

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan dasar yang paling penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi ini biasa dikenal dengan singkatan IPTEK. Hal tersebut merupakan suatu hal yang sangat pesat perkembangannya sehingga sangat mudah dirasakan keberadaannya. Ilmu dapat mengalami perkembangan yang signifikan setiap detiknya dan pengaruh IPTEK sangat besar dalam kehidupan manusia saat ini. Pendidikan berkesinambungan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan pendidik (guru) sebagai pengajar dengan peserta didik (siswa) yang sedang belajar.

Proses pembelajaran merupakan bagian penting dalam menunjang keberhasilan siswa karena dalam proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik terjadi pertukaran informasi. Terjadinya perubahan dalam diri individu dan individu pada lingkungannya disebut belajar. Belajar bukan hanya sekedar duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru melainkan ada suatu hal yang dapat berkembang dan adanya perubahan tingkah laku dari diri individu dan lingkungannya. Menurut Darsono (dalam Mujtahidin, 2014:4), Suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru guna terjadi perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik disebut pembelajaran. Ada dua aspek penting yakni aspek guru dan aspek siswa sehingga seorang guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran yang optimal dan peran guru sebagai pengajar sangatlah penting dalam menunjang keberhasilan siswa. Seorang pendidik harus mampu menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi rencana pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, metode, model dan strategi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selaras dengan Permendiknas No. 56 tahun 2013 tentang Standar Proses, diantaranya mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang dijelaskan bahwa pendidik pada satuan pendidikan dapat menyusun perencanaan pembelajaran yang merupakan langkah awal sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Melalui perencanaan guru dapat mengkonsep pembelajaran secara runtut dengan baik sehingga memberikan kemudahan dalam mengajar dan kegiatan belajar mengajar menjadi lancar, sukses dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai.

Proses belajar mengajar membutuhkan sebuah sumber belajar, model dan metode yang baik. Pembelajaran tersebut berhasil ketika tercipta interaksi yang hidup di dalam kelas dan membuat peserta didik paham sehingga dapat diukur dari ketercapaian pembelajaran. Ada banyak perangkat pembelajaran seperti contohnya model pembelajaran yang dapat kita kembangkan. Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dari sumber belajar yang didalamnya terdapat pesan atau materi pembelajaran yang bersifat umum ataupun khusus sehingga dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran. Bahan ajar termasuk hal yang wajib untuk dimiliki oleh seorang pendidik. Bahan ajar ini dapat berupa informasi, teks, dan alat yang dibutuhkan pendidik sebagai implementasi pembelajaran. Bahan ajar ini banyak macamnya diantaranya adalah lembar kerja siswa, modul cetak, modul elektronik, buku teks, dan masih banyak

lagi. Dengan demikian, bahan ajar merupakan suatu sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi, batasan-batasan, metode, dan langkah mengevaluasi yang dirancang agar menarik dan sistematis guna tercapai kompetensi yang diinginkan.

Adanya perkembangan IPTEK dan penerapan pendidikan yang modern tidak melupakan nilai-nilai kebudayaan nasional. Negara Indonesia memiliki banyak kebudayaan yang beragam yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Kebudayaan tersebut sudah mendarah daging bagi masyarakat Indonesia. Begitupun kebudayaan tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan. Pendidikan berkesinambungan dengan kebudayaan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Siswoyo et al (2013: 16) bahwasanya pendidikan nasional Indonesia berakar dari kebudayaan bangsa Indonesia. Pendidikan dan kebudayaan saling memiliki timbal balik. Melalui pendidikan, kebudayaan dapat dikembangkan dan diwariskan dan sebaliknya ciri-ciri dan pelaksanaan pendidikan ditentukan oleh kebudayaan.

Terbentuknya pendidikan yang berdasarkan kebudayaan nasional Indonesia berakar dari kebudayaan lokal yang terdapat kearifan lokal didalamnya. Peserta didik diperkenalkan dengan kearifan lokal yang termasuk bagian dari kebudayaan. Materi yang dikembangkan oleh guru dapat disesuaikan dengan karakteristik daerah tempat tinggal siswa. Materi yang disesuaikan dengan karakteristik daerah sekitar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Cara berpikir siswa sekolah dasar memiliki cara berpikir yang masih dalam tahap operasional konkret, maka dari itu siswa lebih memahami materi jika penjelasan materi sudah dikenal. Di setiap daerah pastinya memiliki kearifan lokal. Salah satu Daerah yang memiliki banyak kearifan lokal adalah Madura. Kearifan lokal yang dimiliki terdapat dalam kebudayaan seperti makanan tradisional, tarian

tradisional, tempat bersejarah, kesenian tradisional dan lain sebagainya. Kearifan lokal tersebut dapat di kembangkan dan di padu padankan dengan materi dengan konsep pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Pademawu Barat II Pamekasan pada tanggal 13 November 2021 menunjukkan bahwa pembelajaran di SDN Pademawu Barat II Pamekasan sudah menerapkan kurikulum 2013. Fasilitas pembelajaran yang terdapat di SDN Pademawu Barat II cukup lengkap terutama di bidang media pembelajaran. Namun ditemukan permasalahan yakni guru kurang dalam penggunaan bahan ajar, guru hanya berfokus pada penggunaan buku paket yang disediakan sekolah. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya bahan ajar lain yang di sediakan sekolah atau dikembangkan oleh guru. Hasil observasi menunjukkan bahwasanya peserta didik kurang mandiri karena buku paket yang kurang menarik dan interaktif.

Sedangkan hasil wawancara menyatakan bahwa saat pembelajaran guru menggunakan bahan ajar buku paket dan referensi dari internet saja alasannya sama ketika dilakukan observasi yaitu bahan ajar yang di sediakan sekolah hanya buku paket. Hasil belajar siswa menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah SDN Pademawu Barat II yaitu 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian tujuan pembelajran tidak cukup tinggi.

Kemudian dari hasil wawancara guru juga menjelaskan bahwasanya pembelajaran hanya menggunakan pendekatan saintifik dan belum pernah mencoba pendekatan lain. Peneliti juga menanyakan tentang pembelajaran yang di integrasikan dengan kearifan lokal dalam pembelajaran tematik. Guru

menjelaskan bahwa tidak pernah mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran karena siswa takut merasa kebingungan. Guru juga merasa kebingungan jika materi-materi seperti matematika, IPA diintegrasikan dengan kearifan lokal, jika muatan SBdP dan PPKn guru bisa memilih beberapa materi yang bisa dikaitkan dengan kearifan lokal daerah.

Mengingat hasil wawancara diatas diperkirakan minimnya bahan ajar yang guru gunakan dalam pembelajaran sehingga siswa kurang maksimal dalam memahami materi. Guru hanya berfokus memakai bacaan dalam latihan pembelajaran. Pembelajaran akan lebih inovatif dan kreatif ketika guru memanfaatkan kearifan lokal daerah sebagai suatu hal yang dapat dikenalkan kepada siswa tentang daerahnya. Pembelajaran yang mengarahkan sikap, kemandirian, dan pengetahuan siswa terhadap daerahnya membantu pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara pada siswa kelas V SDN Pademawu Barat II Pamekasan, dimana siswa kurang mengenal kearifan lokal daerahnya. Hal ini sangat disayangkan karena pada jaman digitalisasi seperti saat ini kearifan lokal akan tenggelam termakan oleh zaman. Generasi putra putri daerah akan melupakan jati dirinya. Ketertarikan siswa menyukai proses pembelajaran yang menarik dan penuh dengan inovasi sehingga menambah minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Diperkuat dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa, sebesar 21 siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan jika guru hanya menggunakan metode ceramah. Guru jarang menggunakan media pembelajaran sedangkan 24 siswa tertarik dan menyukai proses pembelajaran yang menarik dengan

menggunakan media serta bahan ajar selain buku paket. Sebanyak 24 siswa memilih pernah menggunakan bahan ajar berupa LKS namun tidak pernah menggunakan bahan ajar seperti hand out dan modul. Kemudian dari hasil angket kebutuhan siswa, sebanyak 24 siswa memilih senang jika belajar menggunakan gambar, audio, dan video dan sebanyak 24 siswa SDN Pademawu barat II sudah bisa mengoperasikan *handphone/android*. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik menghadirkan gambar, audio dan video dalam pembelajaran. Hal tersebut menarik peneliti untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang didalamnya terdapat gambar, audio dan video seperti harapan siswa. Upaya diharapkan dapat membantu dan bekerja sama dengan siswa dalam beradaptasi secara bebas di era teknologi informasi seperti saat ini. Salah satu upaya lainnya yang bisa diterapkan yaitu dengan membuat bahan ajar yang mampu menggerakkan interaksi mandiri siswa dan menambah wawasan tentang kearifan lokal daerahnya.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya, adapun beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut; (1) Penelitian pengembangan E-Modul menggunakan pendekatan STEAM telah dilakukan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Purnama, Santika (2021). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation). Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, keterlaksanaan pembelajaran, meningkatnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan E-Modul dengan pendekatan STEM pada materi gelombang bunyi. Hasil

penelitian ini menunjukkan kriteria sangat layak dari hasil validasi ahli, ahli media dan ahli materi. Persamaan pada penelitian ini terletak pada bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan pendekatan STEAM.

Penelitian pengembangan (2) yang relevan yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Pratiwi, Octi Wulan (2021). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui produktifitas belajar yang efektif di era digital khususnya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VI SD/MI menggunakan aplikasi 3D Page Flip Profesional pada tema tokoh dan penemuannya materi energi listrik. Berdasarkan uji validasi produk oleh para ahli diperoleh hasil kelayakan E-Modul oleh ahli bahasa mencapai nilai rata-rata 4,2 dengan persentase nilai sebesar 82% yang termasuk dalam kategori sangat layak sedangkan nilai kelayakan E-Modul berdasarkan hasil penelitian ahli materi mencapai nilai rata-rata sebesar 3,95 dengan presentase 79% yang termasuk dalam kategori layak, sedangkan nilai kelayakan modul elektronik berdasarkan hasil penilaian ahli media mencapai nilai rata-rata 4 dengan presentase nilai sebesar 81%. Hasil uji coba lapangan modul elektronik IPA Terpadu diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,5% dengan presentase nilai sebesar 90 %, dalam kategori sangat menarik sedangkan hasil respon pendidik terhadap penggunaan modul elektronik IPA Terpadu berbasis pendekatan STEAM mencapai nilai rata-rata sebesar 4,21 dengan presentase nilai sebesar 84% dalam kategori sangat layak dan uji effect size terhadap modul elektronik IPA Terpadu berbasis pendekatan STEAM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VI SD/MI mencapai nilai rata-rata sebesar 0,7 yakni dalam kategori sedang. Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada pengembangan bahan ajar E-Modul dengan pendekatan STEAM.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas dan penelitian terdahulu, maka dari itu dibutuhkan solusi alternative untuk mengatasi masalah tersebut dengan memanfaatkan dan memaksimalkan perkembangan teknologi sebagai wajah baru bagi pembelajaran di kelas. Pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terhadap proses pembelajaran dapat membantu dalam pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran. Baru-baru ini terdapat trend terbaru mengenai bahan ajar berbasis teknologi informasi, sehingga pembelajaran tematik yang mengacu pada kurikulum 2013 perlu melakukan pengembangan tersebut. Hal ini di karenakan bahan ajar yang berbasis teknologi dalam pembelajaran tematik menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan pemahaman bagi peserta didik. Sebagai pendidik, kemampuan kreatifitas dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan, salah satunya dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan dengan pembuat bahan ajar yang akan digunakan.

Ketersediaan bahan ajar yang akan digunakan peserta didik merupakan komponen utama pada pembelajaran, sedangkan yang banyak diketahui bahwa bahan ajar yang di gunakan saat ini sangat monoton dan langsung memaparkan pelajaran sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak terjadi proses timbal balik dalam proses pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dengan penyampaian materi yang sederhana serta menarik minat siswa untuk belajar adalah modul. Keunggulan dari modul ini dapat dipelajari baik secara mandiri, di berbagai tempat, tidak harus berkelompok dan dapat dipelajari secara fleksibel. Keunggulan lainnya dari modul yaitu guru dapat mengembangkan sendiri materi yang akan dimuat di dalam modul sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik siswa. Modul dapat dibedakan menjadi dua yaitu modul berbentuk cetak dan modul berbentuk elektronik/digital.

Pencapaian pembelajaran yang optimal tidak terlepas dari ketersediaan perangkat pembelajaran. Mengingat pentingnya peran guru sebagai pengajar tentunya guru harus mampu menentukan pendekatan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kurikulum 2013 sebagai bentuk upaya memperbaiki mutu pendidikan. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kurikulum 2013 ini salah satunya adalah pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*). Pendekatan STEAM merupakan pendekatan yang menggabungkan dua atau lebih bidang ilmu yang terdapat dalam STEAM. Pembelajaran dengan pendekatan STEAM akhir-akhir ini dianggap dapat membuat inovasi dan perubahan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran STEAM ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir seperti keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam pembelajaran, pendekatan STEAM juga mampu melatih siswa baik secara kognitif, afektif dan keterampilannya. Menariknya lagi peserta didik tidak hanya diajarkan secara teori namun juga secara praktik sehingga siswa merasakan proses pembelajaran yang sebenarnya. Maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN E-MODUL KEARIFAN LOKAL MADURA MENGGUNAKAN PENDEKATAN STEAM PADA TEMA 3 MAKANAN SEHAHAT KELAS 5 SEKOLAH DASAR”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka, peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan E-Modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM pada tema 3 makanan sehat kelas V sekolah dasar ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan E-Modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM pada tema 3 makanan sehat kelas V sekolah dasar ditinjau dari hasil angket respon siswa ?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan E-Modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM pada tema 3 makanan sehat kelas V sekolah dasar ditinjau dari tes hasil belajar ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan E-Modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM pada tema 3 makanan sehat kelas V sekolah dasar yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan E-Modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM pada tema 3 makanan sehat kelas V sekolah dasar yang menarik ditinjau dari hasil angket respon siswa.
3. Untuk mengembangkan E-Modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM pada tema 3 makanan sehat kelas V sekolah dasar yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. E-Modul ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi *Software* yang dikemas sesederhana mungkin, sehingga dapat digunakan siswa di rumah .
2. E-Modul merupakan suatu artikel atau dokumen dalam format elektronik yang mempunyai banyak manfaat untuk media belajar. modul elektronik ini memuat gambar, teks, dan video pembelajaran.
3. E-Modul ini terdiri atas beberapa komponen yaitu halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, identitas pemilik E-Modul, uraian materi, rangkuman, soal evaluasi, daftar pustaka dan profil pengembang.
4. E-modul ini memuat materi pelajaran yang ada pada kelas 5 tema 3 subtema 3 Pembelajaran 5 dan 6 karena pada pembelajaran tersebut dapat di integrasikan dengan kearifan lokal Madura.

Materi yang termuat di tema 3 sub tema 3 PB 5 dan 6 adalah sebagai berikut:

a. Ilmu Pengetahuan Alam

Materi yang akan dipelajari peserta didik mengenai organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi yang akan dipelajari peserta didik yakni mengenai interaksi manusia dengan lingkungannya serta pengaruh terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

c. Bahasa Indonesia

Materi yang akan dipelajari peserta didik yakni mengenai informasi yang diperoleh dari paparan iklan baik media cetak, elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

d. Pendidikan Kewarganegaraan

Materi yang akan dipelajari peserta didik yakni mengenai keberagaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

e. SBdP

Materi yang akan dipelajari peserta didik mengenai karya seni rupa daerah.

5. E-Modul kearifan lokal Madura dengan pendekatan STEAM ini dapat memberikan materi yang di konsep khusus untuk pembelajaran kontekstual dengan kolaborasi gambar penunjang yang menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

E. Batasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

- 1) E-Modul Kearifan Lokal Madura Dengan Pendekatan STEAM hanya dinilai oleh pendidik yang ada di SD Negeri Pademawu Barat II Pamekasan.
- 2) E-Modul Kearifan Lokal Madura Dengan Pendekatan STEAM yang dikembangkan hanya terbatas pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 3 Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Pembelajaran 5 & 6.
- 3) Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas V SD Negeri Pademawu Barat II Pamekasan.
- 4) Uji coba pengembangan dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji

coba implementasi .

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan E-Modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM pada tema 3 makanan sehat kelas V sekolah dasar sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran tematik dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah, serta sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, sehingga dapat digunakan secara maksimal di sekolah.

2. Bagi guru

Bahan ajar E-Modul ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan menjadi alternative sumber belajar kepada siswa sehingga mudah dan efektif dalam penggunaannya pada kegiatan pembelajaran.

3. Bagi siswa

Memberikan hal baru kepada siswa sebagai alternative sumber belajar selain buku paket, dan media lainnya yang terkadang masih sangat sulit untuk dipahami dan diterapkan serta sebagai sumber belajar baru yang memasukkan muatan kearifan lokal untuk menambah pengetahuan tentang daerahnya.

4. Bagi pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menyusun sumber belajar yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan E-Modul ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ialah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang dapat diuji keefektifannya dalam pembelajaran.
2. Bahan Ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan disekolah. Melalui bahan ajar, guru dapat lebih mudah dalam mengajar dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam memahami materi pelajaran.
3. Kearifan Lokal merupakan suatu ciri khas suatu daerah baik etika dan nilai budaya dalam masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal dalam sebuah pembelajaran dapat menambah pengetahuan siswa terhadap ciri khas daerahnya sendiri dan menumbuhkan kecintaan terhadap nilai budaya, adat istiadat yang ada di daerah.
4. Modul elektronik ialah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
5. Pendekatan STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikiran secara luas tentang masalah didunia nyata. Pendekatan ini singkatan dari Sains (science), Teknologi (technology), Teknik (engineering), Seni (art) dan Matematika (mathematic).
6. E-Modul Kearifan lokaan Madura Dengan Pendekatan STEAM ini adalah aplikasi/dokumen elektronik yang memiliki komponen lengkap terdapat gambar, teks, soal/kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kearifan

lokal Madura dengan pendekatan STEAM sehingga siswa mampu berpikir secara luas dan memecahkan masalah yang ada di dunia nyata.