

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor

Chaerunnisa¹, Yudi Permana², Makmudi³

¹²³IAIN Laa Roiba

chaerunnisa015@gmail.com¹, permanayudidr@gmail.com²,
zainhafiyamahmudi@gmail.com³

ABSTRACT

One of the main goals of education is to facilitate the development of individual potential. One method that can be applied to hone students' various intelligences is STEAM-based learning (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics). The STEAM approach seeks to enable students to independently build an understanding of the learning process by integrating several aspects of the subject area into their daily lives. In addition, other factors such as learning motivation play an important role in learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of the application of STEAM-based Islamic Religious Education learning methods (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) on student learning outcomes at MTs. Darussalam and MTs. PUI Kota Bogor. In this study, the author used a quantitative research method with a descriptive quantitative method. In this study, the population consisted of all students in grades VIII and IX at MTs. Darussalam and MTs. PUI Kota Bogor, totaling 746 students. Based on the calculation of the random sampling technique, the sample to be taken in this study was 88 students, with details of 58 students from MTs. Darussalam and 30 students from MTs. PUI Kota Bogor. The results of the partial test (t-test) indicate that the STEAM method does not significantly influence student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI). This is evidenced by a significance value of 0.464 (> 0.05), which means that partially, the use of the STEAM method has not had a significant impact on student learning outcomes.

Keywords: STEAM method, learning motivation, learning outcomes

ABSTRAK

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah memfasilitasi pengembangan potensi individu. diantara metode yang bisa diterapkan untuk mengasah berbagai kecerdasan siswa adalah pembelajaran berbasis STEAM (Science, technology, engineering, art, and mathematics). Pendekatan STEAM berusaha agar siswa membangun pemahaman secara mandiri mengenai proses belajar dengan cara mengintegrasikan beberapa aspek dari bidang studi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, faktor lain seperti motivasi belajar memegang peranan yang penting terhadap hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah ntuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis STEAM (Science, technology, engineering, art, and mathematics) terhadap hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari semua siswa kelas VIII dan IX di di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor yaitu berjumlah 746 siswa. Sedangkan Berdasarkan hitungan teknik

random sampling, sampel yang akan di ambil dalam penelitian ini sebanyak 88 siswa dengan rincian 58 siswa dari MTs. Darussalam dan 30 siswa dari MTs. PUI Kota Bogor. Hasil uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa metode STEAM tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,464 ($> 0,05$), yang berarti bahwa secara parsial, penggunaan metode STEAM belum memberikan pengaruh yang berarti terhadap capaian hasil belajar siswa.

Kata kunci: metode STEAM, motivasi belajar, hasil belajar

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah memfasilitasi pengembangan potensi individu. Setiap orang lahir dengan beragam bakat dan kemampuan, dan pendidikan berperan dalam mengasah serta memaksimalkan daya tersebut. Sistem pendidikan yang baik seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelajahi minat dan bakat yang mereka miliki, sehingga mereka dapat menemukan identitas dan tujuan hidup yang jelas. Dalam hal ini, tujuan pendidikan adalah untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Dalam sebuah teori menyatakan bahwa dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Ngongo & Hidayat, 2019).

Pendidikan Islam juga berperan sebagai jalan untuk mengintegrasikan pemahaman. Melalui pendidikan agama, siswa diajari untuk mengerti dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat menjadi individu yang bertanggung jawab dan beretika. Salah satu tujuan utama pendidikan agama islam adalah untuk menanamkan pemahaman yang mendalam mengenai ajaran Islam, termasuk enam rukun iman, lima rukun Islam, serta akhlak yang baik (Hidayat et al., n.d.). Salah satu metode yang bisa diterapkan untuk mengasah berbagai kecerdasan siswa adalah pembelajaran berbasis STEAM (Science, technology, engineering, art, and mathematics). Pendekatan STEAM berusaha agar siswa membangun pemahaman secara mandiri mengenai proses belajar dengan cara mengintegrasikan beberapa aspek dari bidang studi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam sebuah teori mengatakan bahwa pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) adalah perpaduan dari berbagai disiplin ilmu, yaitu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika yang bersatu dalam satu pendekatan pembelajaran. Mereka mendefinisikan STEAM sebagai integrasi disiplin ilmu seni ke dalam kurikulum dan pembelajaran yang sebelumnya dikenal sebagai STEM (Arsy & Syamsulrizal, 2021).

Selain itu, faktor lain seperti motivasi belajar memegang peranan yang sangat vital dalam proses pembelajaran dan kesuksesan yang diraih dari kegiatan belajar tersebut. Motivasi dalam belajar adalah elemen yang sangat krusial dan bersifat dinamis. Seringkali, siswa yang memiliki prestasi rendah bukan karena kurangnya kemampuan, melainkan karena minimnya dorongan untuk belajar, sehingga mereka tidak berupaya untuk memaksimalkan potensi yang ada. Dalam metode pembelajaran tradisional yang mengandalkan pendekatan ekspositori, unsur motivasi kadang terabaikan oleh pengajar. Aktivitas belajar yang terkait dengan

kognisi mencakup langkah-langkah mulai dari penerimaan rangsangan eksternal melalui indera, penyimpanan dan pengolahan di dalam otak menjadi data, hingga pengambilan kembali informasi saat dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu masalah (Amir, 2022).

Berdasarkan observasi awal sebagian besar guru PAI masih menggunakan metode tradisional ketika mengajar, selain itu kurangnya motivasi belajar siswa menyebabkan hasil belajar siswa belum sepenuhnya optimal. Guru PAI di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor telah menerapkan metode pembelajaran PAI berbasis STEAM ketika mengajar, namun belum ada pengukuran yang pasti terhadap hasil belajar siswa. Mengingat pentingnya metode STEAM dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh penerapan metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis STEAM (*Science, technology, engineering, art, and mathematics*) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor.”**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, karena data yang dikumpulkan dalam studi ini berupa angka. Tujuan dari penggunaan metode kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang diajukan sebelumnya. Analisis data dilakukan secara deskriptif, dengan maksud untuk memberikan gambaran yang sistematis, fakta, dan tepat mengenai karakteristik dan fakta dari populasi atau wilayah tertentu. Dalam konteks ini, peneliti menemukan fenomena peningkatan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode belajar yang modern dan adanya motivasi belajar, namun tidak ada perhitungan yang pasti mengenai peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti akan mengkaji lebih lanjut terkait hal ini. Selanjutnya, dalam penelitian ini, hasilnya ditunjukkan dalam bentuk angka yang dianalisis menggunakan statistik. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan berbagai metode untuk mengumpulkan data yaitu dokumentasi, angket, dan wawancara. Selain itu digunakan juga uji validitas dan reabilitas Instrumen dan teknis analisis data menggunakan bantuan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode pembelajaran PAI berbasis STEAM (*Science, technology, engineering, art, and mathematics*) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor. Penyebaran kuesioner dilakukan pada siswa MTs Darussalam dan MTs PUI Kota Bogor yaitu sebanyak 88 responden untuk mendapatkan data penelitian terkait pengaruh metode pembelajaran PAI berbasis STEAM (*Science, technology, engineering, art, and mathematics*) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Data penelitian yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan bantuan program aplikasi SPSS 22 agar dapat mengetahui gambaran metode pembelajaran PAI

berbasis STEAM (*Science, technology, engineering, art, and mathematics*) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

1. Analisis Deskriptif Variabel

a) Deskripsi Variabel Metode Pembelajaran PAI Berbasis STEAM

Variabel metode belajar PAI Berbasis STEAM memiliki 20 item pernyataan, sehingga ada 20 analisis pernyataan. Pada dasarnya untuk melakukan analisis pada setiap item pernyataan menggunakan cara yang sama dengan bantuan aplikasi Spss 22. Oleh karena itu akan dibahas mengenai satu item pernyataan yang memiliki nilai tertinggi menurut tanggapan responden dengan tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil analisis Deskripsi Variabel
Metode Pembelajaran PAI Berbasis STEAM

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	Total
1.	Saya merasa bahwa pemahaman saya tentang konsep-konsep PAI meningkat setelah mengikuti pembelajaran berbasis STEAM.	0	0	0	45.5%	54.5%	100%
2.	Saya dapat menghubungkan materi PAI dengan konsep-konsep ilmiah yang saya pelajari melalui pendekatan STEAM	0	0	1.1%	53.4%	45.5%	100%
3.	Pembelajaran PAI berbasis STEAM membantu saya mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.	0	0	0	79.5%	20.5%	100%
4.	Saya merasa lebih percaya diri dalam menjelaskan konsep-konsep PAI setelah mengikuti pembelajaran berbasis STEAM	0	0	0	26.1%	73.9%	100%
5.	Saya merasa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas saat menggunakan metode pembelajaran PAI berbasis STEAM	0	0	0	54.5%	45.5%	100%

Jurnal Dirosah Islamiyah

Volume 8 Nomor 2 (2026) 110–133 P-ISSN 2656-839x E-ISSN 2716-4683
DOI: 10.17467/jdi.v8i2.12113

6.	Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar PAI ketika terlibat dalam proyek berbasis STEAM	0	0	0	68.2%	31.8%	100%
7	Kegiatan praktik dalam pembelajaran PAI berbasis STEAM membuat saya lebih terlibat dalam proses belajar.	0	0	1.1%	54.5%	44.3%	100%
8	Metode pembelajaran PAI berbasis STEAM mendorong saya untuk bertanya dan mencari informasi lebih lanjut tentang materi yang diajarkan.	0	0	0	47.7%	52.3%	100%
9	Kegiatan dalam pembelajaran PAI berbasis STEAM membantu saya untuk mengembangkan solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi	0	0	8.0%	69.3%	52.3%	100%
10	Pembelajaran PAI berbasis STEAM meningkatkan kemampuan saya untuk membuat keputusan yang berdasarkan pada analisis yang logis.	0	0	13.6%	38.6%	47.7%	100%
11	Kegiatan proyek dalam pembelajaran PAI berbasis STEAM memberikan saya kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas saya.	0	0	0	48.9%	51.1%	100%
12	Pembelajaran PAI berbasis STEAM membantu saya mengembangkan solusi inovatif untuk masalah	0	0	2.3%	61.4%	36.4%	100%

Jurnal Dirosah Islamiyah

Volume 8 Nomor 2 (2026) 110–133 P-ISSN 2656-839x E-ISSN 2716-4683
DOI: 10.17467/jdi.v8i2.12113

	yang berkaitan dengan nilai-nilai agama.						
13	Metode pembelajaran PAI berbasis STEAM mendorong saya untuk berpikir di luar kebiasaan dan menghasilkan ide-ide baru.	0	0	0	72.7%	27.3%	100%
14	Metode pembelajaran PAI berbasis STEAM mendorong saya untuk bekerja sama dengan teman-teman dalam menyelesaikan proyek kelompok.	0	0	0	34.1%	65.9%	100%
15	Pembelajaran PAI berbasis STEAM memberikan kesempatan bagi saya untuk berkontribusi secara aktif dalam kelompok.	0	0	0	60.2%	39.8%	100%
16	Saya percaya bahwa kerja sama dalam tim meningkatkan kualitas belajar saya dalam pembelajaran PAI berbasis STEAM.	0	0	0	70.5%	29.5%	100%
17	saya merasa lebih mudah memahami materi PAI ketika menggunakan alat dan aplikasi teknologi dalam pembelajaran berbasis STEAM.	0	0	1.1%	58.0%	40.9%	100%
18	Metode pembelajaran PAI berbasis STEAM memanfaatkan teknologi dengan baik untuk mendukung proses belajar mengajar.	0	0	3.4%	56.8%	39.8%	100%

19	Saya percaya bahwa teknologi membantu saya untuk mengakses informasi yang relevan dengan materi PAI secara lebih efisien.	0	0	12.5%	56.8%	30.7%	100%
20	Pembelajaran PAI berbasis STEAM yang melibatkan teknologi mendorong saya untuk lebih aktif dalam mencari solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi.	0	0	12.5%	20.5%	67.0%	100%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada responden, diperoleh data bahwa secara umum peserta didik menunjukkan **respon yang sangat positif** terhadap penerapan pembelajaran PAI berbasis STEAM. Hal ini tercermin dari dominasi jawaban pada kategori **“Setuju” (S)** dan **“Sangat Setuju” (SS)** pada seluruh item pernyataan, tanpa adanya respon pada kategori **“Sangat Tidak Setuju” (STS)** maupun **“Tidak Setuju” (TS)**.

1) Aspek Pemahaman dan Keterkaitan Materi

Pada item 1 dan 2, sebanyak **100% responden** menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PAI meningkat, dan mereka mampu mengaitkan materi PAI dengan konsep ilmiah melalui pendekatan STEAM. Item 3 memperkuat temuan ini dengan **79,5% setuju** dan **20,5% sangat setuju** bahwa tujuan pembelajaran tercapai melalui pendekatan ini.

2) Aspek Kepercayaan Diri dan Partisipasi Aktif

Responden menyatakan **percaya diri** dalam menjelaskan materi PAI (Item 4: 73,9% SS). Selain itu, metode ini mendorong **partisipasi aktif** dalam diskusi dan kegiatan kelas (Item 5, 6, dan 7 menunjukkan total 100% pada kategori S dan SS).

3) Aspek Kreativitas dan Berpikir Kritis

Item 9 dan 10 menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM membantu dalam **mengembangkan solusi kreatif** dan **mengambil keputusan logis**, meskipun item 10 menunjukkan adanya 13,6% responden yang masih bersikap netral. Kreativitas juga terfasilitasi dalam proyek pembelajaran (Item 11: 51,1% SS).

4) Aspek Kolaborasi dan Kerja Sama

Pembelajaran berbasis proyek mendorong **kerja sama dan kontribusi aktif**, sebagaimana ditunjukkan dalam item 14 dan 15, dengan mayoritas jawaban berada pada kategori **Sangat Setuju** (65,9% dan 39,8%).

5) Aspek Pemanfaatan Teknologi

Responden menyadari bahwa pendekatan STEAM memanfaatkan teknologi secara efektif (Item 17 hingga 20). Meski demikian, pada Item 19 dan 20 masih

terdapat **respon netral sebesar 12,5%**, mengindikasikan bahwa tidak semua siswa merasa sepenuhnya terbantu oleh teknologi dalam pembelajaran PAI.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa peserta didik memberikan **respon yang sangat positif terhadap metode pembelajaran PAI berbasis STEAM**. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong kreativitas, kerja sama, dan penggunaan teknologi yang relevan. Namun, beberapa pernyataan masih menunjukkan area yang dapat ditingkatkan, terutama pada aspek pengambilan keputusan berbasis logika dan efisiensi akses informasi dengan teknologi.

b) Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

Variabel Motivasi Belajar memiliki 20 item pernyataan, sehingga ada 20 analisis pernyataan. Pada dasarnya untuk melakukan analisis pada setiap item pernyataan menggunakan cara yang sama dengan bantuan aplikasi Spss 22. Oleh karena itu akan dibahas mengenai satu item pernyataan yang memiliki nilai tertinggi menurut tanggapan responden dengan tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil analisis Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	Total
1.	Saya memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai tujuan belajar saya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI).	0	0	2.3%	15.9%	81.8%	100%
2.	Saya merasa termotivasi untuk belajar PAI karena saya ingin berhasil dalam ujian dan penilaian.	0	0	0	27.3%	72.7%	100%
3.	Hasrat saya untuk memahami materi PAI mendorong saya untuk belajar lebih giat.	0	0	0	42.0%	58.0%	100%
4.	Kebutuhan untuk memahami nilai-nilai agama mendorong saya untuk lebih aktif dalam belajar PAI.	0	0	6.8%	53.4%	39.8%	100%
5.	Dorongan untuk berprestasi dalam pembelajaran PAI membuat saya lebih fokus dan disiplin dalam belajar.	0	0	3.4%	38.6%	58.0%	100%
6.	Saya merasa bahwa belajar PAI adalah kebutuhan penting untuk kehidupan saya sehari-hari.	0	0	0	34.1%	65.9%	100%

Jurnal Dirosah Islamiyah

Volume 8 Nomor 2 (2026) 110–133 P-ISSN 2656-839x E-ISSN 2716-4683
DOI: 10.17467/jdi.v8i2.12113

7	Saya belajar PAI dengan tekun karena saya memiliki cita-cita untuk menjadi pribadi yang lebih baik di masa depan.	0	0	2.3%	19.3%	78.4%	100%
8	Saya percaya bahwa pemahaman yang baik tentang nilai-nilai agama akan membantu saya mencapai tujuan hidup saya.	0	0	2.3%	36.4%	61.4%	100%
9	Cita-cita saya untuk berkontribusi positif dalam masyarakat membuat saya termotivasi untuk belajar PAI.	0	0	0	22.7%	77.3%	100%
10	Saya percaya bahwa pemahaman yang baik tentang nilai-nilai agama akan membantu saya mencapai tujuan hidup saya.	0	0	4.5%	6.8%	88.6%	100%
11	Saya merasa termotivasi untuk belajar PAI ketika mendapatkan pujian dari guru atau teman atas prestasi saya.	0	0	2.3%	14.8%	83.0%	100%
12	Saya percaya bahwa penghargaan, baik berupa nilai maupun pengakuan, meningkatkan motivasi saya untuk belajar lebih baik.	0	0	0	27.3%	72.7%	100%
13	Saya merasa lebih percaya diri dalam belajar PAI ketika saya mendapatkan penghargaan atas pencapaian saya.	0	0	2.3%	48.9%	48.9%	100%
14	Penghargaan yang saya terima dalam pembelajaran PAI mendorong saya untuk terus berusaha dan meningkatkan diri.	0	0	9.1%	44.3%	46.6%	100%
15	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI ketika kegiatan pembelajaran melibatkan permainan atau aktivitas interaktif.	0	0	3.4%	34.1%	62.5%	100%

16	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI ketika kegiatan pembelajaran melibatkan permainan atau aktivitas interaktif.	0	0	0	13.6%	86.4%	100%
17	Saya merasa bahwa pembelajaran PAI yang melibatkan seni dan kreativitas meningkatkan minat saya untuk belajar.	0	0	4.5%	29.5%	65.9%	100%
18	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI ketika lingkungan kelas mendukung dan nyaman untuk belajar	0	0	5.7%	30.7%	63.6%	100%
19	Adanya fasilitas yang memadai di lingkungan belajar, seperti buku dan alat bantu belajar, mendorong saya untuk lebih aktif dalam pembelajaran PAI.	0	0	0	10.2%	89.8%	100%
20	Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar PAI ketika saya berada di lingkungan yang saling mendukung dan menghargai pendapat satu sama lain.	0	0	6.8%	1.1%	92.0%	100%

Secara umum, hasil angket menunjukkan bahwa **motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PAI sangat tinggi**. Hal ini ditunjukkan dengan dominasi jawaban pada kategori "**Setuju**" (S) dan "**Sangat Setuju**" (SS), tanpa ada satupun responden yang memilih "**Sangat Tidak Setuju**" (STS) maupun "**Tidak Setuju**" (TS).

1) Aspek Dorongan Internal (Intrinsic Motivation)

Peserta didik menunjukkan **keinginan yang kuat** untuk mencapai tujuan belajar dalam PAI, Item 1: 81,8% **sangat setuju** memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan belajar. Item 7: 78,4% sangat setuju belajar PAI karena ingin menjadi pribadi yang lebih baik. Item 10 dan 20 menjadi yang paling dominan dalam SS, dengan **88,6% dan 92%**, mengindikasikan bahwa pemahaman nilai agama sangat diyakini mendukung pencapaian tujuan hidup, dan lingkungan yang saling mendukung memperkuat semangat belajar. Selain itu, item-item seperti: Item 3 (58% SS), Item 8 (61,4% SS), dan Item 9 (77,3% SS) menunjukkan bahwa siswa terdorong oleh tujuan jangka panjang dan keinginan untuk berkontribusi positif di masyarakat.

2) Aspek Dorongan Eksternal (Extrinsic Motivation)

Pengaruh dari faktor luar juga memiliki peran dalam memotivasi siswa, Item 11: 83,0% sangat setuju termotivasi ketika mendapat **pujian dari guru atau teman**. Item 12: 72,7% SS percaya bahwa penghargaan dan pengakuan mendorong mereka untuk belajar lebih baik. Item 13 dan 14 menunjukkan bahwa penghargaan memunculkan rasa percaya diri dan keinginan untuk terus berkembang.

3) Aspek Lingkungan dan Metode Pembelajaran

Metode dan suasana pembelajaran yang menyenangkan berkontribusi besar terhadap motivasi, Item 15 dan 16 menyoroti bahwa aktivitas interaktif seperti permainan sangat disukai (62,5% dan 86,4% SS). Item 17: 65,9% SS bahwa unsur seni dan kreativitas dalam PAI meningkatkan minat belajar. Item 18, 19, dan 20 menunjukkan pentingnya **lingkungan dan fasilitas yang mendukung**, dengan SS mencapai 63,6% (kenyamanan kelas) 89,8% (fasilitas belajar) 92,0% (dukungan sosial dalam lingkungan belajar).

Data deskriptif menunjukkan bahwa peserta didik memiliki **motivasi belajar yang sangat tinggi** dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c) Deskripsi Variabel Hasil Belajar Siswa

Variabel Hasil belajar Siswa memiliki 20 item pernyataan, sehingga ada 20 analisis pernyataan. Pada dasarnya untuk melakukan analisis pada setiap item pernyataan menggunakan cara yang sama dengan bantuan aplikasi Spss 22. Oleh karena itu akan dibahas mengenai satu item pernyataan yang memiliki nilai tertinggi menurut tanggapan responden dengan tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Analisis Deskripsi Variabel Hasil Belajar Siswa

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	Total
1.	Saya merasa puas dengan hasil belajar saya dalam PAI karena saya dapat menyerap informasi dengan baik.	0	0	4.5%	30.7%	64.8%	100%
2.	Saya merasa bahwa saya dapat menjelaskan kembali materi PAI yang diajarkan dengan jelas kepada orang lain.	0	0	3.4%	46.6%	50.0%	100%
3.	Saya merasa bahwa saya dapat memahami materi PAI dengan baik setelah diajarkan di kelas.	0	0	0	75.0%	25.0%	100%
4.	Saya sering mendapatkan nilai yang baik dalam ujian PAI berkat daya serap saya terhadap materi.	0	0	3.4%	37.5%	59.1%	100%

Jurnal Dirosah Islamiyah

Volume 8 Nomor 2 (2026) 110–133 P-ISSN 2656-839x E-ISSN 2716-4683
DOI: 10.17467/jdi.v8i2.12113

5.	Saya merasa bahwa saya dapat mengaplikasikan pengetahuan PAI yang saya pelajari dalam situasi nyata.	0	0	2.3%	39.8%	58.0%	100%
6.	Saya merasa bahwa saya dapat mengingat informasi penting dari materi PAI yang telah diajarkan.	0	0	4.5%	58.0%	37.5%	100%
7	Saya sering melakukan latihan soal PAI untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar saya.	0	0	6.8%	35.2%	58.0%	100%
8	Saya merasa bahwa saya dapat berkontribusi dalam diskusi kelas tentang materi PAI berkat pemahaman saya.	0	0	3.4%	27.3%	69.3%	100%
9	Saya merasa bangga dengan hasil belajar saya dalam PAI karena saya dapat menyerap materi dengan baik.	0	0	4.5%	23.9%	71.6%	100%
10	Saya berusaha untuk terus meningkatkan daya serap saya terhadap materi PAI agar dapat mencapai prestasi yang lebih tinggi.	0	0	2.3%	26.1%	71.6%	100%
11	Saya merasa lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar saya setelah mengikuti pembelajaran PAI.	0	0	3.4%	31.8%	64.8%	100%
12	Saya menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran PAI dibandingkan sebelumnya.	0	0	2.3%	47.7%	50.0%	100%
13	Saya merasa lebih bertanggung jawab terhadap tugas dan pekerjaan rumah yang diberikan dalam PAI.	0	0	0	79.5%	20.5%	100%
14	Saya merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan di kelas PAI.	0	0	3.4%	18.2%	78.4%	100%
15	Saya lebih sering membantu teman-teman saya dalam memahami materi PAI.	0	0	0	48.9%	51.1%	100%

16	Saya menunjukkan minat yang lebih besar untuk belajar PAI setelah melihat kemajuan yang saya capai.	0	0	4.5%	58.0%	37.5%	100%
17	Saya lebih terbuka untuk menerima kritik dan saran dari guru mengenai pembelajaran PAI.	0	0	1.1%	31.8%	67.0%	100%
18	Saya merasa bahwa saya lebih mampu mengatasi kesulitan dalam belajar PAI dibandingkan sebelumnya.	0	0	2.3%	30.7%	67.0%	100%
19	Saya lebih menghargai waktu belajar dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal lain saat belajar PAI.	0	0	3.4%	26.1%	70.5%	100%
20	Saya merasa bahwa perubahan tingkah laku saya dalam belajar PAI berdampak positif pada hasil belajar saya.	0	0	0	29.5%	70.5%	100%

Secara umum, tanggapan responden menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI berada pada **kategori sangat tinggi**. Seluruh pernyataan memperoleh dominasi jawaban pada kategori **“Setuju” (S)** dan **“Sangat Setuju” (SS)**, tanpa adanya respon pada kategori **“Sangat Tidak Setuju” (STS)** maupun **“Tidak Setuju” (TS)**. Hal ini mencerminkan bahwa peserta didik memiliki persepsi positif terhadap capaian belajar mereka, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

1) Aspek Kognitif (Pemahaman dan Daya Serap Materi)

Peserta didik merasa mampu memahami dan menyerap materi PAI dengan baik, Item 1: 64,8% responden sangat setuju mereka puas dengan hasil belajar karena dapat menyerap informasi dengan baik. Item 3: 75% setuju dan 25% sangat setuju bahwa mereka memahami materi setelah diajarkan di kelas. Item 5: 58% SS menyatakan mampu **mengaplikasikan** pengetahuan PAI dalam kehidupan nyata. Item 4 dan 6 memperkuat bahwa mereka mampu **mengingat dan mendapatkan nilai baik** berkat daya serap yang kuat.

2) Aspek Afektif (Sikap dan Motivasi Belajar)

Peserta didik menunjukkan sikap positif terhadap proses dan hasil belajar mereka, Item 9 dan 10: masing-masing **71,6% sangat setuju** bahwa mereka bangga dan terus berusaha meningkatkan kemampuan. Item 14: 78,4% SS merasa percaya diri menjawab pertanyaan di kelas. Item 20: 70,5% SS menyadari bahwa perubahan perilaku mereka berdampak positif pada hasil belajar.

3) Aspek Psikomotorik (Kedisiplinan dan Perilaku Positif)

Item 11 dan 13 mencerminkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa: 64,8% SS merasa lebih disiplin mengatur waktu belajar. 79,5% S dan 20,5% SS merasa lebih bertanggung jawab terhadap tugas PAI. Item 15: 51,1% SS menyatakan sering membantu teman dalam memahami materi, menandakan peningkatan empati dan kemampuan interpersonal.

4) Aspek Perubahan Perilaku Positif

Item 16 hingga 19 menyoroti perubahan perilaku yang mendukung keberhasilan belajar, Responden merasa lebih termotivasi setelah melihat kemajuan (Item 16: 37,5% SS). Mereka lebih terbuka terhadap kritik dan saran guru (Item 17: 67% SS). Mampu mengatasi kesulitan (Item 18: 67% SS) dan menghargai waktu belajar (Item 19: 70,5% SS).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki **hasil belajar yang sangat positif dalam mata pelajaran PAI**, Dominasi pada kategori "**Sangat Setuju**" (SS) mencerminkan bahwa pendekatan atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam PAI telah berhasil mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik, baik secara akademik maupun karakter.

2. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Peguian validitas ini melihat koefisien iten dengan total item sama atau diatas 0.5 pada taraf signifikansi 5%, maka item tersebut dinyatakan valid, tetapi jika nilai korelasinya dibawah 0.5 maka item tersebut dinyatakan tidak valid, atau dengan melihat kriteria r hitung sebagai berikut :

1. Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka dinyatakan valid
2. Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka dinyatakan tidak valid

Penguian ini dilakukan pada 88 orang responden dengan nilai r tabel sebesar 0.207 maka hasil dari uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Validitas Variabel
Metode Pembelajaran PAI Berbasis STEAM

No	Pernyataan	R tabel	R hitung	Keterangan
1	X1.1	0.207	0.475	Valid
2	X1.2	0.207	0.370	Valid
3	X1.3	0.207	0.243	Valid
4	X1.4	0.207	0.257	Valid
5	X1.5	0.207	0.264	Valid
6	X1.6	0.207	0.476	Valid
7	X1.7	0.207	0.139	tidak valid
8	X1.8	0.207	0.354	Valid
9	X1.9	0.207	0.294	Valid
10	X1.10	0.207	0.565	Valid

11	X1.11	0.207	0.450	Valid
12	X1.12	0.207	0.382	Valid
13	X1.13	0.207	0.116	tidak valid
14	X1.14	0.207	0.237	Valid
15	X1.15	0.207	0.272	Valid
16	X1.16	0.207	0.445	Valid
17	X1.17	0.207	0.211	Valid
18	X1.18	0.207	0.327	Valid
19	X1.19	0.207	0.358	Valid
20	X1.20	0.207	0.493	Valid

Berdasarkan hasil tabel uji validitas dengan hasil pengolahan data menggunakan *software* SPSS 22, dapat disimpulkan bahwa 18 item pernyataan memiliki nilai Rhitung yang lebih besar daripada R tabel sehingga dinyatakan Valid. Sedangkan pada pernyataan X1.7 dan X1.13 memiliki nilai Rhitung lebih kecil daripada R tabel sehingga dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.11
Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar

No	Pernyataan	R tabel	R hitung	Keterangan
1	X2.1	0.207	0.267	Valid
2	X2.2	0.207	0.477	Valid
3	X2.3	0.207	0.271	Valid
4	X2.4	0.207	0.219	Valid
5	X2.5	0.207	0.424	Valid
6	X2.6	0.207	0.230	Valid
7	X2.7	0.207	0.421	Valid
8	X2.8	0.207	0.407	Valid
9	X2.9	0.207	0.280	Valid
10	X2.10	0.207	0.230	Valid
11	X2.11	0.207	0.294	Valid
12	X2.12	0.207	0.468	Valid
13	X2.13	0.207	0.252	Valid
14	X2.14	0.207	0.287	Valid
15	X2.15	0.207	0.284	Valid
16	X2.16	0.207	0.190	tidak valid
17	X2.17	0.207	0.376	Valid
18	X2.18	0.207	0.205	tidak valid
19	X2.19	0.207	0.361	Valid
20	X2.20	0.207	0.246	Valid

Berdasarkan hasil tabel uji validitas dengan hasil pengolahan data menggunakan *software* SPSS 22, dapat disimpulkan bahwa 18 item pernyataan

memiliki nilai Rhitung yang lebih besar daripada R tabel sehingga dinyatakan Valid. Sedangkan pada pernyataan X2.16 dan X2.18 memiliki nilai Rhitung lebih kecil daripada R tabel sehingga dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.12
Hasil Uji Validitas Variabel Hasil Belajar Siswa

No	Pernyataan	R tabel	R hitung	Keterangan
1	Y1.1	0.207	0.441	Valid
2	Y1.2	0.207	0.560	Valid
3	Y1.3	0.207	0.373	Valid
4	Y1.4	0.207	0.364	Valid
5	Y1.5	0.207	0.297	Valid
6	Y1.6	0.207	0.253	Valid
7	Y1.7	0.207	0.320	Valid
8	Y1.8	0.207	0.292	Valid
9	Y1.9	0.207	0.326	Valid
10	Y1.10	0.207	0.181	tidak valid
11	Y1.11	0.207	0.417	Valid
12	Y1.12	0.207	0.531	Valid
13	Y1.13	0.207	0.313	Valid
14	Y1.14	0.207	0.280	Valid
15	Y1.15	0.207	0.136	tidak valid
16	Y1.16	0.207	0.235	Valid
17	Y1.17	0.207	0.358	Valid
18	Y1.18	0.207	0.288	Valid
19	Y1.19	0.207	0.313	Valid
20	Y1.20	0.207	0.055	tidak valid

Berdasarkan hasil tabel uji validitas dengan hasil pengolahan data menggunakan *software* SPSS 22, dapat disimpulkan bahwa 17 item pernyataan memiliki nilai Rhitung yang lebih besar daripada R tabel sehingga dinyatakan Valid. Sedangkan pada pernyataan Y1.10, Y1.15 dan Y1.20 memiliki nilai Rhitung lebih kecil daripada R tabel sehingga dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian yang dirancang untuk mengetahui apakah kuesioner penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel penelitian dapat diandalkan. Suatu survei dianggap dapat diandalkan jika berisi jawaban yang konsisten dan memberikan hasil yang sama. Formula one-shot digunakan dalam penelitian ini. Jika Cronbach's alpha > 0,6 maka variabel dalam penelitian ini reliabel. 0,6 maka variabel dalam penelitian ini tidak reliabel menurut Sugiyono (2018). Dari hasil pengolahan data menggunakan *software* SPSS 22 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Konstanta	Reabilitas
Metode Pembelajaran PAI Berbasis STEAM (X1)	0.675	0.6	Reliabel
Motivasi Belajar (X2)	0.645	0.6	Reliabel
Hasil Belajar (Y)	0.658	0.6	Reliabel

Berdasarkan Berdasarkan hasil tabel uji reliabilitas diatas menggunakan *Cronbach Alpha*, bahwasanya semua variabel penelitian adalah reliabel, karena nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6 maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengukuran dalam penelitian ini telah memenuhi uji reliabilitas.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu untuk mengetahui teknik analisis tersebut bisa dilaksanakan atau tidak dilaksanakan, maka dengan begitu hasil tersebut bisa diujikan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan menggunakan *kolmogrov-smirnov* dan taraf signifikannya adalah $\alpha > 0,05$.

Tabel 4.14
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		89
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.65510191
Most Extreme Differences	Absolute	.086
	Positive	.082
	Negative	-.086
Test Statistic		.086
Asymp. Sig. (2-tailed)		.103 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ada pada tabel diatas berupa uji *Kolmogorov Smirnov* dengan hasil Sig.(2-tailed) dari ke tiga variabel diatas 0.05. maka dengan demikian hasil uji normalitas dari semua variabel pada penelitian ini telah memenuhi syarat dengan nilai $\alpha > 0.05$. hal ini dapat disimpulkan bahwa data yang diuji memiliki data dengan distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah **pengujian statistik** yang digunakan untuk mengetahui apakah **dua atau lebih kelompok data memiliki varians (keragaman) yang sama atau tidak**. Dalam konteks penelitian, uji ini biasanya dilakukan sebelum melakukan **analisis komparatif** seperti **uji t** atau **ANOVA**, untuk memastikan bahwa **syarat homogenitas varians terpenuhi**.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada masing-masing kelompok **berdistribusi secara homogen (sama)** atau tidak. Dalam pengujian ini digunakan **Levene's Test**, dengan taraf signifikansi (α) sebesar **0,05**.

Tabel 4.15
Hasil Analisis Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Metode STEAM	.952	13	72	.506
Motivasi Belajar	1.339	13	72	.211

Berdasarkan hasil uji Levene's Test, diperoleh bahwa kedua variabel, baik **Metode STEAM** maupun **Motivasi Belajar**, memiliki **distribusi varians yang homogen**, karena nilai signifikansi masing-masing lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data telah memenuhi **asumsi homogenitas**, sehingga dapat dilanjutkan ke uji statistik selanjutnya seperti **uji t** atau **ANOVA** secara sah dan valid.

c. Uji Hipotesis

1) Pengujian Secara Simultan (F)

Pengujian secara simultan (F) Untuk mengetahui apakah variabel, dapat dilakukan dengan cara menguji Metode STEAM dan Motivasi Belajar secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menggunakan tabel anova. Apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai $sig < 0,05$ maka kedua variabel bebas tersebut secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4.16
Hasil Uji F
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61788128.23	1	61788128.23	2818923.129	.000 ^b
	Residual	1906.958	87	21.919		
	Total	61790035.19	88			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

Berdasarkan uji F, dapat disimpulkan bahwa **model regresi signifikan secara statistik** Karena nilai **Sig. = 0.000 < 0.05**, maka hasil ini menunjukkan bahwa

variabel **Metode STEAM dan Motivasi Belajar secara simultan berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil Belajar siswa**. Dengan demikian, model yang digunakan layak untuk digunakan dalam penelitian lebih lanjut.

2) Uji Secara Parsial (Uji-t)

Uji-t dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen yang terdiri dari Metode STEAM dan Motivasi Belajar terhadap variabel dependen yaitu Hasil Belajar. Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah sebagai berikut:

- Bila $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 = diterima, sehingga tidak ada pengaruh signifikan antara variabel bebas dan terikat.
- Bila $\text{sig} < 0,05$, maka H_0 = ditolak sehingga ada pengaruh signifikan antara variabel bebas dan terikat.
- Bila $t_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka H_0 = ditolak sehingga ada pengaruh signifikan antara variabel bebas dan terikat.
- Bila $t_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$, maka H_0 = diterima sehingga tidak ada pengaruh signifikan antara variabel bebas dan terikat.

Tabel 4.17

Hasil Uji t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.170	14.035		6.567	.000
	Metode STEAM	.075	.102	.079	.736	.464
	Motivasi Belajar	-.085	.119	-.076	-.709	.480

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

a) Pengaruh Metode STEAM Terhadap Hasil Belajar

Memiliki Nilai Koefisien B sebesar 0.075, nilai t hitung sebesar 0.736 dan nilai signifikansi (P-Value) sebesar 0.646 maka dapat disimpulkan bahwa Metode STEAM tidak berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar secara parsial karena nilai $\text{sig} = 0.464 > 0.05$.

b) Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Memiliki Nilai Koefisien B sebesar -0.085, nilai t hitung sebesar -0.709 dan nilai signifikansi (P-Value) sebesar 0.480 maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar juga tidak berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar secara parsial. karena nilai $\text{sig} = 0.480 > 0.05$.

Kesimpulan dari hasil uji t maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial, baik **Metode STEAM** maupun **Motivasi Belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar** siswa karena nilai signifikansi keduanya lebih besar dari 0,05.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan mengangkat dua variabel bebas yaitu metode pembelajaran STEAM (X1), Motivasi belajar siswa (X2), terhadap hasil belajar siswa (Y) di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor, dengan hasilnya sebagai berikut :

1. Pengaruh Metode Pembelajaran STEAM terhadap Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil uji parsial (t) dapat diketahui bahwa metode STEAM tidak berpengaruh signifikan terhadap Hasil belajar siswa MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor di dengan nilai signifikansi sebesar 0.464 yang menunjukkan bahwa nilai hasil penelitian tersebut lebih besar daripada nilai α (alpha) yaitu 0.05, sehingga pengaruh metode pembelajaran STEAM tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor.

Meskipun metode STEAM memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, efektivitasnya sangat bergantung pada motivasi belajar siswa dan faktor-faktor lain yang mendukung. Tanpa motivasi yang kuat, keterlibatan yang tinggi, dukungan dari guru, fasilitas yang memadai, dan konteks yang relevan, metode STEAM mungkin tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa agar dapat memaksimalkan potensi metode STEAM dalam pembelajaran.

2. Pengaruh Motivasi belajar terhadap hasil Belajar Siswa

Melalui hasil uji parsial (t) dapat diketahui bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor, karena dengan nilai signifikansi sebesar 0.480 menunjukkan bahwa nilai hasil penelitian tersebut lebih besar daripada nilai α (alpha) yaitu 0.05, sehingga pengaruh motivasi belajar tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor. Dalam penelitian ini, meskipun siswa memiliki motivasi, tanpa metode belajar yang tepat atau dukungan sarana-prasarana, hasil belajar tetap tidak optimal, Sehingga adanya hal tersebut menjadi point penting dan dorongan motivasi yang kuat dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor. Kesesuaian metode dengan gaya belajar siswa, keterlibatan aktif, penggunaan strategi yang variatif, penerapan konsep dalam kehidupan nyata, dukungan lingkungan belajar, dan peran guru semuanya berkontribusi pada efektivitas motivasi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang holistik, yang mengintegrasikan motivasi dengan metode yang sesuai, agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

3. Pengaruh Metode Pembelajaran STEAM dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil uji analisis simultan (F) dapat diketahui bahwa metode STEAM dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor, karena dalam hal ini nilai signifikan sebesar 0.000 sehingga nilai tersebut lebih kecil dari nilai taraf α (alpha) yaitu 0.05, hal ini menunjukkan bahwa adanya efek sinergis antara metode belajar yang inovatif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor. Dalam penelitian ini, metode STEAM memberikan pengalaman belajar yang

baik dan lebih bermakna untuk membangun pengetahuan secara aktif dan inovatif, sedangkan motivasi belajar menjadi pendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar siswa di MTs. Darussalam dan MTs. PUI Kota Bogor. Ketika metode STEAM digabungkan dengan motivasi belajar yang tinggi, dampaknya terhadap hasil belajar siswa dapat menjadi sangat signifikan. Dalam essay ini, kita akan membahas bagaimana kombinasi antara metode STEAM dan motivasi belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa metode STEAM tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,464 ($> 0,05$), yang berarti bahwa secara parsial, penggunaan metode STEAM belum memberikan pengaruh yang berarti terhadap capaian hasil belajar siswa.
2. Berdasarkan hasil uji t, variabel motivasi belajar juga tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,480 ($> 0,05$), menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki motivasi belajar, hal tersebut belum cukup berdampak secara langsung terhadap hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PAI.
3. Hasil uji F (uji simultan) menunjukkan bahwa metode STEAM dan motivasi belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti bahwa kedua variabel secara bersama-sama mampu memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Guru dapat terus mengembangkan metode pembelajaran berbasis STEAM dengan menyesuaikannya terhadap konteks dan karakteristik materi PAI. Penggunaan metode ini perlu dioptimalkan agar lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa, meskipun secara parsial belum menunjukkan pengaruh yang signifikan.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kesadaran dan motivasi intrinsik dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran PAI. Pemahaman terhadap nilai-nilai agama seharusnya tidak hanya menjadi tuntutan akademik, tetapi juga menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap implementasi metode pembelajaran inovatif seperti STEAM, baik dari segi pelatihan guru, penyediaan fasilitas belajar, maupun penyusunan kurikulum yang integratif. Selain itu, upaya pembinaan dan penguatan motivasi belajar siswa juga perlu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh metode STEAM dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain seperti gaya belajar, lingkungan keluarga, penggunaan media digital, atau pendekatan spiritual dalam pendidikan agama, agar diperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, P. (n.d.). Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup 2024/2025.
- Amir, N. D. A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 4 Sungguminasa.
- Arsy, I., & Syamsulrizal, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics) terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Biolearning Journal*, 8(1), 24–26. <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v8i1.1019>
- Ayatullah. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2, Agustus 2020), 206-229.
- Azizah, A., Munawar, M., & Khasanah, I. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Steam Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Harapan Bunda Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 593–599. <https://doi.org/10.26877/Wp.V2i2.10059>
- Bararah, I. (2017). Efektifitas Perencanaan Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. 7.
- Cahyani, G. P., & Sulastri, S. (2021). Pengaruh Project Based Learning dengan Pendekatan STEAM terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Online di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPak)*, 9(3), 372–379. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n3.p372-379>
- Doni pendriya, M. (2022). Analisis Strategi Pemasaran Dalam Meningkatkan Penjualan Produk di Toko Bloodymary Metro. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.
- Fahmi, Muhammad Saiful. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi melalui Motivasi Belajar Siswa Ma Mazro'atul Huda Wonorengo Kabupaten Demak.
- Fatimah, Viti., & Nurul Ismayah. (2024). Stimulasi pengembangan Kognitif Anak melalui Media Tanaman dengan Pembelajaran Berbasis STEAM. *Kiddo: Jurnal*

- Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 394–405.
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12762>
- Fernando, Yogi., Popi Andriani., & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Fikri, M. (2016). Cara Mudah Membuat Makalah, Skripsi, dan Tesis. Arabasta Media Bogor.
- H. Riyanto, S. E., M. M. (2025). Model STEM Dalam Pendidikan “Science, Technology, Engineering, and Mathematics.” Widina media Utama.
- Hidayat, R. A., Askamilati, P. R., Wijayanti, S. N., Salsabila, S. D., Pratiwi, S., Wulandari, P. N., Sari, R. Y., Rizki, M., & Majid, S. I. (n.d.). BOOK CHAPTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Khoiri, M. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Kurikulum STEAM di Madrasah. 3(2).
- KUSUMA, S. (2013). Buku Pintar. Mp Mensis Press.
- Marziq, Izzudin. (N.D.). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Dharma Wanita Medan.
- Nal Education and Development. (2020).
- Ngongo, V. L., & Hidayat, T. (2019). Pendidikan Di Era Digital.
- Pertiwi, O. C. (N.D.). Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Priantari, I., Rachman, A. U., & Laili, M. R. (2022). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Steam Bagi Guru Paud. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 183–196. <https://doi.org/10.31537/Dedication.V6i2.817>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.
- Rohman, A. D., Musa, M. M., Falkhah, A. N., & Annur, A. F. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Steam terhadap Peningkatan Keterampilan Siswa MI/SD di Era Abad 21. *IBTIDA'*, 3(1), 48–58.
<https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i1.285>
- Setyawan, J., Roshayanti, F., & Novita, M. (2023). Model pembelajaran RADEC berbasis STEAM pada materi sistem koloid mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa: The STEAM-based RADEC learning model on colloidal system material is able to improve students' critical thinking skills. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 18–26.
<https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.29>
- Syukur, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Multiple Intelligence di SD Negeri 011 Sangatta Utara. *Rayah Al-Islam*, 8(4), 2469–2488. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1219>
- Tambak, M.A, S. (2014). Pendidikan Agama Islam; Konsep Metode Pembelajaran PAI. GRAHA ILMU.

Jurnal Dirosah Islamiyah

Volume 8 Nomor 2 (2026) 110–133 P-ISSN 2656-839x E-ISSN 2716-4683
DOI: 10.17467/jdi.v8i2.12113

- U.S, S. (2015). Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
<https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.92>
- Wulandani, C., Putri, M. A., Indah Pratiwi, R., & Sulong, K. (2022). Implementing Project-Based Steam Instructional Approach in Early Childhood Education in 5.0 Industrial Revolution Era. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 1(1), 29.
<https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5819>