

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN PENELITIAN INTERDISIPLINER UKWMS



JUDUL PENELITIAN
PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF "BRAINY GAMES"
TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS ANAK
USIA 5-6 TAHUN

TIM PENELITI
KRISTIN ANGGRAINI, M.Pd – 161191028/0707097903
MARIA JOSEPHINE KRIESYE S., M.Pd – 121020537/0703017602

Prodi PG PAUD FKIP
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

November 2024

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR INTERDISCIPLINARY RESEARCH GRANT**

Judul PENELITIAN : PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF "BRAINY GAMES" TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 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 Mahasiswa:

- a) Emily Ayla Rei (1613022003)

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

5. Jangka waktu pelaksanaan : 1/1/2024 - 31/12/2024

6. Biaya Penelitian dari UKWMS : Rp 25,000,000

7. Penyertaan dana mitra : Rp 0

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

Menyetujui,
Dekan

Surabaya, 31 Oktober 2024
Ketua PENELITIAN,

Dr. V. Luluk Prijambodo, M.Pd.
NIK: 121900171

Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd.
NIK: 161191028



Mengetahui,
Ketua LPPM

Ir. Hartono Pranjoto, M.Sc., Ph.D., IPU., ASEAN Eng.
NIK: 511940218

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat 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 Permainan Edukatif “Brainy Games” terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun.

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

1. Bapak Kuncoro Foe, G.Dip. Sc., Ph. D., Apt., selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2. Bapak Hartono Pranyoto, M.Si., selaku Kepala LPPM Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
3. Bapak Dr. Luluk Prijambodo, M.Pd., 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, 20 November 2024
Peneliti

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

RINGKASAN

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan melalui bermain kemampuan anak dapat berkembang menjadi lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak usia dini, terutama pengenalan kosakata dan kalimat perintah melalui sebuah permainan edukatif. Pada era society 5.0, beberapa teknologi yang dimanfaatkan dalam kehidupan sebagian besar menggunakan Bahasa Inggris untuk mengoperasikannya, oleh karenanya diperlukan stimulasi sejak dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan design pre-experimental one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Untuk menarik kesimpulan hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dimana nilai alpha lebih dari 0.05, maka data dianggap cukup baik dan reliabel. Sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif “Brainy Games” terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini. Kesimpulannya, permainan edukatif “Brainy Games” dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak dengan baik terutama dalam mengenal kosakata dan kalimat perintah Bahasa Inggris.

Kata kunci maksimal 5 kata dipisahkan dengan titik-koma

Permainan edukatif “Brainy Games”; Kemampuan Berbahasa Inggris; Anak usia 5-6 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

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain juga merupakan suatu hal yang sangat ditunggu-tunggu oleh seorang anak karena dunia anak adalah bermain. Bagi seorang anak tiada hari tanpa bermain, dimanapun anak berada dan apapun yang mereka pegang atau lihat akan digunakan untuk bermain. Kegiatan bermain merupakan hal yang dapat disamakan dengan kegiatan bekerja dan belajar bagi orang dewasa (Hayati, dkk., 2021). Mengingat bahwa bermain merupakan suatu hal yang penting, maka perlu adanya pengaturan dan penataan lingkungan tempat bermain anak agar anak merasa lebih nyaman (Elfiadi, 2016). Selain menata lingkungan bermain anak, orang dewasa di sekitar anak juga perlu mengemas kegiatan bermain anak dalam sebuah permainan yang menarik.

Sebuah permainan perlu dikemas dengan menarik agar anak tertarik untuk berpartisipasi dalam bermain dengan demikian tanpa disadari anak akan mendapatkan banyak manfaat. Pada saat bermain dalam sebuah permainan, anak akan menemukan pengetahuan baru. Selain itu melalui permainan anak akan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya sehingga hal ini dapat menjadi bekal bagi kehidupan anak di masa yang akan datang (Rahmadianti, 2020). Oleh sebab itu, bermain dapat digunakan untuk mendukung tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal.

Menurut Depdiknas, 2003 dalam Prima, dkk (2019) permainan yang dapat digunakan untuk mendukung tumbuh kembang anak disebut dengan permainan edukatif. Permainan edukatif berbasis IT juga dapat dikenalkan agar anak mengenal teknologi terutama pada era

society 5.0 (Kurniasih, 2019). Pada era society 5.0, anak tidak hanya dituntut untuk mengenal teknologi, namun juga perlu memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik terutama berbahasa Inggris. Beberapa teknologi menggunakan bahasa pengantar Bahasa Inggris untuk mengoperasikannya. Agar mampu memanfaatkan teknologi di masa yang akan datang kemampuan berbahasa Inggris ini perlu distimulasi sejak dini, karena pada masa ini anak sedang berada pada masa *golden aged*. Pada masa *golden aged*, stimulasi melalui berbagai permainan yang dilakukan secara berkala dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak menjadi lebih optimal (Anggraini, dkk., 2022).

Melalui permainan edukatif berbasis IT kemampuan berbahasa Inggris anak terutama dalam pengenalan kosakata dan kalimat perintah dapat berkembang lebih optimal. Salah satu permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak adalah permainan edukatif "Brainy Games" dimana anak diajak untuk dapat mengenal kosakata dan kalimat perintah Bahasa Inggris terutama untuk anak usia 5-6 tahun. Permainan edukatif "Brainy Games" merupakan kumpulan dari beberapa permainan edukatif berbahasa Inggris yang dilengkapi dengan tampilan warna dan suara yang menarik serta tingkat kesulitan yang berbeda.

Mengingat pentingnya penguasaan keterampilan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris bagi anak usia dini maka peneliti melakukan kolaborasi dalam penelitian interdisipliner antara dosen Prodi PG PAUD dan dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris. Oleh karenanya, penelitian ini berfokus pada permainan edukatif "Brainy Games" untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 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

Bermain adalah dunia anak di sepanjang masa. Anak akan selalu mengisi hari-harinya dengan bermain. Melalui bermain, anak akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat digunakan di masa yang akan datang (Lestari, 2020). Kegiatan bermain akan semakin menyenangkan apabila dikemas dalam sebuah permainan. Sebuah permainan yang dimainkan oleh anak, akan memberikan pengalaman bagi anak untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya saat bermain dan hal tersebut adalah pengetahuan baru bagi anak serta dapat dijadikan bekal di masa yang akan datang (Utami et al., 2017). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Akman dan Guchan (2015) melalui bermain dalam sebuah permainan anak akan memperoleh berbagai keterampilan. Namun tidak semua permainan baik dan bermanfaat bagi anak, permainan yang mengembangkan tumbuh kembang anak merupakan permainan yang baik dan sering disebut dengan permainan edukatif.

Pada era society 5.0 saat ini, banyak sekali bermunculan permainan edukatif yang menggunakan teknologi. Pengenalan teknologi dalam permainan edukatif sebaiknya dikenalkan sejak dini agar anak terbiasa dengan kehidupan digital yang bermanfaat bagi kehidupannya di masa yang akan datang (Nikiforidou, 2018). Sehingga pada saat anak beranjak dewasa, anak sudah terbiasa dalam menggunakan berbagai peralatan yang menggunakan teknologi. Namun menurut Alia (2018), tidak semua pengguna bijak dalam menggunakan teknologi, oleh karenanya anak-anak masih sangat memerlukan kontrol dan pendampingan yang tepat dari orang dewasa di sekitar anak dalam menggunakan teknologi terutama dalam memilih tayangan positif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan menggunakan

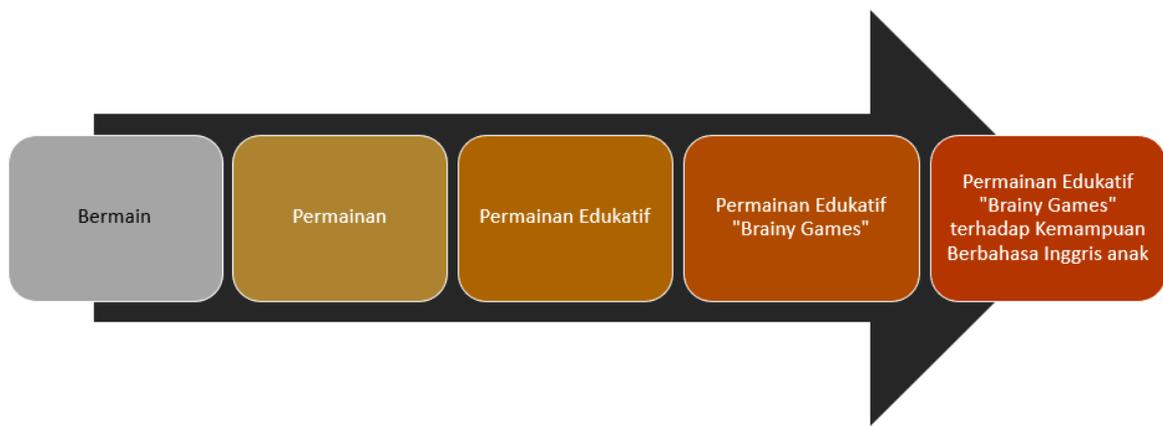
permainan edukatif “Brainy Games” diharapkan anak dapat tumbuh dan berkembang optimal karena permainan edukatif “Brainy Games” ini sengaja dirancang sebagai permainan yang bermanfaat bagi anak guna mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris serta didukung dengan teknologi.

Permainan edukatif “Brainy Games” dirancang untuk mengembangkan kemampuan berbahasa bagi anak terutama berbahasa Inggris sesuai dengan tuntutan perkembangan era society 5.0. Di Indonesia, Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang wajib dikuasai oleh anak mulai jenjang pendidikan usia dini sampai jenjang perguruan tinggi (Widyahening et al., 2022). Oleh karena itu, sebaiknya pengenalan Bahasa Inggris dimulai sejak pendidikan anak usia dini dengan mengenalkan kosakata yang sederhana. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Widyahening & Rahayu (2021) kosakata adalah kumpulan kata-kata yang dipahami seseorang dan merupakan salah satu komponen sistem bahasa yang penting dalam Bahasa Inggris. Pengenalan Bahasa Inggris sebaiknya dimulai sejak usia dini dikarenakan anak masih berada pada masa *golden age*, masa yang paling baik dan sesuai untuk mengenal bahasa asing sebab pada masa ini semua pengetahuan dengan mudah diserap oleh anak (Nurzaman et al., 2017). Proses pemerolehan kosakata dipengaruhi faktor luar maupun faktor dalam diri anak itu sendiri, karena pemerolehan kosakata anak tergantung pada masukan-masukan yang diterima oleh anak tersebut (Roswati, 2020).

Permainan edukatif “Brainy Games” merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat sesuai digunakan dalam proses pemerolehan kosakata bahasa Inggris karena penerapannya mudah, menyenangkan dan mampu memotivasi anak untuk belajar kosakata. Permainan edukatif “Brainy Games” merupakan permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam proses pemerolehan kosakata Bahasa Inggris karena berisi kumpulan dari beberapa permainan edukatif berbahasa Inggris yang dilengkapi dengan tampilan warna dan suara yang menarik serta tingkat kesulitan yang berbeda. Hal ini dikarenakan tingkat konsentrasi anak usia dini sangatlah singkat dan mudah bosan, sehingga permainan ini dirancang untuk memfasilitasi anak agar dapat memilih dan memainkan permainan sesuai keinginan dan kebutuhan anak.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran permainan edukatif berbasis IT diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Putra (2015) yang berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif “Edu-Games Bobby Bola” terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun”, Anggraini, et. al. (2022) berjudul “Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris melalui *Digital Smart Board for Kids* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar” dan Yuliana et. al. (2023) yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Sosialisasi Alat Permainan Edukatif Puzzle Digital Bagi TK Kartini Desa Sentul Kabupaten Jombang”. Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan tersebut di atas menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak serta dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti pengaruh penggunaan alat permainan edukatif pada aspek perkembangan lainnya. Berikut ini adalah visualisasi permainan edukatif “Brainy Games’ terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Sementara itu penelitian tentang permainan edukatif “Brainy Games” untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun belum pernah dilakukan, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi bagi para guru untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris bagi anak usia 5-6 tahun.

Gambar 1. Memvisualisasikan permainan edukatif “Brainy Games’ terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia 5-6 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. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis *Nonequivalent Control Group design*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, yaitu permainan edukatif “Brainy Games” terhadap variabel terikat berupa kemampuan Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, anak akan dinilai dalam kemampuan berbahasa Inggrisnya sebelum menggunakan permainan edukatif, dan setelah menggunakan permainan edukatif “Brainy Games”. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak di kelas eksperimen dan 15 anak di kelas kontrol, sedangkan sampel penelitian adalah seluruh subjek penelitian. Adapun pemilihan subjek dengan mempertimbangkan penerapan bahasa asing utamanya Bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar di TK yaitu bertempat di TK Growing Kids Surabaya. Adapun design pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

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

(Sugiono, 2015)

Keterangan:

O₁: pretest pada kelompok eksperimen

O₂: posttest pada kelompok eksperimen

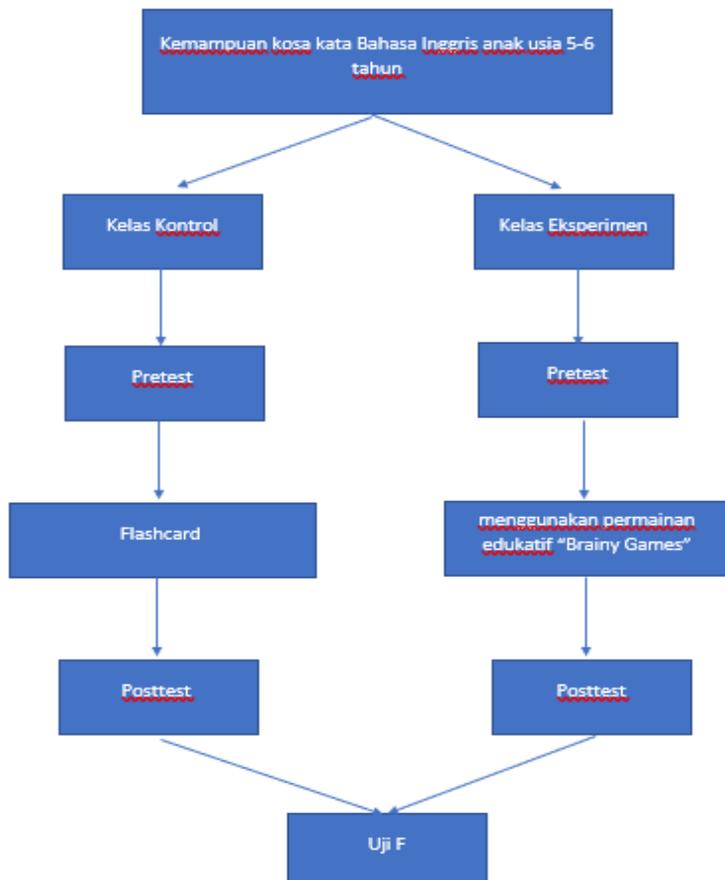
X: pembelajaran menggunakan permainan edukatif “Brainy Games”

--: pembelajaran tanpa menggunakan permainan edukatif “Brainy Games”

O₃: pretest pada kelompok kontrol

O₄: posttest pada kelompok kontrol

Sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan, subjek penelitian diberikan *pretest* menggunakan lembar observasi kemampuan Bahasa Inggris anak berupa kartu gambar/*flashcard*. Dimana anak diminta menyebutkan nama-nama benda pada *flashcard* dalam Bahasa Inggris. Setelah diadakannya *pretest* selanjutnya subjek penelitian diberikan *treatment* atau perlakuan berupa permainan edukatif "Brainy Games". Pada perlakuan ini anak diberikan beberapa materi secara bertahap. Terakhir subjek penelitian akan diberi *posttest* berupa kartu gambar/*flashcard*, lalu hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis yaitu nilai *pretest* dan *posttest* akan dihitung, untuk melihat apakah pembelajaran menggunakan permainan edukatif "Brainy Games" dapat berpengaruh atau tidaknya dalam kemampuan berbahasa Inggris anak. Langkah-langkah penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



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

Variabel Penelitian	Indikator	Nilai	
		ya	tidak
Kosakata Bahasa Inggris	Anak memahami kosakata yang didengar		
	Anak memahami kalimat perintah yang didengar		
	Anak mengingat kosakata yang didengar		

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis, untuk menguji apakah ada pengaruh permainan edukatif "Brainy Games" kemampuan berbahasa Inggris anak usia 5-6 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 permainan edukatif "Brainy Games" terhadap berbahasa Inggris anak usia 5-6 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 ini dilakukan di sebuah TK di Kota Surabaya, dimana sekolah tersebut menerapkan bahasa asing utamanya Bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar setiap hari. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan terhitung dari tanggal 29 Januari 2024 - 29 Februari 2024. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh kelas kelompok B usia 5-6 tahun pada tahun pelajaran 2023/2024 dengan total anak sebanyak 15 orang.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, menunjukkan adanya peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Di bawah ini merupakan hasil perbandingan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*/perlakuan menggunakan permainan edukatif "Brainy Games", seperti yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Inisial Nama Anak	Hasil	
		Pretest	Posttest
1	AA	7	11
2	DA	6	9
3	FN	9	12
4	GA	8	11
5	HM	6	11
6	KA	9	12
7	MB	6	9
8	MM	6	9
9	MS	6	11
10	MF	6	11
11	MH	6	11
12	NA	7	12
13	N	6	9
14	NL	8	12

nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh permainan edukatif “*Brainy Games*” terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini.

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 amendatag dan juga luaran tambahan yang mungkin bisa dihasilkan dengan selesainya penelitian ini.

KESIMPULAN KENDALA PELAKSANAAN DAN RENCANA TINDAK LANJUT

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan permainan edukatif “*Brainy Games*” kemampuan berbahasa Inggris anak berada pada kategori sedang. Sedangkan, setelah diberikan *treatment*/perlakuan kemampuan berbahasa Inggris anak meningkat dan berada pada kategori tinggi. Melalui hasil perhitungan data menggunakan SPSS 23 melalui uji *paired sample t-test*, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh permainan edukatif “*Brainy Games*” terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini.

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] Akman, B., & Güçhan Özgül, S. (2015). Role of Play in Teaching Science in the Early Childhood Years. *Research in Early Childhood Science Education*, 237-258. doi:10.1007/978-94-017-9505-0_11
- [2] Alia, T. & I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1).
- [3] Anggraini, Kristin. Sriemulyaningsih, Maria J.K. Mindari, Ruruh. (2022). Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris melalui Digital Smart Board terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Special Edition: Lalonget*. Hal. 319-328.
- [4] Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII (1), Hal. 51-60.
- [5] Hayati, Siti Nur dan Putro, Khamim Zarkasih. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1). Hal. 52-64.
- [6] Kurniasih, Eem. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*. 9(2). Hal. 87-91.
- [7] Lestari, Lina Dani. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 9 (2). Hal.100-108
- [8] Nikiforidou, Z. (2018). Digital Games in the Early Childhood Classroom: Theoretical and Practical Considerations. *Digital Childhoods*, 253-265. https://doi:10.1007/978-981-10-6484_5_16
- [9] Nurfadilah, Fadila Sisca N., Adiarti Wulan. (2021). *Panduan APE Aman bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- [10] Nurzaman, I., Yasbiati, Y., & Rahmatty, E. (2017). Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 40-52. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7159>
- [11] Prima, Elizabeth. Masitah, Rafi. Dewi, Ni Nyoman A. I. (2019). Alat Permainan Edukatif bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Prosiding Sinaptik*. Hal. 31-36
- [12] Putra, Sofian Dwi Ady. (2015). Pengaruh Permainan Edukatif "Edu-Games Bobby Bola" terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun. *E-Jurnal Skripsi Program* <https://core.ac.uk/download/pdf/33513614.pdf>
- [13] Roswati, Eva. (2020). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini melalui Permainan Chinese Whispers. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), Hal. 32-36
- [14] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- [15] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- [16] Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi*, 3(2), Hal. 175-180.
- [17] Widyahening, Christiana E. T. & Sufa, Feri F. (2022). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). Hal. 1135-1145
- [18] Yuliana, Indah Anggi., Firdaus, Candra F., Mahdalena, Ayu., Fadhilah, Siti Nur. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Sosialisasi Alat Permainan Edukatif Puzzle Digital Bagi TK Kartini Desa Sentul Kabupaten Jombang. *Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1). Hal. 11-14

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	161191028
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	PAUD	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	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru Dalam Masa Normal Baru	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru	242.005.000

			Dalam Masa Normal Baru	
2	2022	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru Dalam Masa Normal Baru	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru Dalam Masa Normal Baru	1665.755.000
3	2021	Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Smart Board for Kids Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	Interdisciplinary Research Grant	24.735.000
4	2021	Readiness and Involvement of Early Childhood Teachers in East Java During the Covid-19 Pandemic Through Online Learning	Mandiri	
5				

* 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	2023	Pelatihan Kemampuan Computational Thinking	DIKTI	37.355.000
2	2022	Pengabdian Masyarakat Kegiatan Tutor Bahasa	ABDIMAS Grant	
3	2021	Dosen Pendamping dalam kegiatan Pelatihan	Bebras	
4	2020	Pelatihan Komprehensif Peningkatan Kompetensi Guru	Mandiri	
5	2020	Pelatihan Pendampingan Guru TK Katolik Santa Clara	Mandiri	

* 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	Problematika Pembelajaran Online pada Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 dan Merdeka Belajar	Ghancaran; Junal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	SPECIAL EDITION: LALONGET III/2022
3	Readiness and Involvement of Early Childhood Teachers in East Java During the Covid-19 Pandemic Through Online Learning	Magister Scientiae	Vol 49 No. 2 Th. 2021
4			
5			

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) (3 presertansi 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	The 23rd Pacific of Early Childhood Education Research Association (PECERA) Annual Conference	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	Digital Smart Board for Kids	2022	Alat Peraga	000451517
2	Smart Board for Kids	2021	Alat Peraga	000303604

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, 20 November 2024

Ketua



(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</i>	

		<i>in the Process of Communicating at the Fifth Grade Elementary School of Sekolah Citra Berkat 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	2021	Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Digital Smart Board For Kids Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar	Interdisciplinary Research Grant	Rp 24.735.000
2	2022	Identitas Profesional Guru Pasca Pandemi: Studi Kritis Praktik Profesional Guru Dalam Masa Normal Baru	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	Rp 165.755.000
3	2022	The Figured Worlds of English Teachers During the Covid-19 Pandemic in Indonesia: The emergence of a new teacher professional identity	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	Rp 165.755.000
4	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	YOUNG LEARNERS' RESPONSES ON THE USE OF ANIMATION IN AN ENGLISH CLASS	Magister Scientiae http://journal.wima.ac.id/index.php/Magister_Scientiae	No.46/2019 http://journal.wima.ac.id/index.php/Magister_Scientiae
2	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
3	The Figured Worlds of English Teachers During the Coved-19 Pandemic in Indonesia: The emergence of a new teacher professional identity	Indonesia Focus Conference 2022	
4	THE CULTURAL IMAGES OF ENGLISH TEACHERS DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN INDONESIA	CamTESOL 2023	https://camtesol.org/Camtesol/Past%20Conferences/2023%20Conference
5	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

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 Coved-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	"Program Komputer: Interactive Digital Speaking Modul for Elementary School Student	2019	Alat Peraga	Patent Holders no. 000150441
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, 20 November 2024
Anggota

(Maria Josephine Kriesye S., M.Pd)

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama ketua peneliti : Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd
NIK : 161191028
Pangkat/ Golongan :
Jabatan Fungsional : Lektor-200

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul:
Pengaruh Permainan Edukatif “Brainy Games” terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris
Anak Usia 5-6 Tahun
yang diusulkan dalam skema Penelitian Interdisipliner UKWMS untuk tahun anggaran
28 September – 15 Desember 2023 **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				
Subtotal (Rp)				
2. Pembelian bahan habis pakai (max 70%)				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Bahan(Rp)
Biaya web	1	1	12.300.000	12.300.000
Biaya pengisi suara 1	1	1	150.000	150.000
Biaya pengisi suara 2	1	1	150.000	150.000
Subtotal (Rp)				
3. Perjalanan dan sewa (max 40%)				
Material	Justifikasi	Biaya (Rp)		
Biaya validasi	1	2.000.000		
Pembelian	1	1.000.000		
Biaya publikasi	1	750.000		
Biaya publikasi	1	750.000		
Biaya	1	400.000		
Sewa n				
Subtotal (Rp)				4.900.000
4. Pelaporan (max 5%)				
Bahan 1				
Bahan 2				
Subtotal (Rp)				
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				17.500.000