

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Abad ke-21 ditandai dengan perubahan besar yang memunculkan berbagai tantangan baru, sehingga menuntut adanya pembaruan di berbagai aspek kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Pada masa ini, pendidikan tidak lagi sekedar menjadi sarana penyampaian pengetahuan, melainkan fokus pada pembentukan individu yang memiliki keterampilan penting untuk menghadapi dinamika dunia modern (Mardhiyah dkk, 2021). Menurut *Partnership for 21st Century Skills* (P21), keterampilan tersebut terbagi ke dalam tiga kategori utama: *learning and innovation skills, information, media and technology skills, serta life and career skills* (Scott, 2017). Keterampilan hidup dan karir atau *Life and career skills* adalah kunci keberhasilan dalam dunia yang terus berubah. Keterampilan ini membekali individu dengan kemampuan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman dan mencapai tujuan baik di kehidupan pribadi maupun professional. Keterampilan ini merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan siswa untuk memiliki sikap dan kecakapan hidup sebagai dasar kehidupan di kemudian hari melalui kegiatan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Amirudin & Muzaki, 2019).

Penerapan keterampilan abad ke-21 dalam dunia pendidikan sering difokuskan pada pengembangan *learning and innovation skills* (4Cs), seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan belajar dan inovasi menjadi prioritas utama, dibandingkan dengan keterampilan hidup dan karier terutama dalam pendidikan anak usia dini, khususnya keterampilan sosial dan lintas budaya (Aulya dkk, 2023; Maulidah, 2021; Wahyuningsih dkk, 2019). Dalam kaitannya dengan kebutuhan tersebut, keterampilan sosial dan lintas budaya menjadi kompetensi yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Anak-anak hidup dalam masyarakat yang multikultural dan dinamis, sehingga kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dari berbagai latar belakang budaya menjadi kebutuhan dasar (Junanto & Fajrin, 2020).

Keterampilan sosial dan lintas budaya merupakan salah satu keterampilan hidup dan karier yang dibutuhkan di abad 21. Aspek ini mencakup kemampuan untuk memahami, menghargai, dan bekerja sama dengan individu dari latar belakang sosial dan budaya yang berbeda. Keterampilan sosial dan lintas budaya saling terikat dalam membentuk kemampuan anak usia dini untuk berinteraksi dengan lingkungan yang beragam (Trilling & Fadel, 2009). Keterampilan sosial melibatkan pemahaman emosi orang lain, mengembangkan empati, mempelajari konsekuensi perilaku, dan memahami bahwa orang lain mungkin memiliki pemikiran yang berbeda dengan mereka. Keterampilan ini mempunyai peranan penting dalam menunjang keberhasilan anak, menumbuhkan rasa memiliki, membina hubungan sosial, serta berhubungan erat dengan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan beradaptasi. Keterampilan lintas budaya adalah pemahaman tentang persamaan dan perbedaan pada orang lain. Keterampilan ini juga mencakup kemampuan untuk menghargai dan memahami budaya sendiri, serta belajar memahami dan menghargai budaya orang lain dalam prosesnya (Scott, 2017).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam membekali anak-anak dengan keterampilan tersebut agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang adaptif, toleran, dan mampu berkolaborasi dalam berbagai lingkungan sosial (Banks & Banks, 2010). Anak usia dini berada pada fase perkembangan yang sangat peka terhadap pengaruh lingkungan, termasuk dalam hal pembentukan keterampilan sosial (Talango dkk, 2020). Pada tahap ini, anak-anak mulai belajar mengenali emosi, memahami perasaan orang lain, berkomunikasi, serta membangun hubungan sosial yang positif. Pengenalan terhadap nilai-nilai keberagaman budaya juga idealnya dimulai sejak usia dini untuk menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghindarkan prasangka negatif terhadap perbedaan (Banks & Banks, 2010). Namun dalam praktiknya, pengembangan keterampilan sosial dan lintas budaya di PAUD seringkali masih terfokus pada kegiatan-kegiatan konvensional seperti bermain peran atau cerita bergambar, tanpa Pembelajaran yang integratif dan eksploratif (Harianja dkk., 2023; Desmila & Suryana, 2023). Hal ini menyebabkan kurang optimalnya

pembentukan keterampilan tersebut, terutama dalam konteks masyarakat yang semakin kompleks dan heterogen. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam Pembelajaran Pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan pengembangan sosial anak secara lebih luas.

Sejalan dengan tuntutan abad 21, Pendekatan yang inovatif seperti STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) menjadi sangat krusial untuk mengembangkan keterampilan yang relevan. Hal ini sejalan dengan (Zubaidah, 2019.) menyatakan bahwa STEAM dapat didefinisikan sebagai program yang disengaja dan terintegrasi yang berfokus pada sains, teknologi, teknik, art, atau matematika dan membahas keterampilan dan konsep abad ke-21. Pendekatanr STEAM tidak hanya mengembangkan pada kemampuan kognitifnya saja tetapi dapat mendorong anak untuk bereksplorasi dengan dunianya, menjadi peneliti dan pembelajar mandiri yang menimbulkan lingkungan belajar yang inklusif dimana semua anak bisa ikut terlibat dan berkontribusi (Maharani & Zulminiati, 2021). STEAM merupakan wadah yang sempurna bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan lintas budaya. Melalui proyek-proyek kolaboratif, anak belajar berkomunikasi, menghargai perbedaan, menaati peraturan dan bertanggung jawab atas tugas kelompok. Pengalaman tersebut dapat menumbuhkan keterampilan sosial dan lintas budaya yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Meskipun Pendekatan STEAM berpotensi dalam menumbuhkan keterampilan sosial dan lintas budaya, namun eksplorasi pada topik tersebut dalam literatur akademis masih terbatas. Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maarang dkk (2023), dimana penelitian tersebut hanya berfokus pada learning in innovation skill nya saja dengan hasil yang diperoleh bahwa melalui pembelajaran STEAM berbasis loose parts terbukti bahwa dapat meningkatkan tidak hanya kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini, melainkan meningkatnya kerjasama, komunikasi, dan imajinasi anak. Lebih lanjut penelitian Prameswari dan Lestarinigrum (2020) menyimpulkan bahwa Pembelajaran STEAM mampu meningkatkan keterampilan 4C anak dengan dibantu media loose part. Artinya terdapat celah signifikan dalam literatur ilmiah terkait optimalisasi Pembelajaran

STEAM untuk mengembangkan keterampilan hidup dan karir *life and career skills*, ini khususnya pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Penting untuk menyadari bahwa keterampilan sosial dan lintas budaya merupakan komponen yang mendukung keberhasilan individu dalam keterlibatan masyarakat dan pengembangan pribadi di masa depan. Dalam pelaksanaannya banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang masih fokus pada pencapaian akademis seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung), dari pada mengembangkan kompetensi sosial-emosional yang esensial (Dian Pertiwi dkk, 2021). Dalam hal ini, guru memiliki peran penting untuk menghadirkan metode Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak agar tidak monoton, guna menumbuhkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan mereka di masa depan (Indiaswari & Katoningsih, 2023). Selain itu penyesuaian kurikulum pendidikan anak usia dini dengan tuntutan abad ke-21, dengan menggabungkan Pendekatan STEAM yang memperjuangkan integrasi yang harmonis antara pertumbuhan kognitif, sosial, dan emosional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana Pendekatan STEAM dapat diterapkan untuk mengenalkan keterampilan sosial dan lintas budaya kepada anak usia dini. Fokus penelitian ini akan diarahkan pada analisis aktivitas STEAM yang mendorong interaksi sosial, pengenalan nilai-nilai keberagaman, serta pembentukan sikap toleran dan kerja sama dalam kelompok.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peran guru dalam mengenalkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya pada anak usia dini melalui Pendekatan STEAM?
2. Bagaimana dampak Pendekatan STEAM terhadap pengenalan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya?

3. Faktor-faktor apa saja yang perlu diperhatikan dalam mengenalkan nilai-nilai sosial keterampilan sosial dan lintas budaya pada anak usia dini?
4. Apa tantangan yang dihadapi guru dalam mengenalkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan peran guru dalam mengenalkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya kepada anak usia dini.
2. Untuk mengidentifikasi dampak Pendekatan STEAM terhadap perkembangan pengenalan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya.
3. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor apa saja yang perlu diperhatikan dalam mengenalkan nilai-nilai sosial keterampilan sosial dan lintas budaya pada anak usia dini.
4. Untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam mengenalkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang di dapat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan mengenai penerapan Pendekatan STEAM untuk mengenalkan keterampilan sosial dan lintas budaya pada anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan keterampilan life and career skills dalam konteks pendidikan anak usia dini

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mengenal dan membantu anak dalam melatih keterampilan sosial dan lintas budaya dalam proses Pembelajaran melalui Pendekatan STEAM.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru terkait mengintegrasikan STEAM dalam kegiatan belajar mengajar untuk menanamkan keterampilan sosial dan lintas budaya pada anak usia dini dan dapat mengambil hal-hal positif ketika proses penelitian berlangsung.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti yakni memperoleh pengetahuan terkait penerapan pendekatan STEAM terhadap keterampilan sosial dan lintas budaya pada anak usia dini, memberikan kesempatan untuk mengimplementasikan pendekatan STEAM sesuai dengan apa yang telah peneliti pelajari, dapat melatih kompetensi sebagai calon guru dalam menghadapi peserta didik, mendapatkan pelajaran yang bermakna selama kegiatan penelitian berlangsung.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk mengenalkan *life and career skills* khususnya keterampilan sosial dan lintas budaya melalui Pembelajaran STEAM di PAUD. Fokus kajian yaitu mengenalkan indikator keterampilan sosial dan lintas budaya dengan pendekatan STEAM di PAUD Labschool UPI Purwakarta. Partisipan penelitian ini ialah guru dan anak, dengan tujuan mengkaji bagaimana cara guru mengenalkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya, tantangan serta faktor-faktor yang perlu diperhatikan, bagaimana dampak yang ditunjukkan pada saat pengenalan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya meliputi, memahami perspektif orang lain, kerja sama dengan latar budaya yang berbeda, toleransi, empati serta beradaptasi dengan orang lain.