

Analisis *Water Safari Games* sebagai Game Edukatif dalam Pengenalan Hewan dan Tumbuhan Berbahasa Inggris untuk Anak Usia Dini

Nida Nur Fadillah^{1✉}, Bachrudin Musthafa², Leli Kurniawati³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

³ Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

¹ nidanurfadillah@upi.edu, ² dinmusthafa@upi.edu, ³ leli.kurniawati@upi.edu

INFO ARTIKEL Diterima: 23/05/2024; Direvisi: 28/05/2024; Disetujui: 23/06/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Game Edukatif;
Hewan;
Tumbuhan;
Bahasa Inggris

Pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini merupakan aspek yang penting, karena Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Anak yang memiliki bekal kemampuan Bahasa Inggris akan mampu bersaing secara global di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan "*Water Safari Games*" sebagai game edukatif dalam memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris terkait hewan dan tumbuhan kepada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain analisis konten. Objek penelitian adalah *Water Safari Games* yang memiliki 12 misi permainan, yang difokuskan pada dua misi pertama setiap tema. Teknik pengumpulan data meliputi studi dokumentasi dan observasi terhadap audio, teks, visual yang ada dalam permainan. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas pengumpulan, pemilahan, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Water Safari Games* dalam memperkaya kosakata Bahasa Inggris anak memiliki instruksi yang jelas dan lingkungan permainan yang menarik. Namun, penting adanya pengawasan dari orang tua atau pendidik untuk memastikan penggunaan yang aman. Kesimpulannya, *Water Safari Games* berpotensi menjadi game edukatif yang bermanfaat dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak usia dini, khususnya untuk anak usia lima tahun ke atas.

ABSTRACT

KEYWORDS

Educational
Games;
Animal;
Plants;
English
Language

Introducing English vocabulary to children in early childhood is crucial, as English is an international language used in various sectors, including education. Children with a foundation in English skills will be able to compete globally. This study aims to analyze the effectiveness of "*Water Safari Games*" as an educational game in introducing English vocabulary related to animals and plants to children in early childhood. The research method used is qualitative, with a content analysis design. The object of the study is *Water Safari Games*, which has 12 game missions focused on the first two missions of each theme. Data collection techniques include documentation studies and observations of the audio, text, and visuals in the game. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, which consists of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that *Water Safari Games* enriches children's English vocabulary through clear instructions and an engaging game environment. However, parents or educators need to supervise to ensure safe use. In conclusion, *Water Safari Games* has the potential to be a beneficial educational game in English learning for children in early childhood, especially those aged five and above.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan awal masa kanak, yang tidak terbatas dalam hal kognitif dan bahasa, melainkan dalam hal membangun keterampilan sosial, emosional, dan lainnya. Menurut Hanifa & Ramadhan (2023) pendidikan anak usia dini merupakan landasan dalam menyiapkan perkem-

bangun anak secara holistik. Sejalan dengan pentingnya pendidikan holistik ini, perkembangan teknologi digital sejak awal 2000-an telah mengubah lanskap pendidikan anak usia dini, hal ini membuat anak usia dini diberi julukan sebagai *digital native* (Hibana & Surahman, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa anak-anak sejak dini tumbuh dan berkembang di tengah lingkungan yang mendorong kemudahan untuk mengakses teknologi digital, seperti perangkat game edukatif.

Saat ini game edukatif menjadi salah satu pendekatan pembelajaran teknologi digital yang sering kali digunakan, bahkan terhadap kalangan anak usia dini. Hal ini didukung oleh kebijakan belajar jarak jauh dengan menggunakan teknologi digital dan akses internet yang pada tahun 2020 begitu masif dilakukan, termasuk pada sektor PAUD sebagai bentuk adaptasi pembelajaran di tengah pandemi (Ramli & Jafar, 2023). Penggunaan game edukatif untuk anak usia dini dipilih lantaran telah terbukti mendatangkan banyak manfaat, termasuk memberikan kesenangan pada anak dalam belajar Bahasa Inggris, serta membantu keterampilan pengucapan anak dalam Bahasa Inggris (Putri & Muryanti, 2020; Apsari dkk., 2020). Game edukatif ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar anak terhadap suatu hal, yang mampu memberikan kesan menyenangkan pada anak untuk melihat konsep yang berbeda dalam memahami dunia mereka.

Di era globalisasi ini, mengenalkan Bahasa Inggris pada anak sejak dini melalui game edukatif menjadi sebuah cara yang semakin relevan. Apalagi dengan adanya bekal kemampuan Bahasa Inggris akan membuka peluang-peluang bagi anak untuk mampu berkompetisi secara global di masa depan (Hanifa, 2021). Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Oleh sebab itu, penting untuk memperkenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini yang telah menguasai bahasa ibunya sendiri guna mengembangkan keterampilan bahasa yang akan bermanfaat di kemudian hari. Namun, pengenalan Bahasa Inggris kepada anak hendaknya disesuaikan dengan dunia anak yang tak lepas dari aktivitas bermain yang menimbulkan kesenangan.

Salah satu contoh game edukatif yang dapat memberikan kesenangan dan membantu anak dalam mengeksplorasi alam sekitar dalam bentuk virtual adalah *Water Safari Games*. *Water Safari Games* dapat digunakan dengan mengakses situs web PBS Kids secara gratis, PBS Kids merupakan platform yang menyediakan berbagai game edukatif untuk anak-anak, yang dikelola oleh *WGBH Educational Foundation* 2015, Amerika (Pbskids.org). Permainan ini memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi habitat tertentu, sekaligus mempelajari kosakata Bahasa Inggris tentang berbagai jenis hewan dan tumbuhan secara menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga memiliki fitur-fitur pendukung, seperti audio, teks, dan visual yang dapat memudahkan anak dalam memperoleh kosakata Bahasa Inggris tersebut. Kehadiran audio, teks, dan visual yang sesuai bagi anak usia dini dalam perangkat *game*, mendorong anak untuk memperoleh kosakata Bahasa Inggris (Angraini dkk., 2023; Muliana & Warmansyah, 2022).

Penggunaan game edukatif dalam pendidikan anak usia dini memiliki banyak manfaat, namun di sisi lain ada hal-hal yang perlu diperhatikan. Sebelum menawarkan game edukatif kepada anak usia dini, orang tua maupun pendidik perlu memastikan bahwa permainan tersebut memiliki kandungan materi yang sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini dikarenakan permainan yang diberikan pada anak usia dini adalah alat stimulasi, yang harus sesuai dengan perkembangan usia mereka (Sudono, 2000). Selain itu, perlu adanya pengawasan maupun pendampingan dari orang tua supaya anak-anak dapat memilih *game* yang relevan dan tidak sembarang membuka situs-situs *online* lainnya yang tidak perlu atau tidak aman. Hal ini disetujui oleh Asmawati (2021) bahwasanya orang tua perlu mengawasi anak ketika bermain, termasuk *game* yang terhubung dengan internet.

Maka dari itu, peneliti terdorong untuk menganalisis konten *Water Safari Games* sebagai game edukatif dalam pengenalan hewan dan tumbuhan berbahasa Inggris pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian *Water Safari Games* sebagai alat untuk mengajarkan kosakata mengenai hewan dan tumbuhan dalam Bahasa Inggris pada anak usia dini. Analisis konten ini diharapkan dapat menunjukkan wawasan yang lebih luas mengenai kebermanfaatan *Water Safari Games* sebagai salah satu game edukasi yang efektif bagi anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan desain penelitian analisis konten. Penelitian kualitatif menurut Creswell (dalam Semiawan, 2010) merupakan penelitian yang mengeksplorasi dan memaknai suatu indikasi dari fenomena. Hal ini akan diungkap dalam bentuk narasi. Adapun analisis konten berarti mengambil kesimpulan dengan menganalisis berbagai karakteristik makna tertentu secara rasional dan terpadu (Holsti dalam Narendra, 2008).

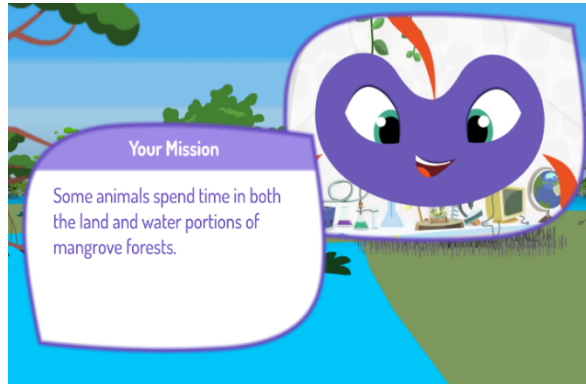
Penelitian ini menggunakan sebuah *game*, yakni *Water Safari Games* yang memiliki 12 misi permainan dengan memiliki karakteristik berupa audio, teks, serta visual. Secara khusus, permainan ini memfokuskan pada pengenalan hewan dan tumbuhan dalam Bahasa Inggris, yang membuat pemain harus mencari berbagai jenis hewan dan tumbuhan sesuai instruksi dengan cara memotret. Peneliti akan memfokuskan pada dua misi pertama atau dua level pertama pada setiap tema ataupun menambahnya jika diperlukan. Hal ini karena perbedaan terletak pada jenis instruksi yang diberikan kepada pemain, seperti mencari hewan yang menghabiskan waktu di darat dan di air, serta mencari hewan laut yang cenderung dimangsa oleh yang lainnya. Begitu pula pada tema tumbuhan, misalnya mencari pohon yang hidup di hutan bakau dan mencari bunga yang hidup dengan melekat pada pohon. *Water Safari Games* merupakan *game* yang mengajak anak untuk menjelajahi pengetahuan mengenai hewan dan tumbuhan dengan konsep yang menyenangkan secara virtual, khususnya mengenai pengenalan kosakata hewan dan tumbuhan dalam Bahasa Inggris.

Penggunaan objek penelitian berupa *game* ini, membuat teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi dan observasi. Peneliti akan mengumpulkan informasi dari visual, teks serta audio dalam pengenalan nama-nama hewan dan tumbuhan berbahasa Inggris tersebut, sambil mengamati jalannya permainan. Informasi yang ditemukan peneliti dalam *Water Safari Games* akan dianalisis secara sistematis dan objektif dengan merujuk pada teori-teori yang relevan. Analisis data akan menggunakan cara Miles dan Huberman (dalam Fadli, 2021) yakni, pertama mengumpulkan semua informasi yang ada, kedua memilah yang lebih relevan, ketiga menampilkan data berdasarkan karakteristik pengenalan nama-nama hewan dan tumbuhan Bahasa Inggris untuk anak usia dini, keempat melakukan penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Water Safari Games merupakan permainan yang memiliki dua latar belakang alam yang berbeda: pesisir pantai (di darat) dan di dalam lautan. Tema permainan ini bergiliran antara mencari hewan dan tumbuhan sesuai instruksi di kedua latar belakang alam tersebut. *Water Safari Games* memiliki total 12 misi permainan, sehingga menunjukkan bahwa ini termasuk game edukatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan dengan tema atau subtema yang bervariasi.



Gambar 1 Tampilan Awal pada Setiap Instruksi Permainan

Permainan ini diawali dengan instruksi yang menarik dalam mengajak anak untuk menemukan hewan maupun tumbuhan. Pada gambar di atas menunjukkan bahwa pemain *game* diperdengarkan audio yang menjelaskan secara singkat terkait hewan apa yang harus dicari, bahkan dilengkapi dengan teks yang dapat mempermudah anak dalam mencernanya, seperti “*Some animals spend time in both the land and water portions of mangrove forests*” lalu memberi petunjuk lebih detail, seperti “*Find 3 animals that spend time on land and water*”. Petunjuk detail tersebut akan terus ditampilkan selama permainan berlangsung. Hal ini bertujuan untuk membantu anak dalam melakukan penjelajahan dalam menemukan hewan yang dimaksud dengan cara memotret visualnya, dan setelah menemukan visual hewan yang dituju anak akan diberikan informasi terkait kosakata Bahasa Inggris dari hewan tersebut beserta tambahan informasi lainnya dalam Bahasa Inggris. Hal ini juga berlaku ketika instruksi yang diberikan untuk menemukan tumbuhan.

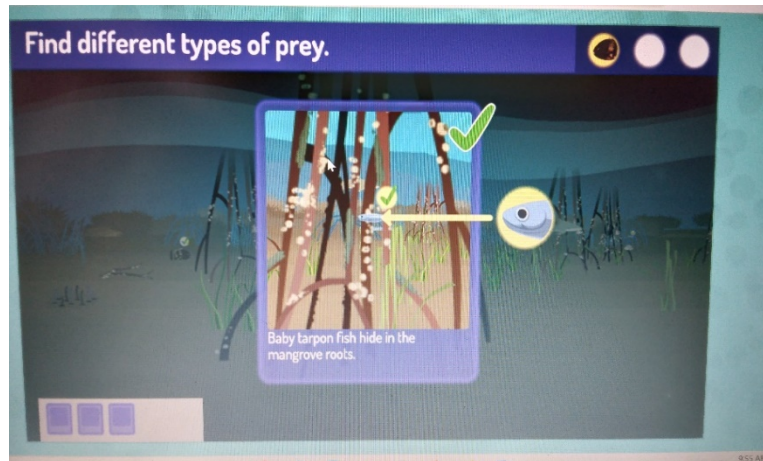


Gambar 2 Tampilan pada Misi Pertama Tema Hewan di Habitat Air dan Darat

Dalam melakukan eksplorasi hewan, anak tidak perlu takut salah. Visual hewan yang anak potret bilamana tidak sesuai tidak akan diterima, sehingga dalam permainan ini anak terus diarahkan untuk memotret visual hewan yang sesuai dengan instruksi permainan ini. Pada gambar di atas merupakan tampilan bila pemain berhasil memotret hewan buaya atau *crocodile*. Ketika hewan dipotret, *game* ini akan memberikan informasi berupa kosakata Bahasa Inggris dari jenis nama hewan tersebut dan alasan mengapa hewan itu disebut sebagai salah satu *animals that spend time on land and in water*. Pada gambar itu ada keterangan teks bahwa alasannya karena “*The American Crocodile hunts on land and in the water*” sehingga selain anak mendapatkan kosakata baru “*American Crocodile*” anak

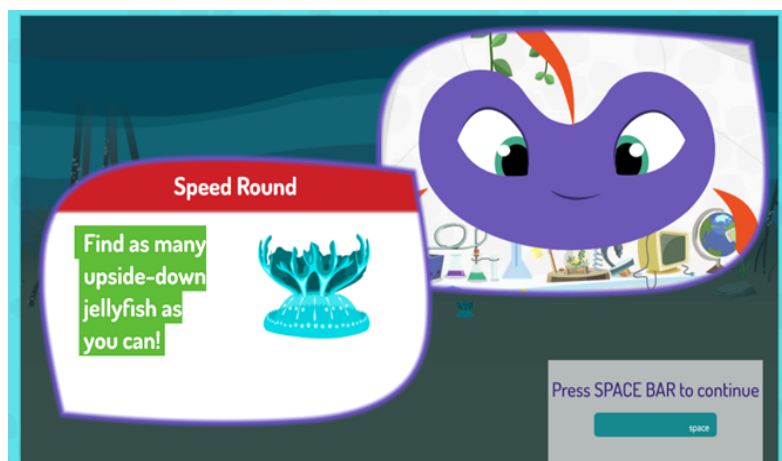
juga diberi tahu alasan buaya hidup di darat dan di air karena kebiasaan berburunya, yang dalam Bahasa Inggris disebut “*hunts*”.

Pada setiap level permainan, anak diberi kesempatan untuk memotret tiga visual hewan yang sesuai, kemudian akan diberikan penjelasan berupa audio dan teks dalam Bahasa Inggris yang merepresentasikan visual hewan yang dipotret anak. Permainan ini tidak hanya mengajarkan kosakata Bahasa Inggris kepada anak, tetapi juga memberikan pemahaman tentang hewan dan tumbuhan dalam Bahasa Inggris.



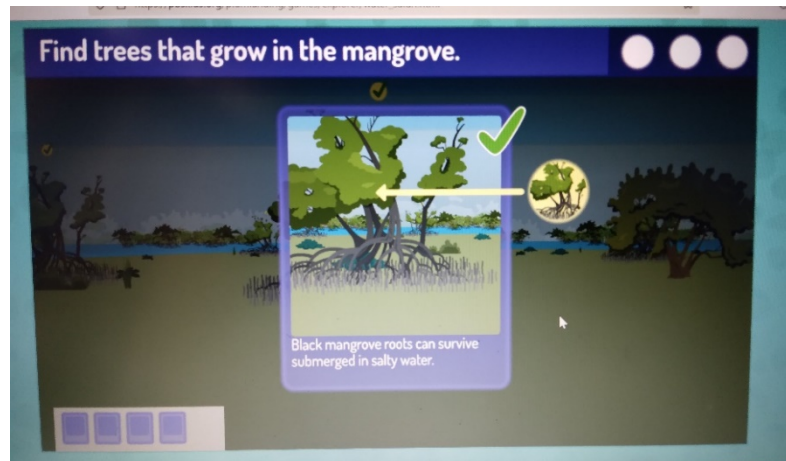
Gambar 3 Tampilan pada Misi Pertama Tema Hewan di dalam Laut

Pada gambar ini menunjukkan eksplorasi hewan di dalam lautan dengan instruksi, seperti “*find different types of prey*”. Walau mungkin anak tidak tahu maksudnya apa, tetapi karena anak diberikan tampilan tema atau visual yang mendukung dalam permainan ini, dan diberikan kesempatan sampai berhasil memotret visual hewan yang sesuai anak dapat memahami bila hewan yang dicarinya berbeda dengan hewan predator yang ada di sekitar. Hal itu ditunjukkan pada gambar di atas bahwa hewan yang harus dicari sebagaimana instruksi memiliki visual sebagai ikan yang kecil dan tampak bersembunyi di antara *mangrove roots*, oleh karena itu ketika anak memotretnya terdapat audio dan teks penjelasan mengenai hewan tersebut, seperti “*baby tarpon fish hide in the mangrove roots*”. Hal ini membuat anak mendapat kosakata baru *baby tarpon* sekaligus tambahan informasi lainnya.



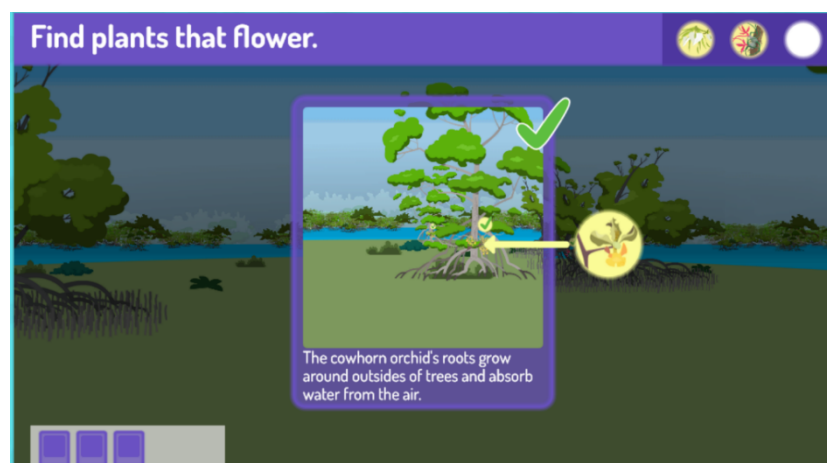
Gambar 4 Tampilan pada Misi Kedua Tema Hewan di dalam Laut

Pada tema hewan ini, di level selanjutnya pemain diberi instruksi untuk mencari *Jellyfish* sebanyak-banyaknya lewat arahan audio, teks, dan visual yang tergambar berikut. Pada level ini, selain anak diberikan kosakata baru terkait kata *Jellyfish*, anak juga mendapat informasi mengenai hewan tersebut serta belajar menghitung dalam Bahasa Inggris.



Gambar 5 Tampilan pada Misi Pertama Tema Tumbuhan

Selanjutnya, ini menunjukkan misi yang harus dilakukan anak dalam tema tumbuhan, yakni mencari pohon yang tumbuh di hutan bakau atau dalam petunjuk bahasa Inggris yang tertera, "*find trees that grow in the mangrove*". Misi ini dilengkapi penyebaran visual dari beragam pohon sehingga memudahkan anak dalam pencarian, dan ketika anak berhasil memotret pohon akan muncul penjelasan mengenai pohon tersebut dalam Bahasa Inggris yang tampak pada teks dan terdengar lewat audio, seperti contoh di atas "*Black mangrove roots can survive submerged in salty water*", dari situ anak bisa mengetahui kalau nama pohon tersebut dalam Bahasa Inggris adalah *Black Mangrove*. Selain itu, anak juga diberikan informasi mengenai alasan mengapa *Black Mangrove* dapat hidup di hutan bakau yang tertera di akhir kalimat penjelasan. Namun, dalam hal ini perlu adanya penjelasan lebih lanjut dari orang tua yang mendampingi anak bermain *game*. Pada misi ini juga anak bisa mencoba memotret sampai tiga kali pohon yang berbeda untuk mendapatkan pembelajaran, dan bisa mencobanya kembali jika menginginkan.



Gambar 6 Tampilan pada Misi Kedua Tema Tumbuhan

Pada misi selanjutnya, perubahan instruksi dalam tema tumbuhan ini tertera di atas untuk “*find plants that flower*” yang jika anak berhasil memotret bunganya akan ada penjelasan terkait nama dan ciri khusus dari bunga yang hidup menempel di pohon tersebut. Pada misi ini, anak sekaligus diajarkan untuk lebih teliti dalam mengamati lingkungan sekitar di dalam *game*, supaya dapat menemukan bunga yang hidup di pepohonan itu.

Pembahasan

Water Safari Games merupakan game edukatif yang dirancang khusus untuk membantu anak-anak, termasuk anak usia dini untuk mengenal sekaligus mempelajari kosakata anyar dalam Bahasa Inggris dengan mengidentifikasi berbagai hewan dan tumbuhan. Permainan ini memuat dua tema besar hewan dan tumbuhan, yang dilengkapi dengan berbagai sub tema yang selaras. Hewan dan tumbuhan adalah tema yang sering menjadi topik pembelajaran bagi anak usia dini, karena sesuai dengan dunia anak. Anak-anak akan belajar dari materi yang memuat tema, yang sesuai dengan usia mereka (Putra & Surjono, 2021). Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis berbagai aspek dalam game edukatif ini yang merepresentasikan konsep pengenalan hewan dan tumbuhan dalam Bahasa Inggris.

Salah satu hal penting yang terdapat pada *Water Safari Games* adalah pemberian instruksi yang menarik dan mudah dipahami bagi anak usia dini. Hal ini dikarenakan adanya penjelasan melalui audio, teks, dan visual yang mengarahkan anak untuk menemukan hewan dan tumbuhan tertentu. Instruksi melalui audio pada *game* ini memiliki artikulasi yang jelas dalam Bahasa Inggris, dan memberikan dua kali arahan, dimulai dari kalimat yang panjang untuk kemudian menjadi arahan dengan kalimat yang lebih padat. Selain itu, instruksi juga ditunjukkan lewat teks dan teks tersebut selalu ada selama permainan berlangsung di pojok kiri atas. Namun sayangnya, visual di awal instruksi kurang diperlihatkan, padahal visual tersebut dapat menjadi alat yang sangat membantu bagi anak untuk memahami instruksi. Menurut Anis dkk. (2023) visual terbukti efektif dalam membantu anak untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu konsep.

Selanjutnya, *Water Safari Games* juga menawarkan pengalaman pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi anak usia dini. Game digital pada hakikatnya memberikan hiburan atau kesenangan pada anak (Nadiasih, 2021). Namun, untuk game edukatif tidak hanya untuk menawarkan kesenangan, melainkan harus adanya unsur edukasi di dalamnya. *Water Safari Games* menawarkan unsur kesenangan dengan mengajak anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan memberikan arahan untuk memotret representasi visual dari hewan dan tumbuhan yang dituju dalam *game* ini, selain itu anak jadi berkontribusi secara aktif dalam proses *game* tersebut yang sekaligus mengandung unsur pembelajaran di dalamnya: mendapatkan pengetahuan berupa kosakata baru dan pemahaman tentang hewan dan tumbuhan dalam Bahasa Inggris. JF & Azmi (2022) menegaskan bahwa anak usia dini perlu terlibat dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri. Apalagi ditambah dengan adanya navigasi yang mudah dalam memotret, hal ini sangat membantu anak dalam menjelajahi permainan. Setelah anak berhasil memotret hewan atau tumbuhan tertentu, *game* ini menampilkan teks beserta audio yang melafalkan kosakata Bahasa Inggris dari nama hewan atau tumbuhan tersebut, disertai dengan informasi tambahan. Namun, untuk memastikan bahwa kosakata Bahasa Inggris dari nama hewan dan tumbuhan itu dapat direkam dalam memori anak, akan lebih baik jika ada opsi menu untuk mengulang audio setidaknya tiga kali. Pengulangan membantu anak untuk mengenali kata-kata baru dan mempermudah mereka dalam mengingatnya (Weisleder dan Fernald, 2014). Hurlock (2017) menambahkan bahwa menstimulasi pendengaran anak merupakan cara yang efisien untuk mengenalkan kosakata baru pada anak usia dini.

Selain fitur pembelajaran yang telah disebutkan, *Water Safari Games* juga menawarkan lingkungan permainan yang menarik secara visual dan ramah anak. Namun, visual dalam permainan ini cukup banyak, apalagi ditambah dengan adanya pergerakan dari berbagai visual tersebut secara bersamaan sehingga peneliti sarankan untuk dimainkan oleh anak usia 5 tahun ke atas. Hal ini didukung oleh Subarkah (2019) bahwa anak-anak di bawah usia 5 tahun hendaknya diberikan pengalaman sensoris yang kaya secara nyata, sebelum dikenalkan pada *gadget* atau sejenisnya. Adapun visual dari hewan maupun tumbuhan dalam permainan ini dapat membantu anak dalam mengidentifikasi hewan dan tumbuhan yang tepat sesuai instruksi permainan. Sebagai contoh, dalam misi mencari atau memotret “*Jellyfish*” sebanyak-banyaknya, visual yang ditampilkan tidak hanya membantu anak dalam mengingat kosakata *jellyfish*, tetapi juga memungkinkan anak untuk mengenal yang dimaksud dengan *jellyfish* dengan memahami bentuknya secara fisik.

Namun, hal yang perlu diperhatikan saat mengenalkan anak pada *Water Safari Games* ini, apalagi mengingat *game* ini terhubung dengan internet, perlu adanya pengawasan dari orang tua ataupun pendidik. Alia & Irwansyah (2018) menegaskan bahwa orang tua harus mengawasi anak saat bermain *game* dan menetapkan peraturan terlebih dahulu bersama anak, termasuk apa yang boleh diakses dan berapa lama waktu bermainnya. Selain itu, dengan pendampingan orang tua dalam bermain *Water Safari Games* ini dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya hal yang ingin diketahuinya lebih lanjut atau kurang dimengerti, orang tua juga dapat menyisipkan pengajaran atau penjelasan yang diperlukan dalam membantu anak memperoleh kosakata Bahasa Inggris dalam konteks hewan dan tumbuhan tersebut. Lindriany dkk. (203) menyebutkan bahwa pendampingan orang tua saat anak bermain *game* dapat membantu anak mendapatkan pemahaman yang lebih dari permainan.

KESIMPULAN

Water Safari Games menyajikan pengalaman pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi anak usia dini dalam mengenalkan kosakata Bahasa Inggris terkait hewan dan tumbuhan. Dengan total 12 misi permainan yang menghadirkan lingkungan pesisir pantai dan laut, *game* ini memberikan kesempatan anak untuk mengidentifikasi dan memahami hewan serta tumbuhan di habitatnya. Instruksi berbahasa Inggris melalui audio, teks, dan visual membimbing anak untuk melalui permainan dengan lancar. Audio dalam permainan ini memiliki artikulasi Bahasa Inggris yang jelas, dilengkapi teks dalam Bahasa Inggris yang singkat dan sesuai untuk anak usia dini, yang dapat memberikan pemahaman yang baik pada anak. Namun, perlu adanya penekanan lebih kuat pada aspek visual di awal instruksi yang dapat memperjelas maksud dari audio dan teks berbahasa Inggris. Pengulangan audio juga penting untuk ada guna memperkuat pemahaman anak terhadap kosakata Bahasa Inggris. *Water Safari Games* menampilkan lingkungan permainan yang menarik dan ramah anak, namun sebaiknya dimainkan oleh anak usia 5 tahun ke atas. Ketika anak memainkan *game* edukatif ini, hendaknya ada pendampingan yang dilakukan oleh orang tua atau pendidik, supaya pengalaman bermain *game* ini dapat berlangsung secara lebih aman dan bermanfaat bagi anak. Dengan demikian, *Water Safari Games* memiliki potensi sebagai *game* edukatif yang menyenangkan dan efektif untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris dalam konteks hewan dan tumbuhan pada anak usia dini dalam, khususnya bagi anak usia 5 tahun ke atas.

REFERENSI

- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65-78. <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.
- Angraini, M. N., Yani, D. F., Andika, W. D., & Suningsih, T. (2023). Peran media berbasis ICT (Information and Communication Technology) pada kemampuan bahasa inggris anak usia dini. *Gifted: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 23-30. <https://doi.org/10.37985/gifted.v1i1.5>.
- Anis, Y. Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan game sederhana perancangan game sederhana menggunakan scratch programming sebagai media pembelajaran visual bagi anak usia dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320-327. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i3.769>.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47. <https://doi.org/10.22460/as.v3i1p%25p.3385>.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. <https://core.ac.uk/download/pdf/440358389.pdf>.
- Hanifa, M. (2021). Meningkatkan peran orang tua dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak selama masa pandemic Covid 19 di Desa Karang Gading Kec. Secanggang. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 105-114. <https://doi.org/10.56114/maslahah.v2i3.156>.
- Hanifa, F., & Ramadhan, G. (2023). Peran orang tua dalam membangun kesiapan sekolah anak usia dini. *TIFLUN: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1), 14-18. <https://jurnal.naskahaceh.co.id/index.php/tiflun/article/view/79>.
- Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Kompetensi digital guru dalam upaya meningkatkan capaian pendidikan anak usia dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 607-615. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1392>.
- Hurlock, E.B. (2017). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Jf, N. Z., & Azmi, K. (2022). Strategi pembelajaran aktif pada anak usia dini. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 60-72. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v2i1.5312>.
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Nasaruddin, D. M. (2023). urgensi literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35-49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>.
- Muliana, H., & Warmansyah, J. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif speaking pyramid untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa inggris anak usia 5-6 tahun. *Journal of Science and Technology*, 2(1). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2608741>.
- Nadiasih, N. (2021). Pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak terhadap game online. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(3), 90-96. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i3.423>.
- Narendra, P. (2008). Metodologi riset komunikasi: panduan untuk melakukan penelitian komunikasi. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Informasi Yogyakarta dan Pusat Kajian Media dan Budaya Yogyakarta.

- Putra, A. A. A. W., & Surjono, H. D. (2023). Early childhood board games with school objects and anatomical theme to facilitate learning. *Journal of Education*, 7(4), 581-589. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/download/67384/28222/207067>.
- Putri, N. S., & Muryanti, E. (2020). Video game series dalam pengucapan bahasa inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3026-3037. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/805>.
- Ramli, R., & Jafar, K. (2023). Inovasi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini di masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 5(2), 84-94. <https://doi.org/10.31605/ijes.v5i2.1951>.
- Semiawan, C. R. (2010). Metode penelitian kualitatif. Jakarta: Grasindo.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Sudono, A. (2000). Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini. Jakarta: Grasindo.
- Weisleder, A. & Fernald, A. (2014). Social Environments Shape Children's Language Experiences, Strengthening Language Processing and Building Vocabulary. In I. Arnon, M, etc., *Language in Interaction: Studies in Honor of Eve V. Clark* (pp. 29-50). Amsterdam: Benjamins.