

INTISARI

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain, salah satunya adalah permainan (*game*). Banyak anak menghabiskan waktunya dengan bermain *game*, sampai melupakan waktu belajarnya. Oleh karena itu akan sangat efektif apabila dalam sebuah game disisipkan suatu pembelajaran yang bermanfaat sebagai pendidikan, maka dirancanglah sebuah aplikasi permainan yang dapat menghibur sekaligus sebagai media pembelajaran.

Permainan ini berupa permainan mencocokkan gambar (gambar huruf dan hewan) dimana didalam permainan tersebut terdapat banyak gambar yang tertutup oleh kotak, untuk dapat memainkannya pertama pengguna harus memilih 1 kotak untuk menemukan gambar dibalik kotak. Setelah gambar terbuka, maka pengguna harus mencari gambar yang sama yang terdapat dibalik kotak yang lain. Jika gambar pada kotak kedua yang dibuka sama dengan gambar yang ditemukan pada kotak yang dibuka pertama, maka kedua gambar tersebut akan terbuka, tetapi jika tidak sama maka kedua gambar tersebut akan tertutup kembali. Permainan selesai apabila semua gambar yang terdapat pada kotak sudah terbuka dan berpasangan.

Implementasi dari aplikasi dibuat menggunakan Java SE (Standard Edition) dan SQLite sebagai media penyimpanan. Pada pengujian aplikasi dapat disimpulkan bahwa setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Jika nilai yang diperoleh pengguna semakin tinggi maka tingkat daya ingat pengguna semakin kuat.

Kata kunci : Edukasi, Java SE, *Game*, Sqlite, Gambar.