



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS

CERIA RONCE (Cara Edukasi, Ronce Interaktif untuk Melatih Motorik Halus Melalui Sedotan) TAHUN 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, kreativitas, dan kemampuan dasar anak. Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta mampu merangsang rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD harus dirancang dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif agar anak dapat belajar secara optimal melalui kegiatan yang sesuai dengan dunia mereka, yaitu bermain.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah kegiatan motorik halus di PAUD berakar pada kebutuhan untuk merangsang otot-otot kecil (jari dan tangan) serta koordinasi mata-tangan anak usia dini guna mendukung kemandirian dan kesiapan akademik seperti menulis. Ini penting karena motorik halus adalah fondasi fisik-kognitif yang perlu dioptimalkan melalui stimulasi permainan. Mengembangkan motorik halus anak usia dini diperlukan adanya media yang dapat menunjang agar anak dapat mengembangkan motorik halusnyanya, salah satunya dengan kegiatan meronce sedotan. Dengan menghadirkan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan media permainan edukatif yang menarik dan mudah digunakan oleh anak usia dini. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu anak memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

B. Dasar Pelaksanaan

- ☐ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- ☐ Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- ☐ Kurikulum Merdeka PAUD.
- ☐ Program kerja PAUD.

C. TUJUAN DAN MANFAAT INOVASI

- a) Tujuan

Tujuan utama dari kegiatan meronce sedotan, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini, adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan berbagai aspek perkembangan kognitif dan emosional lainnya

b) Manfaat

1. Mengembangkan Motorik Halus: Meronce melibatkan gerakan otot-otot kecil di tangan dan jari, yang sangat penting untuk menulis dan aktivitas harian lainnya.
2. Koordinasi Mata dan Tangan: Aktivitas memasukkan tali atau benang ke dalam lubang sedotan yang kecil melatih koordinasi visual-motorik anak.
3. Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi: Proses yang membutuhkan ketelitian ini membantu anak melatih rentang perhatian dan konsentrasi mereka.
4. Menumbuhkan Kreativitas dan Pengenalan Konsep: Anak dapat bereksplorasi dengan berbagai pola, warna, dan bentuk, yang merangsang kreativitas dan kemampuan kognitif mereka.
5. Melatih Kesabaran dan Manajemen Emosi: Proses merangkai yang bertahap dan terkadang menantang mengajarkan anak tentang kesabaran dan ketekunan.
6. Aspek Lingkungan: Menggunakan kembali sedotan bekas sebagai bahan kerajinan juga berkontribusi pada upaya mengurangi sampah plastik dan meningkatkan kesadaran akan daur ulang.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. KEBAHARUAN

Kebaruan Meronce Sedotan untuk anak TK (usia dini) terletak pada . Kegiatan ini membantu mempersiapkan anak untuk kemampuan menulis, meningkatkan konsentrasi, melatih kesabaran, serta merangsang kreativitas dalam mengenal warna dan pola.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi Meronce Sedotan (rose) dirancang sebagai sebuah model pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan bermain dengan proses belajar yang kreatif. Inovasi ini menggunakan sedotan dan alat bekas kardus sebagai untuk meningkatkan pengembangan keterampilan motorik halus, kreatifitas dan imajinasi anak-anak keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap awal, guru menyiapkan media pembelajaran berupa sedotan yang sudah dipotong potong dari berbagai warna yang menarik perhatian siswa. Lalu membagikan secara berkelompok (5 orang) dan menyiapkan benang atau tali yang sudah dibuat.Selain sedotan juga menggunakan kardus bekas untuk menempelkan benang yang diberi stiker matahari.. Setiap kali siswa memasukan potongan sedotan kedalam benang disitulah tangan tangan dilatih Melalui kegiatan ini, meronce sedotan dapat Dengan desain inovasi ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian nilai akademik, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

1. Identifikasi Permasalahan dan Pembentukan Tim Inovasi

- Guru melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dikelas yang kurang efektif dan membuat anak tidak nyaman dengan sistem pembelajaran.
- Guru mengadakan rapat awal untuk merencanakan strategi, jadwal pelaksanaan inovasi, serta pembentukan komunitas penggerak inovasi di sekolah terutama pembelajaran yang menyenangkan dan sistematis.

2. Implementasi Program Inovasi dan Pendokumentasi

- Dalam pembelajaran yang diadakan ada batas waktu untuk melatih kecepatan tangan dalam menyelesaikan meronce sedotan masing kelompok
- Semua kegiatan didokumentasikan dengan foto dan video.

3. Monitoring Berkala, Evaluasi, dan Penyempurnaan Sistem

- Evaluasi dilakukan di akhir semester dalam pelaksanaan meronce sedotan .kegiatan mencapai sasaran yang telah ditetapkan dan sesuai dengan prinsip yang ada dalam SOP.
- Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan terhadap SOP, termasuk memperbaiki metode pelatihan dan memperluas cakupan program untuk mencapai

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (juli 2025)

Tahap pertama dimulai dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas. Dari hasil pengamatan, ditemukan bahwa Sebagian anak belum terbiasa memegang alat tulis seperti pensil dan kegiatan belajar yang membuat anak kurang fokus belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, muncul gagasan untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain, kreativitas, dan literasi melalui kegiatan Meronce Sedotan.

2. Tahap Perancangan Sistem dan Pengembangan Platform (juli 2025)

Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep inovasi pembelajaran yang akan diterapkan di kelas. Guru mulai merancang media pembelajaran berupa sedotan warna warni, kardus bekas dan benang/tali. Media tersebut dirancang dengan menggunakan bahan yang sederhana namun menarik.

3. Tahap Implementasi (agustus 2025)

Pada tahap ini Guru menggunakan media yang sudah dirancang sebelumnya dan menjelaskan cara menggunakan media tersebut serta memberikan contoh kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak Selanjutnya, anak diajak melakukan kegiatan meronce

Selama proses kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka saling berinteraksi, kerja sama dan menggunakan tangan dalam melakukan meronce dengan baik

4. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan (agustus 2025)

Untuk tahap evaluasi kegiatan meronce sedotan perlu melakukan penyempurnaan terhadap inovasi tersebut dengan memberi tanggapan pada ana kanak mengenai kegiatan belajar meronce sedotan.

Tabel 1.1
Tahapan kegiatan inovasi

TAHAPAN KEGIATAN	Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Inisiasi dan Identifikasi Masalah								
Tahap Perancangan Sistem dan Pengembangan Platform								
Tahap Uji Coba dan Implementasi								
Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan								

BAB IV

PENUTUP

Kegiatan belajar Meronce Sedotan ini diharapkan dapat membantu anak- anak dalam proses belajar yang menyenangkan dan edukatif. Dengan adanya kegiatan dapat memberikan media belajar untuk meningkatkan motorik halus pada anak. Semoga rencana kegiatan ini mendapatkan apresiasi dan dukungan dari seluruh pihak terkait."



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

