

**INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM UNTUK ANAK USIA
DINI PADA KELOMPOK B DI PAUD TERPADU CANDRA
UTAMA BANJARBARU**

SKRIPSI

**OLEH
HATNA**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2026 M/1448 H**

**INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM UNTUK ANAK USIA
DINI PADA KELOMPOK B DI PAUD TERPADU CANDRA
UTAMA**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Hatna

NIM.220101080007

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
BANJARMASIN
TAHUN 2026 M/ 1448 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Hatna
NIM : 220101080007
Tempat/Tanggal Lahir : Tanah Laut, 4 Mei 2003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, “Integrasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Berbasis STEAM untuk Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di PAUD Terpadu Candra Utama” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin Kamis, 26 Juni 2026

Yang membuat pernyataan





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jalan Pandarapan Km. 1 Banjarbaru 70724 Faksimile (0511) 3274492
Web: piaud.uin-antasari.ac.id, Email: piaud@uin-antasari.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor: 221/Un.14/III.1.k/PP.00.9/07/2026**

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	: Hatna
NIM	: 220101080007
Program	: S-1
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi:

Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Berbasis STEAM (*Science, Echnology, Engineering, Arts, And Mathematics*) untuk Anak Usia Dini Pada Kelompok B di PAUD Terpadu Candra Utama

Hasil Uji Plagiasi : 25%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi surat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarbaru, 07 Juli 2026

Ketua Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Manda Istati, M. Pd.

NIP. 198907212015032002

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Integrasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Berbasis STEAM untuk Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di PAUD Terpadu Candra Utama

Ditulis : Hatna

NIM : 220101080007

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata satu (S-1)

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Tahun Akademik : 2026/2027

Tempat Tanggal Lahir : Tanah Laut, 4 Mei 2003

Alamat : Jl. Samudera II No.35 Beruntung Jaya Rt 45 Rw 04 Kelurahan Pemurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujui untuk dipertahankan didepan sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarbaru, Jum'at 26 Juni 2026
Pembimbing

Drs. H. Samdani, M.Fil.I
NIP. 196905031997031002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin



Mufida Istati, M.Pd.
NIP.198907212015032002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Berbasis STEAM Untuk Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di PAUD Terpadu Candra Utama Banjarbaru

Nama Hatna NIM 220101080007 telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Senin

Tanggal : 13 Juli 2026

Nilai : 80 (A)



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,

UIN Antasari Banjarmasin,

Dr. H. Hamdan, M.Pd
NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI:

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Drs. H. Samdani, M.Fil.I	1.
2	Dra. Rusdiah, M.Pd.I	2.
3	Ika Irayana, S.Pd. I. M.Pd	3.

ABSTRAK

Hatna, 220101080007 *Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Berbasis STEAM Untuk Anak Usia Dini Pada Kelompok B DI PAUD Terpadu Candra Utama Banjarbaru*. Pembimbing Skripsi Drs. H. Samdani, M.FiL.I pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2026.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Integrasi, Permainan Tradisional, Pembelajaran STEAM.*

Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran berbasis STEAM pada kelompok B di PAUD Terpadu Candra Utama terlaksana dengan baik dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta bermakna bagi anak. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, serta keterampilan motorik dan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara guru mengintegrasikan dan memberikan pemahaman terhadap konsep permainan tradisional serta mengetahui bagaimana respon anak.

Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan anak-anak kelompok B. Teknik pengumpulan data yang dilakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi metode dan triangulasi waktu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan permainan tradisional *bedamprak*(congklak) dan *bedamprak* (engklek) ke dalam pembelajaran berbasis STEAM melalui tahap pengenalan permainan, penjelasan aturan, dan pemberian contoh kegiatan bermain. Integrasi tersebut memuat *unsur Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics* secara alami dalam setiap aktivitas sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Respon anak terhadap penerapan permainan tradisional berbasis STEAM menunjukkan antusiasme yang tinggi, ditandai dengan rasa ingin tahu, keaktifan bertanya, keterlibatan dalam bermain, serta kemampuan berpikir kritis, berhitung, memecahkan masalah, berkreasi, dan bekerja sama.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا

مُحَمَّدٍ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Swt. Tuhan sekalian alam. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menunjukkan kepada manusia jalan keselamatan di dunia dan di akhirat.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas yang terasa berat ini dapat diselesaikan.

Sehubungan dengan itu, maka dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dimaksud. Khususnya, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Ibu Mufidah Istati, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta bimbingan selama penulis menempuh pendidikan.

3. Ibu Ika Irayana, S.Pd.I., M. Pd selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang juga memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.
4. Bapak Drs. H. Samdani, M.Fil.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Para dosen serta seluruh karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan ilmu dan pelayanan terbaik selama penulis menempuh studi.
6. Ibu Rachmawati, S.Ag, S.Pd.AUD Kepala sekolah PAUD Terpadu Candra Utama beserta seluruh dewan guru yang telah memberikan izin, bantuan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Laila Syajidah, S.Pd selaku guru Kelompok B yang telah banyak membantu penulis dalam proses observasi dilingkungan sekolah dan pengumpulan data penelitian.

Semoga Allah swt, melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka dan mencatatatnya sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisinya.

Banjarbaru, 05 Muharram 1448 H

20 Juni 2026



Hatna

TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1. ا : A	16. ط : Th
2. ب : B	17. ظ : Zh
3. ت : T	18. ع : ‘
4. ث : Ts	19. غ : Gh
5. ج : J	20. ف : F
6. ح : H	21. ق : Q
7. خ : Kh	22. ك : K
8. د : D	23. ل : L
9. ذ : Dz	24. م : M
10. ر : R	25. ن : N
11. ز : Z	26. و : W
12. س : S	27. ه : H
13. ش : Sy	28. ء : ‘
14. ص : Sh	29. ي : Y
15. ض : Dh	

1. Vokal

Vokal dalam Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
َ	a	Fathah
ِ	i	Kasrah
ُ	u	Dhammah

Kata sandang: Contoh: (الرجال) al-rijal bukan ar-rijal (الديوان) al- dîwân bukan ad-dîwân.

Syiddah: Misalnya, kata (الضُّرُورَةُ) tidak ditulis adh-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
َـيَ	ai	a dan i
َـوَ	au	a dan u

2. Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam Bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf, yaitu:

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بَا	â	a dengan topi di atas
بِي	î	i dengan topi di atas
بُو	û	u dengan topi di atas

3. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf kamariah. Contoh: al-rijâl bukan ar-rijâl, al-dîwân bukan ad-dîwân.

4. Syiddah (*Tasydid*)

Syiddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (-) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda *syiddah* itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda *syiddah* itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata (الضرورة) tidak ditulis ad-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

5. *Ta Marbûthah*

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf *ta marbûthah* terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /h/ (lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika *ta marbûthah* tersebut diikuti oleh kata sifat (*na't*) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf *ta marbûthah* tersebut diikuti kata benda (*ism*), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1.	طَرِيقَةٌ	Thariqah

2.	الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّة	Al-Jami'ah ai-islamiyyah
3.	وَحْدَةُ الْوُجُود	Wahdah al-wujud

6. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari.

Beberapa ketentuan lain dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (*bold*). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya. Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialihaksarakan meskipun akar katanya berasal dari Bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak 'Abd al-Samad al-Palimbânî; Nuruddin al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Rânîrî.

7. Cara Penulisan Kata

Setiap kata, baik kata kerja (*fi'l*), kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam Bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذَهَبَ الْأُسْتَاذُ	dzahaba al-ustadzu
ثَبَّتَ الْأَجْرُ	tsabata al-ajru
الْحَرَكَةُ الْعَصْرِيَّةُ	al-harakah al-'ashriyyah
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	asyhadu an la ilaha illa Allah
مَوْلَانَا مَلِكُ الصَّالِحِ	mawlana malik al-Shalih
يُؤْتِرُكُمُ اللَّهُ	yu'tsirukum Allah
الْمُظَاهِرِ الْعَقْلِيَّةِ	al-mazhahir al-'aqliyyah
حُبُّ الْإِسْطِطْلَاعِ	hub al-istithla
الْمَادَّةُ الْمَصْنُوعَةُ مِنَ الْحَيَوَانِ	al-maddah al-mashnu'ah min al-hayawan
طَرْفُ الْعَيْنِ	tharf al-'ayni
الْمُسَاهَمَةُ	al-musahamah
مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا	man salaka thariqan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
SURAT BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Istilah.....	5
C. Fokus Penelitian.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Signifikan Penelitian	7
F. Penelitian Terdahulu Relevan.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kajian Teori.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Pendekatan Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Objek dan Subjek Penelitian	30
D. Data dan Sumber Data	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	33
G. Keabsahan Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Lokasi Penelitian	38

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	42
BAB V PENUTUP.....	56
A. Simpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	91

DAFTAR GAMBAR

No.	Halaman
4.1 Gambar Guru Memperkenalkan Permainan Tradisional Bedamprak	45
4.2 Guru Menjelaskan dan Mencontohkan Permainan Bedamprak.....	46
4.3 Respon Anak Terhadap Permainan Daskuan	48
4.4 Anak Bermain Bedamprak	48
4.5 Guru Mencontohkan Permainan Bedamprak.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Halaman
1. Daftar Terjemahan Bahasa Asing.....	62
2. Instrumen Penelitian	63
3. Catatan Lapangan Observasi.....	65
4. Catatan Lapangan Wawancara	72
5. Dokumentasi Lapangan.....	74
6. Catatan Lapangan Dokumentasi Gedung dan Dokumen Sekolah	75
7. Catatan Lapangan Pelaksanaan Permainan Tradisional.....	78
8. Program Kegiatan Sekolah Tahunan PAUD Terpadu Candra Utama	81
9. SK Dosen Pembimbing.....	83
10. Surat Persetujuan Sempro	84
11. Surat Keterangan Sudah Sempro	85
12. Surat Izin Riset dari Dosen Pembimbing.....	86
13. Surat Persetujuan Penelitian	87
14. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian.....	88
15. Lembar Konsultasi	89
Daftar Riwayat Hidup Penulis	91