

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN PENELITIAN INTERDISIPLINER UKWMS



JUDUL PENELITIAN
PENGARUH MEDIA EDUKATIF "TOUCH AND TALK"
TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS ANAK
USIA 4-5 TAHUN

TIM PENELITIAN
KRISTIN ANGGRAINI, M.PD - 161.19.1028 / 0707097903
MARIA JOSEPHINE KRIESYE S., M.PD – 121.02.0537 / 070301760
JESSICA FEBRINA HARYANTO, M.PD – 121.21.1270 / 0730079701

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

November 2025

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR INTERDISCIPLINARY RESEARCH GRANT

Judul PENELITIAN : Pengaruh Media Edukatif "Touch and Talk" terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun

Bidang : Sosial, Humaniora, Seni, dan Budaya

1. Ketua PENELITIAN:

- Nama Lengkap : Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd.
- NIK/ NIDN : 161191028
- Jabatan Fungsional : Lektor
- Program Studi : Program Studi PG-PAUD
- Nomor HP/ e-mail : 081938670203

2. Anggota PENELITIAN (1)

- Nama Lengkap : Maria Josephine Kriesye S., M.Pd.
- NIK/ NIDN : 121020537

3. Anggota PENELITIAN (2)

- Nama Lengkap : Jessica Febrina Haryanto, S.Pd., M.Pd.
- NIK/ NIDN : 121211270

4. Anggota Mahasiswa:

- a) Chintya Margaret Tanhard (1613023011)
- b) Beatrice Callista P. Tan (1213023023)

5. Luaran yang dihasilkan : Artikel ilmiah dimuat di jurnal Internasional bereputasi

6. Jangka waktu pelaksanaan : 1/1/2025 - 31/12/2025

7. Biaya Penelitian dari UKWMS : Rp 14,000,000

8. Penyertaan dana mitra : Rp 0

9. Penyertaan dana bentuk *inkind* : Rp 0
(estimasi nominal dalam rupiah)



Mareus Y. Barnamto, S.Pd., M.Hum.,

NIK: 121970290

Surabaya, 24 November 2025

Ketua PENELITIAN,



Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd.

NIK: 161191028



Mengetahui,
Ketua LPPM

Ir. Wenny Irawaty, ST., MT., Ph.D., IPM., ASEAN Eng.
NIK: 521970284

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan hikmatNya sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian sekaligus menyusun laporan ini dengan baik. Adapun laporan ini berisi tentang penelitian kami yang berjudul Pengaruh Media Edukatif “Touch and Talk” terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun.

Terselesaikannya penelitian dan penulisan laporan ini berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak diantaranya:

1. Ibu apt. Sumi Wijaya, S.Si., Ph.D., selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2. Ibu Ir. Wenny Irawaty, Ph.D., IPM., ASEAN Eng., selaku Kepala LPPM Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
3. Bapak Mateus Yumarnamto, S.Pd., M.Hum., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
4. Para rekan sejawat di Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta Prodi Pendidikan Bahasa Inggris

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sekalian. Akhir kata, semoga laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih bagi peneliti lain khususnya juga Universitas dan Pendidikan di Indonesia pada umumnya.

Surabaya, 24 November 2025
Peneliti

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 300 kata yang berisi latar belakang penelitian, tujuan dan metode penelitian, hasil penelitian, kesimpulan dan luaran penelitian

RINGKASAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan penting yang dikembangkan oleh guru dan orangtua pada anak usia dini. Dalam meningkatkan kemampuan menulis pada anak usia dini, seorang pendidik dapat mengembangkannya melalui media pembelajaran. Terdapat media pembelajaran yang diduga dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak terutama kemampuan menyimak dan keaksaraan yaitu kemampuan berbahasa Inggris serta menulis, media pembelajaran tersebut bernama media edukatif "Touch and Talk". Media ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan anak dalam menulis sekaligus berbahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis *Quasi eksperimen design*. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis *Nonequivalent Control Group design*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *test* dan dokumentasi. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis, untuk menguji apakah ada media edukatif "Touch and Talk" kemampuan berbahasa Inggris anak usia 4-5 tahun. Adapun persyaratan dalam analisis data adalah data tersebut merupakan data homogen serta berdistribusi normal, maka uji homogenitas dan uji normalitas harus dilakukan terlebih dahulu. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22,0 *Windows Evaluation Version* Langkah berikutnya adalah melakukan Uji F atau dikenal dengan Uji Anova. Kesimpulannya, media edukatif "Touch and Talk" dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak usia 4-5 tahun terutama menulis sekaligus berbahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris.

Kata kunci maksimal 5 kata dipisahkan dengan titik-koma

Media Edukatif "Touch and Talk"; Kemampuan Berbahasa Inggris; Anak Usia 4-5 Tahun

Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, jelaskan hubungan antar disiplin ilmu yang terjadi dalam penelitian, dan urgensi penelitian. Pada bagian ini perlu dijelaskan uraian tentang spesifikasi khusus terkait dengan skema.

LATAR BELAKANG

Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Hal ini disebabkan pada masa usia dini perkembangan otak pada anak berkembang sangat pesat yaitu 50% dari masa seluruh perkembangan otak manusia, oleh karena itu pada masa ini dapat menerima berbagai masukan dari lingkungan sekitarnya dan sangat terbuka dalam menerima berbagai macam pembelajaran dan stimulasi yang diberikan (Yunita, N., Kurnia, R., & Chairilisyah, D., 2020). Stimulasi dapat dilakukan melalui sebuah pendidikan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada anak untuk mengembangkan diri sesuai bakat dan kemampuan serta sebagai bekal anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satu kesiapan yang semestinya dicapai oleh anak usia dini adalah berkembangnya aspek perkembangan bahasa yang meliputi kemampuan mengungkapkan bahasa, kemampuan menyimak dan kemampuan keaksaraan. Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini merupakan kemampuan awal dan fondasi dasar yang diperlukan anak agar mampu belajar menulis, membaca, dan berhitung (Listriani et al., 2020).

Kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan penting yang dikembangkan oleh guru dan orangtua pada anak usia dini. Pada kemampuan menulis, anak memerlukan kemampuan untuk meniru bentuk dan kemampuan menggerakkan alat tulis (Kurnia, 2018). Dalam meningkatkan kemampuan menulis pada anak usia dini, seorang pendidik dapat mengembangkannya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat (perantara) dalam memberikan materi kepada anak selama proses pembelajaran. Pada umumnya, media pembelajaran yang digunakan bagi anak usia dini biasanya berupa media cetak, alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan lain sebagainya. Namun tidak jarang media yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini berbasis IT. Hal ini dikarenakan adanya perkembangan zaman serta dianggap lebih menarik perhatian anak.

Terdapat media pembelajaran yang diduga dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak terutama kemampuan menyimak dan keaksaraan yaitu kemampuan berbahasa Inggris serta menulis, media pembelajaran tersebut bernama media edukatif “Touch and Talk”. Media ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan anak dalam menulis sekaligus berbahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris. Seperti kita ketahui bahwasannya Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan merupakan salah satu bahasa yang wajib dikuasai. Selain itu, dewasa ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat serta sering kali dalam mengoperasionalkannya menggunakan bahasa pengantar dalam Bahasa Inggris. Oleh karenanya anak juga perlu untuk distimulasi mengenal kosakata dalam Bahasa Inggris. Kemampuan anak dalam berbahasa Inggris juga merupakan salah satu kesiapan anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta kesiapan menghadapi kemajuan perkembangan zaman.

Mengingat pentingnya penguasaan keterampilan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris bagi anak usia dini sekaligus mengembangkan kemampuan menulis pada anak maka peneliti melakukan kolaborasi dalam penelitian interdisipliner antara dosen Prodi PG PAUD dan dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Oleh karenanya, penelitian ini berfokus pada media edukatif “Touch and Talk” untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini juga sejalan dengan RIP (Rencana Induk Penelitian) Prodi PG PAUD dengan tema riset teknologi pembelajaran.

Tinjauan pustaka tidak lebih dari 1000 kata dengan mengemukakan *state of the art* dan peta jalan (*road map*) dalam bidang yang diteliti. Sumber pustaka/referensi primer yang relevan dan dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah dan/atau paten yang terkini. Penggunaan sumber pustaka 10 tahun terakhir dengan jumlah lebih dari 15 artikel

TINJAUAN PUSTAKA

Usia 0-6 tahun masuk pada kategori usia dini. Masa pada usia dini merupakan masa yang tidak dapat terulang kembali dan seringkali disebut sebagai usia emas (*golden age*) dimana tahap ini dianggap efektif untuk menstimulasi anak dengan unsur kebaikan (Islamiah, Fridani, & Supena, 2019). Hal ini disebabkan pada masa usia dini perkembangan otak pada anak berkembang sangat pesat yaitu 50% dari masa seluruh perkembangan otak manusia, oleh karenanya pada masa ini anak dapat menerima berbagai masukan dari lingkungan sekitarnya dan sangat terbuka dalam menerima berbagai macam pembelajaran dan stimulasi yang diberikan (Yunita, N., Kurnia, R., & Chairilisyah, D. (2020).

Stimulasi pada anak berguna untuk mengembangkan aspek perkembangan anak yang

mencakup aspek perkembangan motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, sosial emosional serta seni (Wiresti & Nai'mah, 2020). Stimulasi yang diberikan kepada anak usia dini dapat berupa pendidikan, baik diberikan dalam lingkup formal maupun non formal. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada anak untuk mengembangkan diri sesuai bakat dan kemampuan serta sebagai bekal anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Sisdiknas, 2003). Salah satu kesiapan yang semestinya dicapai oleh anak usia dini adalah berkembangnya aspek perkembangan bahasa. Adapun aspek perkembangan bahasa meliputi 3 kemampuan yaitu kemampuan mengungkapkan bahasa, kemampuan menyimak serta kemampuan keaksaraan. Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini merupakan kemampuan awal dan fondasi dasar yang diperlukan anak agar mampu belajar menulis, membaca, dan berhitung (Listriani et al., 2020). Selain itu kemampuan membaca, menulis dan berhitung juga sangat berperan dalam kehidupan anak selanjutnya.

Dari ketiga kemampuan mengenal keaksaraan, kemampuan menulis merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan oleh guru dan orangtua pada anak usia dini. Kemampuan menulis dapat digunakan untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pengalaman dengan menggunakan tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca dan sesuai dengan tujuan yang dimaksud oleh penulisnya. Seorang anak memerlukan kemampuan meniru bentuk dan kemampuan menggerakkan alat tulis untuk dapat menguasai kemampuan menulis (Kurnia, 2018).

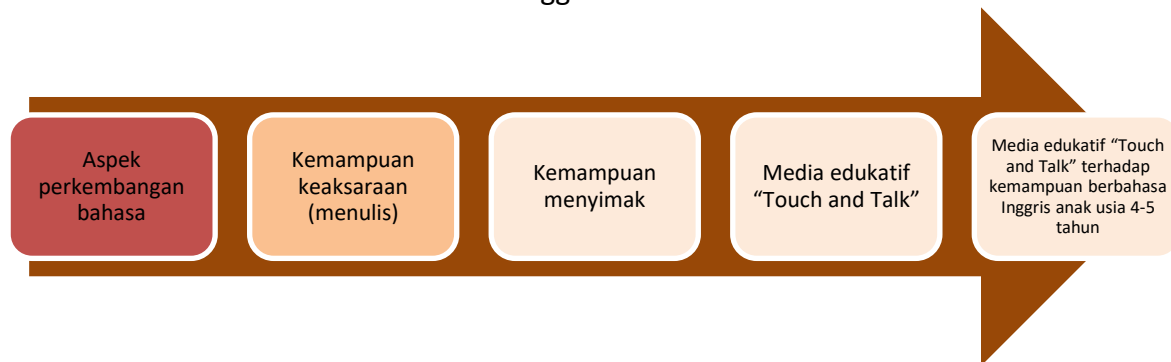
Dalam meningkatkan kemampuan menulis pada anak usia dini, guru dapat mengembangkan kemampuan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat (perantara) dalam memberikan materi kepada anak selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik (Nurtaniawati, 2017). Media pembelajaran yang digunakan bagi anak usia dini biasanya berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flanel. Namun seiring perkembangan zaman, terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Penggunaan teknologi di dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama dalam penggunaan media pembelajaran mampu memberikan manfaat bagi anak usia dini (Humaida & Suyadi, 2021).

Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada anak usia dini antara lain dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa dan matematis pada anak usia dini (Kemendikbud, 2020). Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis IT sangat diperlukan. Namun dalam penggunaan teknologi diperlukan pula kemampuan dalam menyimak bahasa terutama Bahasa Inggris, karena pada umumnya pengoperasian teknologi menggunakan bahasa pengantar Bahasa Inggris (Anggraini et al., 2022). Kemampuan berbahasa Inggris juga dapat disebut sebagai kemampuan yang seharusnya dimiliki dewasa ini, karena melalui kemampuan berbahasa Inggris maka anak dapat memperluas pergaulannya dikemudian hari (Firdaus & Muryanti, 2020).

Terdapat media pembelajaran yang diduga dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak terutama kemampuan menyimak dan keaksaraan yaitu kemampuan berbahasa Inggris serta menulis, media pembelajaran tersebut bernama media edukatif "Touch and Talk". Hal ini dikarenakan media edukatif "Touch and Talk" dirancang menggunakan bahasa pengantar Bahasa Inggris serta memiliki beberapa tampilan pengenalan kemampuan menulis permulaan

misalnya tahapan menulis huruf/angka bagi anak usia 4-5 tahun.

Gambar 1. Memvisualisasikan media edukatif “Touch and Talk” terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia 4-5 tahun

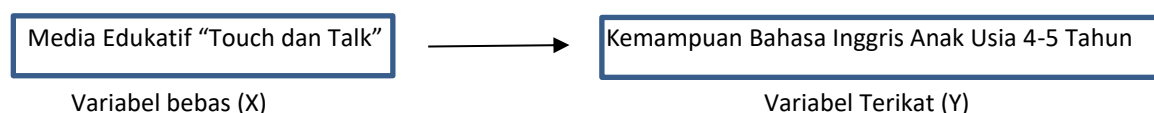


Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai penggunaan media edukatif berbasis IT diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ghifa faizah Fitria, & Ibnu Muthi. (2024) yang berjudul “Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone”, Wildan Aji Saputra, & Irfan Fatkhurohman. (2023) yang berjudul “Inovasi Digital untuk Membangun Keterampilan Bahasa pada Anak Usia Dini” serta M.N. Angraini, D.F. Yani, W.D. Andika, & T. Suningsih. (2023) yang berjudul “Peran Media Berbasis ICT (Information and Communication Technology)”. Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan tersebut di atas menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif berbasis IT dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak serta dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti pengaruh penggunaan media edukatif berbasis IT pada aspek perkembangan lainnya. Sementara itu penelitian tentang media edukatif “Touch and Talk” untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris pada anak usia 4-5 tahun belum pernah dilakukan, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi bagi para guru untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris bagi anak usia 4-5 tahun.

Metode yang digunakan untuk penelitian tidak lebih dari 600 kata. Bagian ini harus menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan selama penelitian dalam bentuk tulisan dan ilustrasi/ gambar. Format gambar/ ilustrasi dapat berupa file JPG/PNG. Bagian ini harus jelas menggambarkan proses penelitian secara utuh (dari awal hingga akhir) beserta tahapannya dengan jelas. Kontribusi masing-masing anggota dapat dituliskan di sini.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Design dalam penelitian ini merupakan hubungan dari variabel bebas dan variabel terikat yaitu media edukatif “Touch and Talk” dan kemampuan Bahasa Inggris anak usia 4-5 tahun yang digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pola rancangan penelitian eksperimen *Quasi Experimental Design* dengan desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Dimana

dalam desain ini sampel penelitian akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah design pada penelitian ini:

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sugiono, 2015)

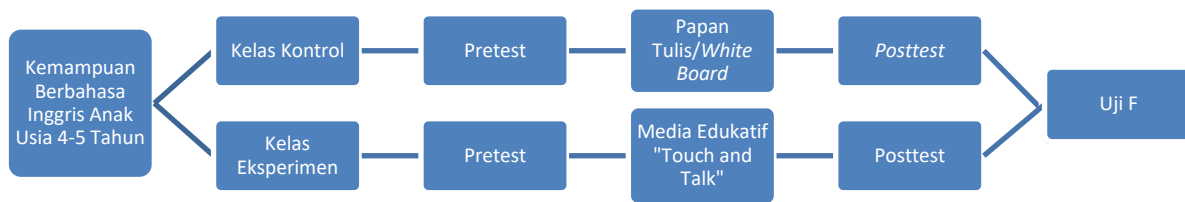
Gambar 2. Design Penelitian

Keterangan:

- O₁ : pretest pada kelompok eksperimen
- O₂ : posttest pada kelompok eksperimen
- X : pembelajaran menggunakan media edukatif "*Touch and Talk*"
- : pembelajaran tanpa menggunakan media edukatif "*Touch and Talk*"
- O₃ : pretest pada kelompok kontrol
- O₄ : posttest pada kelompok kontrol

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 20 orang anak usia 4-5 tahun yang merupakan populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini (Sugiyono, 2016). Adapun sampel tersebut kemudian dibagi 2 secara acak yaitu menggunakan teknik random sampling sehingga terdapat 10 anak di kelas eksperimen dan 10 anak di kelas kontrol. Pemilihan subjek dengan mempertimbangkan penerapan bahasa asing utamanya Bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar di TK yaitu bertempat di sebuah TK di Surabaya. Dalam penelitian ini, anak akan dinilai dalam kemampuan pengenalan keaksaraan dan kosakata bahasa Inggris sebelum menggunakan media edukatif, dan setelah menggunakan media edukatif "*Touch and Talk*".

Sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan, subjek penelitian diberikan *pretest* menggunakan lembar observasi yang berisi indikator penilaian/rubrik mengenai kemampuan Bahasa Inggris anak dan menggunakan papan tulis/*white board* sebagai sarana menuliskan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Dimana anak diminta menuliskan huruf/angka pada papan tulis/*white board* kemudian menyebutkan huruf/angka tersebut dalam Bahasa Inggris. Setelah melakukan *pretest* selanjutnya subjek penelitian pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* atau perlakuan berupa media edukatif "*Touch and Talk*" sebanyak 10 kali pertemuan oleh peneliti, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* apapun dan hanya mengikuti kegiatan yang telah disediakan oleh guru kelasnya. Pada tahap perlakuan ini anak diberikan beberapa materi secara bertahap. Terakhir subjek penelitian akan diberi *posttest* berupa menggunakan lembar observasi yang berisi indikator penilaian/rubrik mengenai kemampuan Bahasa Inggris anak dan menggunakan papan tulis/*white board* sebagai sarana menuliskan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Kemudian hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis, untuk melihat apakah pembelajaran menggunakan media edukatif "*Touch and Talk*" dapat berpengaruh atau tidak dalam kemampuan berbahasa Inggris anak. Langkah-langkah penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2. Langkah-langkah Penelitian

Adapun kegiatan penelitian ini akan melibatkan 3 orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yaitu 1 orang dari Prodi Pendidikan Guru PAUD (PG PAUD) dan 2 orang dari Pendidikan Bahasa Inggris (PSPBI). Berikut adalah posisi dan uraian tugas dari personil yang terlibat dalam penelitian:

Tabel 1. Posisi dan Uraian Tugas Personil

No	Nama	Unit Kerja	Posisi dalam TIM	Uraian Tugas
1.	Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd	PG PAUD	Ketua	Ketua dan koordinator peneliti: Menyiapkan dan mengkoordinasikan seluruh penelitian termasuk dalam memperoleh data dan menganalisis data serta mempublikasikan dalam journal.
2.	Maria Josephine Kriesye Sriemulyaningsih, M.Pd	PSPBI	Anggota	Melaksanakan penelitian dengan dengan menyiapkan materi tentang Bahasa Inggris untuk anak, Pengambilan data dan data analysis; membantu menulis laporan dan publikasi/desimenasi
3.	Jessica Febrina Haryanto, M.Pd	PSPBI	Anggota	Melaksanakan penelitian dengan dengan pemberian materi tentang Bahasa Inggris pada anak serta perancangan media, Pengambilan data dan data analysis; membantu menulis laporan dan publikasi/desimenasi

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *test* dan dokumentasi. Instrumen penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator	Nilai
Kosakata Bahasa Inggris	Anak memahami huruf/angka yang ditulis	
	Anak memahami kalimat perintah yang didengar	
	Anak mengingat bentuk huruf/angka yang disampaikan dalam Bahasa Inggris	
	Anak mampu menyebutkan huruf/angka dalam Bahasa Inggris	

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis, untuk menguji apakah ada pengaruh media edukatif "*Touch and Talk*" kemampuan berbahasa Inggris anak usia 4-5 tahun. Adapun persyaratan dalam analisis data adalah data tersebut merupakan data homogen serta berdistribusi normal, maka uji homogenitas dan uji normalitas harus dilakukan terlebih dahulu. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22,0 *Windows Evaluation Version* yaitu dengan kriteria:

Jika $\text{sig} \geq 0,05$ data homogen

Jika $\text{sig} \leq 0,05$ data tidak homogen

Selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 22,0 *Windows Evaluation Version* yaitu dengan kriteria:

Jika $\text{sig} \geq 0,05$ data berdistribusi normal

Jika $\text{sig} \leq 0,05$ data tidak berdistribusi normal.

Langkah berikutnya adalah melakukan Uji F atau dikenal dengan Uji Anova, dalam penelitian ini digunakan untuk menguji bagaimanakah pengaruh media edukatif "*Touch and Talk*" terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia 4-5 tahun dengan ketentuan sebagai berikut berikut:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima H_a ditolak

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak H_a diterima.

Hasil pelaksanaan penelitian dan luaran dijelaskan di bagian ini secara ringkas tidak lebih dari 1000 kata. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal dan hubungan antar disiplin ilmu. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

HASIL PENELITIAN DAN LUARAN

Penelitian yang berjudul pengaruh media "*Touch and Talk*" terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia 4-5 tahun ini membuktikan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media "*Touch and Talk*" pada kemampuan Bahasa anak terutama pada kemampuan menyimak bahasa asing serta keaksaraan awal dengan mengenal huruf-huruf

vokal dan angka. Kemampuan keaksaraan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam mengenal, menyebutkan serta menulis simbol huruf dan angka (Listriani et al., 2020).

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah dengan memainkan media "*Touch and Talk*", anak diperlihatkan mengenai simbol-simbol huruf dan angka beserta cara penulisannya. Dengan demikian, anak mendapatkan pengetahuan baru dengan cara belajar yang lebih menarik guna mencapai tujuan yang diharapkan (Oktiani, 2017). Penggunaan media "*Touch and Talk*" yang berbasis audio visual memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi, pesan, serta visualisasi gambar dan materi dua dimensi secara efektif. Media ini mendukung proses pembelajaran bahasa dengan cara yang menyerupai pengalaman nyata, sehingga mempermudah pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan (Nicolaou et al., 2019). Di samping itu, dalam ranah pendidikan, pemanfaatan media memiliki peranan yang signifikan, khususnya dalam mendukung model pembelajaran interaktif yang relevan dengan perkembangan era digital saat ini (Jonathan, 2024). Penggunaan media "*Touch and Talk*" dapat membangkitkan motivasi dan stimulasi yang mengarah pada peningkatan hasil belajar anak, hal ini terlihat dari hasil penelitian yang didapatkan dari nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol.

Pemanfaatan media "*Touch and Talk*" melalui tampilan audio visual juga mampu memberikan rangsangan visual kepada anak sebagai panduan dalam mengikuti instruksi (Azzahra et al., 2025). Hal tersebut terlihat pada saat anak dapat memahami dan mengikuti langkah-langkah perintah yang diberikan dalam games yang ditonton. Selain itu, media "*Touch and Talk*" dapat digunakan kembali kapan saja atau diulang penggunaannya, sehingga memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang konsisten. Melalui latihan yang rutin, anak menjadi lebih mudah dalam mengenal huruf dan angka (Natsir, 2022).

Menurut teori perkembangan bahasa yang dikemukakan oleh Jean Piaget, kemampuan berbahasa pada anak usia dini mulai berkembang ketika anak mencapai tahapan tertentu dalam perkembangan kognitif, serta memperoleh pengalaman berbahasa yang sesuai dengan tahap tersebut (Nasution et al., 2024). Kemampuan berbahasa sangat berkaitan dengan berbagai aspek perkembangan anak, hal ini dikarenakan bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun maksud secara lisan maupun tertulis (Mailani et al., 2022). Sementara itu, Brewer (dikutip dalam Rakhmawati, 2017) menyatakan bahwa bahasa merupakan suatu sistem yang digunakan secara lisan maupun tertulis untuk berinteraksi dan berkomunikasi antarindividu (Pattiasina & Aziz, 2025).

Bromley mengemukakan bahwa terdapat empat aspek utama dalam perkembangan kemampuan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Maghfiroh & Eliza, 2021). Kegiatan membaca merupakan kegiatan mengenali huruf, kata, dan kalimat yang mengandung makna, serta merupakan aktivitas fisik dan mental dalam upaya memahami isi bacaan (Sukma & Puspita, 2023). Sementara itu, Tarigan menilai keterampilan membaca sebagai proses mekanis yang melibatkan pengenalan simbol-simbol huruf, kata, kalimat, ejaan atau bunyi, serta kecepatan membaca (Purba et al., 2023). Di sisi lain, menulis merupakan aktivitas membuat goresan atau bentuk-bentuk seperti garis, lengkungan, lingkaran, maupun sudut yang kemudian membentuk huruf yang dapat dibaca (Wardany & Andipurnama, 2023). Santrock juga menambahkan bahwa dalam proses belajar menulis, anak secara bertahap mulai mengenali berbagai karakteristik huruf, seperti bentuk huruf lurus atau melengkung, serta apakah huruf tersebut bersifat terbuka atau tertutup (Santrock, J. W., & Santrock, 2007).

Menurut Sujarwo, tujuan utama dari keaksaraan adalah agar individu mampu menggunakan keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung yang sering disebut *calistung* secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Febria & Hidayah, 2017). Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut

diterapkan dengan memperkenalkan berbagai simbol huruf dan angka yang disertai instruksi dalam Bahasa Inggris. Dimana anak dikenalkan huruf mulai dari huruf vokal, yaitu “a, i, u, e, o”, dan bilangan 1 hingga 10 yang diberikan pengantar dalam Bahasa Inggris karena diharapkan anak mampu mengenal simbol huruf dan angka serta memahami kosakata dan kalimat perintah dalam Bahasa Inggris (Surtika et al., 2020).

Kesimpulan kendala pelaksanaan dan rencana tindak lanjut penelitian dijabarkan pada bagian ini dengan tidak lebih dari 500 kata, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan. Tindak lanjut penelitian dapat berupa rencana amendatang dan juga luaran tambahan yang mungkin bisa dihasilkan dengan selesainya penelitian ini.

KESIMPULAN KENDALA PELAKSANAAN DAN RENCANA TINDAK LANJUT

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media “*Touch and Talk*” terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa media “*Touch and Talk*” memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan bahasa terutama dalam lingkup menyimak dan keaksaraan. Data penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mendapatkan treatment/pelakukan berupa media “*Touch and Talk*” mengalami peningkatan kemampuan berbahasa Inggris yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang mengikuti kegiatan belajar mengajar bersama guru kelas. Oleh karena itu, peran dan pendampingan dari pendidik, orang tua, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung anak-anak untuk aktif bermain media “*Touch and Talk*”, baik di sekolah maupun di luar lingkungan akademik. Meskipun kedua kelompok menunjukkan kemajuan, rata-rata skor kelompok eksperimen lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa media “*Touch and Talk*” lebih optimal dalam merangsang kemampuan berbahasa Inggris anak. Temuan ini menegaskan bahwa media “*Touch and Talk*” dapat menjadi salah satu pendekatan pedagogis yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sebagai rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut, dapat mengeksplorasi media dengan memperkuat desain, memperluas sampel, mengendalikan efek klaster, dan menambah indikator bahasa yang lebih luas (pelafalan, pemahaman kalimat, penggunaan kosakata tematik) agar lebih mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak.

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka. Mohon menggunakan 'reference manager' untuk sitasi dengan format APA atau Vancouver.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amelia, T., Suryadi, D., & Daryati, M. E. (2022). Kemampuan Menulis Anak Kelompok B di PAUD Se-Gugus Anyelir Kota Bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 3(1), 52–63. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v3i3.22268>
- [2] Anggraini, K., S, M. J. K., & Mindari, R. (2022). Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Digital Smart Board For Kids Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar. 319–328. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7615>
- [3] Anggraini, K., & Sriemulyaningsih, M. J. K. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif Brainy Games terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(3), 2929–2935. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1293>
- [4] Azzahra, H., Chandra, & Kharisma, I. (2025). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar: Strategi, Manfaat, dan Implementasinya. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 113–121. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1621>
- [5] Elan, E., Gandana, G., & Patimah, E. (2023). Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Writing Skills Board Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2481–2492. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AStudi>
- [6] Febria, O. :, & Hidayah, N. (2017). Keefektifan Program Keaksaraan Fungsional Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Mandiri Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul. *Hanata Widya*, 6(3), 70–82. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipmp/article/view/7258>
- [7] Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- [8] Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- [9] Jayawardana, H. B. . (2023). Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 251–255. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1515>
- [10] Jonathan, C. (2024). Analisa Kelayakan Platform Edukasi Berbasis Game Sebagai Alat Pendidikan Interaktif. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 5(2), 258–272. <https://doi.org/10.31932/jutech.v5i2.3486>
- [11] Kamelia, N. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *Kindergarten Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- [12] Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680>
- [13] Maghfiroh, S., & Eliza, D. (2021). Perkembangan Bahasa Anak Usia 3 Tahun. *Journal of Education Research*, 2(3), 89–92. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i3.54>
- [14] Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- [15] Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). Pendekatan Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Tahapan Penelitian. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92. <https://doi.org/10.55576/gentamulia.v15i1.426>

- [16] Nasution, F., Fitri, R. I., Safitri, I., Ritonga, A. N., Islam, U., Sumatera, N., & Medan, U. (2024). Perkembangan Kognitif Dan Bahasa. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 131–142. <https://doi.org/10.62017/arima>
- [17] Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)* (K. U. Nur (ed.)). Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press. [http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft Buku Bu Tri.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf)
- [18] Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. *Education Sciences*, 9(3). <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- [19] Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- [20] Pattiasina, P. J., & Aziz, B. (2025). *Antropolingustik* (Issue 1). Kab Agam, Sumatera Barat: Tri Edukasi Ilmiah. https://www.researchgate.net/publication/389918358_Antropolingustik
- [21] Purba, H. M., Zainuri, H. Z., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 177–193. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3>
- [22] Putri, V. P. L., & Anggraini, K. (2025). The Influence of Kata berbunga Media on the Reading Ability of Children Aged 5-6 Years. *Smart Paud*, 8(2), 227–235. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v8i2.259>
- [23] Santrock, J. W., & Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan edisi kedua* (Bandung). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [25] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [26] Sukma, H. H., & Puspita, A. L. (2023). Keterampilan Membaca Dan Menulis. In *Convention Center Di Kota Tegal* (1st ed., Vol. 4, Issue 80). Bantul Yogyakarta: K-Media.
- [27] Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 101–111. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26672>
- [28] Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70>
- [29] Susanti, N., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Permainan Mystery Box Di Taman Kanak-Kanak Ulul Ilmi Padang. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 127–141. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1270>
- [30] Wahyu, S., Kurinia, R., & Zulkifli. (2020). Pengembangan Media Miniature City Letter untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(3), 115–120. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i3.78>
- [31] Wardany, O. F., & Andipurnama, D. G. (2023). *Menulis Tanpa Menangis* (S. Rinasusanti & R. K. Windhartoko (eds.); 1st ed.). Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6839/7507>
- [32] Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- [33] Yunita, N., Kurnia, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Media Typewriter Alphabet terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.51>

IDENTITAS dan REKAM JEJAK

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd
2	Jenis Kelamin	♀/P
3	Jabatan Fungsional	Lektor-200
4	NIK	161.19.1028
5	NIDN	0707097903
6	E-mail	kristinanggraini@ukwms.ac.id
7	Mata Kuliah yang diampu	1 Alat permainan Edukatif AUD 2 Bermain dan Permainan 3 Belajar dan Pembelajaran 4 Pendidikan Anak dalam Keluarga 5 Pelibatan Orang Tua dalam PAUD 6. PJOK untuk AUD 7. Evaluasi Pembelajaran AUD 8. Kurikulum AUD 9. Seminar Proposal 10. Keterampilan Dasar Mengajar/Microteaching 11. Penataan Lingkungan Belajar AUD 12. Etika Profesi 13. Pendidikan Multikultural 14. Pengembangan Nilai, Agama dan Moral

A. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Terbuka	Universitas Negeri	
Bidang Ilmu	Pendidikan Anak	Pendidikan Dasar	
Tahun Masuk-Lulus	2011 - 2016	2016 - 2018	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Peningkatan Hasil	Pengaruh	
Nama Pembimbing/Promotor	<u>Dra. Widiyanti,</u>	Prof. Dr. Siti	

B. Pengalaman Penelitian (5 penelitian terakhir)

(Bukan Skripsi, Tesis, Disertasi, atau penelitian mandiri)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2023	Pengaruh Permainan Edukatif "Brainy Games" terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun	Interdisciplinary Research Grant	Rp 25.000.000
2	2023	Pengaruh Media Computational Thinking Sheet for Kids (CTSK) Terhadap Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Indriyasana VII Surabaya	Penelitian Dana Internal UKWMS	Rp 5.000.000
3	2023	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru Dalam Masa	Penelitian Dasar	Rp 242.005.000

		Normal Baru	Unggulan Perguruan Tinggi	
4	2022	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru Dalam Masa Normal Baru	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	Rp 165.755.000
5	2021	Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui <i>Smart Board for Kids</i> terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	Interdisciplinary Research Grant	Rp 24.735.000

* Tuliskan sumber pendanaan dari semua penelitian yang pernah didapat

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat (5 pengabdian terakhir)

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2024	Pelatihan Computational Thinking Secara	Abdimas	Rp 10.000.000
2	2024	Stimulasi Pengenalan Huruf Melalui Media	Abdimas	Rp 5.000.000
3	2023	Pelatihan Kemampuan Computational Thinking	DIKTI	Rp 37.355.000
4	2022	Pengabdian Masyarakat Kegiatan Tutor Bahasa	ABDIMAS Grant	--
5	2021	Dosen Pendamping dalam kegiatan Pelatihan	Bebras	--

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DRPM maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah di Jurnal (5 artikel terakhir)

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Vol./ No./ Th
1	Pengaruh Permainan Edukatif " <i>Brainy Games</i> " terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini	Journal of Education Research	5(3), 2024, Pages 2929-2935
2	The Effectiveness of "Brainy Games" on the English Language Ability of Children Aged 5-6 Years	Journal of Education Research	5(4), 2024, Pages 5959-5966
3	Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Digital Smart Board for Kids Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar	Ghancaran; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	SPECIAL EDITION: LALONGET III/2022
4	Problematika Pembelajaran Online pada Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 dan Merdeka Belajar	Ghancaran; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	SPECIAL EDITION: LALONGET III/2022
5	Readiness and Involvement of Early Childhood Teachers in East Java During the Covid-19 Pandemic	Magister Scientiae	Vol 49 No. 2 Th. 2021

	Through Online Learning		
--	-------------------------	--	--

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) (3 presetansi terakhir)

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	The 23rd Pacific of Early Childhood Education Research Association (PECERA) Annual Conference	Problem of Professionalism of Early Childhood Education Teachers in Indonesia during The Covid-19 Pandemic	Kuta Bali, 7 -9 Juli 2023
2	Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Sesi PAUD) #	Strategi Pembelajaran Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Berbasis Peran Orang Tua selama BDR	Bangkalan Madura, 7-8 Oktober 2020
3			

G. Karya Buku (2 buku terakhir)

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Identitas Profesional Guru Indonesia	2022	137	Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2	Menyiapkan Satuan Paud dalam Kondisi Darurat	2021	106	CV. Bayfa Cendekia Indonesia

H. Perolehan KI (2 perolehan terakhir)

No.	Judul/Tema KI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Permainan Edukatif "Brainy Games"	2024	Alat Peraga	000761205
2	Digital Smart Board for Kids	2022	Alat Peraga	000451517

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya (2 tema terakhir)

No.	Judul	Tahun
1		
2		

J. Penghargaan (sebutkan 2 penghargaan terakhir)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam pengajuan Penelitian Interdisipliner UKWMS.

Surabaya, 25 November 2025
Ketua

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Kristin Anggraini', with a stylized flourish at the end.

(Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd)

IDENTITAS dan REKAM JEJAK

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Maria Josephine Kriesye Sriemulyaningsih, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	121.02.0537
5	NIDN	0703017602
6	E-mail	josephine@ukwms.ac.id
7	Mata Kuliah yg Diampu	-Speaking -English for Presentation Skill -Bahasa Inggris 4 (PAUD) -Aplikasi Bhs Inggris dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD)

A. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Unika Widya Mandala	Universitas Negeri Malang	
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	
Tahun Masuk-Lulus	1995-2000	2006-2010	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	<i>First Language Acquisition on an Infant: A Case Study</i>	<i>Using Graphic Organizers to Improve Students' English Writing Skill in the Process of Communicating at the Fifth Grade Elementary School of Sekolah Citra Berkas Surabaya</i>	
Nama Pembimbing/Promotor	(alm) Prof Ngadiman; Dra. Agnes Santi W., M.Pd	(alm) Prof. Sadtono ; Prof. Bambang Yudi Cahyono, M.Pd	

B. Pengalaman Penelitian (5 penelitian terakhir)

(Bukan Skripsi, Tesis, Disertasi, atau penelitian mandiri)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2023	Pengaruh Permainan Edukatif " <i>Brainy Games</i> " terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun	<i>Interdisciplinary Research Grant</i>	Rp 25.000.000
2	2021	Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui <i>Digital Smart Board for Kids</i> Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar	<i>Interdisciplinary Research Grant</i>	Rp 24.735.000

3	2022	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru Dalam Masa Normal Baru	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	Rp 165.755.000
4	2022	<i>The Figured Worlds of English Teachers During the Covid-19 Pandemic in Indonesia: The emergence of a new teacher professional identity</i>	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	Rp 165.755.000
5	2023	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru Dalam Masa Normal Baru	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	Rp 242.005.000

* Tuliskan sumber pendanaan dari semua penelitian yang pernah didapat

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat (5 pengabdian terakhir)

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2020	Menjadi narasumber di WE Radio, Jl. Sam Ratulangi Sby		0
2	2022	Memberikan Pelatihan Asesmen Nasional (literasi) kepada Guru-guru MKKS Surabaya Utara		0
2	2022-2023	Kegiatan Pelatihan Bahasa Inggris Guru dan Staff SMA St. Louis 1		0
3	2023	Tutor Bahasa Inggris untuk Panti Asuhan Undaan, Sby		0

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DRPM maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah di Jurnal (5 artikel terakhir)

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Vol./ No./ Th
1	Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Digital Smart Board for Kids Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar	Ghancaran; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	SPECIAL EDITION: LALONGET III/2022
2	The Figured Worlds of English Teachers During the Covid-19 Pandemic in Indonesia: The emergence of a new teacher professional identity	Indonesia Focus Conference 2022	
3	THE CULTURAL IMAGES OF ENGLISH TEACHERS DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN INDONESIA	CamTESOL 2023	https://camtesol.org/Camtesol/Past%20Confere

			nces/2023%20Conference
4	Problems of Professionalism of Early Childhood Education Teachers in Indonesia during The Covid-19 Pandemic	The 23rd Conference of Pacific of Early Childhood Education Research Association	https://drive.google.com/drive/folders/1CLBStA1VprfDq2MVfKwcnB_Hf10M-uSz?usp=sharing
5	The Effectiveness of "Brainy Games" on the English Language Ability of Children Aged 5-6 Years	Journal of Education Research	5(4), 2024, Pages 5959-5966

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) (3 presentasi terakhir)

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Konferensi Lalonget III	Transformasi Pembelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya di Era Merdeka Belajar	Konferensi Lalonget III, Madura
2	The Figured Worlds of English Teachers During the Covid-19 Pandemic in Indonesia: The emergence of a new teacher professional identity	Indonesia Focus Conference 2022	https://conference.indonesiafocus.net/index.php/IF/2022
3	THE CULTURAL IMAGES OF ENGLISH TEACHERS DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN INDONESIA	CamTESOL 2023, Cambodia	https://camtesol.org/Camtesol/Past%20Conferences/2023%20Conference

G. Karya Buku (2 buku terakhir)

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	IDENTITAS PROFESI GURU INDONESIA	2022	137	Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

H. Perolehan KI (2 perolehan terakhir)

No.	Judul/Tema KI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Permainan Edukatif "Brainy Games"	2024	Alat Peraga	000761205
2	Digital Smart Board for Kids	2022	Alat Peraga	Patent Holders no 000451517

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya (2 tema terakhir)

No.	Judul	Tahun
1	-	-

J. Penghargaan (sebutkan 2 penghargaan terakhir)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Penelitian Interdisipliner UKWMS.

Surabaya, 25 November 2015

Anggota



(Maria Josephine Kriesye S., M.Pd)

IDENTITAS dan REKAM JEJAK

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Jessica Febrina Haryanto, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIK	121.21.1270
5	NIDN	0730079701
6	E-mail	jessica.febrina@ukwms.ac.id
7	Mata Kuliah yg Diampu	1. English Conversations & Role Playing 2. Debate & Public Speaking 3. English Grammar in Use 4. English Phonology 5. Bahasa Inggris 1, 2, 3, dan 4 PAUD

A. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya	Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya	
Bidang Ilmu	Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris	Magister Pendidikan Bahasa Inggris	
Tahun Masuk-Lulus	2014 – 2018	2019 – 2021	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	English Teachers' Strategies in Assisting Students to Meet the Minimum Criterion of Mastery Learning (MCML)	The Use of Relative Clauses as the Post Modifiers of the Noun Phrase Constructions in the Students' Thesis Writing	
Nama Pembimbing/Promotor	Prof. Dr. Agustinus Ngadiman	Dr. Hendra Tedjasuksmana, M.Hum.	

B. Pengalaman Penelitian (5 penelitian terakhir)

(Bukan Skripsi, Tesis, Disertasi, atau penelitian mandiri)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
4				

* Tuliskan sumber pendanaan dari semua penelitian yang pernah didapat

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat (5 pengabdian terakhir)

			Pendanaan
--	--	--	-----------

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2024	Pelatihan Computational Thinking Secara Unplugged Kepada Guru Paud PPT Mutiara Bunda Odomohen	Abdimas Lintas Prodi	10.000.000
2				0
2				0
3				0

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DRPM maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah di Jurnal (5 artikel terakhir)

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Vol./ No./ Th
1	Pelatihan Computational Thinking Secara Unplugged Kepada Guru Paud Ppt Mutiara Bunda Odomohen	Jurnal Abdimas Bina Bangsa	6(1), 2024
2			
3			
4			
5			

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) (3 presentasi terakhir)

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	The 5th National Conference on Language and Language Teaching (NCOLLT)	Students' Motivation on Autonomous Learning in the Undergraduate School of the English Education Study Program	24 Agustus 2019 Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
2	The 9th Language and Language Teaching Conference (LLTC) 2022	Non-EFL Teachers' Stories in Implementing CLIL: A Narrative Inquiry	4 – 5 November 2022 PSPBI Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

G. Karya Buku (2 buku terakhir)

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

H. Perolehan KI (2 perolehan terakhir)

No.	Judul/Tema KI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya (2 tema terakhir)

No.	Judul	Tahun
1	-	-

J. Penghargaan (sebutkan 2 penghargaan terakhir)

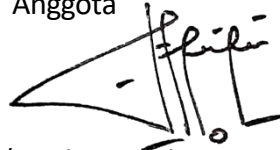
No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Penelitian Interdisipliner UKWMS.

Surabaya, 25 November 2025

Anggota



(Jessica Febrina Haryanto, S.Pd., M.Pd)

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama ketua peneliti : Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd
NIK : 161.19.1028
Pangkat/ Golongan : Penata (III/C)
Jabatan Fungsional : Lektor, 200 kum

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul:

Pengaruh Media Edukatif “Touch and Talk” terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun

yang diusulkan dalam skema Penelitian Interdisipliner UKWMS untuk tahun anggaran 6 Januari – 15 Desember 2025 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber** dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penugasan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan,



(Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd)
NIK:161.19.1028

ANGGARAN

1. Honorarium (30%)				
Honor semua (ditentukan bersama oleh tim)				Honor (Rp)
Honor total 30% dari dana penelitian				4.200.000
Subtotal (Rp)				4.200.000
2. Pembelian bahan habis pakai (max 70%)				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Bahan(Rp)
Biaya web developer	Biaya web	paket	6.000.000	6.000.000
Biaya pengisi suara	Biaya pengisi suara	paket	150.000	150.000
				6.150.000
Subtotal (Rp)				
3. Perjalanan dan sewa (max 40%)				
Material	Justifikasi			Biaya (Rp)
Biaya validasi	Biaya validasi media			1.000.000
souvenir	Biaya pembelian souvenir untuk sekolah			908.140
publikasi	Biaya publikasi jurnal Sinta 3			1.500.000
HKI	Biaya pengurusan HKI			300.000
Subtotal (Rp)				3.708.140
4. Pelaporan (max 5%)				
Subtotal (Rp)				
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				14.058.140