

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAK INGGRIS	vi
ABSTRAK ARAB.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode Pembelajaran STEAM.....	7
1. Pengertian Metode Pembelajaran STEAM	7
2. Proses Pembelajaran STEAM.....	8
3. Indikator metode STEAM	9
B. Media Loose Parts	10
1. Pengertian Media loose parts	10
2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part.....	12
3. Komponen Media Loose Parts	14
4. Manfaat Media Loose Parts	15
5. Karakteristik Media Loose Parts	17
6. Piramida dan Siklus Loose parts	18
7. Strategi Bermain Loose Parts	22
8. Provokasi dan Invitasi	23
9. Indikator media loose part	25

C. Kreativitas Anak Usia Dini	25
1. Pengertian Kreativitas	25
2. Ciri-ciri Kreativitas	26
3. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	27
4. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	29
5. Kreativitas Menurut Taksonomi Bloom.....	30
6. Karakteristik Anak Usia Dini	32
7. Kreativitas anak usia 3-4 tahun.....	33
8. Indikator kreativitas anak	34
D. Pengaruh metode STEAM Berbasis Media Loose Parts dalam peningkatan kreativitas anak	34
E. Penelitian Terdahul	37
F. Kerangka Berpikir	38
G. Hipotesis.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan	42
B. Populasi dan Sampel	43
C. Desain dan Definisi Operasional Variabel	44
D. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	45
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Obyek Penelitian	52
1. Sejarah Singkat Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin.....	52
2. Struktur Organisasi Lembaga	53
3. Tugas Pokok dan Fungsi	54
4. Visi, Misi, dan Tujuan Satuan Lembaga	56
B. Analisis Data	56
1. Uji Validitas	57
2. Uji Reliabilitas	61
3. Uji Prasyarat	63
4. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	75
B. Saran-saran	76

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Piramida Loose Parts	18
Gambar 2.2 Siklus Loose Parts	21
Gambar 2.3 Ranah Kognitif Revisi	31
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir.....	39

