

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *Linear Congruent Method* (LCM) merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan pada aplikasi game HURKA untuk mengacak soal.
2. Penentuan nilai  $a$ ,  $c$ ,  $m$  dan  $X_0$  pada metode LCM sangat mempengaruhi baik tidaknya kemunculan soal pada game.
3. Pemberian nilai  $a$  yang semakin kecil, nilai  $c$  dan  $m$  yang semakin besar, serta nilai  $X_0$  dibuat acak dari 0 sampai  $m-1$  maka bilangan acak yang dihasilkan oleh metode LCM akan semakin baik.
4. Game ini 2D dan berbasis desktop dengan media *plug and play* seperti cd interaktif, sehingga anak akan lebih mudah mengakses game ini di setiap komputer.
5. Dari hasil kuesioner game ini dapat membantu meningkatkan anak dalam belajar karena diterapkannya model belajar sambil bermain.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan penelitian yang akan datang adalah:

1. Metode yang digunakan untuk mengacak soal pada game dapat menggunakan metode yang lain.
2. Game ini dapat ditambahkan menu update soal pada *database* dan menu-menu permainan yang lain. Untuk menu benda pada game dapat dikategorikan seperti nama-nama benda di ruang kelas.
3. Game ini dapat dikembangkan menjadi 3D dengan menggunakan mobile atau berbasis android agar dapat dijalankan pada tablet platform.
4. Dapat kembangkan menjadi *multi player* dan dapat ditambahkan grafik setiap anak serta keseluruhan anak di menu ranking, sehingga guru selain melihat ranking dapat melihat grafik perkembangan anak dalam belajar.