

# **SIMULASI PEMBELAJARAN TES KENAIKAN SABUK BELADIRI JU-JITSU BERBASIS ANDROID**

**Adi Setyawan**

## **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah anggota beladiri Ju-Jitsu mempelajari materi-materi beladiri yang diajarkan pelatih. Penggunaan *smartphone* merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran terhadap beladiri. Simulasi Pembelajaran Tes Kenaikan Sabuk beladiri Ju-Jitsu berbasis Android ini dibuat untuk membangkitkan semangat belajar Jujitsan (seorang yang belajar beladiri Ju-Jitsu) untuk lebih mempelajari materi tehnik-tehnik tentang Ju-Jitsu. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan program berbasis Android untuk menghasilkan aplikasisimulasi pembelajaran yang mudah digunakan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan penghafalan dan pemahaman dalam beladiri Ju-Jitsu. Aplikasi ini menggunakan metode algoritma *Fisher Yates Shuffle*. Algoritma tersebut akan diterapkan dalam pengacakan soal pada aplikasi latihan soal yang dibuat. Dengan adanya aplikasi ini serta menggunakan metode algoritma *Fisher Yates Shuffle* dapat meningkatkan pemahaman dan penghafalan terhadap materi beladiri Ju-Jitsu. Aplikasi ini dapat dijadikan media bantu dalam kegiatan belajar dan mengajar berbasis Android.

**Kata Kunci** : Beladiri Ju-Jitsu, Android, Fisher Yates Shuffle, Simulasi Pembelajaran

# **SIMULATION TEST STUDY BASED ON INCREASE IN BELT MARTIAL JUJITSU ANDROID**

**Adi Setyawan**

## **Abstract**

This study was done to facilitate the Ju-Jitsu martial members learn the material taught martial arts trainer. The use of smartphones is one tool that can be used in learning to self-defense. Simulation Learning Test Increment Belt Ju-Jitsu martial Android is designed to evoke the spirit of learning Jujitsan (one who learns martial Ju-Jitsu) to further study the material techniques of Ju-Jitsu. This application is designed using Android-based program to produce simulation learning applications are easy to use and interactive so as to improve memorization and understanding in Ju-Jitsu martial art. This application uses the method of Fisher Yates Shuffle algorithm. The algorithm will be applied in the matter of the application of randomization exercises made. With this application, as well as using the Fisher Yates Shuffle algorithm can improve comprehension and memorization of the Ju-Jitsu martial material. This application can be used as teaching aids in the teaching and learning activities based on Android.

**Keyword** : Martial Ju-Jitsu, Androids, Fisher Yates Shuffle, Simulation Learning