

**DESAIN APLIKASI HADIS “ISLAMKU” UNTUK ANAK-
ANAK BERBASIS ANDROID
(STUDI PROGRAMMING HADIS)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Hadits (S.Ag.)

Disusun Oleh:

Nayli Fauziyati (22105050049)

PROGRAM STUDI ILMU HADIS

FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2025

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



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-74/Un.02/DU/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : DESAIN APLIKASI HADIS "ISLAMKU" UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID
(STUDI PROGRAMMING HADIS)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NAYLI FAUZIYATI
Nomor Induk Mahasiswa : 22105050049
Telah diujikan pada : Selasa, 06 Januari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

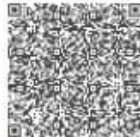
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. H. Agung Danarta, M.Ag.
SIGNED

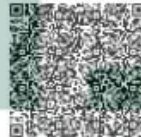
Valid ID: 6965831e869cf



Penguji II

Achmad dahlun, Lc., M.A
SIGNED

Valid ID: 6971ec3c76120



Penguji III

Dadi Nurhaedi, S.Ag.M.Si.
SIGNED

Valid ID: 69528c5e6660



Yogyakarta, 06 Januari 2026

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. H. Robby Habiba Abroz, S.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6972d8416745f

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lampiran : 1 (satu) lembar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di 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 : Nayli Fauziyati

NIM : 22105050049

Judul Skripsi : DESAIN APLIKASI HADIS "ISLAMKU" UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS ANDROID (STUDI PROGRAMMING HADIS)

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut dapat dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 24 Desember 2025

Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Dr. H. Agung Danarto, M.Ag.
19680124 199403 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nayli Fauziyati
NIM : 22105050049
Program Studi : DESAIN APLIKASI HADIS "ISLAMKU" UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS ANDROID (STUDI PROGRAMMING HADIS)
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul *DESAIN APLIKASI HADIS "ISLAMKU" UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID (STUDI PROGRAMMING HADIS)* adalah asli hasil karya penulisan saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang menjadi sumber rujukan, namun dengan tetap mencantumkan nama penulis aslinya.

Yogyakarta, 24 Desember 2025

Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Nayli Fauziyati
Nayli Fauziyati
NIM:
22105050049

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nayli Fauziyati

NIM : 22105050049

Program Studi : Ilmu Hadis

Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa sesungguhnya saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan maka saya tidak akan menyangkutpautkan kepada pihak Fakultas. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,


Nayli Fauziyati
NIM: 22105050049

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6).

“Kejar apa yang kau harapkan dengan seluruh kemampuan dan doa yang kau punya. Namun dalam setiap langkahmu, jangan pernah tinggalkan kewajibanmu kepada Tuhan, kepada dirimu sendiri, dan kepada sesama. Sebab keberkahan sebuah impian bukan hanya terletak pada seberapa kuat engkau mengejanya, tetapi pada seberapa taat engkau menjaga amanah di sepanjang perjalanan.”

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang menguatkan setiap langkah hingga karya ini terselesaikan.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, atas kasih, do'a, dan pengorbanan yang tak ternilai.
2. Mbah Abah dan almarhumah Mbah Mih, atas setiap do'a dan materi yang selalu beliau berikan kepada para cucunya, terkhusus kepada penulis.
3. Keluarga, yang selalu memberi dukungan dan semangat. Dan,
4. Untuk diriku sendiri, yang terus berusaha dan tidak menyerah.



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, penulis menyampaikan rasa syukur atas segala nikmat, pertolongan, dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Desain Aplikasi Hadis Islamku” disusun sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Salawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., pembawa risalah Islam yang telah menuntun umat manusia menuju kehidupan yang berlandaskan ilmu, keimanan, dan akhlak mulia.

Penyelesaian skripsi ini tidak terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis merasa perlu menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Drs. Indal Abror, M.Ag., selaku Ketua dan Bapak Asrul, M.Hum., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan dan kemudahan kepada penulis dalam proses pembuatan skripsi.
4. Asrul, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis, yang telah memberikan arahan, pendampingan, serta nasihat akademik kepada penulis selama menempuh proses perkuliahan. Bimbingan dan perhatian beliau menjadi bekal penting bagi penulis dalam menjalani studi hingga tahap penyusunan skripsi ini.

5. Dr. H. Agung Danarta, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran melalui arahan, koreksi, dan masukan yang konstruktif selama proses penyusunan skripsi ini. Pendampingan beliau sangat membantu penulis dalam menyelesaikan pembuatan skripsi hingga tahap akhir.
6. Seluruh dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya para dosen Jurusan Ilmu Hadis, yang telah mentransfer ilmu pengetahuan dan membentuk cara berpikir akademik penulis.
7. Seluruh tenaga kependidikan dan staf administrasi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, atas pelayanan dan kemudahan yang diberikan selama proses studi berlangsung.
8. Mbah Abah dan Mbah Mie, H. Abdul Wahab dan Hj. Atiyatun Chasanah (Almh.), yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa kepada penulis, baik dalam bentuk moril maupun materiil selama menempuh pendidikan. Penulis mendoakan semoga segala bantuan yang telah diberikan, khususnya dukungan biaya pendidikan, menjadi amal jariyah yang pahalanya terus mengalir. Semoga Mbah Mie Hj. Atiyatun Chasanah senantiasa berada dalam limpahan maghfiroh, rahmat, dan kasih sayang Allah SWT, serta ditempatkan di tempat terbaik di sisi-Nya.
9. Yang tersayang, Bapak H. Khaerul Anam, selaku ayah penulis, sosok yang dengan ketulusan dan keteguhan hati telah menjadi penopang utama dalam perjalanan hidup dan pendidikan penulis. Melalui kerja keras yang tidak mengenal lelah, pengorbanan yang sering kali terucap dalam diam, serta doa yang senantiasa dipanjatkan, beliau tidak hanya memenuhi kebutuhan pendidikan penulis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keikhlasan, tanggung jawab, dan keteladanan hidup. Dukungan dan perjuangan beliau menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan studi hingga tahap akhir ini. Semoga Allah SWT membalas setiap pengorbanan beliau dengan

sebaik-baik balasan, melimpahkan kesehatan dan keberkahan umur, serta menjadikannya teladan kebaikan yang terus mengalir pahalanya.

10. Yang tersayang, Ibu Hj. Nur Maftuchah, selaku ibu penulis, sosok yang dengan kasih sayang, kesabaran, dan kekuatan hati senantiasa kebersamai perjalanan hidup penulis. Dalam setiap langkah pendidikan yang ditempuh, beliau hadir melalui perhatian yang tulus, nasihat yang menenangkan, serta doa-doa seorang ibu yang dipanjatkan dengan sepenuh hati dan menjadi kekuatan yang menguatkan penulis di saat lemah. Pengorbanan beliau, baik yang terlihat maupun yang terpendam dalam diam, menjadi sumber semangat dan keteguhan penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas setiap kasih, pengorbanan, dan doa beliau yang diyakini mampu menembus langit, dan selalu diberikan kesehatan, keberkahan hidup, dan balasan terbaik.
11. Ibrohim Aufa Sidqi dan Asma Tazkiyatu Dzihni, selaku adik penulis, yang dengan kehadiran, doa, serta dukungan sederhana namun bermakna telah memberikan semangat dan kebahagiaan tersendiri bagi penulis. Kebersamaan, perhatian, dan dorongan yang diberikan menjadi penguat langkah penulis dalam menyelesaikan proses pendidikan hingga tahap akhir penyusunan skripsi ini.
12. Bulik Anisatul Hilmiyati, S.Hum., dan Om Alwi Bani Rakhman, S.Th.I., M.H.I. yang telah kebersamai penulis melalui doa, perhatian, serta kesediaan mendengarkan curahan perasaan dan berbagai keluh kesah selama proses pendidikan. Dukungan moril, nasihat, dan kebersamaan yang diberikan menjadi penguat semangat penulis dalam menyelesaikan studi hingga tahap akhir penyusunan skripsi ini.
13. Seluruh keluarga besar penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang senantiasa kebersamai penulis melalui doa, perhatian, dan kebersamaan yang tulus. Dukungan yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, menjadi penguat semangat penulis dalam menempuh proses pendidikan hingga terselesaikannya skripsi

ini.

14. Kepada yang terkasih Sandi Maulana Rifqi, S.T., (InsyaAllah) yang dengan kesabaran, ketulusan, dan perhatian telah kebersamai penulis sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran beliau bukan hanya sebagai pendukung, tetapi juga sebagai rekan yang terlibat langsung dalam membantu pengerjaan skripsi, mulai dari diskusi, pemberian masukan, hingga pendampingan di setiap tahapan yang dilalui penulis. Di saat penulis menghadapi kelelahan, kebingungan, dan keraguan, dukungan moral, kata-kata penguat, serta kesediaan beliau untuk terus hadir menjadi sumber semangat yang sangat berarti. Kebersamaan dan keterlibatan beliau memberikan kekuatan tersendiri bagi penulis untuk bertahan, belajar, dan akhirnya menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
15. Putri Salma Cahyaningrum, Andien Andriyani, dan Azka Dewi Lestari, yang telah menjadi sahabat penulis sejak masa kecil hingga saat ini. Kehadiran mereka tidak hanya menghadirkan kebersamaan dan tawa, tetapi juga menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, serta dukungan emosional dalam berbagai fase kehidupan penulis. Kesetiaan, perhatian, dan semangat yang diberikan, terutama di masa-masa sulit selama proses pendidikan dan penyusunan skripsi, menjadi penguat langkah penulis hingga mampu menyelesaikan karya ini dengan penuh rasa syukur.
16. Seluruh teman-teman penulis, baik teman perkuliahan, juga teman-teman pondok yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Melalui kebersamaan, perhatian, serta berbagai bentuk dukungan dan semangat yang diberikan, kehadiran mereka memberikan kekuatan tersendiri bagi penulis dalam menjalani proses pendidikan. Di tengah berbagai tantangan dan dinamika selama penyusunan skripsi, dukungan moral, obrolan sederhana, serta kebersamaan yang terjalin menjadi penguat langkah penulis untuk terus bertahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan penuh rasa syukur.

17. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi berharga sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
18. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena tetap bertahan di tengah berbagai keterbatasan, rasa lelah, keraguan, serta tekanan yang dihadapi selama proses penyusunan. Setiap langkah, usaha, dan doa yang dipanjatkan menjadi bagian penting dari perjalanan akademik ini. Semoga segala proses yang telah dilalui menjadi bekal berharga untuk terus berkembang, belajar, dan melangkah lebih baik di masa yang akan datang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, masukan dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi, baik bagi pengembangan kajian Ilmu Hadis maupun pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Islam.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 24 Desember 2025

Penulis



Nayli Fauziyati

22105050049

ABSTRAK

Pembelajaran hadis dan rukun Islam bagi anak-anak memerlukan media yang menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Perkembangan perangkat mobile berbasis Android membuka peluang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran keislaman yang interaktif dan ramah anak. Namun, masih terbatas media pembelajaran hadis yang secara khusus dirancang untuk anak-anak dengan pendekatan visual, audio, dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi Hadis Islamku sebagai media pembelajaran rukun Islam berbasis Android untuk anak-anak.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi dikembangkan menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java serta dilengkapi dengan konten hadis terkait rukun Islam yang disajikan dalam bentuk teks Arab, terjemahan bahasa Indonesia, penjelasan sederhana (syarah), gambar, dan audio. Pengujian aplikasi dilakukan melalui uji fungsional (black box testing) untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai dengan perancangan dan kebutuhan pengguna anak-anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Hadis Islamku mampu mengintegrasikan materi rukun Islam dalam bentuk visual, audio, dan interaktif secara baik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, tahapan pengembangan aplikasi dengan model ADDIE terbukti efektif dalam menghasilkan aplikasi pembelajaran yang memiliki navigasi sederhana, tampilan ramah anak, serta fungsi yang berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi Hadis Islamku dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk membantu anak-anak memahami rukun Islam dan hadis terkait secara lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: Aplikasi Android, Hadis, Rukun Islam, Media Pembelajaran, Android Studio.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Kerangka Teori.....	9
F. Metode Penelitian.....	17
G. Spesifikasi Produk	19
H. Sistematika Pembahasan	20
BAB II RANCANG BANGUN APLIKASI	22
A. Analisis Aplikasi (Analysis).....	22
1. Analisis Manajemen Konten	22
2. Analisis Spesifikasi Aplikasi	22
3. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
4. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
5. Analisis Sistem	22
B. Perancangan Aplikasi (<i>Design</i>)	22
1. Flowchart Media Aplikasi.....	22
2. Rancangan UML.....	22
3. Activity Diagram, Struktur Navigasi, dan Perancangan UI	22
C. Pengembangan Aplikasi (<i>Development</i>)	22

1. Komponen Aplikasi	22
2. Pembuatan Desain Grafis	22
3. Tahapan Pembuatan Aplikasi Android Menggunakan Android Studio.....	22
4. Cara Menginstal Aplikasi di <i>Smartphone</i> Android	22
BAB III PENERAPAN, UJI COBA DAN EVALUASI.....	23
A. Penerapan Aplikasi (<i>Implementation</i>).....	23
B. Evaluasi Aplikasi (<i>Evaluation</i>)	23
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN - LAMPIRANN	58
CURRICULUM VITAE	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	58
CURRICULUM VITAE.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna	20
Tabel 2. Desain UI/UX.....	26
Tabel 3. Kebutuhan Perangkat Keras	22
Tabel 4. Kebutuhan Perangkat Keras untuk Pengguna	22
Tabel 5. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	22
Tabel 6. Kebutuhan Perangkat Lunak Pengguna	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Metode ADDIE	16
Gambar 2. Analisis Sistem	31
Gambar 3. Flowchart Menu Syahadat.....	32
Gambar 4. Flowchart Sholat.....	33
Gambar 5. Flowchart Menu Zakat.....	34
Gambar 6. Flowchart Menu Puasa.....	35
Gambar 7. Flowchart Menu Haji.....	36
Gambar 8. Flowchart Menu Pengaturan.....	37
Gambar 9. Flowchart Menu Profile.....	38
Gambar 10. Flowchart Menu Tentang APK.....	39
Gambar 11. Use Case Diagram	41
Gambar 12. Activity Diagram.....	42
Gambar 13. Struktur Navigasi.....	43
Gambar 14. Logo.....	58
Gambar 15. Splash Screen.....	58
Gambar 16. Menu.....	58
Gambar 17. Dark Mode.....	58
Gambar 18. Pengaturan.....	59
Gambar 19. Profile.....	59
Gambar 20. Tentang Apk.....	59
Gambar 21. Tampilan Hadis.....	59
Gambar 22. Materi Syahadat.....	60
Gambar 23. Materi Zakat.....	60
Gambar 24. Materi Puasa.....	60
Gambar 25. Materi Haji.....	60
Gambar 26. Tampilan Menu Sholat.....	61
Gambar 27. Materi Thaharah.....	61
Gambar 28. Materi Sholat.....	61
Gambar 29. Tampilan Materi Hadis.....	61
Gambar 30. Tampilan Cerita.....	62
Gambar 31. Tampilan Isi Materi.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam cara untuk mengakses informasi dan pengetahuan, terutama melalui media berbasis mobile computing yang semakin berkembang pesat. Android, sebagai salah satu sistem operasi berbasis Linux untuk perangkat mobile, menyediakan platform terbuka (open source) yang memungkinkan pengembangan aplikasi yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman Java dan dikompilasi dalam format .apk untuk dijalankan pada perangkat Android. Melalui perangkat mobile tersebut, pengguna saat ini dapat mengakses media pembelajaran dengan cara yang lebih praktis dan menarik, terutama bagi anak-anak yang hidup di era digital ¹.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berbasis teknologi mobile menjadi sarana yang efektif dan praktis dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan perangkat seperti smartphone telah memudahkan akses terhadap informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif ². Namun, di balik kemajuan ini, terdapat pula tantangan berupa penyalahgunaan teknologi, seperti kecanduan game, akses terhadap konten tidak layak, dan penurunan motivasi belajar. Selain itu, muncul pula permasalahan mendasar, seperti masih banyaknya masyarakat, terutama anak-anak, yang belum memahami ajaran dasar dalam agama Islam, seperti rukun Islam ³.

¹ Cahyana, Diffo Elza Pratama, And Conny Tria Shafira, "Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Bagi Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality," *E-Proceeding Of Applied Science* 6, No. 2 (2020).

² Muhammad Yusuf Ahmad And Siti Nurjannah, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Kecerdasan Emosional Siswa," *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 13, No. 1 (April 15, 2016): 1–17, [https://doi.org/10.25299/Al-Hikmah:Jaip.2016.Vol13\(1\).1509](https://doi.org/10.25299/Al-Hikmah:Jaip.2016.Vol13(1).1509).

³ Muhasim Muhasim, "Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Palapa* 5, No. 2 (November 30, 2017): 53–77, <https://doi.org/10.36088/Palapa.V5i2.46>.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android yang memuat konten edukatif seperti pembelajaran rukun Islam dan kumpulan doa menjadi solusi yang relevan dan tepat. Aplikasi semacam ini tidak hanya menawarkan kemudahan akses, tetapi juga menggabungkan unsur multimedia yang edukatif untuk menarik minat anak dalam belajar, serta mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih positif⁴.

Kemajuan teknologi juga telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan aktivitas sosial. Namun, masifnya penggunaan perangkat digital juga menimbulkan ketergantungan yang tinggi, terutama pada anak-anak yang menggunakan gawai tanpa pengawasan. Menurut Mufaro'ah et al. (2019), sekitar 88,31% orang tua masih menerapkan pola asuh permisif, yang memberikan kebebasan penuh kepada anak dalam menggunakan gawai tanpa pendampingan yang memadai. Rendahnya penerapan pola asuh demokratis menyebabkan kurangnya kontrol terhadap konten yang dikonsumsi oleh anak⁵.

Generasi saat ini, mulai dari generasi X, milenial, Z, hingga Alfa, mendominasi penggunaan teknologi, bahkan anak-anak usia 5–9 tahun telah aktif menggunakan perangkat digital⁶. Fenomena ini mendorong banyak peneliti dan pengembang teknologi untuk menciptakan aplikasi edukasi berbasis permainan (game edukasi) yang dirancang khusus bagi anak usia dini, untuk membantu pengembangan daya ingat, kreativitas, dan kecerdasan melalui media yang sesuai dengan dunia anak⁷.

Seiring dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, teknologi digital kini menjadi penghubung utama dalam proses

⁴ Mufaro'ah Ismail, Titin Sumarni, And Ika Kurnia Sofiani, "Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua Dari Anak Usia 5 Tahun Di Tkit Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis)," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 11, No. 1 (June 30, 2019): 96, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.104>.

⁵ Ismail, Sumarni, And Sofiani.

⁶ Databooks, "Media Digital Membunuh Media Konvensional," <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/18/media-digital-membunuh-media-konvensional>, 2018, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/18/media-digital-membunuh-media-konvensional>.

⁷ D.W. Putra Et Al., "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Din," *Jimp- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1, No. 1 (2016): 46–58.

belajar mengajar, khususnya bagi anak usia dini. Namun demikian, dalam praktiknya masih terdapat kendala dalam menarik minat belajar anak karena penggunaan media yang monoton, seperti buku teks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, salah satunya dengan pendekatan multimedia⁸.

Multimedia sebagai media pembelajaran menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga mampu meningkatkan interaksi dan daya tarik pembelajaran. Penggunaan Augmented Reality (AR) sebagai fitur tambahan dalam multimedia memungkinkan penggabungan antara objek maya dan nyata secara simultan, baik dalam bentuk 2D maupun 3D, yang dikenali melalui algoritma Speeded Up Robust Features (SURF) sebagai metode marker-based⁹.

Pendidikan Islam sendiri merupakan upaya sadar yang dilakukan pendidik untuk membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap nilai-nilai agama yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis. Rukun Islam yang terdiri atas lima pilar utama—syahadat, shalat, zakat, puasa, dan haji—merupakan pondasi dasar dalam Islam yang perlu ditanamkan sejak dini agar dapat dipahami dan diamalkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari¹⁰.

Namun, masih terdapat tantangan dalam dunia pendidikan Indonesia, seperti rendahnya kesadaran terhadap pendidikan agama, meningkatnya kasus kekerasan dan cybercrime di kalangan pelajar, serta kemunduran moral akibat akses bebas terhadap konten negatif melalui internet. Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat 5.246 kasus pendidikan selama tahun 2011–2020, dengan 1.451 kasus terjadi di tahun 2020 saja, serta 4.448 kasus cybercrime dan pornografi dalam rentang waktu yang sama. Hal

⁸ L.D. Herliandry Et Al., “Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, No. 1 (2020): 65–70.

⁹ Dewi Tresnawati And Rian Fardian Rizqi, “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android,” *Jurnal Algoritma* 14, No. 2 (February 28, 2015): 314–22, <https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.14-2.314>.

¹⁰ N Jalil, “N. Jalil, “Peran Sentra Iman Dan Taqwa Dalam Menanamkan Keimanan Pada Anak Usia Dini,” *Istiqra : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 6, No. 2 (2019).

ini menjadi indikator bahwa nilai-nilai moral dan spiritual belum tertanam kuat di kalangan generasi muda (KPAI, 2020).

Sebagai langkah solutif, pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis nilai-nilai keagamaan dapat menjadi bentuk revitalisasi pendidikan karakter. Pendidikan agama Islam, sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2017 Pasal 2, memiliki tujuan membentuk peserta didik yang mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama secara utuh yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Oleh karena itu, integrasi antara media teknologi interaktif dan konten keagamaan menjadi pendekatan strategis untuk membangun generasi yang cerdas secara intelektual dan spiritual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan membuat beberapa rumusan masalah, yang nantinya dapat dipergunakan referensi untuk pembahasan selanjutnya.

1. Bagaimana mengintegrasikan materi rukun Islam dalam bentuk visual, audio, dan interaktif pada aplikasi Hadis Islamku berbasis Android?
2. Bagaimana tahapan pengembangan aplikasi Hadis Islamku berbasis Android menggunakan model pengembangan perangkat lunak yang tepat untuk kebutuhan anak-anak?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan kegunaan dari penelitian ini dengan judul “Desain Aplikasi Hadis Islamku:Rukun Islam untuk Anak-anak Berbasis Android” antara lain :

1. Tujuan
 - a. Mengintegrasikan materi rukun Islam dalam bentuk visual, audio, dan interaktif ke dalam aplikasi Hadis Islamku berbasis Android yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

- b. Mendeskripsikan tahapan pengembangan aplikasi Hadis Islamku menggunakan model pengembangan perangkat lunak yang tepat dan sesuai untuk kebutuhan edukatif anak-anak.

2. Kegunaan

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan Islam, khususnya terkait pemanfaatan teknologi mobile dalam media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak-anak.
- b. Menjadi sarana pembelajaran rukun Islam yang menyenangkan, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan kognitif mereka.
- c. Memberikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mendampingi dan memperkenalkan ajaran Islam sejak usia dini.

D. Tinjauan Pustaka

Sejumlah karya sebelumnya telah banyak mengangkat tema digitalisasi hadis, baik dalam bentuk tulisan ilmiah maupun pengembangan aplikasi. Umumnya, pembuatan karya-karya tersebut merujuk pada referensi dari penelitian atau aplikasi yang telah ada. Dalam konteks ini, peneliti menyoroti beberapa contoh seperti Ensiklopedia Hadis, Desain Aplikasi Berbasis Android, Rawi Apps, serta sejumlah aplikasi hadis lainnya yang relevan. Namun, hingga saat ini peneliti belum menemukan adanya aplikasi yang secara khusus memuat konten rukun Islam yang ditujukan bagi anak-anak dengan pendekatan interaktif berbasis Android. Jika pun terdapat kesamaan, hal tersebut lebih disebabkan oleh kesamaan pendekatan dalam metode atau proses pengembangan aplikasinya. Berikut ini disajikan beberapa referensi karya tulis dan aplikasi yang relevan sebagai pembandingan.

Pertama, Ensiklopedia Hadis oleh Lidwa Pustaka. Aplikasi ini memuat konten berupa 9 kitab primer yang populer di sebut Kutubut tis'ah, membahas tentang sanad, biografi singkat, terjemahan dan jarh wa ta'dil. Adanya fitur pencarian, podcast, dan hadis yang terakhir kali dibaca, tentunya ini sangat

memudahkan dalam mencari hadis kategori shahih hingga hadis kategori da'if.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Asri Mulyani, Dede Kurniadi, dan Mahendra Akbar Musadad dengan judul "*Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran rukun Islam yang lebih menarik bagi anak-anak, khususnya dalam situasi pandemi COVID-19 yang membatasi pembelajaran tatap muka. Aplikasi tersebut dirancang dengan memanfaatkan teknologi augmented reality (AR) untuk memperkenalkan rukun Islam, termasuk bacaan dan gerakan salat, dengan pendekatan visual yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mencakup tahapan analisis, pengumpulan data, desain, implementasi, pengujian, validasi ahli, dan revisi. Teknologi AR yang digunakan mengandalkan metode marker-based dan algoritma *Speeded Up Robust Features* (SURF), serta dioperasikan melalui platform Android. Hasil akhirnya berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak dan mendukung pengajar dalam menyampaikan materi rukun Islam secara lebih menarik dan interaktif¹¹.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Miftahur Rahman dan Moh. Dasuki dengan judul "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam dan Kumpulan Do'a Berbasis Android". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi, khususnya penggunaan smartphone yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Di satu sisi, smartphone memudahkan pengguna dalam mengakses informasi secara cepat dan praktis. Namun di sisi lain, penyalahgunaan teknologi ini juga menjadi masalah, seperti kecanduan game dan akses terhadap konten yang tidak pantas, yang berdampak pada menurunnya minat belajar, termasuk dalam hal pembelajaran agama. Selain itu, fenomena menurunnya pemahaman masyarakat terhadap rukun Islam, baik anak-anak maupun orang dewasa, menjadi perhatian utama

¹¹ Asri Mulyani, Dede Kurniadi, And Musdad Mahendra Akbar, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Realit," *Jurnal Algoritma* 19, No. 1 (2021): 50–61.

dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android yang memuat informasi mengenai rukun Islam serta dilengkapi dengan fitur kumpulan do'a harian. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model waterfall, serta memanfaatkan bahasa pemrograman Java dan IDE Eclipse Indigo sebagai perangkat pembuat aplikasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran rukun Islam dan do'a harian yang dapat menjadi media pembelajaran interaktif dan bermanfaat bagi masyarakat umum dalam memahami ajaran Islam secara lebih mudah dan menyenangkan¹².

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Ika Wahyu Nurdiana dan Husniyatus Salamah Zainiyati dengan judul "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Smartphone Al-Qur'an Hadits Kelas IV di MI Hidayatul Ulum Tempel – Krian". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan pesat teknologi mobile, khususnya smartphone, yang tidak hanya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, terutama di masa pembelajaran jarak jauh. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadits di sekolah dasar, pemanfaatan media digital masih tergolong minim. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile learning berbasis Android sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan praktis untuk siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Fokus utama dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi pembelajaran yang valid dan dapat digunakan oleh guru, siswa, dan juga mendapat dukungan dari orang tua. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dinyatakan layak sebagai

¹² Miftahur Rahman And Moh. Dasuki, "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam Dan Kumpulan Do'a Berbasis Android," *Justify : Jurnal Sistem Informasi Ibrahimy* 1, No. 1 (July 12, 2022): 1–7, <https://doi.org/10.35316/Justify.V1i1.1958>.

media pembelajaran dan berpotensi meningkatkan efektivitas serta daya tarik pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada siswa¹³.

Kelima, penelitian skripsi yang dilakukan oleh Affan Muzhaffar dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus SLB Negeri 1 Jakarta)" bertujuan untuk mengatasi tantangan pembelajaran di masa pandemi, khususnya di sekolah luar biasa (SLB) Negeri 1 Jakarta. Pembelajaran online menggunakan platform Zoom ternyata menemui beberapa masalah, seperti siswa tunagrahita yang kesulitan mengikuti pembelajaran daring, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, serta kesulitan dalam menilai kemajuan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan memperlancar interaksi antara guru dan siswa meski dalam kondisi pandemi. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dengan perancangan sistem menggunakan Unified Modelling Language (UML) dan pengkodean aplikasi dilakukan menggunakan Android Studio. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk belajar huruf hijaiyah dan tajwid secara online. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan interaksi di SLB, serta membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efektif¹⁴.

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap penelitian dan aplikasi yang telah ada, dapat diketahui bahwa sebagian besar karya sebelumnya lebih menitikberatkan pada digitalisasi hadis secara umum, pengembangan media pembelajaran rukun Islam secara deskriptif, atau pemanfaatan teknologi tertentu seperti augmented reality dan mobile learning dalam konteks

¹³ Ika Wahyu Nurdiana And Husniyatus Salamah Ziniyati, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Smartphone Al-Qur'an Hadits Kelas Iv Di Mi Hidayatul Ulum Tempel - Krian," *Edudeena : Journal Of Islamic Religius Education* 4, No. 2 (2020): 115–24.

¹⁴ Affan Muzhaffar, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus Slb Negeri 1 Jakarta)" (Skripsi, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

pendidikan Islam. Meskipun memiliki kesamaan tema, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengintegrasikan kajian hadis dengan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak, khususnya dalam bentuk aplikasi yang menyajikan hadis rukun Islam secara sistematis, sederhana, dan ramah anak.

Oleh karena itu, skripsi ini menghadirkan kebaruan dengan merancang dan mengembangkan aplikasi Islamku sebagai media pembelajaran rukun Islam berbasis Android yang secara khusus ditujukan bagi anak-anak. Kelebihan penelitian ini terletak pada penyajian hadis shahih yang dilengkapi teks Arab, terjemahan Bahasa Indonesia yang sederhana, penjelasan (syarah) ringkas, serta dukungan audio untuk membantu pemahaman dan pelafalan. Selain itu, penggunaan model pengembangan ADDIE, desain antarmuka yang sederhana, serta kemampuan aplikasi untuk diakses secara offline menjadikan aplikasi ini lebih aplikatif, mudah digunakan, dan relevan sebagai media pembelajaran hadis yang mendukung penanaman nilai-nilai dasar Islam sejak usia dini.

E. Kerangka Teori

1. Aplikasi

Kata "aplikasi" berasal dari bahasa Inggris application yang berarti penerapan, penggunaan, atau pemanfaatan. Menurut Jogiyanto (2005), aplikasi merupakan sebuah program yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menjalankan tugas-tugas tertentu secara otomatis tanpa perlu arahan langsung dari penggunanya.¹⁵ Sementara itu, Hendrayudi (2009) menyatakan bahwa aplikasi adalah sekumpulan instruksi atau perintah dalam bentuk program komputer yang dibuat untuk menyelesaikan tugas-tugas spesifik.¹⁶ Dari dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia, dan beroperasi dengan

¹⁵ Jogiyanto, H. "Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis." ANDI Yogyakarta, 2005.

¹⁶ Hendrayudi, "Pengertian Aplikasi", Yogyakarta: Andi Offset, 2009.

mengeksekusi perintah yang diberikan oleh pengguna sesuai dengan fitur yang tersedia.

Aplikasi atau perangkat lunak (software) bekerja secara sinergis dengan perangkat keras (hardware) dalam sistem komputer. Hasibuan¹⁷ (2015) mengelompokkan jenis-jenis aplikasi komputer sebagai berikut:

1. Aplikasi Internet

Merupakan aplikasi yang memberikan layanan bagi pengguna untuk berinteraksi dan bertukar informasi melalui jaringan global. Contohnya termasuk E-mail, Google, dan Yahoo.

2. Aplikasi Grafis

Jenis aplikasi ini digunakan untuk membuat desain visual atau mengedit gambar dan foto. Contoh dari aplikasi grafis antara lain CorelDraw dan Adobe Photoshop.

3. Aplikasi Programming

Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna dalam membuat perangkat lunak atau sistem lain. Contoh aplikasi pemrograman adalah Visual Basic, PHP, Java, dan Delphi 7.

4. Aplikasi Perkantoran

Aplikasi yang digunakan untuk mendukung aktivitas administratif atau tugas-tugas kantor. Microsoft Office merupakan salah satu contoh paling umum dari jenis ini.

5. Aplikasi Multimedia

Jenis aplikasi ini mengintegrasikan berbagai elemen informasi seperti teks, audio, dan video untuk kebutuhan penyampaian informasi yang lebih interaktif. Contohnya termasuk Winamp dan Windows Media Player.

6. Aplikasi Games

Aplikasi ini diciptakan untuk tujuan hiburan, dan biasanya menampilkan elemen permainan yang bersifat imajinatif maupun menyerupai kehidupan nyata.

¹⁷ Hasibuan, M. "Manajemen Sumber Daya Manusia" Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2015.

Menurut Juansyah (2015), aplikasi merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan fungsi-fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Sementara itu, istilah mobile merujuk pada kemampuan untuk berpindah tempat dengan mudah. Aplikasi mobile adalah sistem yang dapat digunakan secara fleksibel tanpa terganggu oleh lokasi penggunaannya, dan tetap bisa berfungsi meskipun berpindah tempat. Aplikasi ini umumnya diakses melalui perangkat nirkabel seperti ponsel, pager, atau PDA (Personal Digital Assistant).¹⁸

2. Android

Awalnya, sistem operasi Android dikembangkan untuk digunakan pada kamera digital. Namun, karena pangsa pasar kamera digital dianggap kurang menjanjikan, fokus pengembangan Android kemudian dialihkan ke perangkat smartphone. Pada perangkat ini, sistem operasi Android berfungsi sebagai perantara antara perangkat keras dan pengguna, sehingga mempermudah interaksi digital. Sistem operasi ini dibangun di atas kernel Linux, yang sebelumnya dirancang khusus untuk komputer (Sumber asli tetap dicantumkan jika tersedia dalam daftar pustaka). Setelah dialihkan ke pasar smartphone, Android mengalami perkembangan yang sangat pesat berkat sifatnya yang open-source, memungkinkan siapa saja untuk mengembangkan dan menyesuaikan sistem tersebut¹⁹. Berikut adalah beberapa versi Android yang telah dirilis dari waktu ke waktu :

- Android 1.0 (Alpha)
- Android 1.1 (Beta)
- Android 1.5 (Cupcake)
- Android 1.6 (Donut)
- Android 2.0 – 2.1 (Eclair)
- Android 2.2 (Froyo/Frozen Yoghurt)

¹⁸ Juansyah, A., “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted - Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android.” Universitas Komputer Indonesia : *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* , (KOMPUTA), Edisi. 1 V. 2015.

¹⁹ Aziza Rahma, Ashari, And Muhammad Habib, “Android Dan Masa Depan: Analisis Dampak Terhadap Pengguna,” *Jurnal Pendidikan* 1, No. 1 (2021): 12.

- Android 2.3 (Gingerbread)
- Android 3.0 – 3.2 (Honeycomb)
- Android 4.0 (Ice Cream Sandwich)
- Android 4.1 – 4.3 (Jelly Bean)
- Android 4.4 (KitKat)
- Android 5.0 (Lollipop)
- Android 6.0 (Marshmallow)
- Android 7.0 – 7.1 (Nougat)
- Android 8.0 – 8.1 (Oreo)
- Android 9 (Pie)
- Android 10 (Android Q)
- Android 11 (Red Velvet Cake)
- Android 12 (Snow Cone)
- Android 13 (Tiramisu)
- Android 14 (Upside Down Cake)

3. Android Studio

Android Studio adalah Integrated Development Environment (IDE) resmi yang dikembangkan oleh Google untuk membangun aplikasi berbasis Android. Android Studio menyediakan lingkungan pengembangan yang lengkap melalui penggunaan bahasa pemrograman Java atau Kotlin, sehingga memungkinkan pengembang membuat aplikasi secara lebih fleksibel, terstruktur, dan memiliki kontrol penuh terhadap seluruh fitur aplikasi. Dalam Android Studio, pengembang dapat menulis kode program, mendesain antarmuka pengguna (UI), mengintegrasikan multimedia, serta melakukan proses debugging dan pengujian secara langsung melalui emulator maupun perangkat fisik Android.²⁰

Sebagai IDE profesional, Android Studio dilengkapi berbagai fitur seperti Layout Editor berbasis *drag-and-drop*, Android Virtual Device (AVD) untuk simulasi perangkat, Gradle Build System untuk manajemen

²⁰ Google Developers, *Android Studio Documentation*, 2022.

proyek, serta Android SDK yang menyediakan berbagai library bawaan untuk mengembangkan aplikasi secara optimal. Dengan fasilitas ini, proses pengembangan aplikasi menjadi lebih efektif, terstruktur, dan sesuai dengan standar industri perangkat lunak.²¹

Dalam konteks pendidikan, Android Studio banyak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif. Misalnya, penelitian mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android menunjukkan bahwa penggunaan Android Studio mampu menghasilkan aplikasi yang lebih stabil, kaya fitur, serta mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa.²² Aplikasi yang dibuat dengan Android Studio juga mampu mengintegrasikan multimedia seperti gambar, animasi, dan audio, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman konsep bagi anak-anak.²³

Selain di bidang pendidikan, Android Studio juga digunakan secara luas di sektor bisnis dan industri untuk membangun aplikasi layanan pelanggan, sistem informasi internal, hingga aplikasi komersial. Kemampuannya dalam mengelola database lokal maupun cloud, mengintegrasikan API eksternal, serta menghasilkan aplikasi dengan performa tinggi menjadikan Android Studio solusi efektif untuk pengembangan aplikasi mobile modern. Dengan fleksibilitas pengkodean dan dukungan penuh dari komunitas global, Android Studio menjadi pilihan utama para pengembang dalam menciptakan aplikasi Android di berbagai bidang.²⁴

4. Java Development Kit (JDK)

Java Development Kit (JDK) adalah perangkat utama yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Java, termasuk

²¹ Meier, Reto. *Professional Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing, 2018.

²² Nurdiana, Ika Wahyu & Husniyatus Salamah Zainiyati. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android." *Edudeena Journal*, 2020.

²³ Tresnawati, Dewi & Rian F. Rizqi. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android." *Jurnal Algoritma*, 2015.

²⁴ Rahman, Miftahur & Moh. Dasuki. "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam Berbasis Android." *Justify Journal*, 2022.

aplikasi Android yang dibangun melalui Android Studio. JDK merupakan paket perangkat lunak yang berisi berbagai komponen penting seperti *compiler* (javac), *Java Runtime Environment* (JRE), *Java Virtual Machine* (JVM), pustaka standar (Java Class Library), serta berbagai alat pendukung yang diperlukan untuk proses *development*, *debugging*, dan *deployment* aplikasi.²⁵ Melalui JDK, pengembang dapat menuliskan kode program Java, mengompilasinya menjadi *bytecode*, hingga menjalankannya pada platform Android.

Dalam pengembangan aplikasi Android berbasis Java, JDK berperan sebagai fondasi utama yang memungkinkan Android Studio menjalankan berbagai proses kompilasi dan pengolahan kode. Android Studio membutuhkan JDK untuk mengonversi kode Java menjadi *dex file* yang dapat dijalankan oleh Android Runtime (ART).²⁶ Tanpa JDK, proses pembuatan aplikasi tidak dapat berjalan karena Android Studio tidak memiliki lingkungan kompilasi yang sesuai.

Selain itu, JDK juga menyediakan berbagai alat bantu seperti *debugger*, *documentation generator* (javadoc), dan *keytool* yang digunakan untuk membuat tanda tangan digital (*signing*) pada saat melakukan *build* aplikasi.²⁷ Fitur-fitur ini memberikan fleksibilitas penuh kepada pengembang dalam mengelola proyek aplikasi secara profesional, mulai dari tahap penulisan kode, pengujian, hingga distribusi aplikasi.

Versi JDK yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Android biasanya telah disesuaikan dengan versi Android Studio. Google merekomendasikan penggunaan JDK yang kompatibel, seperti JDK 8 atau versi terbaru yang telah didukung oleh Android Studio.²⁸ Penggunaan JDK yang tepat memastikan bahwa proses kompilasi berjalan optimal, stabil, dan tidak menimbulkan konflik saat melakukan *build* aplikasi.

Secara keseluruhan, JDK merupakan komponen fundamental yang tidak dapat dipisahkan dari proses pengembangan aplikasi berbasis Java.

²⁵ Oracle Corporation, *Java Platform, Standard Edition Development Kit Documentation*, 2021.

²⁶ Google Developers, *Configure The Jdk For Android Studio*, 2022.

²⁷ Reto Meier, *Professional Android Application Development*, Wiley Publishing, 2018.

²⁸ Android Developer Documentation, *System Requirements For Android Studio*, 2023.

Keberadaan JDK memungkinkan pengembangan aplikasi Android dilakukan secara efisien, terstruktur, dan sesuai dengan standar pemrograman modern.

5. Metode Pengembangan ADDIE

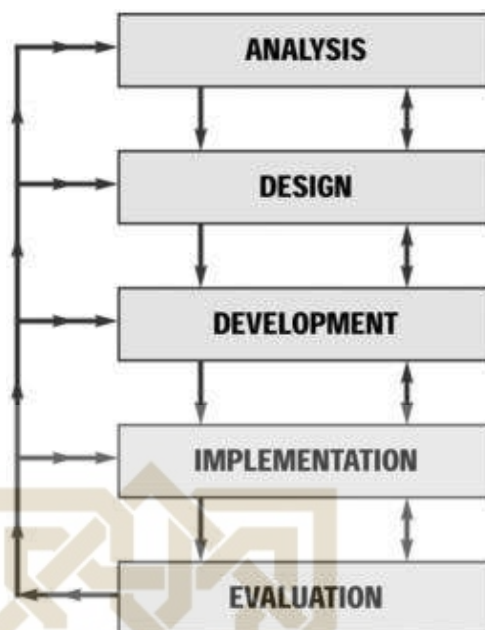
Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) merupakan salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam proses pengembangan aplikasi multimedia, terutama pada aplikasi berbasis pembelajaran. Seperti namanya, model ini terdiri dari lima tahapan utama, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. ADDIE lahir dari pengembangan model Instructional Design (ID) dan dirancang untuk memberikan dasar konseptual dalam perancangan pembelajaran secara sistematis²⁹.

Model ini pertama kali digunakan secara formal pada era 1990-an sebagai alat bantu dalam pelatihan militer Amerika Serikat, khususnya dalam merancang proses pembelajaran untuk tugas-tugas strategis militer. Tujuan utama penggunaan ADDIE adalah sebagai panduan dalam menyusun program pelatihan yang tidak hanya efektif, tetapi juga adaptif dan mampu meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran berbasis aplikasi³⁰.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

²⁹ R.L. Brook, *Using The Addie Model To Create An Online Strength Training Program: An Exploration* (New York: Published By Proquest Llc, 2017).

³⁰ Rahma, Ashari, And Habib, "Android Dan Masa Depan: Analisis Dampak Terhadap Pengguna."



Gambar 1. Alur Metode ADDIE

Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan aplikasi seluler juga selaras dengan prinsip dalam teori belajar konstruktivis, yang menekankan bahwa peserta didik membangun pemahamannya secara aktif berdasarkan pengalaman. Teori ini mulai dikembangkan sejak Perang Dunia II dan hingga kini masih dianggap relevan dalam pengembangan sistem pembelajaran digital ³¹.

Adapun tahapan dalam model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Analisis (Analysis). Tahap awal ini difokuskan pada identifikasi kebutuhan pengguna dan pemetaan tujuan pembelajaran. Pengembang juga melakukan analisis karakteristik pengguna, materi, serta kondisi pembelajaran.
- 2) Desain (Design). Tahapan ini merupakan perencanaan teknis, meliputi perancangan strategi pembelajaran, desain antarmuka pengguna, desain pemodelan UML, struktur database, dan penentuan media yang digunakan untuk menyampaikan materi.

³¹ Brook, *Using The Addie Model To Create An Online Strength Training Program: An Exploration*.

- 3) Pengembangan (Development). Pada tahap ini, desain yang telah disusun direalisasikan ke dalam bentuk perangkat lunak. Prosesnya mencakup pengkodean aplikasi, pembuatan fitur, serta pengujian awal guna memastikan fungsionalitas sistem sesuai rencana.
- 4) Implementasi (Implementation). Implementasi adalah tahapan penerapan sistem yang telah dikembangkan. Aplikasi diuji coba kepada pengguna sesuai dengan peran dan fungsinya. Harapannya, aplikasi dapat membantu proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman materi.
- 5) Evaluasi (Evaluation). Evaluasi menjadi tahap akhir yang bertujuan untuk menilai efektivitas sistem. Proses ini mencakup identifikasi kesalahan, perbaikan bug, serta penyesuaian fitur agar aplikasi benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang telah dirancang.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Proses dalam metode ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan produk, uji coba terbatas, revisi, hingga evaluasi produk. Dengan pendekatan ini, peneliti tidak hanya melakukan kajian teoritis, tetapi juga merancang dan mengembangkan produk nyata yang dapat digunakan oleh pengguna³².

Tujuan utama dari penerapan metode ini adalah untuk menguji efektivitas dari produk yang telah dikembangkan, yakni aplikasi hadis pembelajaran bernama "Islamku" yang berisikan materi Rukun Islam, yang dirancang khusus untuk anak-anak. Aplikasi ini nantinya akan diujicobakan untuk mengetahui sejauh mana penggunaannya dapat

³² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif) Dan R&D*, 3rd Ed. (Jakarta: Alfabeta, 2018).

membantu anak-anak dalam memahami dan mempelajari rukun Islam melalui perangkat berbasis Android.

2. Metode Pengembangan

Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu ³³:

1. Analisis (Analysis): Mengidentifikasi kebutuhan pengguna, karakteristik anak-anak sebagai pengguna utama, serta materi keislaman yang akan disampaikan.
2. Perancangan (Design): Merancang struktur aplikasi, antarmuka pengguna (user interface), navigasi, dan media pendukung seperti ilustrasi dan audio.
3. Pengembangan (Development): Mewujudkan desain menjadi aplikasi nyata menggunakan perangkat lunak pendukung dan bahasa pemrograman yang sesuai (misalnya Android Studio).
4. Implementasi (Implementation): Mendistribusikan aplikasi ke perangkat pengguna untuk dilakukan uji coba terbatas dalam situasi nyata.
5. Evaluasi (Evaluation): Melakukan penilaian terhadap hasil uji coba untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta efektivitas aplikasi sebagai media pembelajaran rukun Islam.

Model ADDIE pertama kali dikembangkan oleh Center for Educational Technology di Florida State University pada tahun 1975, yang awalnya ditujukan untuk pelatihan militer. Namun, model ini kemudian banyak diadopsi dalam pengembangan media pendidikan karena pendekatannya yang sistematis dan fleksibel.

³³ Muzhaffar, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus Slb Negeri 1 Jakarta)."

G. Spesifikasi Produk

Dalam proses pengembangan aplikasi hadis “Islamku” yang berisikan materi Rukun Islam untuk Anak-Anak Berbasis Android, peneliti menetapkan beberapa spesifikasi produk yang diharapkan dapat dicapai agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Adapun spesifikasi tersebut meliputi:

1. Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa aplikasi hadis pembelajaran mobile berbasis Android dengan judul "Islamku". Aplikasi ini dirancang secara khusus untuk mengenalkan rukun Islam kepada anak-anak melalui penyampaian hadis-hadis pendek yang relevan dan mudah dipahami.

2. Konten yang Disajikan

Konten utama dalam aplikasi ini terdiri dari kumpulan hadis-hadis shahih yang berkaitan dengan lima rukun Islam, seperti syahadat, salat, zakat, puasa, dan haji. Setiap hadis dilengkapi dengan teks Arab, terjemahan Bahasa Indonesia yang sederhana, penjelasan (syarah) ringkas, serta audio yang mendukung daya tangkap anak-anak.

3. Platform yang Digunakan

Pengembangan aplikasi ini dilakukan menggunakan Android Studio, yaitu Integrated Development Environment (IDE) resmi yang disediakan oleh Google untuk membangun aplikasi Android berbasis bahasa pemrograman Java. Android Studio dipilih karena menyediakan lingkungan pengembangan yang lengkap, mulai dari perancangan antarmuka pengguna (UI), pengelolaan aset multimedia, penulisan kode program, hingga proses kompilasi dan pengujian aplikasi. Selain itu, Android Studio mendukung integrasi audio, gambar, dan teks hadis yang diperlukan dalam aplikasi hadis “Islamku”, sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara lebih fleksibel, terstruktur, dan sesuai dengan standar pengembangan aplikasi modern.

4. Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna (UI/UX)

Desain tampilan aplikasi dirancang menarik dan ramah anak dengan warna-warna cerah serta navigasi yang sederhana. Berikut ini adalah bentuk dan fungsi UI/UX yang dirancang:

Tabel 1. Rancangan Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna

No	Tampilan UI/UX	Deskripsi Singkat
1	Halaman Pembuka (Splash Screen)	Tampilan awal saat aplikasi dibuka, menampilkan tulisan arab yang bertuliskan Muhammad dengan animasi ringan dan tombol start.
2	Beranda Menu Utama	Menyajikan menu navigasi ke lima rukun Islam dan menu lainnya dalam bentuk ikon bergambar dan label nama, juga terdapat gambar logo dan gambar-gambar lainnya yang masih berkaitan dengan rukun Islam.
3	Tampilan Materi Rukun Islam	Setiap rukun Islam ditampilkan dalam bentuk pilihan topik. Setelah dipilih, pengguna dapat memilih konten yang sesuai.
4	Halaman Hadis	Menampilkan teks hadis, terjemahan bahasa Indonesia, syarah sederhana, serta fitur audio.

H. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti akan menguraikan secara sistematis isi dari setiap bab dalam skripsi ini. Penulisan disusun berdasarkan tahapan-tahapan logis yang menggambarkan alur penelitian mulai dari perumusan masalah hingga kesimpulan akhir. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I – Pendahuluan

Bab ini memuat aspek-aspek dasar yang melandasi dilakukannya penelitian. Di dalamnya mencakup latar belakang masalah yang menjelaskan urgensi dan konteks pengembangan aplikasi hadis Islamku, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

Bab II – Perancangan Aplikasi

Pada bab ini peneliti akan memaparkan secara rinci tahapan dalam proses pengembangan aplikasi haddis "Islamku" untuk Anak-Anak. Tahapan yang dijelaskan mencakup analisis kebutuhan pengguna dan konten pembelajaran, desain aplikasi termasuk struktur dan antarmuka pengguna, serta tahap pengembangan produk dengan menggunakan platform Android.

Bab III – Implementasi dan Evaluasi Sistem

Bab ini menyajikan hasil implementasi aplikasi pada perangkat mobile serta pengujian fungsionalitas dan antarmuka aplikasi yang telah dikembangkan. Selain itu, peneliti juga melakukan evaluasi terhadap aplikasi untuk menilai efektivitasnya sebagai media pembelajaran rukun Islam bagi anak-anak.

Bab IV – Penutup

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari seluruh rangkaian penelitian, yang merangkum hasil pengembangan serta efektivitas aplikasi hadis Islamku. Di bagian ini juga disampaikan kritik dan saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang atau penelitian selanjutnya yang sejenis.

BAB II
RANCANG BANGUN APLIKASI



BAB III
PENERAPAN, UJI COBA DAN EVALUASI



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan pada aplikasi hadis “Islamku” sebagai media pembelajaran rukun Islam untuk anak-anak berbasis Android, serta mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Integrasi materi rukun Islam dalam aplikasi Hadis Islamku telah berhasil dilakukan melalui penyajian hadis-hadis shahih yang disusun secara sistematis sesuai dengan lima rukun Islam, yaitu syahadat, salat, zakat, puasa, dan haji. Materi disajikan dalam bentuk teks Arab berharakat, terjemahan Bahasa Indonesia yang sederhana, penjelasan (syarah) ringkas, serta dukungan audio, sehingga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran anak-anak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penyajian materi tersebut memudahkan anak dalam memahami isi hadis dan nilai-nilai dasar ajaran Islam.
2. Tahapan pengembangan aplikasi Hadis Islamku menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) telah diterapkan secara sistematis. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan materi pembelajaran, tahap desain mencakup perancangan struktur aplikasi dan antarmuka pengguna, tahap pengembangan menghasilkan aplikasi berbasis Android menggunakan Android Studio, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan aplikasi, dan tahap evaluasi digunakan untuk menilai fungsionalitas serta kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran.
3. Hasil uji coba dan evaluasi aplikasi menunjukkan bahwa seluruh fitur utama aplikasi Hadis Islamku dapat berjalan dengan baik tanpa kendala fungsional. Navigasi aplikasi dinilai sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna, tampilan antarmuka ramah anak, serta konten materi dapat diakses dengan lancar secara offline. Dengan demikian, aplikasi Hadis Islamku dinilai layak

digunakan sebagai media pembelajaran digital yang mendukung proses pengenalan dan pemahaman rukun Islam bagi anak-anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi Android dalam bentuk aplikasi pembelajaran hadis dapat menjadi alternatif media edukasi Islam yang efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik generasi anak di era digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pengembangan Aplikasi

Aplikasi Hadis Islamku masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur evaluasi atau kuis interaktif untuk mengukur tingkat pemahaman anak terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, pengembangan fitur animasi, cerita edukatif, serta perluasan materi ke tema keislaman lainnya diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

2. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba aplikasi dengan jumlah responden yang lebih luas serta melibatkan validasi dari ahli pendidikan anak dan ahli hadis guna memperkuat aspek akademik dan pedagogis. Selain itu, pengembangan aplikasi pada platform lain seperti iOS atau integrasi dengan teknologi pembelajaran digital yang lebih interaktif dapat menjadi peluang penelitian lanjutan.

3. Saran bagi Pengguna

Aplikasi Hadis Islamku diharapkan dapat dimanfaatkan oleh orang tua dan pendidik sebagai media pendamping pembelajaran agama Islam bagi anak-anak, dengan tetap memberikan bimbingan dan pendampingan agar proses belajar berjalan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Muhammad Yusuf, and Siti Nurjannah. "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Kecerdasan Emosional Siswa." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 13, no. 1 (April 15, 2016): 1–17. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13\(1\).1509](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13(1).1509).
- Alda, Muhamad, Elvan Dito Siregar, Arjuna Sitepu, and Adi Gunawan Silalahi. "Perancangan Aplikasi Quiz Pemrograman Berbasis Android Menggunakan Web Kodular." *Remik* 9, no. 1 (January 20, 2025): 276–83. <https://doi.org/10.33395/remik.v9i1.14436>.
- Alda, Muhammad, Retno bela Limbong, Ade Irma Pratiwi Rambe, and Aina Adhita. "Perancangan Aplikasi Pengelolaan Stok Menggunakan Kodular Dan Airtable." *Teknologi* 12, no. 2 (December 20, 2022): 8–15. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v12i2.3261>.
- Amalia, Sofri Rizka, Eka Farida Fasha, and Itsna Nur Arifha. "Aplikasi Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Kodular Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *JPSE : Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 1, no. 1 (2024).
- Android Developers. *System Requirements for Android Studio*. Google, 2023.
- Arifin, Agung, Desyderius Minggu, and Ridwan Muhammad. "Teknologi Analisis Performa Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Dan Integrasi RESTful API Dalam Konteks Kinerja Dan Keamanan." *TELKOMMIL : Jurnal Telekomunikasi Militer* 5, no. 1 (2024).
- Brook, R.L. *Using the ADDIE Model to Create an Online Strength Training Program: An Exploration*. New York: Published by ProQuest LLC, 2017.
- Cahyana, Diffo Elza Pratama, and Conny Tria Shafira. "Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Bagi Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality." *E-Proceeding of Applied Science* 6, no. 2 (2020).
- Databooks. "Media Digital Membunuh Media Konvensional." <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/18/media-digital-membunuh-media-konvensional>, 2018. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/18/media-digital-membunuh-media-konvensional>

Google Developers. *Configure the JDK for Android Studio*. Google, 2022.

Herliandry, L.D., N Nurhasanah, M.E. Suban, and Kuswanto. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.

Ismail, Mufaro'ah, Titin Sumarni, and Ika Kurnia Sofiani. "Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua Dari Anak Usia 5 Tahun Di Tkit Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis)." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (June 30, 2019): 96. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.104>.

Jalil, N. "N. Jalil, "Peran Sentra Iman Dan Taqwa Dalam Menanamkan Keimanan Pada Anak Usia Dini." *Istiqra : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 6, no. 2 (2019).

Meier, Reto. *Professional Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing, 2018.

Muhasim, Muhasim. "Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *PALAPA* 5, no. 2 (November 30, 2017): 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>.

Mulyani, Asri, Dede Kurniadi, and Musdad Mahendra Akbar. "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Realit." *Jurnal Algoritma* 19, no. 1 (2021): 50–61.

Muzhaffar, Affan. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus SLB Negeri 1 Jakarta)." Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.

Jogiyanto, H. "Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis." ANDI Yogyakarta, 2005.

Hendrayudi. "Pengertian Aplikasi." Yogyakarta: Andi Offset. 2009

Hasibuan, M. "Manajemen Sumber Daya Manusia." Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2015.

Juansyah, A. "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android." Universitas Komputer Indonesia : *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, Edisi. 1 V. 2015..

Nurdiana, Ika Wahyu, and Husniyatus Salamah Ziniyati. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Smartphone Al-Qur'an Hadits Kelas Iv Di Mi Hidayatul Ulum Tempel - Krian." *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 4, no. 2 (2020): 115–24.

Oracle Corporation. *Java Platform, Standard Edition Development Kit Documentation*. Oracle, 2021.

Putra, D.W., A.P. Nugroho, E.W. Puspitarini, and K. Kunci. "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Din." *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1, no. 1 (2016): 46–58.

Putri, Puspita Dwi Anggraeni, Anriani Nurul, and Ihsanudin. "Engembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 1 (2024): 47–59.

Rahma, Aziza, Ashari, and Muhammad Habib. "Android Dan Masa Depan: Analisis Dampak Terhadap Pengguna." *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 12.

Rahman, Miftahur, and Moh. Dasuki. "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam Dan Kumpulan Do'a Berbasis Android." *Justify: Jurnal Sistem Informasi Ibrahimi* 1, no. 1 (July 12, 2022): 1–7. <https://doi.org/10.35316/justify.v1i1.1958>.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif) Dan R&D*. 3rd ed. Jakarta: Alfabeta, 2018.

Tresnawati, Dewi, and Rian Fardian Rizqi. "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android." *Jurnal Algoritma* 14, no. 2 (February 28, 2015): 314–22. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.314>.