

ABSTRAK

Bahasa inggris merupakan bahasa asing yang sulit dipelajari oleh kebanyakan anak Indonesia dikarenakan pengucapannya berbeda dengan bahasa penulisannya. Bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh berbagai negara di dunia. Hal tersebut menjadikan bahasa inggris penting dikenalkan sejak dini kepada anak-anak. Adapun bahasa inggris dasar yang dapat dipelajari oleh anak-anak adalah pengenalan pelafalan alfabet dan angka serta kosakata umum dalam bahasa inggris. Salah satu cara belajar yang dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak-anak agar menarik dan tidak mudah bosan yaitu menggunakan animasi pembelajaran. Animasi pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang pemanfaatannya melibatkan interaksi dengan pengguna sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil dari tujuan pembelajaran. Implementasi algoritma *fisher yates shuffle* digunakan untuk mengacak urutan soal pada latihan kuis sehingga soal yang diacak akan menghasilkan permutasi yang berbeda sehingga antar pengguna akan mendapatkan urutan soal yang tidak sama dan tidak mudah mengingat jawaban kuis dari soal latihan yang diberikan. Adapun penilaian uji kelayakan animasi pembelajaran ini akan diukur menggunakan pemberian angket.

Kata Kunci : Animasi Pembelajaran, Bahasa Inggris, Algoritma *Fisher Yates Shuffle*