

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DENGAN MUATAN STEAM DAN
LOOSE PARTS DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI KELOMPOK BERMAIN 'AISYIYAH SURYA MELATI KECAMATAN
KASIHAN BANTUL**

SKRIPSI



Oleh :
Fatimah Nurul Azizah
NPM : 20170710100

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2021**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DENGAN MUATAN
STEAM DAN *LOOSE PARTS* DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DIKELOMPOK BERMAIN
'AISYIYAH SURYA MELATI KECAMATAN KASIHANBANTUL**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos) Strata satu
pada Prodi Komunikasi
Penyiaran Islam Fakultas
Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh :
Fatimah Nurul Azizah
NPM : 20170710100

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama mahasiswa : Fatimah Nurul Azizah

NIM : 20170710100

Program studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan Judul **Penerapan Metode Pembelajaran Dengan Muatan Steam dan *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain 'Aisyiyah Surya Melati Kecamatan Kasihan Bantul** benar-benar telah dilakukan dan merupakan karya sendiri. Adapun karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi lain dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Oktober 2021
Yang membuat pernyataan,



Fatimah Nurul Azizah
NIM. 20170710100

MOTTO

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”
(HR. Ahmad, ath-thabrani, ad- Daruqutni)

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur *Alhamdulillah* penyusunan dan penulisan skripsi dengan judul “ Penerapan metode pembelajaran dengan pendekatan muatan STEAM dan Loose Parts di Kelompok Bermain ‘Aisyiyah Surya Melati Kasihan Bantul” telah selesai dengan lancar. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Sarjana Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini tidak lepas dari do’a dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan berupa do’a, motivasi, bimbingan, serta pengarahan sehingga peneliti bisa menyelesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P selaku rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Syakir Jamaluddin, S.Ag., M.A. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Ahmad Hermawan., Lc.,M.A selaku ketua program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
4. Ibu Novia Fetri Aliza, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing yang dengan sangat sabar sekali membimbing pembuatan skripsi ini hingga akhir.
5. Kedua orangtua dan saudara-saudara saya yang senantiasa mensupport pembuatan skripsi hingga akhir
6. Pihak KB ‘Aisyiyah yang dengan senantiasa kooperatif selama pengambilan data penelitian
7. Dan seluruh teman serta kerabat yang ikut mendukung dan mendo’akan dalam proses penelitian karya ilmiah ini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN KATA PENGANTAR	v
HALAMAN DAFTAR ISI	vii
HALAMAN DAFTAR TABEL	ix
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	x
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
HALAMAN SINGKATAN	xii
HALAMAN MOTTO	xiii
HALAMAN ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	3
1.3.Rumusan Masalah	3
1.4.Tujuan Penelitian	3
1.5.Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
2.1.Tinjauan Pustaka.....	5
2.2.Landasan Teori.....	10
2.2.1 Muatan STEAM	10
2.2.2 Loose Parts	12
2.2.3 Kreativitas.....	14
2.2.4 Anak Usia Dini	17
2.2.5 Kelompok Bermain.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Pendekatan	23
3.2 Operasional konsep.....	23
3.3 lokasi dan subyek penelitian	24
3.4 teknik pengumpulan data	24
3.5 kredibilitas penelitian.....	25
3.6 analisis data.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1.Gambaran Umum	
4.1.1. Alamat Dan Peta Lokasi KB ‘Aisyiyah.....	28
4.1.2. Sejarah Singkat	28
4.1.3. Struktur Organisasi	30
4.1.4. Visi dan Misi KB	31
4.1.5. Status KB	31
4.1.6. Kondisi Guru	32
4.1.7. Kondisi Siswa	32
4.2.Gambaran Umum Kreativitas Kelompok Bermain Surya Melati	

4.2.1. Kegiatan Pembelajaran dengan STEAM	32
4.2.2. Peningkatan Kreativitas Siswa dengan STEAM	37
4.2.3. Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa	46
BAB V Kesimpulan dan Saran.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	32
Tabel 2.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	41
Gambar 2	41
Gambar 3	43
Gambar 4	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 6.1 Surat Izin Penelitian	55
Lampiran 6.2 Pedoman Wawancara.....	56
Lampiran 6.3 Hasil Turnitin.....	58

