
PEMANFAATAN MEDIA APE PKK KELURAHAN MARGOHAYU KECAMATAN KARANGAWEN KABUPATEN DEMAK

oleh

Rahmat Rais, Fine Reffiane, Fajar Cahyadi, Ervina Eka Subekti, Riris Setyo S.
IKIP PGRI Semarang
reffiane@yahoo.co.id

Abstract

The existence of Pos PAUD as a form of early childhood Similar Unit with PAUD (SPS) is intended to bridge this need. In practice, the postal service can be integrated with early childhood (BKB) and integrated service posts (posyandu). Pos PAUD for people that are not ready to include their children in early childhood services more intensively whether by reason of delivering the hassles, costs. and other factors.

Today many cadres who complained of inability to Pos PAUD in providing appropriate materials for early childhood learning and organizing. Based on observations and interviews conducted while the team of early childhood education and cadre post Mothers PKK's in the Village District of Karangawen Margohayu Demak, showed results that almost all cadres Post early childhood and mothers PKK has knowledge of the APE and the RHK minimal. In fact, they are reluctant to practice because they do not know what to learn to whom. in addition, a cadre of early childhood adversity to make the Post Game Educational Tool (APE) because of incompetence.

Key word: APE

Abstrak

Keberadaan pos PAUD sebagai salah satu bentuk Satuan PAUD Sejenis (SPS) dimaksudkan untuk menjembatani kebutuhan ini. Dalam pelaksanaannya, pos PAUD dapat diintegrasikan dengan layanan Bina Keluarga Balita (BKB) dan Pos Pelayanan terpadu (posyandu). Pos PAUD diperuntukkan bagi masyarakat yang belum siap mengikutsertakan anaknya dalam layanan PAUD yang lebih intensif baik karena alasan kerepotan mengantar, biaya. maupun faktor lainnya.

Saat ini banyak kader pos PAUD yang mengeluhkan ketidakmampuannya dalam memberikan materi yang sesuai untuk usia dini dan menyelenggarakan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan wawancara sementara yang dilakukan tim terhadap kader pos PAUD dan Ibu-ibu PKK yang ada di Kelurahan Margohayu Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak, menunjukkan hasil bahwa hampir semua kader Pos PAUD dan Ibu-ibu PKK mempunyai pengetahuan tentang APE dan RHK yang sangat minim. Bahkan, mereka enggan berlatih karena tidak tahu harus belajar kepada siapa. selain itu, kader Pos PAUD kesulitan untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) karena faktor ketidakmampuan.

Kata kunci: APE

A. PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaannya dilakukan oleh pendidikan Anak Usia Dini, yaitu suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (UU Sisdiknas Pasal 1, butir 14)

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Hal ini menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soetjningsih, 1997).

Perkembangan anak penting dijadikan perhatian khusus bagi orang tua dan guru. Sebab, proses tumbuh kembang anak akan mempengaruhi kehidupan mereka pada masa mendatang. Jika perkembangan anak luput dari perhatian orang tua (tanpa

arahan dan intervensi orang tua dan lingkungan), maka anak akan tumbuh seadanya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak.

Saat ini banyak kader pos PAUD yang mengeluhkan ketidakmampuannya dalam memberikan materi yang sesuai untuk usia dini dan menyelenggarakan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan wawancara sementara yang dilakukan tim terhadap kader pos PAUD dan Ibu-ibu PKK yang ada di Kelurahan Margohayu Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak, menunjukkan hasil bahwa hampir semua kader Pos PAUD dan Ibu-ibu PKK mempunyai pengetahuan tentang APE dan RHK yang sangat minim. Bahkan, mereka enggan berlatih karena tidak tahu harus belajar kepada siapa. Selain itu, kader Pos PAUD kesulitan untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) karena faktor ketidakmampuan.

Manfaat APE antara lain melatih kemampuan motorik ; Stimulasi untuk motorik halus diperoleh pada saat anak meraih dan mengambil mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakan

mainnya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.

Melatih konsentrasi; Ape dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi dan fokus. Saat menyusun puzzel, katakannlah, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya sehingga anak tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergali. Tanpa konsentrasi, bisa jadi hasilnya tidak memuaskan.

Mengenalkan konsep logika sederhana; anak dilatih untuk berfikir logis dengan mengikuti urutan atau aturan sederhana sesuai dengan permainan yang dimainkannya, dimana anak dapat berfikir secara logis untuk menentukan suatu keputusan antara satu konsep dengan konsep lain dari mainannya, misalnya dalam menyusun balok anak akan berfikir bahwa balok yang besar lebih baik jika diletakan di bagian bawah sebagai pondasi sehingga tidak mengganggu keseimbangan bangunan yang dibuatnya.

Mengenal konsep sebab akibat; Anak akan belajar konsep-konsep sederhana tentang sebab dan akibat sesuatu. Contohnya, jika anak memasukan benda kecil ke dalam benda yang besar akan

berhasil, sehingga anak memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat mendasar.

Melatih kemampuan verbal dan bahasa anak; Permainan edukatif sangat baik jika dibarengi dengan komunikasi yang terarah, ini dapat dilakukan dengan dialog atau teknik bercerita dan mendongeng untuk anak. Metode ini dapat memberikan manfaat tambahan bagi anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasan juga, kemampuan bersosialisasi dan komunikasi anak dengan orang lain.

Menambah pengetahuan dan wawasan; dengan Permainan edukatif wawasan anak akan bertambah seiring dengan kemampuan anak untuk menjelajah aspek-aspek permainan tersebut. Eksplorasi anak terhadap kegiatan main memberikan hasil berupa proses penambahan pengetahuan dan wawasan baik segi bentuk, ruang dan ragam warna. yang pada intinya dapat menstimulasi panca indra anak, yang meliputi indera penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan dan pendengaran. Mengenalkan warna, bentuk dan tekstur;

Dari mainan edukatif ini, anak dapat mengenal raga/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segiempat, bulat dengan berbagai warna; biru, merah, hijau, dan lain sebagainya.

B. METODE

Bidang kegiatan pokok Program I&M yaitu Pelatihan Pembuatan APE dan RHK pada dasarnya dilaksanakan melalui dua capaian sebagai berikut.

1. Kegiatan Perorangan dan Kelompok

Kegiatan perorangan dimaksud sebagai upaya memberikan kesempatan kepada para ibu PKK untuk dapat memahami, menganalisis dan membahas informasi/pengetahuan yang disajikan oleh fasilitator. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen dan pemberian tugas. Melalui paparan informasi oleh fasilitator, para ibu PKK dapat merefleksikan dan mengungkapkan pengalamannya dan dilanjutkan dengan pelatihan sehingga diharapkan dapat ditemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi seperti pelatihan yang berkaitan dengan teknik membuat APE (mulai dari mempelajari pengertian APE, manfaat APE, dan teknik pembuatan APE). Atas dasar

saling membagi pandangan dan pengalaman oleh masing-masing ibu PKK dan fasilitator, permasalahan dan tantangan yang dihadapi akan ditemukan suatu solusi dalam melaksanakan fungsi dan tugas sebagai orang tua.

2. Partisipasi Mitra (Ibu-ibu PKK Kel. Margohayu Kec. Karangawen) dalam Pelaksanaan Program

Setelah melakukan analisis situasi dan permasalahan mitra, Ketua Penggerak PKK Kelurahan Margohayu sangat menyambut baik akan adanya program I&M pelatihan pembuatan APE dan RHK untuk meningkatkan kreativitas orang tua dan anak usia dini. Bentuk partisipasi mitra ditunjukkan dengan kesediaannya untuk menyediakan tempat, mendistribusikan undangan, dan menyosialisasikan program pelatihan, serta menyanggupi untuk menyelenggarakan pelatihan serupa setelah pelatihan ini. Pelatihan lanjutan tersebut untuk memfasilitasi ibu PKK yang belum dapat mengikuti pelatihan melalui program I&M ini.

Cara membuat APE tidak terlepas dari macam-macam APE itu sendiri. Petunjuk pembuatannya sesuai dengan

jenisnya. Berikut merupakan contoh pembuatan APE untuk pengembangan sains:

Pembuatan timbangan sederhana: alat atau bahan untuk ditimbang (seperti: gabus, kayu, plastik, dll), gelas ukuran, tanaman bumbu dapur, soda kue, zat pewarna, berbagai kotak bekas, dll.

Bahan:

- a) tangan: kayu panjang 40 cm, lebar 2 cm, tebal 1,5 cm, beberapa mangkuk bekas mentega.
- b) tiang: tinggi 25 cm, lebar 4 cm, tebal 2 cm.
- c) dasar: panjang 10 cm, lebar 6 cm, tebal 3 cm.

Caranya:

- a) tangan: ukur sama dari tengah dan beri lekukan kecil untuk tempat menggantungkan tali pemegang mangkuk bekas mentega.
- b) tiang: paada ujungnya dipotong lekukan untuk menaruh tangan timbangan.
- c) dasar: beri lubang agar tiang dapat diberdirikan. Ukuran lubang 6x3 dengan kedalaman 3 cm.

Membuat gelas ukuran:

Bahan: gelas, botol plastik bekas minimum 250 cc.

Membuat Abstrak

(Untuk Usia 5+)

Alat dan Bahan

- a) Kertas HVS
- b) 1 buah sedotan kecil
- c) Kuas
- d) Palet
- e) Cat air

Waktu: 15 menit (Tentatif)

Cara Bermain

- a) Buat warna dasar pada kertas HVS.
- b) Teteskan satu warna cat air pada kertas, kemudian tiup tetesan warna menggunakan sedotan.
- c) Teteskan warna lain, lakukan seperti langkah ke-2.
- d) Jumlah warna dan bentuk gambar disesuaikan dengan keinginan anak.
- e) Apabila telah selesai, biarkan sampai cat air mengering.
- f) Maka akan menghasilkan gambar abstrak yang indah.

Nilai-nilai Edukasi

Tiupan pada sedotan menghasilkan udara yang bergerak. Udara yang keluar dari sedotan membuat cat bergerak dan menghasilkan objek dengan bentuk abstrak.

melatih kreatifitas anak, melatih keterampilan motorik halus, mengenal warna

Warna Primer, Sekunder, Tersier
(Untuk Usia 4+)

Alat dan Bahan

- a) Satu lembar plastik mika berwarna biru, kuning, merah
- b) Gunting
- c) Kertas putih

Waktu: 5 s.d 10 menit

Cara Bermain

- a) Plastik mika digunting memanjang menjadi ukuran yang sama (lebar 2 cm).
- b) Letakkan lembaran kuning dan biru di atas kertas putih, maka warna hijau akan tampak pada gabungan kedua warna tersebut.
- c) Tambahkan warna merah untuk memulai pola bujur sangkar, maka akan menghasilkan warna oranye.
- d) Tambahkan lagi satu persatu lembaran sampai semua lembaran habis dan memunculkan warna yang berbeda dan berselang-seling.

Nilai-nilai Edukasi

Warna primer terdiri atas warna merah, kuning, dan biru. Ketiga warna primer ini bisa menghasilkan warna sekunder, yaitu warna orange (sebagai hasil campuran warna merah dan kuning), ungu (sebagai hasil campuran warna merah dan biru), dan hijau (sebagai hasil campuran warna kuning dan biru. Pencampuran warna pada warna sekunder akan menghasilkan warna-warna tersier, melatih kreatifitas anak, melatih keterampilan motorik halus, mengenal warna

Peta Lidah

(Untuk Usia 6+)

Alat dan Bahan

- a) Pipet
- b) Larutan garam
- c) Larutan kopi
- d) Larutan gula
- e) Perasan jeruk
- f) Gelas plastik kecil untuk menyimpan masing-masing larutan
- g) Kertas dan Pencil

Waktu: 5 menit (tergantung jumlah bahan yang digunakan)

Cara Bermain

- a) Anak bermain secara berpasangan.

- b) Teteskan sedikit air gula pada lidah seorang anak, kemudian mintalah dia untuk menunjukkan letak setiap rasa.
- c) Anak yang lain menggambar peta lidah pada kertas letak setiap rasa.
- d) Lanjutkan sampai semua bahan dapat dirasakan oleh lidahnya.

Nilai-nilai Edukasi

Lidah hanya mengecap empat rasa di bagian yang berbeda-beda, antara lain sebagai berikut.

- a) Rasa manis = Lidah bagian depan
- b) Rasa asin = Lidah bagian tepi
- c) Rasa asam = Lidah bagian samping
- d) Rasa pahit = Lidah bagian belakang

Melatih kreatifitas anak untuk mengenal rasa

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode

yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

- a) tujuan pengajaran
- b) bahan pelajaran

- c) metode mengajar
- d) alat yang dibutuhkan
- e) pribadi mengajar
- f) minat dan kemampuan mengajar
- g) situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode, dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebab media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan memiliki hubungan secara timbalbalik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Anak-anak jika kecerdasannya dilatih sedini mungkin, akan membuat perkembangan inteligensinya lebih baik. Untuk balita kita bisa merangsang kecerdasannya dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) seperti mainan edukatif. Mainan yang sekaligus memiliki

nilai-nilai pendidikan tentunya. Namun satu yang juga tidak boleh dilupakan sehubungan dengan mainan edukatif ini adalah menyangkut tingkat keamanan, terutama dari segi kandungan toxic/racun, yang banyak terdapat pada mainan plastik. Karena balita masih suka memasukkan segala sesuatu ke dalam mulutnya, jadi kita harus selektif dalam memilih mainan edukatif. Sebab balita belum memiliki antibodi yang cukup kuat untuk melawan racun yang masuk ke tubuhnya.

Mainan edukatif (Alat Permainan Edukatif / APE) seperti building block yang terdiri dari balok-balok dengan beberapa bentuk seperti segi tiga, segi empat, persegi panjang, setengah lingkaran, bisa memacu kreatifitas dan konsentrasi anak. Bagian-bagian tersebut bisa disusun sesuai dengan imajinasi mereka seperti membangun benteng, rumah, istana, dll. Jangan remehkan hasil kreasi mereka, karena tak sedikit anak yang mampu membuat bangunan yang sangat bagus.

Sumber belajar memiliki 6 bentuk atau terbagi menjadi 6 golongan. Menurut Wiryokusumo & Mustaji (1989), pengertian dan contoh tiap-tiap bentuk sumber belajar tersebut dijabarkan dalam tabel berikut:

**PEMANFAATAN MEDIA APE PKK KELURAHAN MARGOHAYU
KECAMATAN KARANGAWEN KABUPATEN DEMAK**

Rahmat Rais, Fine Reffiane, Fajar Cahyadi, Ervina Eka Subekti, Riris Setyo S.

Sumber Belajar	Pengertian	Contoh
Pesan	Pelajaran/informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, dan data.	Semua bidang studi atau mata pelajaran (untuk pendidikan anak usia dini adalah semua kegiatan yang dapat mengembangkan semua aspek dan kecerdasan anak).
Orang/Manusia	Manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Tidak termasuk mereka yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.	Guru Pembina, guru pembimbing, tutor, pamong, murid, pemain, pembicara, tidak termasuk tim kurikulum, peneliti, produser, teknisi dan lain-lain yang tidak langsung berinteraksi dengan siswa.
Bahan/Material	Sesuatu (biasa disebut media atau <i>software</i>) yang mengandung pesan untuk disajikan, melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya.	Transparansi, slide, film, film strip, audio tape, video, tape, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, dan lain-lain.
Alat/Peralatan	Sesuatu (biasa pula disebut <i>hardware</i> atau perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan.	Proyektor, slide, film strip, film, OHP, LCD, video tape atau kaset recorder, pesawat televise, dan lain-lain.
Teknik	Prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, alat, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan.	Pengajaran terprogram belajar mandiri, mastery learning, discovery learning, simulasi, BCCT, kuliah, ceramah, Tanya jawab, <i>active learning</i> , <i>joyful</i>

		<i>learning, attractive learning, multiple intelligences approach, dan lain-lain.</i>
Lingkungan	Situasi sekitar di mana pesan diterima.	Lingkungan pikir, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain.

Tiap-tiap bentuk sumber belajar tersebut harus berinteraksi dengan siswa bila menginginkan kualitas dan hasil belajar yang optimal. Karena unsur sumber-sumber belajar itu merupakan komponen usaha yang dapat mendukung proses belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, maka perlu kiranya ada organisasi pengelolaannya. Dan mengingat kenyataan yang ada bahwa keterbatasan dana dan tenaga yang mendukung sumber-sumber belajar itu juga dipandang perlu adanya suatu strategi pengelolaan yang efektif dan efisien.

Pertumbuhan dan perkembangan anak ditentukan oleh faktor bawaan dan faktor lingkungan. Yang dimaksud dengan faktor bawaan adalah sifat yang diturunkan oleh kedua orangtuanya, misalnya: bentuk wajah, warna kulit, tinggi badan, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan adalah pengaruh luar yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak

tersebut, misalnya: kesehatan, gizi, pola asuh, pendidikan, dan lain sebagainya.

Para ahli psikoanalisa berkeyakinan bahwa lingkungan memberi peran yang sangat besar dalam pembentukan sikap, kepribadian, dan pengembangan kemampuan anak secara optimal. Anak yang tidak mendapat lingkungan baik untuk merangsang pertumbuhan otak, misalnya jarang disentuh, jarang diajak bermain, jarang diajak berkomunikasi, maka perkembangan otaknya akan lebih kecil 20 % - 30 % dari ukuran normal seusianya.

Hasil penelitian mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50 %, hingga usia 8 tahun mencapai 80 %, sehingga para ahli menyebut periode perkembangan masa kanak-kanak sebagai masa emas (golden age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia.

Oleh sebab itu pada usia 3-6 tahun merupakan periode terpenting untuk

merangsang pertumbuhan otak anak melalui penyediaan Alat Permainan Edukatif (APE).

Salah satu cara merangsang pertumbuhan dan perkembangan ini dengan bermain. Melalui bermain anak akan menggunakan sensorimotorik atau fungsionalnya sehingga anak dapat menyalurkan daya imajinasi, fantasi, harapan, sampai pada konflik pribadinya. Anak akan betah bermain bila ada alat permainan edukatif (APE) yang dapat merangsang kecerdasan jamaknya.

Alat Permainan Edukatif (APE) dapat di beli dimana saja, agar upaya pengembangan alat permainan edukatif (APE) dapat dilakukan secara baik dan optimal maka Orangtua, Pendidik, Pengasuh/ perawat, Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), diberikan pengetahuan tentang cara pembuatan dan penggunaan alat permainan edukatif (APE) Tradisional dan atau APE sederhana. Alat Permainan Edukatif Tradisional, dan atau Sederhana yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang ada di lingkungan rumah, limbah, bahan/alat yang sudah tidak dipakai lagi, atau bahan-bahan yang mudah didapat dalam rumahtangga atau sekitarnya.

APE dapat dikolaborasikan dengan metode atau model pembelajaran yang tepat

hingga semua aspek dan kecerdasan anak dapat dikembangkan. Misalnya *active learning*, *attractive learning*, *joyful learning*, dan *multiple intelligences approach*. Dengan demikian diharapkan akan tercipta output yang lebih bermutu dan siap untuk “bersaing di pasar bebas” (masyarakat).

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dengan adanya program IEM Pelatihan Pembuatan APE dan RHK, dapat meningkatkan produktivitas mitra, seperti:

- a) Ibu sebagai orang tua mampu merancang kegiatan pembuatan APE untuk anak di rumah.
- b) Meningkatnya kreativitas ibu-ibu PKK dalam membuat APE untuk anak-anaknya dan juga untuk anak-anak di pos PAUD.

2. Saran

- a) Meningkatnya pengetahuan ibu-ibu PKK mengenai RHK, sehingga kualitas ibu PKK dalam memberikan pendidikan kepada anak dapat diperbaiki secara berkesinambungan.
- b) Menyelenggarakan pelatihan serupa secara berkelanjutan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, Ana. 1972. *Apa Sebabnya Metode SAS Paling Cocok di Indonesia*. Bandung. Ganaco N.V.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Hernawan, Asep Herry dkk. 2007. *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung: UPI Press.
- Suparno, Dr. Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Partika, Misbah A. Drs. 1987. *CBSA Apa dan Bagaimana*. Solo: Intan Pariwara.
- Domen, Glenn. Janet Doman. 2006. *How To Teach Yuor Baby To Read (Bagaimana Mengajar Bayi Anda Membaca Sambil Bermain)*. Indonesia.