

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan.....	i
Halaman Judul.....	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pengesahan.....	iv
Pernyataan Keaslian Tulisan	v
Pernyataan Kesiapan Publikasi	vi
Motto.....	vii
Persembahan	viii
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Bagan	xv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Lampiran	xvii
Abstrak	xviii
Abstract	xix
المخلص	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Kegunaan Penelitian	11
E. Penegasan Istilah.....	13
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics).....	16
B. Media Loose Part	34
C. Pembelajaran Berbasis STEAM Menggunakan Media Loose Part	51

D. Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini	60
E. Penelitian Terdahulu	77
F. Kerangka Berpikir.....	88
BAB III METODE PENELITIAN	90
A. Jenis Penelitian.....	90
B. Kehadiran Penelitian	91
C. Lokasi Penelitian.....	92
D. Data Dan Sumber Data Penelitian	93
E. Teknik Pengumpulan Data	94
F. Analisis Data.....	95
G. Pengecekan Keabsahan Data	97
H. Tahapan Penelitian	98
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	100
A. Deskripsi Data.....	100
B. Temuan Penelitian.....	128
BAB V PEMBAHASAN	117
A. Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM Menggunakan Media Loose Part Untuk Membangun Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 5-6 Tahun DI TK Al Hidayah Srengat	117
C. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis STEAM Menggunakan Media Loose Part Untuk Membangun Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 5-6 Tahun DI TK Al Hidayah Srengat	121
D. Evaluasi Pembelajaran Berbasis STEAM Menggunakan Media Loose Part Untuk Membangun Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 5-6 Tahun DI TK Al Hidayah Srengat	142
BAB VI PENUTUP	143
A. Kesimpulan	143
B. Saran	146
Daftar Rujukan.....	148
Lampiran	157