

## ABSTRAK

Asmaul Husna, 2024, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Focusky Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa SMA Negeri 10 Jeneponto*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Syarifuddin Cn. Sida.

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*. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 88 siswa. Siswa dijadikan dua kelompok dan melaksanakan dua kali tes pula. Kelompok kelas kontrol sebanyak 44 siswa yaitu kelas tanpa menggunakan aplikasi *focusky* dan kelompok kelas eksperimen sebanyak 44 siswa yaitu kelas yang menggunakan aplikasi *focusky* dalam proses pembelajaran. Tes awal yaitu *pre-test* yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan *focusky* sedangkan test akhir yaitu *post-test* guna untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan *focusky*.

Hasil penelitian menampakkan bahwa adanya Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Focusky* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa SMA Negeri 10 Jeneponto. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji non-parametrik yaitu uji *Mann-Whitney* hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan nilai asymp. sig. (2-tailed) sebesar 0,023. Dari hasil nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria keputusan uji *Mann-Whitney*  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Uji *Mann-Whitney* bahwa  $H_a$  diterima menunjukkan bahwa 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 kontrol rata-rata persentase aktivitas siswa saat proses pembelajaran sebesar 67,8% sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 90,16%. 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