

## **INTISARI**

Aplikasi permainan merupakan salah satu contoh media informasi yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu pembelajaran. Aplikasi permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempercepat pemrosesan informasi dan penyelesaian masalah, sekaligus meningkatkan kepekaan sosial dan kemampuan akademik.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi permainan belajar berhitung cepat yang interaktif dan edukatif yang dapat digunakan untuk anak-anak usia sekolah dasar, khususnya kelas IV atau di atasnya. Penelitian ini hanya dibatasi untuk perhitungan matematis yang berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Permainan belajar berhitung cepat ini dikembangkan dengan menggunakan teknologi Java SE (Standard Edition) dan menggunakan database SQLite. Permainan ini memiliki empat buah tema, yaitu Hitung Cepat, Soal Cerita, Tebak Tepat, dan Hitung Berantai. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya, selain sebagai media hiburan, juga diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam hal perhitungan matematika

Kata kunci : *Java, Pembelajaran, Perhitungan, Permainan.*