

## ABSTRACT

Helena, Carolin (2026). Developing Food and Drink Game-Based Media for Young Learners. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

This study focused on developing food and drink game-based media for young learners. The study was conducted because English learning media used in elementary school classrooms are still limited and sometimes not interesting for students. Teachers often use worksheets and simple flashcards, so students do not have many opportunities to learn English through fun and interactive activities.

This study discussed three main points: the design of the food and drink picture-based game, the way the media can be used in classroom activities, and the possible benefits of the media for improving students' motivation and participation in learning English.

This study used the Research and Development (R&D) method adapted from Borg and Gall. The process included several stages, namely needs analysis, planning and designing the product, developing the prototype, expert validation, and revision. The final product consisted of picture cards, board game, teacher instructions, and digital pronunciation features using barcodes.

The result of this study was a set of food and drink game-based media that can be used in different classroom activities, such as vocabulary learning, pronunciation practice, grouping games, learning expressions of likes and dislikes, and simple shopping role-play activities. The media is expected to help students become more active, interested, and confident during English learning activities.

**Keywords:** food and drink, game-based media, learning media, vocabulary, young learners.

### ***ABSTRAK***

Helena, Carolin (2026). Developing Food and Drink Game-Based Media for Young Learners. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini mengembangkan media berbasis permainan bertema makanan dan minuman untuk pembelajar muda. Latar belakang penelitian ini berasal dari kebutuhan akan media pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan interaktif, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Di banyak kelas, guru masih menggunakan flashcard sederhana dan lembar kerja, sehingga siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk berlatih Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini menjawab tiga pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana desain permainan berbasis gambar bertema makanan dan minuman, bagaimana media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan kelas, dan apa manfaat yang diharapkan dari media tersebut untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari Borg dan Gall. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perencanaan dan perancangan produk, pengembangan prototipe, validasi ahli, dan revisi. Media yang dikembangkan terdiri dari kartu bergambar, papan permainan, petunjuk untuk guru, dan fitur pelafalan digital melalui barcode.

Hasil dari penelitian ini adalah satu set media berbasis permainan bertema makanan dan minuman yang dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata, latihan pelafalan, kegiatan mengelompokkan, ungkapan suka dan tidak suka, serta role-play sederhana tentang kegiatan berbelanja. Media ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan percaya diri dalam belajar Bahasa Inggris.

**Kata kunci:** kosakata, media berbasis permainan, media pembelajaran, makanan dan minuman, pembelajar muda