ABSTRAK

SHALSABILA RAHMA OKTAVIANI (1222100061). Pengaruh Pendekatan STEAM Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini (*Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung*).

Berdasarkan observasi awal di Kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung, terdapat beberapa anak yang masih membuang sampah tidak pada tempatnya. Situasi ini terlihat ketika anak-anak saat kegiatan bermain maupun makan bersama seringkali membuang bungkus makanan atau sisa sampah secara sembarangan tanpa memperhatikan tempat sampah yang telah disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih dalam proses belajar untuk mengamati lingkungan sekitarnya dengan lebih baik, memahami alasan pentingnya menjaga kebersihan, serta menentukan pilihan atau keputusan yang tepat dalam bertindak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Kemampuan pemecahan masalah anak melalui pendekatan STEAM berbasis proyek di Kelompok B2 RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung; 2) Kemampuan pemecahan masalah anak melalui pendekatan *teacher centered learning* berbasis proyek di Kelompok B3 RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung; dan 3) Pengaruh pendekatan STEAM berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah anak di Kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.

Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini merupakan kemampuan menemukan solusi terhadap situasi yang dihadapi melalui pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman. Kemampuan tersebut ditunjukkan melalui kegiatan mengamati, mengemukakan alasan atau pilihan, menyelesaikan masalah sederhana, serta memahami hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi sebagai fondasi utama dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi krusial ini memerlukan pendekatan yang aktif, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada anak, salah satunya melalui pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) berbasis proyek yang melibatkan anak dalam kegiatan mengeksplorasi, mencoba, merancang, dan menghasilkan solusi terhadap permasalahan sederhana secara aktif dan bermakna.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 27 anak yang terdiri atas 12 anak Kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen dan 15 anak Kelompok B3 sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, adapun teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, analisis parsial item per indikator uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest-posttest* kelompok eksperimen mengalami perubahan dari 58 menjadi 78, sedangkan kelompok kontrol dari 46 menjadi 68. Hasil uji hipotesis diperoleh harga t hitung (18,852) > t tabel (2,201). Dengan demikian hipotesis Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Pendekatan STEAM Berbasis Broyek terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini di Kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.