

Stimulasi Perkembangan *Performance Character* Anak Usia Dini melalui Ekstrakurikuler *Coding* di TK Joy Kids National Plus

Dea Silviani, Gilar Gandana, Purwati

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
*Corresponding author: deasilviani@upi.edu

Submitted/ Received 14 Oktober 2024; First Revised 11 November 2024; Accepted 20 November 2024; First Available Online 27 November 2024; Publication Date 01 Desember 2024

Abstract

Early childhood performance character becomes the main focus of character education stimulation in the first 1000 days of a child's life. The moral degradation currently being faced by the Indonesian nation becomes the focal point of character development that does not develop moral values but also performance values that need to be maximized. The purpose of this study was conducted as a supporter towards a golden Indonesia in 2045 and to make developed countries such as Japan, Korea and Finland the main focus of performance character development in the education sector. Character values in Indonesia excel in the field of moral character, but this is not enough to make Indonesia a developed country by human resources that can maximize the potential of natural resources. Stimulating the development of performance character is the beginning of a habit that must be applied to the nation's generation from an early age. Instilling values such as honesty, responsibility, self-confidence, discipline, intelligence, perseverance and having good problem solving are characters needed to accompany the increasingly rapid development of technology. Coding extracurricular activities are efforts made by educators so that children are stimulated to develop performance character with the habit of living side by side with technology. The media used are STEAM Robotics and the Scratch Website, of course it is equipped with several rules of play that are guided by a guidebook so that children really understand the limitations in using gadgets. The method used in this study is a qualitative approach equipped with observation guidelines, interviews and documentation. The data analysis theory used is the Miles and Huberman theory which consists of four stages, namely data collection, data reduction, data presentation and conclusions. This is done with the snow bolling theory which is limited by the extracurricular curriculum. The research is in line with the profile of Pancasila students and the theory of yanahu children who behave independently, think critically, work hard, are brave, confident, serious, diligent and disciplined.

Keywords: Performance Character, Early Childhood, Coding Extracurricular

Abstrak

Performance character anak usia dini menjadi fokus utama stimulasi pendidikan karakter di usia 1000 hari pertama anak. *Degradasi moral* yang sedang dihadapi bangsa Indonesia menjadi titik fokus perkembangan karakter yang tidak mengembangkan nilai-nilai moral akan tetapi juga nilai *performance* yang perlu pemaksimalan. Tujuan penelitian ini dilakukan sebagai pendukung menuju Indonesia emas di tahun 2045 serta menjadikan negara-negara maju seperti Jepang, Korea serta Firlandia menjadi fokus utama perkembangan *performance chacter* pada sektor pendidikan. Nilai karakter di Indonesia unggul dibidang *moral character* akan tetapi hal tersebut belum cukup menjadikan indonesia mejadi negara yang maju oleh sumber daya manusia yang bisa memaksimalkan potensi sumber daya alam. Stimulasi perkembangan performance chacter adalah awal dari sebuah pembiasaan yang harus diterapkan kepada generasi bangsa sejak dini. Menanamkan nilai-nilai seperti jujur, bertanggung jawab, percaya diri, disiplin, cerdas, tekun serta memiliki *problem solving* yang baik adalah karakter yang diperlukan untuk mengiringi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Ekstrakurikuler *coding* merupakan upaya yang dilakukan pendidik agar anak terstimulasi perkembangan *performance character* dengan perbiasaan hidup berdampingan dengan teknologi. Media yang digunakan adalah Robotik STEAM serta Website Scratch, tentunya hal tersebut dilengkapi dengan beberapa peraturan permainan yang dipandu dengan buku panduan agar anak memahami betul batasan-batasan dalam penggunaan *gadget*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang dilengkapi dengan pendoman observasi, wawancara dan dokumentasi. Teori analisis data yang digunakan adalah teori Miles dan Huberman yang terdiri dari empat tahapan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan hal tersebut dilakukan dengan teori snow bolling

Stimulasi Perkembangan *Performance Character* Anak Usia Dini melalui Ekstrakurikuler *Coding* di TK Joy Kids National Plus yang dibatasi dengan kurikulum ekstrakurikuler. Penelitian selaras dengan profile pelajar pancasila dan teori yanahu anak berperilaku mandiri, berpikir kritis, kerja keras, berani, percaya diri, kesungguhan, tekun dan disiplin.

Kata Kunci: *Performance Character*, Anak Usia Dini, Ekstrakurikuler *Coding*

PENDAHULUAN

Masa golden age merupakan masa emas yang dimiliki anak usia nol sampai enam tahun, pada masa tersebut anak harus memiliki stimulasi yang maksimal dalam enam aspek perkembangannya (Kurnia & Muslihin, 2023a). Masa golden age juga merupakan masa yang sering menstimulasi berbagai macam pembiasaan dalam beradaptasi dengan lingkungan serta budaya sekitar. Anak usia dini sedang berada pada masa impresi dimana anak dalam kondisi mudah menerima rangsangan melalui indra pengelihatannya, peraba, pendengar, perasa yang dialaminya secara personal. Hal tersebut menjadi sebuah penemuan bahwa tahap perkembangan anak ditentukan pada awal perkembangan, karena pada tahap tersebut anak suka mengamati lingkungan sekitar untuk kegiatan belajar sambil bermain yang berarti stimulasi perkembangan anak dilakukan secara maksimal (Lestari & Fathiyah, 2023). Di era 5.0 nilai-nilai karakter yang dimiliki bangsa Indonesia tergadaikan dibuktikan dengan transisi masyarakat demokratis yang sulit serta mahal berakhir menimbulkan korban jiwa. Ironisnya dalam mewujudkan masyarakat beragama yang adil dan berwawasan sosial selalu berakhir dalam kehancuran, keadaannya negara sedang terpuruk akibat ketidak teraturan anak dalam aturan tertentu. Penindasan anak disebabkan karena adanya aturan pendidikan yang terlalu mengikat sehingga tidak memberikan kesempatan agar anak belajar secara maksimal tanpa adanya keterbatasan finansial. Hal-hal tersebut menyebabkan anak hilang motivasi untuk menjadi seseorang yang cerdas dengan kegiatan pembelajaran serta anak menjadi cepat menyerah dalam menghadapi sesuatu. Peran pendidikan karakter saat ini sangat diperlukan untuk mempertajam perilaku dan tutur kata sehingga anak lebih percaya diri dalam meraih prestasi dan memiliki kondisi psikologis yang kuat (Retnaningtyas & Zulkarnaen, 2023).

Karakter normatif meliputi kejujuran, pantang menyerah, kebersahajaan, kewajaran, dan menjaga emosi, di mana sekolah berperan sebagai *agen moral*. Menurut Cunningham, (Suyanto, 2023.) menyatakan, mengumpulkan cita-cita perlu disertai dengan rasa jujur, sabar, kerendahan hati, moderasi serta menerapkan dalam setiap tindakan. Pendidikan karakter merupakan salah satu fokus pemerintah di sektor pendidikan untuk menghadapi degradasi

moral pada generasi bangsa Indonesia. Pendidikan karakter adalah satu stimulasi dalam membentuk karakter yang penting diperhatikan dalam membentuk kepribadian yang berkualitas di masa depan. Pendidikan karakter yang berdasarkan teori Licona (dalam Damariswara et al., 2021) terbagi menjadi dua bagian yaitu moral character yang berarti sikap atau perilaku yang mengutamakan kepentingan bersama dan performance character yang merupakan sikap ataupun perilaku yang harus dimiliki sebagai kecakapan individual untuk mendukung kehidupan anak dimasa depan.

Aspek perkembangan anak meliputi tiga tahap yakni *pre-moral*, *moral realism*, *moral relativism* (Kurnia & Muslihin, 2023). Sementara pandangan lain mengatakan perkembangan moral anak mencakup *preconventional*, *conventional*, *postconventional* (Mulyadi et al., 2023). Esensi dua teori tersebut sama-sama menyatakan bahwa tahap pertama anak belum mengenal aturan moral, etika dan susila. Kemudian berkembang menjadi individu yang mengenal aturan moral, etika dan susila serta bertindak sesuai aturan tersebut. Bagaimanapun seorang anak memiliki moral, aturan, serta etika bukan karena pengaruh orang lain melainkan pertimbangan moral yang murni datang dari dirinya sendiri. Anak akan merasa malu melakukan tindakan yang tidak etis dan tidak bermoral padahal tidak ada orang lain disekitarnya yang memperhatikan. Pada tahapan kelompok bermain anak berada di fase pra-moral dan realisme moral (Rahiem, 2023). Pada tahap tersebut banyak aturan yang berhubungan dengan norma dan etika yang belum diketahui serta dipahami anak. Pendidikan karakter pada anak usia dini memasuki tahap memperkenalkan dengan melakukan pembiasaan berperilaku sesuai dengan norma dan etika aturan yang berlaku. Anak perlu dilatih untuk mendapatkan performance character dengan pembiasaan berperilaku jujur, murah hati, tekun, memiliki integritas, teliti, toleran, mampu bekerjasama, bekerja keras, sabar, tanggung jawab serta dapat dipercaya orang lain.

Pendidikan anak usia dini banyak menghadapi nilai-nilai yang diusulkan

berbagai pihak agar bisa disesuaikan dengan kurikulum PAUD, seperti halnya pendidikan anti korupsi, aturan lalu lintas, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan kelautan serta pendidikan berkelanjutan (Multazam & Setiasih, 2023). Sebagai perkembangan anak usia dini yang memiliki keunikan individu tersendiri sebagai karakteristik yang sesuai dengan tahapan usia perkembangannya. Sebagai seorang individu anak dilahirkan dengan ragam potensi yang berbeda minat dan bahkan perilaku yang tidak menyerupai satu sama lainnya (Utter, 2018). Seorang guru pada jenjang pendidikan anak usia dini memiliki kewajiban dalam mengelola serta mengenali keunikan yang dimiliki setiap individu anak, selain cerdas dalam mengemas proses pembelajaran agar potensi anak bisa berkembang secara maksimal. Pentingnya pengetahuan mengenai perkembangan anak bagi seorang guru PAUD, guru dituntut untuk terus mengemas kegiatan melalui ide-ide yang menyenangkan dengan memaksimalkan kreativitas serta inovasi yang terus berkelanjutan didukung dengan media pembelajaran yang tidak menjadikan fokus guru sebagai satu-satunya media untuk anak bisa belajar. Dalam menunjang tumbuh kembang anak guru perlu meninjau perkembangan moral anak melalui nilai-nilai karakter yang diajarkan alkitab selama pembelajaran di kelas berlangsung. Permasalahan pendidik kesulitan dalam menstimulasi performa karakter yang mampu beradaptasi dengan dengan perkembangan zaman dan tidak lagi bersinggungan dengan perkembangan teknologi. Karena tidak jarang orang tua selalu memberikan teknologi digital tanpa menjelaskan peran dan fungsi alat tersebut kepada anak sehingga menghambat perkembangan sosial emosional dan moral anak usia dini. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor sehingga menjadi tantangan pendidik untuk meningkatkan pendidikan karakter dengan mengemas kegiatan bermain yang untuk mempersiapkan performa karakter yang diperlukan sesuai perkembangan zaman.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka hal yang utama perlu diperhatikan oleh guru adalah dapat memanfaatkan kegiatan pembelajaran STEAM. Sehingga teknologi digital ikut serta dalam menstimulasi

perkembangan performa karakter pada anak usia dini. Kinerja karakter pada anak usia dini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain pelaksanaan pendidikan karakter, penggunaan permainan kolaboratif, dan peran guru sebagai agen perubahan dalam pendidikan. Selain itu, pemanfaatan media seperti alat bantu audio visual terbukti berdampak pada perkembangan *performance character* anak usia dini. Selain itu, kemandirian anak dapat ditingkatkan melalui aktivitas kehidupan praktis dan pemanfaatan alat bermain edukatif yang terbuat teknologi digital. Penting untuk diketahui bahwa anak usia dini merupakan masa kritis bagi perkembangan otak, dan memberikan stimulasi serta pendidikan yang tepat pada masa tersebut dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan karakter dan kepribadian (Akkas & Suryawati, 2021). Anak-anak pada usia ini secara alami memiliki rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar, sehingga penting untuk memberikan mereka kesempatan untuk bereksplorasi dan belajar guna menumbuhkan kemandirian dan pengembangan karakter mereka. Ringkasnya, kinerja karakter pada anak usia dini dipengaruhi oleh kombinasi beberapa faktor seperti pendidikan karakter, permainan kolaboratif, peran guru, penggunaan media, aktivitas kehidupan praktis, dan pemberian stimulasi dan pendidikan yang tepat pada masa kritis ini. periode perkembangan.

Demikian dapat disimpulkan bahwa stimulasi *performance character* pada anak usia dini menjadi tolak ukur keberhasilan anak dalam meningkatkan keterampilan serta kecerdasan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Sehingga perlu diadaptasi kembali dari setiap fasenya agar terfasilitasi untuk distimulasi dengan baik dan benar. Hal ini dapat distimulasi dengan ekstrakurikuler *coding* yang sudah menjadi program pengembangan minat dan bakat di luar kegiatan pembelajaran di TK Joy Kids National Plus.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif ini merupakan kumpulan data kualitatif pelengkap seperti gambar, kata-kata, dan angka. Menurut Sugiyono Bogdan dan Biklen (dalam Fadli, 2021) karakteristik kualitatif yang perlu diperhatikan adalah yang memungkinkan peneliti menghabiskan waktu lama dengan partisipan, fokus pada individu dan interaksi antar individu, dan Artinya perlu dilakukan. mampu melakukannya. Kami secara induktif menganalisis keputusan prematur, memperjelas laporan, dan menjelaskan suara peserta. Secara keseluruhan, penelitian kualitatif ditandai dengan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antara sistem dan budaya, dan jumlah waktu yang maksimal untuk menjelaskannya secara langsung. Fokusnya adalah pada pemahaman lingkungan sosial. Tidak perlu adanya prediksi atau penyesuaian, namun perlu adanya pengembangan model dan alat penelitian. Menurut Alwasilah (2002, hal. 69) Mengacu pada metode analisis konseptual diintegrasikan untuk mencari, mengidentifikasi, memproses, dan menganalisis data dalam memahami makna kolerasi. Populasi sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 11 anak yang mengikuti ekstrakurikuler *coding* di TK Joy Kids National Plus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara serta dokumentasi dengan pengembangan instrumen berdasarkan rumusan masalah penelitian dan teori-teori terdahulu. Data yang diolah disajikan dalam bentuk narasi terpadu berdasarkan data yang dihasilkan dari penelitian untuk ditarik kesimpulan. Sebelum memaparkan hasil penelitian, dilakukan tahap perbandingan, yaitu hasil analisis data yang diuraikan dibandingkan dengan interpretasi data untuk menjawab pertanyaan yang diteliti. Data yang diperoleh dari penjelasan dibandingkan dengan argumentasi berdasarkan bukti teoritis. Tahap perbandingan dilanjutkan dengan tahap penyajian hasil penelitian. Temuan penelitian dirangkum dan kesimpulan difokuskan pada jawaban pertanyaan yang diajukan peneliti. Penelitian ini dilakukan selama 10 pertemuan ekstrakurikuler *coding* di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya. Uji

keabsahan data menggunakan teori internalisasi nilai pada tahap informasi, keyakinan, sikap, nilai, karakter, kepribadian, jati diri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikatnya manusia memiliki berbagai macam potensi yang diberikan kebebasan untuk mengembangkan potensi yang diminatinya. Untuk membantu mengembangkan potensi pendidikan adalah kegiatan pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Meria, 2018). Pendidikan juga berfungsi sebagai alat pembudayaan dan peningkatan kualitas hidupnya. Pengembangan diri adalah upaya yang dilakukan peserta didik melalui kegiatan pendidikan, bimbingan, pembinaan dan pengajaran sebagai upaya pembentukan kepribadian yang sesuai dengan tantangan zaman. Kegiatan pengembangan diri di sekolah di rancang dengan program ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan terprogram dan memiliki kurikulum pengembangan disetiap semesternya serta diselenggarakan diluar jam pembelajaran sekolah dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu. Program tersebut tidak hanya dibimbing oleh guru namun bisa dilaksanakan juga oleh orang-orang yang memiliki kecakapan tertentu. Program pengembangan diri sudah disesuaikan dengan Undang-undang RI nomor 20 tahun 2023 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif dan dapat mengembangkan dirinya sesuai norma agama dan budaya (Permendikbud, 2014). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan menurut (Rizqina, 2020) dalam menyelenggarakan program ekstrakurikuler diantaranya:

1. Perencanaan Ekstrakurikuler

Sebelum waktu ekstrakurikuler tiba hendaknya pembina ekstrakurikuler tersebut menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam perencanaan kegiatan ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan diantaranya materi atau bidang kegiatan, jenis serta tujuan dan hasil kegiatan sebagai sarana

penunjang yang meminimalisir hambatan diwaktu pelaksanaan sebagai bentuk langkah referentif yang dilakukan penanggung jawab. Pembina ekstrakurikuler harus memberikan kebebasan kepa peserta didik sebagai kesempatan menyalurkan minat dan bakatnya. Dengan adanya perencanaan bisa menjadi bahan perhitungan presentasi ketercapaian tujuan.

2. Pelaksanaan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler harus memuat stimulasi enam aspek perkembangan yakni kognitif, nilai agama dan moral, seni dan kreativitas, bahasa, fisik motorik dan sosial serta emosional.

3. Evaluasi Ekstrakurikuler

Bahan evaluasi yang digunakan untuk program ekstrakurikuler dengan diadakannya pretest dan post test kepada siswa sehingga pembina bisa menilai ketercapaian stimulasi enam aspek perkembangan yang sudah direncanakan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) meningkat pesat. Memberikan perspektif baru tentang sistem serta cara pembelajaran yang diperlukan saat ini. Pesatnya pemanfaatan teknologi telah menyebabkan terjadinya perubahan paradigma sistem pendidikan yang menekankan proses pendidikan berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 2003 tentang koordinasi perumusan dan pelaksanaan kebijakan strategis nasional bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sugiana et al., 2023). Kita sebagai masyarakat perlu mendukung arah dan prioritas utama pemerintah kita, dan semua pemangku kepentingan perlu memahami hal ini jika kita ingin menciptakan tatanan baru baik di dunia teknologi maupun dunia pendidikan yang ada. Selain perubahan tersebut, guru yang menjadi pemeran utama juga perlu mengubah pola pikir dan pola pikirnya agar terbiasa menggunakan teknologi. Karena kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Utami et al., 2023)

. Apalagi mempelajari lebih lanjut peran teknologi dan informasi memberikan sarana kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, beragam, dan komunikatif (Utter, 2018) . Oleh karena itu, seorang guru harus berupaya mempejari era digital dengan baik dan tepat (Boston Children’s Museum Race, 2018) . Pembelajaran bersifat digital dan terpusat, artinya harus banyak belajar untuk meningkatkan keterampilan. Pembelajaran khususnya kompetensi di bidang teknologi sangatlah penting. Berberapa hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan proses pembelajaran agar tepat dalam segala aspek adalah pengadaan media, bahan ajar serta fasilitas pendukung lainnya yang mendukung pengetahuan anak (Education, 2018). Selain itu, kini banyak program pembelajaran digital yang menjadi program pengembang pendidikan di luar sekolah negeri dan ditawarkan sejak usia dini. Pemerintah juga telah mencanakan program pembelajaran pemrograman untuk anak usia dini melalui peraturannya.

Coding merupakan kegiatan yang melibatkan penerjemahan pembelajaran dengan bahasa yang dipelajari oleh komputer (Gunawan, 2019). Mengenalkan kegiatan pembelajaran coding untuk anak dikegiatan pembelajaran awal sekolah untuk meningkatkan keterampilan berpikir sebagai stimulasi meningkatkan angka literasi digital pada anak (code literasi) dengan cara pembuatan program komputer dan kode. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan yang memiliki media utama komputeryang disebut dengan “*plugged coding*”, kegiatan tersebut yang tidak melibatkan perangkat komputer “*unplugged coding*”

Hal tersebut berhasil dikarenakan menarik di zaman saat iniakan tetapi kajiannya belum terlalu populer dikalangan pendidik yang membawahi anak usia dini (PAUD). Seorang pendidik anak usia dini harus berupaya dengan keras untuk mengembangkan ranah profesinya agar kualitasnya tetap terjaga kualitasnya. Seorang guru tidak diperbolehkan menolak perkembangan teknologi dalam menghadapi perkembangan teknologi. Hal tersebut membuat kelompok pada anak sehingga anak merasa tersisih (Akkas & Suryawati, 2021).

Adanya pembelajaran coding pada anak usia dini diperlukan penelitian terlebih dahulu dengan mengumpulkan data awal pemahaman guru terhadap pembelajaran coding, hal tersebut dilakukan dengan tujuan memberikan informasi terhadap pandangan guru terhadap pembelajaran coding untuk anak usia dini. Pengembangan referensi terkait pengembangan ilmu lainnya. TK Joy Kids National Plus menawarkan layanan inovatif yang menyelenggarakan program ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakat anak. Salah satu program yang ditawarkan adalah program ekstrakurikuler coding. Anak-anak fokus untuk secara mandiri memutuskan apa yang ingin mereka desain dengan menggunakan permainan Lego yang telah disediakan. Imajinasi anak dirangsang dengan menggunakan susunan balok-balok Lego, dan mereka diminta bersama-sama membuat rute multi arah, membaca panduan media pembelajaran dan mendapat dukungan dari gurunya. Kemudian anak-anak akan memindai panduan tersebut satu per satu dengan robot yang dapat direkonstruksi menggunakan LEGO yang disusun oleh anak-anak. Hal ini menumbuhkan kepemimpinan dan ketekunan terhadap tujuan-tujuan yang penting bagi tujuan anak (Hasibuan & Basri, 2023). Anak-anak akan memperhatikan apakah kecepatan robot yang dirancangnya sudah mengikuti rute yang benar atau masih salah. Hal ini memungkinkan anak secara akurat mengambil tanggung jawab untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dari sudut pandang kontemplatif. Ini dirancang sebagai jalan menuju pengembangan etika. Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh Joy Kids National Plus Kindergarten ini merangsang perkembangan *performance character* pada anak usia dini dan mengembangkan berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah, kepemimpinan, tanggung jawab, kreativitas, ketekunan, konsentrasi, dan pandangan ke depan disesuaikan dengan perkembangan zaman.

A. Pendidikan *Character*

Kata pendidikan berasal dari kata “didik” dengan awalan “pe” dan akhiran “an” yang berarti “tindakan atau perbuatan” (benda,

dan sebagainya). Istilah pendidikan aslinya berasal dari bahasa Yunani yang berarti “paedagoie” yang berarti “pengajaran kepada anak”. Kemudian, istilah ini diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai “education” yang berarti instruksi. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan “Talbiyyah” yang berarti pendidikan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan berarti pengajaran yang ditargetkan oleh orang dewasa untuk membantu siswa menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan mengacu pada upaya individu atau kelompok orang untuk mendorong mereka tumbuh dan mencapai tingkat kehidupan dan kelangsungan hidup yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pendidikan merujuk pada segala upaya yang dilakukan orang dewasa terhadap anak guna mencapai kedewasaan perkembangan jasmani dan rohaninya. Kedewasaan dalam hal ini tidak hanya berarti kematangan jasmani saja, namun juga kedewasaan rohani. John Dewey menulis dalam Anas Salahuddin bahwa pendidikan adalah suatu proses yang menciptakan keterampilan-keterampilan dasar yang penting, yang tidak hanya memerlukan kekuatan mental dan intelektual, tetapi juga kekuatan emosional. Para ahli sepakat bahwa pendidikan lebih dari sekedar mengajar. Mengajar dapat dikatakan murni proses penyampaian ilmu pengetahuan, sedangkan pendidikan adalah transformasi nilai-nilai dan pembentukan karakter, termasuk seluruh aspek yang terlibat. Perbedaan antara pendidikan dan pengajaran adalah “selain untuk menyampaikan ilmu dan materi pelajaran, pendidikan juga bertujuan untuk membentuk kesadaran dan karakter pada peserta didik”. Kembangkan potensi Anda secara aktif.

Secara umum pendidikan menyangkut prakarsa, metode yang dikembangkan oleh para praktisi pendidikan dengan persiapan yang cukup, namun tidak benar-benar dilaksanakan, dengan penekanan pada proses transformasi nilai dan pengembangan karakter. Secara linguistik, kata “karakter” berasal dari kata latin “*kharakter*” yang berarti “menandai”. Itu adalah kata Perancis yang berarti "individualitas" (membuat

Stimulasi Perkembangan *Performance Character* Anak Usia Dini melalui Ekstrakurikuler *Coding* di TK Joy Kids National Plus sesuatu pedas). Dalam bahasa Inggris, "character" berarti karakter, watak, watak, peran. Kepribadian itulah yang membedakan orang dan membedakannya satu sama lain dalam sifat dan perilakunya. Mengenai terminologi, terdapat perbedaan penafsiran tentang kepribadian di kalangan para ahli pendidikan. Tadzkirotn Musfiroh mengartikan kepribadian sebagai seperangkat sikap, perilaku, motif, dan kemampuan. Hermawan Kertajaya dari Heli Gunawan berpendapat bahwa karakter adalah kualitas yang dimiliki oleh seorang individu (manusia). Ciri-ciri tersebut nyata, berakar pada kepribadian individu, dan merupakan "mesin" yang menggerakkan bagaimana seseorang bertindak, bertingkah laku, bertindak, berbicara, dan bereaksi terhadap sesuatu. Sesuai dengan pendapat (Farmawaty, 2021) merumuskan kepribadian dengan kualitas alamiah manusia dalam menyikapi situasi yang diwujudkan dalam perilaku. Kepribadian juga dapat diartikan sebagai sekumpulan ciri-ciri pribadi yang unik yang dapat dikenali dari tingkah laku seorang individu, ciri-ciri tersebut secara jelas membedakan seseorang dengan individu lainnya, dan ciri-ciri kepribadian tersebut dapat dikenali dari tingkah laku seorang individu. Merupakan karakter yang unik dan sangat dekat dengan kepribadian seseorang.

a) *Moral Character*

Moralitas berasal dari bahasa Latin "Mores", jamak dari "Mos" yang berarti adat istiadat, tingkah laku, kebiasaan, moralitas, dan berarti mengembangkan kebiasaan berbuat baik. Menurut (Dianti, 2017), moralitas mengacu pada evaluasi perilaku kita dalam suatu masyarakat atau kelompok sosial. Jika akhlak kita baik maka akan berdampak positif, namun jika akhlak kita buruk maka akan berdampak pada diri kita dan merusak nama baik kita di lingkungan sosial sekitar. Perkembangan moral seseorang melewati tiga tahap. Itu adalah: Tahap sikap dan perilaku manusia terutama didasarkan pada dorongan biologis dan sosial. Tingkat konvensional, tahap perkembangan moral manusia terutama didasarkan pada sikap kritis kelompok. Othinomos, tahap ini perkembangan moral seseorang terutama

didasarkan pada pola pikirnya sendiri. Pada dasarnya manusia mempunyai pola perkembangan moral yang serupa. Misalnya pada awal kehidupan, masyarakat belum memiliki konsep hidup yang mencerminkan nilai-nilai moral. Karena tanpa pendidikan yang baik, masyarakat sebagian besar dipengaruhi oleh dorongan kebutuhan biologisnya ketika hendak mengambil segala keputusan. Dari pendapat para ahli, perkembangan akhlak adalah perkembangan baik buruknya tingkah laku, budi pekerti, atau moralitas, berdasarkan nilai-nilai budaya tempat kita tinggal, dan sesuatu yang berkaitan dengan pembangunan diperlukan untuk mencapai hal ini. Mengenai moralitas, anak pada usia dini pada umumnya masih memerlukan dukungan dalam pembentukan kepribadian, pengembangan kepribadian, dan perkembangan sosial. Perkembangan moral anak sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Anak memperoleh nilai-nilai moral dari lingkungannya, dan dari orang tuanya terutama orang tuanya, ia belajar mengenal nilai-nilai dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan moral anak, terutama ketika anak masih kecil. Menurut (Purba et al., 2020), hendaknya orang tua memperhatikan beberapa sikap mengenai perkembangan moral anaknya: Mengizinkan perilaku tertentu terhadap anak. Sikap orang tua dalam keluarga, secara tidak langsung sikap orang tua terhadap anak, sikap ayah terhadap ibu, atau sebaliknya; Anda dapat mempengaruhi moralitas anak melalui proses peniruan. Sikap orang tua yang tegas (otoriter) cenderung menumbuhkan sikap disiplin semu, dan sikap acuh tak acuh atau cuek cenderung menumbuhkan sikap tidak bertanggung jawab dan kurang menghargai norma.

b) *Performance Character*

Siapa pun bisa sukses dalam hidup jika memenuhi syarat-syaratnya. Meskipun tidak ada satu faktor utama yang menentukan kesuksesan, tidak ada keraguan bahwa kekuatan karakter dapat

menjadi keuntungan yang penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kekuatan karakter Yahanu dalam fenomena kesuksesan hidup tiga santri lulusan pesantren yang sama di Indonesia. Penelitian ini kami rancang dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Kami mengumpulkan data melalui wawancara mendalam, mentranskripsikannya kata demi kata menjadi narasi ringkas, dan menganalisisnya melalui metode analisis fenomenologis psikologis deskriptif. Hasilnya menurut (Amien et al., 2022) menunjukkan bahwa: (1) Yahanu lebih bersifat performatif daripada moral. (2) Lima kualitas Yahanu: Keberanian, kepercayaan diri, efektivitas, kemauan belajar, dan ketabahan mendorong kepemimpinan, kepeloporan, aktivisme, dan pengambilan risiko. (3) Keempat titik temu memperkuat keterampilan berpikir/perilaku strategis, adaptasi, kreativitas, dan berpikir strategis.

Pembinaan *performance character* melalui ekstrakurikuler *coding* pada anak usia dini mampu mengembangkan berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah, kepemimpinan, tanggung jawab, kreativitas, ketekunan, konsentrasi, dan rasa percaya diri. Dibuktikan dengan hasil observasi lapangan anak memiliki inisiatif untuk bertanya ataupun menjelaskan apa yang menjadi imajinasi pembelajarannya, selain dari itu anak mampu mengikuti ekstrakurikuler *coding* sesuai dengan arahan pembina. Hal lainnya anak mau mencoba beberapa strategi pemecahan masalah dan memiliki rasa peduli yang cukup tinggi untuk menunggu serta ikut memberikan arahan kepada temannya terkait apa yang perlu dikerjakan.

KESIMPULAN

Ekstrakurikuler *coding* yang diselenggarakan oleh TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya berhasil meningkatkan perkembangan *performance character* anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa anak mampu mengembangkan berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah, kepemimpinan, tanggung jawab, kreativitas,

ketekunan, konsentrasi, dan rasa percaya diri. Hal tersebut menyatakan bahwa *performance character* anak melalui ekstrakurikuler *coding* berdasarkan teori internalisasi nilai memasuki tahap sikap.

DAFTAR PUSTAKA

- Akkas, M., & Suryawati, E. A. (2021). *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-dasar Literasi & STEAM*.
- Amien, S., Setyosari, P., Murtadho, N., & Sulton. (2022). "Ana Yahanu Faqat": A Phenomenological Study on the Performance Character and Life Success. *Qualitative Report*, 27(4), 945–964.
- Boston Children's Museum Race. (2018). *STEM Family Activities Workbook The. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Damariswara, R., Wiguna, F. A., Khunaifi, A. A., Zaman, W. I., & Nurwenda, D. D. (2021). Penyuluhan Pendidikan Karakter Adaptasi Thomas Lickona. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 1(1), 25–32.
- Education, D. (2018). New Directions of STEM Research and Learning in the World Ranking Movement: A Comparative Perspective. In *Springer*.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Farmawaty, W. (2021). *Konsep Pendidikan Karakter Dalam Buku Educating For Character Karya Thomas Lickona Untuk Menumbuhkan Karakter Religius*. 1–112.
- Gunawan, P. (2019). Model pembelajaran STEAM (Scient, Technology, Engineering, Art, Mathematics) dengan pendekatan saintifik. *Model Pembelajaran STEAM*, 1–64.
- Hasibuan, N. H., & Basri, M. (2023). Permainan Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(1), 67–78.

- Stimulasi Perkembangan *Performance Character* Anak Usia Dini melalui Ekstrakurikuler *Coding* di TK Joy Kids National Plus
- Kurnia, W. A., & Muslihin, H. Y. (2023a). *Jurnal Paud Agapedia*, 7(1), 57–70.
- Kurnia, W. A., & Muslihin, H. Y. (2023b). *Kompetensi Sel (Social And Emosional Learning) Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(1), 57–70.
- Lestari, S., & Fathiyah, K. N. (2023). Analisis Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemandirian pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 398–405. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3693>
- Meria, A. (2018). Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Diri Peserta Didik Di Lembaga Pendidikan. *Turast : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 6(2).
- Multazam, F., & Setiasih, O. (2023). Analisis Kebijakan Profil Pelajar Pancasila Terhadap. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 6(1).
- Mulyadi, S., Mulyana, E. H., & Rahmawati, M. (2023). Instrumen Deteksi Kesiapan Belajar. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 7(1), 9–16.
- Permendikbud, 2014. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Permendikbud No 63 Tahun 2014*, 53(9), 1689–1699.
- Purba, M., Syahrial, S., & Fauziddin, M. (2020). Menanamkan Moral Sejak Dini Melalui Buku Bergambar Pilar Karakter Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Di Desa Gerbang Sari, Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 146–155.
- Rahiem, M. D. H. (2023). U.paya Orang Tua dalam Mengembangkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 6(1), 20–29.
- Retnaningtyas, W., & Zulkarnaen, Z. (2023). Strategi Guru dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 374–383. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3826>
- RIZQINA, A. L. (2020). Manajemen Ekstrakurikuler Pada Peserta Didik Di Paud It Alhamdulillah Yogyakarta. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 4(1), 116–123.
- Sugiana, Prasetyo, T. R., Pradini, S., & Irzalinda, V. (2023). Pemahaman Guru PAUD tentang Pembelajaran Coding untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 121–126.
- Suyanto, S. (n.d.). *Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini*.
- Utami, F., Rantina, M., Suningsih, T., Prahayu, L. Y., & Ariska, B. S. (2023). *Pengembangan Aplikasi Edukatif Pada Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini*. 6(1), 9–19.
- Utter, B. C. (2018). A Review of Teaching and Learning STEM: A Practical Guide . In *The Physics Teacher* (Vol. 56, Issue 1).
- Anggraeni, C., Elan., & Mulyadi, S. (2021). Metode pembiasaan untuk menanamkan karakter disiplin dan tanggungjawab di RA Daarul Falaah Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, vol. 5 No. 1 Juni 2021 page 100-109.
- Nabawi, D. (2021). Peran orang tua dalam pengembangan karakter disiplin anak pada pembelajaran daring siswa kelas 2 SDIT insan karima. *Jurnal Comm-Edu*, ISSN: 2622-5492 (Print) 2615-1480 (Online), Volume 4, Nomor 3, September 2021 pp 82-98.
- Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118–130.

Hani, A. A. (2019). Evaluasi Pembelajaran Pada Paud. *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE*, 7(1), 1–6.

Jatmiko, Hadiati, dan O. (2020). Penerapan Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 83–97.