

**PEMBUATAN MEDIA PENGENALAN HADIS MELALUI  
APLIKASI DIGITAL “MARI 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)

Disusun Oleh:

Sri Rahayu

NIM.21105050011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI ILMU HADIS

FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1945/Un.02/DU/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : PEMBUATAN MEDIA PENGENALAN HADIS MELALUI APLIKASI DIGITAL "MARI BELAJAR HADIS"

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SRI RAHAYU  
Nomor Induk Mahasiswa : 21105050011  
Telah diujikan pada : Senin, 18 November 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/Pengaji I  
Drs. Indal Abror, M.Ag  
SIGNED

Valid ID: 67528dd69cff6



Pengaji II

Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos.  
SIGNED

Valid ID: 6745302d9ed8b



Pengaji III

Asrul, M.Hum.  
SIGNED

Valid ID: 6745270e5aee5



Yogyakarta, 18 November 2024

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.  
SIGNED

Valid ID: 6757ed3318d61

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Rahayu  
NIM : 21105050011  
Prodi : Ilmu Hadis  
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Judul Skripsi : Pembuatan Media Pengenalan Hadis Melalui Aplikasi Digital "Mari Belajar Hadis"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa

1. Skripsi yang saya ajukan adalah hasil penelitian karya ilmiah yang saya tulis sendiri kecuali pada bagian-bagian tertentu yang peneliti ambil sebagai acuan yang dibenarkan secara ilmiah.
2. Apabila terbukti karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai hukum yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Yogyakarta, 10 November 2024

*Sri Rahayu* Penulis

MATERAI TEMPAL  
2024/001/1588161

*Sri Rahayu*  
NIM. 21105050011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

## NOTA DINAS PEMBIMBING SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Skripsi  
Lamp:

Kepada:

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

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta  
mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat  
bahwa skripsi Saudara:

Nama	:	Sri Rahayu
NIM	:	21105050011
Program Studi	:	Ilmu Hadis
Judul Skripsi	:	Pembuatan Media Pengenalan Hadis Melalui Aplikasi Digital "Mari Belajar Hadis"

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Program Studi Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana  
Strata Satu.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera  
dimunaqasyahkan. Untuk itu, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 10 November 2024  
Pembimbing

  
Drs. Indah Abror, M.A.  
19680805 199303 1 007

## MOTTO

“Jadilah mata air agar bisa memberikan kehidupan bagi sekitarnya.”

“Just finish what you started, I know its getting tough, you're tired it feel impossible, its getting harder, but finish what your started, don't forget why you even started in the first place, but you must finish what you started, everybody said, you wouldn't finish what you started, everybody counted you out, don't dare prove them right, here finish what you started don't give up on your self. You can do it!”

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi, tidak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan.”



## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orang tua saya, para guru, dan para dosen yang telah mendidik saya, teman-teman seperjuangan dimanapun berada, semua orang yang telah berjasa dalam kehidupan saya, serta segenap keluarga besar program studi Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



# PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1988 No:158/1987 dan 0543b/U/1987.

## I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	T
ث	S a	s\	Es titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	H{a	h{	Ha titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z\	Zet titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	S}ad	s{	Es titik di bawah
ض	D{ad	d{	De titik di bawah

ط	T{a	t{	Te titik di bawah
ظ	Z{a	z{	Zet titik di bawah
ع	Ain	...‘...	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	Ge	Ge
ف	Fa	Ef	Ef
ق	Qaf	Qi	Qi
ك	Kaf	Ka	Ka
ل	Lam	El	El
م	Mim	Em	Em
ن	Nun	N	N
و	Wawu	We	We
ه	Ha	Ha	Ha
ء	Hamzah	Apostrof	Apostrof
ي	Ya	Ya	Ya

## II. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

متعقدین	ditulis	<i>Muta'qqidi&gt;n</i>
عدة	ditulis	<i>'iddah</i>

## III. Ta' Marbutah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan, ditulis h:

هبة	ditulis	<i>hibbah</i>
-----	---------	---------------

جزية	ditulis	<i>jizyah</i>
------	---------	---------------

2. Bila dihidupkan karena berangkaian dengan kata lain, ditulis t:

نعمۃ اللہ	ditulis	<i>ni 'matullah</i>
زکاۃ الفطر	ditulis	<i>zaka&gt;tul-fitri</i>

#### IV. Vokal Pendek

ٰ Contoh: ضرب	fathah	ditulis	a <i>daraba</i>
ؑ Contoh: فهم	kasrah	ditulis	i <i>fahima</i>
ؒ Contoh: کتب	dammah	ditulis	u <i>kutiba</i>

#### V. Vokal Panjang

1	Fathah + alif Contoh: جاہلیہ	ditulis	a> (garis di atas) <i>ja&gt;hiliyah</i>
2	Fathah + alif maqsur Contoh: بسیعی	ditulis	a> (garis di atas) <i>yas'a</i>
3	Kasrah + ya mati Contoh: مجید	ditulis	i> (garis di atas) <i>maji&gt;d</i>

4	Dammah + wawu mati Contoh: فَرُود	ditulis	u> (garis di atas) <i>furu&gt;d</i>
---	--------------------------------------	---------	--

## VI. Vokal Rangkap

1	Fathah + ya mati Contoh: بَيْنَكُمْ	ditulis ditulis	ai <i>bainakum</i>
2	Fathah + wawu mati Contoh: قَوْل	ditulis ditulis	au <i>qaul</i>

## VII. Vokal-Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata, dipisahkan dengan Apostrof

الانتم	ditulis	<i>a'antum</i>
اعدات	ditulis	<i>u'iddat</i>
لَئِنْ شَكْرَتُمْ	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

## VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

القرآن	ditulis	<i>al-Qut'a&gt;n</i>
القياس	ditulis	<i>al-qiya&gt;s</i>

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyyah, ditulis Sama denfan Huruf Qamariyyah

الشمس	ditulis	<i>al-syams</i>
السماء	ditulis	<i>al-sama&gt;</i>

## IX. Huruf Besar

Huruf besar dalam tulisan latin digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)

**X. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat Dapat ditulis Menurut Penulisnya**

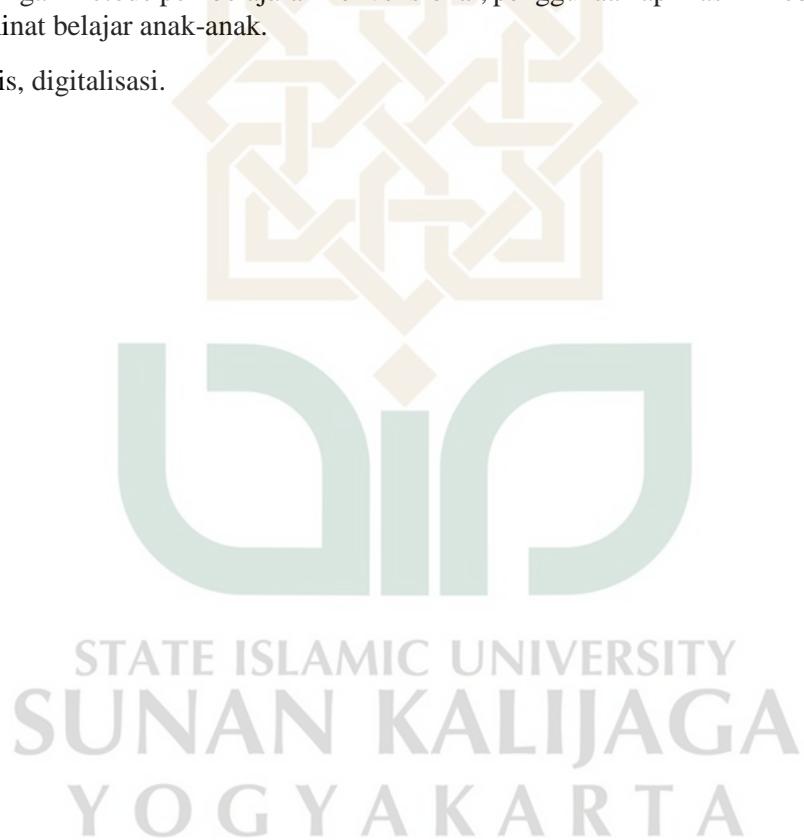
ذوى الفروض	ditulis	<i>zawi al-furud</i>
اھل السنۃ	ditulis	<i>ahl al-sunnah</i>



## ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan unsur penting yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak teknologi yang signifikan adalah dalam bidang pendidikan, terutama dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Di era digital ini, teknologi seperti gadget telah menjadi kebutuhan pokok yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk proses belajar-mengajar. Namun penggunaan teknologi secara tidak tepat, khususnya pada anak-anak, dapat mengurangi minat mereka terhadap pelajaran agama, khususnya hadis. Menyadari pentingnya ilmu agama yang diajarkan sejak dini, penulis mengembangkan sebuah aplikasi edukatif berbasis game yang berjudul "Mari Belajar Hadis." Aplikasi ini dirancang untuk anak-anak sekolah dasar dengan fitur interaktif yang berisi materi pengenalan hadis singkat dalam bahasa Arab dan Latin, disertai animasi dan karakter yang menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai hadis, memfasilitasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan usia mereka, dan memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, penggunaan aplikasi ini lebih berhasil dalam meningkatkan minat belajar anak-anak.

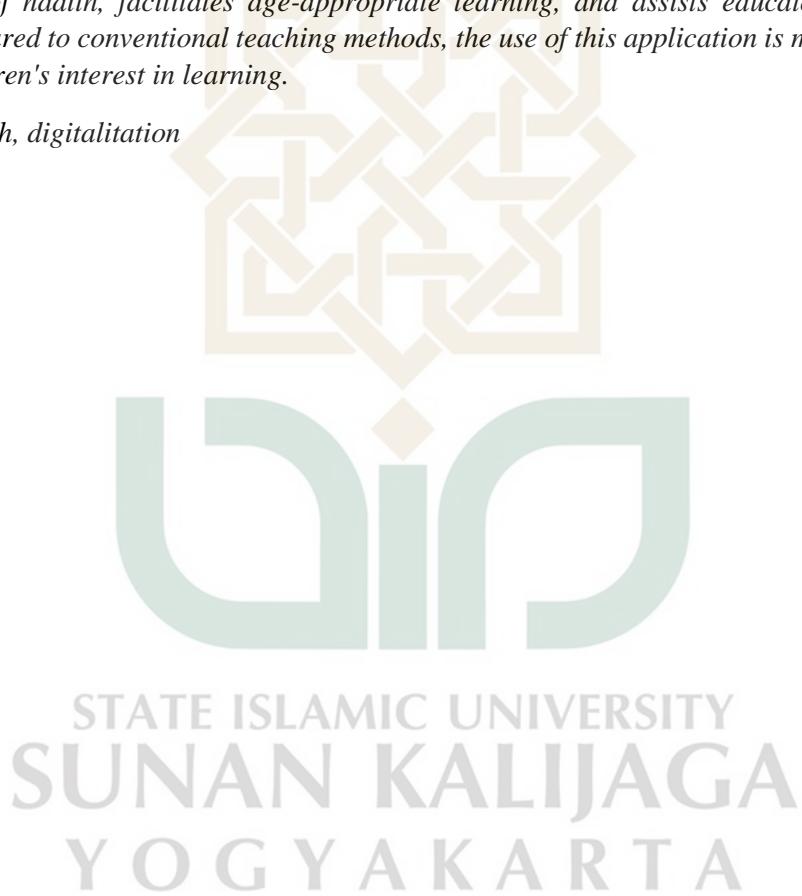
Kata Kunci: hadis, digitalisasi.



## ABSTRACT

*The development of science and technology is an essential element that cannot be separated from human life. One significant impact of technology is in the field of education, particularly in the application of technology-based learning media. In this digital era, technology, such as gadgets, has become a primary necessity that influences various aspects of life, including the teaching and learning process. However, the improper use of technology, especially among children, can reduce their interest in religious studies, particularly hadith. Recognizing the importance of teaching religious knowledge from an early age, the author developed an educational game-based application titled "Mari Belajar Hadis" ("Let's Learn Hadith"). This application is designed for elementary school children with interactive features that include introductory hadith material in Arabic and Latin, along with engaging animations and characters. The study results show that this application effectively enhances children's understanding of hadith, facilitates age-appropriate learning, and assists educators in delivering material. Compared to conventional teaching methods, the use of this application is more successful in increasing children's interest in learning.*

*Keywords:* *hadith, digitalitation*



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah Swt, Tuhan seluruh alam, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Penulis mengucapkan puji syukur *Alhamdulillah* atas semua karunia yang telah diberikan. Berkat rahmat, hidayah, dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: Pembuatan Media Pengenalan Hadis Melalui Aplikasi Digital “Mari Belajar Hadis”. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw, yang telah berhasil membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dengan pancaran cahaya Islam.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, segala saran dan kritik dari bapak/ibu guru, para ahli, akademisi, dan semua pihak terkait sangat dibutuhkan untuk perbaikan di masa mendatang. Kesadaran akan keterbatasan ini menjadi motivasi bagi penulis untuk terus belajar dan mengembangkan diri dalam penulisan akademik berikutnya. Selesainya penelitian ini tidak lepas dari doa, dukungan, motivasi, dan arahan yang terus mengalir dari berbagai pihak baik dari keluarga, kerabat, dan orang-orang terdekat lainnya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Bapak Prof. Noorhaidi Hasan., M.A., M.Phil., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Bapak Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.
3. Ketua Program Studi Ilmu Hadis, Bapak Drs. Indal Abror, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan dukungan, dorongan, perhatian, bimbingan dan arahan dalam penulisan tugas akhir ini.
4. Seluruh dosen program studi Ilmu Hadis, yang telah membimbing, memberikan ilmu dan pengalaman selama masa studi di UIN Sunan Kalijaga ini.
5. Segenap staf TU prodi maupun fakultas yang sudah membantu dalam administrasi penulisan tugas akhir dan seluruh kegiatan akademik selama menjadi mahasiswa.
6. Staf Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang senantiasa memberikan layanan terkait berbagai literatur.
7. Ayahanda Alm. Maryono dan ibunda Supriyati tercinta yang tak henti-hentinya memberikan do'a dan dukungan penuh kepada penulis. Tak lupa kakak saya Yuniarti dan Budi Mulyono yang turut memberikan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Segenap keluarga besar Sorjo Kalangan, pakde, bude, dan semuanya yang telah mendukung penulis untuk melanjutkan studi.

9. Teman teman ngopi Daarul Ghonam (DG), Rohim, Akmal, Deffa, Faishal, Ahmad, Amar, Geri, Sastila, Ilham. Terimakasih telah menemani saya selama di Jogja, terimakasih atas semua pengalaman, rasa kebersamaan, kekeluargaan dan solidaritasnya.
10. Teman-teman pejuang skripsi, ILHA 21 *Family* (El-Istiqamah) yang telah menemani saya selama menempuh Pendidikan.
11. Teman-teman KKN 114 Kelompok 249, Nisaul, Adinda, Imeldha, Alvi, Firqie, Nisa, Ilham, Agiel dan Haikal. Terima kasih atas rasa kebersamaan, dan kekeluargaan selama 45 hari, Terimakasih atas segala cerita suka maupun duka selama di posko.
12. Teman-teman Seteras Fams, Terimakasih selalu memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi.
13. Teman-teman penulis SMPN 74 Jakarta, Adha, Dzakkiyah, Nabilah, dan Shanti terimakasih atas dukungan dan masukan kepada saya.
14. Teman-teman Memo, Agil, Farrel, Fahreza dan Kalisha terimakasih selalu memberikan masukan serta saran dalam penulisan skripsi ini.
15. Teman-teman penulis SMKN 40 Jakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan, terimakasih atas bantuan dan segala masukan kepada saya.
16. Kak Sri dan Kak Arum, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
17. Terima kasih kepada saudara M. Dzakwan Zhafran Rafi yang telah bersedia menjadi pengisi suara pada aplikasi ini, serta terimakasih telah menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Serta seluruh pihak yang turut berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini

Penulis berharap agar hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu hadis mendatang. Kekurangan yang ada pada penelitian ini semoga dapat menjadi pelajaran bagi peneliti lainnya. Semoga apa yang telah dicapai dapat bermanfaat di dunia maupun di akhirat.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

Yogyakarta, 10 November 2024

Penulis

**Sri Rahayu**

**NIM. 21105050011**

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>17</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	17
B. Rumusan Masalah.....	20
C. Tujuan Penelitian .....	20
D. Manfaat Penelitian .....	20
E. Tinjauan Pustaka.....	20
F. Metode Penelitian .....	23
G. Metode Pengumpulan Data.....	23
<b>BAB II PERANCANGAN APLIKASI.....</b>	<b>24</b>
A. Penentuan Materi .....	24
B. Inisiasi Awal .....	24
C. Perancangan Aplikasi.....	24
<b>BAB III PEMBUATAN APLIKASI.....</b>	<b>28</b>
A. Pembuatan Aplikasi .....	28
a) Adobe Illustrator .....	28
b) Adobe Animate .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
A. Pengujian Aplikasi .....	66
a) Pengujian Dasar Sistem .....	66
b) Pengujian Program.....	67
c) Pengujian Oleh Pengguna.....	68
d) Dokumentasi Pengujian .....	69
B. Evaluasi.....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>71</b>

A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>CURICULUM VITAE.....</b>	<b>74</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sains dan teknologi merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan, karena hal tersebut merupakan unsur penting dalam kehidupan dan perkembangan teknologi berdasarkan dari kemajuan sains. Sains memiliki pengertian sebagai ilmu pengetahuan<sup>1</sup>. Menurut Fisher (1975), sains memiliki pengertian dalam Bahasa latin “Scientia” yang berarti pengetahuan, faham yang benar dan mendalam<sup>2</sup>. Menurut James Canon, pengertian sains adalah berupa deretan konsep yang berhubungan satu sama lain, yang tumbuh dari hasil observasi dan eksperimentasi<sup>3</sup>. Kemudian menurut Wonoraharjo (2010) mengatakan bahwa ilmu pengetahuan alam adalah kumpulan pengetahuan yang didapatkan dengan suatu metode tertentu dan telah diuji kebenarannya oleh ahli sains<sup>4</sup>.

Teknologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai (1) langkah ilmiah agar lebih praktis, (2) Sarana yang bertujuan untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia<sup>5</sup>. Teknologi sendiri merupakan hasil dari ilmu pengetahuan yang berguna untuk hidup manusia dibidang industri maupun bidang lainnya. Ilmu pengetahuan merupakan alasan adanya sebuah teknologi, tanpa ilmu pengetahuan atau sains, teknologi tidak akan ada.

Era digital yang dikenal dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan pengaruh yang sangat besar bagi segala aspek kehidupan manusia. Kini manusia tidak bisa lepas dari teknologi, seakan-akan teknologi sudah menjadi kebutuhan primer untuk manusia, salah satu contohnya yaitu *gadget*. Gadget merupakan inovasi terbaru dari teknologi yang memiliki kemampuan seperti smartphone dan memiliki fungsi yang lebih praktis<sup>6</sup>. Gadget memberikan dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positif dari gadget itu sendiri adalah dapat mempermudah kita untuk kegiatan sehari-hari, efisiensi waktu dan kita bisa dengan cepat mendapatkan informasi. Namun dibalik dampak positif dari gadget, gadget sendiri juga memiliki dampak negatif, yaitu seperti dapat membuat seseorang lupa waktu, manusia lebih individualis dan enggan untuk bersosialisasi secara langsung. Pasca dari pandemi, banyak kegiatan yang dapat dilakukan secara jarak jauh, hampir semua sektor dapat dilakukan secara daring atau menggunakan media pembelajaran yang menggunakan gadget.

<sup>1</sup> Bayumi Nasrul Hoir, “Sains dan Teknologi Perspektif Hadis,” 2019, 2019.

<sup>2</sup> Hoir.

<sup>3</sup> Hoir.

<sup>4</sup> Hoir.

<sup>5</sup> Hoir.

<sup>6</sup> Yulita Rismala dkk., “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 1, no. 01 (2021): 46–55, <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>.

Gadget yang merupakan salah satu contoh teknologi pada era digital ini, sangat memberikan pengaruh besar di dunia pendidikan<sup>7</sup>. Dengan adanya teknologi digital, hal ini bisa menjadi penunjang dalam sektor pendidikan. Pendidikan dalam islam memiliki peranan yang sangat penting. Sebagaimana pada umumnya, islam merupakan agama yang mewajibkan seluruh umatnya untuk menuntut ilmu. Pentingnya menuntut ilmu juga telah tercantum dalam hadis riwayat Ibnu Majah No.224 yaitu sebagai berikut:

حَدَّثَنَا هَشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا عَثْمَانُ بْنُ أَبِي عَاتِكَةَ عَنْ عَلَيِّ بْنِ يَزِيدَ عَنِ الْقَاسِمِ عَنْ أَبِي أُمَامَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَلَيْكُمْ بِهَذَا الْعِلْمِ قَبْلَ أَنْ يُقْبَضَ وَقَبْضُهُ أَنْ يُرْفَعَ وَجْمَعَ بَيْنِ إِصْبَاعَيِ الْوُسْطَى وَالْأَذْيَى الْأَبْهَامُ هَكَذَا ثُمَّ قَالَ الْعَالِمُ وَالْمُتَعَلِّمُ شَرِيكَانِ فِي الْأَجْرِ وَلَا خَيْرٌ فِي سَافِرِ النَّاسِ

Artinya : Telah menceritakan kepada kami [Hisyam bin Ammar] berkata, telah menceritakan kepada kami [Shadaqah bin Khalid] berkata, telah menceritakan kepada kami [Utsman bin Abu 'Atikah] dari [Ali bin Yazid] dari [Al Qasim] dari [Abu Umamah] ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Hendaknya kalian berpegang teguh dengan ilmu ini sebelum dicabut, dan dicabutnya adalah dengan diangkat -beliau menggabungkan antara dua jarinya; jari tengah dan telunjuk seperti ini- kemudian bersabda: "Seorang alim dan penuntut ilmu bersekutu dalam pahala, dan tidak ada kebaikan pada mayoritas manusia."<sup>8</sup> (HR. Ibnu Majah No. 224)

Ibnu Qayyim mengatakan bahwa ilmu yang wajib kita pelajari ada empat,yaitu :

1. Ilmu tentang keimanan. Ilmu tentang pokok-pokok keimanan itu wajib kita pelajari dikarenakan sebagai seorang muslim hal terpenting adalah keimanannya. Contoh paling mudah nya adalah tentang rukun iman.
2. Ilmu yang mengandung syariat-syariat islam yaitu ilmu fiqih. Ilmu fiqih penting dikarenakan sebagai bahan untuk kita beribadah kepada Allah.
3. Ilmu tentang hal-hal yang dilarang atau hal-hal yang diharamkan. Contoh dari hal-hal tersebut adalah seperti melakukan perbuatan dosa, mempersekuatkan Allah, melalukan perbuatan yang keji, dll.
4. Ilmu tentang bermuamalah. Ilmu ini mengenai cara bersosialisasi untuk mempererat tali silahtrahmi dalam kehidupan bermasyarakat.

Seseorang yang menuntut ilmu derajat akan diangkat. Menuntut ilmu juga tidak ada kriteria tertentu atau suatu batasan. Segala kalangan diwajibkan dalam menuntut ilmu, namun alangkah baiknya jika menuntut ilmu itu sejak masih usia dini apalagi ilmu agama terkhusus ilmu yang

<sup>7</sup> Yeni Yuliana, "Analisis Keefektivitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19)," *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i* 7, no. 10 (2020): 875–94, <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i10.17371>.

<sup>8</sup> HR.Ibnu Majah No.224

mempelajari tentang hadis. Pentingnya penanaman nilai-nilai agama sejak usia dini dapat membentuk karakter dan akhlak yang baik<sup>9</sup>. Namun, sangat disayangkan di era digital saat ini banyak anak-anak yang enggan dalam mempelajari agama-nya sendiri. Anak-anak jaman sekarang lebih senang bermain gadgetnya dibandingkan untuk belajar.

Perkembangan teknologi dalam aspek pendidikan berpengaruh dalam merubah sistem pembelajaran. Peran guru maupun orang tua sangat penting dalam proses belajar anak. Namun, pada umumnya pembelajaran hadis itu bersifat konvensional hal itu cenderung membuat para anak merasa jemu dan enggan untuk belajar. Oleh karena itu, kehadiran teknologi sangat berguna untuk memberikan inovasi-inovasi yang bisa menunjang segala proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa gambar, audio, video maupun media pembelajaran interaktif.

Model pembelajaran yang lebih modern akan memudahkan anak-anak memahami dan menikmati dalam mempelajarinya. Dengan menggunakan media gambar dapat membantu memberikan pengalaman visual pada anak-anak. Dengan menggunakan media video dan audio dapat membuat anak-anak tertarik pada suatu pembahasan<sup>10</sup>. Dan yang terakhir dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah penggabungan antara gambar, video, audio dan bersifat interaktif yang dapat membuat anak-anak merasakan suasana yang lain dan dengan sifat interaktif anak-anak tidak akan bosan untuk belajar. Karena sebab tersebut, maka penulis bermaksud untuk membuat sebuah media pembelajaran hadis yang akan mengikuti perkembangan teknologi dan bersifat interaktif. Aplikasi "Mari Belajar Hadis" yang merupakan aplikasi pengenalan hadis singkat berbasis game android untuk anak-anak sekolah dasar.

Pembuatan aplikasi ini di latarbelakangi oleh banyaknya anak-anak yang senang bermain dengan dunia gadgetnya, oleh karena itu penulis ingin memanfaatkan teknologi digital tersebut sebagai media pembelajaran. Dengan begitu, hal tersebut bisa mempermudah anak-anak mempelajari dan memahami hadis dengan cara menyenangkan, dan tidak membuatnya jemu. Dalam game ini akan berisi tentang materi pengenalan hadis hadis singkat yang bertuliskan arab dan juga latin dengan animasi dan karakter yang menarik. Hal tersebut akan lebih efektif dalam sebuah pembelajaran hadis untuk anak-anak, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

---

<sup>9</sup> Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 588, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.

<sup>10</sup> Septy Nurfadhillah dkk., "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3," *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 3, no. 2 (2021): 396–418.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana model aplikasi digital “*Mari Belajar Hadis*” ?
2. Mengapa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif lebih efektif dibandingkan menggunakan media pembelajaran konvensional ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memanfaatkan teknologi aplikasi digital seperti game sebagai media pembelajaran interaktif, dengan hal tersebut dapat memberikan suasana belajar baru kepada anak-anak. Di era digital saat ini pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional bisa membuat anak-anak jemuhan dan enggan untuk belajar. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi ini dapat menjadi inovasi baru sebagai media pembelajaran yang mengasyikkan terutama untuk anak-anak.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Penelitian ini merupakan kegiatan dalam rangka sumbangsih akademik dalam studi hadis.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu para orang tua maupun pengajar untuk memanfaatkan teknologi aplikasi digital sebagai metode pembelajaran baru kepada anak-anak maupun peserta didik.
3. Penelitian ini sebagai tugas akhir dan syarat untuk memperoleh gelar S1 (Strata Satu) dalam Program Studi Ilmu Hadis.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka bertujuan untuk mengetahui peneliti yang sudah melakukan penelitian dengan menggunakan tema pembahasan yang sama. *Pertama*, peneliti telah menemukan penelitian dengan pembahasan yang sama karya Miftahus Samha Mardhatillah dengan judul penelitian “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hadits Pendek Arbain Nawawi Untuk Anak Berbasis Android”<sup>11</sup>. Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan tentang rancangan game edukasi pengenalan hadis berbasis game android. Penelitian ini menjabarkan rancangan desain aplikasi

<sup>11</sup> Rancang Bangun dan Aplikasi Pembelajaran, “Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis android,” *Jurnal Informatika* 8, no. 2 (2014): 907–20.

menggunakan *storyboard*. Penulis juga menjelaskan mengenai pemograman dan tombol pada semua halaman menu. Setelah semua rancangan selesai, peneliti melakukan kuesioner kepada beberapa tempat pendidikan untuk dijadikan sebagai sample pengujian.

*Kedua*, peneliti menemukan tesis karya Saidatur Rofiah dengan judul ” Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Berbasis Game Di Mi Ma'arif Nu Nogosari Pandaan Pasuruan”<sup>12</sup>. Dalam penelitian ini, peneliti memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar pada anak-anak dengan menggunakan media belajar yang kreatif dan inovatif. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini, peneliti juga memberikan penjelasan tentang beberapa dalil dari Al-Quran mengenai game. Peneliti tidak menjelaskan rancangan pembuatan game, namun peneliti lebih menjelaskan mengenai pengujian penggunaan game sebagai media belajar Al-Quran dan Hadis. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran game tervalidasi efektif.

*Ketiga*, peneliti menemukan jurnal karya Muhammad Zulkiram, Afdhol Dzikri, dan Oktavianto Gustin dengan judul “Game 3D Pengenalan Hadis Dengan Menggunakan Teknik Pembelajaran Ijmali”<sup>13</sup>. Dalam jurnal ini penulis menjelaskan mengenai pengertian ijimali terlebih dahulu. Penulis bertujuan membuat game 3D untuk memperkenalkan hadis dengan menggunakan metode pembelajaran ijimali kepada anak-anak TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an). Peneliti juga menjabarkan tabel kuesioner untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode ijimali sebagai media pembelajaran kepada anak-anak TPA. Kemudian, peneliti mengemukakan sebuah kesimpulan bahwa penggunaan teknik ijimali sebagai teknik pengenalan hadis kepada anak-anak TPA cukup efektif.

*Keempat*, peneliti menemukan jurnal karya Dina Maulidiya, Isnaeni Musarofah, Rizki Siti Hasnani, Ani Nur Aeni dengan judul “Aplikasi HOT-Day: Hadits of the Day Sebagai Media Edukasi Pengamalan Hadits”<sup>14</sup>. Peneliti menjelaskan bahwa aplikasi HOT-Day merupakan aplikasi android yang berisi hadis-hadis pendek. Peneliti berharap aplikasi HOT-Day bisa menjadi solusi dalam pengamalan hadis-hadis pendek pada siswa kelas III sekolah dasar<sup>15</sup>. Hadis-hadis yang digunakan pada aplikasi HOT-Day adalah hadis sehari-hari, peneliti menyebutkan bahwa alasan menggunakan hadis tersebut diharapkan aplikasi ini bisa mengimplementasikan dalam aspek sikap dalam kehidupan sehari-hari.

<sup>12</sup> P. Strajhar Dkk., “Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Berbasis Game Di Mi Ma'arif Nu Nogosari Pandaan Pasuruan,” *Nature Methods* 7, No. 6 (2016): 2016.

<sup>13</sup> Muhammad Zulkiram, Afdhol Dzikri, Dan Oktavianto Gustin, “Game 3d Pengenalan Hadis Dengan Menggunakan Teknik Pembelajaran Ijmali,” *Journal Of Digital Education, Communication, And Arts (Deca)* 4, No. 01 (2021): 1–11, <Https://Doi.Org/10.30871/Deca.V4i02.2905>.

<sup>14</sup> Jurnal Al-Hikmah Vol Dkk., “Hadits Of The Day Sebagai Media Edukasi Pengamalan Hadits” 4, No. 1 (2022): 57–65.

<sup>15</sup> Vol Dkk.

*Kelima*, peneliti menemukan jurnal karya Lailatul Isnainah dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Al Qur’ān Hadis Melalui Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Kelestarian Lingkungan QS. Ar Ruum : 41-42 Pada Siswa Kelas XII IPA MAN 3 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020”<sup>16</sup>. Peneliti menjelaskan bahwa tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui peningkatan belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur’ān Hadis dengan menggunakan metode game puzzle. Peneliti memiliki sampel berupa 2 buah tabel yang bertujuan untuk membandingkan metode belajar tertulis dengan metode belajar praktik. Dalam penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran praktik menggunakan game puzzle lebih efektif digunakan, karena dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami Al Qur’ān dan Hadis.

*Keenam*, peneliti menemukan jurnal karya Reza Sevutra, Susi Erlinda dengan judul “Penerapan Gamification Hafalan Alquran Dan Hadis Berbasis Android Menggunakan Metode Scott”<sup>17</sup>. Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan bahwa tujuan dari penelitiannya adalah untuk menghasilkan *gamification* hafalan al quran dan hadis berbasis android<sup>18</sup>. Dalam jurnal tersebut peneliti menjelaskan keseluruhan mengenai tampilan aplikasi tersebut. Aplikasi tersebut berfokus kepada latihan menghafal.

Dari keenam penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian mengenai game edukasi pembelajaran hadis sudah pernah ada yang meneliti, dengan setiap penelitian memiliki tema yang sama namun dengan pembahasan berbeda. Dalam penelitian tersebut terdapat penelitian yang membuat dan merancang game, terdapat juga penelitian hanya yang membandingkan sistem pembelajarannya.

## F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang dirancang dalam suatu penelitian. Metode penelitian penting bagi seorang peneliti karena bertujuan untuk menopang penelitiannya. Oleh karena itu dalam pembuatan aplikasi digital Mari Belajar Hadis berbasis android ini, perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

### a. Jenis Penelitian

<sup>16</sup> “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Al Qur’ān Hadis Melalui Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Kelestarian Lingkungan QS. Ar Ruum : 41-42 Pada Siswa Kelas XII IPA MAN 3 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020,” T.T.

<sup>17</sup> Reza Sevutra Dan Susi Erlinda, “Penerapan Gamification Hafalan Alquran Dan Hadis Berbasis Android Menggunakan Metode Scott,” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis* 10, No. 2 (2019): 2276–82, <Https://Doi.Org/10.47927/Jikb.V10i2.175>.

<sup>18</sup> Sevutra Dan Erlinda.

Penelitian kali ini, penulis akan menggunakan metode R&D (Research and Development). Metode R&D adalah metode yang digunakan dalam menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk, sehingga dapat menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan pengujian.<sup>19</sup>

b. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan berlokasi pada sekolah sekolah dasar maupun taman pendidikan Al quran (TPA) terdekat, untuk memberikan testimoni mengenai aplikasi game yang akan dibuat dan testimoni mengenai game yang telah dibuat.

c. Metode Pengumpulan Data

Penelitian yang berjudul Pembuatan Media Pengenalan Hadis Melalui Aplikasi Digital “Mari Belajar Hadis” menggunakan mengumpulkan data berdasarkan dua sumber data diantaranya sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Data yang diambil untuk dijadikan sebagai sumber data primer yaitu bersumber dari teks kitab hadis Shahih Bukhari dan kitab hadis Shahih Muslim.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung dari data primer. Data sekunder juga merupakan sumber acuan lain dari data primer. Data sekunder bertujuan untuk memperkaya dan memperkuat sumber. Data sekunder yang termasuk dalam penelitian ini antara lain kitab Mu'jam Mufahras li Alfadzi al-Hadis, kitab Aunul Ma'bud Syarah Abi Dawood, Dll. Selanjutnya karya ilmiah lainnya seperti buku, buku, jurnal, artikel, tesis yang berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam topik penelitian ini.

---

<sup>19</sup> D. Coles, G. Bailey, dan R E Calvert, “Design, Research and Development,” *Introduction to Building Management*, no. 3 (2020): 161–71, <https://doi.org/10.4324/9780080937977-22>.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Bab ini akan menjelaskan secara menyeluruh kesimpulan mengenai perancangan dan pengujian aplikasi "Mari Belajar Hadis". Selain itu juga akan menyertakan saran kedepannya untuk aplikasi "Mari Belajar Hadis".

#### **A. Kesimpulan**

Pembuatan aplikasi ini didasari oleh banyaknya anak yang kurang memahami dasar-dasar ilmu hadis, seperti pengertian hadis itu sendiri dan pembagiannya. Ketidaktahuan ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang interaktif dan cenderung monoton, sehingga sulit bagi anak untuk memahami konsep-konsep dasar. Namun, dengan adanya aplikasi ini, anak-anak menjadi lebih mudah memahami pembagian hadis dan pengertian dari hadis. Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini membantu menguraikan materi dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Dukungan dari aplikasi ini menjadikan proses pengajaran hadis lebih praktis, baik di sekolah maupun di TPA. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar untuk anak-anak, tetapi juga sebagai alat bantu bagi pengajar. Dengan adanya aplikasi ini, pengajar dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan TPA, sehingga mempermudah penyampaian materi.

Kelebihan lainnya adalah efektivitas aplikasi ini sebagai media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan di berbagai lingkungan pendidikan. Dengan pendekatan digital yang interaktif, anak-anak diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Mereka dapat berinteraksi dengan konten, serta melihat visualisasi yang menarik tentang materi hadis yang dipelajari. Interaksi ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak.

Selain meningkatkan pemahaman, aplikasi ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Melalui media interaktif, anak-anak cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang disampaikan secara interaktif memiliki dampak yang lebih positif dalam meningkatkan minat belajar anak dibandingkan metode tradisional yang cenderung pasif.

Secara keseluruhan, aplikasi "Mari Belajar Hadis" merupakan solusi inovatif yang dapat mendukung pendidikan agama, khususnya dalam bidang studi hadis. Dengan menggabungkan elemen interaktif dan materi yang sesuai dengan usia anak, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap hadis di lingkungan pendidikan formal maupun informal.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam penelitian ini, disarankan agar aplikasi “Ayo Belajar Hadits” dilengkapi dengan beberapa fitur tambahan untuk lebih memperkaya pengalaman belajar anak. Salah satu fitur yang dapat ditambahkan adalah penambahan materi tentang hadis yang memuat konsep-konsep seperti asbabul wurud. Selain itu, penting pula untuk menambahkan materi hadis yang lebih variatif agar anak dapat mempelajari hadis-hadis dari berbagai tema, seperti etika, ibadah, serta hubungan sosial. Dengan variasi tema ini, anak-anak akan mendapatkan gambaran lebih luas tentang ajaran hadis dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengayaan materi ini akan semakin menambah nilai aplikasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mendalam.

Penambahan fitur-fitur tersebut, diharapkan aplikasi "Mari Belajar Hadis" dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh bagi anak-anak. Fitur-fitur ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga membangun minat yang berkelanjutan untuk mempelajari hadis. Aplikasi ini juga akan lebih mendukung para pengajar dalam memberikan pembelajaran agama yang menyeluruh dan sesuai dengan perkembangan kurikulum.



## Daftar Pustaka

- ‘Adiy Al Jurjani, Abu Muhammad. *Al Kamil Fi Ad Dhu ’afa Ar Rijal*. Beirut: Dar Al Kitab Al ’Alamiyah, 1997.
- Ahmad Thobaroni, Sulaiman. *Mu’jam Al Awsath Li Ath Thobaroni*. Kairo: Dar Al Haramain, 1995.
- Bangun, Rancang, dan Aplikasi Pembelajaran. “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android.” *Jurnal Informatika* 8, No. 2 (2014): 907–20.
- Coles, D., G. Bailey, Dan R E Calvert. “Design, Research and Development.” *Introduction To Building Management*, No. 3 (2020): 161–71. <Https://Doi.Org/10.4324/9780080937977-22>.
- Hanbal, Ahmad. *Musnad Al Imam Ahmad Bin Hanbal*. Beirut: Mu’assasatu Ar Risalah, 2001.
- Hoir, Bayumi Nasrul. “Sains dan Teknologi Perspektif Hadis.” *2019*, 2019.
- Muhammad Bin Isma’il, Abu Abdullah. *Shahih Bukhari*. Beirut: Dar Thawiq An Najah, 2001.
- Muslim, Abul Hasan. *Shahih Muslim*. Beirut: Dar Ihya’ At Tsurat Al ’Arabiy, 1955.
- Nurfadhillah, Septy, Ajeng Putri Cahyani, Aqila Fadya Haya, Putri Syifa Ananda, Tri Widystuti, dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3.” *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3, No. 2 (2021): 396–418.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani. “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, No. 2 (2020): 588. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V4i2.404>.
- Qazwani, Abu Abdullah Al. *Sunan Ibnu Majah*. Kairo: Faishal ’Isa Al Babiy Al Halbiy, 2010.
- Rahmawati, Fina Sabrina, Dan Muhamad Fatoni. “Tinjauan Historis Pembagian Hadis beserta Macam- Macam Hadis,” 2023.
- Rismala, Yulita, Aguswan, Dian Eka Priyantoro, Dan Suryadi. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.” *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 1, No. 01 (2021): 46–55. <Https://Doi.Org/10.56872/Elathfal.V1i01.273>.
- Sevutra, Reza, dan Susi Erlinda. “Penerapan Gamification Hafalan Alquran dan Hadis Berbasis Android Menggunakan Metode Scott.” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis* 10, No. 2 (2019): 2276–82. <Https://Doi.Org/10.47927/Jikb.V10i2.175>.
- Strajhar, P., Y. Schmid, E. Liakoni, P. C. Dolder, K. M. Rentsch, D. V. Kratschmar, A. Odermatt, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur’an Hadis Berbasis Game di Mi Ma’arif Nu Nogosari Pandaan Pasuruan.” *Nature Methods* 7, No. 6 (2016): 2016.
- Tirmidzi, Muhammad Bin ’Isa At. *Al Jami’ Al Kabir*. Beirut: Dar Al Gharbi Al Islami, 1996.
- “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Al Qur’an Hadis Melalui Media Pembelajaran Game Puzzle pada Materi Kelestarian Lingkungan Qs. Ar Ruum : 41-42 Pada Siswa Kelas Xii Ipa Man 3 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020,” T.T.
- Vol, Jurnal Al-Hikmah, Dina Maulidiya, Isnaeni Musarofah, Rizki Siti Hasnani, dan Ani Nur Aeni. “Hadits Of The Day Sebagai Media Edukasi Pengamalan Hadits” 4, No. 1 (2022): 57–65.

Yuliana, Yeni. "Analisis Keefektivitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19)." *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7, No. 10 (2020): 875–94. <Https://Doi.Org/10.15408/Sjsbs.V7i10.17371>.

Zulkiram, Muhammad, Afdhol Dzikri, dan Oktavianto Gustin. "Game 3d Pengenalan Hadis dengan Menggunakan Teknik Pembelajaran Ijmali." *Journal Of Digital Education, Communication, And Arts (Deca)* 4, No. 01 (2021): 1–11. <Https://Doi.Org/10.30871/Deca.V4i02.2905>.

