

ABSTRAK

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran menggunakan *game* edukasi juga dapat membantu pelajar dalam memahami materi yang diajarkan. Dari *game* edukasi ini terdapat sebuah kuis atau soal tentang kategori yang ada dan dipilih oleh pengguna. Soal atau pertanyaan yang muncul dari setiap kategori terdapat 3 pertanyaan yang berhubungan dengan kategori tersebut. Karena soal yang diberikan tidak dilakukan pengacakan, baik dari soal yang diberikan ataupun urutan kemunculan dari soal, maka akan sangat mudah untuk menebak jawaban dari setiap soal yang diberikan. Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, sebagai solusi untuk mencegah terjadinya penyajian soal dan hasil jawaban yang dapat di hafal/diingat oleh pengguna, maka perlu dibuat suatu sistem yang mampu memberikan soal secara acak pada media pembelajaran berbasis *game* ini. Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan diatas.

Kata kunci: *Game Edukasi, Algoritma Fisher Yates Shuffle, Android*