

ABSTRAK

IMPLEMENTASI METODE PENGACAKAN LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR (LCG) DALAM PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA SD NEGERI TANAH TINGGI 3 TANGERANG

Oleh : Jacky Rachmat Wirawan (1511502542)

Seiring berkembangnya teknologi informasi, begitu pula dengan berkembangnya permainan atau *game*, banyaknya permainan saat ini mengakibatkan kurangnya minat belajar khususnya pada anak-anak. Sebuah permainan edukasi kuesioner yang memiliki unsur *Mobile Learning (M-Learning)* yang ada dalam *smartphone* tentu dapat memberikan hiburan yang menarik kepada pengguna, serta dapat memberikan media pembelajaran untuk menambah wawasan tentang ilmu pengetahuan. Kuesioner merupakan bentuk permainan atau pikiran dimana pemain (sebagai individu) berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar dalam mencapai satu tujuan dalam metode pembelajaran. Anak-anak di Sekolah Dasar Negeri Tanah Tinggi 3 Tangerang masih sulit mencari permainan yang sesuai dan yang dapat bisa membantu melatih mereka menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang ilmu pengetahuan umum yang ada di sekolah. Maka dari itu dibuatlah permainan bergenre edukasi kuesioner dengan menggunakan metode *Linear Congruential Generator (LCG)* yang berfungsi untuk mengacak pertanyaan-pertanyaan yang ada pada permainan secara *random*, sehingga pengguna dipaksa untuk berfikir dalam menjawab pertanyaan tersebut. Dengan adanya permainan edukasi kuesioner berbasis android dengan tampilan yang menarik dan juga menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar pada anak-anak. Hasil dari UAT menunjukkan bahwa *user* suka dengan permainan KUAS dan permainan KUAS dapat meningkatkan minat belajar.

Kata Kunci : Permainan Edukasi, Kuesioner, *Linear Congruential Generator*

xiii+62 halaman; 38 Gambar; 7 Tabel; 3 Lampiran