

DAFTAR PUSTAKA

- , J. S., & -, H. Y. (2018). Perancangan Sistem Ujian Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru Dengan Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada STMIK-AMIK RIAU. *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, 3(2). <https://doi.org/10.33372/stn.v3i2.363>
- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Al Ikhsan, I., Supriadi, N., & Gunawan, W. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality: Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2). <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.12839>
- Almomani, I. M., & Khayer, A. Al. (2020). A Comprehensive Analysis of the Android Permissions System. *IEEE Access*, 8. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3041432>
- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). GAME EDUKASI RPG MATEMATIKA. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2). <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Annazili, A. H., & Qoiriah, A. (2020). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game Petualangan Si Thole Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 1(04). <https://doi.org/10.26740/jinacs.v1n04.p188-199>
- Aziizu, B. Y. A. (2015). TUJUAN BESAR PENDIDIKAN ADALAH TINDAKAN. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Charissudin, A., Farida, F., & Putra, R. W. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Animasi Menggunakan Aplikasi Swishmax. *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1). <https://doi.org/10.21580/square.2021.3.1.7522>
- Daniel Ruby. (2023, April 17). *20 Android Statistics In 2023 (Market Share & Users)*. Demandsage.
- Devandroid. (2019). *Introducción a Android Studio*. Google, LLC.
- Dosen, T. A. (2016). Modul 4 Enkapsulasi. *21 July 2012*.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1). <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Hasan, M. A., Supriadi, S., & Zamzami, Z. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau).

- Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2).
<https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.291-298>
- Khawas, C., & Shah, P. (2018). Application of Firebase in Android App Development-A Study. *International Journal of Computer Applications*, 179(46). <https://doi.org/10.5120/ijca2018917200>
- Naldo, S., & Basri, W. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kronologi*, 3(4).
<https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.324>
- Nurhayati, Y. (2019). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA GAME PENGENALAN BUAH DAERAH INDONESIA. *Buffer Informatika*, 5(1). <https://doi.org/10.25134/buffer.v5i1.1959>
- Open Handset Alliance. (2007). *Industry Leaders Announce Open Platform for Mobile Devices*. News from Google.
- Perginan, A., Gufroni, A. I., & ... (2020). Rancang Bangun Game Edukasi The Adventure of Kang Ujang Menggunakan Algoritma Quadtree. *SAIS/ Scientific Articles of ...*, 3(1).
- Ramadhan, A. (2022). Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Jumble Hijaiyah. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 8(1). <https://doi.org/10.37012/jtik.v8i1.759>
- Saraubon, K., Nilsook, P., & Wannapiroon, P. (2016). System design of mobile augmented book. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 10(1).
<https://doi.org/10.3991/ijim.v10i1.5276>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2).
<https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Subaeki, B., & Ardiansyah, D. (2017). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TENNES BAHASA INGGRIS. *Infotronik : Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika*, 2(1). <https://doi.org/10.32897/infotronik.2017.2.1.31>
- Utomo, D. S., & Dermawan, D. A. (2021). Implementasi Finite State Machine (FSM) Dalam Game Monopoli 3D Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(03).
<https://doi.org/10.26740/jinacs.v3n03.p240-249>
- Widiansyhrani, W. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MENGGUNAKAN SOFTWARE SMART APPS CREATOR 3 (SAC) MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(2).
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss2.2022.798>
- Winarni, E. Widi. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Reserch and Devel Development (R&D). *Bumi Aksara*, 1.

LAMPIRAN 1

SILABUS

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas/Semester : X

Kompetensi Dasar		Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1	Memahami konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam sejarah	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memahami cara berpikir kronologis dalam mempelajari sejarah ✓ Memahami cara berpikir diakronik dalam mempelajari sejarah ✓ Memahami cara berpikir sinkronik dalam mempelajari sejarah 	Cara Berpikir Sejarah <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cara berpikir kronologis dalam mempelajari sejarah ✓ Cara berpikir diakronik dalam mempelajari sejarah ✓ Cara berpikir sinkronik dalam mempelajari sejarah 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks dan/melihat tayangan film pendek tentang aktivitas manusia sehari-hari • Membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab/berdiskusi tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi tentang konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam sejarah
4.1	Menyajikan hasil penerapan konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam peristiwa sejarah dalam bentuk tulisan atau bentuk lain	Menyajikan secara tertulis kesimpulan tentang konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam sejarah		<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi terkait dengan konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam sejarah dari sumber tertulis, sumber lainnya dan/atau internet. • Menganalisis hasil informasi mendapatkan kesimpulan tentang konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam sejarah • Menyajikan secara tertulis kesimpulan tentang konsep berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, ruang, dan waktu dalam sejarah
3.2	Memahami konsep perubahan dan keberlanjutan dalam sejarah	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memahami makna perubahan ✓ Memahami makna keberlanjutan 	Konsep Perubahan dan Keberlanjutan <ul style="list-style-type: none"> ✓ Makna perubahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks dan/melihat tayangan film pendek tentang aktivitas manusia sehari-hari

Kompetensi Dasar		Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		✓ Menjelaskan dengan singkat contoh perubahan dan contoh keberlanjutan dalam sejarah	✓ Makna keberlanjutan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab/berdiskusi tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi tentang konsep perubahan dan keberlanjutan dalam sejarah
4.2	Menerapkan konsep perubahan dan keberlanjutan dalam mengkaji peristiwa sejarah	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menganalisis peristiwa sejarah menggunakan konsep perubahan dan keberlanjutan ✓ Menyajikan secara tertulis kesimpulan tentang konsep perubahan dan berkelanjutan dalam sejarah 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi terkait dengan konsep perubahan dan berkelanjutan dalam sejarah dari sumber tertulis, sumber lainnya dan/atau internet • Menganalisis hasil informasi mendapatkan kesimpulan tentang konsep perubahan dan berkelanjutan dalam sejarah • Menyajikan secara tertulis kesimpulan tentang konsep perubahan dan berkelanjutan dalam sejarah
3.3	Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengidentifikasi kehidupan manusia purba melalui buku teks yang dibaca atau dari sumber lain ✓ Memahami peta persebaran asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia ✓ Memahami asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia ✓ Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman Praaksara 	<p>Indonesia Zaman Praaksara: Awal Kehidupan Manusia Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manusia purba ✓ Asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia ✓ Corak kehidupan masyarakat ✓ Hasil-hasil budaya masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks dan/atau melihat gambar-gambar tentang aktifitas kehidupan masyarakat zaman praaksara, peta persebaran asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan peninggalan hasil kebudayaan pada zaman praaksara. • Membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab/berdiskusi tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi tentang

Kompetensi Dasar		Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.3	Menyajikan informasi mengenai kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu) dalam bentuk tulisan	Mempresentasikan karya tulis tentang kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu)	✓ Nilai-nilai budaya masyarakat	kehidupan manusia purba, asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, hasil-hasil budaya dan nilai-nilai budaya zaman praaksara <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan mengenai kehidupan manusia purba, asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara melalui bacaan sumber-sumber yang ada di museum atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat • Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber lain yang terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang kehidupan manusia purba, asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia
3.4	Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengidentifikasi hasil-hasil budaya masyarakat praaksara ✓ Mengidentifikasi nilai-nilai budaya masyarakat Praaksara ✓ Menjelaskan pengaruh hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat Praaksara dalam lingkungan terdekat 		<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber lain yang terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang kehidupan manusia purba, asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia • Menyajikan informasi dalam bentuk laporan tertulis mengenai ; kehidupan manusia purba, asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat
4.4	Menyajikan hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat dalam bentuk tulisan	Mempresentasikan karya tulis tentang hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat		<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan informasi dalam bentuk laporan tertulis mengenai ; kehidupan manusia purba, asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat
3.5	Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama	Memahami teori-teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu	Indonesia Zaman Hindu dan Buddha: Silang Budaya Lokal	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks dan/atau melihat gambar-gambar peninggalan

Kompetensi Dasar		Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia	dan Buddha ke Indonesia	dan Global Tahap Awal ✓ Teori-teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ✓ Kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha ✓ Bukti-bukti kehidupan pengaruh Hindu dan Buddha yang masih ada sampai masa kini	zaman Hindu dan Buddha di Indonesia • Membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab/berdiskusi tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi tentang teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha, perkembangan masyarakat, pemerintahan dan budaya kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha, serta bukti-bukti pengaruh Hindu dan Buddha yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. • Mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan mengenai teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha, perkembangan masyarakat, pemerintahan dan budaya kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha, serta bukti-bukti pengaruh Hindu dan Buddha yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini melalui bacaan, pengamatan terhadap sumber-sumber zaman Hindu dan Buddha yang ada di museum atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat • Menganalisis informasi dan data-data yang didapat dari bacaan maupun sumber-sumber lain yang terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang teori masuknya
4.5	Mengolah informasi tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan	Menyajikan karya tulis tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini		
3.6	Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha yang pernah ada di Indonesia ✓ Menjelaskan perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia ✓ Menjelaskan bukti-bukti kehidupan pengaruh Hindu dan Buddha yang masih ada sampai masa kini 		
4.6	Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan karya tulis tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu dan Buddha yang 		

Kompetensi Dasar		Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	dan Buddha yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini	masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini		<p>agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha, perkembangan masyarakat, pemerintahan dan budaya kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha, serta bukti-bukti pengaruh Hindu dan Buddha yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan informasi dalam bentuk laporan tertulis mengenai teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha, perkembangan masyarakat, pemerintahan dan budaya kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha, serta bukti-bukti pengaruh Hindu dan Buddha yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini
3.7	Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> Memahami teori-teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia 	<p>Zaman Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> Teori-teori masuknya agama dan kebudayaan Islam 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar peninggalan zaman kerajaan Islam di Indonesia Membuat dan mengajukan pertanyaan/tanya jawab/berdiskusi tentang informasi tambahan yang belum dipahami/ingin diketahui sebagai klarifikasi tentang teori masuknya agama dan kebudayaan Islam, perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan
4.7	Mengolah informasi teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia dengan menerapkan cara berpikir sejarah, serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan karya tulis tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini 	<ul style="list-style-type: none"> Kerajaan-kerajaan Islam Bukti-bukti kehidupan pengaruh Islam yang masih ada sampai masa kini 	
3.8	kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kerajaan-kerajaan 		

Kompetensi Dasar		Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini	<p>Islam yang pernah ada di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia • Menjelaskan bukti-bukti kehidupan pengaruh Islam yang masih ada sampai masa kini 		<p>masyarakat Indonesia masa kini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan tentang teori masuknya agama dan kebudayaan Islam, perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini melalui bacaan, pengamatan terhadap sumber-sumber zaman kerajaan-kerajaan Islam yang ada di museum atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat • Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber lain yang terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang teori masuknya agama dan kebudayaan Islam, perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini • Menyajikan informasi dalam bentuk laporan tertulis tentang teori masuknya agama dan kebudayaan Islam, perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di
4.8	Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan karya tulis tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini 		<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan informasi dalam bentuk laporan tertulis tentang teori masuknya agama dan kebudayaan Islam, perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di

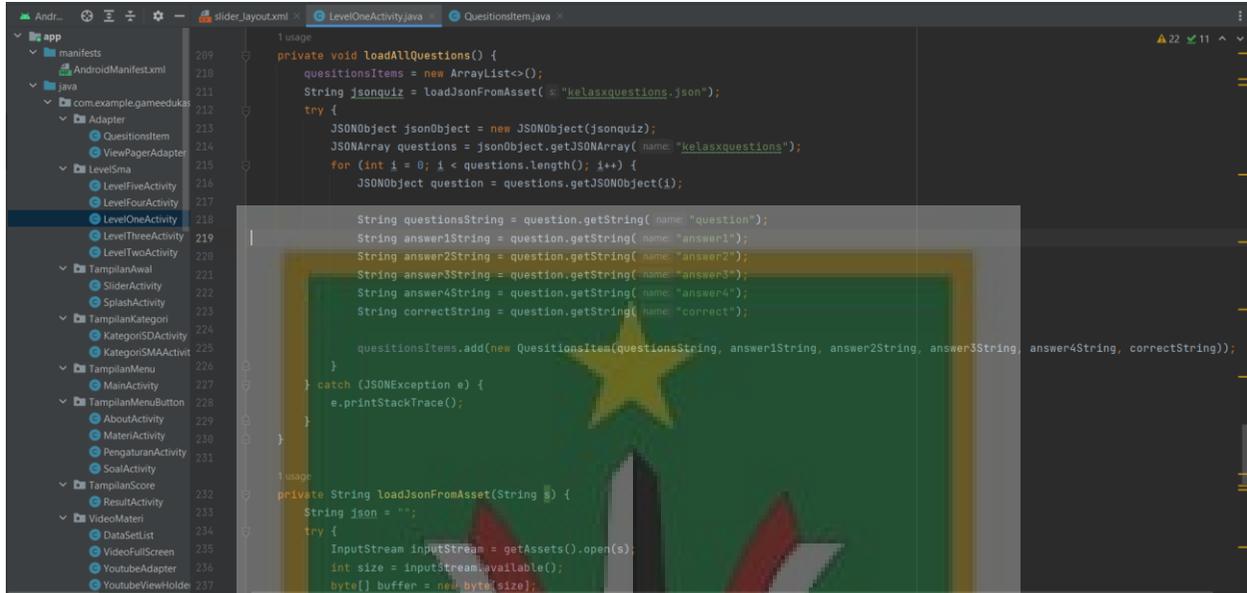
Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
			Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini



LAMPIRAN 2

PROGRAM

Algoritma Fisher Yates

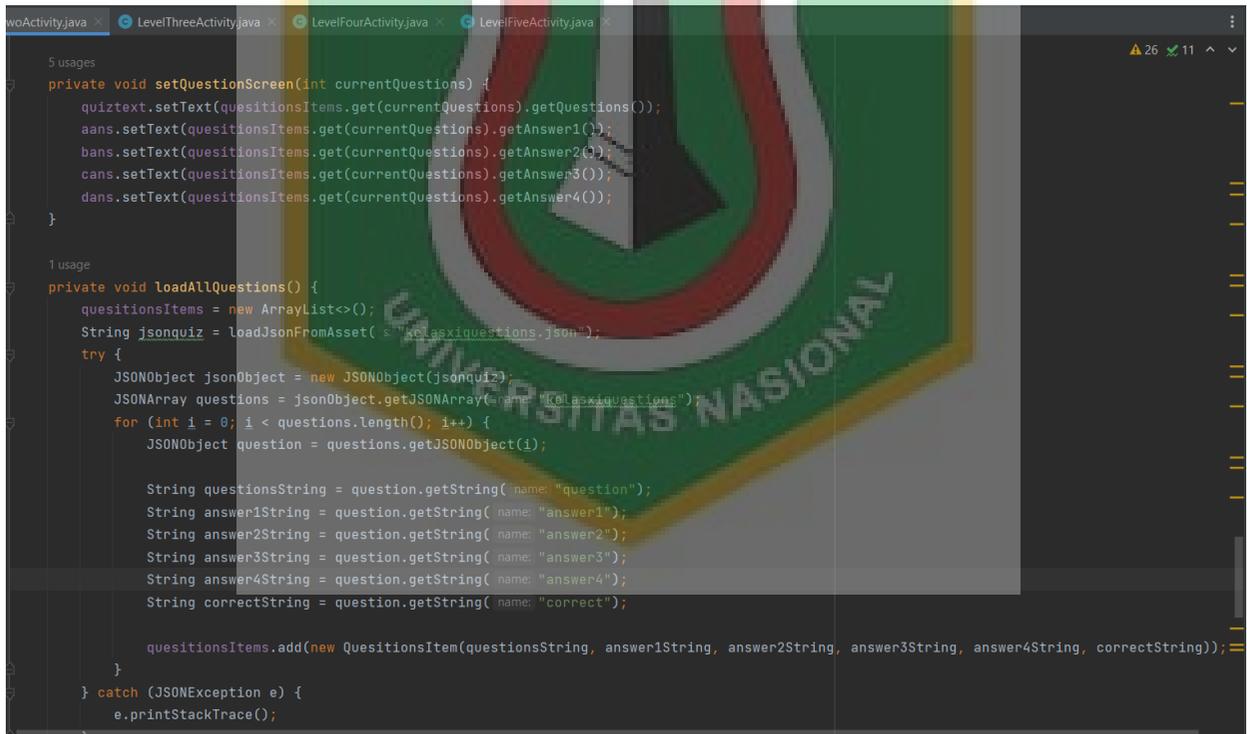


```
private void loadAllQuestions() {
    questionsItems = new ArrayList<>();
    String jsonquiz = loadJsonFromAsset("kelasquestions.json");
    try {
        JSONObject jsonObject = new JSONObject(jsonquiz);
        JSONArray questions = jsonObject.getJSONArray("kelasquestions");
        for (int i = 0; i < questions.length(); i++) {
            JSONObject question = questions.getJSONObject(i);

            String questionsString = question.getString("question");
            String answer1String = question.getString("answer1");
            String answer2String = question.getString("answer2");
            String answer3String = question.getString("answer3");
            String answer4String = question.getString("answer4");
            String correctString = question.getString("correct");

            questionsItems.add(new QuestionsItem(questionsString, answer1String, answer2String, answer3String, answer4String, correctString));
        }
    } catch (JSONException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}

private String loadJsonFromAsset(String s) {
    String json = "";
    try {
        InputStream inputStream = getAssets().open(s);
        int size = inputStream.available();
        byte[] buffer = new byte[size];
    }
}
```



```
private void setQuestionScreen(int currentQuestions) {
    quiztext.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getQuestions());
    aans.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getAnswer1());
    bans.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getAnswer2());
    cans.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getAnswer3());
    dans.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getAnswer4());
}

private void loadAllQuestions() {
    questionsItems = new ArrayList<>();
    String jsonquiz = loadJsonFromAsset("kelasquestions.json");
    try {
        JSONObject jsonObject = new JSONObject(jsonquiz);
        JSONArray questions = jsonObject.getJSONArray("kelasquestions");
        for (int i = 0; i < questions.length(); i++) {
            JSONObject question = questions.getJSONObject(i);

            String questionsString = question.getString("question");
            String answer1String = question.getString("answer1");
            String answer2String = question.getString("answer2");
            String answer3String = question.getString("answer3");
            String answer4String = question.getString("answer4");
            String correctString = question.getString("correct");

            questionsItems.add(new QuestionsItem(questionsString, answer1String, answer2String, answer3String, answer4String, correctString));
        }
    } catch (JSONException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
```

```
LevelThreeActivity.java x LevelFourActivity.java x LevelFiveActivity.java x
197
198 private void setQuestionScreen(int currentQuestions) {
199     quizText.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getQuestions());
200     aans.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getAnswer1());
201     bans.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getAnswer2());
202     cans.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getAnswer3());
203     dans.setText(questionsItems.get(currentQuestions).getAnswer4());
204 }
205
206 1 usage
207 private void loadAllQuestions() {
208     questionsItems = new ArrayList<>();
209     String jsonquiz = loadJsonFromAsset("kelasxiquestions.json");
210     try {
211         JSONObject jsonObject = new JSONObject(jsonquiz);
212         JSONArray questions = jsonObject.getJSONArray("kelasxiquestions");
213         for (int i = 0; i < questions.length(); i++) {
214             JSONObject question = questions.getJSONObject(i);
215
216             String questionsString = question.getString("question");
217             String answer1String = question.getString("answer1");
218             String answer2String = question.getString("answer2");
219             String answer3String = question.getString("answer3");
220             String answer4String = question.getString("answer4");
221             String correctString = question.getString("correct");
222
223             questionsItems.add(new QuestionsItem(questionsString, answer1String, answer2String, answer3String, answer4String, correctString));
224         }
225     } catch (JSONException e) {
226         e.printStackTrace();
227     }
228 }
```



HASIL UJI TURNITIN

Turnitin_Skripsi_FebryAhmad

by febry ahmad



Submission date: 17-Aug-2023 11:33PM (UTC-0400)

Submission ID: 2147364062

File name: Pengujian_Turnitin.pdf (1.09M)

Word count: 8876

Character count: 52161

Turnitin_Skripsi_FebryAhmad

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

core.ac.uk

Internet Source

3%

2

sasterpadu.tripod.com

Internet Source

3%

3

docplayer.info

Internet Source

<1%

4

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1%

5

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1%

6

Submitted to Sultan Agung Islamic University

Student Paper

<1%

7

Ricky Syah Putra, Septi Andryana, Rima Tamara Aldisa. "Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Ilmu Tajwid dengan Mengimplementasikan Algoritma Fisher-Yates dan Flood Fill", Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2022

Publication

<1%