

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.