

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM
(Science, Technology, Engineering, Art and
Mathematic) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 167
JAKARTA**

Ainun Wava

1407621053

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

ABSTRAK

Ainun Wava, Pengaruh Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic) terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 167 Jakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta 2025.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap hasil belajar IPS peserta didik di SMPN 167 Jakarta. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif menggunakan metode penelitian Quasi Experiment dengan Nonequivalent Control Group Design yang membandingkan nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 167 Jakarta. Dengan menggunakan teknik purposive sampling, jumlah peserta didik yang sama dengan rata-rata nilai yang setara yaitu terpilih kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan software SPSS melalui uji normalitas data, uji homogenitas dan uji T sebagai uji hipotesis. Hasil Penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran STEAM lebih baik dari kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah. Terbukti dari rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 73,97 sementara rata-rata posttest kelas kontrol 62,76. Adapun hasil uji T menunjukkan bahwa H_a diterima dengan nilai Sig. $0,004 < 0,05$ dan hasil uji pengaruh $dCohen's$ sebesar 0,07 dengan kategori sedang sebesar 76%. Disimpulkan bahwa model pembelajaran STEAM berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VII pada materi pemberdayaan masyarakat

Kata Kunci: Model Pembelajaran STEAM, Eksperimen, Hasil Belajar, IPS

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Ainun Wava, *The Effect of the STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Learning Model on Social Studies Learning Outcomes of Seventh-Grade Students at State Junior High School 167 Jakarta. Thesis. Social Sciences Education Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta, 2025.*

This study was conducted to determine the effect of the STEAM learning model on the social studies learning outcomes of students at SMPN 167 Jakarta. This study was conducted quantitatively using a quasi-experimental research method with a nonequivalent control group design that compared the pretest and posttest scores of the experimental group and the control group. The population in this study was all seventh-grade students at SMP Negeri 167 Jakarta. Using purposive sampling, the number of students with equivalent average scores was selected, with class VII A as the experimental class and VII B as the control class. Data analysis was conducted quantitatively using SPSS software through data normality tests, homogeneity tests, and T-tests as hypothesis tests. The research results showed that the learning outcomes of students in the experimental class using the STEAM learning model were better than those in the control class using the lecture learning model. This was evident from the average post-test score of the experimental class, which was 73.97, while the average post-test score of the control class was 62.76. The T-test results showed that the alternative hypothesis (H_a) was accepted with a significance level (Sig.) of $0.004 < 0.05$, and the Cohen's d effect size was 0.07, categorized as moderate at 76%. It was concluded that the STEAM learning model significantly influenced the social studies learning outcomes of seventh-grade students on the topic of community empowerment.

Keyword: STEAM Learning Model, Experiment, Learning Outcomes, Social Studies.

Intelligentia - Dignitas

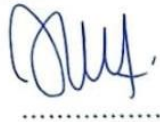
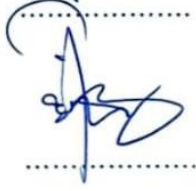
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Achmad Nur Hidayat, M. Pd.</u> NIP. 199312222019121001 Ketua		28/07 2025
2.	<u>Nandi Kurniawan, M. Si.</u> NIP. 1986103010202311012 Sekretaris		28/07 2025
3.	<u>Nurul Istiqomah, M.Pd.</u> NIP. 198612312019032020 Penguji Ahli		25/07 2025
4.	<u>Prof. Dr. Budiawan, M. Si.</u> NIP. 196710211994031002 Pembimbing I		28/07/2025
5.	<u>Dr. Shahibah Yuliani, S. Sos, M. Pd.</u> NIDN. 0407068403 Pembimbing II		28/07/2025

Tanggal Lulus : 21 Juli 2025

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangn dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Nama : Ainun Wava

NIM : 1407621053

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 167 JAKARTA.

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan hasil terjemahan dari karya ilmiah orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Bekasi, 26 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Ainun Wava

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ainun Wava
NIM : 1407621053
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat email : ainun.wavaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 167 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Juli 2025
Penulis

Ainun Wava
NIM. 1407621053

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Scary News is: You’re on Your Own Now

Cool News Is: You’re on Your Own Now

If they don’t like you for being yourself. Be yourself even more. Happiness and confidence are the prettiest thing you can wear”

(Taylor Swift)

“Skripsi ini dipersembahkan untuk keluarga khususnya orang tua tercinta yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, mendoakan seluruh perjuangan dengan doa terbaiknya setiap pagi dan malam dan mendukung secara material dan moral yang tak pernah putus untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi. Lalu juga kepada kakak-kakakku, para keponakan dan sahabat yang telah memberikan semangat, keceriaan, dan dukungan. Terima kasih untuk semuanya atas dukungan dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.”*

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic) terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 167 Jakarta”. Shalawat dan salam untuk junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pencerahan dan ilmu kepada umat manusia, semoga dengan memegang teguh ajarannya akan mendapat kebahagiaan di dunia dan akhirat. Serta orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan doa. Skripsi ini merupakan tugas akhir penulis untuk menyelesaikan studi Strata Satu demi memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, motivasi dan bantuan semua pihak, oleh karena itu, dengan rendah hati disampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

1. Firdaus Wajdi, Ph. D., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta
2. Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Jakarta.
3. Prof. Dr. Budiaman, M. Si. selaku dosen pembimbing I yang telah senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi dan masukan serta ilmu yang luar biasa berharga bagi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan secara lancar dan tepat waktu.
4. Dr. Sahibah Yuliani, S.Sos., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi dan masukan serta ilmu yang berharga bagi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan secara lancar dan tepat waktu.
5. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan IPS yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga bagi penulis selama perkuliahan sehingga dapat

menyelesaikan perkuliahan dengan baik. Dan staff administrasi Prodi Pendidikan IPS yang telah memberikan informasi mengenai perkuliahan.

6. Bapak dan Mama terima kasih atas segala doa, pengorbanan, kasih sayang serta segala bentuk tanggung jawab atas kehidupan yang layak terutama dalam menyelesaikan skripsi ini serta doakan penulis bisa melanjutkan pendidikan tinggi Strata Dua seperti impian bapak. Kakakku, Mba Lulu dan Mba Anif yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan sumber semangat.
7. Kepala sekolah dan guru-guru SMP Negeri 167 Jakarta yang telah memberi izin, membantu dan memberi arahan serta saran bagi penulis selama penelitian.
8. Peserta didik kelas VII A dan VII B SMP Negeri 167 Jakarta tahun ajaran 2024/2025 yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
9. Sahabat KKL, Astrid, Aul Hafidz, Meilinda, Iki, dan Ibeng yang selalu menyemangati, berbagi keluh kesah, canda tawa dan pengalaman berharga selama perkuliahan dan saling menguatkan di tengah-tengah pengerjaan skripsi
10. Seseorang yang telah memberikan dukungan moril maupun materil, tenaga dan pikiran, memberikan motivasi, mendengarkan keluh kesah dan canda tawa. Terima kasih sudah kebersamaan penulis selama proses penyusunan skripsi
11. Teman seperjuangan dan seperbimbingan Pendidikan IPS angkatan 2021 yang telah menemani, memberi semangat dan keceriaan selama masa perkuliahan.
12. Pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Bekasi, 1 Juli 2025

Intelligentia - Dignitas

Ainun Wawa
NIM 1407621053

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS.....	12

A. Deskripsi Teori.....	12
1. Hasil Belajar	12
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	18
3. Model Pembelajaran STEAM	22
4. Penelitian relevan	36
B. Kerangka Berpikir.....	39
C. Pengajuan Hipotesis.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Tujuan Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Metode dan Desain Penelitian.....	40
1. Metode Penelitian.....	40
2. Desain Penelitian.....	41
D. Populasi dan Sample Penelitian	42
E. Instrumen Penelitian.....	44
1. Hasil belajar IPS (Variabel Y).....	45
2. Model Pembelajaran STEAM (Variabel X).....	46
3. Uji Coba Instrumen	47
F. Prosedur Penelitian.....	54
1. Tahap Perencanaan.....	54
2. Tahap perlakuan atau intervensi.....	55
3. Tahap akhir.....	56
G. Teknik Analisis Data.....	57
1. Uji Persyaratan Analisa Data	57

2. Uji Hipotesis.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Tempat Penelitian	61
B. Deskripsi Data.....	62
1. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen	63
2. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol.....	68
3. Data keseluruhan Hasil Belajar IPS Pretest dan Posttest antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	73
C. Pengujian Prasyarat Analisis.....	75
1. Uji Normalitas	75
2. Uji Homogenitas.....	76
D. Pengujian Hipotesis.....	77
E. Pembahasan Hasil Penelitian	79
F. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	89
A. Kesimpulan	89
B. Implikasi.....	90
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	96
RIWAYAT HIDUP	155

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Tingkat Kognitif dan Indikatornya	17
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	36
Tabel 3. 1 Desain Penelitian Pretest-Posttest Control Design	42
Tabel 3. 2 Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMPN 167 Jakarta.....	43
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument.....	46
Tabel 3. 5 Konversi Skor Hasil Belajar Siswa.....	46
Tabel 3. 6 Interpretasi Validitas	48
Tabel 3. 7 Kriteria Reabilitas	51
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas.....	51
Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	52
Tabel 3. 10 Hasil Uji Kesukaran Soal.....	52
Tabel 3. 11 Kriteria Daya Beda.....	53
Tabel 3. 12 Hasil Analisi Uji Daya Beda.....	54
Tabel 3. 13 Skala Cohen's	60
Tabel 4. 1 Deskripsi Data Penelitian Sub Bab Pemberdayaan Masyarakat	63
Tabel 4. 2 Skor Pretest Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII A	64
Tabel 4. 3 Skor Post-test Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII A	67
Tabel 4. 4 Skor Pretest Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII B	69
Tabel 4. 5 Skor Post-Test Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII B	71
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Sub Bab Pemberdayaan Masyarakat	74
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol	75
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis Independent Sample T-test.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Pengaruh Model Pembelajaran STEAM terhadap Hasil Belajar IPS	39
Gambar 4. 1 Peta Lokasi Penelitian SMP Negeri 167 Jakarta.....	61
Gambar 4. 2 Diagram Skor Pretest Kelas Eksperimen VII A.....	66
Gambar 4. 3 Diagram Skor Posttest Kelas Eksperimen VII A	68
Gambar 4. 4 Diagram Skor Pretest Kelas Kontrol VII B	70
Gambar 4. 5 Diagram Skor Posttest Kelas Kontrol VII B.....	73



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	97
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	98
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Eksperimen	103
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen	112
Lampiran 6 Pre-test.....	115
Lampiran 7 Post-Test	123
Lampiran 8 Hasil ASAS Kelas VII Tahun Ajaran 2024/2025.....	131
Lampiran 9 Hasil Olah Data	132
Lampiran 10 Hasil Belajar	149
Lampiran 11 Hasil Project STEAM.....	153
Lampiran 12 Dokumentasi.....	154

Intelligentia - Dignitas