

**“PENGEMBANGAN MODUL AJAR FIQIH BERBASIS
STEAM DAN NILAI MULTIKULTURAL PADA SISWA
KELAS X SMA ISLAM SABILURRASYAD MALANG”**

TESIS

OLEH :

NILNA LIANA NADA ROHANA KUSUMA

NPM. 22302011024

Dosen Pembimbing :

Dr. Muhammad Fahmi Hidayatullah, S.Pd.I, M.Pd.I

Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

PROGRAM PASCASARJANA

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JULI 2025

ABSTRAK

Kusuma, Nilna Liana Nada Rohana. 2025. *Pengembangan Modul Ajar Fiqih Berbasis STEAM dan Nilai Multikultural Pada Siswa X SMA Islam Sabilurrasyad Malang*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Malang. Pembimbing : Dr. Muhammad Fahmi Hidayatullah, S.Pd.I, M.Pd.I., dan Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd.

Kata Kunci : *Pengembangan, Modul Ajar Berbasis STEAM, Capaian Pembelajaran*

Media pembelajaran yang menjadi pilar dalam pelaksanaan pembelajaran karena mempengaruhi hasil serta tujuan belajar siswa yang harus selalu disesuaikan dan di perbarui sesuai dengan kebutuhan serta ketersediaan sarana dan prasarana dalam pendidikan. Modul ajar berbasis STEAM dan Nilai Multikultural menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang merujuk kepada kebutuhan siswa dan perkembangan kebutuhan proses pembelajaran terhadap capaian pembelajaran. Modul ajar dapat menjadi pedoman pelaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran beserta penilaian dan evaluasi bagi guru maupun siswa terhadap proses pembelajaran yang telah terlaksana maupun belum terlaksana.

Fokus dalam penelitian ini bagaimana mengembangkan modul ajar berbasis STEAM dan Nilai Multikultural untuk siswa kelas X SMA mengetahui bagaimana cara yang tepat untuk mengimplementasikan modul ajar fiqih berbasis STEAM dan Nilai Multikultural kepada siswa yang berporos terhadap penggunaan serta kebutuhan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh lembaga beserta pendidik. Bagaimana hasil pengembangan modul ajar yang telah diimplementasikan kepada pembelajaran siswa, sebagai pedoman revisi serta pengembangan untuk pembelajaran selanjutnya agar mengalami peningkatan dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Menggunakan jenis penelitian Pengembangan atau *Reseach and Development*, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Brag and Gall yang telah dimodifikasi oleh sugiyono dengan 10 langkah dalam pelaksanaannya didukung dengan survey serta wawancara terhadap guru dalam pendekatannya untuk mengumpulkan data dan menggunakan kuantitatif untuk menghitung hasil dari pre test serta post test yang didapatkan sebelum dan sesudah terlaksananya Uji Coba oleh Produk yang dihasilkan menggunakan rumus skala rikert.

Hasil dari pengembangan modul ajar fiqih berbasis STEAM dan nilai Multikultural mendapatkan point lebih dari 90% dari ahli materi, ahli penyusunan modul ajar, dan guru mata pelajaran, dengan demikian menunjukkan bahwa modul ajar sangat layak untuk diimplementasikan dan digunakan oleh guru maupun siswa untuk membantu capaian pembelajaran yang sesuai.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Media dalam pembelajaran menjadi pilar utama yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik, karena menjadi salah satu komunikasi untuk membangun stimulus dan respon antara keduanya, selain itu media dalam bahan ajar juga dapat menjadi alat ukur bagi guru untuk mengetahui apakah materi yang telah diajarkan sudah diterima dengan baik oleh peserta didik atau perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bagi peserta didik media berfungsi penuh dalam membantu mengembangkan pemahaman dan pengamalannya secara luas tentang materi yang telah dipelajari.

Media modul ajar tentu dengan mudah akan membantu peserta didik dalam pelaksanaan dan evaluasi pada mata pelajaran fiqih. Karena media modul ajar berbasis STEAM akan menjadi pegangan bagi pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan maupun tanpa adanya guru sebagai fasilitator berjalannya pembelajaran. Keaktifan peserta didik tentu akan menghasilkan capaian belajar yang tinggi (Yudha, 2023).

Salah satu masalah utama dalam pembelajaran fiqih pada Pendidikan agama islam yakni media yang kurang interaksi dan inovasi, serta kurang dapat digunakan karena tidak mengandung nilai multikultural, utamanya tentu dalam Pendidikan Agama Islam yang terkenal sangat monoton tidak banyak perubahan dalam penyampaian hingga bahkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami maknanya dengan tepat hanya dengan sekali penjelasan tanpa

adanya pengulangan dan pemaparan oleh pendidik. Kesulitan siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi selama pembelajaran pendidikan agama islam khususnya pada fiqih sebagai landasan utama perlu adanya pembaharuan dalam media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam memecahkan masalah serta pedoman dalam praktik pembelajaran siswa secara individu maupun kelompok (W/Siswa/1-11-2024).

Materi yang dirasa kurang mampu memberikan pemahaman mendalam bagi siswa karena hanya memuat penjelasan yang kurang detail dan mendalam terhadap materi yang diajarkan. Pendidikan agama islam hanya berfokus kepada hafalan ayat-ayat al-qur'an dan hadist saja dalam setiap pertemuan, hal itu yang membuat siswa mudah bosan terhadap pembelajaran yang berulang dan terkesan monoton karena tidak ada kebaruan selama proses pelaksanaan pembelajaran. Para siswa merasa membutuhkan modul ajar yang dapat membantu selama proses pembelajaran yang sesuai dengan tahapan-tahapan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (W/Siswa/14-5-2025).

Pendidik maupun peserta didik sama-sama memerlukan modul ajar yang menggunakan perkembangan teknologi dalam membantu pembelajaran, bagi pendidik teknologi merupakan salah satu alat bagi mereka untuk mengukur pemahaman mereka terhadap teknologi dan evaluasi mereka dalam penyampaian materi seberapa jauh pemahaman dan penyampaiannya. Bagi peserta didik media yang mampu meningkatkan minat dalam proses pembelajarannya karena ada stimulus dan respon yang akan membuat baik pendidik maupun peserta didik

menjadi aktif. Sesuai dengan kebutuhan pembelajaran karena capaian pembelajaran tahapan penting dalam proses pembelajaran maka modul ajar yang mampu memberikan solusi dalam memecahkan masalah maka tentu akan sangat efektif dan efisien dalam penggunaannya (Dok/4-11-2024).

Modul ajar berbasis STEAM (Science, Technology, Education, Art, Mathematic) dimana seluruh komponen yang terkandung lengkap dengan tujuan Pendidikan dan Pembangunan Negara yang menginginkan pendidikan yang unggul maka adanya modul berbasis STEAM menjadi salah satu media yang mempunyai inovasi dan kreativitas akan menjadi salah satu teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran dalam setiap tingkat lembaga pendidikan, pengembangan modul berbasis STEAM tentunya juga memerlukan beberapa teknologi pendukung seperti adobe premiere, canva, sebagai program yang mampu dikembangkan secara multimedia interaktif dengan cara menggabungkan animasi dengan audio, dan teks. (Riset J, 2020).

STEAM tidak hanya menekankan pentingnya kolaborasi antara siswa saja namun juga kolaborasi yang ada dalam lingkungan pembelajaran yang memanfaatkan STEAM dalam proses-proses pembelajarannya, tentunya dengan membiasakan siswa untuk menyelesaikan proyek-proyek yang kompleks setelah materi diajarkan dan ditelaah, pembiasaan yang akan mengembangkan sifat sosial para siswa dengan selalu mengajarkan dan menuntut mereka untuk bekerja dalam tim dan saling berkontribusi tanpa bergantung dan menyepelkan tugas yang ada. STEAM mengajarkan siswa untuk lebih mandiri dalam seluruh proses pembelajaran yang terlaksana. STEAM mengembangkan dan meningkatkan

pendidikan tentunya dalam hal berfikir kritis dan kreatif siswa yang tergolong kurang maupun rendah. Siswa yang kurang terbiasa untuk berfikir kritis dan kreatif akan sulit untuk merespon dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya stimulus yang masuk dalam siswa. Kelemahan siswa dalam proses pembelajaran ini mampu menjadi evaluasi yang sangat penting bagi pendidikan untuk lebih mempertimbangkan dalam penggunaan sains dan teknologi dalam menunjang perkembangan pendidikan yang selaras dengan kebutuhan multikultural setiap siswa (Fadillah, 2024).

STEAM tidak hanya milik *mathematic* maupun sains karena dalam pembelajaran pendidikan agama islam STEAM aspek *sains* berhubungan dengan alamiah dan kenyataan yang konkrit tentang materi yang disajikan sesuai buku bahan ajar, menggunakan *technology* berupa link, barcode maupun tautan materi, *engineering* yang menggunakan ilmiah atau data data sesuai dengan materi, kemudian ada aspek *art* atau kreativitas siswa modul ajar diharapkan dapat menjadi wadah siswa dapat mengekspresikan serta menuangkan kreativitas mereka untuk dapat mengatasi masalah-masalah yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran, kemudian aspek *mathematic* untuk pemecahan masalah siswa, yakni dengan adanya modul ajar fiqh berbasis STEAM dan nilai multikultural diharapkan dapat menjadi pedoman siswa dalam memecahkan masalah.

Permasalahan - permasalahan yang telah telah ditemukan yang terjadi pada lapangan menjadi titik dimana adanya alasan utama tentang perlunya media modul berbasis STEAM untuk pendidikan dan minat belajar peserta didik

dilakukan dan diterapkan kepada semua sumber daya manusia yang ada di dalam lembaga agar terlaksana suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berkembang mengikuti perkembangan zaman. Selain melihat dari bagaimana cara menyusunnya tentu modul ajar yang efektif harus menyesuaikan pula penggunaannya terhadap keseluruhan peserta didik agar dapat bermanfaat dan digunakan penuh oleh seluruh etnis, karakter, dan kebudayaan yang dimiliki oleh peserta didik oleh karenanya modul ajar pula harus mengandung unsur Multikultural agar dapat digunakan untuk seluruh kalangan dan budaya peserta didik (Harefa et al., 2021).

Sebelum menggunakan modul ajar pada pembelajaran tentunya pendidik wajib melakukan observasi terhadap kebutuhan seluruh siswa dalam menunjang kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam pengembangan modul ajar tentu belum tentu cocok digunakan dalam pembelajaran kita harus menyesuaikan dengan kesediaan alat dalam lembaga serta pemahaman pendidik dan peserta didik dalam penggunaannya agar modul ajar dapat bermanfaat ketika digunakan dan menjadi tindakan positif sebagai upaya guru maupun lembaga memfasilitasi siswa untuk berkembang dan mengenali potensi pembelajaran yang dimiliki oleh siswa.

SMA Islam Sabilurrasyad Kota Malang melakukan aksi nyata melalui pengembangan pembelajaran melalui media interaktif serta inovatif dan lembaga yang diapresiasi oleh seluruh masyarakat sebagai lembaga yang menggunakan umum berbasis pondok yang maju dan modern yakni dibuktikan dengan adanya *E-Learning* yang dikembangkan sendiri oleh Madrasah (*Obudayasekolah*),

adanya media pembelajaran modul ajar interaktif, kamus, media pembelajaran berbasis teknologi dan juga pada program unggulan yang sesuai dengan visi misi yang dimiliki oleh SMA Islam Sabilurrasyad, yakni salah satu wadah yang di siapkan oleh lembaga yang mengajarkan semangat peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajarannya dengan media yang inovatif serta kreatif. (*Obudayasekolah*).

Berdampingan dengan STEAM dalam bidang teknologi dan sains tentunya modul ajar dalam penyusunannya juga membutuhkan nilai – nilai multikultural, agar dapat digunakan oleh seluruh siswa tanpa terkecuali. Salah satu nilai yang dapat diambil ialah nilai keadilan yang masuk ke dalam salah satu lingkup nilai multikultural, tentunya akan mencakup seluruh kebutuhan siswa dalam segi aspek keadilan budaya, keadilan politik, maupun keadilan sosial yang tentunya juga mencerminkan terhadap setiap kebutuhan manusia terhadap pendidikan bukan hanya sekedar yang mereka inginkan. (Singh et al., 2024) selain nilai keadilan yang digunakan dalam penyusunan modul ajar fiqih berbasis nilai multikultural menggunakan lingkup multikultural sosiologis yakni dengan penyusunannya harus menyinkronkan kurikulum dengan pendidikan lingkungan yang telah terlaksana sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran (Fita Mustafida, 2020).

Adanya nilai multikultural dalam pendidikan sendiri tentunya didasari oleh adanya perbedaan yang tetap harus dijunjung tinggi dan di akui pada segala jenjang pendidikan yang ada dengan mengakui adanya perbedaan budaya, ras, suku, etnis, dan agama. Sehingga mampu menjadi kebudayaan maupun kebiasaan

yang efektif dan ideal sesuai dengan kebutuhan interaksi dan komunikasi setiap individu manusia dengan orang lain. Karena dalam ranah pendidikan komunikasi dan menghargai adalah komponen paling penting untuk pendidikan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Bakri, 2013).

Adanya keberagaman yang memicu tumbuhnya Nilai Multikultural pada Negara Indonesia utamanya dalam ranah pendidikan tentunya harus dikelola secara baik secara keseluruhan, karena akan menghasilkan dampak yang positif bagi negara serta pendidikan. Tentunya dalam pengelolaannya harus selalu mempertimbangkan dan mengedepankan kesejahteraan dan keadilan setiap masyarakat seluruhnya tanpa terkecuali. Agar tidak ada diskriminasi dan penindasan terhadap kelompok tertentu yang kurang terjangkau maupun lemah terhadap keadaan. Agar setiap siswa mendapatkan ilmu dan pendidikan yang sama rata dengan paham dan pengamalan ilmu yang sama.

Berdasarkan hasil Observasi awal penelitian, bahwa terdapat program unggulan yang dimiliki oleh lembaga SMA Islam Sabilurrasyad Malang menyiapkan wadah untuk siswa-siswinya untuk mempelajari Pendidikan agama islam dengan mendalam dan lembaga telah menyediakan beberapa media seperti modul ajar interaktif, modul ajar tambahan, buku pengangan pendidik, kamus bergambar, dan media lainnya yang dikembangkan dengan cara menggunakan berbagai macam metode karena menggabungkan antara pelajaran umum dengan kebutuhan pengetahuan keislaman oleh siswa yang berjalan berdampingan (W/Kamad/10-12-2024).

Lembaga SMA Islam Sabilurrasyad Malang merupakan sekolah yang memadukan antara kurikulum pendidikan nasional dengan kurikulum pondok khas Yayasan yang harus berdampingan dan selaras dalam penggunaannya. Kurikulum ini merupakan pengembangan dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi pelajaran Akidah Akhlak, Fiqih Ibadah, Al-Qur'an Hadits dan Bahasa Arab. Dimana Lembaga tetap mengikuti perkembangan zaman dan teknologi sesuai dengan kebutuhan peserta didik namun tidak meninggalkan budaya islam yang kental didalamnya (Ob/1-11-2024)

Pendidik mempunyai media bahan ajar pribadi kepemilikan masing-masing yang mereka buat dan mereka kembangkan dalam pembelajaran agama islam sesuai dengan tema dan sub tema yang ada dalam buku bahan ajar yang digunakan, karena pendidik menyadari pentingnya pengembangan modul sebagai bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik maupun Lembaga. Tentunya modul ajar yang digunakan oleh pendidik berbasis multikultural yang cocok dengan keadaan pembentukan nilai dan kedisiplinan siswa dalam mencapai Pendidikan Nasional yang tidak hanya memperhatikan bagaimana pembelajaran dapat diterima hanya oleh satu kepribadian, etnis, maupun karakter namun dapat secara menyeluruh dalam pelaksanaannya. (W/Kamad/10-12-2023).

Meskipun dalam wadah dan naungan yang mengedepankan ilmu agama SMA Islam Sabilurrasyad tetap mengedepankan perbedaan-perbedaan kecil yang ada dalam pendidikan, karena sebagian besar siswa berasal pada daerah yang berbeda-beda tentunya akan menimbulkan beberapa ras, budaya, bahasa dan

kebiasaan dalam berperilaku maupun selama proses pembelajaran oleh karenanya guru pada lembaga SMA Islam Sabilurrasyad pula menerapkan nilai-nilai multikultural untuk memenuhi segala kebutuhan siswa pada proses pembelajaran yang berbeda-beda agar mencapai tujuan pendidikan yang sama (W/Gkelas/10-12-2024).

Setiap guru tentunya akan berupaya penuh agar materi yang diajarkan selama pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan pengetahuan sehingga siswa mampu memahami, mempraktekkan, mengamalkan, dan memecahkan masalah terhadap materi yang diberikan oleh guru sebagai acuan siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif sesuai dengan kebutuhan perkembangan pendidikan yang unggul dan berkualitas. Agar pendidikan tidak hanya pemahaman sebatas materi tanpa adanya pengulangan, dan pemahaman secara kritis namun juga dapat di praktikkan dan dipecahkan setiap masalahnya.(W/Gkelas/10-12-2024).

Beliau kepala sekolah SMA Islam Sabilurrasyad Malang juga menekankan tentang pentingnya inovasi dalam dunia pendidikan yang terkesan monoton ini dengan menyarankan kepada seluruh dewan guru dan staff SMA Islam Sabilurrasyad memiliki media sampingan seperti modul ajar tambahan, video pembelajaran, power point inovatif yang mampu meningkatkan motivasi minat belajar pada siswa. Karena selain dari siswa pendidik juga harus meningkatkan kualitasnya dalam penyampaian materi dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi tolak ukur keberhasilan guru untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pembelajaran terhadap siswa (W/Kamad/12-01-2025).

Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggabungkan minat belajar siswa dengan media kreatif dan inovatif yang digunakan sehingga adapun judul penelitian yang diambil **“Pengembangan Modul Ajar Fiqih Berbasis STEAM dan Nilai Multikultural Pada Siswa Kelas X SMA Islam Sabilurrasyad Malang”**

B. Fokus Kajian

Berdasarkan penelitian diatas. Maka focus penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan modul fiqih ajar berbasis STEAM dan nilai multikultural pada siswa kelas X SMA Islam Sabilurrasyad Malang?
2. Bagaimana implementasi modul ajar fiqih berbasis STEAM dan nilai multikultural pada siswa kelas X SMA Islam Sabilurrasyad Malang?
3. Bagaimana hasil Pengembangan modul ajar fiqih berbasis STEAM dan nilai multikultural pada siswa kelas X SMA Islam Sabilurrasyad Malang?

C. Tujuan Kajian

Berdasarkan fokus penelitian diatas. Maka tujuan penelitian ini dapat dideskripsikan, dianalisis, di interpretasikan sebagai berikut :

1. Pengembangan modul ajar fiqih berbasis STEAM dan nilai multikultural pada siswa kelas X SMA Islam Sabilurrasyad Malang.
2. Implementasi modul ajar fiqih berbasis STEAM dan nilai multikultural pada siswa kelas X SMA Islam Sabilurrasyad Malang.
3. Hasil pengembangan modul ajar fiqih berbasis STEAM dan nilai multikultural pada siswa kelas SMA Islam Sabilurrasyad Malang.

D. Kegunaan Kajian

1. Manfaat Teoritis (Pengembangan)

Mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh pengembangan modul ajar berbasis STEAM dan nilai Multikultural dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis (Pemecahan Masalah)

a. Bagi Peneliti

Menjadi bekal untuk menjadi guru pendidikan agama islam yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran agama islam.

b. Bagi Sekolah

Memberikan sarana baru dalam penggunaan modul ajar berbasis STEAM dan nilai Multikultural meningkatkan minat belajar siswa

c. Bagi Guru

Memberikan wawasan baru dalam pengajaran agama islam dan membantu guru menyampaikan pelajaran atau materi. bagi siswa yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

d. Bagi Murid

Memberikan inovasi dan motivasi baru terhadap pembelajaran agama islam yang berkolaborasi dengan teknologi akan menghasilkan warna dan keseruan dalam pembelajaran.

E. Penegasan Istilah

1. Modul Ajar

Modul ajar adalah salah satu media yang dibutuhkan guru maupun siswa selama proses pembelajaran karena modul ajar berisikan materi-materi, acuan penilaian, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Modul ajar menjadi salah satu pengukur bagi guru untuk mengetahui materi yang diajarkan dalam kelas sudah tersampaikan dengan baik atau perlu dikembangkan dan di revisi kembali dalam penyampaian maupun pelaksanaannya. Pengembangan Modul Ajar merupakan salah satu kegiatan yang diwajibkan oleh seluruh lembaga kepada pendidik karena pengembangan menjadi tumpuan utama untuk guru mengidentifikasi kekurangan pembelajaran yang telah maupun akan dilaksanakan. Seluruh pendidik diharapkan mampu menguasai proses pembelajaran yang dapat menyeimbangkan aktivitas pendidik maupun peserta didik. Untuk mendapatkan pembelajaran yang interaktif dan variatif sesuai dengan kebutuhan dan kesediaan sarana dalam lembaga.

2. STEAM

Salah satu pengembangan dari pendekatan pembelajaran yang memuat tentang bagaimana mata pelajaran yang akan diajarkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksperimen dengan materi yang telah disediakan dalam modul, sehingga STEAM diberlakukan untuk peserta didik terlibat langsung kepada praktik eksperimen sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan materi saja namun juga dapat mengembangkan proyek sesuai dengan penemuan dan pemahamannya pada

materi dan batasan yang telah ditentukan oleh pendidik dalam setiap mata pelajarannya. Sehingga mampu memberikan ruang kepada siswa dalam menggabungkan antara komunikasi, pemikiran kritis serta teknologi yang membantu mereka dalam pelaksanaan proyeknya. Untuk menghasilkan pemikiran yang konkret dan mendalam tentang permasalahan yang mereka temukan dan dikaitkan dengan kehidupan serta kenyataan yang ada. STEAM menjadikan siswa lebih mandiri dan mudah untuk menyelesaikan masalahnya sendiri-sendiri dengan atau tanpa bantuan dari guru, agar siswa lebih terbiasa untuk dapat mengelola serta memecahkan setiap masalah yang sedang dihadapinya dalam pembelajaran maupun dalam interaksi sosial, untuk menyiapkan pribadi siswa menjadi pribadi yang tangguh dan bertanggungjawab terhadap ilmu pengetahuan serta pengalamannya.

3. Nilai Multikultural

Pendidikan yang mencerminkan multikultural tentu harus memuat beberapa pesan dalam pelaksanaan pembelajarannya bahwasannya multikultural memuat nilai-nilai yang penting yakni tentang nilai toleransi utamanya untuk menghormati setiap keyakinan dan perilaku yang dimiliki oleh setiap orang. Selain itu toleransi juga dapat dimengerti dengan penanaman sifat dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik dalam menghargai, mempersilahkan serta memperbolehkan terhadap (pola pikir, pendapat, serta dalam hal kepercayaan, kebiasaan yang dilakukan) oleh orang lain yang berbeda dan bertentangan dengan kita maka harus selalu

menerapkan sikap toleransi sehingga dapat hidup bersama berdampingan bersama orang lain.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pengembangan modul ajar fiqh berbasis STEAM dan Nilai Multikultural melalui beberapa tahapan-tahapan yang sesuai untuk mengembangkan media modul agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan nilai multikultural yang dipegang teguh oleh setiap siswa agar tidak memudar maupun hilang tapi tetap mampu dipertahankan dan berkesinambungan dengan perkembangan kebutuhan dalam pendidikan. Pengembangan modul ajar dimulai dengan menganalisis data untuk mengumpulkan serta menganalisis kebutuhan oleh lembaga, guru maupun siswa yang dapat dijadikan sebagai panduan untuk Menyusun kerangka awal modul ajar fiqh berbasis STEAM dan Nilai Multikultural yang sesuai dengan tingkatan pendidikan dan kebutuhan pendidikan. Setelah menyusun kerangka awal kemudian modul ajar akan dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan guru dan siswa untuk dilakukan uji coba lapangan yang kepada guru dan siswa agar mengetahui kekurangan serta kelemahan modul ajar yang perlu diperbaiki sehingga kemudian akan direvisi kembali sebelum dilakukan uji coba produk utama yang menjadi hasil akhir produk modul ajar berbasis fiqh berbasis STEAM dan Nilai Multikultural yang layak untuk digunakan oleh guru maupun siswa sesuai dengan penilaian ahli pada bidang modul ajar. Pengembangan modul ajar diharapkan mampu

menjadi kreativitas dan inovasi dalam peningkatan pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Implementasi pembelajaran langkah yang paling penting karena implementasi modul ajar mengharuskan menyesuaikan terhadap perencanaan yakni pengenalan modul ajar kelebihan yang dimiliki untuk membantu proses pembelajaran sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pelaksanaan maupun penggunaannya sesuai dengan tahapan penggunaan modul ajar yang dapat membantu proses pembelajaran siswa. Implementasi sesuai dengan temuan dari peneliti merupakan waktu yang tepat untuk memperkenalkan keunikan, kelebihan, serta pembaharuan yang terdapat pada modul ajar fiqih berbasis STEAM dan Nilai Multikultural yang akan memberikan dampak positif untuk siswa.

Hasil dari modul ajar yang telah melewati tahapan pengembangan dengan beberapa alur serta implementasi maka menghasilkan modul yang sempurna dan sesuai dengan kebutuhan serta ketersediaan sarana serta prasarana yang ada, hasil dari modul ajar harus efektif dalam penggunaannya dan mudah untuk dipahami oleh penggunanya maka dari itu hasil modul ajar fiqih berbasis STEAM dan Nilai Multikultural harus sesuai dengan ketentuan penyusunan modul ajar dari segi isi/materi maupun penyusunan keseluruhan modul.

B. Saran

Modul ajar fiqih berbasis STEAM dan Nilai Multikultural telah dikembangkan dikembangkan oleh peneliti untuk dapat digunakan bagi

guru, siswa, sekolah, maupun peneliti sendiri agar bermanfaat dan dapat membantu proses pembelajaran. Berikut adalah saran dari peneliti untuk pengembangan produk yang lebih berkualitas dan bermanfaat, diantaranya:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan untuk dapat mengimplementasikan modul ajar fiqih berbasis STEAM dan nilai Multikultural dalam pembelajarannya agar meningkatkan motivasi, kemandirian dan praktik-praktik siswa untuk dapat memecahkan masalah yang dimilikinya selama proses pembelajaran dengan media yang lebih memadai dan lengkap sesuai dengan perkembangan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi siswa

Bagi seluruh siswa kelas X yang menggunakan modul ajar fiqih berbasis STEAM dan Nilai Multikultural semoga semakin meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran serta mampu mendapatkan hasil pembelajaran sesuai dengan KTTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

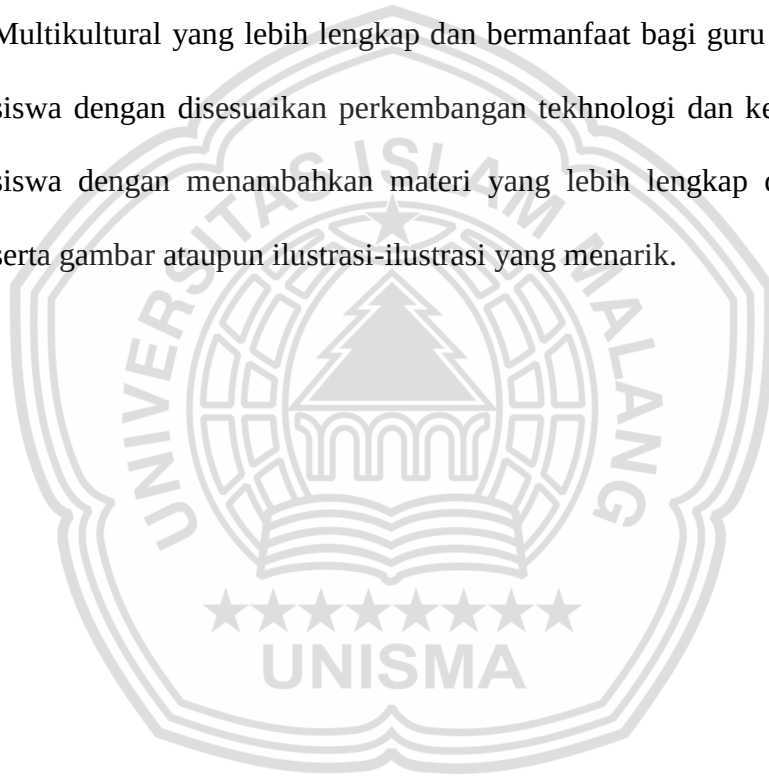
3. Bagi Sekolah

Lembaga sekolah diharapkan untuk senantiasa dalam mendukung seluruh proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa yakni dengan memberikan wadah dan kesempatan untuk selalu mengembangkan modul ajar fiqih berbasis STEAM dan Nilai

Multikultural maupun modul ajar pendamping yang lain untuk lebih sempurna dan bermanfaat bagi keberlangsungan proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mengharapkan penuh terhadap pembaharuan dan pengembangan terhadap modul ajar fiqih berbasis STEAM dan nilai Multikultural yang lebih lengkap dan bermanfaat bagi guru maupun siswa dengan disesuaikan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa dengan menambahkan materi yang lebih lengkap dan luas serta gambar ataupun ilustrasi-ilustrasi yang menarik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., Bais, B., Hasbi, A. M., Majid, R. A., Yatim, B., Ali, M. A. M., Bahari, S. A., Daud, N. M., Mokhtar, M. H., Zain, A. F. M., & Asillam, M. F. (2013). Development of UKM-SID Teaching Module for Space Science Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 102, 80–85. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.10.716
- Ayuningsih, F., Utama, S., & Suyatmini, S. (2022). PENGEMBANGAN MODUL AJAR MATEMATIKA MATERI KUANTOR BERBASIS STEAM PROJECT BASED LEARNING. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3285. doi: 10.24127/ajpm.v11i4.6021
- Bakri, M. S. Dr. H. M. (2013). *Kebijakan Pendidikan Islam* (H. Raihan, Ed.; Vol. 3). Tangerang: Nirmana Media .
- Bayona, J., Gélvez, N., & Espitia, H. (2025). *Design and implementation of a module for teaching and research on SCRs for power electronics*. doi: 10.17632/vfsj3zhsgf.2
- Cassum, S., Mansoor, K., Hirji, A., David, A., & Aijaz, A. (2020). Challenges in Teaching Palliative Care Module Virtually during COVID-19 Era. In *Asia-Pacific Journal of Oncology Nursing* (Vol. 7, Issue 4, pp. 301–304). Wolters Kluwer Medknow Publications. doi: 10.4103/apjon.apjon_42_20
- Chappell, K., Hetherington, L., Juillard, S., Aguirre, C., & Duca, E. (2025). A framework for effective STEAM education: Pedagogy for responding to wicked problems. *International Journal of Educational Research Open*, 9. doi: 10.1016/j.ijedro.2025.100474
- Fadillah, Z. I. (2024). Pentingnya Pendidikan STEM (Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Matematika) di Abad-21. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(1).
- Fasicha Mardlotillah, N., Zakiyah Alfishuma, M., & Pujiati, T. (2023). Analysis of Short “The Paper Menagerie” By Ken Liu Video as Media in Teaching Literary Work. *Month Year*, 2(2), 69–85. doi: 10.38156/el2j.v1i2

- Febriyani, A. (2023). *PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN FISIKA*. Lampung.
- Fikri Nurhidayat, M., & Asikin, M. (2021). MODUL MATEMATIKA INOVATIF BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, 5(2), 151–165.
- Fita Mustafida. (2020). Integrasi Nilai-nilai Multikultural dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(2), 173–185. doi: 10.35316/jpii.v4i2.191
- García-Llamas, P., Taboada, A., Sanz-Chumillas, P., Lopes Pereira, L., & Baelo Álvarez, R. (2025). Breaking barriers in STEAM education: Analyzing competence acquisition through project-based learning in a European context. *International Journal of Educational Research Open*, 8. doi: 10.1016/j.ijedro.2025.100449
- Harefa, I. D., & Tabrani, A. (2021). Problematika Pendidikan Karakter, Antara Konsep dan Realita. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(2), 148–156. doi: 10.51615/sha.v1i2.23
- Iqbal, M., Singh, K., Khan, S., Osho, O., Sidnam-Mauch, E., Bannister, N., Caine, K., & Knijnenburg, B. (2025). Teaching AI awareness in middle school classrooms: Design, implementation and evaluation of two education modules on algorithmic bias and filter bubbles. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8. doi: 10.1016/j.caeai.2025.100425
- Ivanović, M. (2014). Development of Media Literacy – An Important Aspect of Modern Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 149, 438–442. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.08.284
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). ANALISIS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. In *Jurnal*

Pendidikan dan Ilmu Sosial (Vol.2,Issue2). Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 954–964. doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2097

Nugroho Aji, W. (2016). *MODEL PEMBELAJARAN DICK AND CARREY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*. solo.

Petty Susanti, C., & Dwi Maulaya, R. (2023). *Implementasi Artificial Intelligence dalam Merdeka Belajar pada Bidang Humaniora*.

Riset, J., Dan, T., Pendidikan, I., Habib, A., Made Astra, I., & Utomo, E. (2020). *Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 25–35.

Santos, J. M. D. S. Dos, Silveira, A. R. P., Breda, A. M. R. D. A., Saimon, M., & Lavicza, Z. (2025). Empowering Mozambican educators: Overcoming technological challenges to implement STEAM education. *International Journal of Educational Research Open*, 9. doi: 10.1016/j.ijedro.2025.100481

Singh, M., Azad, I., Qayyoom, M. A., & Khan, T. (2024). A study on perceptions and practices of STEAM-based education with university students. *Social Sciences and Humanities Open*, 10. doi: 10.1016/j.ssaho.2024.101162

Stampfl, R., Prodinger, M., & Prodinger, J. (2025). Innovative paths to education: the effect of digital media on agricultural training in Austria. *Social Sciences and Humanities Open*, 12. doi: 10.1016/j.ssaho.2025.101654

Tobing, D. hizki, Herdiyanto, Y. K., & Astiti, D. P. (2016). Bahan Ajar Metode Penelitian Kualitatif. *Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Udaya*, 42.

- Valakas, G., Sostaric, S. B., & Adam, K. (2025). Project Development Management for Innovation and Research: A module approach for researchers in Higher Education Institutions. *Procedia Computer Science*, 253, 815–824. doi: 10.1016/j.procs.2025.01.143
- Yudha, S., Nurfajriani, N., & Silaban, R. (2023). ANALISIS KEBUTUHAN GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KIMIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 5(1), 42–47. doi: 10.29303/jwd.v5i1.219

