan metode sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keduanya saling terkait, dengan pemilihan media dan metode tertentu berimplikasi pada penggunaan jenis media sehingga keduanya tetap serasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya pendidik untuk mendorong peserta didik termotivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah melibatkan media pembelajaran dalam pengalaman mendidik di kelas. Pendidik dapat memanfaatkan *focusky* sebagai

media presentasi yang dirancang agar menarik secara visual dan dapat merangsang minat siswa untuk belajar. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan pengajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Moto: 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 10 Jenepono pada hari Kamis 1 Juni 2023 tentang permasalahan dengan media pembelajaran yang digunakan. Peneliti mengamati bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti jarang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Mereka cenderung menjadi pembelajar pasif sehingga menghasilkan kegiatan belajar yang kurang efektif.

Saat proses pembelajaran berlangsung, seringkali terjadi

kebosanan mendengarkan materi yang paparkan oleh pendidik yang menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Untuk mencegah hal tersebut kreativitas sangat diperlukan. Dengan bantuan media pembelajaran, proses belajar membangkitkan semangat siswa. Dengan tidak adanya media yang digunakan maka materi yang disampaikan kurang menarik perhatian siswa.

Proses pembelajaran pun, guru harus memperhatikan pada penciptaan suasana belajar yang ramah, menyenangkan dan menarik yang dapat membawa hasil belajar yang memuaskan dan maksimal. Saat proses belajar mengajar berlangsung, jika siswa atau beberapa siswa tidak fokus atau kurang bersemangat ketika pendidik menjelaskan dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik, maka dapat dikatakan penyampaian kurang menarik perhatian. Media pembelajaran diperlukan yang dapat membantu siswa dengan pemahaman yang lebih baik dari materi yang disajikan.

Dari hasil observasi tersebut, sangat penting untuk memasukkan media *focusky* kedalam proses pembelajaran untuk menilai dampaknya terhadap hasil belajar

siswa. Idaharyani (2017: 13) mengatakan aplikasi *focusky* adalah aplikasi yang dapat kita gunakan untuk membuat bahan ajar dengan efek yang memukau dan memanfaatkan *zoom* (memperbesar dan memperkecil) dan *path* (pergeseran).

Guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, mereka hanya menggunakan papan tulis sehingga siswa menjadi bosan ketika penyampaian materi tidak beragam yang membuat mereka enggan terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika pembelajaran telah maju ketitik penilaian pembelajaran membuat guru secara konsisten tidak puas dengan hasil belajar yang tidak memuaskan. Namun di era digital ini, guru harus dapat menggunakan pembelajaran seperti media *focusky* yang berfokus untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas karna adanya efek menarik media tersebut.

Dari sudut pandang tersebut, dapat dikatakan bahwa *focusky* sebagai media pembelajaran adalah aplikasi dengan penyajian yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran melalui kombinasi kemampuan *zoom* untuk menarik perhatian siswa selama proses

pembelajaran dan mempengaruhi hasil pembelajaran siswa.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Sugiyono (2018: 72) penelitian eksperimen sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen melibatkan data melalui observasi dan pengujian langsung terhadap suatu fenomena. Penelitian ini di rancang untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian dengan menciptakan situasi yang dikendalikan dan memanipulasi variabel tertentu.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian desain *True Experimental* dengan bentuk desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain *true experimental* peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang dapat mempengaruhi eksperimen saat dilaksanakan. Dengan demikian validitas internal (kualitas implementasi desain penelitian) bisa menjadi lebih tinggi.

Pada desain *Pretest-Posttest Control Group Desain* dilakukan untuk menentukan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dua kelompok dipilih secara acak dan diuji sebagai bagian kelompok *pre-test* dan *post-test*. Jika tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen, hasil *pre-test* memuaskan. Adapun pengaruh perlakuan yaitu $(O_2-O_1) - (O_4-O_3)$.

2. Populasi dan Sampel

Menurut Margono (2004) populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh siswa di SMA Negeri 10 Jeneponto dengan jumlah siswa sebanyak 721 Orang.

Penelitian ini memiliki populasi dengan jumlah yang besar maka yaitu lebih dari 100 orang sehingga supaya menghasilkan data yang valid maka populasinya digunakan sebagai sampel (Suharsimi & Arikunto 2006:112). Teknik sampling merupakan cara menentukan jumlah sampel yang sesuai dengan besarnya

sampel untuk dijadikan sumber data yang sebenarnya dengan memperhatikan karakteristik dan persebaran populasi untuk mendapatkan sampel yang representatif. Adapun rumus Slovin yang digunakan untuk teknik pengambilan sampel (Umar, 2004:107).

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$
$$n = \frac{721}{1 + 721(0,1)^2}$$
$$n = \frac{721}{1 + 7,21}$$

$n=87,81$ maka sampel penelitian ini berjumlah 88 siswa.

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah *simple random sampling* yang termasuk dalam *probably sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dari populasi dan tidak memperhatikan sifat ataupun strata dalam populasi yang digunakan karena dianggap homogen.

Peneliti mengambil sampel pada kelas X.1, X.2, X.5, dan X.6 karena menyesuaikan dengan keterbatasan adanya LCD atau proyektor yang ada di sekolah SMA Negeri 10 Jeneponto yang digunakan oleh oleh pengajar lain.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi tentang aktivitas siswa dalam kelas yang ditinjau dari kondisi pembelajaran dalam kelas, kesempatan belajar siswa, nilai UTS peserta didik, serta keadaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti juga mengumpulkan data menggunakan tes berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dengan masing-masing 10 soal untuk *pre-test* dan *post-test*. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dari hasil tes yang dilakukan. *Pre-test* atau tes awal adalah tes yang dilakukan sebelum pemberian intervensi atau perlakuan kepada siswa untuk mengumpulkan data awal mengenai variabel yang akan diteliti sebelum siswa mengalami perlakuan atau intervensi kemudian membandingkan dengan kondisi atau hasil pasca-perlakuan. Sedangkan *post-test* atau tes akhir dilakukan setelah pemberian intervensi atau perlakuan kepada siswa. *Post-test* digunakan untuk mengukur perubahan atau dampak yang disebabkan oleh intervensi atau perlakuan yang diberikan.

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan ialah Analisis Statistik Deskriptif pada hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Teknik ini digunakan untuk merangkum dan menggambarkan data secara numerik atau grafis, termasuk menghitung statistik seperti mean (rata-rata), median (nilai tengah). Modus (nilai yang sering muncul dan deviasi standar.

Selain itu peneliti menggunakan teknik analisis data statistik inferensial digunakan untuk membuat kesimpulan umum tentang suatu populasi berdasarkan data sampel yang diambil. Statistik inferensial menggunakan uji normalitas dan uji non parametrik yaitu uji Mann-Whitney.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar kelas kontrol

Tabel 1 Statistik Hasil Belajar (Pre-test) Kelas Kontrol

		Pre-test Kelas Kontrol
N	Valid	44
	Missing	44
Mean		44.45
Median		40.00
Std. Deviation		16.629
Variance		276.533
Range		60
Minimum		20
Maximum		80
Sum		1960

Berdasarkan table 1 hasil olah data menggunakan SPSS 23 pada hasil belajar sebelum dilaksanakan perlakuan (*pre-test*) pada kelas kontrol menghasilkan jumlah sampel sebanyak 44 valid, standar deviasi 16.629, nilai rata-rata 44.55, nilai terendah 20, dan nilai tertinggi 80.

Tabel 2 Statistik Hasil Belajar (Post-test) Kelas Kontrol

		Post-test Kelas Kontrol
N	Valid	44
	Missing	0
Mean		82.27
Median		80.00
Std. Deviation		11.384
Variance		129.598
Range		40
Minimum		60
Maximum		100
Sum		3620

Berdasarkan tabel 2 hasil olah data menggunakan SPSS 23 pada hasil belajar setelah dilaksanakan perlakuan (*post-test*) pada kelas kontrol menghasilkan jumlah sampel sebanyak 44 valid, standar deviasi 11.384, nilai rata-rata 82,27, nilai terendah 60, dan nilai tertinggi 100.

2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tabel 3 Statistik Hasil Belajar (*Pre-test*) Kelas Eksperimen

Pre-test Kelas Eksperimen		
N	Valid	44
	Missing	0
Mean		50,23
Median		50.00
Std. Deviation		18.613
Variance		346.459
Range		60
Minimum		20
Maximum		80
Sum		2210

Berdasarkan tabel 3 hasil olah data menggunakan SPSS 23 pada hasil belajar sebelum dilaksanakan perlakuan (*pre-test*) pada kelas eksperimen menghasilkan jumlah sampel sebanyak 44 valid, standar deviasi 18.613, nilai rata-rata 50.23, nilai terendah 20, dan nilai tertinggi 80.

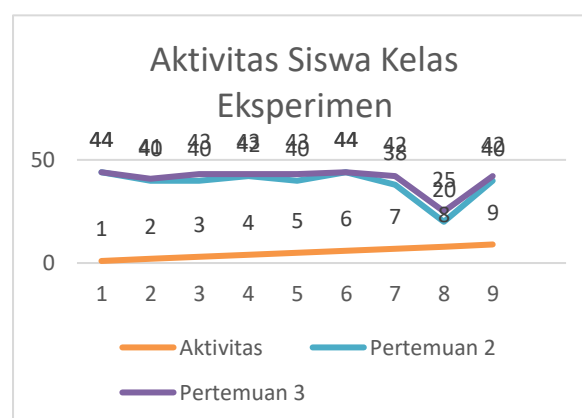
Tabel 4 Statistik Hasil Belajar (*Post-test*) Kelas Eksperimen

Post-test Kelas Eksperimen		
N	Valid	44
	Missing	0
Mean		87.73
Median		90.00
Std. Deviation		10.968
Variance		120.296
Range		40
Minimum		60
Maximum		100
Sum		3860

Berdasarkan tabel 4 hasil olah data menggunakan SPSS 23 pada hasil belajar setelah dilaksanakan perlakuan (*post-test*) pada kelas eksperimen menghasilkan jumlah sampel sebanyak 44 valid, standar deviasi 10.968, nilai rata-rata 87.73, nilai terendah 60, dan nilai tertinggi 100.

3. Aktivitas Belajar Siswa

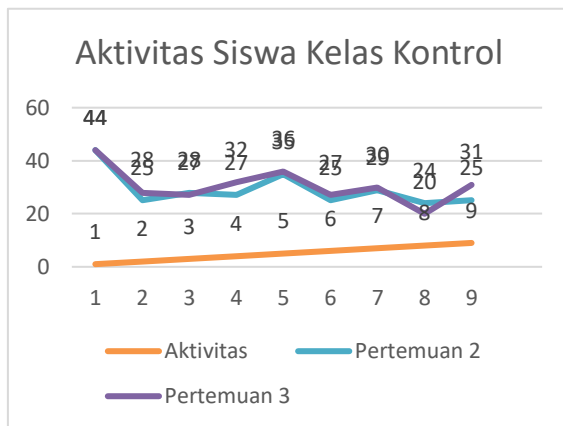
Observasi yang dilakukan peneliti di kelas kontrol dan eksperimen selama dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menghasilkan data yang bersumber dari instrumen setiap akhir pelajaran.



Gambar 1 Deskripsi Aktivitas Belajar Kelas Kontrol melalui Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan gambar 1 memperoleh data bahwa aktivitas

belajar mencapai 67,8% sehingga kriteria keberhasilan siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih rendah.



Gambar 2 Deskripsi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen melalui Penggunaan Aplikasi *Focusky*

Berdasarkan gambar 2 memperoleh data bahwa aktivitas belajar mencapai 90,16% sehingga kriteria keberhasilan siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi *focusky* yaitu dengan persentase 90,16% siswa yang terlibat aktif dalam kelas.

4. Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya data yang diperoleh dari masing-masing hasil belajar kelas kontrol dan kelas

eksperimen dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan *uji-t*.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

No.	Kelas	Nilai Sig.	Keterangan
1	Pre-test Kelas Eksperimen	0,003	Tidak Normal
2	Post-test Kelas Eksperimen	0,000	Tidak Normal
3	Pre-test Kelas Kontrol	0,001	Tidak Normal
4	Post-test Kelas Kontrol	0,004	Tidak Normal

Data yang dihasilkan pada uji normalitas berdistribusi tidak normal maka untuk menguji hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik non-parametrik (*Mann-Whitney U*).

b. Uji *Mann-Whitney*

Adapun kriteria dalam mengambil keputusan pada uji *Mann-Whitney U* yang digunakan sebagai berikut:

1. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima
2. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_a ditolak

Tabel 6 Hasil Uji Mann-Whitney U Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti
Mann-Whitney U	704.500
Wilcoxon W	1694.500
Z	-2.273
Asymp. Sig. (2-tailed)	.023
a. Grouping Variable: Kelas	

Pada tabel 6 memperoleh nilai Z_{hitung} sebesar -2,273 serta nilai asymp. sig. (2-tailed) sebesar 0,023. Dari hasil nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria keputusan Uji Mann-Whitney U H_0 ditolak H_a diterima. Uji Mann-Whitney U bahwa H_a diterima menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *focusky* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa SMA Negeri 10 Jeneponto.

2. Pembahasan

a. Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat terlihat pada persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Pada *post-test* kelas kontrol

mendapat persentase ketuntasan hasil belajar sebanyak 72,72% siswa termasuk dalam kategori mencapai standar ketuntasan hasil belajar sedangkan pada *post-test* kelas eksperimen mendapat 84,09% siswa sehingga memiliki perbedaan yang signifikan sebanyak 11,37%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan, salah satunya Nurwahyuni, Bahri dan Hiola (2019) dalam jurnalnya "Pengaruh Penggunaan Media *Focusky Presentation* Terhadap Minat dan Hasil belajar Biologi Peserta Didik Kelas X IPA SMA". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *focusky* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Kelas yang belajar menggunakan media *focusky* memperoleh mean terkoreksi senilai 7,14% lebih tinggi daripada kelas yang belajar menggunakan media *power point*. Kelas yang menggunakan media *focusky* menunjukkan hasil belajar siswa meningkat.

b. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar diperoleh bahwa perbedaan data Aktivitas belajar kelas kontrol dan kelas

eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 22,36%. Hasil perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *focusky* memiliki pengaruh terhadap Aktivitas belajar selama pembelajaran berlangsung sehingga nilai yang diperoleh dalam kategori tinggi.

Hasil penelitian ini tidak jauh berbeda dengan penelitian terdahulu yang relevan seperti Bakari, Maryati, Rusiyah (2023) dalam jurnalnya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Focusky* pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Tilango, Kabupaten Gorontalo”. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis *focusky* ini layak digunakan karena mendapatkan respon yang baik dari setiap validator dengan nilai 90,99% dengan kualifikasi sangat valid. Respon siswa dari hasil uji coba skala terbatas mendapatkan nilai presentase rata-rata 81,57% dan respon siswa dari hasil uji coba skala general mendapatkan nilai presentase rata-rata sebesar 88,9%.

c. Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial pada *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai *asy. sig. (2-tailed)* adalah $0,023 < 0,05$ yang berarti bahwa ketuntasan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *focusky* mendapat standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian analisis statistik deskriptif dan inferensial diatas serta temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi *focusky* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu aktivitas saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan aplikasi *focusky* membuat siswa lebih aktif dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung sehingga media pembelajaran *focusky* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muyassar (2020) dalam skripsinya “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Focusky* Berbasis Komputer terhadap Hasil

Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo". Hasil penelitian tersebut menunjukkan siswa yang menggunakan media *focusky* lebih baik dibanding yang tidak menggunakan media *focusky*. Ini dapat diketahui dari perolehan persentase rata-rata diantara kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen diperoleh dengan persentase 90,40% sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh rata-rata 65,14%. Dengan melihat nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen sudah termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t yang diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,974 > 2,018$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *focusky* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa SMA Negeri 10 Jeneponto yaitu di kelas X.1, X.2, X.5 dan X.6 pada materi Larangan Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina

dapat ditarik kesimpulan bahwa dari hasil uji *Mann-Whitney* hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan nilai asymp. sig. (2-tailed) nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria keputusan uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji *Mann-Whitney* bahwa H_a diterima menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *focusky* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa SMA Negeri 10 Jeneponto. Sedangkan pada aktivitas siswa saat belajar pada kelas eksperimen rata-rata persentase aktivitas siswa saat proses pembelajaran jauh lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *focusky* saat belajar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Demikian artikel yang kami susun. Semoga isi dari artikel kami bermanfaat bagi penyusun maupun pembaca. Kritik dan saran diharapkan agar kesempurnaan artikel dapat terwujud.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakari, M. Maryati, S. & Rusiyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Focusky pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Tilango, Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 10 (1), 187-198.
- Hasan, M. & Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Idaharyani. (2017). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Focusky*. Watampone: Syahadah.
- Margono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidika*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Moto, M. M (2019). Pengaruh Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Muyassar, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Focusky Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Nurwahyuni, Bahri & Hiola. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Focusky Presentation Terhadap Minat dan Hasil belajar Biologi Peserta Didik Kelas X IPA SMA. *Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI* 561-568.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi & Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Umar, H. (2004). *Metode Riset Ilmu Administrasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.