

ALGORITMA BLUM BLUM SHUB PADA GAME EDUKASI BERHITUNG DAN MENGENAL HURUF

Oleh :

Dian Nuryani

1167050051

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi yang seharusnya dimanfaatkan dengan baik, tidak jarang digunakan dengan kurang bijak oleh para pengguna teknologi itu sendiri, namun sebenarnya perkembangan teknologi ini juga dapat menjadi sebuah dampak positif bagi masyarakat, karena masyarakat dapat lebih mudah dalam berbagai hal, contohnya belajar, dapat dengan mudah dan lebih menyenangkan dilakukan karena terdapat banyak *Game* edukasi pada saat ini, salah satunya pada penelitian ini dibuat sebuah *Game* edukasi untuk anak usia dini, agar dapat belajar berhitung serta mengenal huruf dengan baik dan lebih menyenangkan. *Game* edukasi belajar berhitung dan mengenal huruf ini dibangun menggunakan *Algoritma Blum Blum Shub* pada proses perandoman soalnya, proses perandoman pada algoritma tersebut dinilai efektif karena dapat melakukan random dengan cepat dan tidak memakan banyak waktu, *Algoritma Blum Blum Shub* untuk penelitian ini, membutuhkan waktu rata-rata 0,28 detik untuk melakukan random disetiap soalnya. *Game* edukasi ini menjadi sebuah solusi untuk anak agar belajar tidak terasa membosankan, dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja namun tetap mengedukasi.

Kata Kunci : *Game, Game* edukasi, *Algoritma Blum Blum Shub,*

BLUM BLUB SHUB ALGORITHM IN GAME CALCULATING AND KNOWING ALPHABET

Oleh :

Dian Nuryani

1167050051

ABSTRAK

Along with technological developments that should be put to good use, it is often used less wisely by technology users themselves, but actually the development of this technology can also be a positive impact on society, because society can find it easier in various ways, for example learning to learn can be It's easier and more fun to do because there are many educational *Games* at this time, one of which is in this study an educational *Game* is made for early childhood, so they can learn to count and recognize letters better and more fun. This educational *Game* to learn to count and recognize letters is built using the Blum Blum Shub algorithm in the process of coding, the problem is, the process of coding in the algorithm is considered effective because it can randomly quickly and does not take a lot of time, the Blum Blum Shub Algorithm for this research, takes an average time. average 0.28 seconds to do random in each problem. This educational *Game* is a solution for children so that learning doesn't feel boring, it can be done anywhere and anytime but still educational.

Keywords : *Game, Educational Game, Blum Blum Shub algorithm,*