

ABSTRAK

Penguasaan bahasa Inggris menjadi bekal penting bagi anak untuk meraih kesuksesan di masa depan. Kemampuan bahasa Inggris yang baik akan membuka pintu bagi anak untuk mengakses informasi, pengetahuan, dan peluang yang lebih sukses. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris salah satunya dapat dilakukan dengan cara mengajarkan berbahasa Inggris sejak masih anak-anak, salah satunya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Game* edukasi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar dan memperkaya kosakata bahasa Inggris anak-anak terkait benda-benda di rumah. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil pengujian *blackbox*, *user acceptance test* (*UAT*), serta validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa *game* edukasi ini sangat layak digunakan dengan tingkat penerimaan pada siswa sebesar 94%, serta validasi ahli materi dan ahli media yang memberikan nilai kelayakan masing-masing sebesar 90,7% dan 91,55%.

Kata kunci: *Game* edukasi, Bahasa Inggris, *Construct 2*, Benda-benda di rumah, Sekolah Dasar