

**DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN MUSTALAH AL-HADIS  
BERBASIS ANDROID  
( BELAJAR HADIS )**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Agama (S.Ag)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**Dicky Prayogi**

**NIM: 20105050039**

**PROGRAM STUDI ILMU HADIS  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2024**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-166/Un.02/DU/PP.00.9/01/2024

Tugas Akhir dengan judul : DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN MUSTHOLAHUL HADIS BERBASIS ANDROID ( BELAJAR HADIS)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DICKY PRAYOGI  
Nomor Induk Mahasiswa : 20105050039  
Telah diujikan pada : Jumat, 19 Januari 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I  
Drs. Indal Abror, M.Ag  
SIGNED

Valid ID: 65b0597c40053



Penguji II  
Drs. Mohamad Yusup, M.SI  
SIGNED

Valid ID: 65b05a27c2c17



Penguji III  
Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos.  
SIGNED

Valid ID: 65ace64155576



Yogyakarta, 19 Januari 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Prof. Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 65b08890b637f

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dicky Prayogi  
NIM : 20105050039  
Prodi : Ilmu Hadis  
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Jenjang : Sarjana (S1)  
Judul Skripsi : Digitalisasi Media Pembelajaran *Mustalāh Al-Hadīs*  
Berbasis Android ( Belajar Hadis )

Menyatakan bahwasannya naskah skripsi yang saya ajukan merupakan hasil dari penelitian yang saya tulis sendiri kecuali pada beberapa aspek yang saya gunakan sebagai rujukan informasi yang dibenarkan secara ilmiah. Apabila di masa mendatang terbukti bahwa naskah skripsi tersebut bukan hasil dari kepenulisan saya sendiri, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 12 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



*Dicky Prayogi*  
Dicky Prayogi

NIM. 20105050039

**HALAMAN NOTA DINAS**  
**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Skripsi

Lamp. : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di-Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, pengarahan,  
dan perbaikan pada penulisan naskah skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Dicky Prayogi

NIM : 20105050039

Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Jenjang : Program Studi Sarjana (S1) Ilmu Hadis

Saya berpendapat bahwasannya skripsi ini sudah dapat diajukan kepada  
Program Studi Sarjana (S1) Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam,  
UIN Sunan Kalijaga untuk dapat diujikan dalam rangka syarat memperoleh gelar  
Sarjana Agama.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 11 Januari 2024

Pembimbing,

  
**Drs. Indal Abror, M.Ag.**  
**NIP. 19680805 1993031007**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orang tua saya, keluarga besar saya, guru-guru saya di Pesantren Tebu Ireng, sahabat yang telah menemani saya selama ini, dan semua orang yang telah berjasa dalam kehidupan saya, serta keluarga besar program studi Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ṣa'	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa'	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	Za'	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	W
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamza h	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

### B. Konsonan Rangkap (Syaddah)

متعقدين	Ditulis	<i>muta' aqqidin</i>
عدّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

### C. Ta' Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan, ditulish:

هبة	Ditulis	<i>hibah</i>
جزية	Ditulis	<i>jizyah</i>

2. Bila dihidupkan karena berangkaian dengan kata lain, ditulist:

نعمة الله	Ditulis	<i>ni'matullah</i>
زكاة الفطر	Ditulis	<i>zakātul-fitri</i>

#### D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	a <i>ḍaraba</i>
◌ِ	Kasrah	Ditulis	i <i>Fahima</i>
◌ُ	Dammah	Ditulis	u <i>kutiba</i>

#### E. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif Contoh: جاهلية	Ditulis	ā (garis di atas) <i>jāhiliyyah</i>
2.	Fathah + alif maqṣūr	Ditulis	ā (garis di atas) <i>yas'ā</i>



	Contoh: يسعي		
3.	Kasrah + ya mati Contoh: مجيد	Ditulis	ī (garis di atas) <i>majīd</i>
4.	Dammah + wawu mati Contoh: فرود	Ditulis	ū (garis di atas) <i>furūd</i>

#### F. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya mati Contoh: بينكم	Ditulis	ai <i>bainakum</i>
2.	Fathah + wawu mati Contoh: قول	Ditulis	au <i>qaul</i>

#### G. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

انتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
اعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

#### H. Kata sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-qiyās</i>

2. Bila diikuti dengan huruf syamsiyyah, ditulis sama dengan huruf qamariyah

الشمس	Ditulis	<i>al-syams</i>
السماء	Ditulis	<i>al-samā'</i>

### I. Huruf Besar

Huruf besar dalam tulisan Latin digunakan sesuai dengan Ejaan Disempurnakan (EYD).

### J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat dapat ditulis menurut penulisannya

ذوى الفرود	Ditulis	<i>ẓawī al-furūd</i>
اهل السنة	Ditulis	<i>ahl al-sunnah</i>

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Swt yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw yang telah membawa ajaran Islam yang haq dan sempurna bagi seluruh umat. Penulis mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dalam rangka memenuhi tugas akhir sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Agama dalam disiplin Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Selesainya penulisan skripsi ini tak lain atas bantuan dan dukungan dari segenap pihak yang terus memberikan bimbingan serta motivasi bagi peneliti. Untuk itu peneliti ucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan rasa hormat kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag. M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A., selaku Dekan Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga.
3. Bapak Drs. Indal Abror M.Ag. dan Bapak Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos, selaku Ketua dan sekretaris Program Studi Ilmu Hadis Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yang selalu setia mendukung mahasiswanya untuk mengerjakan tugas akhir. Dan juga selaku Dosen Pembimbing skripsi dan Dosen Penasihat Akademik yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan serta perhatiannya.
4. Bapak Achmad Dahlan, Lc., M.A, selaku Dosen Software hadits dan penguji ahli aplikasi terkait. Yang telah meluangkan waktu untuk menguji aplikasi terkait.
5. Para Dosen yang mengajar di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam terkhususnya pada prodi Ilmu Hadis, yang banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis.
6. Segenap staf adminitrasi, TU Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang sudah membantu dalam kelancaran penulisan tugas akhir penulis dan kegiatan akademik penulis selama menjadi mahasiswa.
7. Segenap staf dan karyawan Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu kelancaran dalam penulisan tugas akhir.
8. Bapak dan ibu tercinta peneliti yang telah memberikan dukungan dan do'a serta segala yang terbaik yang dimilikinya untuk membesarkan dan mendidik peneliti hingga sukses sampai ke tahap penulisan akhir ini.
9. Seluruh keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan.
10. Bia yang telah menemani kemana mana, dari semester 4 hingga selesai skripsi ini di tulis, semoga diterima melanjutkan S2 di luar negeri.

11. Teman-teman Jogja Go-es, Zahra, Amel, Nisa, Sabil, Siti, Izam, Syauqi, Rais, Peter, Sofi, Faridi. Yang sudah bersedia menjadi teman.
12. Segenap keluarga Gensadis yang telah melewati perjuangan di bangku kuliah hingga mencapai tahap akhir perkuliahan, bersama selalu saling mendukung dan memberi semangat.

Semoga seluruh bantuan dan kebaikan seluruh pihak menjadi amal Ṣālih yang diterima di sisi-Nya dan memperoleh imbalan yang jauh lebih baik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga tulisan sederhana ini dapat membantu dan memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 05 Januari 2024

Penulis

Dicky Prayogi

NIM. 20105050039



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama pada platform Android, memberikan peluang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Musthalah Al-Hadits di kalangan mahasiswa dan masyarakat luas. *Mustalāh al-ḥadīs* merupakan suatu cabang ilmu dalam studi Hadits yang mempelajari kaidah-kaidah serta aturan-aturan yang digunakan dalam mengkaji keabsahan suatu hadits. Skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis Android dalam mempelajari *mustalāh al-ḥadīs*, pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *Research and Development* (RND), Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RND) yang terdiri dari tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Tahap perencanaan mencakup Analisis kebutuhan pengguna, analisis penentuan materi dan analisis kebutuhan perangkat. Pengembangan melibatkan proses desain, pemrograman, dan implementasi aplikasi berbasis Android. Evaluasi dilakukan melalui uji coba dengan menggunakan metode *black box* dan pengujian kepada ahli terkait. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah aplikasi android yang menyajikan konten yang bertema hadits seperti musthalah al-hadits, matan hadits, dan al-quran.

**Kata kunci:** *Musthalah al-hadits, Kodular, Android*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRACT

The advancements in information and communication technology, especially on the Android platform, provide opportunities to enhance the effectiveness of learning *Mustalāh Al-Hadīs* among students and the wider community. *Mustalāh Al-Hadīs* is a branch of knowledge within the study of hadis that explores the principles and rules used to assess the authenticity of a hadith. This research aims to develop and implement a digital learning media based on Android for studying *Mustalāh Al-Hadīs*. The development of this application is implementing the Research and Development (R&D) method. The research method employed in this study is Research and Development (R&D), consisting of planning, development, and evaluation stages. The planning stage includes user needs analysis, determination of material analysis, and device requirements analysis. Development involves the processes of design, programming, and implementation of the Android-based application. Evaluation is conducted through testing using the black-box method and testing with relevant experts. The result of this research is an Android application that presents content themed around hadiths such as Musthalah Al-Hadith, hadith texts (matan hadith), and the Quran.

**Keywords:** Musthalah al-hadith, Kodular, Android

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Kajian Pustaka .....	6
F. Kerangka teori .....	10
G. Metode Penelitian.....	17
H. Sistematika Pembahasan .....	22
<b>BAB II</b> .....	<b>23</b>
<b>TAHAP-TAHAP DIGITALISASI</b> .....	<b>23</b>
A. Analisis (Analysis) .....	23
1. Analisis Kebutuhan Pengguna .....	23
2. Analisis Penentuan Materi .....	23
3. Analisis Standar Aplikasi.....	51
4. Analisis kebutuhan perangkat.....	51
B. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	52
1. Perancangan <i>Flowchart</i> .....	52
2. Perancangan Diagram Activity .....	54
3. Perancangan Struktur Navigasi .....	59

4. Perancangan Antarmuka ( <i>User Interface</i> ).....	60
C. Development (pengembangan) .....	65
1. Pemrograman Aplikasi Pada Platform Kodular .....	65
2. Pembuatan Desain Antarmuka ( <i>User Interface</i> ) .....	74
3. Penulisan Materi .....	76
<b>BAB III.....</b>	<b>77</b>
<b>HASIL DAN UJI COBA APLIKASI.....</b>	<b>77</b>
A. Implementasi.....	77
1. Hasil implementasi aplikasi dan cara penggunaanya.....	78
B. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	81
1. Pengujian Fungsional Aplikasi .....	82
2. Catatan dan Validasi Ahli.....	85
3. Perbaikan dan Update.....	87
<b>BAB IV .....</b>	<b>63</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>





STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak positif yang signifikan pada berbagai sektor dalam kehidupan manusia, termasuk di dalamnya adalah bidang pendidikan. Pada era *society 5.0*<sup>1</sup> ini, muncul istilah digitalisasi. Menurut Maxwell dan MacCain Digitalisasi merupakan transformasi sinyal analog menjadi potongan digital. Macekhina menggambarkan digitalisasi secara lebih luas, mendefinisikannya sebagai transformasi semua jenis informasi ke dalam bahasa digital. Perlu dicatat bahwa digitalisasi adalah transformasi masyarakat kontemporer yang paling signifikan dan mencakup beberapa domain kehidupan sehari-hari, seperti: sosial, ekonomi dan Pendidikan.<sup>2</sup> Digitalisasi merupakan bentuk dari penerapan teknologi yang bertujuan untuk memberi kemudahan dalam berbagai kegiatan manusia dengan menyimpan, mengubah, mengolah, dan mentransfer data.<sup>3</sup>

Teknologi dalam bidang Pendidikan melahirkan sistem pembelajaran baru, yaitu pembelajaran digital. Pembelajaran digital merujuk pada segala bentuk pembelajaran yang menggunakan fasilitas teknologi atau praktik pembelajaran yang secara efektif memanfaatkan teknologi, dan hal ini terjadi di semua bidang pembelajaran.<sup>4</sup> pembelajaran digital sudah banyak di realisasikan di tengah masyarakat khususnya di ranah pelajar dan mahasiswa, tidak sedikit guru atau dosen yang menggunakan media digital dalam

---

<sup>1</sup> Society 5.0, yang juga dikenal sebagai Masyarakat Super Cerdas, merupakan suatu prinsip panduan inovatif yang mendorong konvergensi antara dunia digital dan ruang fisik. Prinsip ini memfasilitasi integrasi teknologi kecerdasan buatan berbasis data besar dan robot untuk melaksanakan atau mendukung tugas-tugas serta adaptasi yang sebelumnya dilakukan oleh manusia. (Carayannis dan Morawska-Jancelewicz, 2022)

<sup>2</sup> Marlene Amorim (dkk.), "Digitalization: A Literature Review and Research Agenda", (Portugal: Springer Nature Switzerland AG, 2020), hlm 448

<sup>3</sup> Altly Elok Yeamil Shiona et al., "Pemaknaan digitalisasi media pembelajaran menurut guru dan siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School Malang", *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, vol. 2, no. 7 (2022), hal. 677–86.

<sup>4</sup> Sujit Kumar Basak (dkk), "E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis," *E-learning and Digital Media* 15, no. 4 (2018), hlm. 194.

menyampaikan pembelajarannya, seperti youtube, tiktok, zoom, aplikasi mobile, dan lainnya. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sudah mulai gencar di kembangkan sejak pandemi covid 19 pada tahun 2020, ketika itu pembelajaran digital menjadi solusi dari peraturan *lockdown* dan pembelajaran jarak jauh yang diberlakukan pemerintah.<sup>5</sup> Peneliti sendiri memiliki pengalaman pribadi mengenai pembelajaran digital, sejak awal masuk perguruan tinggi hingga semester 3, pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia dilakukan secara daring yang memanfaatkan teknologi digital.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sudah banyak dilakukan, contoh lain mengenai pemanfaatan teknologi digital yaitu dalam mencari hadis tidak lagi secara manual membuka kitab yang tebalnya ratusan halaman, melainkan hanya dengan menuliskan sepenggal kata dari hadis maka seluruh informasi berkaitan dengan hadis tersebut akan muncul. Terdapat beberapa kelebihan dalam pembelajaran digital yang secara pribadi peneliti rasakan, misalnya kemudahan akses terhadap sumber informasi, fleksibilitas dalam waktu belajar, dan tidak terbatasnya sumber informasi yang bisa diakses.

Digitalisasi dalam domain ilmu hadis perlu menjadi perhatian bagi umat islam, khususnya para muhaddisin di Indonesia, agar ilmu hadis di Indonesia semakin maju dan berkembang dan tidak tertinggal dari bidang keilmuan lainnya. Awalnya kajian hadis di Indonesia mengalami stagnasi di banding kajian ilmu-ilmu lainnya, menurut penelitian yang dilakukan Martin Van Bruinessen seorang peneliti asal Belanda, masih banyak lembaga keagamaan di Indonesia yang belum menjadikan hadis sebagai materi pokok dalam pembelajarannya. Hasil penilitan tersebut menyatakan kajian ilmu hadis mengalami ketertinggalan dibandingkan kajian-kajian keagamaan lainnya.<sup>6</sup> tentunya dengan stagnasi tersebut muhaddiṣīn di Indonesia berupaya keras

---

<sup>5</sup> Shiona et al., "Pemaknaan digitalisasi media pembelajaran menurut guru dan siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School Malang".

<sup>6</sup> Isbaria, "Dinamika Kajian Hadis Di Perguruan Tinggi (Studi Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2010-2019)" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020).

dalam meningkatkan dan mengembangkan kajian ‘ulūm al-ḥadīṣ hingga berkembang pesat seperti saat ini<sup>7</sup>

Pembelajaran mengenai ‘ulūm al-ḥadīṣ seharusnya lebih banyak dikembangkan dan dipelajari di semua tingkatan dalam masyarakat, karena hadis selain merupakan pedoman utama umat islam dalam kehidupan beragama, hadis juga menjadi pedoman umat islam dalam meneladani perkataan dan perilaku nabi Muhammad SAW.<sup>8</sup> Selain itu hadis merupakan pedoman ke-dua umat islam setelah al-quran, dalam interpretasinya alquran tidak dapat dipisahkan dengan hadis, karena hadis dalam konteksnya juga memberi keterangan dan penjelasan terhadap ayat alquran.<sup>9</sup>

Salah satu problem utama dalam hadis adalah otensitasnya, tidak semua hadis dapat diterima, sebuah hadis dapat dijadikan dasar apabila memenuhi syarat kesahihannya, yaitu ketersambungan sanad, para periwayatnya ‘ādil dan ḍābit (memiliki hafalan yang kuat), terhindarnya dari syāḥ, dan tidak terdapat ‘illah (kecacatan).<sup>10</sup> Terdapat banyak kasus dimana seseorang menyampaikan hadis sebagai dasar pembicaraannya tanpa menghiraukan status otensitas hadis tersebut, Dr. Yūsuf al-Qarḍāwī<sup>11</sup>(1926-2022 M) dalam buku *Kaifa Nata’ammalu Ma’a al-Sunnah al-Nabawiyah* menyatakan, salah satu kelemahan para khatib dan da’i-da’i di negara-negara muslim adalah dalam menggerakkan hati jama’ahnya seringkali mereka menyampaikan hadis-hadis rasulullah SAW tanpa memerhatikan apakah hadis tersebut

---

<sup>7</sup> Ramli Abdul Wahid dan Dedi Masri, “Perkembangan Terkini Studi Hadis di Indonesia,” *Jurnal Miqot* 42, no. 2 (2018): 270-273

<sup>8</sup> Saifuddin Zuhri Qudsy dan Subkhani Kusuma Dewi, *Living Hadis: Praktik, Resepsi, Teks, dan Transmisi* (QMedia & Ilmu Hadis Press, 2018). hlm. 2.

<sup>9</sup> Siti Syamsiyatul Ummah, “Digitalisasi Hadis (Studi Hadis Di Era Digital)”, *Diroyah: Jurnal Studi Ilmu Hadis*, vol. 4, no. 1 (2019). hlm. 1.

<sup>10</sup> Fadhlina Arief Wangsa dan Muhammad Ramadhan, “Kajian Otentisitas Hadis Dalam Pandangan Mustafa Ali Yaqub”, *Jurnal Ushuluddin: Media Dialog Pemikiran Islam*, vol. 23, no. 2 (2021). hlm. 76-77

<sup>11</sup> Yusuf al-Qaradawi adalah seorang ulama Islam Mesir yang tinggal di Doha, Qatar, dan ketua Persatuan Ulama Muslim Internasional.

memiliki sanad yang sahih ataupun ḥasan. ‘Ibnu Hajar al-Haiṣāmi<sup>12</sup> (909–974 H) seorang ulama Syāfi‘iyyah juga sering menemukan kasus yang sama, sampai sampai beliau meminta pemimpin pada masanya untuk melarang khatib menggunakan hadis nabi jika tidak menjelaskan sanadnya secara jelas.<sup>13</sup>

Kasus serupa juga sering terjadi di Indonesia, banyak hadis-hadis palsu yang populer di tengah-tengah masyarakat tanpa mengetahui bahwasannya hadis tersebut palsu. salah satu contoh hadis palsu yang populer di tengah masyarakat adalah النَّظَافَةُ مِنَ الْإِيمَانِ.<sup>14</sup> Untuk mengatasi kasus-kasus seperti di atas, ilmu mustalāh al-ḥadīs menjadi kunci dalam kajian otensitas hadis sehingga ilmu ini menjadi sangat penting untuk dipelajari oleh umat islam, khususnya para pelajar calon-calon muhaddisīn di Indonesia. *Mustalāh al-ḥadis* merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji suatu hadis beserta periwayatnya untuk memutuskan diterima atau ditolaknya hadis tersebut.<sup>15</sup> Ilmu ini menjadi salah satu dasar seseorang dalam meneliti otensitas suatu hadis.

Seiring kemajuan zaman, media belajar juga mengalami kemajuan, dalam mengakses sumber informasi tidak lagi hanya terpaku dengan ceramah guru-guru di kelas atau buku-buku di perpustakaan, melainkan dapat di akses secara digital melalui *software* yang tersedia atau website online.<sup>16</sup> Kemajuan teknologi di bidang pendidikan memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk belajar, khususnya pada tingkat pelajar dan mahasiswa. Penggunaan

---

<sup>12</sup> atau lebih dikenal dengan Ibnu Hajar al-Haitami, lahir di Mahallah Abi al-Haitam, Mesir bagian Barat, Rajab 909 H, wafat di Mekkah Rajab 973 H, beliau adalah seorang ulama dibidang fikih mazhab syafi'i dan ahli kalam.

<sup>13</sup> Cut Fauziah, "I 'tibār Sanad Dalam Hadis," *Al-Bukhari: Jurnal Ilmu Hadis* 1, no. 1 (2018): hlm. 124.

<sup>14</sup> Rusman Siregar, "Hadis-hadis Palsu yang Populer di Masyarakat" dalam <https://kalam.sindonews.com/berita/1453933/69/hadis-hadis-palsu-yang-populer-di-masyarakat>, diakses tanggal 26 Februari 2022.

<sup>15</sup> Mahmud thahan, *Ilmu Hadis Praktis*, terj. Abu Fuad (Bogor: Pustaka Thoriqul Izzah, 2010), hlm. 13.

<sup>16</sup> Adhitya Amarulloh (dkk), "Digitalisasi dalam Proses Pembelajaran dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 11, no. 1 (2020): hlm. 6.

media pembelajaran digital membuat masyarakat tidak akan kesulitan dalam mencari sumber pelajaran, karena semua sumber yang mereka butuhkan ada di dalam aplikasi. Kendala-kendala yang sebelumnya menjadi alasan untuk tidak belajar seperti kendala ekonomi dan kendala minimnya akses terhadap sumber ilmu dapat terselesaikan dengan aktualisasi program-program digitalisasi media pembelajaran.<sup>17</sup>

Maka dari itu berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan di atas, digitalisasi ilmu *mustalāh al-ḥadīs* penting untuk di lakukan agar meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran hadis, terutama bagi mahasiswa ilmu hadis khususnya di perguruan tinggi. selain itu dengan digitalisasi ini kajian ilmu hadis tidak tertinggal dari keilmuan lainnya dan dapat lebih berkembang melalui media yang variatif. Atas hal itu, peneliti mencoba untuk menghadirkan fasilitas baru berupa media pembelajaran *mustalāh al-ḥadīs* berbasis digital, selain agar memberikan kemudahan akses bagi siapa saja yang ingin mempelajari ilmu hadis, juga bermanfaat bagi peneliti pribadi dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan keilmuan di Indonesia khususnya dalam bidang ilmu hadis.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada penjabaran latar belakang di atas, maka peneliti menetapkan latar belakang sebagai acuan untuk penelitian yang di lakukan.

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pembelajaran *mustalāh al-ḥadīs* pada perangkat *mobile* dengan menggunakan kodular ?
2. Bagaimana uji kelayakan aplikasi *mustalāh al-ḥadīs* yang dibuat ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Merancang dan membangun aplikasi pembelajaran *mustalāh al-ḥadīs* pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi android menggunakan kodular

---

<sup>17</sup> Ana Maritsa (dkk), "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): hlm. 96.

2. Melakukan uji coba terhadap aplikasi yang dibuat.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Memudahkan masyarakat khususnya pelajar dalam mengakses sumber informasi ilmu pengetahuan terkait ilmu hadis.
2. Diharapkan penelitian ini memberikan dampak positif dalam khazanah keilmuan khususnya dalam ruang lingkup studi hadis.
3. Memberi akses bagi pelajar khususnya mahasiswa dalam mempelajari dasar-dasar dalam ilmu hadis.
4. Berperan dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memperluas pemahaman keilmuan untuk peneliti dan peneliti berikutnya, terutama di lokasi dimana penelitian dilakukan.

#### **E. Kajian Pustaka**

Penulisan karya ilmiah tentunya didasari dari beberapa literatur dan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang di lakukan, maka dari itu kajian pustaka sangat penting untuk dipaparkan dengan deskripsi singkat dan jelas, hal ini ditujukan agar dapat diketahui secara jelas kontribusi peneliti dalam wacana keilmuan penelitian yang akan di lakukan.<sup>18</sup> Selain itu Kajian pustaka menjadi penting karena menjadi landasan mengenai alasan peneliti untuk memilih tema dan judul yang akan di teliti. Umumnya, kajian pustaka terdiri dari sejumlah bagian yang menjelaskan teori, hasil penelitian sebelumnya, dan materi-materi yang relevan bagi penelitian. Hal ini kemudian menjadi dasar untuk pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan.<sup>19</sup>

Peneliti melakukan *screening* dengan beberapa metode dalam pencarian literatur berupa buku, skripsi, jurnal, aplikasi dan lainnya yang berkaitan dengan tema yang akan diteliti, akhirnya peneliti menemukan beberapa referensi yang berkaitan dan menetapkan karya ilmiah tersebut sebagai acuan dalam melakukan

---

<sup>18</sup> Inayah Rohmaniyah (dkk), "Pedoman Penulisan Proposal Dan Skripsi", 2021, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islamuin Sunan Kalijaga Yogyakarta.

<sup>19</sup> Muannif Ridwan (dkk), "Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah," *Jurnal Masohi* 2, no. 1 (2021): 42–51.

penelitian ini. Penelitian mengenai digitalisasi ini tentunya sudah pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, baik berupa web, aplikasi, dan karya tulis. Demi memberikan sumbangsih baru dalam keilmuan bagi masyarakat, maka peneliti melakukan tela'ah kembali terhadap isi dari literatur yang Sudah ditetapkan sebelumnya, guna menghindari kesamaan dalam penelitian. hasilnya, penelitian mengenai digitalisasi *mustalāh al-ḥadīs* belum terlalu banyak dilakukan, walaupun ada beberapa aplikasi yang sudah membahas mengenai *mustalāh al-ḥadīs*, akan tetapi menurut hemat peneliti aplikasi tersebut belum *friendly user* bagi penggunaanya dan belum terstruktur secara sistematis. Berikut ini beberapa buku, jurnal, aplikasi dan skripsi terkait digitalisasi ilmu hadis dan pembuatan aplikasi berbasis android yang peneliti jadikan sebagai acuan dalam penelitian ini.

Buku terjemahan karya Mahmūd al-Ṭahān yang berjudul “Ṭaisīr *mustalāh al-ḥadīs*”. Buku ini merupakan salah satu sumber pembelajaran ilmu *mustalāh al-ḥadīs* di Indonesia, hingga saat ini masih banyak di gunakan di pesantren-pesantren di berbagai daerah di Indonesia.<sup>20</sup> Isi dari buku ini tersusun dengan sistematis dengan mengelompokkan kontennya kedalam empat bagian utama, bagian pertama membahas mengenai khabar dan pembagiannya, bagian ke-dua membahas sifat periwayat dan kaitannya dengan *jarh wa ta'dīl*, bagian ke tiga membahas mengenai periwayatan hadis, adab meriwayatkan hadis, dan tata cara memelihara hadis, dan terakhir pada bagian ke-empat membahas mengenai *sanad* dan hal-hal yang berkaitan dengan *sanad*.

Menurut peneliti penulisan buku tersebut sudah sistematis, ringkas, dan mudah dipahami bagi pembaca, akantetapi sangat disayangkan di era digital ini buku tersebut masih sedikit yang mendigitalisasinya khususnya dalam bentuk aplikasi android, terdapat beberapa aplikasi mengenai buku tersebut akan tetapi hanya menampilkan hasil *scan* dari buku tersebut, maka dari itu peneliti mencoba menghadirkan sebuah aplikasi android bertema *mustalāh al-ḥadīs*

---

<sup>20</sup> Anisatun Muthi'ah, “Metode Pembelajaran Mushthalahul Hadis Di Pondok Pesantren Darussalam Buntet Cirebon”, *Jurnal Studi Hadis Nusantara*, Vol. 1, No. 2 (2019).



dengan mengambil sumber dari buku terjemah *Taisr mustalāh al-ḥadīs* karya Mahmūd Ṭahān dengan tampilan yang sederhana dan mudah dimengerti.

Tinjauan Pustaka yang kedua adalah sebuah skripsi dengan judul “*Hadīs-Hadīs Maudhu’* Seputar Puasa dan Ramadhan Dalam Kitab *Silsilah Hadis Dha’if dan Maudhu’* (Digitaliasi Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android), penelitian ini dilakukan oleh Hafizh Mahmud Wardhani, hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah aplikasi android yang menghimpun hadis hadis maudhu’ yang berkaitan dengan puasa ramadhan, peneliti menggunakan skripsi ini sebagai tinjauan pustaka karena memiliki kesamaan dalam tema, yaitu pembuatan aplikasi berbasis android, dan juga terdapat kesamaan dalam metode yang digunakan. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek yang akan di digitalisasi.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Mobile Learning* Menggunakan Kodular Pada Materi Aturan Sinus Cosinus” penelitian tersebut dilakukan oleh Achmad Ridho As-Syaukani, fokus dalam penelitian tersebut adalah pengembangan media pembelajaran matematika pada materi sinus dan cosinus, metode yang di gunakan adalah RND (*research and Development*) yang dimana penelitian tersebut akan melakukan uji kelayakan terhadap produk yang dihasilkan. dan hasil dari penelitian tersebut berupa aplikasi pembelajaran matematika. Peneliti menjadikan skripsi tersebut sebagai kajian pustaka karena terdapat beberapa kesamaan, yaitu metode yang digunakan penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development*, *tools* yang di gunakan juga sama yaitu kodular, juga terdapat kesamaan tema yang diambil yaitu media pembelajaran, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang didigitalisasi, dalam penelitian tersebut mata pelajaran yang didigitalisasi adalah matematika sedangkan dalam penelitian yang akan di lakukan peneliti, mata pelajaran yang akan didigitalisasi adalah *mustalāh al-ḥadīs*.

Skripsi yang berjudul “Digitalisasi Hadis-Hadis Isu Aktual untuk Perangkat Mobile Berbasis Android”, penelitian tersebut dibuat oleh Memed Khumaidi pada tahun 2020, penelitian tersebut menggunakan metode RND (Research and Development dengan metode pengembangan ADDIE, hasil dari penelitian

tersebut merupakan aplikasi android yang berisi hadis-hadis isu aktual yang dikelompokkan secara tematik, akantetapi peneliti tidak dapat menemukan aplikasi tersebut di playstore, kemungkinan pengelolaan aplikasi tersebut sudah tidak dilanjutkan. Skripsi tersebut peneliti jadikan acuan dalam penelitian ini karena terdapat beberapa kesamaan yaitu metode dan model pengembangan yang digunakan, tema yang dijadikan objek pun masih dalam ranah hadis, perbedaannya terletak pada objek hadis yang di jadikan konten dalam aplikasi.

Jurnal yang berjudul “Digitalisasi Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid Berbasis Mobile Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pelestarian Peninggalan Pendiri Nahdlatul Wathan” karya Hariman Bachtiar (dkk). Hasil dari penelitian jurnal ini adalah website dan aplikasi yang berisi karya-karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid, tujuan digitalisasi yang di lakukan agar memudahkan santri santri beliau dan jamaah Nahdhatul Wathon dalam mengakses kitab-kitab karya guru mereka. Jurnal tersebut memiliki kesamaan dalam tema penelitian yaitu digitalisasi kitab atau buku, selain itu metode dan model yang di gunakan juga sama yaitu metode RND dan model ADDIE.

Aplikasi ‘ulumul hadis hadis yang di buat oleh sebuah grup yang bernama *Thalabul ‘Ilmi*, di rilis pada tanggal 7 Maret 2023 aplikasi tersebut di buat berdasarkan *mustalāh al-ḥadīs* karya Mahmūd at-Thahān, Menurut peneliti aplikasi tersebut masih terdapat kekurangan, di antaranya terletak pada tampilannya yang kurang menarik dan condong sulit untuk di baca karena konten yang di muat dalam aplikasi tersebut hanya berupa hasil *scan* dari buku terjemah *Taisīr mustalāh al-ḥadīs*, artinya pembuat aplikasi hanya memindahkan hasil scan dari buku tersebut ke dalam aplikasi, peneliti menjadikan aplikasi tersebut sebagai kajian Pustaka karena memiliki kesamaan dalam tema dan konten yang di muat yaitu buku terjemah *Taisīr mustalāh al-ḥadīs* karya Mahmūd Thahan.

Terdapat satu aplikasi lainnya yang mengangkat tema ulum al-hadis yaitu sebuah aplikasi android yang Bernama “تيسير مصطلح الحديث”, di buat oleh

Ahmed\_Khalifa, aplikasi tersebut tergolong baru di playstore yaitu dirilis pada tanggal 18 Mei 2023 dan terakhir di update pada tanggal 14 Desember 2023. Sesuai dengan namanya aplikasi tersebut berisi tentang materi-materi terkait *'ulūm al-hadīs*. Kekurangan dari aplikasi tersebut adalah tidak mendukung bahasa Indonesia sehingga masyarakat yang awam bahasa Arab akan kesulitan dalam mengakses aplikasi tersebut, selain itu aplikasi tersebut merupakan produk luar negeri. maka dari itu peneliti mencoba melengkapi kekurangan dari aplikasi tersebut dengan menghadirkan aplikasi *muṣṭalāh al-ḥadīs* yang menggunakan bahasa Indonesia agar masyarakat yang tidak mengerti Bahasa arab dapat ikut mempelajari ilmu hadis juga.

## F. Kerangka teori

Kemajuan teknologi membawa perubahan dalam dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran, media pembelajaran merupakan fasilitas yang berbentuk fisik yang berkaitan dengan materi-materi intruksional di lingkungan pendidikan yang mendukung suatu proses belajar mengajar untuk merangsang peserta didik dalam proses belajar.<sup>21</sup> Berkat teknologi fasilitas pembelajaran tidak lagi terpaku hanya dengan buku, fasilitas baru hadir di tengah masyarakat dalam mengakses sumber ilmu dan informasi, yaitu *mobile learning*, fesser mengatakan “*M-learning is the use of mobile technology to aid in the learning, reference or exploration of information useful to an individual at that moment or in a specific use context*”<sup>22</sup>. *M-learning* merupakan penggunaan teknologi seluler untuk membantu pembelajaran, referensi, atau eksplorasi informasi yang berguna bagi seseorang pada saat tertentu atau dalam konteks penggunaan tertentu.

---

<sup>21</sup> Mayangsari Nikmatur Rahmi dan M. Agus Samsudi, “Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar”, *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 4, no. 2 (2020), hal. 355–63.

<sup>22</sup> Kumar Basak, Wotto, dan Belanger, “E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis”.

Hadirnya *Mobile learning* mempermudah bagi masyarakat khususnya pelajar dalam mengakses sumber informasi, hanya dengan menggunakan smartphone dan jaringan internet, banyak sumber informasi yang bisa diakses dalam waktu singkat, pengguna smartphone di Indonesia sangat masif, dilansir dari [mediaindonesia.com](https://mediaindonesia.com) pada tahun 2021, kementerian Komunikasi dan Informatika mengumumkan bahwa penggunaan internet di Indonesia mencapai tingkat yang sangat tinggi. Fenomena ini dipicu oleh ketersediaan tarif internet yang terjangkau dan jumlah pengguna ponsel pintar yang mencapai 167 juta orang, setara dengan 89% dari total populasi Indonesia.<sup>23</sup>

Dalam proses digitalisasi media pembelajaran *mustalāh al-ḥadīs*, peneliti menggunakan beberapa instrumen, diantaranya adalah buku terjemah *Taisīr mustalāh al-ḥadīs*, smartphone, sistem operasi android, internet, dan kodular, berikut adalah penjelasan dari masing masing instrumen yang di gunakan

#### 1. Buku Terjemah *Taisīr mustalāh al-ḥadīs*

Buku ini merupakan terjemahan dari kitab *Taisīr mustalāh al-ḥadīs* karya Mahmūd at-Thahān, Buku tersebut menjadi sumber utama dalam aplikasi yang di buat karna pada penelitian ini peneliti ingin memfokuskan digitalisasi media pembelajaran yang bersumber dari buku tersebut. dalam proses pengumpulan data yang akan dimuat di dalam aplikasi, peneliti tidak mencari sumber lain, melainkan melakukan analisis komperhensif terhadap isi dari buku tersebut.

#### 2. Internet

Internet, atau yang disingkat dari *Inter-Network*, merujuk pada sekelompok jaringan komputer yang menghubungkan berbagai situs, termasuk akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, dan individu. Ini menyediakan akses kepada jutaan pengguna di seluruh dunia untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi. Beberapa layanan internet yang

---

<sup>23</sup> Zubaedah Hanum, Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone, di akses dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>. Di akses pada tanggal 20 Maret 2023

saat ini tersedia dan umumnya digunakan dalam aktivitas sehari-hari melibatkan komunikasi langsung seperti *email* dan obrolan (*chat*), diskusi melalui *usenet news*, *email*, dan *milis*, sumber daya informasi terdistribusi melalui *world wide web*, serta layanan lainnya seperti login jarak jauh dan *transfer file* (*Telnet*, *FTP*), dan berbagai layanan lainnya.<sup>24</sup>

Pertumbuhan internet di bidang pendidikan telah menciptakan sistem *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh. Melalui ini, siswa memiliki kesadaran yang lebih baik terhadap kemajuan teknologi dan dapat mengikuti perkembangannya. Kehadiran pembelajaran internet, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.<sup>25</sup>

#### 4. *Smartphone*

*Smartphone* merupakan telepon genggam atau telepon pintar yang memiliki banyak fungsi di masyarakat, tidak seperti telepon biasa zaman dulu yang hanya bisa sms dan telpon saja, *smartphone* dilengkapi dengan beragam fitur canggih yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan aplikasi, memperluas fungsi, atau mengonfigurasi sesuai keinginan mereka. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dianggap sebagai versi miniatur dari komputer yang disederhanakan menjadi telepon, memberikan kemudahan dan praktisitas dalam penggunaannya.<sup>26</sup> *Smartphone* memiliki berbagai macam sistem operasi, di antaranya adalah *iOS*, *android*, *windows phone*, *blackberry*, dll. Dari sekian banyak sistem operasi yang paling terkenal dan banyak digunakan adalah *android* dan *iOS*.

---

<sup>24</sup> Siti Rohaya, "Internet : Pengertian, Sejarah, Fasilitas dan koneksi", *Geopolitics and International Boundaries*, vol. 2, no. 1 (2008), hal. 1–16, <http://digilib.uin-suka.ac.id/362/1/>.

<sup>25</sup> S.A. Gustami, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet terhadap Prestasi Siswa SMA", *Al'adzkiya International of Education and Sosial (AloES) Journal*, vol. 1, no. 1 (2020), hal. 25–33.

<sup>26</sup> Fazrian Noor, "Analisa Penggunaan Smartphone dalam Pertemanan Di SMA Negeri 4 Palangkaraya", *Teori Komunikasi*, vol. 2, no. 6 (2018), hal. 13–34.

Bemanfaatan *smartphone* sebagai sarana *mobile learning*, yaitu pembelajaran berbasis mobile, membawa sejumlah keunggulan. Salah satu kelebihanannya adalah bahwa *smartphone*, sebagai perangkat mobile, memiliki koneksi internet. Hal ini mempermudah siswa dan guru dalam mencari berbagai pengetahuan yang luas di internet yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

## 5. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux*, dirancang untuk menggerakkan perangkat mobile dan tablet. Sistem operasi ini bersifat *open source*, memberikan kesempatan kepada pengembang untuk membuat aplikasi khusus mereka sendiri, sehingga menjadikan android sebagai sistem operasi *mobile* yang populer hingga sekarang. Pada tahun 2003, Android mulai dikembangkan oleh Nick Sears, Rich Miner, Andy Rubin, dan Chris White. Google kemudian mengakuisisi Android pada tahun 2005 dengan harga 50 juta dolar, dan hingga kini android tetap menjadi kepemilikan Google Inc.<sup>27</sup>

Android memiliki kelebihan dibandingkan dengan sistem operasi lainnya, diantaranya android merupakan sistem operasi *open source*, siapa saja bisa menggunakan android dan mengembangkan softwarentya sendiri secara gratis. Para *developer* atau pengembang dimudahkan untuk mengoptimalkan dan mengembangkan OS ini untuk *smartphone* yang dibuatnya.

Sejak tahun 2009 android mengembangkan versi android dan menamainya dengan nama makanan, kemudian di urutkan berdasarkan abjad, berikut adalah perkembangan versi android sejak tahun 2009 hingga sekarang.

- *Astro 1.0 (Alpha)*. Android merilis versi pertamanya pada tanggal 23 September 2008. Awalnya, versi ini diinginkan untuk dinamai Astro, tetapi karena masalah hak cipta, Android memutuskan untuk tidak

---

<sup>27</sup> Lathifah, "E-Commerce Toko Fisago. Co Berbasis Android", *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3 (2021), hal. 285–303.

menggunakan nama ini secara umum. Versi 1.0 dari Android awalnya diterapkan pada ponsel *HTC Dream*.

- *Bender 1.1 (Beta)*. Versi Android bernama Bender 1.1, yang dikeluarkan pada 9 Februari 2009, menghadapi tantangan serupa dengan versi sebelumnya, yaitu masalah hak cipta penamaan merek. Pada versi 1 dan 1.1, platform yang sekarang dikenal sebagai Google Play Store masih beroperasi dengan nama *Android Market*.
- *Cupcake 1.5*, Android merilis versi ketiganya pada tanggal 27 April 2009. Pada versi ini, Android mulai menggunakan tradisi memberikan nama versi dengan nama-nama pencuci mulut, dan nama pertama yang dipilih adalah *Cupcake*, yang merupakan nama makanan. Salah satu fitur baru yang diperkenalkan dalam versi ini adalah *keyboard on-screen*.
- *Donut 1.6*, Versi yang dikeluarkan pada tanggal 15 September 2009 menghadirkan peningkatan pada fitur pencarian dan antarmuka pengguna yang lebih ramah pengguna. *Donut 1.6* sudah dapat mendukung teknologi CDMA/EVDO, 802.1 x, dan VPNs. Dalam pembaruan versi ini, Android lebih berfokus pada peningkatan penggunaan jaringan dan lapisan (layer).
- *Eclair 2.0 – 2.1*, Versi Android yang dikeluarkan pada tanggal 26 Oktober 2009 memperkenalkan teknologi yang dikenal sebagai sistem navigasi *google Maps*. Teknologi ini kemudian menggantikan peran peta kertas manual dan memberikan kontribusi signifikan dalam mempermudah mobilitas masyarakat dalam menentukan arah.
- *Froyo 2.2*, atau disingkat dari *frozen yoghurt* versi Android yang dirilis pada tanggal 20 Mei 2010 memperkenalkan berbagai fitur baru, termasuk penggunaan kunci pin pada smartphone, serta melakukan perbaikan pada sistem-sistem yang sudah ada sebelumnya.
- *Gingerbread 2.3*, Versi Android yang diluncurkan pada tanggal 6 Desember 2010 membawa sejumlah pembaruan, terutama dalam hal hiburan, termasuk dukungan untuk berbagai format video. Salah satu inovasi paling signifikan yang berdampak pada perkembangan

smartphone adalah penambahan dukungan kamera depan pada ponsel, yang kemudian memicu tren foto selfie di kalangan masyarakat.

- *Honeycomb* 3.0, 3.1, Honeycomb, yang dirilis pada tanggal 22 Februari 2011, merupakan versi android yang dikhususkan untuk penggunaan pada tablet. Versi ini memiliki dukungan untuk multi prosesor dan akselerasi hardware untuk grafis, serta memperkenalkan tombol virtual. Motorola Xoom menjadi merk tablet pertama yang menggunakan sistem operasi *Honeycomb* ini.
- *Ice Cream Sandwich* 4.0, Versi Android yang dirilis pada tanggal 19 Oktober 2011 mengintegrasikan fitur yang sebelumnya hanya terdapat pada versi tablet ke dalam sistem operasi ini. Pembaruan ini juga mencakup penambahan fitur baru seperti *face unlock*, aplikasi email yang diperbarui, dan pemantauan penggunaan data internet.
- *Jelly Bean* 4.1, 4.2, 4.3. Pada tahun 2012, Android meluncurkan versi Jelly Bean. Dalam Jelly Bean 4.1, Google Now diperkenalkan, berfungsi sebagai asisten suara untuk berbagai keperluan dengan respons cepat. Pada versi 4.2, fitur seperti *Photo Sphere* untuk foto panorama, *Daydream* sebagai layar pelindung, kontrol daya, dan lainnya juga diperkenalkan. Sementara versi 4.3 merupakan pembaruan dari versi sebelumnya.
- *KitKat* 4.4, Versi Android yang dirilis pada tanggal 31 Oktober 2013, yang awalnya dikenal sebagai *Key Lime Pie*, menghadirkan peningkatan yang signifikan dalam pengalaman pengguna. Kitkat memerlukan lebih banyak ruang penyimpanan, sehingga kinerjanya optimal pada perangkat dengan kapasitas penyimpanan yang lebih besar dibandingkan versi Android sebelumnya. Dianjurkan agar perangkat memiliki setidaknya RAM sebesar 512 MB.
- *Lollipop* 5.0, Pada tanggal 12 November 2014, Android meluncurkan versi Lollipop yang secara resmi dapat diakses melalui pembaruan *over the air* (OTA). Perubahan utama dalam versi ini terletak pada antarmuka



pengguna yang mengalami desain ulang dan diterapkan dengan konsep "*material design*".

- *Marshmallow* 6.0, Marshmallow, yang dirilis pada tanggal 5 Oktober 2015, membawa sejumlah fitur canggih, termasuk peningkatan pada *search bar*, manajemen perizinan aplikasi, dan integrasi sensor sidik jari.
- *Nougat* 7.0. Nougat membawa perubahan signifikan untuk Android dengan memperkenalkan fitur-fitur baru, seperti multi-window yang memungkinkan pengguna menjalankan dua aplikasi secara bersamaan. Selain itu, versi ini juga menambahkan 63 emoji baru.
- *Oreo* 8.0. Oreo 8.0, yang diluncurkan pada 21 Agustus 2017, memperkenalkan lebih banyak fitur *multi-tasking* dan mengalami perubahan pada sistem notifikasi. Pengguna dapat mengelola notifikasi yang ingin ditampilkan. Tampilan antarmukanya dirancang lebih bersih dan segar, dengan fokus pada kemudahan akses pengguna terhadap aplikasi dan pencarian informasi.
- *Pie* 9.0, Sistem operasi Android versi ke-9 diperkenalkan pada tanggal 6 Agustus 2018. Pada versi ini, beberapa fitur baru diperkenalkan, seperti respon cerdas dari notifikasi, navigasi berbasis gestur, teknologi baterai yang adaptif, *digital wellbeing*, dan sebagainya.
- Android 10. Android terbaru adalah Android 10, yang tidak lagi mengadopsi konvensi memberikan nama makanan penutup seperti pada versi-versi sebelumnya. Keputusan ini diambil karena sulit menemukan makanan yang dimulai dengan huruf Q, dan juga sebagai perayaan 10 tahun sejak pendirian android.<sup>28</sup>

## 6. Kodular

Kodular merupakan sebuah platform berbasis web yang di gunakan untuk memudahkan seorang *apps creator* dalam membangun dan

---

<sup>28</sup> Putra, "Pengertian Android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi", <https://salamadian.com/> (2019), <https://salamadian.com/pengertian-android/>, diakses 28 Mar 2023.

mengembangkan sebuah aplikasi mobile. dengan kodular seorang *apps creator* tidak memerlukan *coding* dalam pembuatan aplikasi melainkan dengan sistem *drag and drop*, sistem ini tetap menggunakan variable Bahasa pemrograman dalam operasinya akan tetapi di sederhanakan kedalam bentuk blok-blok pemrograman. Kodular pertama kali diperkenalkan pada tanggal 22 Juni 2018 melalui versi 1.0 Andromeda. Platform ini terus mengalami perkembangan dan mencapai versi terbaru, yaitu versi 1.5.4 Fenix, yang dirilis pada tanggal 26 April 2022.

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis penelitian

Jenis metode penelitian yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah metode RND (*Research and Development*) secara bahasa *research and development* berarti penelitian dan pengembangan, metode RND merupakan metode yang di digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk Pendidikan. Dalam metode terdapat pengulangan yang terus di lakukan dalam proses dan Langkah langakahnya, pengulangan tersebut di sebut siklus RND, siklus tersebut di mulai dengan mempelajari suatu temuan penelitan yang berkaitan dengan produk yang akan di teliti, mengembangkan produk berdasarkan temuan sebelumnya, kemudian mengujinya di lapangan yang di mana hasil uji tersebut akan di gunakan Kembali dalam pengembangan seterusnya.<sup>29</sup>

Metode ini mengguankan pendekatan kualitatif dalam implementasinya, yaitu pada tahap pengujian lapangan terhadap produk yang di buat.<sup>30</sup> produk yang akan di buat dan di kembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran mustholah al-hadis berbasis android.

---

<sup>29</sup> Samsu, *Metode Penelitian:(Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)* (Pusaka Jambi, 2021).

<sup>30</sup> Memed Khumaedi, "Digitalisasi Hadis-Hadis Isu Aktual Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020).

## 2. Model Pengembangan

Metode penelitian *Research and Development* memiliki beberapa model pengembangan yang dapat di gunakan dalam proses penelitian di antaranya adalah model pengembangan ADDIE, dalam prosesnya model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*.

*Analysis*, tahap pertama dalam model pengembangan ini adalah menganalisa perlunya pengembangan produk baru, dalam hal ini adalah aplikasi, kemudian menganalisis kelayakan pengembangan produk. Proses pengembangan suatu produk bisa dimulai dari adanya kendala atau masalah pada produk yang sudah ada atau telah diimplementasikan. Masalah dapat timbul ketika produk yang ada tidak lagi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan atau relevan dengan tujuan penggunaannya.

*Design*, Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. Kegiatan desain di sini merupakan proses sistematis dalam merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut.<sup>31</sup> menyusun rancangan media yaitu pembuatan *storyboard* media yang dikembangkan, tahap ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menuangkan ide yang akan di muat sebagai tampilan dalam aplikasi, berupa penempatan letak tulisan, animasi, dan tombol navigasi yang harus sesuai dengan kegunaannya, selain itu juga perlu diperhatikan dalam menyusun kalimat materi agar mudah dipahami.<sup>32</sup> Berikut rancangan *storyboard* aplikasi media pembelajaran mustholah al-hadis.

---

<sup>31</sup> Albet Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)”, *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)* (Jurnal, 2021).

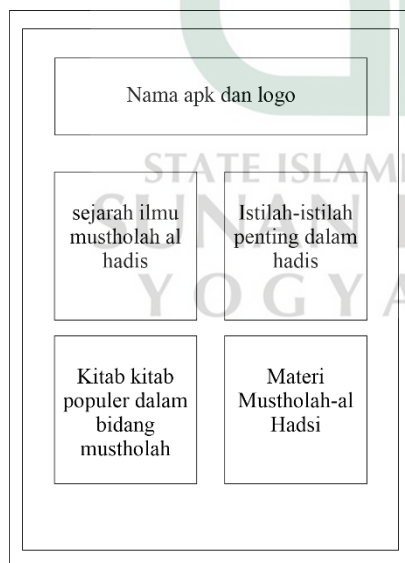
<sup>32</sup> Teddy Alfra Siagian et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pola Bilangan Di Smp N 11 Kota Bengkulu”, *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, Vol. 9, No. 1 (2023), Hal. 77–90.

## a. Welcome screen / Splash screen



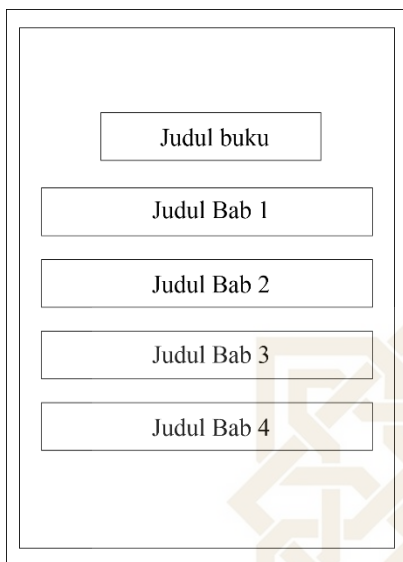
Ketika aplikasi di buka maka splash screen akan muncul sekejap dan menampilkan logo dan nama aplikasi dengan animasi tertentu.

## b. Home screen / halaman utama



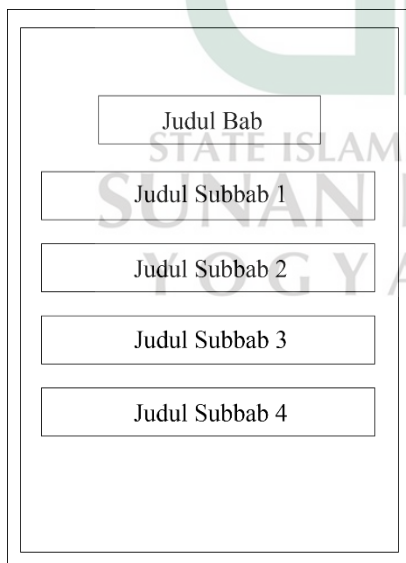
Setelah animasi splash screen selesai, home screen akan muncul dan menampilkan beberapa opsi materi yang dapat di akses dengan dengan melakukan klik pada menu yang di sediakan

## c. halaman menu bab



Setelah melakukan klik pada salah satu opsi pada halaman utama, menu bab akan muncul, jika menu yang di pilih tidak memiliki pembagian bab, maka akan langsung membuka halaman sub bab atau halaman isi materi,

## d. halaman sub bab



Halaman sub bab berisi sub bab dari bab-bab yang tersedia pada halaman sebelumnya dan dapat di klik yang akan mengalihkan ke halaman isi materi terkait

## e. halaman isi materi



Halaman isi materi memuat materi pembahasan terkait sub bab yang di pilih.

*Development or production*, pada tahap ini mengubah seluruh konsep dan desain yang sudah di rencanakan sebelumnya kedalam bentuk fisik, sehingga pada tahap ini akan menghasilkan prototype dari sebuah produk.<sup>33</sup> Pada tahapan ini juga dibuatnya instrumen untuk mengukur kinerja dari produk.

*Implementation or Delivery*, penerapan atau penyampaian produk kepada konsumen dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. *Prototype* perlu diujicobakan secara langsung di lapangan guna mendapatkan gambaran tingkat keefektifitasan, kemenarikan, dan efisiensi dari produk.<sup>34</sup>

Evaluasi dilakukan untuk memberikan *feedback* kepada pengguna produk atau ahli, sehingga revisi dapat dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk, berdasarkan hasil uji coba. Setelah selesai dievaluasi maka akan kembali ke tahap implementasi untuk diujikan kembali

<sup>33</sup> i Made Tegeh (dkk), *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

<sup>34</sup> i Made Tegeh (dkk), *Model Penelitian Pengembangan*

sampai tujuan dari pengembangan berhasil dicapai tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui apa saja yang akan di bahas dalam penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika pembahasan untuk memudahkan bagi pembaca untuk mengetahui isi dari tulisan ini secara ringkas. berikut adalah pembahasan yang akan di muat di dalam setiap babnya.

Bab pertama memuat pendahuluan dari penelitian yang akan dibuat, bab ini memiliki beberapa subbab yaitu, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan Pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi penjelasan deskriptif mengenai tema yang akan di digitalisasi yaitu media pembelajaran mustholah al-hadis kemudian penjelasan bagaimana proses digitalisasi mustholah al-hadis mulai dari perancangan hingga pembuatan aplikasi tersebut menggunakan kodular. Setelah pembuatan berhasil di lakukan, pada bab ini akan di tampilkan seluruh tampilan yang terdapat pada aplikasi yang di buat.

Bab ketiga membahas mengenai pengujian lapangan pada aplikasi yang telah di buat, peneliti menjadikan mahasiswa sebagai subjek yang menguji kelayakan dari aplikasi yang telah di buat, tujuan melakukan pengujian adalah untuk mendapatkan review atau umpan balik dari pengguna, Pada bab ini juga menampilkan seluruh halaman satu per satu yang akan menjadi penilaian bagi peserta uji coba. Setelah di lakukan uji coba, pada bab ini hasil dari penelaian pengguna terhadap aplikasi *mustalāh al-ḥadīs* akan di tampilkan dan kemudian akan di lakukan evaluasi sesuai saran dari pengguna yang menguji tersebut.

Bab keempat berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, agar dapat lebih terlihat hasil dari penelitian, selain itu pada bab ini memuat kritik dan saran dari pengguna yang ikut serta dalam menguji aplikasi dan juga kritik dan saran dari para ahli, sehingga aplikasi yang di hasilkan dapat di kembangkan sesuai dengan yang di butuhkan dan dapat berkembang lebih baik lagi.

## BAB IV PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penelitian digitalisasi pembelajaran *Mustalāh al-Hadīs* karya Mahmud at-Tahān ini merupakan penelitian yang berfokus pada pengembangan keilmuan ilmu hadits di indonesia, penelitian ini merupakan bentuk integrasi dan interkoneksi keilmuan islam dengan perkembangan teknologi, aplikasi yang dikembangkan berisi berbagai konten yang berkaitan dengan ilmu hadits seperti materi mushtalah al hadits yang diambil dari buku ilmu hadits praktis, matan hadits arba'in, al-quran kemenag, dan menu *mybooks*. Aplikasi ini menargetkan pengguna dari kalangan Mahasiswa dan masyarakat luas sehingga aplikasi ini menyajikan materi yang mudah dipahami oleh semua kalangan.

Pembuatan aplikasi pembelajaran musthalah al-hadits dilakukan melalui 5 tahapan, yaitu; *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan platform kodular, kodular merupakan platform pengembangan khusus aplikasi android, sehingga aplikasi yang dikembangkan hanya dapat berjalan pada smartphone android. platform ini dapat diakses secara gratis dan berbayar dengan fasilitas berbeda. Selain kodular, penelitian ini menggunakan software pendukung lain, yaitu; corel draw, website html online, dan software maktabah as-syamilah.

Aplikasi ini diuji menggunakan metode *black box testing*, dan telah di uji di berbagai versi android, selain itu aplikasi ini juga mendapatkan validasi dari ahli dalam bidang ilmu hadits yaitu salah satu dosen ilmu hadits, sehingga fungsi dan fitur yang disajikan dapat berjalan dengan baik dan materi yang disajikan sudah sesuai dengan sumber materi yang digunakan. Dan jika terdapat kekurangan akan di perbaiki pada update selanjutnya.



## B. Saran

Peneliti menyadari aplikasi pembelajaran musthalah al-hadits yang dibuat masih terdapat banyak kekurangan yang belum dapat peneliti perbaiki, maka peneliti berharap penelitian selanjutnya dapat melengkapi kekurangan yang ada, diantara kekurangan dari penelitian ini adalah

1. Cakupan materi yang disajikan masih terlalu sedikit, diharapkan bagi penelitin selanjutnya dapat memberikan cakupan materi yang lebih luas dan lengkap
2. Hadits tematik, pada perencanaan awal peneliti ingin mengelompokkan hadits hadits berdasarkan tema dan menjadikan hadits tematik menjadi salah satu menu, akantetapi pada penelitian ini perencanaan tersebut belum dapat direalisasikan, maka diharapkan penelitan selanjutnya dapat menambahkan menu hadits tematik kedalam aplikasi yang dibuat.
3. Beberapa tombol pada halaman materi terlalu kecil sehingga sulit bagi pengguna untuk menekan tombol, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperhatikan ukuran tombol sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi
4. Desain aplikasi kurang menarik, Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menyajikan tampilan yang lebih menarik.

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan yang tidak bisa disebutkan satu per satu, dengan segala kekurangan peneliti berharap penelitian ini dapat memberi manfaat bagi penelitian selanjutnya maupun masyarakat luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amarulloh, Adhitya, Endang Surahman, dan Vita Meylani, “Digitalisasi dalam Proses Pembelajaran dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”, *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, vol. 11, no. 1, 2020, hal. 1–10.
- Ardhana, Valian Yoga Pudya, “Pemodelan Activity Diagram Untuk Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Pada Klinik”, *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, vol. 9, no. 2, 2021, hal. 106–9.
- Carayannis, Elias G. dan Joanna Morawska-Jancelewicz, “The Futures of Europe: Society 5.0 and Industry 5.0 as Driving Forces of Future Universities”, *Journal of the Knowledge Economy*, vol. 13, no. 4, Springer US, 2022, hal. 3445–71 [https://doi.org/10.1007/s13132-021-00854-2].
- Fauziah, Cut, “I ‘tibār Sanad Dalam Hadis”, *Al-Bukhari: Jurnal Ilmu Hadis*, vol. 1, no. 1, 2018, hal. 123–42.
- Gustami, S.A., “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet terhadap Prestasi Siswa SMA”, *Al’adzkiya International of Education and Sosial (AIoES) Journal*, vol. 1, no. 1, 2020, hal. 25–33.
- Irmayanti, Dede, Lise Sri Andar Muni, dan Mia Pratiwi, “Rancang bangun aplikasi pembelajaran bangun ruang berbasis augmented reality”, *Nuansa Informatika*, vol. 16, no. 2, 2022, hal. 123–34.
- Isbaria, *Dinamika Kajian Hadis di Perguruan Tinggi (Studi Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2010-2019)*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.
- Ismail, Ismail dan Jalisal Efendi, “Black-Box Testing: Analisis Kualitas Aplikasi Source Code Bank Programming”, *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 5, no. 1, 2021, hal. 1–6.
- Kumar Basak, Sujit, Marguerite Wotto, dan Paul Belanger, “E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis”, *E-learning and Digital Media*, vol. 15, no. 4, SAGE Publications Sage UK: London, England, 2018, hal. 191–216.
- Lathifah, “E-Commerce Toko Fisago. Co Berbasis Android”, *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, 2021, hal. 285–303.
- Lyanda, Doli, R.M. Nasrul Halim, dan Firamon Syakti, “Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE”, *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, 2023, hal. 528–33.
- Maritsa, Ana et al., “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan”, *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 18, no. 2, 2021, hal. 91–100.

- Maydiantoro, Albet, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)”, *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, Jurnal, 2021.
- Muthi’ah, Anisatun, “METODE PEMBELAJARAN MUSHTHALAHUL HADIS DI PONDOK PESANTREN DARUSSALAM BUNTET CIREBON”, *Jurnal Studi Hadis Nusantara*, vol. 1, no. 2, 2019.
- Noor, Fazrian, “Analisa Penguunaan Smartphone dalam Pertemanan Di SMA Negeri 4 Palangkaraya”, *Teori Komunikasi*, vol. 2, no. 6, 2018, hal. 13–34.
- Putra, “Pengertian Android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi”, <https://salamadian.com/>, 2019, <https://salamadian.com/pengertian-android/>, diakses 28 Mar 2023.
- Qudsy, Saifuddin Zuhri dan Subkhani Kusuma Dewi, *Living Hadis: Praktik, Resepsi, Teks, dan Transmisi*, QMedia & Ilmu Hadis Press, 2018.
- Rahmi, Mayangsari Nikmatur dan M. Agus Samsudi, “Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar”, *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 4, no. 2, 2020, hal. 355–63.
- Ridlo, Ilham Akhsanu, “Panduan pembuatan flowchart”, *Fakultas Kesehatan Masyarakat*, vol. 11, no. 1, 2017, hal. 1–27.
- Ridwan, Muannif et al., “Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah”, *Jurnal Masohi*, vol. 2, no. 1, 2021, hal. 42–51.
- Rohaya, Siti, “Internet : Pengertian, Sejarah, Fasilitas dan koneksi”, *Geopolitics and International Boundaries*, vol. 2, no. 1, 2008, hal. 1–16, <http://digilib.uin-suka.ac.id/362/1/>.
- Samsu, *Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*, Pusaka Jambi, 2021.
- Shaquille, T.B. Ahmad Fadhlán dan Bitá Parga Zen, “Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie”, *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 17, no. 2, 2023, hal. 252–65.
- Shiona, Altlya Elok Yearmil et al., “Pemaknaan digitalisasi media pembelajaran menurut guru dan siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School Malang”, *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, vol. 2, no. 7, 2022, hal. 677–86.
- Siagian, Teddy Alfra et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pola Bilangan Di Smp N 11 Kota Bengkulu”, *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, vol. 9, no. 1, 2023, hal. 77–90.
- Tegeh, i Made, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Model Penelitian*

*Pemngembangan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Ummah, Siti Syamsiyatul, “Digitalisasi Hadis (Studi Hadis Di Era Digital)”, *Diroyah: Jurnal Studi Ilmu Hadis*, vol. 4, no. 1, 2019.

Wahid, Ramli Abdul dan Dedi Masri, “Perkembangan Terkini Studi Hadis di Indonesia”, *Jurnal Miqot*, vol. 42, no. 2, 2018, hal. 263–80.

Wangsa, Fadhlina Arief dan Muhammad Ramadhan, “Kajian Otentisitas Hadis Dalam Pandangan Mustafa Ali Yaqub”, *Jurnal Ushuluddin: Media Dialog Pemikiran Islam*, vol. 23, no. 2, 2021.

