

## ABSTRAK

Pada pembelajaran untuk anak usia dini dan sekolah dasar, dengan materi dasar pengenalan nama hewan yang ada di sekitarnya sesuai dengan kompetensi dasar mengenal gambar, suara dan nama-nama hewan. Berdasarkan latar belakang di atas aplikasi yang akan dibuat yaitu sebuah aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini (minimal 3 tahun) yaitu aplikasi "Menenal Fauna". Pada aplikasi ini menggunakan metode untuk pengacakan soal yaitu menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* yang merupakan sebuah algoritma untuk menghasilkan suatu permutasi acak dari suatu himpunan terhingga. Hasil dari pengacakan dengan menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* tidak akan berat sebelah, sehingga setiap permutasi memiliki kemungkinan yang sama. Banyak metode pengacakan yang dapat dipakai tanpa terkecuali metode *Fisher-Yates Shuffle* atau biasa dikenal dengan *Algoritme Fisher-Yates*. Kelebihan *Algoritme Fisher-Yates* adalah efektifitas dari metode pengacakannya serta kompleksitas algoritmenya yang optimal yaitu  $O(n)$ . Berdasarkan hasil pengolahan data uji coba pada responden menyatakan bahwa perangkat lunak secara keseluruhan memiliki persentase kelayakan sebesar 89,38%. Hasil yang didapatkan setelah membandingkan persentase kelayakan perangkat lunak adalah dapat disimpulkan bahwa kualitas perangkat lunak aplikasi mengenal hewan fauna memiliki kategori "Sangat Layak".

**Kata Kunci :** *Fisher-Yates Shuffle*, Game Edukasi, *Android*