

**PEMBINAAN *PERFORMANCE CHARACTER* ANAK USIA DINI
MELALUI EKSTRAKURIKULER *CODING*
DI TK JOY KIDS NATIONAL PLUS KOTA TASIKMALAYA**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh:

Dea Silviani

NIM. 2008744

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA**

2024

**PEMBINAAN *PERFORMANCE CHARACTER* ANAK USIA DINI MELALUI
EKSTRAKURIKULER CODING DI TK JOY KIDS NATIONAL PLUS KOTA
TASIKMALAYA**

Oleh
Dea Silviani

Diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dea Silviani
Universitas Pendidikan Indonesia

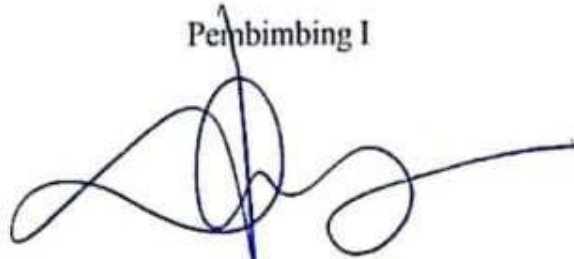
Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

DEA SILVIANI

PEMBINAAN *PERFORMANCE CHACTER* ANAK USIA DINI
MELALUI EKSTRAKURIKULER *CODING*
DI TK JOY KIDS NATIONAL PLUS KOTA TASIKMALAYA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Gilar Gandana, S.Pd, M.Pd.
NIP. 920200819900605101

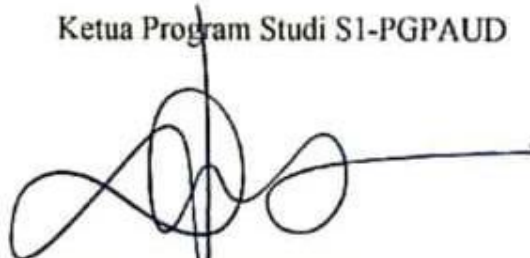
Pembimbing II



Purwati, S.Pd, M.Pd.
NIP. 920200419930709201

Mengetahui

Ketua Program Studi S1-PGPAUD



Dr. Gilar Gandana, S.Pd, M.Pd.
NIP. 920200819900605101

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 Finlandia menjadi fokus utama perkembangan *performance character* pada sektor pendidikan. Nilai karakter di Indonesia unggul dibidang *moral character* akan tetapi hal tersebut belum cukup menjadikan Indonesia menjadi negara yang maju oleh sumber daya manusia yang bisa memaksimalkan potensi sumber daya alam. Stimulasi perkembangan *performance character* 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 pembiasaan 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 balling 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.

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.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
II. BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	7
II. BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Pembinaan Karakter di PAUD	8
2.2. Anak Usia Dini	8
2.3. Pendidikan Karakter	10
2.4. <i>Moral Character</i>	11
2.5. <i>Performance Character</i>	15

2.6. Kegiatan Ekstrakurikuler	29
2.7. Tinjauan Ekstrakurikuler <i>Coding</i> di PAUD	29
2.8. Hakikat Permainan.....	31
2.9. Pembelajaran STEAM	32
III. BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1. Desain Penelitian	36
3.2. Prosedur Penelitian	37
3.3. Lokasi Dan Partisipan Penelitian.....	38
3.4. Teknik Pengumpulan Data	41
3.5. Uji Keabsahan Data	44
3.6. Teknik Analisis Data	45
IV. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1. Temuaan Penelitian	47
4.1.1 Perencaan Ekstrakurikuler <i>Coding</i> di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya	47
4.1.2. Pelaksanaan Ekstrakurikuler <i>Coding</i> di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya	49
4.1.3. Kesulitan Guru Dalam Membina <i>Performance Character</i> Pada Anak Usia Dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya	52
4.1.4. Perkembangan <i>Performance Character</i> Anak Usia Dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya	53
4.2. Pembahasan	59
4.2.1 Perencaan Ekstrakurikuler <i>Coding</i> di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya	59

4.2.2. Pelaksanaan Ekstrakurikuler <i>Coding</i> di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya	60
4.2.3. Kesulitan Guru Dalam Membina <i>Performance Character</i> Pada Anak Usia Dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya	61
4.2.4. Perkembangan <i>Performance Character</i> Anak Usia Dini di TK Joy Kids National Plus Kota Tasikmalaya	62
V. BAB V SIMPULAN, REKOMENDASI DAN IMPLIKASI.....	64
5.1 Simpulan.....	64
5.2. Implikasi	65
5.3. Rekomendasi.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

3.1. Waktu Penelitian	38
3.2. Data Informan Penelitian.....	40
3.3. Pendoman Observasi Anak.....	42
3.4. Pendoman Wawancara Pembina Ekstrakurikuler <i>Coding</i>	42
3.5. Pendoman Wawancara Kepala Sekolah TK Joy Kids National Plus	43
4.1. Kurikulum Ekstrakurikuler	47
4.2. Reduksi Data	48
4.3. Reduksi Data	50
4.4. Reduksi Data	53
4.5. Reduksi Data	54
4.6. Elemen dan Tujuan Capaian Pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti	55
4.7. Elemen dan Tujuan Capaian Pembelajaran Jati Diri	56
4.8. Elemen dan Tujuan Capaian Pembelajaran Literasi dan STEAM	57
4.9. Tujuan Ekstrakurikuler	57
4.10. Alokasi Waktu Ekstrakurikuler	58

DAFTAR GAMBAR

2.1. Gambar Teori Yanahu	16
2.2. Gambar Teori Yanahu	28
3.1. Gambar Teori Miles and Huberman.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi.....	69
Lampiran 2 Surat Izin.....	76
Lampiran 3 Surat Balasan	77
Lampiran 4 Instrumen Wawancara	78
Lampiran 5 Instrumen Wawancara	80
Lampiran 6 Instrumen Observasi	82
Lampiran 7 Transkrip Wawancara 1	89
Lampiran 8 Transkrip Wawancara 2	93
Lampiran 9 Transkrip Observasi	97
Lampiran 10 Open Coding Wawancara	114
Lampiran 11 Axial Coding Wawancara	120
Lampiran 12 Selective Coding Wawancara	128
Lampiran 13 Coding Hasil Observasi	131
Lampiran 14 Dokumentasi	149
Lampiran 15 Profile Diri	152

DAFTAR PUSTAKA

- Akkas, M., & Suryawati, E. A. (2021). *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-dasar Literasi & STEAM*. http://repositori.kemdikbud.go.id/23238/1/Literasi_Steam-PAUD.pdf
- Akollo, J. G., Wattilete, A. T., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Empati pada Anak Usia 5-6 Tahun. *DIDAXEI: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52. <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/175>
- 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. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.4916>
- Annisa, M. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Peran Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Karakter Kewarganegaraan Siswa di Sekolah*. 5, 7286–7291.
- Arthur, J. (2014). Traditional approaches to character education in Britain and America. In *Handbook of Moral and Character Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203114896>
- Aslamiyah., S., Sari., Y., & Riani., R. (2013). Konsep Inovasi Kurikulum Dalam Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 136.
- Boston Children’s Museum Race. (2018). STEM Family Activities Workbook The. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Coding, K. P., Ptk, S. P., Tua, O., Komunitas, M. D. A. N., Penerapan, D., Coding, P., & Paud, D. I. S. (2020). *Modul I*.
- Data, T. A. (2015). *Teknik analisis data*. 1–23.
- Davidson, M., Lickona, T., & Narvaez, D. (2008). *A New Paradigm for High School*. January.
- Education, D. (2018). New Directions of STEM Research and Learning in the World Ranking Movement: A Comparative Perspective. In *Springer*. <http://ezproxy.lib.gla.ac.uk/login?url=https://www.proquest.com/docview/2228651223?accountid=14540%0Ahttp://eleanor.lib.gla.ac.uk:4550>

- /resserv?genre=book&issn=&title=New+Directions+of+STEM+Research+an
d+Learning+in+the+World+Ranking+Movement%3A+A+Comparati
- 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.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Intelektual, S., Matematika, G., Pasca, M., Jurusan, S., & Matematika, P. (2011). *(Suara Intelektual Gaya Matematika) Vol. 3, Ed. 1, 2011. 3*, 40–47.
- Kamal, I., Firmansyah, E. A., Rafiah, K. K., Rahmawan, A. F., & Rejito, C. (2020). *Pembelajaran di Era 4.0. November*, 265–276.
- Karya, P., Remaja, I., Smp, D. I., & Probolinggo, N. (2023). *Learning collaboration of extracurricular for strengthening*. 9(3).
- Kemendikbud. (2019). *Pedoman Penguatan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*.
- 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>
- Lickona, T. (2022). *Pendidikan karakter persepektif thomas lickona (analisis nilai religius dalam buku educating for character)*.
- Mahendra, M. L. (2023). *Amorti : Jurnal Studi Islam Interdisipliner Teori Etologi dan Ekologi Perkembangan Perspektif Psikologi Islam*. 2(2), 79–86.
- Meria, A. (2018). Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Diri Peserta Didik Di Lembaga Pendidikan. *Turast : Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 6(2). <https://doi.org/10.15548/turast.v6i2.70>
- Multazam, F., & Setiasih, O. (2023). Analisis Kebijakan Profil Pelajar Pancasila

- Terhadap. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 6(1).
No Title. (2019).
- Nurfitriyanie, N., & Kurniawati, F. (2023). Program Intervensi pada Anak dengan Separation Anxiety Disorder. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 439–454. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2415>
- Prasetyo, T. R., Pradini, S., & Irzalinda, V. (2023). Pemahaman Guru PAUD tentang Pembelajaran Coding untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*.
<https://aulad.org/aulad/article/view/394%0Ahttps://aulad.org/aulad/article/download/394/221>
- 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. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1140>
- 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>
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif* Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin. 17(33), 81–95.
- 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. <https://doi.org/10.33507/cakrawala.v4i1.214>
- Robbie, R. I. (2021). *Penerapan Manajemen Kinerja Berbasis 3C (Communication , Collaboration and Creativity) Dalam Membentuk Karakter Pada Guru Paud dan TK di Desa Pendem Kecamatan Junrejo Kota Wisata Batu*. 4(April), 13–19.
- Sari, S. F., Sundari, N., & Mashudi, E. (2024). *Pola Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini dengan Keterlambatan Bicara (Speech Delay)*. 13(2), 192–203. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.499>
- Sri Tatminingsih. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep*

Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, 1–65.

- Stone-MacDonald, A., Wendell, K., Douglass, A., & Love, M. L. (2015). Engaging Young Engineers: Teaching Problem-Solving Skills through STEM. In *Teaching Children Mathematics*.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=tfh&AN=119296861&site=ehost-live>
- Suryana, A. (2007). Metode Pengumpulan Data :Observasi dan Wawancara. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 5–10.
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._ADMINISTRASI_PENDIDIKAN/197203211999031-ASEP_SURYANA/Copy_%285%29_of_LANGKAH_PENELITIAN_KUALITATIF.pdf
- Suyanto, S. (n.d.). *Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini*.
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- Unesa, P. P. S. I. (n.d.). *Hakikat dan signifikansi permainan*. 99–104.
- 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. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.402>
- Yanti, L., & Mahyuddin, N. (2023). *Aulad : Journal on Early Childhood Pengaruh Helikopter parenting Terhadap Perkembangan*. 6(1), 30–39. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.437>