ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa sekolah dasar dalam pelajaran Bahasa Inggris menjadi salah satu permasalahan yang sering dijumpai di lingkungan pendidikan, khususnya di SD Negeri Banjarharja 01. Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, menyebabkan siswa kurang tertarik dan kesulitan dalam memahami kosakata Bahasa Inggris. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran yang interaktif melalui game edukasi berbasis metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Game dirancang menggunakan Construct 3 dan diuji melalui metode Blackbox Testing serta *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kelayakan dan pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game berjalan dengan baik tanpa kendala besar dan memperoleh skor SUS rata-rata sebesar 85.08, yang termasuk dalam kategori "*Excellent*" dan "*Acceptable*". Selain itu, hasil wawancara pasca-implementasi menunjukkan bahwa 84.375% dari 32 siswa merasa lebih semangat dalam belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan game edukatif ini. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadi alternatif menarik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *game development life cycle,* game edukasi, media pembelajaran, minat belajar, sekolah dasar