

Kode/ Nama Rumpun Ilmu : 794/ PG PAUD

LAPORAN PENELITIAN



**PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
(Multi Situs di TK. Matahariku dan TK Pelita Insani)**

TIM PENGUSUL

Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd	NIP. 197611062006042002 Ketua
Dr. Erny Wahdini., S.Pd, M.Pd	NIP. 197112151999032008 Anggota
Ratna Purwanti, M.Pd.	NIPK. 19890919201812201001 Anggota
Herti Prastitasari, M.Pd.	NIPK. 19921206201812201001 Anggota

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tradisional (Multi Situs di TK Matahariku dan TK Pelita Insani)
2. Kode/ Nama Rumpun Ilmu : 794/ PG PAUD
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama : Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd
 - b. NIP : 197611062006042002
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor / III/c
 - d. Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
 - f. Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini
 - g. Nomor HP : 081381994567
 - h. Alamat Surat (e-mail) : nophqta@yahoo.co.id
4. Anggota Peneliti
 - a. Nama anggota : Dr. Erny Wahdini, S.Pd., M.Pd
 - b. NIPK : 197112151999032008
 - c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
5. Anggota Peneliti
 - a. Nama anggota : Ratna Purwanti, S.Pd, M.Pd.
 - b. NIPK : 19890919201812201001
 - c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
6. Anggota Peneliti
 - a. Nama anggota : Herti Prastitasari, M.Pd
 - b. NIPK : 19921206201812201001
 - c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
7. Usulan Pendanaan : Mandiri
8. Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp. 3.000.000,-

Banjarmasin, 5 Oktober 2020
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Peneliti

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si
NIP. 19650808 199303 1 003

Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd
NIP. 19761106 200604 2 002

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian
Universitas Lambung Mangkurat

Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si.
NIP. 19680507 199303 1 020

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tradisional
(Multi Situs di TK Matahariku dan TK Pelita Insani)

2. Tim Penelitian

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi waktu
1	Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd	Ketua	Pendidikan Anak Usia Dini	Universitas Lambung Mangkurat	5 jam/minggu
2	Dr. Erny Wahdini, S.Pd, M.Pd	Anggota	Pendidikan Anak Usia Dini	Universitas Lambung Mangkurat	5 jam/minggu
3	Ratna Purwanti, S.Pd., M.Pd.	Anggota	Pendidikan Bahasa Inggris Pendidikan Anak Usia Dini	Universitas Lambung Mangkurat	4 jam/minggu
4	Herti Prastitasari, M.Pd	Anggota	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Universitas Lambung Mangkurat	4 jam/minggu

3. Objek Penelitian : Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Berbasis Budaya Banjar

4. Masa pelaksanaan

Mulai : bulan Juni tahun 2020

Berakhir : bulan Oktober tahun 2020

5. Lokasi Penelitian : TK Matahariku Landasan Ulin Tengah dan TK Pelita Insani Landasan Ulin Timur.

6. Temuan ditargetkan : Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional dan strategi pengembangan dalam membudayakan permainan tradisional berbasis budaya Banjar disekolah

7. Kontribusi mendasar : Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang makin dibutuhkan sebagai sarana komunikasi dan informasi dunia. Akan tetapi, pada kenyataannya masih terdapat kesulitan bagi anak dalam belajar Bahasa Inggris, karena kegiatan yang dilakukan masih bersifat abstrak. Sehingga diperlukan strategi di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, misalnya melalui bermain yang dapat dilakukan melalui permainan seperti permainan tradisional. Bermain dapat digunakan sebagai fasilitas untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan kognitif, salah satunya perkembangan Bahasa Inggris di dalam Bilangan.

8. Jurnal ilmiah sasaran : Journal of K6, Education and Management

Rencana luaran, yaitu: laporan penelitian dan publikasi artikel ilmiah di prosiding internasional pada tahun 2021 dan jurnal nasional terakreditasi

Tabel 1. Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis				Indikator Capaian		
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	TS ¹⁾	TS+1	TS+2
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal ²⁾	Internasional bereputasi					
		Nasional Terakreditasi				√	
		Nasional tidak terakreditasi					
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding ³⁾	Internasional Terindeks				√	
		Nasional					
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah ⁴⁾	Internasional					
		Nasional					
4	<i>Visiting Lecturer</i> ⁵⁾	Internasional					
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI) ⁶⁾	Paten					
		Paten sederhana					
		Hak Cipta					
		Merek dagang					
		Rahasia dagang					
		Desain Produk Industri					
		Indikasi Geografis					
		Perlindungan Varietas Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu					
6	Teknologi Tepat Guna ⁷⁾						
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/ Rekayasa Sosial ⁸⁾						
8	Buku Ajar (ISBN) ⁹⁾						
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) ¹⁰⁾						

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
RINGKASAN	v
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	5
E. Definisi Istilah	6
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak	7
B. Karakteristik Anak Usia Dini	8
C. Permainan Tradisional Kalimantan Selatan	9
D. Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan Tradisional Kalimantan Selatan	12
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	13
A. Metode Penelitian	13
B. Data Penelitian	15
C. Analisis Data Penelitian	18
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....	25
A. Hasil Temuan	25
B. Pembahasan	32
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	36
A. Kesimpulan	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	39

RINGKASAN

Penelitian ini berjudul “Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tradisional (Multi Situs di TK Matahariku dan TK Pelita Insani)” yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan tradisional (Kalimantan selatan). Langkah-langkah dalam penelitian yaitu:

1. Perencanaan (*planning*), kegiatan ini mengidentifikasi pembelajaran Bahasa Inggris di Matahariku dan TK Pelita Insani.

2. Pengumpulan data situs 1 (TK Matahariku) dan data situs 2 (TK Pelita Insani), Kegiatan pengumpulan data ini dilakukan dengan teknik wawancara, dan dokumentasi untuk mendapat data yang akurat mengenai media permainan tradisional Badaku yang digunakan di TK Matahariku dan TK Pelita Insani. Wawancara ditujukan kepada guru dan kepala sekolah.

3. Tahap pengolahan data.

Setelah data dikumpulkan, maka analisis data di kedua situs dilakukan terus-menerus hingga menemukan temuan sementara dari masing-masing situs. Setelah ditemukan temuan sementara dari masing-masing situs dilanjutkan dengan memadukan kedua temuan menjadi temuan sementara antar situs. Kemudian dilakukan analisis data lintas situs. Pada analisis data lintas situs dilakukan uji terhadap temuan pada situs pertama dengan temuan situs yang dihasilkan pada situs kedua ataupun sebaliknya, sehingga menghasilkan temuan baru. Dengan kata lain, temuan situs 1 memodifikasi temuan situs 2, hingga menghasilkan temuan baru.

4. Temuan Akhir (Analisa data), pada bagian ini temuan-temuan baru inilah yang menjadi temuan akhir. Temuan akhir dalam bentuk proposisi-proposisi yang saling mendukung dari kedua situs. Temuan akhir inilah yang diusulkan menjadi teori substantif tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan di TK Matahariku dan TK Pelita Insani.

HALAMAN PENGESAHAN

1. **Judul** : Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tradisional (Multi Situs di TK Matahariku dan TK Pelita Insani)
2. **Kode/ Nama Rumpun Ilmu** : 794/ PG PAUD
3. **Ketua Peneliti**
- a. Nama : Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd
 - b. NIP : 197611062006042002
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor / III/c
 - d. Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
 - f. Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini
 - g. Nomor HP : 081381994567
 - h. Alamat Surat (e-mail) : nophqta@yahoo.co.id
4. **Anggota Peneliti**
- a. Nama anggota : Dr. Erny Wahdini, S.Pd., M.Pd
 - b. NIPK : 197112151999032008
 - c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
5. **Anggota Peneliti**
- a. Nama anggota : Ratna Purwanti, S.Pd, M.Pd.
 - b. NIPK : 19890919201812201001
 - c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
6. **Anggota Peneliti**
- a. Nama anggota : Herti Prastitasari, M.Pd
 - b. NIPK : 19921206201812201001
 - c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
7. **Usulan Pendanaan** : Mandiri
8. **Biaya Penelitian Keseluruhan** : Rp. 3.000.000,-

Banjarmasin, 5 Oktober 2020
Mengetahui,

Ketua Peneliti

Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd
NIP. 19761106 200604 2 002

Dekan EKIP

Dr. Chantil Faif Pasani, M.Si
NIP. 19650808 199303 1 003

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian
Universitas Lambung Mangkurat



Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si.
NIP. 19680507 199303 1 020

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan sangat penting untuk membentuk generasi penerus di masa depan, untuk itu pada pendidikan ini sangatlah perlu diperhatikan. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini, karena setiap anak itu berbeda dan memiliki keunikan masing-masing (Sujiyono, 2012:6-7). Masa ini adalah masa yang tepat untuk mengembangkan segala aspek kemampuan anak usia dini seperti perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual.

Anak usia dini merupakan masa usia emas atau yang dikenal sebagai *golden age* merupakan usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya, terutama usia 4-6 tahun, masa peka bagi anak yang perlu ditulis dengan tinta emas, hal ini sangatlah penting karena pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang datang dari lingkungannya (Mulyasa, 2014:34). Selain itu pada usia ini juga terjadinya perkembangan bahasa dimana anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu (Susanto, 2017:6-7). Selain itu menurut Suyadi dan Ulfah (2013:91) anak memiliki masa peka yang berbeda, jika masa peka tersebut tidak dipergunakan secara optimal, maka tidak akan ada lagi kesempatan bagi anak untuk mendapatkan masa peka tersebut kembali, tugas seorang guru adalah mengamati dengan teliti setiap dari aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan masa pekanya dan dapat memprediksi timbulnya masa peka tersebut dari minat anak pada saat itu.

Sehingga anak usia dini khususnya dalam masa *golden age* anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Agar anak dapat tumbuh kembang dengan tepat maka anak dimasa peka tersebut harus diberikan pendidikan yang sesuai dengan usia, kebutuhan maupun minat anak itu sendiri. Selama bertambahnya usia, maka selama itulah proses perkembangan pada anak akan terus berjalan. Salah satu aspek

perkembangan yang penting untuk dikembangkan yaitu aspek perkembangan bahasa agar anak memiliki kemampuan berbahasa maupun dalam berkomunikasi yang baik ketika dewasa (tua) nanti.

Perkembangan bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi, selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu yaitu bahasa. Bahasa juga merupakan alat berkomunikasi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam suatu interaksi sosial (Susanto, 2011:73). Hasil penelitian Adhani (2016) menunjukkan bahwa pentingnya bahasa dalam kehidupan sehari-hari yaitu ketika berinteraksi dalam masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut, perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak, pentingnya mengembangkan bahasa anak-anak ada pada periode usia dini yaitu karena dimasa inilah anak dapat mengembangkan semua keterampilan dan kemampuan anak dalam berbahasa melalui interaksi yang dilakukan anak dari setiap tahapan periode yang dialaminya. Bahasa yang sering diajarkan pada anak usia dini yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang juga merupakan bahasa yang diajarkan secara luas dan dikuasai banyak negara maju di dunia. Hasil penelitian Subiyati (1995) bahasa Inggris makin dibutuhkan sebagai sarana komunikasi dan informasi dunia. Menurut Suyanto (2008:1) pentingnya peranan Bahasa Inggris, yang di Indonesia merupakan Bahasa Asing. Gusrayani (2014:1) menyatakan bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang juga merupakan bahasa yang diajarkan secara luas dan dikuasai banyak negara maju di dunia. Dapat disimpulkan sebuah negara yang menguasai Bahasa Inggris dapat dikatakan telah memasuki era globalisasi. Akan tetapi, pada kenyataannya di lapangan peneliti menemukan bahwa masih terdapat kesulitan bagi anak dalam belajar Bahasa Inggris, karena kegiatan yang dilakukan masih bersifat abstrak. Sehingga diperlukan strategi di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, misalnya melalui bermain yang dapat dilakukan melalui permainan seperti permainan tradisional.

Banyak para pakar menguraikan pengertian bermain. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Menurut Susanto (2017) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan,

tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sedangkan menurut Mulyasa (2014) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi.

Berdasarkan pengertian dari ahli di atas, bermain dapat digunakan sebagai fasilitas untuk menunjang pembelajaran, dikarenakan anak PAUD berada di masa dunia bermain. Melalui kegiatan ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak. Selain itu bermain juga dapat memiliki manfaat emosional yaitu memunculkan rasa senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan lain sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2017:97) bahwa belajar sambil bermain merupakan satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada anak usia dini. Melalui teknik ini juga akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada mereka dalam suatu program yang hendak disampaikan. Misalnya, melalui bermain anak-anak akan dapat menguasai perkembangan dan keterampilan fisik dan penguasaan bahasa dari segi perbendaharaan serta peraturan tata bahasa.

Jika bermain digunakan sebagai pendekatan pembelajaran menurut Mulyasa (2014:167) hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak, yang secara berangsur-angsur perlu dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur belajar lebih domain). Selain itu bermain juga harus merangsang anak untuk kreatif sebagai upaya mengembangkan kecerdasan anak PAUD dalam hal imajinasi (Triharso, 2013:4). Banyak penelitian yang menggunakan permainan sebagai salah satu strategi pembelajaran di PAUD dikarenakan anak PAUD berbasis belajar sambil bermain. Di dalam penelitian ini akan menonjolkan serta memperkenalkan permainan tradisional khas Kalimantan Selatan yang dilaksanakan di PAUD.

Sebelum memasuki permainan yang dilaksanakan di PAUD, perlu diuraikan pengertian permainan tradisional. Banyak pakar menjelaskan pengertian dari permainan tradisional. Menurut Andiani (2012) permainan tradisional adalah permainan yang memberikan warna khusus kebudayaan dan merupakan permainan aspek budaya dan identitas atau ciri khas dari suatu daerah yang perlu dipertahankan. Sedangkan menurut Rifa (2012:9) permainan tradisional (biasa disebut permainan rakyat), mengembangkan kemampuan bersosialisasi dikarenakan permainan dimainkan secara bersama-sama. Permainan yang sering dimainkan anak PAUD antara lain misalnya ular naga dan badaku. Permainan ini termasuk permainan tradisional dari Kalimantan Selatan.

Tidak semua permainan tradisional membutuhkan bahan ataupun peralatan misalnya hasil pemberian alam ataupun lingkungan alam yang terdiri dari darat, laut sedangkan lingkungan adalah flora dan fauna yang ada di atasnya atau di dalamnya. Masyarakat Indonesia dulu dan kini memanfaatkan pemberian alam dan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya termasuk permainan yang menyenangkan (Hamzuri dan Siregar, 1998). Masyarakat di seluruh pelosok Indonesia sangat kreatif memanfaatkan pemberian lingkungan seperti biji-bijian yang dijadikan bahan permainan serta memanfaatkan lingkungan di sekitarnya. Contohnya saja di masyarakat Kalimantan Selatan yang kreatif memanfaatkan pemberian lingkungan seperti jenis biji-bijian yang ada disekitarnya untuk menjadi bahan permainan seperti biji kemiri atau biji karet digunakan di dalam permainan, contohnya saja yang ada di Kalimantan selatan bisa menggunakan biji-bijian untuk permainan seperti badaku. Kejujuran dan sportivitas merupakan ciri dari permainan tradisional setiap permainan selalu melalui proses tahapan misalnya.

Permainan badaku yakni permainan yang populer dimainkan di Kalimantan Selatan. Permainan ini dimainkan peserta 2 orang. Permainan ini dilakukan di atas tanah dengan membuat 10 buah lobang di atas tanah dengan posisi 4 buah lobang saling berhadapan secara vertikal dan 2 buah lobang berhadapan secara horizontal. Lobang-lobang tersebut harus diisi dengan biji-bijian atau batu kerikil yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran lobang dan masing-masing lobang diisi dengan 10 buah kerikil (Warisan Budaya Tak Benda Indonesia, 2011) Permainan ini siswa diharapkan mampu melafalkan angka, menuliskan angka, berhitung, mengenal bentuk-bentuk dari geometri, serta melafalkan nama dari geometri tersebut sehingga dapat membina anak-anak untuk berpikir secara cermat.

Pengenalan bilangan, berhitung serta mengenal geometri dalam kehidupan sehari-hari merupakan hal yang sangat penting untuk dikenalkan pada PAUD baik secara visual serta audio visual. Pengenalan bilangan merupakan tahap awal dari pembelajaran berhitung. Sedangkan mengenal geometri merupakan mengenal bentuk-bentuk. Pembelajaran mengenai bilangan serta geometri merupakan bagian dari matematika yang tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja namun juga kesiapan mental, sosial dan emosional anak. Kemampuan mengenal bilangan, menghitung, serta mengenal geometri angka anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional salah satunya adalah badaku, oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal

bilangan di dalam harus dilakukan dengan menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk belajar melalui permainan tradisional.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian yang berjudul “*Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tradisional (Multi Situs di TK Matahariku dan TK Pelita Insani)*”. Perlu dilakukan dan diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan di PAUD.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka penelitian ini di fokuskan pada beberapa hal yaitu.

1. Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan (Badaku) di TK Matahariku Landasan Ulin Tengah dan TK Pelita Insani Landasan Ulin Timur.
2. Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan (Badaku) dalam mengenal bilangan di TK Matahariku Landasan Ulin Tengah dan TK Pelita Insani Landasan Ulin Timur.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pokok penelitian ini adalah mendeskripsikan secara mendalam tentang pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan tradisional (Kalimantan selatan). Adapun tujuan khusus penelitian ini mendeskripsikan tentang:

1. Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan (Badaku) di TK Matahariku Landasan Ulin Tengah dan TK Pelita Insani Landasan Ulin Timur.
2. Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan (Badaku) dalam mengenal bilangan di TK Matahariku Landasan Ulin Tengah dan TK Pelita Insani Landasan Ulin Timur.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan anak usia dini baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu:

1. Bagi guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional (badaku) serta dijadikan referensi untuk memilih metode yang inovatif dan kreatif sehingga dapat dijadikan evaluasi dan koreksi agar tercapai tujuan atau hasil yang diharapkan.

2. Peneliti lain

Bagi peneliti yang lain semoga dapat menjadi referensi penelitian lain tentang permainan tradisional Kalimantan Selatan dalam pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman terhadap hal-hal penting terkait judul dan fokus penelitian berikut di jelaskan beberapa definisi istilah:

1. Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa Inggris adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh dan mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada anak agar tercapai tujuan yang diharapkan melalui media, lingkungan, serta metode pembelajaran bahasa inggris.

2. Permainan Tradisional (Kalimantan selatan)

Permainan tradisional Kalimantan Selatan yang dilaksanakan di PAUD meliputi permainan badaku yang berguna merangsang anak mengenal bilangan dalam Bahasa Inggris.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak

Teori psikologi perkembangan yang relevan dan terkait dengan pengenalan bahasa, termasuk bahasa asing. Berikut ini adalah teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, Lev Vigostky dan Jerome Bruner, yaitu sebagai berikut (Suyanto, 2008:6):

a) Jean Piaget (1896-1980)

Anak adalah pembelajar aktif, pengetahuan yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan anak merupakan pengetahuan yang dikembangkan sendiri, bukan sekedar menirukan atau memang sudah dimiliki dari anak tersebut. Pengetahuan baru yang merupakan pengetahuan secara aktif disusun oleh anak itu sendiri. Pada awalnya, itu terjadi berkaitan dengan benda-benda konkret yang ada disekitar anak, kemudian masuk ke dalam pikiran anak dan diikuti dengan melakukan suatu tindakan, selanjutnya dari tindakan itulah dapat dicerna dan dipahami oleh anak (Suyanto, 2008:6). Dengan cara itulah, apa yang ada di dalam pikiran terlihat sebagai sesuatu yang diperoleh dari tindakannya (*action*), lalu pikiran berkembang dan tindakan serta pengetahuan anak-anak beradaptasi dan terjadilah sesuatu yang baru. Menurut Piaget, ada empat fase perkembangan anak yaitu *Sensorymotor stage*, dari lahir sampai usia 2 tahun; *Preoperational stage*, usia 2-8 tahun; *Concrete operational stage*, usia 8-11 tahun; *Formal stage*, usia 11-15 tahun atau lebih. Misalnya mereka dapat membedakan warna dan ukuran, tetapi masih sulit bagi mereka untuk membedakan warna dan ukuran sesuatu (benda) secara bersamaan (Suyanto, 2008:8-9).

b) Lev Vygotsky: Zone of Proximal Development (ZPD)

Menurut Vygotsky, orang dewasa dapat membantu anak dengan berbagai cara. Sambil mengajarkan melakukan sesuatu, juga bisa menghemat waktu anak yang sedang belajar dan juga untuk menghindari hal-hal yang kurang menyenangkan. Bantuan orang dewasa sebenarnya untuk mendorong memperlancar pencapaian daerah perkembangan anak yang dikenal sebagai zone of proximal development (ZPD). Orang tua lebih tahu bantuan apa yang seharusnya diberikan kepada anak untuk melakukan berbagai tindakan sebab merekalah yang paling banyak berinteraksi setiap hari (Suyanto, 2008:10).

Perkembangan bahasa pertama atau bahasa ibu yang diperoleh seorang anak yaitu pada usia dua tahun dimana berfungsi untuk membuat suatu perubahan di dalam aspek

perkembangan kognitif. Karena bahasa merupakan alat bagi anak untuk membuka peluang guna melakukan sesuatu dan menata informasi melalui penggunaan kata-kata. Oleh karena itu, sering ditemukannya anak yang berbicara sendiri ketika bermain. Perkembangan dan proses belajar bahasa terjadi di dalam suatu konteks sosial, yaitu di dalam komunitas yang penuh dengan orang-orang yang berinteraksi dengan anak tersebut. Orang-orang yang berada disekitar anak-anak atau orang dewasa sangat penting perannya dalam membantu mereka untuk belajar menggunakan bahasa.

c) Jerome Bruner: *Discovery Learning and Scaffolding*

Bagian penting untuk perkembangan kognitif adalah bahasa, karena bahasa merupakan cara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berbicara dengan anak-anak sambil melakukan kegiatan merupakan suatu bentuk bantuan verbal kepada mereka. Klein & Kerstin (2005:34) menyatakan bahwa konsep pengenalan Bahasa Inggris pada anak dalam berbahasa yaitu dapat diterapkan pada materi klasifikasi (warna, angka, bentuk, waktu, perasaan, keluarga (ayah, ibu, kakak laki-laki dan kakak perempuan)).

B. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 (enam) tahun yaitu usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Wiyani, 2012:32). Berikut ini adalah karakteristik anak usia dini (Fadlillah, 2012:57):

1. Unik, yaitu sifat dari setiap anak berbeda dengan yang lainnya.
2. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
3. Aktif dan energik, yaitu anak senang atau gembira melakukan berbagai aktivitas.
4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, yaitu anak cenderung memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru.
5. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah.
6. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak pada umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
7. Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif.
8. Masih mudah frustasi, yaitu anak masih mudah kecewa apabila menghadapi semua yang tidak memuaskan bagi anak.

9. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri anak tersebut.
10. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan juga menyenangkan.
11. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya.
12. Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

Menurut Fadlillah (2012:58) usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan anak pada masa selanjutnya atau pada masa dewasa (tua). Masa usia dini merupakan masa ketika anak memiliki berbagai kekhasan dalam bertingkah laku. Segala bentuk aktivitas atau tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Dapat disimpulkan bahwa anak di masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadian anak ketika dewasa nanti. Anak usia dini mempunyai karakteristik perkembangan yang cukup unik dan pesat. Perkembangan yang dialami anak sangat dipengaruhi bagaimana pertumbuhan dari anak tersebut. Bila anak mempunyai pertumbuhan yang baik, secara umum perkembangannya pun akan berjalan dengan baik pula, oleh karena itu sangatlah penting masa perkembangan dan pertumbuhan anak.

C. Permainan Tradisional Kalimantan Selatan

Disimpulkan bahwa anak adalah generasi penenurs yang akan selalu berkembang seiring perkembangan jaman. Melalui pendidikan yang tepat dan terarah adalah jalan yang paling tepat untuk mendewasakan anak, oleh karena itu budaya dan pendidikan adalah hal yang tidak dapat terpisahkan. Derasnya arus globalisasi dan modernisasi dikhawatirkan dapat mengakibatkan terkikisnya rasa kecintaan terhadap budaya, sehingga sangat diperlukan pendidikan tentang budaya sejak anak usia dini. Dalam hal ini, orang tua dan guru harus turut ikut serta dalam pelestarian nilai-nilai budaya dengan bantuan pemerintah sebagai aktor utama dalam menjamin lestarnya nilai-nilai budaya

tersebut. Pendidikan berbasis budaya seperti permainan tradisional adalah salah satu cara melestarikan budaya tersebut. Dimana nilai-nilai budaya disisipkan di dalam pengetahuan yang akan disampaikan kepada anak baik secara eksplisit maupun implisit. Pembelajaran berbasis budaya memuat 3 unsur yaitu: belajar tentang budaya (menempatkan budaya sebagai bidang ilmu), belajar dengan budaya (metode pemanfaatan budaya), belajar melalui budaya (pemahaman makna yang diciptakan baik melalui kreativitas maupun imajinasi dalam ragam perwujudan budaya). Pembelajaran berbasis budaya sehingga diharapkan dapat mencetak anak yang lebih selektif dalam menerima budaya asing selain mampu melestarikan dan mengembangkan budaya sendiri.

Bentuk permainan anak tentu sangat bervariasi jenis dan bentuk permainan antara satu dengan lainnya baik antar daerah, etnis maupun negara. Pada dasarnya jenis permainan anak dapat dikelompokkan menjadi lima jenis yaitu permainan fisik (permainan yang banyak menggunakan kegiatan fisik, seperti bermain kejar-kejaran), lagu anak-anak (lagu yang dinyanyikan sambil bergerak, menari, atau berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu, bermain teka-teki dan berpikir logis matematis (permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis), bermain dengan benda-benda (bermain dengan objek seperti air, pasir, dan balok yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, bermain peran (permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi dan memahami peran-peran dalam masyarakat (Susanto, 2017:106).

Menurut Moeslichatoen (2004:32) dengan bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Adapun fungsi bermain bagi perkembangan anak, yaitu:

1. Kemampuan Motorik

Dimana anak lahir dengan kemampuan reflex, kemudian ia belajar menggabungkan gerak reflex dan akhirnya anak mampu mengontrol gerakannya. Anak melalui bermain dapat belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh,

mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dengan bermain anak dapat berpikir dari hal yang konkret ke berpikir abstrak.

3. Kemampuan afektif

Setiap permainan memiliki aturan, dari aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai anak memahami aturan bermain. Jadi, dengan bermain anak menyadari adanya aturan dan menyadari pentingnya memahami aturan.

4. Kemampuan bahasa

Pada waktu yang bersamaan dalam bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi maupun untuk menyatakan pikirannya. Bahkan sering kita menjumpai anak yang bercakap-cakap dengan dirinya sendiri saat bermain, sebenarnya ia sedang membahasakan apa yang ada dalam dirinya.

5. Kemampuan sosial

Pada saat bermain anak selalu berinteraksi dengan anak lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain. Hal ini sedikit demi sedikit mengurangi rasa egoisnya dan mengembangkan kemampuan sosialnya. Dapat disimpulkan bermain merupakan cerminan perkembangan anak, anak melalui bermain akan belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan teman, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya sehingga anak dapat memahami tingkah laku dirinya dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya. Rifa (2012:9) permainan tradisional (biasa disebut permainan rakyat), mengembangkan kemampuan bersosialisasi, karena permainan dimainkan secara bersama-sama, tidak sendirian misalnya badaku yang bermanfaat untuk mengembangkan logika seperti berhitung, selain itu juga mengembangkan motorik halus dan kasar.

Permainan badaku yakni permainan yang populer dimainkan di Kalimantan Selatan. Permainan ini dimainkan peserta 2 orang. Permainan ini dilakukan di atas tanah dengan membuat 10 buah lobang di atas tanah dengan posisi 4 buah lobang saling berhadapan secara vertikal dan 2 buah lobang berhadapan secara horizontal. Lobang-lobang tersebut harus diisi dengan biji-bijian atau batu kerikil yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran lobang dan masing-masing lobang diisi dengan 10 buah kerikil (Warisan Budaya

Tak Benda Indonesia, 2011) Permainan ini siswa mampu mengenal serta menghitung angka serta membina anak-anak untuk berpikir secara cermat.

D. Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan Tradisional Kalimantan Selatan

Pada umumnya, anak-anak lebih cepat belajar kata-kata atau kosakata, bila ditunjang dengan alat peraga, misalnya kegiatan konkret atau nyata. Oleh karena itu melalui permainan, anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak yang diberikan terutama untuk bahasa lisan, anak harus diberikan dengan kegiatan konkret. Pembelajaran kosakata dan tata bahasa Inggris akan lebih baik lagi bila dalam konteks yang berkaitan dengan dunia anak, agar mudah dipraktikkan seperti bilangan. Misalnya permainan tradisional Kalimantan Selatan seperti Badaku, selain mentransfer nilai budaya tentang permainan tradisional, anak juga mendapatkan pengetahuan Bahasa Inggris di dalam bilangan dan geometri, sehingga kegiatan permainan yang dilakukan anak menjadi kegiatan yang terintegrasi. Artinya, guru dapat mengajar kosakata dalam konteks menggunakan permainan untuk melatih keterampilan Bahasa Inggris di dalam mengenal bilangan dan geometri. Kegiatan permainan inipun lebih menarik perhatian anak. Dalam memperkenalkan kata, pelafalan yang benar perlu diberikan sejak awal. Apalagi jika media dari permainan Badaku (papan dan biji) tersebut berwarna dan berbagai macam bentuk, maka akan lebih menarik dan langsung digunakan untuk melatih atau mengulangi pembelajaran Bahasa Inggris tentang konsep bilangan dan geometri.

Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan untuk anak usi dini atau kelas rendah (*lower classes*) lebih banyak diberikan menggunakan teknik *listen and repeat* atau *listen* (Suyanto, 2008; Gusrayani, 2014).

Suyanto (2008) secara sederhana pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan melalui empat tahap, yaitu:

1. *Introducing*, guru memperkenalkan kata baru dengan ucapan yang jelas dan benar, gunakan benda nyata dan media berwarna.
2. *Modeling*, guru memberi contoh dengan bertindak sebagai model
3. *Practicing*, guru melatih anak untuk menirukan dan berlatih
4. *Applying*, anak menerapkan dalam situasi yang tepat dengan bantuan guru.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Metode Penelitian

Pada bagian metode penelitian ini dibahas tentang gambaran penelitian yang direncanakan. Bagian metode penelitian dijabarkan tentang (1) pendekatan dan jenis penelitian, (2) kehadiran peneliti, dan (3) lokasi penelitian. Berikut ini penjelasan dari masing-masing sub bagian rancangan penelitian.

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam konteks penelitian ini. Pendekatan kualitatif menurut Denzin dan Lincoln (2009:2) berusaha untuk mempelajari objek-objek dalam keadaan alaminya, kemudian berusaha memahami, dan menginterpretasikan fenomena-fenomena dan maknanya yang melekat pada manusia. Sugiyono (2014:11) menyatakan tujuan penelitian kualitatif yaitu berusaha untuk melukiskan kenyataan yang kompleks. Saldana (2011:4) mengemukakan tujuan dari penelitian kualitatif beragam tergantung pada konteks proyek yang dilaksanakan.

Dari definisi para ahli di atas, dapat diambil interpretasi bahwa pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu cara pandang penelitian untuk menggambarkan kondisi kompleks berdasarkan konteks atau fokus penelitian. Oleh karena itu, penelitian kualitatif pada penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan fenomena di lapangan mengenai pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan.

Sementara itu, dalam rangka mengungkap fenomena menarik di kedua sekolah dasar, maka peneliti menggunakan jenis penelitian studi multisitus. Menurut Ulfatin (2015:68) jenis penelitian studi multisitus yaitu penelitian yang menggunakan lebih dari satu situs dan subjek penelitian yang berkedudukan sebagai kasus. Dari rancangan penelitian yang digunakan diharapkan adanya pengembangan teori (Bogdan dan Biklen, 2007). Oleh karena itu, ciri dari jenis penelitian multisitus yaitu digunakan untuk pengembangan teori yang berasal dari generalisasi substansial dari latar penelitian yang serupa. Dalam konteks penelitian ini, latar penelitian atau subyek lokasi yang digunakan yaitu TK Matahariku dan TK Pelita Insani. Penggunaan kedua

situs sebagai subyek penelitian pada jenis penelitian multisitus sebagai subyek penelitian yang diasumsikan memiliki karakteristik sama.

2. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti pada penelitian ini mutlak diperlukan. Hal ini disebabkan pada penelitian kualitatif, peneliti mencari informasi atau gagasan yang menandai perubahan sosial (Denzin dan Lincoln, 2009:82). Peneliti berperan sebagai instrumen kunci penelitian yang perannya sangat vital. Tugas peneliti yaitu untuk melaksanakan perencanaan, pengumpulan data, analisis data, pemaparan data, hingga menarik kesimpulan, dan menyusun laporan. Oleh karena itu, peneliti wajib hadir dalam penelitian untuk melihat fenomena sosial gerakan literasi di sekolah yang diteliti. Selanjutnya kehadiran peneliti dilapangan juga harus selalu dilakukan. Mengingat kerumitan situasi dan fenomena di lapangan. Keterlibatan peneliti di lapangan sebagai orang luar yang berinteraksi dalam rangka mengumpulkan informasi di lokasi penelitian. Peneliti juga berusaha peka terhadap situasi untuk menemukan data, sehingga peneliti juga melakukan penafsiran situasi sosial di lapangan. Oleh karena itu, kehadiran peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan melakukan penafsiran data pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian studi multisitus membutuhkan beberapa situs yang digunakan sebagai lokasi penelitian. Menurut Ulfatin (2015) situs yang digunakan sebagai lokasi penelitian memiliki latar penelitian yang serupa. Penelitian ini menggunakan dua lokasi sekolah yang memiliki latar karakteristik sama. Sekolah yang digunakan sebagai lokasi yaitu TK Matahariku dan TK Pelita Insani. TK Matahariku beralamat di Jl. Peramuan Komplek Citra Bangun Persada Blok M No. 6 RT 11, RW 3, Landasan Ulin Tengah dan TK Pelita Insani beralamat di Jalan kawamara No. 24 RT 4 RW 2 Komplek Adi upaya Landasan Ulin Timur.

Dari kedua lokasi diharapkan dapat mengumpulkan data sesuai fokus penelitian. Adapun karakteristik latar penelitian yang serupa dari kedua sekolah yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kemiripan karakteristik latar penelitian

No.	Identifikasi	Situs 1	Situs 2
1.	Status Sekolah	Swasta	Swasta
2	Akreditasi	B	B
3	Dasar	Mengimplementasikan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan	Mengimplementasikan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan

Sumber: (Olahan peneliti)

B. Data Penelitian

Pada bagian data penelitian ini diuraikan tentang (1) data, (2) sumber data, (3) teknik pengumpulan data dan prosedur pengumpulan data.

1. Data

Pada bagian data ini dipaparkan data penelitian, yang dikumpulkan berdasarkan fokus-fokus penelitian. Fokus ini meliputi permainan tradisional Kalimantan Selatan badaku. Data yang dikumpulkan untuk permainan tradisional Kalimantan Selatan meliputi kegiatan proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional dan strategi pengembangan dalam mewujudkan membudayakan permainan tradisional disekolah. Data berasal dari berbagai sumber data. Data ini dapat berupa lingkungan fisik, informasi mengenai kegiatan proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional dan strategi pengembangan dalam mewujudkan membudayakan permainan tradisional disekolah sesuai hasil amatan. Data kemudian diwujudkan dalam bentuk deskriptif. Dengan kata lain wujud data pada penelitian ini berupa karakata.

2. Sumber Data

Pada bagian Sumber data dapat diartikan sebagai subyek asal data diperoleh (Arikunto, 2013:172). Pada ranah penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan, sumber data

beragam. Berikut ini pengklasifikasian jenis sumber data berdasarkan dari sumber data yang mengacu pada Arikunto (2013:172).

Tabel 3.2 Pengklasifikasian jenis sumber data

No	Sumber data	Sumber data	Data
1	<i>Person</i>	Kepala sekolah, Guru dan anak	Informasi/ data mengenai pelaksanaan
2	<i>Place</i>	Sarana dan Prasarana	Foto, gambar, dan video atau data lain mengenai lingkungan fisik yang menunjang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan
3	<i>Paper</i>	Dokumen-dokumen	Bukti tertulis (dokumen-dokumen cetak), gambar kegiatan

(Sumber: Olahan Peneliti)

3. Teknik Pengumpulan Data

Di dalam konteks penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Secara berurutan teknik itu meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Berikut ini uraian dari masing-masing teknik pengumpulan data.

a. Observasi

Peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan gerakan literasi sekolah. Observasi akan dilakukan secara mendalam untuk menggali data. Teknik observasi yang digunakan berupa observasi partisipatif. Menurut Sugiyono (2014:310) pada observasi jenis partisipatif peneliti akan ikut serta dalam aktivitas-aktivitas dari obyek penelitian. Oleh karena itu, peneliti mengikuti pelaksanaan kegiatan literasi sekolah untuk mengumpulkan data. Peran peneliti dalam kegiatan literasi yaitu sebagai pengamat dan sebagai partisipan. Menurut Ulfatin (2015) pada jenis observasi ini, peran peneliti sebagai pengamat lebih dominan dibandingkan tugasnya sebagai partisipan. Pada saat penelitian berlangsung, peneliti

akan hadir di sekolah dalam rangka observasi sekaligus terlibat pada kegiatan sekolah. Peneliti berpartisipasi pada kegiatan proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional di kedua situs untuk melihat apa yang dilakukannya. Data digali berasal dari lingkungan sekolah dan warga sekolah. Peneliti menggali tentang pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional dan strategi pengembangan dalam mewujudkan membudayakan permainan tradisional di sekolah. Observasi juga digunakan untuk melihat sarana dan prasarana yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional.

b. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dari subyek penelitian. Wawancara mendalam merupakan cara paling umum yang digunakan untuk menggali data dari informan kunci dalam penelitian kualitatif dengan metode mengajukan pertanyaan langsung kepada informan yang berperan sebagai sumber data (Saldana, 2011:75). Wawancara mendalam menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Menurut Moleong (2006) wawancara tidak terstruktur adalah suatu pencarian informasi kepada informan yang bersifat memotong dan disepakati. Hal inilah menunjukkan keterbukaan dari wawancara tidak terstruktur. Lebih lanjut Ulfatin (2015) menyatakan bahwa wawancara tidak terstruktur memungkinkan untuk dapat menggali data yang unik. Mengingat wawancara jenis ini menggunakan instrumen untuk wawancara yang bersifat umum, sehingga pertanyaan dapat terus berkembang namun tetap terfokus pada fokus penelitian yang ingin digali dari informan. Penggunaan teknik wawancara tidak terstruktur membuka potensi untuk dapat menggali informasi lebih dalam dari informan.

Ketika melakukan wawancara, peneliti memanfaatkan instrumen berupa pedoman wawancara yang telah disusun dan dikembangkan berdasarkan garis besar dari masing-masing fokus untuk pendamping awal mengumpulkan data. Penyusunan dan pengembangan instrumen wawancara dilakukan untuk menggali informasi berdasarkan fokus penelitian. Instrumen dapat menjadi pedoman awal wawancara tidak terstruktur agar data yang diperoleh tetap berkembang sesuai fokus penelitian. Wawancara tidak terstruktur yang mengacu pada pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya diharapkan dapat membantu menggali data lebih dalam. Data yang ingin digali berupa keterangan mengenai pelaksanaan permainan tradisional

Kalimantan Selatan. Selain itu menggali tentang sarana dan prasarana, kerjasama yang telah dilakukan dan gambaran pelaksanaan permainan tradisional Kalimantan Selatan. Wawancara dilaksanakan secara *snowball*. Dengan kata lain dilakukan dari informan kunci satu ke informan kunci lain. Data-data hasil wawancara yang kemudian dianalisis juga dapat membantu memperkuat temuan yang sesuai dengan metode atau sumber lain. Kesesuaian hasil analisis berdasarkan wawancara akan memperkuat kesimpulan yang diperoleh peneliti.

c. Studi Dokumentasi

Dokumen yang dapat digunakan berupa sumber-sumber dokumen, dokumen mengenai pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan yang dimiliki oleh kedua sekolah. Selama penelitian menurut Creswell (2009) dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen publik ataupun dokumen pribadi. Dokumen data yang diperoleh melalui temuan dalam dokumen saat analisis data dapat memperkuat temuan yang diperoleh sebelumnya melalui observasi ataupun wawancara, dokumen di dalam penelitian ini berupa bukti tertulis (dokumen-dokumen cetak) dan gambar kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris.

4. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur atau tahapan dalam mengumpulkan data pada konteks penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, peneliti mencari informan kunci untuk diwawancarai secara mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan di TK nya. Kedua, dari informan kunci ini diperoleh gambaran awal pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan di situs tersebut yang kemudian ditelusuri lebih lanjut secara *snowball* menuju informan kunci yang lainnya. Ketiga, peneliti kemudian juga mengumpulkan data-data dengan teknik observasi dan studi dokumentasi juga secara *snowball* dari pusat informasi satu ke pusat informasi yang selanjutnya. Keempat, peneliti melakukan pengumpulan data secara berulang-ulang sampai menemukan kemiripan data atau jenuh berdasarkan hasil. Kelima, data yang berhasil dikumpulkan lalu dianalisis sesuai dengan prosedur analisis data.

C. Analisis Data Penelitian

Penelitian Pada analisis data penelitian dipaparkan mengenai (1) prosedur analisis data dan (2) pengecekan keabsahan data. Dari kedua kegiatan ini dapat benarbenar mendeskripsikan dari pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan di kedua situs sesuai dengan fokus penelitian.

1. Prosedur Analisis Data

Pada konteks penelitian pelaksanaan gerakan sekolah ini analisis data melalui dua tahapan. Pada tahapan pertama peneliti melakukan analisis data situs tunggal. Analisis data pertama untuk menemukan temuan sementara dari masing-masing situs. Pada tahapan kedua analisis data lintas situs yaitu untuk menganalisis data dari kedua situs hingga dapat menarik kesimpulan. Berikut ini gambaran kedua prosedur analisis data yang akan dilakukan.

a. Analisis data situs tunggal

Teknik analisis data dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengintepretasikan data. Dalam rangka menganalisis data yang berasal dari berbagai macam instrumen pengumpulan data, maka peneliti terlebih dahulu membuat kode-kode untuk melakukan analisis data. Kode digunakan agar dapat terlihat perbedaan hasil observasi, wawancara, ataupun studi dokumentasi. Berikut ini pengkodean yang dilakukan untuk analisis data dalam konteks penelitian ini.

Tabel 3.3 Pengkodean untuk analisis data

No	Teknik Pengumpulan Data	Kode
1	Observasi	CL. NS. O. TG
2	Wawancara	CL. NS. W. NI. IIT. G
3	Studi Dokumentasi	CL. D. NS. TG

Sumber: (Olahan Peneliti, 2020)

Keterangan:

CL = Nomor Catatan Lapangan

O = Observasi

W = Wawancara

D = Studi Dokumentasi

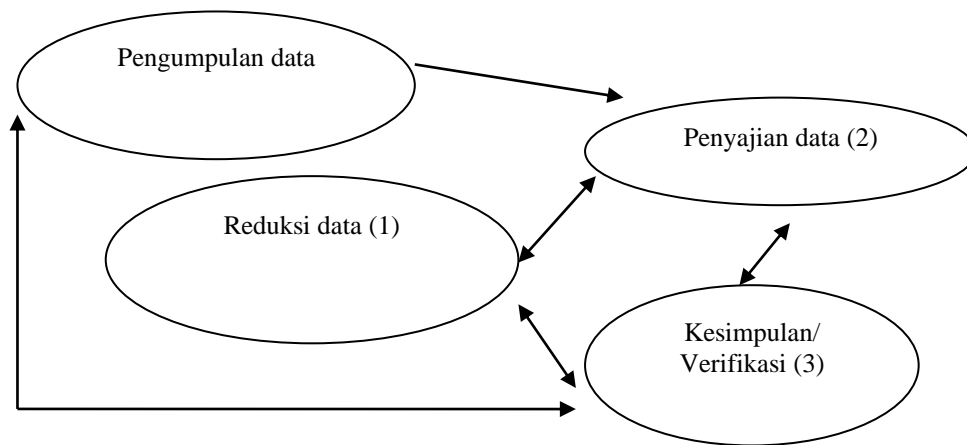
NS = Nomor Situs

TG = Tanggal Pengumpulan Data

NI = Nomor Informan

II = Inisial Informan

Pada tahapan analisis data situs tunggal ini, peneliti melakukan analisis baik pada waktu pengumpulan data ataupun setelah pengumpulan data. Tujuan dari analisis data situs tunggal yaitu untuk menginterpretasikan data yang diperoleh dan kemudian diakhiri dengan menarik kesimpulan dari masing-masing situs sebagai temuan sementara. Teknik analisis deskriptif digunakan pada penelitian ini. Adapun fokus analisis data pada penelitian ini yaitu untuk dapat menyimpulkan data mengenai pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran dari masing-masing situs pada penelitian. Penggunaan model untuk analisis data mengacu pada model analisis data interaktif milik Miles dan Huberman (1992). Berikut penyajian skema analisis data situs tunggal model interaktif.



Gambar 3.1 Model interaktif Analisis Data Kualitatif (Miles dan Huberman, 1992)

Berdasarkan model pada gambar 3.1 di atas, analisis data pada penelitian ini tidak sekali jadi. Proses pengumpulan data dilakukan secara berulang-ulang saling berkaitan bolak-balik. Analisis dapat dilakukan dengan mengumpulkan data dilanjutkan penyajian data lalu reduksi data hingga penarikan kesimpulan. Namun, setelah reduksi data dapat juga kembali menyajikan data atau sebaliknya. Dari penarikan kesimpulan dapat kembali menyajikan atau mereduksi data, dan bahkan dapat mengumpulkan data kembali. Masuknya pengumpulan data dalam analisis data, dikarenakan pengumpulan data merupakan bagian integral dalam analisis data.

Masuknya pengumpulan data dalam analisis data, dikarenakan pengumpulan data merupakan bagian integral dalam analisis data. Dalam bagan gambar 3.1 juga menggambarkan pelaksanaan analisis data secara berkesinambungan, berulang atau dengan kata lain terus-menerus sampai dapat menarik kesimpulan. Selain itu, penelitian

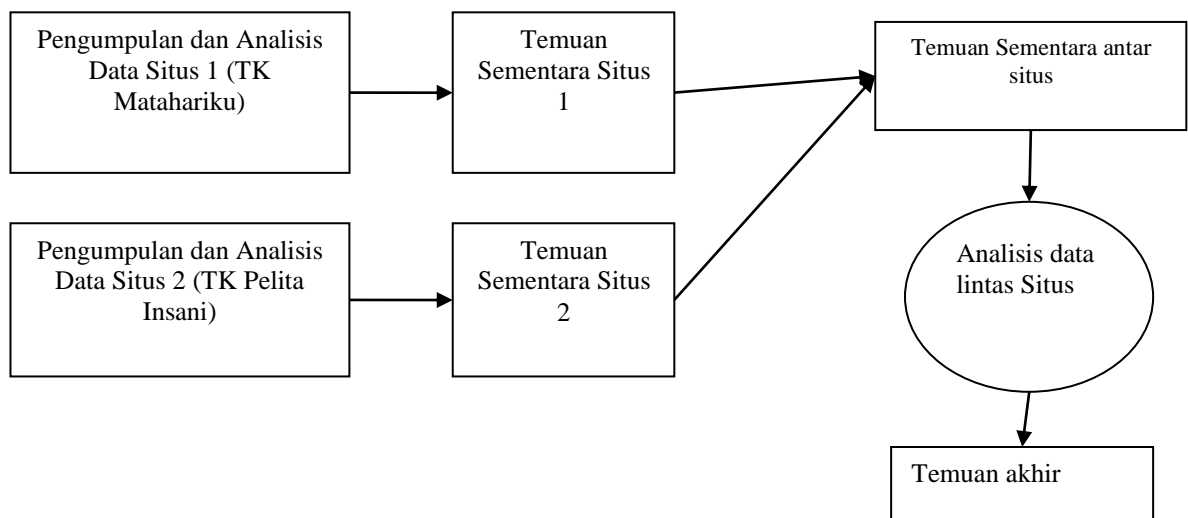
kualitatif menggunakan logika induktif abstraktif sehingga pengumpulan data tidak terpisah dengan analisis data dalam kualitatif (Ulfatin, 2015).

Sementara itu, pada pengumpulan data juga menghimpun data. Data yang telah terkumpul dari berbagai metode pengumpulan data selanjutnya di tulis dalam catatan lapangan. Agar memudahkan memahami data maka dilakukanlah pengkodean sesuai catatan lapangan.. Agar memudahkan memahami data maka dilakukanlah pengkodean sesuai catatan lapangan. Pada tahap reduksi data peneliti akan memilih, memusatkan, dan menyederhanakan data. Data-data dipilih mana yang perlu dan data mana yang harus dibuang. Data-data yang tidak berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan dibuang.

Selanjutnya data-data tentang pembelajaran Bahasa Inggris permainan tradisional Kalimantan Selatan dipusatkan pada fokus penelitian. Terakhir data disederhanakan atau dengan kata lain data diabstrakan. Reduksi secara berkelanjutan terus menerus semasa proses penelitian kualitatif masih berlangsung. Baik saat pengumpulan data ataupun setelah mengumpulkan data. Penyajian data juga termasuk dalam analisis data. Data-data berdasarkan fokus penelitian yang telah diabstrakkan kemudian disajikan. Penyajian dalam bentuk narasi yang berisi satu kesatuan data hasil reduksi. Tujuan dari penyajian data, agar data yang kompleks mengenai pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan mudah dipahami, sehingga peneliti dapat melihat fenomena menarik apa yang sedang terjadi berdasarkan sumber-sumber yang saling menguatkan yang diperoleh dari observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Kegiatan analisis data diharapkan menghasilkan sebuah penarikan kesimpulan. Berdasarkan data-data yang dipaparkan dan telah terjadi kejenuhan data, ketika data memiliki kemiripan atau kesamaan, dan tidak berubah beberapa kali pengumpulan data, maka kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan sementara bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan gerakan literasi sekolah di masing-masing situs. Kesimpulan berlandaskan pada fokus penelitian yang mencakup pelaksanaan pada pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Seperti reduksi data, penarikan kesimpulan juga dilakukan selama proses penelitian kualitatif masih berlangsung hingga data jenuh.

b. Analisis data lintas situs

Pada konteks penelitian studi multisitus pelaksanaan gerakan literasi sekolah, analisis data lintas situs yang dilakukan menggunakan metode induksi analitik dimodifikasi. Metode ini digunakan dengan maksud untuk mengembangkan teori dan mengujinya (Ulfatin, 2015). Analisis model ini diharapkan dapat mengembangkan teori dan menguji teori substantif mengenai gerakan literasi sekolah. Oleh karena itu, dilakukan analisis data dilakukan berulang-ulang selama pengumpulan data berlangsung. Adapun langkah-langkah induksi analitik dimodifikasi. Pengumpulan dan analisis data dilaksanakan secara berulang agar dapat mengembangkan sebuah pola deskriptif di keseluruhan situs. Menurut Ulfatin (2015) induksi analitik dimodifikasi melalui langkah-langkah (1) membuat definisi kasar, (2) menghimpun data sesuai yang telah didefinisikan sampai ketemu (3) memodifikasi atau memberikan penjelasan terhadap kasus baru yang telah ditemukan karena tak sesuai dengan definisi awal, (4) mencari tahu lebih dalam mengenai kasus baru yang tidak sesuai dengan definisi sebelumnya, (5) membuat definisi kembali fenomena ini dan membuat penjelasan kembali hingga mendapatkan keterkaitan yang bersifat umum. Oleh karena itu, metode analisis ini digunakan untuk isu khusus yang terdapat dalam fokus penelitian. Melalui tahapan analisis ini, diharapkan menghasilkan keterkaitan yang bersifat universal tentang gerakan literasi sekolah. Pada konteks penelitian ini peneliti menggambarkan proses analisis data lintas situs dalam sebuah bagan/ gambar. Berikut ini gambaran analisis data induktif dimodifikasi pada penelitian yang disajikan pada gambar 3.2 berikut ini:



Sumber: (Olahan Peneliti, 2020)

Gambar 3.2 Gambaran analisis data lintas situs

Pada penelitian ini pelaksanaan analisis data lintas situs induksi analitik dimodifikasi mengacu pada gambar 3.2. Mengacu pada gambar 3.2 di atas menunjukkan bahwa pengumpulan data, dan analisis data di kedua situs dilakukan terus-menerus hingga menemukan temuan sementara dari masing-masing situs. Setelah ditemukan temuan sementara dari masing-masing situs dilanjutkan dengan memadukan kedua temuan menjadi temuan sementara antar situs. Kemudian dilakukan analisis data lintas situs. Pada analisis data lintas situs dilakukanlah uji terhadap temuan pada situs pertama dengan temuan situs yang dihasilkan pada situs kedua ataupun sebaliknya, sehingga menghasilkan temuan baru. Dengan kata lain, temuan situs 1 memodifikasi temuan situs 2, hingga menghasilkan temuan baru. Temuan-temuan baru inilah yang menjadi temuan akhir. Temuan akhir dalam bentuk proposisi-proposisi yang saling mendukung dari kedua situs. Temuan akhir inilah yang diusulkan menjadi teori substantif tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan.

2. Pengecekan Keabsahan Data

Agar temuan dalam penelitian kualitatif merupakan hal yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data. Pengecekan keabsahan untuk membuktikan bahwa temuan penelitian hasil analisis data memang terjadi dan dapat dipertanggungjawabkan. Pengecekan keabsahan data pada penelitian ini ditinjau dari empat kriteria yaitu:

a. Kepercayaan (Credibility)

Pengecekan keabsahan data dari segi kepercayaan (credibility) ini untuk menguji validitas internal pada penelitian kualitatif. Teknik untuk menguji kepercayaan (credibility) penelitian ini menggunakan triangulasi. Moleong (2006) Triangulasi yaitu cara menguji keabsahan data dengan menggunakan sesuatu yang lain. Ada berbagai macam triangulasi. Triangulasi metode, sumber, dan teoretik merupakan cara yang digunakan pada konteks penelitian yang dilakukan ini. Ketika melakukan triangulasi metode, peneliti melakukan perbandingan antara hasil temuan satu metode dengan temuan metode yang lainnya. Perbandingan dilakukan dalam rangka menghilangkan perbedaan-perbedaan yang terdapat pada hasil temuan dan mengurangi kesalahan dalam melakukan pengamatan terhadap suatu data dari masing-masing metode (observasi, wawancara dan studi dokumentasi). Dengan kata lain, hasil yang diperoleh dari lintas metode ini sama atau saling menguatkan. Sementara triangulasi yang kedua yaitu

triangulasi sumber. Pada triangulasi sumber, peneliti mengecek keabsahan data dengan membandingkan temuan antara satu sumber dengan sumber lainnya. Dengan kata, lain mengecek data dari satu sumber informasi kepada sumber informasi yang lain. Triangulasi teoretik digunakan saat melakukan pembahasan hasil penelitian. Teori digunakan untuk mengecek temuan penelitian. Oleh karena itu, pengecekan ini dilakukan pembahasan antara temuan penelitian dan teori pada landasan teori penelitian.

b. Keteralihan (*Transferability*)

Pengecekan keabsahan data berupa keteralihan digunakan untuk menguji validitas eksternal. Teknik yang digunakan yaitu dengan meminta orang lain untuk membaca hasil laporan penelitian. Pada pelaksanaannya peneliti meminta bantuan beberapa rekan akademisi dan praktisi untuk membaca draft usulan laporan penelitian. Penggunaan teknik di atas untuk membuktikan hasil penelitian tentang pembelajarn Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan ini kepada subyek dan latar lain. Penelitian akan memiliki keteralihan tinggi apabila mampu menjelaskan konteks dan fokus penelitiannya. Jadi, keteralihan dasarnya merupakan sebuah usaha untuk dapat menjelaskan secara detail konteks penelitian, sehingga pembaca dapat memutuskan apakah hasil penelitian bisa atau tidak untuk dialihkan dalam situasi lain.

c. Ketergantungan (*Dependenability*)

Peneliti juga akan menguji keabsahan data dengan ketergantungan. Penggunaan metode ini diharapkan agar hasil penelitian dapat menggambarkan suatu kekuatan dari keseluruhan penelitian yang dilakukan. Proses peneliti kualitatif harus diaudit oleh auditor independen agar dapat memenuhi kriteria dependabilitas. Audit ini dimaksudkan agar proses penelitian kualitatif yang dilakukan oleh peneliti berjalan sesuai dengan ketentuan sehingga pada akhirnya nanti membuahkan hasil penelitian yang bermutu.

d. Kepastian (*Confirmability*)

Pada konteks penelitian ini pengecekan keabsahan data berupa kepastian untuk melihat kepastian hasil penelitian. Pelaksanaan audit kepastian dilakukan bersamaan dengan melakukan audit ketergantungan. Dari kegiatan ini akan diketahui obyektifitas dan kepastian ada atau tidaknya suatu proses penelitian. Obyektifitas dan kepastian penelitian tergantung keputusan dari beberapa orang. Sehingga, membutuhkan adanya proses rinci dari konteks, fokus, pengumpulan data, dan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan untuk pembuktian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Temuan

Paparan di bawah ini merupakan hasil wawancara dan pemahaman peneliti tentang dokumen yang di dapat dari guru kelas, yang kemudian di sesuaikan dengan ruang lingkup pembahasan yang terdapat dalam bab terdahulu yaitu pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional.

1. TK Matahariku

Penelitian ini dilaksanakan di TK Matahariku yang beralamat di Jl. Peramuan Komplek Citra Bangun Persada Blok M No.6 Kelurahan Landasan Ulin Tengah Kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan, status tanah adalah milik sendiri, bangunan sekolah merupakan bangunan permanen yang terbuat dari semen. TK Matahariku didirikan pada tahun 2011 oleh LPP Ar-Rahman. Adapun visi TK Matahariku adalah membina kecerdasan, kesehatan, keceriaan, kreatifitas, keterampilan, kemandirian, percaya diri dan karakter anak didik yang cemerlang. Sedangkan misinya adalah:

- Menyiapkan suasana bermain sambil belajar yang menyenangkan *“Happy Playing and Educating”*.
- Memberikan pola pembiasaan karakter sejak dini secara kontinu.
- Melaksanakan pengawasan pertumbuhan dan perkembangan gizi secara teratur.
- Menggali potensi luhur dan bakat alami anak didik.

Lokasi sekolah terletak di pusat pemukiman penduduk padat di kompleks perumahan serta sangat mudah diakses karena terletak di blok yang strategis, bangunan terletak di depan jalan utama sehingga mudah diakses.

Kondisi fisik TK Matahariku masih bagus, kebersihan halaman sekitar sekolah sangat bersih. Akan tetapi lingkungan sekolah kurang kondusif karena posisi sekolah tidak jauh dari posisi jalan utama perumahan sehingga keselamatan anak perlu dijaga dengan sebaik mungkin.

TK Matahariku memiliki fasilitas 5 (lima) buah ruang kelas (KB, A1, A2, B1, B2). Jumlah anak kelompok B1 untuk tahun 2019/2020 adalah 10 (sepuluh) orang dengan jumlah anak perempuan 3 (tiga) dan 7 (tujuh) orang anak laki-laki. Latar belakang dari 10 (sepuluh) orang anak sebagian besar adalah memiliki orang tua berprofesi sebagai pedagang, Polri dan

TNI-AD. Adapun data anak kelompok B1 TK Matahariku dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Secara umum ruang kelas memiliki fasilitas yang cukup menunjang kelancaran kegiatan seperti papan tulis dan meja belajar. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media permainan badaku.

Ukuran ruangan kelas B1 tersebut yaitu 4,5 x 3,5 meterpersegi. Sirkulasi udara pada kelas ini bagus, dimana terdapat 3 (tiga) jendela sehingga memungkinkan terjadinya sirkulasi udara yang cukup memadai agar kelas tidak pengap serta ada 1 (satu) kipas angin untuk penyejuk ruangan.

Adapun sarana yang ada di kelas B1 antara lain, meja 2 (dua) buah, 1 (satu) buah lemari buku, 1 (satu) buah loker buku anak, 1 (satu) buah lemari tas, 1 (satu) buah kotak P3K, rak tempat alat tulis, 1 (satu) buah tempat sampah, buku majalah, buku paket, 1 (satu) buah *whiteboard* dan spidol. Adapun prasarana di TK Matahariku adalah 1 (satu) ruang kepala sekolah dan guru, 5 (lima) ruang kelas yaitu KB, kelompok A1, kelompok A2, kelompok B1 serta kelompok B2, air PDAM, listrik, perosotan dan ayunan, 1 (satu) ruang dapur dan 1 (satu) kamar mandi/WC.

Kegiatan yang dilaksanakan di TK Matahariku berlangsung selama 5 (lima) kali dalam seminggu, yaitu dari hari senin sampai kamis mulai jam 08.00-10.30 dan hari jumat mulai 08.00-10.00. Tenaga pendidik dan kependidikan TK Matahariku Landasan Ulin Tengah secara keseluruhan berjumlah 6 (enam) orang yang terdiri dari 1 (satu) kepala sekolah dan 5 (lima) guru kelas.

a) Temuan dari hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Matahariku, menyatakan bahwa:

Pendidik merupakan pemegang peran penting dalam mewujudkan generasi bangsa adalah pendidikan yang bermutu, yang dimulai dari pendidikan anak usia dini. Usia 0-6 tahun merupakan masa emas dimana stimulasi berperan penting dalam perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam optimalisasi perkembangan anak, oleh karena itu segala bentuk kegiatan yang dikembangkan dalam sistem pembelajaran harus terencana dengan baik sesuai dengan tingkat pencapaian anak. Di dalam program sekolah, sesuai dengan visi misi yaitu *happy playing and Educating*, kami memberikan pembelajaran melalui bermain contohnya permainan tradisional Badaku.

Tentunya manfaat dari permainan ini dapat meningkatkan perkembangan Bahasa, sosial emosional, motorik anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas TK Matahariku, menyatakan bahwa:

Di dalam kelas anak bermain badaku (congklak) adalah permainan tradisional memasukkan biji kerikil kedalam lubang-lubang badaku, dua orang pemain bergantian untuk memilih satu lubang kecil miliknya untuk dipindahkan satu per satu ke lubang lainnya searah jarum jam, hingga biji yang di genggam habis. Permainan akan berakhir ketika semua lubang kecil kosong, dan semua biji berada di lubang besar. Cara bermain congklak cukup mudah. Dibutuhkan 2 orang pemain, papan congklak, dan 98 buah biji congklak untuk memainkannya. Papan congklak terbuat dari kayu atau plastik, sedangkan biji congklak biasanya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian tumbuhan, atau batu-batuan. Terdapat 16 buah lubang yang terdiri dari 14 buah lubang kecil berhadapan dan dua buah lubang besar untuk menampung biji yang didapat selama permainan berlangsung. Awalnya, tiap lubang kecil diisi masing-masing 7 buah biji congklak. Di ronde pertama, dua orang pemain jalan secara beriringan, memindahkan tiap biji congklak yang ada di satu lubang ke lubang lain dan juga ke lubang besar sebagai rumahnya. Ia akan kalah bila biji terakhir di tangannya masuk ke dalam lubang kecil yang kosong. Jika di ronde pertama ada yang mati, pemain yang kalah harus menunggu giliran sampai pemain yang satu mati. Permainan terus berlangsung sampai biji-biji congklak di lubang yang kecil habis berpindah ke lubang besar. Pemain yang mendapatkan jumlah biji congklak terbanyak di 'rumah'nya itulah yang menjadi pemenang. Jadi melalui permainan Badaku Anak dapat berkomunikasi sesama teman, berani mengucapkan kata-kata dalam pemilihan bahasa baku yang mudah dimengerti dari si anak, dapat dan berani dalam mengemukakan pendapatnya dalam dialog dua arah atau lebih. Kemudian pada aspek Sosial emosional, siswa dapat berinteraksi sosial menumbuhkan karakteristik anak bangsa, memupuk kembali rasa sosial, empati, jujur, sportif dan menghargai orang lain, hal ini lah yang dibutuhkan peserta didik dalam memberikan pendidikan karakter seperti belajar Memahami Aturan, belajar Jujur dan belajar Sabar. Selanjutnya pada aspek Motoric halus yaitu saat anak memindahkan biji congklak, anak perlu menggerakkan tangannya untuk

mengambil dan memasukkan biji-biji ke lubang congklak. Hal itu dapat menstimulasi saraf motorik halus si kecil. Hal itu dikarenakan bermain congklak, berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan si anak.

b) Temuan dari hasil Dokumentasi

Hasil temuan berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris anak menggunakan media permainan badaku dapat dilihat pada foto berikut:



Gambar 1: Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Badaku



Gambar 2: Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Badaku

Berdasarkan temuan di atas, TK Matahariku menggunakan badaku sebagai media permainan di dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk mengenalkan kosakata Bahasa Inggris berupa angka. Anak dapat mengenal kosakata berupa angka (Bahasa Inggris) misalnya *one, satu, three, four, five, six and seven* melalui langkah-langkah permainan yang dilakukan anak, karena terdapat 7 lubang dalam setiap papan badaku. Selagi bermain anak dapat menghitung dalam Bahasa Inggris, serta melatih motorik anak. Ketika mengambil biji dan juga melatih kesabaran anak dalam menunggu antrian.

2. TK Pelita Insani

a) Identitas

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pelita Insani yang beralamat di Landasan Ulin Tim., Kec. Landasan Ulin, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70724, status sekolah adalah swasta, bangunan sekolah merupakan bangunan permanen yang terbuat dari semen. TK Pelita Insani didirikan pada tahun 2015 oleh Yayasan Pelita Insani. Adapun visi VISI sekolah adalah menjadikan sekolah yang mempersiapkan anak-anak didiknya menjadi manusia yang berakhlak Islami, mempunyai kemampuan intelektual yang tinggi, terampil, berjiwa entrepreneur, sehingga siap menghadapi era globalisasi dan tantangan zaman. Dan Misi:

- Familiar pemakaian bahasa Inggris dalam berbagai kesempatan
- Prestasi akademis yang tinggi melalui pembelajaran yang tepat
- Menciptakan lingkungan belajar yang menantang, menyenangkan dan penuh makna dalam suasana yang Islami

Lokasi sekolah terletak di pusat pemukiman yang strategis, bangunan terletak di depan jalan utama sehingga mudah diakses. Kondisi fisik TK Matahariku bagus, kebersihan halaman sekitar sekolah sangat bersih. Bangunan terdiri dari dua lantai, dengan fasilitas permainan outdoor yang luas. TK Pelita Insani memiliki fasilitas 10 (lima) buah ruang kelas. Secara umum ruang kelas memiliki fasilitas yang cukup menunjang kelancaran kegiatan seperti papan tulis, meja belajar. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris pada kelompok B1 ini menggunakan media permainan badaku.

Ukuran ruangan kelas yaitu 4,5 x 4 meter persegi. Sirkulasi udara pada kelas ini bagus, dimana terdapat banyak jendela sehingga memungkinkan terjadinya sirkulasi udara yang cukup memadai agar kelas tidak pengap serta ada 1 AC untuk penyejuk ruangan di setiap kelas.

b) Temuan dari hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Pelita Insani, menyatakan bahwa:

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi tumbuh kembang anak secara keseluruhan yang menekankan pada perkembangan semua aspek kepribadian anak. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik, biologis, kognitif, dan sosial emosional. Pendidikan anak usia dini dalam hal ini Taman Kanak-Kanak, hendaknya menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan antara lain aspek kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Bermain merupakan sarana terpenting untuk pengembangan keterampilan sosial dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar bersosialisasi. Jika anak tidak bisa menyesuaikan lingkungan dengan temannya, maka anak akan diabaikan oleh temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain disekitarnya. Salah satunya melalui permainan Badaku. Selain menyenangkan bagi anak, perkembangan anak juga tercapai. Contoh penerapan dikelas melalui permainan badaku adalah permainan angka dengan badaku dapat melatih anak pandai berhitung anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit, penambahan dan pengurangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas TK Pelita Insani, menyatakan bahwa:

Bermain dilakukan dengan senang hati sehingga menghasilkan proses belajar pada anak. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Bermain sambil belajar akan meningkatkan ragam potensi dan perkembangan anak. Pembelajaran Bahasa Inggris yang saya lakukan adalah melalui permainan Badaku, karena untuk meningkatkan (1) perkembangan Bahasa anak yaitu dapat dilakukan melalui bermain, sehingga melatih anak berkomunikasi secara lisan dengan sesama teman, memperbanyak perbendaharaan kata anak, memahami perintah yg di sampaikan oleh lawan mainnya, misalnya pada awal bermain pemain terlebih dahulu menghitung tiap biji daku yang ada

sebelum jalan, hal ini dapat merangsang perkembangan bahasa anak. Selain itu juga melalui bermain dapat meningkatkan (2) perkembangan sosial emosional dengan permainan badaku anak dapat mengekspresikan perasaan, membantu mengatasi emosi yang negatif dan melatih emosi, sabar menunggu giliran bermain, mengontrol emosi saat memasukkan batu. (3) Perkembangan motorik halus dengan permainan badaku adalah melatih otot-otot jari anak, sehingga anak nantinya akan bisa memegang alat tulis dengan baik dan seimbang dalam memegang benda-benda yg dibawanya. Misalnya saat anak memindahkan biji daku anak menggerakkan tangan untuk mengambil dan memasukan biji daku kedalam lubang daku hal ini dapat menstimulasi motoric halus anak. Contoh penerapan di kelas melalui permainan badaku Penerapan permainan badaku bisa di masukkan dalam pengenalan budaya daerah yaitu permainan tradisional pengenalan pertama bisa melalui menonton video bersama permainan badaku di kelas lalu mengenalkan alat-alat permainan yang digunakan saat bermain badaku lalu menjelaskan aturan-aturan dalam permainan, berapa orang boleh bermain, memberikan contoh singkat permainan badaku.

c) Temuan dari hasil Dokumentasi

Hasil temuan berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris anak menggunakan media permainan badaku dapat dilihat pada foto berikut:



Gambar 3: Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Badaku



Gambar 4: Pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Badaku

Berdasarkan temuan di atas, TK Pelita Insani juga menggunakan badaku sebagai media permainan di dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sesuai misi sekolah yang mengenalkan Bahasa Inggris sejak dini di dalam setiap pembelajaran sekolah selalu strategi pembelajaran yang kreatif inovatif misalnya saja di dalam hal ini yaitu berupa permainan badaku. Anak selain dilatih mengenal kosakata dalam bahasa Inggris berupa angka juga melatih motorik anak ketika bermain badaku. Selain itu dapat melatih kesabaran anak di dalam antri menunggu giliran bermain. Sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi konkret dan menarik karena menggunakan media permainan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan badaku di TK matahariku dan TK pelita Insani. Kedua TK tersebut menerapkan permainan badaku dengan tujuan meningkatkan perkembangan anak seperti Bahasa, kognitif, sosial emosional dan motorik. Kurniati (2006) yang menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat merangsang anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan, berinteraksi secara positif, mengkondisikan anak untuk memiliki, pengendalian diri, mengembangkan empati terhadap teman, mematuhi peraturan dan menghormati orang lain. Berbagai nilai luhur yang terkandung dalam permainan anak

tradisional menggambarkan hal tersebut Permainan tradisional anak dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak-anak.

Pada aspek perkembangan Bahasa anak, ketika bermain bersama anak-anak yang lain, mereka harus percaya diri dan berani untuk belajar berkomunikasi. Ketika anak mencoba untuk berkomunikasi, anak belajar untuk menyampaikan sebuah bahasa dan memahami apa yang disampaikan oleh teman-temannya. Selain itu, ketika bermain permainan tertentu anak akan mendengar berbagai kosa kata baru yang kemudian akan semakin memperkaya kemampuan berbahasa anak. Hasil penelitian A. Aslamiah, R. Purwanti, N. Ngadimun, N. Noorhapizah, A. Suriansyah, R. Amelia (2020) bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kosakata anak. Dapat disimpulkan TK Mataharku dan TK pelita Insani menggunakan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang tepat melalui permainan Badaku. Selain meningkatkan perkembangan Bahasa Inggris anak, juga dapat meningkatkan aspek perkembangan anak lainnya.

Pada perkembangan kognitif anak, dapat menstimulasi kemampuan berhitung anak. Karena pada setiap lubang dalam bidang badaku anak di haruskan memasukkan biji sebanyak 7 buah, pada saat memasukkan biji anak akan menghitung satu persatu sehingga dapat menstimulasi kecerdasan anak dalam mengenal hitungan. Pada saat permainan berakhir anak juga akan menghitung jumlah biji yang ada di lubang paling besar. Sehingga pada pembelajaran Bahasa Inggris anak dapat berhitung dalam Bahasa Inggris. Perkembangan kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar kegiatan belajar selalu berkaitan dengan berpikir. Selain itu aspek kognitif adalah proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau peristiwa. Tahapan perkembangan kognitif Piaget menunjukkan bahwa usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan pengalaman otak manusia meningkat dan dan berkembang sangat pesat pada usia tersebut, yaitu mencapai 80%. Piaget dalam membagi pengetahuan yang dimiliki anak dalam 3 kategori, yaitu: pengetahuan fisik, pengetahuan logika matematis, dan pengetahuan sosial. Musdalifah, et al (2016) yang menunjukkan bahwa permainan congklak berpengaruh terhadap kemampuan untuk mengenali konsep angka pada anak usia dini.

Pada perkembangan Aspek Sosial Anak Seiring dengan bertambahnya usia anak, orangtua harus mulai membiasakan mereka untuk bertemu dengan orang-orang yang baru dan berpisah dengan orangtua yang selalu berada di sekitar mereka. Dengan bertemu orang-orang yang baru, khususnya dengan anak-anak yang seusia mereka, anak akan belajar

banyak hal seperti berbagi makanan, bergantian saat menggunakan mainan, dan lain-lain. Kemudian perkembangan Aspek Emosional Anak Bermain merupakan salah satu cara untuk menyalurkan emosi anak. Ketika anak bermain semua perasaan yang tidak menyenangkan bagi mereka dapat mereka lepaskan dan lupakan setelah mereka bermain. Selain itu ketika bermain, mereka juga belajar untuk mengalami sendiri berbagai hal yang tentunya membentuk emosi mereka ke arah yang positif misalnya melatih kesabaran anak. Saat bermain dilakukan bergantian pemain yang sedang mendapat kesempatan bermain akan jalan lebih dulu dan anak yang belum mendapat giliran harus sabar menunggu giliran. Selain itu, melalui permainan badaku dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak, melatih koordinasi mata dan tangan saat memasukkan biji kedalam lubang congklak, diperlukan keterampilan koordinasi tangan dan mata agar biji kuwek masuk/ jatuh pada lubang dengan tepat. Pada saat anak menggenggam biji dan menjatuhkannya satu persatu pada setiap lubang. Di TK Matahariku dan TK pelita Insani menjadikan Permainan tradisional khususnya Badaku menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Inggris agar menjadi konkret dan menyenangkan.

Masa usia dini merupakan masa keemasan yang pada usia ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting. Banyak orang tua sengaja merencanakan anaknya masuk ke pendidikan anak usia dini sebelum masuk Sekolah Dasar. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantaranya anggota kolektif tertentu berbentuk tradisional dan di warisi turun temurun serta mempunyai banyak variasi.

Langkah-langkah permainan badaku yaitu dengan cara mengambil biji-bijian yang terletak di bagian kanan, kemudian meletakkannya ke arah bagian kiri sampai dengan biji terakhir jatuh ke lubang induk dari papan badaku. Permainan akan berhenti apabila semua biji sudah terkumpul di lubang induk, artinya biji-bijian dari badaku yang dijalankan di anak lubang telah habis. Penentuan pemenang yaitu pemain yang mengumpulkan biji paling banyak dilubang induk miliknya (Mulyani, 2013). Anak dapat belajar berhitung yaitu menghitung biji-bijian yang diletakkan disetiap lubang papan badaku. Kemudian dapat melatih kemampuan manipulasi motorik halus anak, agar anak siap menulis. Selain itu adalah anak juga dituntut untuk bersabar ketika menunggu giliran temannya bermain (Kurniati, 2006).

Permainan yang dapat merangsang tumbuh kembang anak yang meliputi nilai kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta motorik adalah permainan tradisional. Permainan tradisional

dapat memiliki peran penting dalam kehidupannya seperti meningkatkan kemampuan Bahasa, kognitif, motorik, emosi, dan menjadi salah satu alternatif kegiatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, yaitu tentang pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan tradisional Kalimantan Selatan (Badaku) di TK Matahariku Landasan Ulin Tengah dan TK Pelita Insani Landasan Ulin Timur dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris anak berupa angka, dapat melatih sosial emosional anak misalnya kesabaran anak, dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak, melatih koordinasi mata dan tangan, serta dapat menstimulasi kecerdasan anak dalam mengenal hitungan.

B. Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik kepada guru dan kepala sekolah maupun bagi peneliti selanjutnya antara lain di bawah ini:

1. Bagi kepala sekolah

Dapat dijadikan bahan masukan dalam melaksanakan pembinaan terhadap guru-guru sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan di dalam kelas dan mutu pendidikan khususnya pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan sebagai media yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini agar tercapai hasil yang optimal (khususnya perkembangan Bahasa Inggris, kognitif, Sosial emosional, dan motorik halus anak).

3. Bagi peneliti berikutnya

Dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebaik-baiknya sehingga hasil temuan yang diperoleh dapat diterapkan dan dikembangkan untuk kepentingan pendidikan dalam upaya peningkatan proses kegiatan di Taman kanak-kanak yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur seperti permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., Khofifah, N., & Yuanita, D. (2016). *Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 109-117.
- Andriani, T. (2012). *Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini*. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bogdan R. C. & Biklen, S.K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. 5th Edition. Boston: Allyn & Bacon.
- Denzin, N. K. & Lincoln Y S. (2009). *Handbook of Qualitative Research, terjemahan: Daryanto, dkk*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadlillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD, Panduan untuk Pendidik, Mahasiswa, dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzuri dan Siregar. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan
- Hasanah, N. I. (2015). *Pengaruh Permainan Tradisional Kalimantan Selatan "Badamprak" Terhadap Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Tk Tarbiyatul Athfal Darmawanita Iain Antasari*.
- Hasanah, Nor Iza & Hardiyanti Pratiwi. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Klein and Kerstin. (2005). *Teaching the World's Children, English Teaching Forum Vol 43*.
- Kurniati. 2006. *Permainan tradisional di Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles B. M dan Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Moleong, L J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, S. 2013. *Permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Mulyasa, H., E. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Musdalifah, M., Antara, P. A., & Magta, M. (2016). Pengaruh Permainan Congklak Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di RA Baitul Mutaallim Tegalinggah Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan luar Sekolah*. Yogyakarta. Flashbook.
- Subiyati, M. (1995). *Bahasa Inggris, Tumbuh Mengglobal dari Bahasa Tertindas sampai Bahasa Kebutuhan Intelektual*. Cakrawala Pendidikan, 86586.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta.
- Sujiyono, Yuliani Nurani. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suyadi dan Ulfah M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Kasihani K.E. (2008). *English For Young Learners*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Saldana, J. (2011). *Fundamentals of Qualitative Research*. Oxford: Oxford University Press.
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ulfatin, N. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Media Nusa Creative
- Warisan Budaya Tak Benda. (2011). *Badaku*. (online) Dari <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=1361>
- Wiyani, N.A. (2012). *Bina Karakter Anak Usia Dini: PAnduan Orang Tua dan Guru Dalam Membentuk kemandirian dan kedisiplinan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.

LAMPIRAN

1. Biodata Pelaksana

a. Ketua

CURRICULUM VITAE KETUA PENELITI

IDENTITAS DIRI

Nama : Novitawati, S.Psi, M.Pd
 Nomor Peserta : 0019117408
 NIP : 19761106 200604 2 002
 Tempat dan Tanggal Lahir : Malang, 6 Nopember 1976
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Golongan / Pangkat : Penata / IIC
 Jabatan Akademik : Lektor
 Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
 Alamat : Jl. Brigjen H. Hasan Basri Kayu Tangi Banjarmasin
 Telp.faks : 0511-3304914
 Alamat Rumah : Jl. Jahri Saleh Komplek Pandan Arum Blok A No. 59
 Banjarmasin Kalimantan Selatan
 Tel./faks : 081381994567
 Alamat e-mail : novitawati@ulm.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Program Pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/Program Studi
2000	Sarjana (S1)	Universitas Muhammadiyah Malang	Psikologi
2012	Magister (S2)	Universitas Negeri Jakarta	Pendidikan Anak Usia Dini
2019	Doktor (S3)	Universitas Negeri Malang	Manajemen Pendidikan

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Jenis Pelatihan (Dalam / Luar Negeri)	Penyelenggara	Jangka Waktu
2014	Workshop Penyusunan Pengembangan Kurikulum PAUD (Tahap III)	Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Selatan	3 hari
2014	Workshop Penulisan Bahan Ajar	P3AI Universitas Lambung Mangkurat	2 Hari
2014	Penyusunan Kerangka dan Pengembangan Model Kurikulum 2013 PAUD	PUSKURBUK dan Dinas Pendidikan Kota BANjarbaru	2 Hsri
2015	Workshop Penulisan KKNi Prodi PG-PAUD se Indonesia	Universitas negeri Jakarta	3 hari
2015	Workshop Psikologi Asesment Dan Intervensi Gangguan perkembangan Anak	Prodi Psikologi FK Unlam , Apsifor Kalsel dan IPK Kalselteng	1 hari
2016	Workshop penyusunan kurikulum	Prodi PGPSD	2 hari

	KKNI PGSD, PGPAUD		
2016	Penulisan dokumen borang Akreditasi Pascasarjana	Program Pascasarjana Unlam	2 hari

PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/anggota Tim	Sumber Dana
2014	Pengembangan karakter Anak Usia Dini di PAUD TK Sayang Ibu Banjarmasin	mandiri	Mandiri
2015	Upaya Mengembangkan Aspek Motorik Halus Menempel Gambar Dengan tepat (membuat kolase) Menggunakan kombinasi model Explicit Instruction dan Pemberian tugas Pada Anak Kelompok B TK Barunawati Banjarmasin	Mandiri	Mandiri
2017	Keberhasilan Siswa Pada Pelajaran Matematika Hubungannya Dengan Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Di Sekolah Dasar	Ketua	PNBP

KARYA ILMIAH*

A. Buku/Bab Buku/Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2014	Pengembangan Motorik Anak Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Anak	Jurnal Al Jami Vol. 10 Nomor 20, Juli- Des 2014
2016	Panduan Penulisan Karya Ilmiah FKIP	FKIP Unlam

KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara	Panitia /peserta /pembicara
2015	Menuju sekolah unggul dalam perspektif Teori dan Praktek	PGPSD Unlam	Peserta
2015	Membentuk Peserta Didik Yang Unggul melalui Pendidikan Karakter	PAntia HArdiknas PGPSd	Moderator
2016	Diskusi ilmiah “ Menembus Publikasi Jurnal Internasional “	FKIP Unlam	Peserta
2016	Konverensi ABKIN	ABKIN KalSel	Panitia
2016	Diklat Berjenjang PAUD Tingkat dasar	Dinas Pendidikan Propinsi	Narasumber
2016	Penyusunan Dokumen Akreditasi Program magister	Program pascasarjana Unlam	Peserta
2016	Pelatihan Bagi Pelatih Diklat berjenjang	IGTKI-PGRI Prov. Kalsel	Nara Sumber
2016	Pendidikan berkualitas Berbasis karakter Strategi dan implementasinya	PGPSD, dan Magister Manajemen Pendidikan , Magister PAUD	Moderator
2017	Pelatihan Kemandirian Menulis ARTikel Bagi Dosen FKIP Universitas ALmbung MAnkurat	FKIP Universitas Lambung Mangkurat	Peserta
2017	Seminar Nasional “ Penguatan Kemitraan Akademis, satuan Pendidikan PAUD Keluarga dan Masyarakat Menuju Profesionalisme “	Universitas negeri surabaya	Pemakalah
2017	Konverensi Asosiasi PGPAUD “ Peran Akademisi Dalam Mempersiapkn Peningkatan Kompetensi Pendidik PAUD “	Universitas Negeri Surabaya	Peserta
2017	The 5th Internatioanl Symposium on Wetland Environmental Management	Universitas LAngbung MAnkurat	Nara Sumber

2018	Manajemen dan Tehnologi Pendidikan Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan	PGPSD, dan Magister Manajemen Pendidikan , Magister PAUD	Moderator
------	---	---	-----------

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT		
Tahun	Jenis>Nama Kegiatan	Tempat
2014	Tim Juri, Jambore (Apresiasi) PTK PAUDNI BERPRESTASI Tingkat Provinsi KalSel 2013	Banjarmasin
2014	Diklat dasar pendidik PAUD se Kabupaten Barito (AGSt)	Kabupaten Barito
2014	Ortek diklat berjenjang pendidik PAUD tingkat dasar (Nov)	Dinas pendidikan Prov Kalse
2014	Biners POLWAn Kalsel (Okt)	POLDA Kalsel
2014	Juri Pembuatan media Ajar	PGSD PGPAUD
2015	Tim Juri, Jambore (Apresiasi) PTK PAUDNI BERPRESTASI Tingkat Provinsi KalSel 2015	Dinas Pendidikan Provinsi Kalsel
2016	Ortek diklat berjenjang pendidik PAUD tingkat dasar	Dinas Pendidikan Prov Kalsel
2017	Tim Penyusunn Buku Profil PAUD Kabupaten Banjar	Balitbang Kabupaten Banjar

Demikian *Curriculum Vitae* ini saya buat dengan sebenar-benarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,

Dr. Novitawati, S.Psi., M.Pd.
NIP. 197611062006042002

b. Anggota

CURRICULUM VITAE

A. IDENTITAS

1. Nama : Dr. Erny Wahdini, S.Pd, M.Pd
2. NIP : 19711215 199903 2008
3. Tempat/Tgl.Lahir : Pelaihari (Tanah Laut), 15 Desember 1971
4. Agama Islam : Islam
5. Pangkat/Golongan : Pembina TK.I/IVb (01/10/2016)
6. Pekerjaan : Dosen
7. Unit Kerja : Pascasarjana Pendidikan Guru PAUD ULM Bjm
8. Pendidikan : S3 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN Panglima Batur Banjarbaru 1984
2. SMP Negeri 2 Banjarbaru 1989
3. SPG/TK Banjarbaru 1991
4. S1 Psikologi Pendidikan & Bimbingan Uniska Banjarmasin 1997
5. S2 Manajemen Pendidikan Unlam Banjarmasin 2010
6. S3 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang/UM 2015

C. RIWAYAT PANGKAT

1. CPNS II/a : 01 Maret 1999
2. PNS II/a : 04 September 2000
3. Penata Muda IIIa : 01 Maret 2001
4. Penata Muda TK. I III/b : 02 Oktober 2003
5. Penata/ IIIc : 08 Oktober 2005
6. Penata TK. I/IIId : 01 Oktober 2008
7. Pembina/IVa : 01 Oktober 2012
8. Pembina TK.I/IVb : 01 Oktober 2016

D. PENDIDIKAN & PELATIHAN KEPEMIMPINAN

1. Diklat PIM IV : Tahun 2009
2. Diklat PIM III : Tahun 2014
3. Diklatpim Organisasi profesi HIMPAUDI Jakarta 2020

E. RIWAYAT ORGANISASI PENDIDIKAN TEKNIS & NON TEKNIS

1. Diklat Multimedia & Broadcasting Dirjen PNFI Jakarta 2007
2. Trainer master PAUD Tingkat Provinsi tahun 2007 BPKB-PNFI Banjarbaru
3. Trainer Master PAUD Tingkat Nasional tahun 2008 di Semarang Tengah
4. Asesor PAUD BAN-PAUD PNF 2015 - sekarang
5. Dosen (NIDK) Universitas Lambung Mangkurat Program S1 & S2 PAUD 2015-2019
6. Tenaga Pengajar Universitas Terbuka (UT) program S1 PAUD
7. Kepala Bidang Bina PAUD, Dikkel, Dikmas Dinas Pendidikan Kab. Banjar 2009-2019
8. Sekretaris HIMPAUDI Kabupaten Banjar 2014-2019
9. Ketua HIMPAUDI Kab. Banjar 2019-2023

F. RIWAYAT JABATAN

1. Guru TK. Negeri Pembina Kab. Banjar : 1999 s/d 2005
2. Pamong Belajar SKB Banjar : 2005 s/d 2008
3. Kasi PAUD & Keaksaraan Dinas Pendidikan : 2009 s/d 2014
4. Kabid Bina PAUDNI Dinas Pendidikan : 2014 s/d 2016
5. Kabid Bina PAUD, Dikkel, & Dikmas : 2016 s/d 2019
6. Kabid Bina KB dan KS : 2019 (12-03-2019)
7. Dosen NIDN : 2019 – sekarang

G. KETERANGAN KELUARGA

1. Anak Kandung: **Reza Guruh Maulani** lahir Amuntai, 19 Oktober 1994
2. Anak Kandung : **Muhammad Ridho** lahir Martapura, 08 Maret 2002 (Pelajar SMK Telkom Banjarbaru)

H. ALAMAT

Rumah : Jl, Gotong Royong III No. 70 RT.04/05 Komplek Bukit Lestari III Banjarbaru

HP : 08125127238

Email : ernybanjar@yahoo.co.id
erny1512@icloud.com
ernywahdini09@gmail.com

Banjarmasin, 26 September 2020

Dr. Erny Wahdini, S.Pd, M.Pd
NIP. 19711215 199903 2 008

c. Anggota

BIODATA DIRI

Nama Lengkap (dengan gelar)	Ratna Purwanti, S.Pd., M.Pd
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	-
NIP/NIK/Identitas lainnya	19890919201812201001
NIDN/NIDK	8869111019
Tempat, Tanggal Lahir	Landasan Ulin Barat, 19 September 1989
E-mail	ratna.purwanti@ulm.ac.id
Nomor Telepon/HP	081348382024
Alamat Kantor	Kampus FKIP II ULM Jalan Brigjend H.Hasan Basry
Nomor Telepon/Faks	(0511) 3306664
Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
Nomor Telepon/Faks	
Mata Kuliah yang Diampu	1. Bahasa Inggris (PGSD dan PG PAUD)
	2. Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini (TK/RA/KB) (PG PAUD)
	3. Bahasa Inggris 1 (PGSD)
	4. Bahasa Inggris 2 (PGSD)
	5. Hubungan Sekolah Masyarakat (PG PAUD)

Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2019	Pengenalan aspek bahasa (bahasa inggris) anak usia dini Melalui gelpitas pada anak kelompok b2 di TK At-tibyan Kecamatan banjarmasin tengah	PGSD FKIP ULM	5.000.000
2	2020	Bimbingan Orang Tua dan Guru dalam Menanamkan Sikap Kemandirian Anak (Studi Kasus di TK Melati Desa Pandahan (Penggalaman) Kabupaten Tanah Laut)	PNBP Universitas Lambung Mangkurat Tahun Anggaran 2020	16.500.000
3	2020	Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tradisional (Multi situs di TK Matahariku dan TK Pelita Insani)	Mandiri	3.000.000

Pengabdian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta)

				Rp)
1	2020	Workshop Penulisan karya ilmiah bagi Guru-guru PAUD KKG Gugus Tulip Kabupaten Banjar	PNBP FKIP	4.000.000

Karya Ilmiah 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	Introducing Language Aspect (English) To Early Childhood Through The Combination Of Picture And Picture Model, Talking Stick Model, Flashcard Media, And Movement And Song Method In B1 Group At Matahariku Bilingual Kindergarten Landasan Ulin Tengah Banjarbaru, Indonesia	European Journal of Education Studies	Volume 5, Issue 7, 2018
2	Empowerment of English Club to the Students' Achievement In Speaking English at the Sixth Semester Students of PG-PSD Lambung Mangkurat University	International Journal of Innovation, Creativity and Change.	Scopus Q3 Volume 5, Issue 5, Special Edition: ICET Malang City, 2019

Pemakalah 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Prosiding (the 3rd International Conference CRNA	Parenting and Perspective of Curriculum in Instilling Character Values at Earlychildhood	25 – 27 September 2019, FIP-Universitas Negeri Jakarta)
2	Prosiding SEMNAS PS2DMP ULM 5 (1), 127-138	Implementasi Model Problem Solving, Somatic, Auditory, Visualization And Intellectually (SAVI) Dan Course Review Horray (CRH) Untuk Meningkatkan Aktifitas Siswa Kelas Va Di Sdn Pasar Lama 1 Banjarmasin	1 September 2019, Hotel Rattan Inn Banjarmasin
3	Prosiding SEMNAS PS2DMP ULM 5 (2), 135-146	Pengenalan Aspek Bahasa (Bahasa Inggris) Untuk Anak Usia Dini Melalui Nyanyian	24 Agustus 2019, Hotel Mercure Banjarmasin

Workshop dan Pendidikan-Pelatihan 5 tahun terakhir

No.	Nama Workshop/ Diklat	Penyelenggara	Waktu dan Tempat
1	Penulisan Artikel Ilmiah Pada Jurnal Nasional Terakreditasi dan Jurnal Internasional	Program Magister Manajemen Pendidikan dan PG PAUD	21 Juli 2018, Magister Manajemen Pendidikan
2	Workshop penyusunan Dokumen untuk persiapan sertifikasi ASEAN university Network Assurance (AUN-QA)	LPM Universitas Lambung Mangkurat	19 – 21 Agustus 2019, Hotel Q dafam Banjarbaru
3	Workshop pembelajaran MKU dan Lesson Study Universitas Lambung Mangkurat	Lembaga peningkatan dan pembelajaran ULM	19-20 September 2019, Aula Lembaga peningkatan dan pembelajaran ULM

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam CV ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian data ini saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, 26 September 2020

Yang menyatakan,

Ratna Purwanti, S.Pd., M.Pd
NIPK. 19890919201812201001

d. Anggota

BIODATA DIRI

Nama Lengkap (dengan gelar)	Herti Prastitasari, M.Pd
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	-
NIP/NIK/Identitas lainnya	19921206201812201001
NIDN	-
Tempat, Tanggal Lahir	Banjarbaru, 06 Desember 1992
E-mail	herti.prastitasari@ulm.ac.id
Nomor Telepon/HP	082148699949
Alamat Kantor	Kampus FKIP II ULM Jalan Brigjend H.Hasan Basry
Nomor Telepon/Faks	(0511) 3306664
Lulusan yang Telah Dihilkan	-
Nomor Telepon/Faks	-
Mata Kuliah yang Diampu	1. Matematika SD 1
	2. Matematika SD 2
	3. Matematika SD 3
	4. Pendidikan Matematika SD 1
	5. Pendidikan Matematika SD 2
	6. Pendidikan Matematika SD 3

Riwayat Pendidikan

PENDIDIKAN	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Lambung Mangkurat	Universitas Negeri Malang	
Bidang Ilmu	PGSD	Pendidikan Dasar Konsentrasi Matematika	
Tahun Masuk-Lulus	2011-2015	2016-2018	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Model Pembelajaran Mind Mapping Dikombinasi Media Gambar pada Kelas IV SDN Loktabat 7 Banjarbaru	Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Berbasis Lingkungan Sungai pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV SD	

Nama Pembimbing/ Promotor	Dr. Hj. Susilawaty, M.Pd. Drs. H. Mahlan Asmar, M.Pd	Dr. Abd Qohar, M.T Prof. Dr Cholis Sa'dijah, M.Pd, M.A	
------------------------------	---	--	--

Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2020	Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tradisional (Multi Situs di TK Matahariku dan TK Pelita Insani)	Mandiri	Rp. 3.000.000
2	2020	Pengembangan Atlas Bebas Kajian Etnosains Lahan Basah Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kalimantan Selatan	PNBP	Rp. 28.500.000

Pengabdian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2019	Pengolahan Telur Asin untuk Menambah Asupan Gizi Anak dan Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat	Mandiri	Rp. 4.000.000
2	2020	Workshop Penulisan karya ilmiah bagi Guru-guru PAUD KKG Gugus Tulip Kabupaten Banjar	PNBP FKIP	Rp. 4.000.000

Karya Ilmiah 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	<u>Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV</u>	Jurnal Pendidikan	Vol 3/No 12/2018

Pemakalah 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Pembentukan Kompetensi dan Karakter Sumber Daya Manusia Pendidikan Dasar di Era Revolusi Industri 4.0	Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual	24 Agustus 2019 Hotel Rattan Inn

Workshop dan Pendidikan-Pelatihan 5 tahun terakhir

No.	Nama Workshop/ Diklat	Penyelenggara	Waktu dan Tempat
1	Workshop Rancangan Struktur Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka	PGSD	17 dan 18 Juli 2020 (Google Meet)
2	Workshop Rencana Strategis dan Rencana Operasional Program Studi PGSD FKIP ULM	PGSD	24 dan 15 Juli 2020 (Zoom meeting)
3	Workshop Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kampus Merdeka	PGSD dan PG-PAUD	17 dan 18 September 2020

Buku yang dihasilkan

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Buku Guru Bangun Datar Lingkungan Sungai Matematika SD/MI untuk Kelas IV SD	2018	90	-
2	Buku Siswa Bangun Datar Lingkungan Sungai Matematika SD/MI untuk Kelas IV SD	2018	75	-

Paten & HAKI

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Buku Guru Bangun Datar Lingkungan Sungai Matematika SD/MI untuk Kelas IV SD	2018	Buku Ajar	000127400
2	Buku Siswa Bangun Datar Lingkungan Sungai Matematika SD/MI untuk Kelas IV SD	2018	Buku Ajar	000127401

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam CV ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian data ini saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, 26 September 2020

Yang menyatakan,

Herti Prastitasari, M.Pd
NIPK.19921206201812201001

e. Pembantu lapangan

Nama : Rosidawati
NIM : 1810126320026
Program Studi : PG PAUD FKIP ULM
Tempat, Tanggal Lahir : Tabalong, 10 Desember 1999
Jenis Kelamin : Wanita
Status Perkawinan : Belum Menikah
Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
Alamat : Jl. Brigjen H. Hasan Basry Komplek Unlam
Nomor Telepon : 0511-3307329
Alamat Rumah : Dusun Sumber Sari, RT 001, RW 001, Desa Sukaramah,
Kecamatan Panyipatan, Kabupaten Tanah Laut
Alamat E-mail : rosidawati1012@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK (TK Jorong Trans 200)
SD (SDN Jorong 3)
SMP (SMPN 6 Tanjung)
SMA (SMAN 1 Panyipatan)

Banjarmasin, 26 September 2020

Yang menyatakan,

Rosidawati

2. Rincian Biaya

1. HONOR				
Pelaksanaan	Honor/jam	waktu (jam/pertemuan)	Kuantitas	Honor (Rp)
Pengumpul data (1 orang) di kedua situs	25.000	4	4	400.000
Subtotal				400.000
2. BAHAN HABIS PAKAI				
Material	Justifikasi	Kuantitas	Harga (Rp) / satuan	Biaya (total) Rp
Kertas HVS A4	1	rim	50.000	50.000
Tinta Printer Epson	1	buah	140.000	140.000
Belanja jasa pembuatan laporan penelitian	copy dan jilid laporan	4	60.000	240.000
Penggandaan laporan dan jilid	fotokopi dan jilid	4	15.000	60.000
Makan siang TIM		8 (4 kali)	30.000	960.000
Subtotal				1.450.000
3. PERJALANAN				
Material	Justifikasi	Kuantitas	Harga (Rp) / satuan	Biaya (total) Rp
Transportasi	Penelitian di kedua situs	4 x (2 situs)	50.000	400.000
Subtotal				400.000
4. RENCANA LUARAN				
Publikasi artikel ilmiah di jurnal nasional/prosiding internasional	Penulisan Artikel	1 artikel	750.000	750.000
Subtotal				750.000
Total Anggaran Yang Diperlukan (Rp)				3.000.000

3. Foto Kegiatan anak



4. Surat ijin dari Dekan FKIP ULM
5. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian

