

ABSTRAK

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang terhimpun dalam Pendidikan Agama Islam yang berisi tentang kebudayaan dan peradaban Islam di masa lampau yang diajarkan di jenjang pendidikan yang bernafaskan Islam, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Akan tetapi banyak siswa Madrasah seringkali kesulitan mempelajari SKI dikarenakan pembelajaran secara konvensional dianggap membosankan contohnya siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Cikancung, hanya ada 18 siswa dari 92 siswa yang berhasil mendapatkan nilai ujian tengah semester sama atau melebihi KKM yaitu 75. Pembuatan *game* edukasi menjadi pilihan yang tepat sebagai sarana alternatif belajar siswa di mana siswa dapat bermain sambil belajar sekaligus. *Game* dibangun berbentuk quiz dimana soal akan diacak sehingga setiap *game* dijalankan maka urutan soal akan berubah. Untuk mengacak soal tersebut digunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle*. Alasan penggunaan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* yaitu agar mempermudah atau menyederhanakan fungsi pengacakan di bandingkan dengan pengacakan secara manual di mana kemungkinan angka yang teracak akan sama itu besar dan program akan menjadi rumit. Berdasarkan hasil pengujian alpha menyatakan bahwa algoritma *Fisher-Yates Shuffle* mampu melakukan pengacakan soal pada soal yang akan tampil dan melalui 20 kali pengujian urutan soal yang tampil tidak pernah sama dengan pengujian sebelumnya. Setelah dilakukan *test* pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Cikancung menggunakan *game* edukasi ini, ada 32 orang siswa dari 92 siswa yang berhasil mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari 75.

Kata kunci: *Game*, Edukasi, Sejarah Kebudayaan Islam, *Fisher-Yates Shuffle*

ABSTRACT

Islamic Cultural History is one of the subjects collected in Islamic Religious Education which contains Islamic culture and civilization in the past which is taught at the Islamic level of education, starting from Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah and Madrasah Aliyah. However, many Madrasah students often find it difficult to learn SKI because conventional learning is considered boring, for example, class VII students at Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Cikancung, there are only 18 students out of 92 students who managed to get a mid-semester exam score equal to or exceeding the KKM of 75. Making educational games be the right choice as an alternative means of student learning where students can play while learning at the same time. The game is built in the form of a quiz where the questions will be randomized so that every time the game is run, the order of the questions will change. To randomize the questions, the Fisher-Yates Shuffle algorithm was used. The reason for using the Fisher-Yates Shuffle algorithm is to simplify or simplify the randomization function compared to manual randomization where the probability of random numbers being the same is large and the program will be complicated. Based on the results of the alpha test, it is stated that the Fisher-Yates Shuffle algorithm is able to randomize the questions on the questions that will appear and through 20 tests the order of the questions that appear is never the same as the previous test. After testing the Class VII students of Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Cikancung using this educational game, there were 32 students out of 92 students who managed to get a score equal to or more than 75.

Keywords: *Game*, Education, History of Islamic Culture, *Fisher-Yates Shuffle*