

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini adalah proses awal pembentukan karakter anak. Masa tersebut anak berada pada proses perkembangan yang sangat pesat dan rentan terpengaruh oleh lingkungan sekitar (Akollo, dkk., 2020, hlm. 41). Oleh karena itu pembinaan karakter anak usia dini menjadi satu hal yang sangat penting diperhatikan dalam pembentukan kepribadian yang berkualitas di masa depan. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah *performance charter* yang mencakup sikap, nilai, dan perilaku positif yang dapat membantu anak dalam menghadapi berbagai keadaan serta tantangan kehidupan sehari-hari. *Performance character* anak usia dini harus dipersiapkan sejak dini karena di usia nol sampai dengan enam tahun anak masuk pada masa *golden age* (Tatminingsih, 2016, hlm. 3). Anak berada pada usia impresi yang mudah menerima stimulus yang ada disekitar anak, mulai dengan penglihatan, pendengaran sampai pada rasa yang dialaminya secara langsung. Stimulasi yang diberikan anak sejak dini menjadi poin penting keberhasilan *performance character* anak di usia produktifnya. Pengembangan *performance character* pada anak usia dini dilatih dengan cara bermain, karena bagaimanapun juga dunia anak adalah bermain. Permainan yang akan peneliti teliti melalui ekstrakurikuler *coding* yang diselenggarakan di TK Joy Kids National Plus. Yayasan tersebut merupakan salah satu TK penggerak sekolah sehat berkarakter yang memiliki beberapa program yang mendukung pengembangan karakter yang khususnya peneliti teliti pada anak usia lima sampai lima tahun.

Sebagai yayasan yang memiliki penghargaan tingkat nasional sekolah sehat berkarakter TK Joy Kids National Plus terus berinovasi sebagai upaya pengembangan pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah penelitian secara umumnya dan secara intinya peneliti ingin mengetahui lebih lanjut pengaruh ekstrakurikuler *coding* terhadap *performance character* anak usia dini. Hal tersebut akan menilai seberapa efektif ekstrakurikuler tersebut dalam meningkatkan *performance character* khususnya untuk menjawab

tantangan perkembangan zaman dan karakter apa saja yang bisa dikembangkan di ekstrakurikuler coding untuk mendukung kinerja anak dalam menghadapi degradasi moral (Retnaningtyas & Zulkarnaen, 2023, hlm. 376).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan Kamis, 23 September 2023 di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya. Masih sedikit lembaga pendidikan anak usia dini di Kota Tasikmalaya yang menyelenggarakan program ekstrakurikuler dengan begitu peneliti berasumsi masih banyaknya sekolah yang abai terhadap *performance character* bagi anak usia dini. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jones dalam (Farmawaty, 2021, hlm. 23), pembinaan *performance character* anak usia dini sangatlah penting dalam stimulasi kepribadian yang berkualitas sesuai kebutuhan di masa depan. Selain penelitian tersebut, penelitian yang disampaikan oleh Smith dalam (Arthur, 2014, hlm. 34) menunjukkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran anak usia dini mampu membantu pengembangan keterampilan dasar kognitif serta sosial anak. Oleh karena itu, *Pembinaan Performance Character Anak Usia Dini melalui Ekstrakurikuler Coding di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya* menjadi topik yang relevan dan sangat penting untuk diteliti.

Peneliti kesulitan mencari sumber yang signifikan perihal perkembangan *performance character* bagi anak usia dini karena sebagian pendidik menganggap bahwa mengembangkan hal tersebut harus dilakukan saat anak memasuki jenjang sekolah menengah atas (Davidson, dkk., 2008, hlm. 3). Namun, tantangan lainnya dalam pembinaan *performance character* anak usia dini melalui ekstrakurikuler *coding* diantaranya masih kurangnya pemahaman orang tua dan guru tentang pentingnya pembinaan karakter, keterbatasan sumber daya dan fasilitas, serta kurangnya pengetahuan tentang cara mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran anak usia dini. Tanpa mereka sadari hal-hal sederhana yang dilakukan saat anak memasuki masa *golden age* yang berhasil menstimulasi anak untuk berkembang lebih lanjut di masa remajanya. Dampak negatif dari membenarkan teori terdahulu tanpa melakukan penelitian lebih lanjut ini menjadikan Indonesia terus berstatus sebagai negara berkembang karena gagal memprediksi kebutuhan sesuai jaman (Multazam & Setiasih, 2023, hlm. 13). Dampak lainnya yang lebih krusial adalah tanpa adanya stimulasi tidak akan ada respon yang baik disaat

performance character dibutuhkan. Akibat adanya kesenjangan dalam permasalahan tersebut, maka hal yang perlu diperhatikan oleh guru adalah dapat memanfaatkan kegiatan pembelajaran STEAM. Sehingga teknologi digital ikut serta dalam menstimulasi perkembangan *performance character* pada anak usia dini (Lestari & Fathiyah, 2023, hlm. 403). *Performance character* 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 anak. 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, *performance character* 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 (Prasetyo, dkk., 2023. hlm. 220). Beberapa hal perlu diadaptasi kembali dari setiap fasenya agar terfasilitasi untuk distimulasi dengan baik dan benar. Hal ini dapat distimulasi sesuai fakta lapangan dengan ekstrakurikuler coding yang sudah menjadi program pengembangan minat dan bakat di luar kegiatan pembelajaran di TK Joy Kids National Plus. Oleh karena itu dari hasil kajian permasalahan diatas penulis bermaksud membuat penelitian kualitatif dengan judul *Pembinaan Performance Karakter Anak Usia Dini melalui Ekstrakurikuler Coding di TK Joy Kids National*

Plus Kota Tasikmalaya. Adapun penelitian yang dipilih adalah pendidikan karakter yang berfokus pada *performance character*. Alasan pemilihan materi tersebut yakni sebagian banyak pendidik masih kebingungan untuk menstimulasi *performance karakter* yang tidak bersinggungan dengan perkembangan zaman. Di zaman digital seperti saat ini teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam keseharian manusia. Kondisi anak-anak saat ini sudah mulai terpapar teknologi sejak dini. Oleh karena itu, penting pendidikan anak usia dini dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran salah satunya yakni ekstrakurikuler *coding*. *Coding* merupakan keterampilan yang sangat penting di era digital saat ini, serta dapat menstimulasi anak dalam pengembangan kreativitas serta logika dan pemecahan masalah. Sehingga penelitian tersebut meyakinkan pendidik untuk menstimulasi anak usia dini sesuai dengan perkembangan zamannya dengan memanfaatkan teknologi digital semaksimal mungkin.

Alasan peneliti memilih ekstrakurikuler *coding* adalah ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan diluar pembelajaran sehingga tidak mengganggu kurikulum yang diterapkan TK Joy Kids National Plus. Selain dari itu ekstrakurikuler dilaksanakan tanpa paksaan dari pihak manapun melainkan disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan bakat anak. Menariknya program tersebut masih belum banyak diterapkan di pendidikan anak usia dini serta mampu menstimulasi perkembangan *performance karakter* anak usia dini dan yang terakhir hasil penelitian *performance karakter* masih terbatas.

Diperkuat dengan hasil penelitian menurut Richard, & Wallace dalam (Nucci & Narvaez., 2014, hlm. 245) menyatakan Perspektif Kontemplatif dari perspektif Buddhis, pelatihan perhatian dan emosi adalah pusat pengembangan etika dan dapat dipahami dalam kaitannya dengan kemajuan dalam motivasi dan perilaku dari kepentingan diri sendiri menjadi tidak mementingkan diri sendiri. Melalui pelatihan, seorang individu dibantu dalam mengembangkan tiga perangkat etika 1) etika pengendalian diri atau pengendalian diri atas emosi yang merugikan (misalnya ketakutan, keserakahan, kecemburuan, kebencian) dan tindakan yang memotivasinya. ; 2) etika kebajikan atau emosi prososial (misalnya kebaikan, kegembiraan) dan tindakan-tindakan yang memotivasinya (misalnya, mempertimbangkan kebutuhan orang lain di samping atau bahkan sebelum

kebutuhan kita sendiri; dan 3) etika altruisme atau motivasi altruistik tanpa pamrih yang melibatkan perluasan perasaan cinta dan kebaikan terhadap semua makhluk dan tindakan yang dimotivasi oleh ketiga etika ini dapat dikonseptualisasikan sebagai jalur pengembangan etika. Serta dilengkapi wawancara pendidik dan observasi kegiatan ekstrakurikuler *coding* di TK Joy Kids National Plus. Seiring berkembangnya zaman pada pendidik mulai membuka dirinya untuk melakukan beberapa pengembangan yang diadopsi dari konsep sekolah internasional yang sudah melek akan teknologi. TK Joy Kids National Plus berinovasi menyelenggarakan program ekstrakurikuler yang diperuntukan sesuai minat dan bakat anak. Program ekstrakurikuler yang ditawarkan salah satunya adalah ekstrakurikuler *coding*. Anak akan fokus menentukan apa yang akan dirancang secara mandiri melalui permainan lego yang sudah disediakan. Imajinasi anak akan tergambar sesuai lego yang tersusun dan anak akan diarahkan untuk bekerja sama menyusun rute dengan beberapa arahan yang dibantu disampaikan oleh pembimbing untuk membacakan buku panduan media pembelajaran. Selesai dari itu anak akan bergantian untuk menscan buku panduan dengan robot yang bisa dimodifikasi dengan lego yang sudah anak susun sedemikian rupa. Hal tersebut menumbuhkan sikap kepemimpinan serta tekun terhadap satu hal yang menjadi fokus tujuan anak (Hasibuan & Basri, 2023, hlm. 22). Anak akan memperhatikan laju robot yang dirancangnya apakah sesuai dengan rute yang benar atau masih keliru. Hal tersebut menstimulasi ketelitian anak untuk bertanggung jawab memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi perspektif kontemplatif. Dikonseptualisasikan sebagai jalur pengembangan etika. Kegiatan ekstrakurikuler *coding* yang diselenggarakan TK Joy Kids National Plus ini dapat menstimulasi perkembangan *performa character* anak usia dini agar bisa beradaptasi dengan zaman dengan beberapa keterampilan yakni problem solving, kepemimpinan, tanggung jawab, kreatif, tekun, fokus, serta visioner.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan ekstrakurikuler *coding* anak usia dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya?
2. Bagaimana pembinaan ekstrakurikuler *coding* anak usia dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya?
3. Bagaimana kesulitan guru dalam membina *performance character* anak usia dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya?
4. Bagaimana perkembangan *performance character* anak usia dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perencanaan ekstrakurikuler *coding* anak usia dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya?
2. Mengetahui pelaksanaan ekstrakurikuler *coding* anak usia dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya?
3. Mengetahui kesulitan guru dalam membina *performance character* anak usia dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya?
4. Mengetahui perkembangan *performance character* anak usia dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya?

1.4 Manfaat dan signifikansi penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih signifikan mengenai stimulasi perkembangan *performance character* untuk anak usia dini. Yang dirancang dengan kegiatan tambahan diluar kegiatan belajar mengajar dengan metode pendekatan STEAM yang direkonstruksi dengan kegiatan bermain dapat meningkatkan kreatifitas anak dengan kerja tim.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat memperoleh pemahaman dari interaksi guru dan anak yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi menjadi proses stimulasi perkembangan *performance character* anak usia dini.

2. Manfaat Bagi Orang Tua

Orang tua memiliki wawasan perihal praktik pendidikan karakter yang diterapkan di lingkungan sekolah terhadap anak dan mendukung sebagai dasar pendidikan karakter di rumah karena pendidikan karakter yang diberikan harus selaras dengan tri pusat pendidikan.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memunculkan teori baru dalam membantu perkembangan stimulasi perkembangan *performance character* bagi anak usia dini. Banyak sekolah yang menerapkan kegiatan ekstrakurikuler khususnya yang mendukung perkembangan *performance character* anak sebagai bentuk *awarenes* pendidik dalam menyiapkan kehidupan selanjutnya anak agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

4. Manfaat Lain

Hasil penelitian ini mereferensi penting bagi peneliti lain yang tertarik dalam studi dengan jenis ataupun topik yang serupa dengan pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Bab I pendahuluan yang terdiri dari 1.1 latar belakang penelitian, 1.2 rumusan masalah penelitian, 1.3 tujuan masalah penelitian, 1.4 manfaat penelitian dan 1.5 struktur organisasi skripsi. Bab II landasan teori yang terdiri dari 2.1 pembinaan karakter di PAUD, 2.2 anak usia dini, 2.3 pendidikan karakter, 2.4 moral karakter, 2.5 *performance character*, 2.6 kegiatan ekstrakurikuler, 2.7 tinjauan ekstrakurikuler coding di PAUD, 2.8 hakikat permainan dan 2.9 pembelajaran STEAM. Bab III metode penelitian yang terdiri dari 3.1 desain penelitian, 3.2 prosedur penelitian, 3.3 lokasi penelitian dan partisipan penelitian, 3.4 teknik pengumpulan data, 3.5 uji keabsahan data, dan 3.6 teknik analisis data. Bab IV temuan dan pembahasan. Bab V Simpulan, rekomendasi dan implikasi.