

ABSTRAK

Sriwati N. Ali. NIM. 153408212. 2012. Mengembangkan Pengenalan Konsep Kata melalui Permainan *Moving Family* pada Anak Kelompok B PAUD Sakura II Kecamatan Bongomeme. Skripsi. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I, Dra. Samsiar Rivai, S.Pd M.Pd, Pembimbing II : Dra. Dajani Suleman, M.Hum

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah Apakah kemampuan anak dalam mengenal konsep kata dapat dikembangkan melalui permainan *moving family* pada anak kelompok B PAUD Sakura II Kecamatan Bongomeme? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengenalan konsep kata melalui permainan *moving family* pada anak kelompok B PAUD Sakura II Kecamatan Bongomeme. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan analisis persentase

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan *moving family* maka kemampuan anak kelompok B PAUD Sakura II Kecamatan Bongomeme dalam mengenal konsep kata berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan anak mengenal konsep kata dapat dikembangkan melalui permainan *moving family* di PAUD Sakura II Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo. Pada kegiatan observasi awal menunjukkan bahwa hanya 8 anak (40.00%) dari 20 anak PAUD Sakura II anak yang memiliki kemampuan baik dalam mengenal konsep kata. Setelah melalui kegiatan siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep kata menjadi 14 anak (70.00%) dari 20 anak. Pada siklus II tingkat persentase kemampuan anak yang mampu dalam mengenal konsep kata mengalami peningkatan mencapai 17 orang (85.00%) dari 20 orang anak yang ada di PAUD Sakura II Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo

Terkait temuan penelitian maka disarankan beberapa hal sebagai berikut; 1) permainan *moving family* dapat digunakan sebagai salah satu teknik untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep kata, 2) guru perlu memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai tentang penerapan permainan *moving family* dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan hasil yang optimal.

Kata Kunci: Konsep Kata, Permainan *Moving Family*