

## The STEAM approach to Improve 21<sup>st</sup> Century Skills in Elementary Schools

Nurul Annisa Safitri

Universitas Sebelas Maret  
annisafitri754@gmail.com

---

### Article History

accepted 30/07/2022

approved 30/08/2022

published 30/09/2022

---

### Abstract

*It is important for education to be prepared in order to produce humans who are able to face future changes by having 21<sup>st</sup> century skills. Efforts that teachers can make in improving 21<sup>st</sup> century skills are one of them by applying the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) approach in learning in elementary school. The purpose of this study is to describe the concept of the STEAM approach, the concept of the 21<sup>st</sup> century skills, and the relationship between the STEAM approach and 21<sup>st</sup> century skills. The results of this study include, among others, STEAM is a learning approach that combines elements from science, technology, engineering, art, and mathematics. 21<sup>st</sup> century (4C) skills, namely Creativity, Critical Thinking, Collaboration, and Communication. The STEAM approach is needed by elementary school students as an effort to develop 21<sup>st</sup> century skills starting from the basic level in education.*

**Keywords:** STEAM approach, 21<sup>st</sup> century skills, elementary schools

### Abstrak

Penting untuk pendidikan disiapkan agar menghasilkan manusia yang mampu menghadapi perubahan di masa depan dengan memiliki keterampilan abad 21. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan abad 21 salah satunya dengan menerapkan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dalam pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep pendekatan STEAM, konsep keterampilan abad 21, dan hubungan pendekatan STEAM dengan keterampilan abad 21. Hasil dari penelitian ini antara lain, STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur dari sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Keterampilan abad 21 (4C), yaitu *Creativity, Critical Thinking, Collaboration, and Communication*. Pendekatan STEAM dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan abad 21 mulai dari tingkat dasar dalam pendidikan.

**Kata kunci:** pendekatan STEAM, keterampilan abad 21, sekolah dasar

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 berada pada masa percepatan informasi dan peningkatan pengetahuan yang didukung oleh penerapan media dan teknologi digital, yaitu pada revolusi industri 4.0 (Faulinda & Aghni Rizqi Ni'mal, 2020). Perubahan era ini tidak dapat dihindari oleh siapapun sehingga dibutuhkan penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang memadai agar siap menyesuaikan dan mampu bersaing secara global. Dalam penyiapan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui pendidikan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, (2003) menyebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Manusia dengan pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dengan pendidikan manusia bisa menjadi manusia yang seutuhnya, karena sebagai manusia kita harus memiliki pengetahuan, sikap, serta adab yang luhur sebagai implementasi dari pendidikan itu sendiri (Zuhdi et al., 2021); Alpian et al., 2019).

Pada revolusi industri 4.0 peran manusia sedikit demi sedikit diambil alih oleh mesin. Hal tersebut mengakibatkan pengangguran meningkat (Risdiyanto, 2019). Penting sekali untuk pendidikan saat ini disiapkan agar dapat menghasilkan manusia yang mampu menghadapi perubahan di masa depan dengan memiliki keterampilan abad 21. Sejalan dengan pemikiran Widodo & Wardani, (2020) bahwa mengajarkan keterampilan abad 21 menjadi kebutuhan sekolah untuk membentuk siswa yang terampil dalam masyarakat abad 21. Menurut Rahayu et al., (2022) pendidikan abad 21 merupakan proses pengembangan dan pemberdayaan seluruh potensi peserta didik dalam membentuk karakter yang lebih baik. Empat kategori keterampilan abad 21, yaitu *personal skills, interpersonal and social skills, knowledge and information management, and digital literacy* (Chalkiadaki, 2018). Menurut Yulianti & Saputra (2019) manusia pada abad-21 ini dituntut untuk memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan kolaborasi, serta menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Amelia & Marini, 2022). Keterampilan abad 21 tersebut seharusnya dikembangkan mulai dari pendidikan formal paling dasar yaitu pada tingkatan sekolah dasar. Tingkat pendidikan sekolah dasar merupakan pondasi pembentukan karakter baik untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya yang lebih tinggi.

Realitanya saat ini, dalam pembelajaran di sekolah dasar terdapat masalah dalam mengembangkan keterampilan abad 21. Dalam penelitian Ardipal, (2020) tentang peningkatan keterampilan abad 21, terdapat guru sekolah dasar yang tidak menggunakan perangkat teknologi pada saat pembelajaran. Guru yang sudah berusia senja, enggan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan tetap menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah. Diperkuat dengan pendapat Supriyanto & Mawardi (2020) bahwa guru menggunakan pendekatan *teacher center* dalam pembelajaran. Guru lebih banyak memiliki pengetahuan sehingga guru berusaha membagikan pengetahuan kepada siswa, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Sehingga, keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa sekolah dasar tergolong rendah.

Kualitas pendidikan ditentukan oleh proses pembelajaran di sekolah (Mardiah et al., 2018). Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan keterampilan abad 21 sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan sesuatu secara langsung. Karena pada tahap perkembangan anak usia 6-12 tahun diberi label oleh ahli psikologi adalah sebagai usia berkelompok, bermain, dan kreatif (Anshory et al., 2016). Upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan abad 21 salah satunya dengan menerapkan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts,*

and Mathematics) dalam pembelajaran di sekolah dasar. Karna pembelajaran dengan menggunakan metode STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, dengan mengajak siswa untuk memahami fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari di sekitarnya (Amelia & Marini, 2022). Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Saddhono et al., (2020) yang menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu di SD berbasis STEAM telah menghadirkan karakteristik pembelajaran tematik terpadu dan berpengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan abad 21 siswa. Pendekatan STEAM juga dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran PjBL (Zayyinah et al., 2022). Penelitian ini hanya akan mengkaji deskripsi pendekatan STEAM untuk meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, rumusan penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana konsep pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)? (2) Bagaimana konsep keterampilan abad 21? (3) Bagaimana hubungan pendekatan STEAM dengan keterampilan abad 21?

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Konsep Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*)

Pendekatan STEAM adalah salah satu gerakan pendidikan yang paling mengesankan dalam beberapa tahun terakhir (Taljaard, 2016). Pendekatan STEAM menggabungkan unsur-unsur dari sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika yang diselenggarakan guru dengan pembelajaran berbasis proyek, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan siswa untuk berkontribusi dalam pembelajaran. Istilah STEAM merupakan perkembangan dari STEM yang ditambahkan subjek "Arts" yaitu seni. Jika sebelumnya dengan STEM siswa hanya menggunakan pikiran analitis matematik, dengan memasukkan seni ke dalam STEM, siswa dapat menggunakan pikiran analitis dan kreatif untuk memecahkan masalah yang kompleks di dunia nyata. Tujuannya adalah untuk mendorong inovasi yang dihasilkan dari menggabungkan pikiran para ilmuwan dan seniman. Seni di STEAM dalam penerapannya, misalnya siswa dapat menggunakan seni untuk menambahkan grafik ke proyek mereka atau melakukan pembelajaran dengan bermain sesuai dengan karakteristik siswa SD. Sehingga, siswa dapat menggunakan bakat seni yang dimiliki untuk menghasilkan pemikiran kreatif. Pembelajaran STEM menjadi STEAM merupakan penyempurnaan, dengan memperkaya dan memperluas ruang lingkungannya.

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dalam mengeksplorasi dan memahami substansi makna dari pembelajaran. Guru dalam penerapannya hanya berperan sebagai fasilitator dan siswa aktif bereksplorasi dengan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas belajarnya, artinya pembelajaran dengan *student center*. STEAM mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika ke dalam pola pembelajaran terpadu secara kontekstual yang dibutuhkan siswa sekolah dasar (Wahyuningsih et al., 2020). Memungkinkan diterapkan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar dengan menggunakan kurikulum 2013 dengan model pembelajaran kontekstual. Pendekatan STEAM yang diterapkan dalam pembelajaran sebagai sarana untuk mengarahkan siswa untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekitar dengan mengamati, menyelidiki, mengajukan pertanyaan dan berpikir kreatif. Pengalaman pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk terpengaruh secara positif oleh pembelajaran bersama guru dan meningkatkan percaya diri siswa. Penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan manusia di abad 21 siswa sekolah dasar.

Pendekatan STEAM yang diterapkan dalam pembelajaran harus dapat mengintegrasikan semua komponen dengan menggunakan model pembelajaran, selain pembelajaran dengan berbasis proyek (PjBL) dapat juga menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), pembelajaran berbasis inkuiri dan *discovery based learning*. Pembelajaran dengan pendekatan STEAM merupakan serangkaian aktivitas terencana yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di bawa bimbingan, arahan dan motivasi guru. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan STEAM yang efektif perlu memperhatikan prinsip adanya perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan.

#### B. Konsep Keterampilan Abad 21

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia berkembang pesat. Para siswa perlu memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi dunia yang terus mengalami perubahan. Abad ke-21 adalah abad keterampilan dan kemampuan. Menurut BSNP (2010) framework pembelajaran abad 21 antara lain, 1) *Critical thiking and problem solving*, mampu berpikir secara kritis, literal dan sistematis terutama dalam konteks pemecahan masalah; 2) *Communication and collaboration*, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi atau bekerja sama secara efektif; 3) Literasi teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari; 4) Kemampuan belajar kontekstual, mampu menjalani aktivitas pembelajaran secara mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi; 6) Kemampuan informasi dan literasi media, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan ide dan aktivitas kolaborasi (Mu'minah, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut, keterampilan yang diharapkan dapat terbentuk yaitu keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Keterampilan abad 21 umumnya mengacu pada kompetensi inti pembelajaran digital, berpikir kritis, dan pemecahan masalah di dunia nyata. Keterampilan-keterampilan ini dikembangkan untuk membantu siswa menghadapi perkembangan modernisasi. Anderson dalam Mu'minah, (2021) menyatakan pembelajaran abad 21 diarahkan pada empat komponen, yaitu *communication, collaboration, critical thinking and problem solving, creativity and innovation*. Pembelajaran yang mendukung terbentuknya keterampilan tersebut yaitu pembelajaran yang *student center* dan siswa dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

#### C. Hubungan Pendekatan STEAM dan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang dapat membentuk keterampilan abad 21 siswa SD. STEM telah diidentifikasi sebagai reformasi nasional yang signifikan dalam pendidikan dan kurikulum di Amerika Serikat, untuk mempersiapkan siswa menghadapi ekonomi global abad ke-21 (Taljaard, 2016). Dari istilah STEM berkembang dengan ditambahkan unsur "A" atau "Arts" menjadi STEAM. STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang membebaskan siswa untuk memperluas pengetahuan dalam sains, humaniora dan mengembangkan keterampilan abad 21, antara lain komunikasi, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.



**Gambar 1. Model yang Menunjukkan Hubungan antara Pendekatan STEAM dan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar**

Pendekatan STEAM sangat penting diterapkan sejak awal pada usia sekolah dasar. Karena pada tingkat sekolah dasar menerapkan kurikulum tematik, yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam sebuah pembelajaran. Penerapan STEAM di sekolah dasar diselaraskan dengan kurikulum 2013 yaitu berbasis sikap, keterampilan dan pengetahuan dibawah bimbingan, motivasi dan arahan guru (Nurhasanah & MS, 2021). Pendekatan STEAM menggabungkan keterampilan abad 21 (4C), yaitu *Creativity, Critical Thinking, Collaboration, and Communication*. Penerapan keterampilan abad 21 (4C) dalam kegiatan pembelajaran, tujuannya adalah untuk mendidik siswa agar dapat beradaptasi dengan kebutuhan abad ke 21 melalui perolehan keterampilan yang dibutuhkan di bidang pendidikan. Pendekatan STEAM menciptakan lingkungan untuk siswa yang memungkinkan siswa merasa bebas bereksplorasi. Lingkungan yang menyenangkan dan bebas memungkinkan siswa berbagi ide-ide baru, artinya kreativitas siswa akan berkembang. Pembelajaran STEAM membuat pelajar lebih menyenangkan dan membuat siswa terlibat dalam aktivitas. Selain itu, pendekatan STEAM juga mencakup diskusi kelompok yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan komunikasi dan kolaborasi.

Pembelajaran abad 21 dengan pendekatan STEAM dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan abad 21 mulai dari tingkat dasar dalam pendidikan. Dengan penerapan yang lebih awal dapat menjadi bekal untuk menghadapi masalah dalam kehidupan abad 21 ke depannya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Kang (2019) yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki pengalaman STEAM di sekolah dasar menunjukkan bahwa efeknya bisa jangka panjang. Unsur-unsur pendekatan STEAM yang diterapkan pada pembelajaran tematik sekolah dasar dapat membantu persiapan dan latihan menghadapi kompleksitas abad 21.

### SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur dari sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dengan melibatkan siswa secara penuh dalam mengeksplorasi dan memahami substansi makna dari pembelajaran. Keterampilan abad 21 adalah keterampilan yang perlu dimiliki manusia untuk menghadapi masalah dalam kehidupan abad 21 ke depannya, keterampilan abad 21 (4C), yaitu *Creativity, Critical Thinking, Collaboration, and Communication*. (3) Pembelajaran abad 21

dengan pendekatan STEAM dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan abad 21 mulai dari tingkat dasar dalam pendidikan yaitu SD. Pendekatan STEAM menciptakan lingkungan untuk siswa yang memungkinkan siswa merasa bebas bereksplorasi dan berpikir kritis. Lingkungan yang menyenangkan dan bebas memungkinkan siswa berbagi ide-ide baru, artinya kreativitas siswa akan berkembang. Pembelajaran STEAM membuat pelajar lebih menyenangkan dan membuat siswa terlibat dalam aktivitas. Selain itu, pendekatan STEAM juga mencakup diskusi kelompok yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan komunikasi dan kolaborasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *Jurna Buana Pengabdian*, 1(2), 1–13. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/581/537>
- Amelia, W., & Marini, A. (2022). Urgensi Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 291–298.
- Anshory, I., Yayuk, E., & Dyah, W. E. (2016). TAHAPAN DAN KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR (UPAYA PEMAKNAAN DEVELOPMENT TASK). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 383–389.
- Ardipal. (2020). Pemanfaatan Perangkat Teknologi Dalam Pembelajaran Musik Berbasis. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(2), 77–84.
- Chalkiadaki, A. (2018). A systematic literature review of 21st century skills and competencies in primary education. *International Journal of Instruction*, 11(3), 1–16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1131a>
- Faulinda, E. N., & Aghni Rizqi Ni'mal, 'Abdu. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Kang, N. H. (2019). A review of the effect of integrated STEM or STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics) education in South Korea. *Asia-Pacific Science Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s41029-019-0034-y>
- Mardiah, S., Putra, A. P., Winarti, A., & Journal, E. (2018). European Journal of Education Studies THE PRACTICALITY AND EFFECTIVENESS OF LESSON PLAN SET ON THE TOPIC OF DIGESTIVE SYSTEM IN TRAINING THE CRITICAL THINKING SKILLS OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS THE PRACTICALITY AND EFFECTIVENESS OF LESSON PLAN SET ON T. *European Journal of Education Studies*, 4(7), 20–37. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1249996>
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- NASIONAL, U.-U. S. P. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Acta Pædiatrica*. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Nurhasanah, A., & MS, Z. (2021). Penerapan Pembelajaran Inovatif STEAM di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 204. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20309>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1 , Sofyan Iskandar 2 , Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0.

- Research Gate, April*(January), 1–16.
- Saddhono, K., Sueca, I. N., Sentana, G. D. D., Santosa, W. H., & Rachman, R. S. (2020). The application of STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)-based Learning in Elementary School Surakarta District. *Journal of Physics: Conference Series*, 1573(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1573/1/012003>
- Supriyanto, I., & Mawardi, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Model Pembelajaran Group Investigation pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 558–564. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.394>
- Taljaard, J. (2016). A Review of Multi - Sensory Technologies in a Science , Technology , Engineering , Arts and Mathematics ( STEAM ) Classroom Defining learning styles Background on Multi-Sensory Instruction. *Journal of Learning Design*, 9(2), 46–55.
- Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i1.39855>
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation) Di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185–197. <https://www.researchgate.net/publication/348742516>
- Zayyinah, Z., Erman, E., Supardi, Z. A. I., Hariyono, E., & Prahani, B. K. (2022). STEAM-Integrated Project Based Learning Models: Alternative to Improve 21st Century Skills. *Proceedings of the Eighth Southeast Asia Design Research (SEADR) & the Second Science, Technology, Education, Arts, Culture, and Humanity (STEACH) International Conference (SEADR-STEACH 2021)*, 627, 251–258. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211229.039>
- Zuhdi, A., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). The importance of education for humans. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(1), 22. <https://doi.org/10.23916/08742011>