

Appendices 01. Blueprint

Blue Print for Questionnaire of Pedagogical Content Knowledge in Teaching Young Learner

	Dimension	Indicator	Number of Item	
			Positive	Negative
1) Subject matter Knowledge	a) Language Awareness (Andrews, 2001)	1. Realizing the important of revising the grammatical error in the class.	1	2
		2. Realizing the important of revising miss pronunciation, incorrect spelling or word choice in the class	3	4
	b) Language Proficiency (Andrews, 2001)	3. Use/ speak English fluently	5	6
		4. Write on the white board or on the document without any error		7
2) Knowledge about learning characteristic of young learner	a) having a great curiosity (Juhana, 2014)	1. Try something new	8	12
		2. Build a knowledge from experience or idea	9	11
	b) Create meaning from their experience (Juhana, 2014)	3. Learning through experience	13	10
		4. Learn through listening and repeating	15	17
	c) have a short attention span and easy to be	5. Learn when they are motivated	14 16	18

	bored (Juhana, 2014)			
		6. Participate in the fun activity in the classroom	20 22	19
	d) Young learners focus on the contextual here and now situation (Juhana, 2014)	7. Learn through relating to the previous knowledge	21	25
		8. Learning through the environment around them	24	23
3) Use teaching strategies for young learners	a) Teach from visual media (Çakir, 2004)	1. Teach by using visual media	26 27	29
		2. Teach by using media which can be explored	28	30
	b) Teach in the contextual situation (Çakir, 2004)	3. Give the context or situation	31	34
		4. Doing contextual activity	32 35	33
	c) Teach by using activity that is motivated, interesting, and stimulating the participation by learners (Çakir, 2004)	5. conducting motivated and interested activities	37 39	36
		6. Stimulate the learners to participate in the activity	38	40

	d) Provide fun learning environment (Çakir, 2004)	7. Provide or use game in the learning process	41 42	44
		8. Develop a fun learning situation (by using joke or song)	43	45
	e) Do actions which gave an impact for students' achievement in several ways. (Medwell et. Al., 2009)	9. Use learning media which can improve the four language skills	46	
		10. Use activities which can encourage student's self-confidence in learning English.	47	48
		11. Use activities which can develop students' social skill	50	49



Appendices02. Questionnaire

KUESIONER PERSEPSI GURU TENTANG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI BAHASA ASING DI SEKOLAH DASAR DI DENPASAR

Petunjuk bagi responden:

1. Kuesioner ini merupakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang implementasi konsep teori pembelajaran yang mendasari metode dan strategi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak. Kuesioner ini tidak bermaksud untuk menilai Bapak/Ibu secara personal, tetapi hanya mengumpulkan data sebagai unsur-unsur pendekatan pembelajaran yang muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar.
2. Mohon berikanlah tanda (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan:

untuk pernyataan konsep:	untuk pernyataan implementasi:	untuk pernyataan dampak:
(sangat setuju)	sangat sering)	(sangat setuju)
(setuju)	sering)	(setuju)
(ragu-ragu)	kadang-kadang)	(ragu-ragu)
(tidak setuju)	tarang)	(tidak setuju)
(sangat tidak setuju)	tidak pernah)	(sangat tidak setuju)

NAMA :

SEKOLAH :

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN :

LAMA MENJADI GURU SD :

PERNAH IKUT SEMINAR UNTUK BAHASA INGGRIS SD: YA / TIDAK

(coret yang tidak
perlu)

1) pengetahuan Bahasa Inggris/ subject matter Knowledge

	Pernyataan	Respon					Keterangan
	Penting untuk memperbaiki kesalahan grammar siswa dikelas						
	Ketika kesalahan grammar terjadi saya tidak memperbaikinya						
	Penting untuk memperbaiki pelafalan atau ejaan salah yang dilakukan siswa						
	Ejaan dan pelafalan salah yang dilakukan siswa tidak perlu diperbaiki karena mereka masih kecil						
	Penting menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan siswa di dalam kelas						
	Lebih baik menggunakan Bahasa Indonesia di kelas agar siswa cepat mengerti						
	Menulis menggunakan Bahasa Inggris di papan tidaklah terlalu penting karena siswa cukup belajar lewat mendengarkan						

2) pengetahuan tentang karakteristik Pelajar usia dini

	Pernyataan	Respon					Keterangan

	Penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa mencoba kegiatan belajar baru yang belum pernah mereka lakukan.					
	Kegiatan pembelajaran harus dapat membangun konsep pengetahuan siswa walaupun tanpa diberikan penjelasan awal oleh guru.					
	Pemahaman materi yang diperoleh siswa secara mandiri akan cepat terlupakan.					
	Sumber pengetahuan berasal dari guru saja untuk mengefisiensikan waktu pembelajaran.					
	Penggunaan media baru dalam pembelajaran hanya akan memicu kegaduhan kelas karena siswa menjadi penasaran.					
	Melalui kegiatan belajar mengalami langsung, siswa lebih mudah memahami suatu konsep.					
	Ketika siswa tertarik dengan materi maka mereka dapat belajar secara maksimal.					
	Kegiatan mendengarkan dapat menjadi latihan yang baik bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris.					
	Motivasi belajar yang diberikan guru membawa pengaruh besar pada keberhasilan belajar siswa.					

	Kegiatan menirukan pengucapan dalam membaca teks berbahasa Inggris tidak memberikan dampak yang berarti bagi kemampuan bahasa Inggris siswa.					
	Kegiatan belajar harus tetap dilakukan tanpa perlu mempertimbangkan kondisi siswa untuk memaksimalkan waktu belajar.					
	Kegiatan pembelajaran yang bervariasi akan merusak konsentrasi siswa.					
	Siswa dapat fokus lebih lama jika suasana kelas menyenangkan.					
	Materi pembelajaran yang baik harus berhubungan dengan hal yang akrab bagi siswa.					
	Penggunaan games dalam pembelajaran dapat menumbuhkan semangat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan.					
	Pemanfaatan benda-benda di sekitar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak dapat menambah wawasan siswa.					
	Siswa lebih mudah memahami pelajaran jika materi pembelajaran berhubungan dengan lingkungan sekitar siswa.					
	Semua materi pembelajaran harus mengandung hal baru yang sama sekali belum diketahui siswa.					

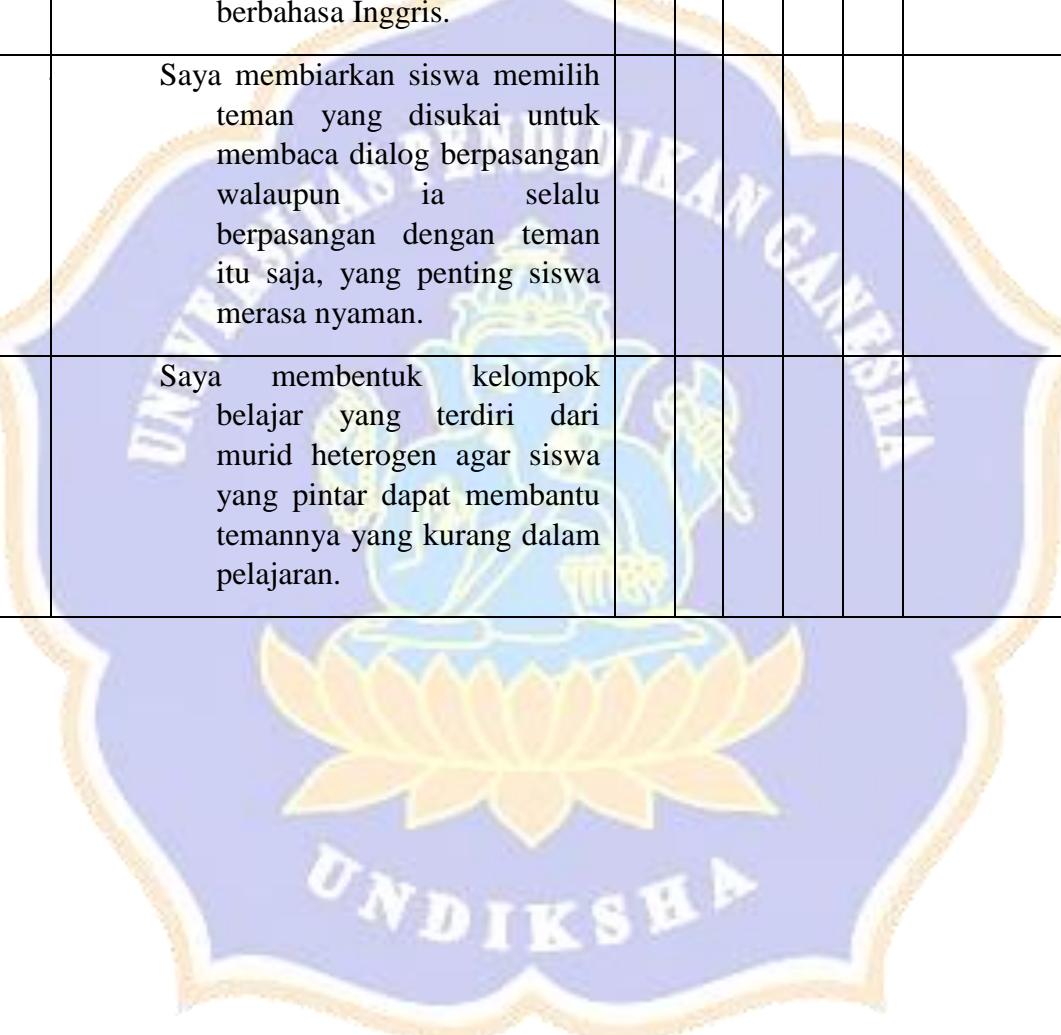
3) penggunaan strategi pembelajaran untuk pelajar usia dini

	Pernyataan	Respon					Keterangan
	Saya menggunakan media yang menarik secara visual seperti gambar berwarna atau lukisan untuk menarik perhatian siswa.						
	Saya memanfaatkan gerakan tubuh atau ekspresi wajah untuk memperkenalkan materi dalam bahasa Inggris.						
	Saya menumbuhkan daya berpikir kritis siswa dengan menyediakan bahan ajar yang bisa digunakan sebagai bahan diskusi, seperti video, film, buku cerita, dsb.						
	Saya hanya menggunakan video sebagai alat untuk menarik minat siswa tanpa memberikan kegiatan tindak lanjut terhadap video tersebut.						
	Saya kesulitan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sebuah media, sehingga saya harus menyediakan beberapa macam media jika ingin melakukan beberapa variasi kegiatan pembelajaran.						
	Saya menggunakan topik-topik yang diambil dari kehidupan sehari-hari siswa dalam mengajar bahasa Inggris agar						

	pembelajaran menjadi lebih bermakna.				
	Saya menyediakan topik yang berkaitan dengan materi pelajaran. Misal: jika materi tentang Hobi, maka saya akan memilihkan topik mengenai hobi masing-masing anggota keluarga.				
	Saya lebih memilih menggunakan teknik menghapal dalam mengenalkan kosakata baru kepada siswa.				
	Saya menyuruh siswa untuk menghapalkan rumus atau aturan tata bahasa saat belajar <i>tenses</i> .				
	Saya mengadakan kegiatan diskusi dengan mengambil suatu masalah atau isu di sekitar lingkungan siswa dan mengundang mereka untuk menyampaikan pendapat atau ide tentang masalah tersebut.				
	Saya menghindari penggunaan <i>reward</i> atau hadiah dalam pembelajaran karena akan memanjakan murid.				
	Saya mengajak siswa untuk menyanyi dan bergerak mengikuti irama musik untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Inggris.				
	Saya memanfaatkan games yang harus dimainkan secara berkelompok dan memerlukan partisipasi aktif				

	semua anggota kelompok.				
	Saya mengijinkan murid untuk memilih kegiatan pembelajaran yang sesuai minat mereka.				
	Saya membiarkan siswa yang kurang mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar tidak menimbulkan kecemasan dalam belajar bahasa asing.				
	Saya mencari tahu jenis-jenis games pembelajaran bahasa Inggris melalui internet untuk menambah variasi games di kelas.				
	Saya memanfaatkan games untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.				
	Saya mengijinkan siswa memakai kostum atau menggunakan property yang diperlukan dalam bermain peran.				
	Saya kesulitan menjaga ketertiban kelas ketika siswa memainkan games.				
	Saya tetap melanjutkan kegiatan pelajaran sesuai dengan alokasi waktu walaupun siswa terlihat bosan dan lelah.				
	Saya memanfaatkan sebuah media pembelajaran dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk melatih 4 keterampilan bahasa.				
	Saya menumbuhkan kepercayaan diri siswa dengan melakukan				

	kegiatan yang menuntut mereka tampil di depan kelas seperti membaca puisi, membaca cerita, bermain peran, dan sebagainya.				
	Saya membiarkan siswa lain menertawakan temannya yang melakukan kesalahan dalam pengucapan kata berbahasa Inggris.				
	Saya membiarkan siswa memilih teman yang disukai untuk membaca dialog berpasangan walaupun ia selalu berpasangan dengan teman itu saja, yang penting siswa merasa nyaman.				
	Saya membentuk kelompok belajar yang terdiri dari murid heterogen agar siswa yang pintar dapat membantu temannya yang kurang dalam pelajaran.				



Appendices03. Instrument Penelitian Observation Sheet

Nama Guru _____

Sekolah _____

1) Implementasi pengetahuan Bahasa Inggris/ subject matter Knowledge

Dimensi	indikator	Frekuensi pada		Total
		Observasi 1	Observasi 2	
1. Kesadaran Bahasa	1. memperbaiki kesalahan grammar yang terjadi di kelas			
	2. memperbaiki kesalahan pelafalan, ejaan atau pilihan kata yang terjadi di kelas			
2. Kemahiran menggunakan bahasa	3. Menggunakan/berbicara Bahasa Inggris secara fasih			
	4. Menulis menggunakan Bahasa Inggris di papan/di sebuah dokumen tanpa kesalahan			

2) implementasi pengetahuan tentang karakteristik Pelajar usia dini

Dimensi	indikator	Frekuensi pada		Total
		Observasi 1	Observasi 2	
a) pelajar usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar (Juhana, 2014)	1. Mencoba mengajar dengan hal-hal baru.			
	2. Mengajar untuk membangun pengetahuan dari bekerja dengan benda atau ide.			
b) pelajar usia dini secara aktif	3. Mengajar sehingga siswa belajar melalui			

membangun makna dari pengalaman mereka (Juhana, 2014)	pengalaman langsung.			
	4. Mengajarkan siswa untuk belajar dengan mendengarkan dan mengulangi.			
c) pelajar usia dini memiliki rentang perhatian yang cukup pendek dan mudah bosan. (Juhana, 2014)	5. Mengajarkan siswa dengan aktivitas-aktivitas yang membuat mereka termotivasi.			
	6. Membuat suasana kelas yang menyenangkan.			
d) pelajar usia dini fokus pada situasi konteks langsung di sini dan sekarang. (Juhana, 2014)	7. Mengajar dengan mengaitkan dengan pengetahuan sebelumnya.			
	8. Mengajak siswa belajar melalui lingkungan sekitar.			

3) penggunaan strategi pembelajaran untuk pelajar usia dini

Dimensi	indikator	Frekuensi pada		Total
		Observasi 1	Observasi 2	
a) Mengajar melalui visual. (Çakir, 2004)	1. Mengajar dengan menggunakan alat bantu visual.			
	2. Mengajar dengan menggunakan media yang bisa dieksplorasi.			
b) Mengajar secara kontekstual. (Çakir, 2004)	3. Memberikan konteks atau situasi.			
	4. Melakukan kegiatan secara kontekstual			
c) Mengajar melalui kegiatan yang memotivasi, menarik dan menstimulasi	5. Melakukan kegiatan yang memotivasi dan menarik.			

partisipasi (Çakir, 2004)				
	6. Merangsang partisipasi aktif siswa			
d) Memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan. (Çakir, 2004)	7. Menyediakan game dalam kegiatan belajar.			
	8. Mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan (dengan humor/lagu)			
e) melakukan usaha-usaha yang berdampak pada prestasi siswa di banyak hal (Medwell et. Al., 2009)	9. Menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan empat bahasa.			
	10. Menggunakan kegiatan yang dapat membangun kepercayaan diri siswa dalam belajar bahasa Inggris.			
	11. Menggunakan kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa.			

Appendices04. Instrument Penelitian Interview Guide

Questions of Interview Guide of Pedagogical Content Knowledge in Teaching Young Learner

	Dimension	Indicator	Questions
1) Subject matter Knowledge	a) Language Awareness (Andrews, 2001)	5. Realizing the importance of revising the grammatical error in the class.	1. Why do revising the grammatical error is important in the class? Reason
		6. Realizing the importance of revising miss pronunciation, incorrect spelling or word choice in the class	2. Why do revising miss pronunciation, incorrect spelling or word choice is important in the class? Reason
	b) Language Proficiency (Andrews, 2001)	7. Use/ speak English fluently	3. Why do important to use/speak English fluently while teaching in the class?
		8. Write on the white board or on the document without any error	4. Is that a must to write on the white board or on the document without any error? 5. Why it is need/not to do?
2) Knowledge about learning characteristic of young learner	a) having a great curiosity (Juhana, 2014)	1. Try something new	6. Do you think teacher have to try something new in the classroom? Why is it so?
		2. Build a knowledge from experience or idea	7. What is the importance to build knowledge from experience or idea?
	b) Create meaning from	3. Learning through experience	8. What is the importance of learning through the

	their experience (Juhana, 2014)		experience?
		9. Learn through listening and repeating	9. Do you think learning activity have done through listening and repeating activity? 10. Is that activity important to conduct/not? Explain the reason
	c) have a short attention span and easy to be bored (Juhana, 2014)	5. Learn when they are motivated	11. What is the teacher can do to motivate students in learning activity? 12. What is the appropriate media that the teacher need to provide due to motivate students in learning?
		6. Engage the students to participate in the fun activity in the classroom	13. Is it important to conduct fun activity in the classroom? 14. Why do you think students have to participate in the fun activity?
	d) Young learners focus on the contextual here and now situation (Juhana, 2014)	7. Learn through relating to the previous knowledge	15. What is the importance of relating the learning activity to the previous knowledge?
		8. Learning through the environment around them	16. Why does the teacher have to correlate the learning activity to the students'

			environment?
3) Use teaching strategies for young learners	a) Teach from visual media (Çakir, 2004)	12. Teach by using visual media	17. Why do you think teacher have to teach by using visual aids? 18. What is the appropriate media to be used in the class? If it is not give the reason why it is not important?
		13. Teach by using media which can be explored	19. Why do think that learning activity have to teach by using media which can be explored? 20. What is the importance of using media which can be explored by the teachers in the class?
	b) Teach in the contextual situation (Çakir, 2004)	14. Give the context or situation	21. What do you think about giving context or situation in learning activity? Is that important/not?
		15. Doing contextual activity	22. Do you use contextual activity in the classroom?
	c) Teach by using activity that is motivated, interesting, and stimulating the participation by learners (Çakir, 2004)	16. Conducting motivated and interested activities	23. What do you think about the importance of conducting motivated and interested activities in the class? Can you mentioned what kind of activity that you used? 24. What is the impact of conducting motivated and

			interested activities to the students?
		17. Stimulate the learners to be participate in the activity	25. What do you think about stimulate the learners to be an active participate in the learning activity?
	d) Provide fun learning environment (Çakir, 2004)	18. Provide or use game in the learning process	26. Is it important to use game in the learning activity/not? 27. What is the impact of providing or using game in the learning activity?
		19. Develop a fun learning situation (by using joke or song)	28. What is the importance of developing a fun learning situation such using joke or song while teaching in the class?
	e) Do actions which gave an impact for students' achievement in several ways. (Medwell et. Al., 2009)	20. Use learning media which can improve the four language skills	29. What do you think the importance of using learning media to improve students' four skills? Is that important/not?
		21. Use activities which can encourage student's self-confidence in learning English.	30. What is the importance to use the appropriate activities in order to encourage student's self-confidence in learning English?
		22. Use activities which can develop students' social skill	31. Is that important/not to use activities to develop

			students' social skills? Why is it so?
--	--	--	-------------------------------------------



Appendices5. Pictures at Schools







