

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi game edukatif membaca untuk anak usia dini di TK Tunas Harapan dengan pendekatan metode Feature Driven Development (FDD). Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan anak melalui pendekatan berbasis permainan digital. Metode FDD dipilih karena memungkinkan proses pengembangan fitur aplikasi secara terstruktur berdasarkan kebutuhan pengguna, seperti guru, orang tua, dan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengujian dilakukan terhadap 14 anak usia dini, dengan mengukur skor pretest dan posttest yang diperoleh dari soal pengenalan huruf, fonik, dan pembentukan kata. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test karena data selisih tidak berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,01576$ ($p < 0,05$) yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di TK Tunas Harapan.

Kata Kunci: Game Edukatif, Membaca Permulaan, Feature Driven Development, Anak Usia Dini, Wilcoxon Test