



BAHAN AJAR BIMBINGAN TEKNIS:
PENERAPAN PENDIDIKAN CODING DI SATUAN PAUD
(PROGRAM PENGUATAN KOMPETENSI LITERASI DASAR SEJAK DINI)

Modul 4 : **Penerapan Penilaian Pembelajaran** **dalam Pembelajaran Coding** **di Satuan PAUD**



DIREKTORAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DIREKTORAT JENDERAL PAUD, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

2020



Diterbitkan oleh:



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Jalan Jenderal Sudirman
Gedung E Lt. 7, Senayan Jakarta 10270
Telepon: (021) 57900244

Pengarah

Jumeri, M.Pd

Penyunting

Dra. Lestari Koesoemawardhani, M.Hum
Sutanto
Widyati Rosita, M.Pd

Penulis

DR. Muh. Hasbi S.Sos
Ikhsan Hendra Warsito, S.T
Mudarwan, S.Si, M.Pd
Natalia Dewi Mumpuni, S.Psi, M.Pd
Dona Paramita, S.Psi, M.Pd
Novi Sylvia

Reviewer

Istianingsih Rahayu, S.Pd
Elis Widiyawati
Rian Ardiwibowo

Penata Letak

Arnalis

Ilustrasi

Zalsabila Fawaza

Sekretariat

Iwan Setiawan
Agus Sopian

JUDUL:
Penerapan Penilaian Pembelajaran dalam Pembelajaran
***Coding* di Satuan PAUD**

CATATAN: Modul ini merupakan bahan ajar untuk kegiatan bimbingan teknis bagi para pendidik dan pengelola satuan/lembaga PAUD dalam penerapan penilaian pembelajaran *coding*. Kegiatan ini dipersiapkan Pemerintah dalam upaya mewujudkan pendidikan berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia. Penerapan pembelajaran *coding* sejak dini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi literasi dasar peserta didik PAUD dan dapat mewujudkan profil pelajar Pancasila yang lebih berkualitas. Dalam implementasinya, pembelajaran *coding* dilakukan dengan cara terintegrasi dengan kurikulum dan pembelajaran yang dilaksanakan di setiap satuan/lembaga PAUD yang tersebar di seluruh Indonesia. Modul ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Modul ini akan senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Dalam rangka meningkatkan mutu buku, masyarakat sebagai pengguna buku diharapkan dapat memberikan masukan kepada alamat penulis dan/atau penerbit serta melalui laman <http://buku.kemdikbud.go.id> atau pos-el buku@kemdikbud.go.id.



Daftar Isi

Daftar Isi	iii
Kata Pengantar	iv
Petunjuk Penggunaan Modul	1
Ruang Lingkup Modul	2
Tujuan Modul	3
Bab I	
Konsep Penilaian Pembelajaran <i>Coding</i> di Satuan PAUD	5
A. Tujuan	5
B. Uraian Materi	5
1. Apakah Penilaian Pembelajaran dalam pembelajaran <i>Coding</i> di PAUD itu?	6
2. Apakah Tujuan Penilaian Pembelajaran <i>Coding</i> di satuan PAUD?	6
3. Apa saja ruang lingkup Penilaian Pembelajaran <i>Coding</i> di satuan PAUD?	7
4. Apa Saja Prinsip Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran?	8
C. Resume	9
D. Tugas Kesiapan Program	9
Bab II	
Cara/teknik penilaian pembelajaran <i>Coding</i> di Satuan PAUD	11
A. Tujuan	11
B. Uraian Materi	11
1. Teknik Penilaian	11
2. Skala Penilaian	13
3. Proses Penilaian	14
C. Resume	15
D. Tugas Kesiapan Program	15
Bab III	
Contoh-contoh Penerapan Cara/Teknik Penilaian Pembelajaran <i>Coding</i> di Satuan PAUD	16
A. Tujuan	16
B. Uraian Materi	17
1. Penerapan penilaian dalam Game Codenesia	18
2. Penerapan penilaian dalam Game Coco	19
3. Penerapan penilaian pada kegiatan bermain Unplugged <i>Coding</i>	20
C. Resume	24
D. Tugas Kesiapan Program	24
Glosarium	25
Daftar Pustaka	25

KATA PENGANTAR

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu Direktorat di lingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang memiliki tugas dan fungsi untuk menyusun norma, standar, kriteria dan prosedur di bidang PAUD, serta memfasilitasi pemberian bantuan kepada masyarakat, lembaga, dan organisasi mitra PAUD dalam rangka mendukung tercapainya ketersediaan, keterjangkauan, kualitas, kesetaraan dan keterjaminan layanan PAUD di seluruh Indonesia.

Seiring dengan kebijakan tersebut, Direktorat PAUD terus berupaya menyempurnakan dan menyelaraskan setiap program dengan kondisi terkini sehingga setiap program yang dijalankan dapat mengantisipasi berbagai hal terkait dengan penyelenggaraan PAUD di seluruh Indonesia secara efektif dan signifikan. Salah satu program utama Direktorat PAUD adalah pembinaan penguatan kompetensi dan pengelolaan implementasi literasi dasar dalam menyiapkan generasi abad ke-21 melalui berbagai pendekatan dan diversifikasi kurikulum PAUD yang sedang dijalankan. Salah satu program pembinaan prioritas adalah pengintegrasian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD yang tersebar di seluruh Indonesia.

Untuk menjamin penyelenggaraan, pengelolaan, dan pelaksanaan pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD, modul yang dapat mendukung Penerapan Penilaian Pembelajaran *Coding* di Satuan/Lembaga PAUD di Indonesia dipandang perlu diterbitkan. Modul ini disusun oleh tim yang telah diseleksi oleh Direktorat PAUD dari berbagai unsur, yaitu dari unsur akademisi, birokrasi, dan praktisi. Dengan modul ini, penerapan pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD diharapkan dapat berjalan dengan lebih efektif dan optimal. Penyediaan modul ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam mewujudkan pendidikan berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia.

Akhirnya, kami menyampaikan ucapan terima kasih, apresiasi, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat, terutama kepada tim penulis, sehingga modul Penerapan Penilaian Pembelajaran *Coding* di Satuan/Lembaga PAUD ini dapat disusun dan disiapkan.

Jakarta, Juli 2020

Direktur Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Muhammad Hasbi

NIP. 197306231993031001

Petunjuk Penggunaan Modul

Agar semua paparan dalam Modul IV ini efektif dikuasai, terdapat beberapa hal yang hendaknya diperhatikan oleh Bapak/Ibu sebelum menyimak lebih jauh, antara lain:

- 1 Bacalah doa sebelum Bapak/Ibu mempelajari modul ini.

- 2 Modul IV ini terdiri atas 3 (tiga) bagian utama yang disajikan secara berurutan. Jadi, Bapak/Ibu dianjurkan untuk mempelajarinya secara bertahap, mulai dari bagian pertama menuju bagian akhir, terutama bagi Bapak/Ibu yang baru pertama kali mempelajarinya.

- 3 Dalam pembahasan Modul IV ini, termuat contoh-contoh sesuai dengan topik yang dibahas. Perlu disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa contoh-contoh tersebut hanya sebagai inspirasi dan pembuka kreativitas saja. Pada saat penerapan pembelajaran *coding*, Bapak/Ibu sebaiknya melakukan penyesuaian dengan kondisi dan daya dukung yang tersedia di satuan/lembaga PAUD masing-masing.

- 4 Jika Bapak/Ibu mendapatkan kesulitan dalam memahami isi atau substansi, baik sebagian kecil maupun sebagian besar, Bapak/Ibu dapat bertanya atau berkonsultasi langsung dengan tim penulis melalui media komunikasi sebagaimana yang dicantumkan.

- 5 Semoga penerapan pembelajaran *coding* di satuan/ lembaga PAUD Bapak/Ibu berjalan secara efektif dan optimal serta mendapat kemudahan-kemudahan dalam pengembangannya.



Ruang Lingkup Modul

Modul IV akan secara utuh memaparkan tentang Penerapan Penilaian Pembelajaran *Coding* di Satuan/Lembaga PAUD. Pembahasan dijabarkan secara bertahap, mulai dari uraian konseptual hingga pelaksanaannya secara praktis.

Untuk memudahkan Bapak/Ibu, pembahasan dalam modul ini dibagi menjadi 3 (tiga) bagian. Berikut ketiga uraian materi tersebut.

1. Pengertian, tujuan, prinsip-prinsip penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD
2. Penerapan cara/teknik penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD
3. Contoh-contoh penerapan cara/teknik penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD

Ketiga materi tersebut diharapkan dapat memandu para pendidik dan pengelola dalam melakukan penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD secara utuh. Secara operasional, ketiga materi tersebut diharapkan dapat menjadi acuan dalam melaksanakan penilaian pembelajaran *coding* dan memandu pelaksanaan penilaian pembelajaran *coding* bagi pendidik atau pun pengelola satuan/lembaga PAUD.



Tujuan Modul

Para pendidik dan pengelola sekalian, layanan pendidikan berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia perlu terus diupayakan agar terwujud. Upaya paling strategis dimulai sejak awal pendidikan yang diikuti oleh setiap anak, yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD merupakan pendidikan fundamental yang dapat menyiapkan anak mengikuti pendidikan selanjutnya secara lebih baik. Selain itu, berdasarkan berbagai hasil penelitian, pertumbuhan dan perkembangan anak-anak juga akan terfasilitasi dengan lebih optimal melalui PAUD. Oleh karena ini, kesertaan anak-anak di PAUD merupakan fondasi dalam menyiapkan generasi penerus bangsa sejak dini, yaitu calon warga negara yang berkualitas dan Pancasila yang dapat berkiprah serta berkontribusi optimal dalam pembangunan dan kemajuan Indonesia.

Untuk membekali dan menghasilkan generasi berkualitas dan Pancasila (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; mandiri; bernalar kritis; berkebinekaan global; bergotong-royong; dan kreatif) sejak dini, semua komponen pendidikan harus bersinergi dan berupaya mewujudkannya dengan bersungguh-sungguh. Salah satu upaya strategis yang dapat dilakukan adalah dengan terus meningkatkan kompetensi karakter, kompetensi literasi dasar, dan kompetensi berpikir kritis sejak dini melalui optimalisasi mutu layanan terhadap setiap peserta didik PAUD yang tersebar di seluruh Indonesia.. Modul ini akan mengantarkan para pendidik dan pengelola ke dalam konsep penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD secara bertahap dan komprehensif (utuh).

Setelah mempelajari modul IV ini secara menyeluruh, cermat, dan saksama, para pendidik dan pengelola PAUD diharapkan dapat

1. memahami konsep penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD yang mencakup pengertian, tujuan, ruang lingkup, dan prinsip-prinsip penilaian.
2. menjelaskan penerapan cara/teknik penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.
3. menyebutkan contoh-contoh penerapan penilaian pembelajaran dalam pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.

Ketiga tujuan utama di atas, hendaklah dapat dikuasai dengan baik dan utuh oleh para pendidik maupun pengelola satuan/lembaga PAUD. Dengan penguasaan keempat kemampuan tersebut, tahapan dan proses pelaksanaan diversifikasi serta integrasi pembelajaran *coding* diharapkan dapat diwujudkan dan dicapai secara efektif, produktif, dan optimal. Pelajarilah seluruh isi Modul IV ini dengan baik tanpa ada satu pun bagian yang dilewatkan. Semoga Bapak/Ibu sukses. Amin.



Bab I

KONSEP PENILAIAN PEMBELAJARAN CODING DI SATUAN/LEMBAGA PAUD

Pada bagian ini, Bapak/Ibu akan memperoleh pembahasan tentang penerapan penilaian pembelajaran dalam pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD. Topik yang akan dibahas adalah: **pertama** tentang pengertian penilaian pembelajaran *coding*; **kedua** tentang tujuan penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD; **ketiga** tentang ruang lingkup penilaian pembelajaran *coding*; serta **keempat** tentang prinsip-prinsip penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD. Simaklah keseluruhan materi dengan cermat, saksama, dan tuntas tanpa ada bagian yang terlewatkan.

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan cermat dan saksama Bab I pada Modul IV ini, Bapak/Ibu diharapkan dapat menjelaskan

1. pengertian penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.
2. tujuan penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.
3. ruang lingkup penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.
4. prinsip-prinsip penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.

Untuk dapat menguasai keempat hal tersebut dengan baik, Bapak/Ibu hendaklah mempelajari keseluruhan isi dan paparan pada bagian ini dengan sebaik-baiknya.

B. Uraian Materi

Materi pada bagian ini akan dipaparkan sesuai dengan urutan tujuan sebagaimana yang telah disampaikan sebelumnya. Marilah kita mulai mempelajarinya bagian demi bagian.

Agar Bapak/Ibu memiliki persepsi yang sama, pada bagian ini kita akan membahas tentang pengertian, tujuan, ruang lingkup, dan prinsip-prinsip penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.

1. Pengertian Penilaian Pembelajaran Coding di Satuan/Lembaga PAUD

Apakah penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD itu?

Penilaian merupakan proses pengukuran terhadap tahapan hasil dari kegiatan belajar anak. Penilaian kegiatan belajar di PAUD menggunakan pendekatan penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan fakta yang sesungguhnya. Penilaian dilakukan secara sistematis, terukur, berkelanjutan, dan menyeluruh yang mencakup pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu. Jadi, penilaian pembelajaran *coding* adalah proses pengukuran terhadap tahapan hasil dari kegiatan pembelajaran *coding*.



2. Tujuan penilaian pembelajaran coding di satuan/lembaga PAUD

Tujuan penilaian pembelajaran dalam pembelajaran *coding* adalah untuk mengetahui

- a. capaian tumbuh kembang anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran *coding*.
- b. keberhasilan kegiatan pembelajaran *coding* sebagai dasar untuk menyusun perencanaan program kegiatan pembelajaran selanjutnya yang lebih baik.
- c. keberhasilan anak mencapai kompetensi yang telah ditentukan dalam rencana pembelajaran.

3. Ruang lingkup penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD

Ruang lingkup penilaian pembelajaran PAUD adalah sebagai berikut.

a. Sasaran

Sasaran penilaian adalah peserta didik PAUD yang mendapatkan stimulasi melalui pembelajaran *coding*. Penilaian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan belajar yang dicapai peserta didik.

b. Pelaksana

Pelaksana penilaian adalah pendidik di lembaga PAUD yang melaksanakan pembelajaran *coding*. Penilaian juga dapat melibatkan pendidik yang tidak melaksanakan pembelajaran *coding* tetapi telah terbiasa bersama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan adanya keterlibatan pendidik lain dalam penilaian, informasi perkembangan anak yang bisa dikumpulkan sebagai bahan penilaian akan makin banyak.



c. Waktu dan Tempat

Penilaian dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran *coding* mulai dari sebelum bermain, saat proses pembelajaran, dan setelah pembelajaran. Penilaian pembelajaran dilakukan berdasarkan kondisi sebenarnya di lapangan saat proses kegiatan pembelajaran. Penilaian meliputi perilaku anak selama proses dan hasil dari kegiatan belajar.

d. Cakupan Penilaian

Cakupan penilaian dalam pembelajaran *coding* meliputi 6 aspek perkembangan, yaitu nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

4. Prinsip pelaksanaan penilaian pembelajaran coding

Prinsip dalam melakukan penilaian, yaitu:

a. Mendidik

Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

b. Berkesinambungan

Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus-menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

c. Objektif

Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas serta tidak dipengaruhi subjektivitas penilai sehingga menggambarkan data atau informasi yang sesungguhnya.

d. Akuntabel

Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.

e. Transparan

Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.

f. Sistematis

Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrumen.

g. Menyeluruh

Penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Penilaian mengakomodasi seluruh keragaman budaya, bahasa, sosial ekonomi, termasuk anak yang berkebutuhan khusus.

h. Bermakna

Hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orang tua, guru, dan pihak lain yang relevan.

C. ReSume

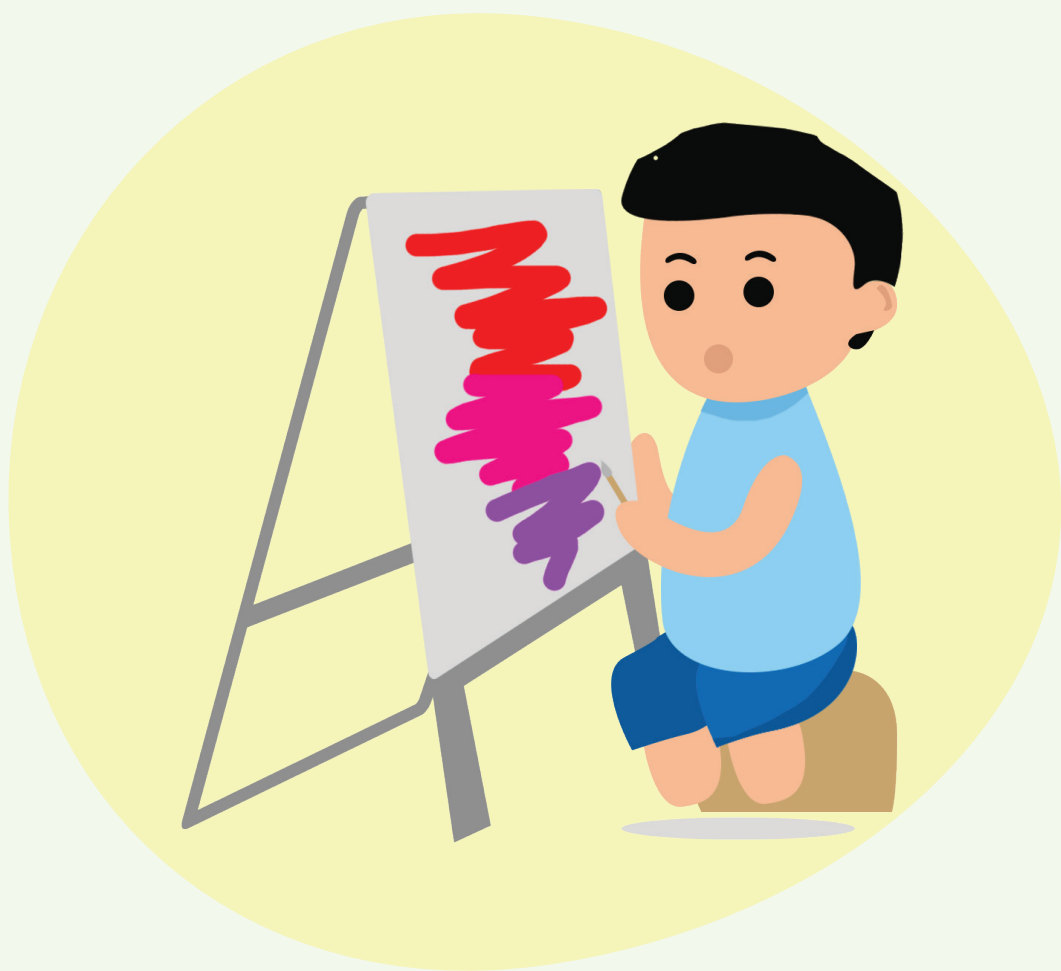
Simpulan penting yang dapat dirumuskan pada Modul IV Bab I adalah sebagai berikut.

1. Penilaian pembelajaran *coding* merupakan proses pengukuran terhadap hasil dari kegiatan belajar anak.
2. Penilaian pembelajaran bertujuan untuk melihat capaian tumbuh kembang anak, keberhasilan kegiatan pembelajaran, dan capaian kompetensi anak.
3. Hasil penilaian dapat meningkatkan kualitas program kegiatan pembelajaran yang lebih baik.
4. Penilaian pembelajaran harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip penilaian pembelajaran.
5. Penilaian pembelajaran *coding* mencakup 6 (enam) aspek perkembangan, yaitu nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik (gerakan motorik kasar dan halus, serta kesehatan fisik), perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

D. Tugas KeSiapan Program

Berkaitan dengan pembahasan yang dipaparkan pada Modul I Bab I ini, terdapat beberapa anjuran tugas yang segera dapat dilaksanakan untuk mendukung keberhasilan penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD. Pendidik diharapkan memahami

1. tujuan penilaian pembelajaran.
2. prinsip-prinsip penilaian pembelajaran.
3. cakupan penilaian pembelajaran PAUD.



Bab II

TEKNIK PENILAIAN PEMBELAJARAN CODING DI SATUAN/LEMBAGA PAUD

Semoga konsep penilaian baik tentang pengertian, tujuan, ruang lingkup maupun prinsip penilaian pembelajaran *coding*, sudah dipahami Bapak/Ibu dengan baik. Selanjutnya, kita akan mempelajari dan menggali tentang penerapan cara/teknik penilaian pembelajaran *coding* di PAUD. Bab II berkaitan erat dengan materi Modul II sehingga bapak/ibu diharapkan sudah memahami materi yang ada pada Modul II.

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan cermat dan saksama bagian ini, Bapak/Ibu diharapkan dapat menjelaskan

1. ciri penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.
2. teknik penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.
3. proses penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD.

Untuk dapat menguasai dengan baik ketiga hal tersebut, hendaklah Bapak/Ibu mempelajari keseluruhan isi dan paparan pada bagian ini dengan sebaik-baiknya. Semoga Bapak/Ibu sukses.

B. Uraian Materi

1. Teknik Penilaian

Teknik penilaian dalam pembelajaran *coding* dilaksanakan berdasarkan observasi atau pengamatan langsung yang dilakukan oleh guru. Jika memiliki kamera, guru dapat mengambil foto atau merekam video untuk memudahkan pengamatan.

Saat melakukan pengamatan, pendidik mencatat yang dilakukan anak atau yang diucapkan anak, termasuk ekspresi wajah, gerakan, dan perilaku anak. Dalam melakukan pencatatan, pendidik dapat menggunakan teknik sebagai berikut:



a) Ceklis

Ceklis digunakan untuk menentukan status perkembangan anak. Ceklis berisikan daftar indikator capaian perkembangan yang dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dinilai.

Contoh Ceklis Pengamatan Harian

Nama :

Kelompok :

Minggu :

Bulan :

Kompetensi Dasar	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB

b) Anekdote

Anekdote merupakan catatan khusus mengenai perkembangan anak yang dianggap penting oleh guru untuk dicatat. Catatan anekdot digunakan untuk mencatat fakta, menceritakan situasi yang terjadi, serta apa yang dilakukan dan dikatakan anak.

Contoh Anekdote

Format yang digunakan dalam catatan anekdot sebagai berikut.

Tanggal:

Usia/Kelas:

Nama Guru:

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

c) Hasil Karya

Teknik ini dapat Bapak/Ibu gunakan ketika pembelajaran *coding* menggunakan media. Media yang digunakan bisa media berbasis teknologi atau media tanpa unsur teknologi.

Penilaian pembelajaran *coding* dengan hasil karya dapat Bapak/Ibu lakukan dengan memotret hasil permainan dari peserta didik. Jika pembelajaran *coding* menggunakan computer, hasil karya dapat dinilai dengan memotret layar komputer yang digunakan. Hal yang sama dapat Bapak/Ibu lakukan ketika pembelajaran *coding* menggunakan media tradisional (tanpa teknologi) dengan memotret hasil karya peserta didik saat menggunakan media tersebut untuk pembelajaran *coding*.



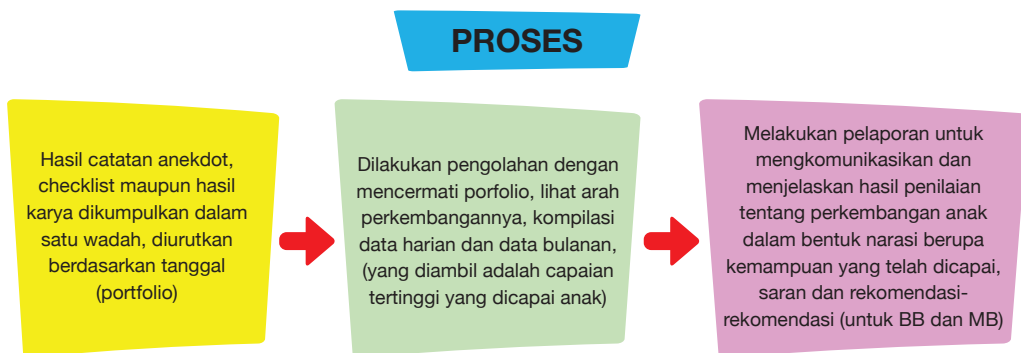
2. Skala Penilaian

Ada 4 skala penilaian yang digunakan, yaitu:

BB	Artinya Belum Berkembang , yakni apabila dalam melakukan tugas, anak harus dibimbing atau dicontohkan oleh guru.
MB	Artinya Mulai Berkembang , yakni apabila dalam melakukan tugas, anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru / orangtua.
BSH	Artinya Berkembang Sesuai Harapan yakni apabila dalam melakukan tugas, anak secara mandiri dan konsisten mampu tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru/orang tua.
BSB	Artinya Berkembang Sangat Baik , yakni apabila dalam melakukan tugas, anak secara mandiri mampu dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

3. Hasil Penilaian

Proses penilaian dilakukan dengan mencatat semua hasil perkembangan anak dengan menggunakan format penilaian yang telah dibuat seperti ceklis, anekdot, dan hasil karya serta hasil penilaian harian yang diperoleh guru baik berupa ceklis, catatan anekdot, dan hasil karya dikompilasi. Hasil kompilasi diolah dan dirangkum. Untuk melihat arah perkembangan anak, capaian tertinggi yang dicapai anak dalam pembelajaran adalah capaian akhir anak. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar bagi guru dalam melakukan stimulasi pada pertemuan berikutnya. Hasil penilaian pembelajaran tersebut juga sebagai dasar dalam menyusun laporan perkembangan anak.



Laporan Perkembangan Anak

Pelaporan merupakan kegiatan mengomunikasikan dan menjelaskan hasil penilaian tentang perkembangan anak setelah mengikuti layanan/kegiatan pembelajaran di satuan PAUD berupa hasil penilaian tentang tingkat pencapaian perkembangan. Pelaporan berupa deskripsi pertumbuhan fisik dan perkembangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. Laporan perkembangan anak didik dibuat secara tertulis oleh guru disampaikan secara tatap muka sehingga dimungkinkan adanya hubungan dan informasi timbal balik antara pihak lembaga dengan orang tua. Dalam pelaksanaan kegiatan ini hendaknya kerahasiaan data atau informasi tentang anak didik hanya diinformasikan dan dibicarakan dengan orang tua anak didik yang bersangkutan atau tenaga ahli dalam rangka bimbingan selanjutnya.

Laporan hasil perkembangan anak dapat dibedakan menjadi laporan insidental yang disampaikan apabila ada hal-hal yang terkait dengan perkembangan anak yang dianggap penting untuk segera dibicarakan bersama dengan orang tua dan laporan berkala yang disesuaikan dengan jadwal kalender akademik yang ditetapkan satuan PAUD. Waktu pemberian laporan dapat dilakukan dalam jangka waktu tertentu seperti laporan triwulan atau enam bulan (satu semester). Bentuk Laporan semester disampaikan dalam bentuk narasi, merupakan hasil rangkuman perkembangan anak didik selama satu semester. Dalam menyusun ulasan (deskripsi) ditulis dengan kalimat jelas, positif, menggunakan tata bahasa dan ejaan yang benar, serta mudah dipahami orang tua.

C. Resume

Simpulan penting yang dapat dirumuskan pada Modul IV Bab II adalah sebagai berikut.

1. Teknik penilaian pembelajaran PAUD menggunakan pendekatan penilaian autentik.
2. Teknik penilaian pembelajaran *coding* menggunakan teknik pencatatan ceklis, catatan anekdot dan hasil karya.
3. Proses penilaian meliputi pembuatan format penilaian, analisis data, dan pelaporan.

D. Tugas KeSiapan Program

Terkait dengan pembahasan yang dipaparkan pada Modul IV Bab II ini, terdapat beberapa anjuran tugas yang segera dapat dilaksanakan untuk mendukung keberhasilan penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD. Pendidik diharapkan memahami

1. kurikulum 2013 PAUD dan standar tingkat pencapaian perkembangan Anak.
2. penyusunan dokumen RPPH di modul 2.
3. format penilaian dan skala penilaian.
4. teknik penilaian pembelajaran PAUD.



Bab III

CONTOH-CONTOH PENERAPAN TEKNIK PENILAIAN PEMBELAJARAN CODING DI SATUAN/LEMBAGA PAUD

Pada Bab II, Bapak/Ibu telah mempelajari materi tentang teknik penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD. Selanjutnya, berbagai contoh penerapan teknik dengan kegiatan dan media dalam pelaksanaan pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD akan dipaparkan.

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan cermat dan saksama modul pada bagian ini, Bapak/Ibu diharapkan dapat

1. memahami contoh penilaian pembelajaran *coding*.
2. menentukan indikator penilaian pembelajaran.
3. mampu membuat instrumen penilaian pembelajaran.
4. melaksanakan penilaian pembelajaran *coding*

Untuk dapat menguasai keempat kemampuan sesuai tujuan tersebut dengan baik, Bapak/Ibu hendaklah mempelajari keseluruhan isi dan paparan pada bagian ini dengan sebaik-baiknya. Semoga berhasil dan sukses.



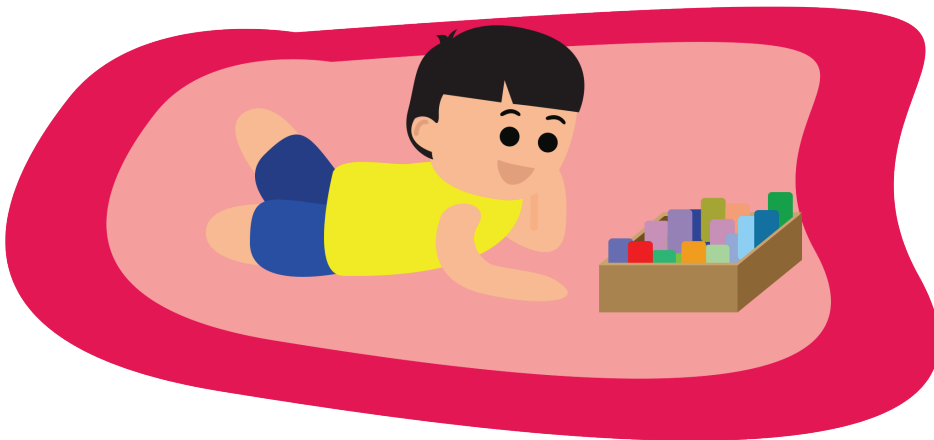
B. Uraian Materi

1. Penerapan Penilaian dalam Permainan Codenesia

a. Penentuan kompetensi yang dinilai:

- 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2);
- 2) Mengetahui cara dan mampu menyelesaikan masalah secara kreatif (KD 3.5 dan KD 4.5);
- 3) Mengenal dan menggunakan teknologi (KD 3.9 dan KD 4.9);
- 4) Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai karya melalui bermain (KD 3.12 dan KD 4.12);

b. Penentuan indikator pada masing-masing kompetensi dasar selanjutnya dituangkan kedalam daftar ceklis.



- c. Pelaksanaan proses penilaian dilakukan dengan mengisi daftar ceklis. Contoh penilaian anak pada indikator setiap kriteria/skala adalah sebagai berikut.
- BB, yakni apabila anak masih harus mendapatkan bimbingan dan contoh guru dalam mencoba permainan.
 - MB, yakni apabila anak masih harus diingatkan guru dalam mencoba permainan.
 - BSH, yakni apabila anak sudah melakukan sendiri dengan konsisten tanpa diingatkan guru.
 - BSB, yakni apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan seperti tertuang dalam indikator capaian perkembangan anak.
- d. Perekap hasil penilaian dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Apabila pembelajaran Codenesia dilakukan seminggu sekali, rekap dapat dibuat per bulan. Simpulan diambil dari capaian tertinggi yang diperoleh anak. Hasil rekap dari semua anak atau pun tiap-tiap anak, selain digunakan sebagai bahan penyusunan laporan perkembangan untuk orang tua, juga digunakan sebagai dasar bagi guru untuk menyusun perencanaan dan melakukan pengayaan atau stimulasi lebih mendalam pada kompetensi tertentu yang masih membutuhkan stimulasi.

2. Penerapan Penilaian dalam Permainan Coco

- a. Penentuan kompetensi yang dikembangkan dilakukan berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak, yakni:
- 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2);
 - 2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (KD 2.3);
 - 3) Memiliki sikap kerjasama (KD 2.10);
 - 4) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KD 3.5)
 - 5) Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (KD 4.5);
 - 6) Mengenal teknologi sederhana (KD 3.9);
 - 7) Menggunakan teknologi sederhana untuk kegiatan (KD 4.9);
 - 8) Mengenal keaksaraan awal (KD 3.12); dan



9) Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk (KD 4.12)

b. Penentuan indikator pada setiap kompetensi dasar selanjutnya dapat dituangkan dalam bentuk daftar ceklis sebagai berikut.

CHECKLIST PENGAMATAN PERKEMBANGAN ANAK PADA KEGIATAN BERMAIN CODING DENGAN GAME COCO

Nama : Abdurrahman

Kelompok : A (4-5 tahun)

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	SKALA PENILAIAN			
			12/8/2020	15/8/2020	TGL	TGL
Nilai Agama dan Moral	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain	Menghargai masukan/pendapat teman saat bermain	MB	MB		
Fisik Motorik	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Mengikuti aktifitas motoric dalam game	MB	MB		
Kognitif	2.2. Memiliki Perilaku yang Mencerminkan sikap ingin tahu	Aktif mencoba tombol	MB	BB		
		Menunjukkan sikap aktif saat diskusi dengan teman	BB	MB		
		Menunjukkan ide/gagasan saat bermain	MB	MB		
	3.5. Mengetahui Cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Mengenali masalah dalam permainan	MB	MB		
		Mengetahui penyebab terjadinya masalah	MB	MB		
		Menyelesaikan masalah/tugas dalam game	MB	MB		
		Mengkreasikan sesuatu sesuai idenya sendiri	MB	MB		
		Melakukan proses kerja sesuai prosedurnya	MB	MB		
	3.9. Mengenal teknologi sederhana 4.9. Menggunakan Teknologi sederhana untuk dan kegiatannya	Menggunakan perangkat komputer	MB	MB		
		Menggunakan mouse	MB	MB		
		Mengetahui cara drag dan drop	MB	MB		
		Menunjukkan sikap mau bermain bersama teman	MB	MB		
		Menunjukkan sikap berbagi dengan teman	MB	MB		
Bahasa	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk	Mengetik nama/identitas	BB	BB		
		Memilih arah panah yang sesuai	BB	BB		
Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	Mengikuti gerak dan lagu sesuai irama	MB	MB		

- c. Pelaksanaan proses penilaian pembelajaran dilakukan dengan mengisi daftar ceklis. Contoh penilaian anak pada indikator menyelesaikan masalah/tugas dalam permainan pada setiap kriteria/skala adalah sebagai berikut.
- BB, yakni apabila anak masih harus mendapatkan bimbingan dan contoh guru dalam menyelesaikan masalah/tugas dalam permainan.
 - MB, yakni apabila anak masih harus diingatkan guru dalam menyelesaikan masalah/tugas dalam permainan.
 - BSH, yakni apabila anak sudah melakukan sendiri dengan konsisten tanpa diingatkan guru dalam menyelesaikan masalah/tugas dalam permainan.
 - BSB, yakni apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan dalam menyelesaikan masalah/tugas dalam permainan.
- d. Penilaian dapat dilengkapi dengan catatan anekdot dan hasil wawancara dengan anak.
- e. Perekap hasil penilaian dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Apabila pembelajaran dengan permainan *Coco* dilakukan seminggu sekali, rekap dapat dibuat per bulan. Simpulan diambil dari capaian tertinggi yang diperoleh anak. Hasil rekap dari semua anak atau pun tiap-tiap anak, selain digunakan sebagai bahan penyusunan laporan perkembangan untuk orang tua, juga digunakan sebagai dasar bagi guru untuk menyusun perencanaan dan melakukan pengayaan atau stimulasi lebih mendalam pada kompetensi tertentu yang masih membutuhkan stimulasi.

3. Penerapan Penilaian pada Kegiatan Bermain Unplugged Coding

- a. Penentuan kompetensi dasar yang akan dikembangkan melalui kegiatan unplugged *coding*, sebagai contoh:
- 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2);
 - 2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (KD 2.3);
 - 3) Memiliki sikap kerjasama (KD 2.10);
 - 4) Mengenal anggotatubuh, fungsi, dangerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (KD 3.3);

- 5) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus ((KD 4.3);
 - 6) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KD 3.5);
 - 7) Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (KD 4.5);
 - 8) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (KD 3.10); dan
 - 9) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (KD 4.10).
- b. Penentuan kompetensi-kompetensi dasar yang dipilih dapat dilakukan dalam bentuk daftar ceklis sebagai berikut.

**Ceklis Penilaian Perkembangan Anak
Dalam Kegiatan *Unplugged Coding***

Nama Anak : Ajan

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Skala penilaian			
			9/8/2020	11/8/2020	Tgl	Tgl
Kognitif	Memiliki Pelaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)	1. Menunjukkan sikap Aktif bertanya	BSH	BSH		
		2. Mencoba kembali ketika gagal dalam bermain	BSH	BSB		
Sosial Emosional	Memiliki sikap kerjasama (KD 2.3)	3. Menunjukkan ide/gagasan saat bermain	BSH	BSB		
	Memiliki sikap kerjasama (KD 2.10)	1. Menunjukkan sikap menghargai pendapat teman	BSB	BSB		
		2. Menunjukkan sikap mau bermain bersama teman	BSB	BSB		
Fisik Motorik	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (KD 3.3) dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (KD 4.3)	1. Melakukan gerakan motorik halus dalam permainan <i>unplugged coding</i>	BSB	BSB		
		2. Melakukan gerakan motorik kasar dalam permainan <i>unplugged coding</i>	BSB	BSB		
Kognitif	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KD 3.5) dan menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (KD 4.5)	1. Mengenali masalah dalam permainan	BSB	BSB		
		2. Mengkreasikan idenya dalam menyelesaikan masalah ketika bermain	BSH	BSB		
Bahasa	Memahami baahasa reseptif (menyimak dan membaca) (KD 3.10) dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (KD 4.10)	1. Memahami instruksi dalam permainan	MB	BSH		
		2. Mengikuti instruksi yang disampaikan guru	BSB	BSB		

- c. Pelaksanaan proses penilaian pembelajaran dapat dilakukan dengan mengisi daftar ceklis. Contoh penilaian anak pada indikator masing-masing kriteria/skala adalah sebagai berikut.
- BB, yakni apabila anak masih harus mendapatkan bimbingan dan contoh guru/orang tua dalam melakukan permainan.
 - MB, yakni apabila anak masih harus diingatkan guru/orang tua dalam melakukan permainan.
 - BSH, yakni apabila anak sudah melakukan sendiri dengan konsisten tanpa diingatkan guru/orang tua dalam melakukan permainan.
 - BSB, yakni apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan dalam melakukan permainan.
- d. Penilaian dapat dilengkapi dengan catatan anekdot dan hasil percakapan (wawancara) dengan anak.
- e. Hasil penilaian kemudian direkap. Apabila pembelajaran dilakukan seminggu sekali, rekap dapat dibuat per bulan. Simpul diambil dari capaian tertinggi yang diperoleh anak. Hasil rekap dari semua anak atau pun tiap-tiap anak selain digunakan sebagai bahan penyusunan laporan perkembangan juga digunakan sebagai dasar bagi guru untuk menyusun perencanaan dan melakukan stimulasi lebih mendalam pada kompetensi tertentu yang masih membutuhkan stimulasi.

Contoh catatan anekdot dalam pembelajaran coding

Nama : Rafa
Tahun : 2019

Kelas : TKA
Periode : Bulan Mei

Tanggal	Peristiwa	KD dan Indikator	Skala Capaian Perkembangan
9 Mei 2019	Rafa berjalan kemudian duduk di belakang Intan yang sedang bermain dengan komputer. Ia mengatakan, "Setelah Intan gantian aku ya bu"	2.7. Sikap Mau Menunggu Giliran	BSH
19 Mei 2019	Pada saat bermain unplugged coding, Rafa dan Rio bermain bersama. Kemudian kaki Rafa menginjak kaki Rio. Rafa mengatakan pada Rio "Maaf Rio, aku nggak sengaja"	3.2. Mengenal Perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	BSH

C. Resume

Simpulan penting yang dapat dirumuskan pada Modul IV Bab III adalah sebagai berikut.

1. Pendidik perlu memahami Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD.
2. Proses penilaian harus dipersiapkan dengan baik sehingga hasil penilaian dapat menggambarkan kondisi peserta didik dengan baik
3. Pemilihan kompetensi dasar untuk penilaian meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

D. Tugas KeSiapan Program

Terkait dengan pembahasan yang dipaparkan pada Modul IV Bab III ini, terdapat beberapa anjuran tugas yang segera dapat dilaksanakan untuk keberhasilan dalam penilaian pembelajaran *coding* di satuan/lembaga PAUD. Pendidikan diharapkan

1. memahami kompetensi inti, kompetensi dasar, dan standar tingkat Pencapaian Perkembangan Anak;
2. memahami teknik penilaian pembelajaran PAUD;
3. menyusun dokumen RPP; dan
4. menyusun instrumen penilaian yang sesuai.



CLOSARIUM

1. *Coding* adalah instruksi menggunakan bahasa yang dimengerti oleh komputer.
2. *Unplugged Coding* adalah mengajarkan konsep pemrograman melalui penggunaan permainan dalam jaringan (game) serta aktivitas yang dapat dilakukan secara luar jaringan tanpa perangkat digital dengan menggunakan objek yang berwujud, seperti kertas dan spidol.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2015. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- PP PAUD dan DIKMAS Jawa Tengah. 2017. Model Codonesia: *Media Pengenalan Coding pada Anak Usia Dini*. Semarang.
- PP PAUD dan DIKMAS Jawa Tengah. 2018. Model Robonesia: *Media Robotic Coding pada Anak Usia Dini*. Semarang.
- PP PAUD dan DIKMAS Jawa Tengah. 2019. Model Stimulasi 5C (Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration, Computational Thinking) pada Anak Usia Dini Melalui *Coding Game Coco*. Semarang.



**DIREKTORAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DIREKTORAT JENDERAL PAUD, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Kompleks Perkantoran Kemdikbud, Gedung E, Lantai 7
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat - 10270
Telepon. (021) 5703151
laman: www.paud.kemdikbud.go.id

