DESKRIPSI PRODUK

Gerobak Edukatif Nusantara (GENTA) merupakan alat permainan edukatif (APE) yang dirancang dalam bentuk gerobak multifungsi sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Sekilas, GENTA tampak seperti gerobak mainan pada umumnya. Namun, pada setiap sisi gerobak terdapat berbagai aktivitas pembelajaran yang dapat dimainkan secara langsung oleh anak. GENTA dikembangkan dengan konsep belajar sambil bermain sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik, berpikir, dan berinteraksi.

GENTA dibuat menggunakan kombinasi beberapa bahan, seperti kayu sebagai rangka utama gerobak, kayu MDF untuk komponen permainan bongkar pasang, kain flanel untuk replika makanan tradisional dan panah permainan, stiker sebagai media visual, tutup botol bekas sebagai media pengenalan huruf hijaiyah dan alfabet, serta botol plastik bekas sebagai media pengenalan warna. Pemanfaatan beberapa bahan daur ulang menjadi salah satu bentuk pemanfaatan kembali barang yang masih layak sehingga memiliki nilai edukatif dan ekonomis.

Bentuk GENTA menyerupai gerobak yang memiliki empat sisi utama, bagian atas, dan ruang penyimpanan di bagian dalam. Setiap bagian dirancang dengan tema pembelajaran yang berbeda sehingga anak dapat mengenal berbagai materi dalam satu media pembelajaran.

Pada bagian depan terdapat papan tematik permainan angka. Anak dapat memainkan panah yang terbuat dari kain flanel dan benang wol untuk menunjuk angka sesuai instruksi guru maupun aturan permainan yang telah ditentukan. Kegiatan ini membantu anak mengenal lambang bilangan, urutan angka, serta melatihkonsentrasi dan koordinasi mata dengan tangan.

Sisi kiri GENTA memuat papan tematik Budaya Nusantara dan pengenalan warna. Pada bagian budaya, anak dapat melepas dan memasang berbagai gambar budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, atau ikon budaya lainnya yang dibuat menggunakan kayu MDF dan stiker. Di sampingnya terdapat permainan pengenalan warna menggunakan bola berwarna yang dapat

dipasang pada wadah yang dibuat dari botol bekas. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar mengenal warna sekaligus melatih kemampuan motorik halus.

Bagian belakang GENTA memuat papan tematik pengenalan huruf dan geometri. Anak dapat mencocokkan bentuk geometri sesuai pasangannya, kemudian menyusun huruf yang terdapat pada tutup botol menjadi kata sederhana. Setelah selesai, anak dapat menuliskan kembali kata tersebut pada papan tulis mini yang tersedia sehingga kegiatan membaca dan menulis awal dapat dilakukan secara bertahap.

Sisi kanan GENTA memuat papan tematik huruf hijaiyah dan keberagaman agama di Indonesia. Huruf hijaiyah dibuat menggunakan tutup botol sehingga dapat dilepas dan dipasang kembali oleh anak. Selain itu, terdapat media pengenalan agama, tokoh agama, dan tempat ibadah di Indonesia yang dibuat menggunakan kayu MDF. Melalui kegiatan tersebut, anak diperkenalkan pada keberagaman yang ada di Indonesia sekaligus belajar menghargai perbedaan sejak usia dini.

Bagian atas GENTA digunakan sebagai media permainan peran. Pada bagian ini terdapat berbagai replika makanan tradisional Indonesia yang dibuat dari kain flanel dan dilengkapi uang mainan dengan berbagai nominal. Anak dapat melakukan aktivitas jual beli sederhana bersama guru maupun teman sehingga dapat melatih kemampuan berkomunikasi, berhitung sederhana, serta bersosialisasi.

Sementara itu, bagian dalam GENTA berisi berbagai alat musik tradisional, seperti centhe, kincringan, rebana, dan beberapa alat musik sederhana lainnya yang dapat dimainkan secara langsung oleh anak. Anak tidak hanya melihat bentuk alat musik, tetapi juga dapat mendengar bunyinya dan mencoba memainkannya sehingga pengalaman belajar menjadi lebih nyata.

Jika dikaitkan dengan teori perkembangan anak, penggunaan GENTA sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional sehingga lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret, permainan, gambar, dan simbol. Oleh karena itu, seluruh

aktivitas pada GENTA dirancang agar dapat dimainkan secara langsung oleh anak.

Selain itu, GENTA juga sesuai dengan teori perkembangan sosial Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar. Berbagai aktivitas pada GENTA dapat dilakukan secara berpasangan maupun berkelompok sehingga anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, menunggu giliran, dan saling membantu selama kegiatan berlangsung.

Secara keseluruhan, GENTA dirancang sebagai media pembelajaran yang menggabungkan berbagai aktivitas edukatif dalam satu gerobak. Melalui kegiatan mengenal angka, huruf, warna, geometri, huruf hijaiyah, keberagaman agama, budaya Nusantara, permainan peran, serta alat musik tradisional, GENTA diharapkan dapat mendukung perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, seni, serta nilai agama dan moral anak usia dini secara seimbang.

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN GENTA

Permainan 1

Mengenal Angka melalui Permainan Panah

Pada permainan ini, anak dikenalkan dengan angka melalui papan tematik yang terdapat pada bagian depan GENTA. Permainan dilakukan menggunakan panah yang terbuat dari kain flanel dan diikat menggunakan benang wol. Anak diarahkan untuk menunjuk angka sesuai instruksi guru sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan papan permainan angka yang terdapat pada bagian depan GENTA.
2. Guru menjelaskan cara menggunakan panah sebagai alat untuk menunjuk angka.
3. Guru menyebutkan satu angka, kemudian anak diminta mengarahkan panah ke angka yang dimaksud.
4. Setelah anak berhasil menunjuk angka yang benar, guru mengajak anak menyebutkan kembali nama angka tersebut.
5. Permainan dapat dilanjutkan dengan menyebutkan angka secara berurutan atau acak sesuai kemampuan anak.
6. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kognitif, melalui kegiatan mengenal lambang bilangan dan mengurutkan angka.
2. Bahasa, melalui aktivitas menyebutkan nama angka sesuai yang ditunjuk.
3. Motorik halus, melalui kegiatan mengarahkan panah ke angka yang benar.
4. Sosial emosional, melalui kegiatan menunggu giliran, mengikuti aturan

permainan, dan bermain bersama teman.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2–4 anak dalam satu kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi



Dokumentasi kegiatan anak saat memainkan permainan angka menggunakan papan tematik GENTA.)

Permainan 2

Mengenal Budaya Nusantara dan Warna

Pada permainan ini, anak dikenalkan pada berbagai budaya Nusantara dan warna melalui papan tematik yang terdapat pada sisi kiri GENTA. Anak melakukan kegiatan melepas dan memasang komponen budaya, kemudian dilanjutkan dengan permainan mengenal warna menggunakan bola warna-warni. Permainan ini dirancang agar anak belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan papan tematik Budaya Nusantara dan pengenalan warna

kepada anak.

2. Guru menjelaskan nama serta fungsi setiap komponen yang terdapat pada papan permainan.
3. Anak diminta melepas salah satu komponen budaya yang tersedia, kemudian memasangnya kembali pada tempat yang sesuai.
4. Setelah itu, guru mengajak anak menyebutkan nama gambar budaya yang telah dipasang.
5. Selanjutnya anak memilih bola berwarna, kemudian memasangkannya pada wadah botol sesuai dengan warna yang sama.
6. Guru mengajak anak menyebutkan nama warna dari setiap bola yang dipasang.
7. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kognitif, melalui kegiatan mengenal budaya Nusantara, membedakan warna, dan mencocokkan komponen pada tempat yang sesuai.
2. Bahasa, melalui aktivitas menyebutkan nama budaya dan warna yang dikenalkan.
3. Motorik halus, melalui kegiatan melepas, memasang, dan memegang komponen permainan.
4. Sosial emosional, melalui kegiatan bekerja sama, menunggu giliran, dan berinteraksi dengan teman selama bermain.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2–4 anak dalam satu kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi



(Lampirkan foto kegiatan anak saat memainkan papan tematik Budaya Nusantara dan pengenalan warna pada GENTA.)

Permainan 3

Mengenal Huruf dan Bentuk Geometri

Pada permainan ini, anak dikenalkan pada huruf dan bentuk geometri melalui papan tematik yang terdapat pada bagian belakang GENTA. Anak melakukan kegiatan mencocokkan bentuk geometri sesuai pasangannya, kemudian menyusun huruf menjadi kata sederhana menggunakan tutup botol yang telah diberi stiker huruf. Setelah itu, anak dapat menirukan tulisan pada papan tulis mini yang tersedia. Permainan ini dirancang untuk membantu mengembangkan kemampuan literasi awal anak melalui kegiatan bermain.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan papan tematik pengenalan huruf dan geometri kepada anak.

2. Anak diminta mencocokkan setiap bentuk geometri dengan pasangan yang sesuai.
3. Setelah semua bentuk geometri terpasang dengan benar, guru mengajak anak menyebutkan nama setiap bentuk geometri.
4. Selanjutnya, guru menunjukkan gambar atau kata sederhana yang akan disusun.
5. Anak mencari huruf yang terdapat pada tutup botol, kemudian memasangkannya hingga membentuk kata yang benar.
6. Setelah berhasil menyusun kata, anak diminta menirukan tulisan tersebut pada papan tulis mini yang tersedia dengan bimbingan guru.
7. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kognitif, melalui kegiatan mengenal bentuk geometri, mengelompokkan bentuk, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana.
2. Bahasa, melalui aktivitas mengenal huruf, membaca kata sederhana, dan menambah kosakata.
3. Motorik halus, melalui kegiatan mengambil, memasang, dan menulis pada papan tulis mini.
4. Sosial emosional, melalui kegiatan bekerja sama, mengikuti arahan guru, dan menunggu giliran saat bermain.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2–4 anak dalam satu kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi





Dokumentasi foto kegiatan anak saat mencocokkan bentuk geometri, menyusun huruf menjadi kata sederhana, dan menulis pada papan tulis mini GENTA.

Permainan 4

Mengenal Huruf Hijaiyah dan Keberagaman Agama

Pada permainan ini, anak dikenalkan pada huruf hijaiyah serta keberagaman agama yang ada di Indonesia melalui papan tematik yang terdapat pada sisi kanan GENTA. Anak melakukan kegiatan melepas dan memasang huruf hijaiyah, tokoh agama,

serta tempat ibadah sesuai dengan tempat yang telah disediakan. Melalui permainan ini, anak belajar mengenal huruf hijaiyah sekaligus memahami bahwa Indonesia memiliki keberagaman agama yang perlu dihargai.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan papan tematik huruf hijaiyah dan keberagaman agama kepada anak.
2. Guru menjelaskan huruf hijaiyah, tokoh agama, dan tempat ibadah yang terdapat pada media.
3. Anak diminta melepas salah satu huruf hijaiyah, kemudian memasangnya kembali pada tempat yang sesuai.
4. Guru mengajak anak menyebutkan nama huruf hijaiyah yang telah dipasang.
5. Selanjutnya, anak memilih salah satu gambar tokoh agama atau tempat ibadah, kemudian memasangkannya kembali sesuai dengan pasangannya.
6. Guru memberikan penjelasan sederhana mengenai keberagaman agama di Indonesia serta pentingnya saling menghormati antarumat beragama.
7. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Nilai Agama dan Moral, melalui kegiatan mengenal huruf hijaiyah serta memahami keberagaman agama di Indonesia.
2. Kognitif, melalui kegiatan mencocokkan dan memasang komponen sesuai tempatnya.
3. Bahasa, melalui aktivitas menyebutkan nama huruf hijaiyah, tokoh agama, dan tempat ibadah.
4. Motorik halus, melalui kegiatan melepas dan memasang komponen permainan.
5. Sosial emosional, melalui pembiasaan sikap saling menghargai, bekerja sama, dan menunggu giliran saat bermain.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2–4 anak dalam satu kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi





Dokumentasi foto kegiatan anak saat memainkan papan tematik huruf hijaiyah dan keberagaman agama pada GENTA.

Permainan 5

Bermain Peran Jual Beli Makanan Tradisional

Pada permainan ini, anak melakukan kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli menggunakan replika makanan tradisional Indonesia yang terdapat pada bagian atas GENTA. Permainan dilengkapi dengan uang mainan berbagai nominal sehingga anak dapat melakukan transaksi jual beli sederhana. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya mengenal berbagai makanan tradisional Indonesia, tetapi juga belajar berkomunikasi, berhitung sederhana, dan berinteraksi dengan teman.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan berbagai jenis makanan tradisional yang terdapat pada bagian atas GENTA.
2. Guru menjelaskan aturan permainan serta membagikan peran kepada anak sebagai penjual dan pembeli.
3. Anak yang berperan sebagai pembeli memilih makanan tradisional yang diinginkan, kemudian menyebutkan nama makanan tersebut.
4. Anak yang berperan sebagai penjual menyerahkan makanan yang dipilih dan menerima uang mainan sesuai harga yang telah ditentukan.
5. Guru membimbing anak untuk menghitung jumlah uang yang digunakan dalam transaksi secara sederhana.
6. Setelah selesai, anak bertukar peran agar semua memperoleh pengalaman menjadi penjual dan pembeli.
7. Guru memberikan penguatan dengan mengajak anak menyebutkan kembali nama-nama makanan tradisional yang telah dimainkan.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kognitif, melalui kegiatan mengenal makanan tradisional dan berhitung sederhana saat melakukan transaksi.
2. Bahasa, melalui aktivitas berkomunikasi, bertanya, menjawab, dan menyebutkan nama makanan tradisional.
3. Sosial emosional, melalui kegiatan bermain peran, bekerja sama, berbagi tugas, dan menghargai teman.
4. Motorik halus, melalui kegiatan mengambil, memegang, dan menyerahkan makanan serta uang mainan.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2–6 anak dalam satu kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi



Dokumentasi foto kegiatan anak saat melakukan permainan peran jual beli menggunakan makanan tradisional dan uang mainan pada GENTA.

Permainan 6

Mengenal dan Memainkan Alat Musik Tradisional

Pada permainan ini, anak dikenalkan pada berbagai alat musik tradisional yang terdapat di dalam GENTA, seperti centhe, kincringan, rebana, dan alat musik tradisional lainnya. Anak tidak hanya melihat bentuk alat musik, tetapi juga dapat memegang dan memainkannya secara langsung. Melalui kegiatan ini, anak memperoleh pengalaman belajar yang nyata sehingga lebih mudah mengenal bunyi, bentuk, dan cara memainkan alat musik tradisional.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan berbagai alat musik tradisional yang terdapat di dalam GENTA.
2. Guru menjelaskan nama, bentuk, dan cara memainkan setiap alat musik secara sederhana.
3. Anak diberi kesempatan memilih salah satu alat musik yang ingin dimainkan.
4. Anak memainkan alat musik sesuai arahan guru.
5. Guru mengajak anak mendengarkan perbedaan bunyi dari setiap alat musik yang dimainkan.
6. Setelah semua anak mendapat kesempatan bermain, guru mengajak anak menyebutkan kembali nama-nama alat musik tradisional yang telah dimainkan.
7. Kegiatan diakhiri dengan memainkan alat musik secara bersama-sama untuk melatih kekompakan dan rasa percaya diri anak.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Seni, melalui kegiatan mengenal dan memainkan alat musik tradisional.
2. Kognitif, melalui kegiatan membedakan bentuk, nama, dan bunyi setiap alat musik.
3. Motorik halus dan koordinasi, melalui aktivitas memegang dan memainkan alat musik.
4. Bahasa, melalui kegiatan menyebutkan nama alat musik dan menceritakan pengalaman saat bermain.

5. Sosial emosional, melalui kegiatan bermain bersama, bekerja sama, serta menghargai teman saat memainkan alat musik secara bergantian.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2–6 anak dalam satu kelompok kecil dengan pendampingan **guru.**

Dokumentasi



Dokumentasi kegiatan anak saat mengenal dan memainkan alat musik tradisional yang terdapat di dalam GENTA.)

Novelty/Kebaruan Produk

Gerobak Edukatif Nusantara (GENTA) merupakan alat permainan edukatif yang memiliki kebaruan karena menggabungkan berbagai tema pembelajaran dalam satu media berbentuk gerobak yang interaktif. Dalam satu media, anak dapat belajar mengenal angka, budaya Nusantara, warna, huruf, bentuk geometri, huruf hijaiyah, keberagaman agama, makanan tradisional, dan alat musik tradisional melalui kegiatan bermain.

Kebaruan GENTA terletak pada desain gerobak yang memanfaatkan seluruh sisi media sebagai area bermain sehingga anak dapat belajar dari berbagai aktivitas dalam satu produk. Selain itu, GENTA tidak hanya menggunakan media visual, tetapi juga menyediakan komponen yang dapat dilepas dan dipasang, permainan peran menggunakan makanan tradisional, serta alat musik tradisional yang dapat dimainkan secara langsung oleh anak.

GENTA juga memanfaatkan kombinasi bahan seperti kayu, MDF, kain flanel, tutup botol bekas, dan botol plastik bekas yang diolah menjadi media pembelajaran yang aman, menarik, dan ramah lingkungan. Melalui berbagai kebaruan tersebut, GENTA diharapkan menjadi alternatif alat permainan edukatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

Keunggulan Produk

Gerobak Edukatif Nusantara (GENTA) memiliki beberapa keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Keunggulan pertama, GENTA menggabungkan berbagai tema pembelajaran dalam satu media sehingga guru tidak perlu menggunakan banyak alat permainan saat kegiatan belajar berlangsung.

Keunggulan kedua, GENTA dirancang secara interaktif. Anak tidak hanya melihat media, tetapi juga dapat melepas dan memasang komponen, memainkan alat musik tradisional, menggunakan uang mainan dalam kegiatan jual beli, serta melakukan berbagai aktivitas secara langsung. Hal ini membuat anak lebih aktif selama proses pembelajaran.

Keunggulan ketiga, GENTA menggunakan bahan yang aman, kuat, dan mudah diperoleh, seperti kayu, MDF, kain flanel, serta beberapa bahan daur ulang yang telah diolah menjadi media pembelajaran. Selain lebih ekonomis, penggunaan bahan tersebut juga mendukung pemanfaatan barang bekas yang masih layak digunakan.

Keunggulan lainnya, GENTA membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan seni. Selain itu, materi yang disajikan juga mengenalkan budaya Indonesia sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air sejak usia dini.

Keenam, GENTA dilengkapi dengan fitur audio sederhana yang dapat digunakan untuk memutar lagu-lagu bertema nasional maupun lagu anak. Kehadiran fitur audio membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta melibatkan lebih banyak indera anak selama kegiatan belajar berlangsung.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, GENTA tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini secara terpadu.

Kelemahan Produk

Meskipun Gerobak Edukatif Nusantara (GENTA) memiliki berbagai keunggulan, produk ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah ukuran media yang relatif besar sehingga membutuhkan ruang yang cukup saat digunakan maupun disimpan.

Selain itu, beberapa komponen permainan masih menggunakan sistem bongkar pasang sehingga memerlukan pendampingan guru agar tidak mudah hilang atau tertukar setelah digunakan. Penggunaan bahan seperti kayu dan MDF juga memerlukan perawatan agar tetap awet dan tidak mudah rusak apabila terkena air atau digunakan secara kurang hati-hati.

GENTA juga belum dilengkapi dengan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan fitur digital atau media pendukung lainnya agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mengikuti perkembangan teknologi.

Manfaat Produk untuk Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini

Gerobak Edukatif Nusantara (GENTA) dirancang sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini melalui kegiatan belajar sambil bermain. Beragam aktivitas yang terdapat pada GENTA memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dalam aspek nilai agama dan moral, GENTA membantu anak mengenal huruf hijaiyah, keberagaman agama, tokoh agama, dan tempat ibadah di Indonesia. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar mengenal nilai-nilai keagamaan sekaligus menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan.

Dalam aspek kognitif, GENTA membantu anak mengenal angka, huruf, bentuk geometri, warna, budaya Nusantara, serta konsep berhitung sederhana melalui berbagai permainan yang tersedia. Kegiatan tersebut dapat melatih kemampuan berpikir, mengamati, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana.

Dalam aspek bahasa, anak dilatih untuk menyebutkan nama benda, mengenal huruf, menyusun kata sederhana, berdiskusi dengan guru dan teman, serta berkomunikasi saat melakukan permainan peran. Hal ini membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan menambah kosakata anak.

Dalam aspek fisik motorik, berbagai kegiatan seperti melepas dan memasang komponen, menunjuk angka menggunakan panah, menyusun huruf, menulis pada papan tulis mini, serta memainkan alat musik tradisional dapat membantu melatih koordinasi mata dan tangan serta motorik halus anak.

Dalam aspek sosial emosional, GENTA mendorong anak untuk bermain bersama, bekerja sama, bergantian, mematuhi aturan permainan, dan menghargai teman. Selain itu, kegiatan bermain peran juga membantu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain.

Dalam aspek seni, anak memperoleh pengalaman memainkan alat musik tradisional serta mengenal berbagai budaya Indonesia melalui permainan yang tersedia. Kegiatan tersebut dapat menumbuhkan kreativitas, apresiasi terhadap seni, serta rasa cinta terhadap budaya bangsa sejak usia dini.

Secara keseluruhan, GENTA diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan anak usia dini secara optimal melalui kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak.

Uji Coba Produk

Uji coba produk Gerobak Edukatif Nusantara (GENTA) dilaksanakan di SPS KIDS FATH dengan melibatkan anak usia 4–6 tahun. Kegiatan uji coba bertujuan untuk mengetahui kelayakan GENTA sebagai alat permainan edukatif serta melihat respons anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Pelaksanaan uji coba diawali dengan guru memperkenalkan GENTA beserta setiap bagian permainannya kepada anak. Selanjutnya, anak diberi kesempatan untuk memainkan seluruh aktivitas yang terdapat pada GENTA, yaitu permainan angka, pengenalan budaya Nusantara dan warna, pengenalan huruf dan geometri, huruf hijaiyah dan keberagaman agama, permainan peran jual beli makanan tradisional, serta memainkan alat musik tradisional. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan arahan dan pendampingan agar setiap anak dapat mengikuti permainan dengan baik.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa anak sangat antusias menggunakan GENTA. Anak terlihat aktif mengikuti setiap permainan, berani mencoba, mampu berinteraksi dengan guru dan teman, serta menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disajikan. Guru juga memberikan tanggapan positif karena GENTA mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil uji coba tersebut, Gerobak Edukatif Nusantara (GENTA) dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Selain mudah digunakan, GENTA juga membantu guru dalam menyampaikan berbagai materi pembelajaran melalui kegiatan belajar sambil bermain. Masukan yang diperoleh selama pelaksanaan uji coba menjadi bahan evaluasi untuk menyempurnakan produk agar lebih optimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Daya Jual Produk

Gerobak Edukatif Nusantara (GENTA) memiliki daya jual yang baik karena menggabungkan berbagai aktivitas pembelajaran dalam satu media yang interaktif dan menarik. Produk ini tidak hanya dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga sebagai media pendukung pembelajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), seperti TK, KB, SPS, dan RA.

GENTA menawarkan konsep belajar sambil bermain dengan mengangkat tema budaya Indonesia. Dalam satu media, anak dapat mengenal angka, huruf, bentuk geometri, warna, huruf hijaiyah, keberagaman agama, makanan tradisional, serta alat musik tradisional. Keunggulan tersebut menjadikan GENTA lebih praktis dibandingkan penggunaan beberapa media pembelajaran yang terpisah.

Selain itu, GENTA dibuat menggunakan bahan yang kuat, aman, dan mudah diperoleh sehingga memiliki daya tahan yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Desainnya yang berbentuk gerobak juga memudahkan guru untuk memindahkan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, GENTA memiliki peluang untuk dikembangkan dan dipasarkan sebagai produk edukatif yang mendukung pembelajaran anak usia dini. Produk ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, sekaligus membantu guru menciptakan kegiatan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.

Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO