

Penerapan Media Pembelajaran *Focusky* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 57 Palembang

Muthi'ah^{1*}, Indah Wigati², Romli³

¹Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

²Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

³Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

*e-mail: muthiahspeed@gmail.com

ABSTRACT

Students' interest in learning Islamic Religious Education (PAI) remains relatively low, as indicated by their limited participation, attention, and enthusiasm during the learning process. This condition is influenced by the dominance of lecture-based teaching methods and the limited use of interactive learning media, causing PAI learning to be perceived as monotonous and less engaging. This study aims to analyze the implementation of Focusky learning media and examine its effect on improving students' learning interest in Islamic Religious Education at SMP Negeri 57 Palembang. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants were seventh-grade students of SMP Negeri 57 Palembang selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert-scale learning interest questionnaire administered before and after the implementation of Focusky and were analyzed using a paired sample t-test. The results showed that the mean score of students' learning interest increased from 61.6000 in the pretest to 66.8333 in the posttest. Hypothesis testing revealed a significance value (Sig. 2-tailed) of < 0.001 (< 0.05), indicating a statistically significant improvement in students' learning interest after the use of Focusky. These findings suggest that Focusky can serve as an effective technology-based learning medium for enhancing students' interest in learning Islamic Religious Education and for supporting a more interactive, engaging, and student-centered learning environment.

Keywords: Learning Media , Focusky, Learning Interest

ABSTRAK

Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi aktif, perhatian, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, sehingga pembelajaran PAI cenderung dianggap monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran Focusky serta menguji pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 57 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain one group pre-test post-test. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 57 Palembang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar berskala Likert yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media Focusky, kemudian dianalisis menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 61,6000 pada saat pretest menjadi 66,8333 pada saat posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,001$ ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media Focusky. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Focusky dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif

untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Focusky, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital (Bland et al., 2024; Safiqo & Ghofur, 2025; Laila et al., 2025). Media pembelajaran interaktif dinilai mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, dinamis, dan berpusat pada peserta didik (Ritonga, 2025). Selain membantu penyampaian materi secara lebih visual dan kontekstual, media digital juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Afendi & Khojir, 2024; Rustiyana et al., 2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang semakin penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Jannah et al., 2025).

Salah satu mata pelajaran yang masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan media pembelajaran inovatif adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) (Lee et al., 2016; Aini & Hermansyah, 2023). Pembelajaran PAI masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan bahan ajar yang bersifat tekstual sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi, perhatian, dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung (Suseno & Ritonga, 2025; Ofianto et al., 2022). Padahal, PAI memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai keislaman yang memerlukan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Kusuma et al., 2023; Syfei, 2025; Syarifuddin & Utari, 2022).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan

perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan semangat yang lebih baik dalam mengikuti kegiatan belajar. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, minat belajar tidak hanya berpengaruh terhadap pencapaian aspek kognitif, tetapi juga terhadap proses internalisasi nilai dan pembentukan karakter peserta didik (Yusnaldi et al., 2025; Ali et al., 2025). Oleh karena itu diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 57 Palembang, ditemukan bahwa sebagian siswa menganggap mata pelajaran PAI kurang menarik dan terlalu teoritis. Proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti komputer dan proyektor. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah Focusky, yaitu aplikasi presentasi berbasis multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam tampilan yang dinamis melalui fitur zooming user interface (Yasin et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Focusky dan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa (Parhan et al., 2022). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media Focusky terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan

adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran Focusky serta menguji pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 57 Palembang. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran PAI yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai hubungan media pembelajaran interaktif dengan minat belajar siswa, sedangkan secara praktis hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan efektif.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 57 Palembang yang berlokasi di Jalan Sersan Sani Lr. Puncak Harapan II RT 19 Kota Palembang, Sumatera Selatan. Sekolah ini berstatus negeri dengan akreditasi A dan telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas VII.7 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Bab III tentang "Menghadirkan Salat dan Zikir dalam Kehidupan". Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Focusky* terhadap minat belajar siswa. Desain yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan model *one group pretest-posttest*, di mana siswa diberikan angket minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Focusky*. Dengan desain ini, peneliti dapat membandingkan kondisi minat belajar siswa sebelum perlakuan dan setelah perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 57

Palembang yang berjumlah 300 siswa dan tersebar dalam sembilan kelas. Dari populasi tersebut, peneliti menentukan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kelas VII.7 dipilih sebagai sampel karena berdasarkan hasil observasi awal, kelas tersebut menunjukkan tingkat minat belajar yang relatif rendah pada mata pelajaran PAI, serta memenuhi kriteria dan kebutuhan penelitian. Dengan demikian, kelas VII.7 dianggap representatif untuk menguji efektivitas penggunaan media *Focusky* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur tingkat minat belajar siswa berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik, yaitu uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27, guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil penelitian akan dijelaskan dan diuraikan dibawah ini, yakni sebagai berikut:

1. Penerapan Media Pembelajaran Focusky Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 57 Palembang

a. Uji Validitas Angket

Hasil uji validitas instrumen minat belajar terhadap penggunaan media *Focusky* dilakukan pada 20 pernyataan yang diujikan kepada 30 siswa kelas VII.9 SMP Negeri 57 Palembang. Pengujian menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* melalui SPSS versi 27, dan setiap butir dinyatakan valid apabila *r* hitung melebihi *r* tabel.

Uji validitas dalam penelitian ini meliputi validitas ahli dan validitas empiris.

Validitas ahli dilakukan melalui penilaian oleh Ibu Dr. Mardeli, M.A. terhadap instrumen angket dan dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya, validitas empiris diuji menggunakan korelasi *Product Moment* terhadap 30 responden dengan nilai r tabel sebesar 0,361. Butir dinyatakan valid jika r hitung $>$ r tabel, dan analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 27.

Tabel. 1 Uji Validitas

No Item Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,424	0,361	Valid
2	0,625	0,361	Valid
3	0,611	0,361	Valid
4	0,486	0,361	Valid
5	0,499	0,361	Valid
6	0,577	0,361	Valid
7	0,562	0,361	Valid
8	0,554	0,361	Valid
9	0,435	0,361	Valid
10	0,511	0,361	Valid
11	0,538	0,361	Valid
12	0,383	0,361	Valid
13	0,484	0,361	Valid
14	0,477	0,361	Valid
15	0,439	0,361	Valid
16	0,528	0,361	Valid
17	0,551	0,361	Valid
18	0,509	0,361	Valid
19	0,600	0,361	Valid
20	0,427	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh 20 butir angket dinyatakan valid. Oleh karena itu, instrumen tersebut layak digunakan untuk mengukur pengaruh penerapan media pembelajaran *Focusky* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 57 Palembang.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan pada instrumen yang telah valid untuk memastikan konsistensinya dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan kriteria reliabel jika nilainya $>$ 0,7 dan tidak reliabel jika $<$ 0,7. Adapun hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

Tabel. 2 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.838	20

Berdasarkan tabel *Reliability Statistics*, terlihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,838 dengan jumlah item sebanyak 20 pernyataan. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Artinya, setiap butir pertanyaan dalam angket tersebut saling mendukung dan mampu mengukur variabel yang diteliti secara konsisten. Dengan nilai *alpha* yang berada di atas 0,80, instrumen dapat dikategorikan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Hal ini menandakan bahwa data yang diperoleh dari angket tersebut dapat dipercaya dan mencerminkan kondisi yang sebenarnya.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum uji t untuk memastikan data berdistribusi normal. Pengujian menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui SPSS versi 27 dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan normal jika nilai signifikansi $>$ 0,05 dan tidak normal jika $\leq$ 0,05. Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

Tabel. 3 Uji Normalitas

Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df Sig.
Pretest Minat Belajar	.127	30	.200*	.959	30.301
Posttes Minat Belajar	.114	30	.200*	.947	30.137

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Focusky* berdistribusi normal. Nilai Sig. *pretest* sebesar 0,301 dan

posttest 0,137, keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data memenuhi asumsi normalitas.

d. Uji Hipotesis

Setelah data *pretest* dan *posttest* diperoleh, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media *Focusky*. Analisis dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27, dan hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel. 4 *Paired Samples Statistic*

Paired Samples Statistics				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	61.6000	5.17687	.94516
	Posttest	66.8333	5.51539	1.00697

Tabel *Paired Samples Statistics* menyajikan gambaran hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Focusky*, meliputi nilai *mean*, jumlah sampel (N), standar deviasi, dan *standar error mean*. Jumlah sampel pada kedua pengukuran sebanyak 30 siswa. Rata-rata minat belajar sebelum penggunaan *Focusky* sebesar 61,6000 dan meningkat menjadi 66,8333 setelah penerapan. Sementara itu, standar deviasi pada *pretest* sebesar 5,17687 dan pada *posttest* sebesar 5,51539. Nilai standar error mean sebelum penerapan *Focusky* sebesar 0,94516 dan setelah penerapan sebesar 1,00697.

Berdasarkan hasil *Paired Samples Statistics*, rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media *Focusky*. Secara deskriptif, hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif. Untuk mengetahui signifikansinya secara statistik, dilakukan uji *paired sample t-test* dengan hasil yang disajikan pada tabel *Paired Samples Test* berikut.

Tabel. 5 *Paired Samples Test*

Paired Samples Test			
	Paired Differences	t	

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-5.2333	7.13748	1.30312	-7.89851	-2.56815	4.0169	<.001

Tabel *Paired Samples Test* menyajikan hasil uji *t* berpasangan, termasuk nilai *t* hitung dan signifikansi (Sig. 2-tailed) yang dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan menyatakan bahwa jika Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil analisis, nilai Sig. (2-tailed) berada di bawah 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Focusky*.

2. Hasil Minat Belajar Sesudah (*Posttest*) Diterapkan Media Pembelajaran *Focusky* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa setelah penerapan *Focusky*. Data diperoleh melalui angket, dan hasil pengukuran setelah penggunaan media tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Nilai *Posttest*

No	Nama	Total
1	AEP	66
2	AI	67
3	AR	60
4	ARP	70
5	CB	66
6	DW	60

No	Nama	Total
7	F	66
8	FRR	79
9	IL	72
10	KDL	61
11	MA	65
12	MAA	65
13	MH	62
14	MHA	64
15	MIF	68
16	MRA	60
17	MRP	59
18	MRR	67
19	MRS	66
20	MS	69
21	MWD	73
22	NAK	60
23	ND	62
24	NZ	73
25	RAP	69
26	RDA	68
27	RG	69
28	RJ	80
29	TR	75
30	VZA	64

Tabel. 7 Rekapitulasi Hasil Nilai *Posttest*

Kelas	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
VII.7	66.8333	80	59

Hasil yang tercantum pada Tabel 7 menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pasca penerapan *Focusky* pada PAI di SMP N 57 Palembang mencapai 66,8333, dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimum 59. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan nilai minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Focusky* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 57 Palembang. Sebelum penerapan *Focusky*, rata-rata minat belajar siswa sebesar 62,6000 dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 53. Setelah penerapan *Focusky*, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 66,8333, dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimum 59. Peningkatan rata-rata sebesar 4,2333 poin ini menunjukkan adanya perubahan positif pada minat belajar siswa. Selain itu, kenaikan nilai tertinggi dan nilai terendah juga mengindikasikan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada sebagian siswa, tetapi secara umum hampir seluruh siswa mengalami perkembangan. Dengan demikian, penerapan media *Focusky* memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Pembahasan

Dari hasil pengumpulan dan analisis angket peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, ternyata terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut didapatkan dari jumlah nilai rata-rata *pretest* 61,6000 sedangkan jumlah nilai rata-rata *posttest* sebesar 66,8333 dengan jumlah siswa 30 siswa. Hasil penelitian ini diperkuat melalui uji hipotesis menggunakan IBM SPSS versi 27 memperlihatkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$, sehingga lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Temuan ini mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada tahap *pretest* dan *posttest* setelah penerapan *Focusky*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Focusky* berperan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII.7 SMP N 57 Palembang.

Peningkatan yang terjadi tidak hanya bersifat statistik, tetapi juga terlihat dari perubahan perilaku siswa, yang lebih antusias, memiliki perhatian yang baik, berkonsentrasi, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. (Sari et al., 2025) Kondisi ini menjadikan kegiatan pembelajaran PAI lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan sebelumnya yang cenderung monoton.

Secara teoritis, peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media *Focusky* dapat dijelaskan melalui teori belajar kognitif *behaviorisme* dan teori *multimedia learning*. Menurut Mayer, Pembelajaran cenderung lebih optimal apabila materi diberikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan rekaman dibandingkan hanya melalui penyampaian verbal semata. (Suhirman et al., 2025) Media *Focusky* sebagai media presentasi interaktif mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia tersebut, sehingga dapat merangsang lebih banyak indera siswa dalam proses belajar. (Putri & Aznam, 2019)

Dalam proses pembelajaran, media berperan penting sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Kehadiran media membuat penyampaian materi tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga lebih menarik dan komunikatif sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. (Isnaini et al., 2015) Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi rasa bosan, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Minat belajar mencerminkan keadaan psikologis siswa yang ditandai dengan adanya fokus, ketertarikan, antusiasme, dan keterlibatan dalam aktivitas belajar. (Amsyari & Sumardjoko, 2024) Media *Focusky* mampu memunculkan keempat indikator tersebut melalui tampilan visual yang menarik, animasi yang dinamis, serta penyajian materi yang menarik. (Reski, 2021)

Selain itu, media *Focusky* juga dapat menurunkan tingkat kejenuhan siswa, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif

mereka, sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. (Sutisna et al., 2023)

Media *Focusky* memiliki berbagai keunggulan yang berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa, di antaranya kemampuan menyajikan materi PAI secara visual dan menarik melalui animasi, gambar, serta transisi yang dinamis sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton. (Nuraeni et al., 2020) Tampilan visual tersebut membantu meningkatkan keaktifan siswa yang ditunjukkan melalui perhatian dan konsentrasi untuk tetap fokus dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kombinasi unsur visual dan audio dalam media *Focusky* mendukung berbagai gaya belajar siswa, khususnya gaya belajar visual dan auditori yang dominan pada jenjang SMP. (Kalsum, 2024)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data tentang penggunaan media pembelajaran *Focusky* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 57 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak yang nyata. Hasil uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*) melalui SPSS versi 27 menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang bermakna antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Focusky*. Dengan kata lain, penerapan media ini terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Secara rata-rata, sebelum penggunaan *Focusky* minat belajar siswa berada pada angka 61,6000. Setelah pembelajaran menggunakan media tersebut, rata-ratanya meningkat menjadi 66,8333. Kenaikan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui *Focusky* mampu mendorong siswa untuk lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar PAI.

DAFTAR PUSTAKA

Afendi, A. R., & Khojir. (2024). *Pendidikan Islam*

- Abad 21 (Inovasi Dan Implementasinya). Bening Media Publishing.
- Aini, A., & Hermansyah, S. (2023). Effect Of Use Of The Focusky Application On Results Learning Arts And Culture For Class X Students Madrasah Aliyah Ddi Kulo. *Internasioanal Journal*, 1(3), 174–183.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Amsyari, F., & Sumardjoko, B. (2024). *The Effect of Learning Interest and Powerpoint Learning Media on Students ' Learning Achievement in Civics Subject in Senior High School South Sukoharjo*. 2, 1–13.
- Bland, T., Guo, M., & Dousay, T. A. (2024). Multimedia design for learner interest and achievement: a visual guide to pharmacology. *BMC Medical Education*, 24(1), 113.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hasil Observasi di SMP Negeri 57 Palembang. (2025).
- Isnaini, M., Wigati, I., & Oktari, R. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Torso Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Di SMP Negeri 19 Pelembang. *Jurnal Biota*, 1(1), 42–51.
- Jannah, E. M., Zailani, Z., & Ruslan, M. (2025). Penguatan Minat Belajar Siswa dalam Konteks Emosional Spiritual Quotient pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 7(2), 752–764. <https://doi.org/https://doi.org/10.37364/jireh.v7i2.602>
- Kalsum, U. (2024). Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Islam Pasenggerahan. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 190–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/edusiana.v2i2.1098>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratna, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Laila, A. N., Dana, F. S., Ansori, M., Putra, R. A., & Arifin, I. F. (2025). Efektivitas Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI AKL Di SMK 1 Pancasila Ambulu. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 7(3), 15–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.33503/maharsi.v7i3.2068>
- Lee, S., Barker, T., & Kumar, V. S. (2016). Effectiveness of a Learner-Directed Model for e-Learning. *Educational Technology & Society*, 19(3).
- Nuraeni, I., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Implementasi Focusky Dan Kahoot Membantu Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 46–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/j.derivat.v7i2.856>
- Ofianto, O., Aman, A., Sariyatun, S., Bunari, B., Zahra, T. Z. N., & Marni, M. E. P. (2022). Media Timeline Development with the Focusky Application to Improve Chronological Thinking Skills. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(4), 114–133. <http://ijlter.org/index.php/ijlter>
- Parhan, M., Elvina, S. P., Rachmawati, D. S., & Rachmadiani, A. (2022). Tantangan Mendidik Generasi Muslim Milenial Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Menciptakan Lingkungan Pendidikan Islam Modern. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.2924>

- 0/belajea.v7i2.4294
- Putri, A. S., & Aznam, N. (2019). The Effectiveness of Science Learning Media Using Focusky Software on Junior High School Students' Higher Order Thinking Skills. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 8(1), 12-22. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/sc.educatia.v8i1.3886>
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485-2490.
- Ritonga, Z. (2025). Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Sukadama Kecamatan Lembah Seulawah Kabupaten Aceh Besar. *Logika: Jurnal Visioner Pendidikan*, 1(1), 178-185. <https://journal.putramaysa.com/index.php/Logika/article/view/191>
- Rustiyan, R., Estede, S., Asmara, A., Litaay, M. L., Haryono, H., Rianty, E., & Juansa, A. (2025). *Paradigma Baru Pendidikan Kontemporer: Teori, Isu, dan Relevansinya Pendidikan Abad 21*. PT. Star Digital Publishing.
- Safiqo, T., & Ghofur, A. (2025). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter religius peserta didik di era digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 81-90.
- Sari, D. P., Mulyana, A. N. M., Rusli, R., Feriani, D., Septian, Y. E., & Karmila, K. (2025). Peningkatan kemampuan berpikir prosedural dan numerik dalam statistika melalui integrasi nilai-nilai keislaman. *Penamas: Journal of Community Service*, 5(2), 191-200.
- Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail, Adawiyah, R., Anyan, Puteri, G. B., & Imail. (2025). *Media Pembelajaran*. Askara Sastra Media.
- Suseno, S., & Ritonga, S. (2025). Desain Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 562-577.
- Sutisna, A., Zaenal, R. M., & Nur'alim, M. (2023). Focusky Application-Based learning Media in the "Merdeka" Cucurriculum in Elementery Schools. *Profesi Pendidikan Dasar*, 10(3), 247-258. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23917/ppd.v7i1.9652>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*.
- Syfei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Widina Media Utama.
- Yasin, Z., Herson, & Luneto, B. (2021). Multimedia PowerPoint-Based Arabic Learning and its Effect to Students' Learning Motivation: A treatment by level designs experimental study. *Internasional Journal of Instruction*, 14(4), 33-50. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/iji.2021.1443a>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pema*, 5(1), 80-89. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>