

INTISARI

Saat ini anak TK kelompok B sudah mulai belajar mengenal huruf, angka, anggota tubuh, benda, binatang dan buah. Proses pembelajaran dilakukan dengan teknik bermain dan meningkatkan pemahaman seorang anak, tetapi pada kenyataannya seorang anak lebih banyak menghafal dari pada memahami apa yang telah diajarkan oleh seorang guru. Melihat banyaknya anak yang belajar dengan cara menghafal, maka seorang guru memberikan pembelajaran dengan memberikan soal yang berbeda dari sebelumnya.

Metode yang diterapkan untuk mengacak soal pada game HURKA adalah *Linear Congruent Method* (LCM). LCM merupakan salah satu metode pembangkit bilangan acak yang banyak digunakan dalam program komputer. Pengacakan LCM dilakukan pada nomor soal di setiap menu latihan.

Dari hasil pengujian, pemberian nilai faktor pengali (a), increment (c), modulus (m) dan nilai awal (X_0) akan mempengaruhi proses pengacakan soal, dalam hal ini pola perulangan. Pola perulangan dapat diperkecil dengan memberikan nilai faktor pengali yang semakin kecil disertai dengan nilai increment dan modulus yang semakin besar, dimana nilai X_0 dibuat acak dari 0 sampai $m-1$.

Kata kunci : game HURKA, LCM, permainan.