

**DESAIN APLIKASI “*SIR-MUHADDIS*” BERBASIS ANDROID
(STUDI PROGRAMMING HADIS)**



SKRIPSI

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

Oleh:
AHMAD DHIWA SYAHPUTRA
NIM. 22105050086

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

2026

NOTA DINAS

NOTA DINAS PEMBIMBING SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi

Lamp :-

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN 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 : Ahmad Dhiwa Syahputra

NIM : 22105050086

Program Studi : Ilmu Hadis

Judul Skripsi : Desain Aplikasi "Sir-Muhaddis" Berbasis Android (Studi Programming Hadis)

Setelah dapat diajukan Kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Program Studi Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga untuk memperoleh gelar Sarjana Stara Satu.

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Untuk itu, kami mengucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Februari 2026
Pembimbing,

Drs. Indal Abror M.ag
NIP.196808051993031007

PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ahmad Dhiwa Syahputra
 NIM : 22105050086
 Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
 Jurusan : Ilmu Hadis
 Alamat Rumah : Jl. Angku Lareh No. 57 Tanah Tumbuhan, Nagari Sungai Pua, Kcc. Sungai Pua, Kab. Agam, Sumatera Barat
 Alamat di Yogyakarta : PP al-Risalah Institute for Islamic Studies Tundan, Kalurahan Purwomartani, Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
 Telp/HP : 083161956766
 Judul : Desain Aplikasi "Sir-Muhaddis" Berbasis Android (Studi Programming Hadis)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Skripsi ini merupakan hasil penelitian orisinal yang saya lakukan sendiri. Seluruh sumber informasi dan gagasan yang digunakan dalam penulisan ini telah saya cantumkan secara layak. Skripsi ini belum pernah diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar atau mengikuti ujian di universitas lain. Setiap bentuk kontribusi dari pihak lain, baik berupa bimbingan, penyuntingan, maupun bantuan lainnya, telah saya akui dengan sepatasnya. Saya sepenuhnya memahami konsekuensi dari tindakan plagiarisme dan dengan ini menegaskan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya saya sendiri. Saya telah membaca dan memahami pedoman serta kebijakan Universitas terkait etika akademik dan integritas ilmiah. Saya menyadari bahwa pelanggaran terhadap etika akademik dapat berakibat serius, termasuk pembatalan skripsi maupun gelar akademik. Oleh karena itu, saya meyakini bahwa skripsi ini mencerminkan karya pribadi saya dan telah disusun sesuai dengan standar akademik yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yogyakarta,
 Saya yang Menyatakan,



Ahmad Dhiwa Syahputra
 NIM. 22105050086

HALAMAN PENGESAHAN



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-445/Un.02/DU/PP.00.9/03/2026

Tugas Akhir dengan judul : DESAIN APLIKASI "SIR-MUHADDIS" BERBASIS ANDROID (STUDI PROGRAMMING HADIS)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AHMAD DHIWA SYAHPUTRA
Nomor Induk Mahasiswa : 22105050086
Telah diujikan pada : Kamis, 05 Maret 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
Drs. Indal Abror, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 69ae1249a0872



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

Valid ID: 69ae2cfded4



Penguji III
Lathif Rifa'i, S.Th.I., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 69ad8083c4de8



Yogyakarta, 05 Maret 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 69ac32e71a019

MOTTO

“Aku meminta kekuatan dan Tuhan memberiku kesulitan untuk membuatku semakin kuat. Aku meminta kebijaksanaan dan Tuhan memberikanku permasalahan untuk ku selesaikan. Aku meminta kemakmuran dan Tuhan memberikanku energy untuk berusaha. Aku meminta keberanian dan Tuhan memberiku rintangan untuk kuatasi.”

-Salahuddin al-Ayyubi-

“Terbentur...terbentur...terbentuk...”

-Tan Malaka-

“Jangan takut jatuh, sebab yang tak pernah memanjatlah yang tak pernah jatuh. Jangan takut gagal, karena yang tak pernah gagal hanyalah mereka yang tak pernah berani melangkah. Dan jangan pernah takut salah, sebab dari kesalahan kita menemukan jalan yang benar untuk langkah selanjutnya.”

-Buya Hamka-

Love the life you live. Live the life you Love

-Ahmad Dhiwa Syahputra-

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'aalamiin... Skripsi ini merupakan sebuah karya saya yang telah saya rangkai sejak Mei 2025 hingga Februari 2026. Skripsi ini merupakan saksi bisu kecil atas secercah proses dan perjuangan saya di dunia perkuliahan di rantauan ini: ketertatihan, kesendirian, keterasingan, pengkhianatan, dan ketidakpastian hidup merupakan sebuah keniscayaan bagi saya, namun merupakan modal dan pelajaran hidup yang sangat berharga.

Skripsi ini saya persembahkan terkhusus untuk keluarga saya di kampung halaman tercinta, Ayah, Bunda, Rara, Juan, Afif, dan keluarga besar saya lainnya. Hanya karena kalian saya mau bertahan di kehidupan yang fana ini, selalu doakan saya semoga saya bisa berdedikasi dan membanggakan kalian semua.

Skripsi ini juga kepada orang-orang yang selalu bertanya "*kapan skripsimu selesai?*" dan "*kapan kamu wisuda?*". Menurut saya lulus cepat/tepat waktu atau lulus terlambat/tidak tepat waktu bukanlah sebuah tujuan utama dan bukan pula sebuah aib maupun kejahatan. Alangkah kerdilnya jika kita mengukur keberhasilan dan kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus dan siapa yang terlambat lulus. *Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?* Karena mungkin ada suatu hal yang lebih penting dibalik cepat dan terlambatnya mereka lulus.

Untuk diri ini, terimakasih telah bekerja sama dengan sangat baik dalam setiap proses perjuangan ini. Mari kita nikmati dan kita lanjutkan proses kehidupan ini dengan banyak hal yang lebih berkesan dan bermakna lagi. Pada akhirnya, ini semua hanya permulaan, maka dari itu mari kita cari dan kita kejar hal-hal baru lainnya.

Yogyakarta, 21 Februari 2026

(Ahmad Dhiwa Syahputra)

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi skripsi ini berpedoman pada surat keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988.

A. Kansonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Alif</i>	<i>Tidak dilambangkan</i>	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	<i>B</i>	Be
ت	<i>Ta</i>	<i>T</i>	Te
ث	<i>Ša</i>	<i>š</i>	es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	<i>J</i>	Je
ح	<i>Ḥa</i>	<i>ḥ</i>	ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	<i>Kh</i>	ka dan ha
د	<i>Dal</i>	<i>d</i>	De
ذ	<i>Žal</i>	<i>ž</i>	Zet (dengan titik di atas)
ر	<i>Ra</i>	<i>r</i>	er
ز	<i>Zai</i>	<i>z</i>	zet
س	<i>Sin</i>	<i>s</i>	es
ش	<i>Syin</i>	<i>sy</i>	es dan ye
ص	<i>Šad</i>	<i>š</i>	es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	<i>ḍ</i>	de (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	<i>ṭ</i>	te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Ẓa</i>	<i>ẓ</i>	zet (dengan titik di bawah)
ع	<i>`ain</i>	<i>`</i>	koma terbalik (di atas)

غ	<i>Gain</i>	<i>g</i>	ge
ف	<i>Fa</i>	<i>f</i>	ef
ق	<i>Qaf</i>	<i>q</i>	ki
ك	<i>Kaf</i>	<i>k</i>	ka
ل	<i>Lam</i>	<i>l</i>	el
م	<i>Mim</i>	<i>m</i>	em
ن	<i>Nun</i>	<i>n</i>	en
و	<i>Wau</i>	<i>w</i>	we
هـ	<i>Ha</i>	<i>h</i>	ha
ء	<i>Hamzah</i>	'	apostrof
ي	<i>Ya</i>	<i>y</i>	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari vokal tunggal dan rangkap.

1. Vokal Tunggal Lambangnya Berupa Tanda dan Harakat

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	<i>Fathah</i>	<i>a</i>	a
ـِ	<i>Kasrah</i>	<i>i</i>	i
ـُ	<i>Dammah</i>	<i>u</i>	u

2. Vokal Rangkap Lambangnya Berupa Gabungan Antara Harakat dan Huruf

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـِـي	<i>Fathah dan ya</i>	<i>ai</i>	a dan u
ـِـو	<i>Fathah dan wau</i>	<i>au</i>	a dan u

C. Maddah

Maddah vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أ...ِ	Fathah dan alif atau ya	<i>ā</i>	a dan garis di atas
...ى	Kasrah dan ya	<i>ī</i>	i dan garis di atas
...و	Dammah dan wau	<i>ū</i>	u dan garis di atas

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ *raudah al-atfāl/raudahatul atfāl*
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ *al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah*
- طَلْحَةَ *talhah*

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ *nazzala*
- الْبِرُّ *al-birr*

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*
- الْجَلَالُ *al-jalālu*

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta'khuẓu*

- شَيْءٌ *syai'un*

- النَّوْءُ *an-nau'u*

- إِنَّ *inna*

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/*

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf

kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ *Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/*
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ *Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm*

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ عَفُورٌ رَحِيمٌ *Allaāhu gafūrun rahīm*
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا *Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an*

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ،

وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Desain Aplikasi “Sir-Muhaddis” Berbasis Android (Studi Programming Hadis)”**. Kemudian shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan cahaya ilmu pengetahuan dan keimanan.

Dalam proses penyusunan dan penelitian skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Teristimewa untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta, sosok dunia yang sangat penulis cintai dan sayangi, penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga. Tidak ada kata yang mampu sepenuhnya menggambarkan besarnya jasa dan pengorbanan mereka yang tiada henti melangitkan doa merayu Tuhan untuk penulis, memberikan kasih sayang, serta mengajarkan arti syukur dan kesabaran dalam menjalani kehidupan. Meskipun tidak dapat sempat merasakan duduk di bangku perkuliahan mereka selalu mengusahakan segala hal untuk pendidikan kami anak-anaknya. Melalui dukungan, perhatian, dan penguatan yang senantiasa diberikan dalam setiap langkah dan proses yang dilalui penulis, orang tua menjadi rumah yang hangat, tempat terbaik untuk pulang dan berkeluh kesah, sekaligus sumber ketenangan dan kekuatan. Berkat bimbingan dan doa mereka, penulis dapat

menjalani kehidupan sehari-hari dengan penuh rasa syukur. Semoga Allah SWT senantiasa membalas seluruh kebaikan dan pengorbanan mereka dengan keberkahan, rahmat, dan kebaikan yang tiada henti.

2. Kementerian Agama RI, khususnya Direktorat Pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren, yang telah memberikan beasiswa penuh dalam Program Beasiswa Santri Berprestasi (PBSB) kepada penulis dalam menuntut ilmu di Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, atas segala fasilitas dan layanan akademik yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan pada Program Sarjana Jurusan Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
4. Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Ketua Program Studi Ilmu Hadis sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi penulis dan Pengelola Beasiswa PBSB Ilmu Hadis, Drs. Indal Abror, M.Ag., yang senantiasa sabar dalam membimbing, memberikan saran, menasehati, serta mengajarkan berbagai hal terkait perkuliahan, penelitian dan penulisan skripsi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Beliau juga menjadi sosok bapak kami di perantauan ini, tempat kami mengadu dan berkeluh kesah atas keawaman dan lika-liku kami di dunia perkuliahan ini. Semoga panjenengan sekeluarga selalu diberkahi kesehatan dan rezeki yang berlimpah.
6. Bapak Prof. Dr. H. Zuhri, S.Ag. M.Ag dan Ibu Prof. Dr. Hj. Maemonah, M.Ag, selaku Pengasuh Pondok Pesantren al-Risalah Institute for Islamic Studies Yogyakarta yang telah menjadi tempat tinggal penulis selama berproses menempuh studi di Yogyakarta. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas

bimbingan, pengajaran, serta keteladanan yang telah beliau berikan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga Allah Swt senantiasa membalas segala jasa beliau beserta keluarga dengan limpahan rahmat, kebaikan, dan keberkahan.

7. Terima kasih untuk adik-adikku tersayang, Zahra Naura Putri, Juanda Akbar, dan Muhammad Afif Syahbanni yang selalu menjadi penyemangat dan penghibur dalam setiap lelahku. Untuk keluarga besar yang selalu menguatkan dan untuk adik-adik yang menjadi alasan agar aku terus berusaha dan berkembang guna memberi contoh terbaik. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, atas perhatian yang sederhana namun begitu berarti, atas keyakinan kalian bahwa aku mampu menyelesaikan ini. Karya ini bukan hanya tentang perjuanganku, tetapi tentang cinta dan dukungan keluarga yang membuatku sanggup bertahan sejauh ini.
8. Pondok Pesantren Diniyah Limo Jurai Sungai Pua, yang telah menjadi ruang pembentukan keilmuan dan karakter, serta menjadi tempat pertama bagi penulis dalam mengenal arti kemandirian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada ustad dan ustadzah serta seluruh pengurus pondok pesantren yang telah memberikan bimbingan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga kepada penulis.
9. Keluarga besar Yayasan Ginaya Pondok Pesantren al-Risalah Institute for Islamic Studies Yogyakarta, penulis mengucapkan terima kasih telah menjadi keluarga satu atap selama menempuh pendidikan di Yogyakarta. Segala pengalaman, pembelajaran, serta nilai kebersamaan yang penulis peroleh dalam kekeluargaan ini menjadi bagian berharga dalam proses pembentukan diri dan perjalanan studi penulis.
10. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, khususnya Program Studi Ilmu Hadis, yang telah memberikan ilmu pengetahuan,

bimbingan, dan wawasan keilmuan yang luas serta bermanfaat bagi penulis selama menempuh pendidikan.

11. Penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap staf FUPI yang dengan penuh kesabaran telah membantu mahasiswa dalam menyelesaikan urusan perkuliahan dan administrasi.
12. Segenap keluarga besar CSSMoRA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan CSSMoRA Nasional yang telah memberikan pembelajaran berharga kepada penulis mengenai pengelolaan organisasi yang baik, serta menjadi wadah bagi penulis untuk berproses dan memperoleh berbagai pengalaman yang bermakna.
13. Teristimewa lagi buat kalian para pejuang hebat nan tak kenal lelah, segenap formasi keluarga PBSB Ilmu Hadis angkatan 2022 yang dikenal dengan sebutan “Keluarga Somad”, dengan slogan yang selalu kita gaungkan dan tak terlupakan “*Keluarga Somad, Ga Ribut Ga Somad*”, yang menjadi simbol kebersamaan, keakraban, dan kekompakan selama ini, baik di ruang kuliah, luar kelas, maupun selama kita menjelajah dan mengarungi seluruh isi Yogyakarta ini. Kalian orang-orang yang selalu berusaha untuk ada dan saling melengkapi satu sama lain dengan kelebihan dan kekurangan yang ada pada setiap formasi kita. *“kita bukan teman lama dan bukan juga teman kecil, kita hanya tidak sengaja saling bertemu lalu saling akrab dan membentuk rasa kekeluargaan ini, bertemu dengan kalian rasanya adalah kebahagiaanku yang ingin selalu diulang dan dikenang selamanya”*, Ucapan terima kasih secara khusus saya sampaikan kepada puang Riring, cok Ali, king Panjul, coy Jaki, boru Jihan, mak Gina, ning Roro, batur Lisan, mace Wahidun, teh Hanin, dan neng Enji, sebagai keluarga pertama yang penulis temui di Yogyakarta, sekaligus sahabat seperjuangan selama menempuh pendidikan. Mereka bukan hanya menjadi teman bagi penulis, tetapi juga telah menjadi keluarga kedua

yang bersama-sama melewati berbagai suka dan duka selama berada di Yogyakarta ini. Banyak kenangan indah dan memorial berharga yang tak akan bisa terlupakan, kebersamaan kita singkat namun sangat-sangat berharga, dan semoga tali silaturahmi serta rasa kekeluargaan ini senantiasa terjaga dengan baik di masa yang akan datang. Semoga kalian semua sukses dan sampai jumpa di titik terbaik versi diri kita masing-masing di episode-episode kehidupan berikutnya.

14. Penulis mengucapkan terima kasih kepada sahabat sekamar dan seperjuangan sedari awal di Yogyakarta, cok Ali dengan hobi yang sama dan obrolan bola kita, king Panjul dengan lika liku tidurnya, dan coy Jaki dengan perseteruan kecil dan perbedaan sudut pandang kita, yang telah menjadi teman *salapiak sakatiduran* penulis sepanjang waktu selama berada di Yogyakarta, serta menjadi rekan untuk melepas kejenuhan dan menjelajahi dunia di sela-sela kesibukan akademik. Kebersamaan, dukungan, maupun konflik penghangat kebersamaan yang diberikan menjadikan mereka tidak hanya sebagai teman, tetapi juga sebagai saudara yang senantiasa mendampingi penulis dalam kondisi suka maupun duka. Mari kita abadikan pertemanan ini hingga tua nanti.
15. Kepada rekan-rekan PBSB angkatan 2022 “Sarwapalaka”, penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan dan perjuangan selama menempuh pendidikan. Berbagai pengalaman dan kenangan berharga yang terjalin menjadi bagian penting perjalanan akademik penulis. Semoga tali silaturahmi dan kebersamaan ini senantiasa terjaga di masa yang akan datang.
16. Kepada rekan-rekan KKN 117 UIN Sunan Kalijaga kelompok 81 Sebatang, Hargotirto, Kokap, Kulonprogo, Yogyakarta. Terimakasih atas momen kebersamaan, kerjasama, dan episode kilatnya.

17. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kota Yogyakarta yang mengajarkan arti perjuangan dalam sunyi, yang menjadi saksi bisu setiap langkah di setiap proses jatuh dan bangun. Di antara riuhnya Malioboro dan teduhnya senja di sudut-sudut kota ini, aku belajar tentang ketekunan, kesederhanaan, dan makna pulang. Yogyakarta bukan sekadar tempat menuntut ilmu, tetapi ruang tumbuh yang menguatkanmu menjadi pribadi yang lebih dewasa. Terima kasih telah menjadi saksi perjalanan ini dan semoga kita tetap saling bertemu lagi di episode kehidupan selanjutnya.
18. Untuk seseorang yang tidak penulis sebutkan namanya secara langsung, penulis mengucapkan terima kasih atas kehadiran dan perannya yang begitu berarti dalam perjalanan hidup penulis. Di tengah proses panjang dan melelahkan selama menempuh pendidikan, kehadiranmu menjadi sumber kekuatan, ketenangan, dan semangat yang tidak ternilai. Banyak pelajaran berharga, pengalaman, serta kebahagiaan yang terukir melalui kebersamaan, terutama di saat-saat sunyi dan penuh keraguan. Dukungan, kesabaran, serta kemampuanmu mengubah kesedihan menjadi tawa telah membantu penulis memahami arti kebahagiaan, keteguhan, sehingga setiap proses yang dijalani terasa lebih bermakna.
19. Teruntuk sahabat-sahabat kandung penulis di kampung halaman dan perantauan ini yang terlalu panjang lebar untuk disebutkan nama dan memorinya satu persatu. Terima kasih karena selalu ada, meski tidak selalu bertatap muka. Canda tawa kalian adalah dopamin yang tidak terlihat, namun dapat dirasakan dari jauh.
20. Real Madrid CF, tim sepakbola terbaik dunia yang mungkin tidak mengenal penulis, terimakasih telah menemani malam-malam sunyi penulis dengan perpaduan semangat, emosi, dan drama yang terkadang lebih rumit diungkapkan daripada skripsi ini, terimakasih telah menjadi pelarian yang menenangkan disaat *struggling*.

21. *Last but no least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and trying give more than I receive, I wanna thank me for trying to do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Yogyakarta, 21 Februari 2026

Penulis,

Ahmad Dhiwa Syahputra
22105050086



ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan smartphone berbasis Android, membuka peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses. Di tengah meningkatnya digitalisasi pendidikan, kajian ilmu hadis terutama musthalah al-hadis yang masih relatif terbatas dalam format aplikasi berbasis Android yang sistematis dan terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi “Sir-Muhaddis” berbasis Android sebagai media pembelajaran ilmu hadis yang mendigitalisasikan kitab “*Taysir Mushthalah al-Hadis*” karya Dr. Mahmud Thahhan beserta terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis meliputi identifikasi kebutuhan konten dan perangkat, tahap desain mencakup perancangan flowchart, activity diagram, struktur navigasi, serta antarmuka (UI/UX), tahap pengembangan dilakukan melalui platform Kodular berbasis block programming, kemudian diimplementasikan dan diuji coba kepada pengguna yang terdiri dari mahasiswa ilmu hadis, mahasiswa non-ilmu hadis, pengajar, dan mahasantri. Hasil penelitian ini berupa aplikasi Android “Sir-Muhaddis” yang memuat materi lengkap kitab dalam format Arab-Indonesia, fitur pencarian multi bahasa (Arab-Indonesia), menu profil kampus, profil developer, serta informasi pendukung lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan secara offline sehingga meningkatkan aksesibilitas pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba kepada pengguna, aplikasi ini dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam studi ilmu hadis, khususnya bagi pembelajar tingkat dasar dan menengah. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan digitalisasi kajian hadis serta menjadi salah satu model integrasi antara keilmuan Islam klasik dan teknologi modern dalam konteks pendidikan tinggi.

Kata kunci: *Digitalisasi Hadis, Musthalah Hadis, Kodular, ADDIE, Research and Development, Sir-Muhaddis.*

ABSTRACT

The rapid development of digital technology, particularly Android-based smartphones, has created significant opportunities for developing flexible, interactive, and accessible learning media. Amid the growing digitalization of education, the study of Hadith sciences—especially musthalah al-hadith—remains relatively limited in systematic and integrated Android application formats. This study aims to design and develop an Android-based application named “Sir-Muhaddis” as a learning medium for Hadith sciences by digitalizing the book “Taysir Mushthalah al-Hadis” by Dr. Mahmud Thahhan along with its Indonesian translation.

This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The analysis stage includes identifying content and technical requirements; the design stage involves developing flowcharts, activity diagrams, navigation structures, and user interface (UI/UX); the development stage utilizes the Kodular platform with block-based programming; and the implementation stage includes user testing involving Hadith students, non-Hadith students, lecturers, and Islamic boarding school students. The result of this study is the “Sir-Muhaddis” Android application containing the complete book materials in Arabic-Indonesian format, a multilingual search feature (Arabic-Indonesian), campus profile information, developer profile, and supporting menus. The application operates offline, thereby enhancing accessibility for learners. Based on user testing, the application is considered feasible and beneficial as a supporting learning medium in the study of Hadith sciences, particularly for beginner and intermediate learners. Therefore, this study contributes to the digitalization of Hadith studies and offers a model for integrating classical Islamic scholarship with modern technology within the context of higher education.

Keywords: *Hadith Digitalization, Musthalah al-Hadith, Kodular, ADDIE Model, Research and Development, Sir-Muhaddis.*

DAFTAR ISI

NOTA DINAS.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
DAFTAR ISI.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Tinjauan Pustaka.....	13
G. Kerangka Teori.....	16
H. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	20
I. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II TAHAPAN PEMBUATAN APLIKASI.....	23
A. <i>Analysis</i> (Analisis).....	23
1. Analisis Penentuan Materi Konten.....	23
2. Analisis Standar Isi Aplikasi.....	29
3. Analisis Kebutuhan Perangkat.....	29
4. Analisis sistem.....	30
B. <i>Design</i> (Perancangan).....	31
1. Pembuatan <i>Flowchart</i> Media.....	31
2. Pembuatan <i>Activity Diagram</i>	33
3. Pembuatan Struktur Navigasi.....	38
4. Perancangan Antarmuka (<i>User Interface</i>).....	39
C. <i>Development</i> (Pengembangan).....	47

1. Komponen-Komponen Aplikasi “Sir-Muhaddis”	48
2. Membuat Desain Tampilan	48
3. Penulisan Materi	48
4. Proses Pembuatan Aplikasi “Sir-Muhaddis”	49
5. Cara Unduh dan Pengaplikasian Aplikasi “Sir-Muhaddis”	56
BAB III HASIL IMPLEMENTASI, PENGUJIAN SISTEM, DAN	
PEMBAHASAN	57
A. <i>Implementation</i> (Implementasi)	57
1. Implementasi Antarmuka (<i>User Interface</i>) Halaman Loading	57
2. Implementasi Antarmuka (<i>User Interface</i>) Halaman Menu Utama.....	58
3. Implementasi Antarmuka (<i>User Interface</i>) Halaman Profil Kampus ...	59
4. Implementasi Antarmuka (<i>User Interface</i>) Halaman Materi Kitab	60
5. Implementasi Antarmuka (<i>User Interface</i>) Halaman Profil Developer	62
6. Implementasi Antarmuka (<i>User Interface</i>) Halaman Tentang Aplikasi	62
B. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	63
1. Pengujian <i>Screen</i> “Halaman Loading”	64
2. Pengujian <i>Screen</i> “Menu Utama”	64
3. Pengujian <i>Screen</i> “Menu Profil Kampus”	64
4. Pengujian <i>Screen</i> “Halaman Menu Materi Kitab”	65
5. Pengujian <i>Screen</i> “Halaman Menu Profil Developer”	66
6. Pengujian <i>Screen</i> “Halaman Menu Tentang Aplikasi”	66
C. Pengujian Aplikasi “Sir-Muhaddis” Kepada Pengguna	67
D. Analisis Data Hasil Pengujian Aplikasi “Sir-Muhaddis”	68
E. Perbaikan dan Update Aplikasi “Sir-Muhaddis”	70
BAB IV PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
CURRICULUM VITAE	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi membawa implikasi perubahan besar di setiap lini kehidupan manusia. Di era modern saat ini, teknologi memegang dan memainkan peran signifikan dalam meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan mutu kualitas kehidupan.¹ Implikasi teknologi tidak hanya mengubah pola dan cara manusia berfikir dan menjalani kehidupan, tetapi juga membawa peluang-peluang besar yang tidak terhitung kuantitasnya.² Meskipun dampak yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi tersebut memiliki variasi dampak yang berbeda-beda, baik berupa keuntungan (positif) dan kerugian (negatif), perlu diakui bahwa teknologi merupakan salah satu kunci penting untuk meniti kehidupan yang jauh lebih baik dan relevan.³

Kemajuan teknologi adalah hal yang tidak bisa kita bendung dan kita hindari pada zaman sekarang ini, karena kemajuan teknologi akan terus berjalan sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas kehidupan manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam beberapa dekade belakangan ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya

¹ Linda Novitasari, *Pendidikan dan Pembelajaran di Era Digital*. <https://librarynew.unja.ac.id/pendidikan-dan-pembelajaran-di-era-digital/> diakses pada tanggal 26 April 2025, pukul 11.35 WIB.

² Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama, 2015), hlm. 7.

³ Universitas PGRI Yogyakarta, *Dampak Kemajuan Teknologi dalam Pendidikan: Revolusi Belajar di Era Modern*, <https://upy.ac.id/berita/dampak-kemajuan-teknologi-dalam-pendidikan-revolusi-belajar-di-era-modern/> diakses pada tanggal 26 April 2025, pukul 11.44 WIB.

diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal yang bersifat negatif.⁴

Teknologi pada awal mulanya diciptakan untuk memberi kemudahan dan cara baru pada pekerjaan manusia di berbagai sektor kehidupan, baik itu dalam sektor industri, pertanian, kesehatan, ekonomi, transportasi, pendidikan, dan lain-lain. Namun, dari waktu ke waktu hingga saat sekarang ini teknologi terus mengalami lonjakan kemajuan yang sangat pesat dan telah merambah ke semua lini kehidupan manusia.⁵

Di era digital saat ini, salah satu perkembangan teknologi yang sangat dapat dirasakan adalah kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, seperti: PC (*personal computer*), laptop, dan *smartphone* yang masing-masing dilengkapi berbagai macam fitur canggih dan fleksibel. Dikutip dari *Goodstats*, Secara global, pertumbuhan pengguna *smartphone* di dunia yang dilansir dari *Stock Apps* mencapai 5,3 miliar pada Juli tahun 2021. Jumlah tersebut menggambarkan lebih dari separuh total populasi penduduk bumi sekitar 7,9 miliar dengan persentase 67 persen.⁶

Kemudian, untuk negara kita sendiri, Indonesia, pada tahun 2020 berdasarkan laporan dari Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa penggunaan ponsel pintar atau *smartphone* mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89% dari total penduduk Indonesia.⁷ Dilansir dari data

⁴ Muh David Balya, *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial-Budaya*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial, dan Humaniora, Vol. 01, No. 03, (Agustus 2023), hlm. 275.

⁵ Aris, *Sejarah Perkembangan Teknologi Komunikasi*, <https://www.gramedia.com/literasi/sejarah-perkembangan-teknologi-komunikasi/> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 10.40 WIB.

⁶ Naomi Adisty, *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*, <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 12.15 WIB.

⁷ Badan Pusat Statistik, *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*, <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/08/31/131385d0253c6aae7c7a59fa/statistik-telekomunikasi-indonesia-2022.html> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 12.24 WIB.

yang dipaparkan *Goodstats*, pertumbuhan penggunaan *smartphone* di Indonesia terus meningkat secara signifikan dengan hampir 200 juta pengguna pada tahun 2021, turun 3,6% (sekitar 7,2 juta) menjadi sekitar 192 juta pengguna pada tahun 2022, dan melonjak kembali ke angka 209,3 juta pengguna pada tahun 2023 dan diprediksi akan terus meningkat setiap tahunnya.⁸ Selanjutnya, ditegaskan oleh penelitian yang dilakukan Lembaga Riset *Digital Marketing Emarketer* yang menyebutkan bahwa dengan jumlah sebesar itu (200 juta lebih pengguna), Indonesia menjadi negara dengan pasar dan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia dibawah Cina, India, dan Amerika.⁹

Teknologi digital saat ini telah merambah ke berbagai sektor kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali sektor pendidikan. Perkembangan teknologi pendidikan ini membawa inovasi baru dalam proses belajar dan mengajar (PBM) dari yang sebelumnya hanya mengandalkan buku cetak dan pertemuan langsung, menjadi menggunakan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Digitalisasi media pembelajaran bukan tren semata, melainkan keharusan untuk menghadapi tantangan kemajuan zaman.¹⁰

Data terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2024, lebih dari 79,5% (sekitar 221.563.479 jiwa) dari total populasi penduduk Indonesia tahun 2023

⁸ Syafa Fadhilah Tegar Andalas, *209,3 Juta Orang di Indonesia Menggunakan Smartphone pada Tahun 2023*, <https://data.goodstats.id/statistic/2093-juta-orang-di-indonesia-menggunakan-smartphone-pada-tahun-2023-cbha0> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 13.01 WIB.

⁹ KOMDIGI, *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, <https://www.komdigi.go.id/berita/sorotan-media/detail/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 12.30 WIB.

¹⁰ Universitas PGRI Yogyakarta, *Dampak Kemajuan Teknologi dalam Pendidikan: Revolusi Belajar di Era Modern*, <https://upy.ac.id/berita/dampak-kemajuan-teknologi-dalam-pendidikan-revolusi-belajar-di-era-modern/> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 10.55 WIB.

telah memiliki akses internet.¹¹ Dalam kurun waktu lima tahun terakhir, terhitung sejak tahun 2020, penetrasi internet Indonesia mengalami pelonjakan konsisten dengan presentase 73,7% di 2020, 77,01% di 2022, dan 78,19% di 2023. Data ini menunjukkan bahwa pengguna internet aktif di Indonesia terus mengalami peningkatan grafik konsisten di setiap tahunnya dan diprediksi akan terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan media digital.

Salah satu contoh produk digitalisasi pendidikan berbentuk digitalisasi media pembelajaran yang sering kita jumpai sekarang adalah perubahan buku fisik (konvensional) menjadi buku elektronik (*e-book*). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, Indah Rahmaningtyas dan Pipit Haryadi yang berjudul “*Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (E-Book) dan Buku Konvensional pada Era Globalisasi di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang*” pada tahun 2022 menyebutkan bahwa sebagian besar mahasiswa (58%) lebih meminati membaca *e-book* dibanding buku cetak. Hanya sekitar 29% mahasiswa yang lebih meminati buku fisik konvensional, dan sekitar 13% dari total keseluruhan menyukai keduanya. Faktor penyebab tingginya minat terhadap *e-book* antara lain: kemudahan akses, fleksibilitas, ketersediaan aplikasi bacaan, dan kenyamanan dalam penggunaannya, terutama saat pandemi.¹²

Penelitian di atas didasari oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sofian pada tahun 2013 terhadap mahasiswa Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

¹¹ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), *Laporan Survey Internet Indonesia pada Tahun 2024*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 11.00 WIB.

¹² Indah Rahmaningtyas, dkk, “*Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (E-Book) dan Buku Konvensional pada Era Globalisasi di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang*”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan*, Vol. 05, No. 06, (Juni 2022), hlm. 1830.

Yogyakarta, bahwa terdapat kecenderungan sebagian mahasiswa lebih memilih menggunakan referensi non cetak berbasis web (*e-book*) dibandingkan dengan menggunakan koleksi cetak yang terdapat di perpustakaan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan koleksi cetak yang tersedia di perpustakaan, sehingga membuat mahasiswa mengalami kesulitan mencari referensi yang relevan.¹³

Kondisi ini memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi digital dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satunya dalam pembelajaran kitab kuning, tradisi keilmuan Islam yang selama ini menggunakan buku cetak dan metode pengajaran konvensional, dengan proses digitalisasi dapat menjadi jembatan agar ilmu tersebut tetap relevan dengan perkembangan dan kemajuan zaman dan di sisi lain mudah diakses oleh generasi muda.

Meskipun demikian, juga terdapat berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk menyesuaikan lembaga pendidikan dengan inovasi ini. Banyak pesantren dan sekolah belum memiliki infrastruktur digital yang memadai. Selain itu, tidak semua guru dan siswa memiliki kecakapan literasi digital yang cukup untuk memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Mengubah format kitab kuning yang kaya makna dan tradisi ke dalam format digital yang menarik dan mudah dipahami juga bukan hal yang mudah.¹⁴

Digitalisasi kitab ini sejalan dengan program yang diluncurkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia pada Hari Santri tahun 2024, yaitu peluncuran aplikasi digitalisasi dan repository kitab kuning yang diberi nama *Tarkib Digital*. Terobosan baru ini dirancang untuk

¹³ Indah Rahmaningtyas, dkk, “Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (*E-Book*) dan Buku Konvensional pada Era Globalisasi di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan*, Vol. 05, No. 06, (Juni 2022), hlm. 1829.

¹⁴ Muh Barid Nizaruddin Wajdi, *Pesantren di Era Digitalisasi, Tantangan, dan Peluang*. <https://geotimes.id/opini/pesantren-di-era-digitalisasi-tantangan-dan-peluang/> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 11.30 WIB.

mempermudah akses dan pemahaman kitab kuning dalam format digital dalam upaya memodernisasi cara kita mempelajari kitab kuning. Mengutip perkataan Direktur Pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren, Basnang Said, beliau menegaskan bahwa pihaknya akan terus mengawal digitalisasi kitab kuning karena menurutnya digitalisasi kitab kuning adalah sebuah keniscayaan di era digital.¹⁵

Pernyataan tersebut diperkuat oleh sebuah penelitian yang dilakukan oleh sekelompok mahasiswa IAIN Bone pada Desember tahun 2024 dalam artikel jurnal berjudul "*Penerapan Pembelajaran Kitab Kuning Berbasis Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Keislaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam*" yang dimuat dalam EKSPPOSE: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan. Konklusi dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran kitab kuning berbasis digital efektif dalam meningkatkan pemahaman keislaman mahasiswa, serta memberikan alternatif pembelajaran yang relevan dengan era digital saat ini.¹⁶

Dalam pendidikan formal, terkhusus perguruan tinggi di Indonesia, digitalisasi pembelajaran mulai diimplementasikan secara penuh pada tahun ajaran 2020/2021, saat pandemic. Di antara instansi yang mengimplementasikan format digitalisasi pembelajaran adalah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yang mulai digaungkan dan diperkenalkan saat kegiatan Pengenalan Budaya Akademik Kampus (PBAK).

¹⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, Bangun Infrastruktur Digital Pesantren, Kemenag Digitalisasi Kitab Kuning, <https://kemenag.go.id/nasional/bangun-infrastruktur-digital-pesantren-kemenag-digitalisasi-kitab-kuning-d5UiT> diakses pada tanggal 28 April 2025, pukul 13.25 WIB.

¹⁶ Ahmad Fajar Awaluddin, dkk, *Penerapan Pembelajaran Kitab Kuning Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Keislaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan, Vol. 23, No. 02, (Desember 2024), hlm. 153.

Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta membuat sebuah terobosan baru dengan *launching* mata kuliah Programming Hadis. Mata kuliah ini merupakan salah satu bentuk respond dan inisiasi yang berperan dalam adaptasi terhadap tantangan zaman yang bergerak di ranah digitalisasi pendidikan.¹⁷

Kehadiran fenomena digitalisasi hadis mengingatkan kita pada gerakan kodifikasi hadis, atau yang kita kenal dengan istilah “*tadwīn al-ḥadīs*” yang diinisiasi pada abad kedua Hijriah di bawah pemerintahan khalifah ke-8 Dinasti Umayyah, Umar bin Abdul Aziz, yang mana pada waktu tersebut para ulama massif melakukan kodifikasi hadis. Fenomena digitalisasi hadis memiliki kemiripan dengan kodifikasi hadis yang disebutkan tadi, hanya titik perbedaannya terletak pada objek kodifikasi itu sendiri, pada era kodifikasi yang dikodifikasi adalah hadis Nabi SAW yang kemudian dijadikan kitab-kitab hadis, sedangkan di era digitalisasi sekarang objek digitalisasinya adalah kitab-kitab hadis itu sendiri yang dimodifikasi menjadi kitab-kitab digital.¹⁸

Di sisi yang lain, apabila kita membuka dan menjelajahi *store apps* seperti *Google Play Store*, *Get Apps*, dan penyedia aplikasi lainnya, masih relatif jarang kita temukan aplikasi-aplikasi hadis, khususnya format *muṣṭalah ḥadīs* dengan model aplikasi. Aplikasi-aplikasi hadis yang umum tersedia masih berbentuk *e-book* dari format aplikasi kitab primer hadis, seperti: ensiklopedi hadis, *al-mausū‘ah al-ḥadīsiyyah*, *ḥadīs arba‘īn*, *jāmi‘ kutub al-tis‘ah*, *kutub ḥadīs*, hadis shahih dari kitab tertentu, dan kumpulan-kumpulan hadis dengan tema-tema tertentu.

Salah satu kitab *muṣṭalah ḥadīs* yang populer dan banyak dikaji di beberapa lembaga pesantren di Indonesia adalah kitab “*Taysīr*

¹⁷ Ar Rasyid Fajar Nashrullah, Skripsi: *Desain Aplikasi Berbasis Android ‘Hadis. Uinsuka’ (Studi Programming Hadis)*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

¹⁸ Musthafa Azhami, *Hadis Nabi dan Sejarah Kodifikasinya*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 1994), hlm. 4.

Muṣṭalah al-Ḥadīs” karya Dr. Maḥmūd Ṭaḥḥān. Kitab ini juga sering dijadikan acuan dalam kurikulum pesantren untuk setingkat Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah, bahkan Pesantren Mahasiswa, karena kitab ini ringkas dan sangat sistematis, seperti: Pondok Pesantren Gontor serta cabang-cabangnya, Pondok Pesantren Diniyah Limo Jurai, Pondok Pesantren Darussalam, Pondok Pesantren Darunnajah, dan masih banyak Pesantren-Pesantren lainnya. Latar belakang pengarang kitab menyusun kitab ini adalah karena adanya kesulitan yang dialami murid-murid beliau ketika mempelajari dua kitab *muṣṭalah ḥadīs* yang populer dipelajari saat itu, yaitu kitab “*‘Ulūm al-Ḥadīs*” karya Ibn Ṣalāḥ dan kitab “*al-Taqrīb*” karya al-Nawāwī.¹⁹

Akhirnya, setelah melakukan pertimbangan dari beberapa koleksi aplikasi hadis yang sudah ada, maka penulis tertarik untuk merancang dan membuat aplikasi *‘Ulūm al-Ḥadīs*, khususnya *muṣṭalah ḥadīs*. Aplikasi ini dirancang tidak hanya untuk pembuatan aplikasi saja, tetapi penulis juga berusaha mendigitalisasikan kitab *muṣṭalah ḥadīs* yang berjudul “*Taisir Muṣṭalah al-Ḥadīs*” karya Dr. Maḥmūd Ṭaḥḥān. Kemudian aplikasi ini akan diberi nama “Sir-Muhaddis” yang diadaptasi dari nama kitab tersebut.

Untuk pembuatan dan pengembangan aplikasi ini, penulis akan memuat keseluruhan kitab “*Taysir Muṣṭalah al-Ḥadīs*” karya Dr. Maḥmūd Ṭaḥḥān, sekaligus buku terjemahannya berbahasa Indonesia yang berjudul “Ilmu Hadis Praktis” yang diterbitkan oleh Pustaka Izzul Haq, untuk lebih membantu dan lebih memudahkan pemahamannya. Selain itu, penulis juga menambahkan beberapa informasi, seperti: Profil UIN Sunan Kalijaga, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Profil Program Studi Ilmu Hadis, Profil Developer, dan aplikasi-aplikasi Hadis

¹⁹ Amien Nurhakim, *Taisir Mushthalah al-Hadits, Kitab Dasar Ilmu Hadits yang Amat Sistematis*, <https://nu.or.id/pustaka/taisir-mushthalah-al-hadits-kitab-dasar-ilmu-hadits-yang-amat-sistematis-Zn6qL> diakses pada tanggal 25 Februari 2026, pukul 13.50 WIB.

lainnya dalam aplikasi tersebut. Untuk fitur yang ditawarkan yaitu berupa fitur pencarian langsung (*searching*) multi bahasa (Arab-Indonesia).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik mengangkat sebuah penelitian di bidang programming hadis dan menjadikannya sebagai sebuah karya tulis berupa skripsi yang diberi judul “**Desain Aplikasi “Sir-Muhaddis” Berbasis Android (Studi Programming Hadis)**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, maka untuk lebih mempertajam dan memfokuskan penelitian ini, dapat dirumuskan pokok-pokok permasalahan yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana proses serta langkah pembuatan aplikasi “Sir-Muhaddis” hingga dapat digunakan oleh pengguna?
2. Bagaimana isi konten serta pengembangan aplikasi “Sir-Muhaddis”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya, maka yang menjadi tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses serta langkah pembuatan aplikasi “Sir-Muhaddis” hingga dapat digunakan oleh pengguna.
2. Mengetahui isi konten serta pengembangan aplikasi “Sir-Muhaddis”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari pembuatan dan pengembangan aplikasi pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya pembuatan dan pengembangan aplikasi pada penelitian ini, diharapkan hal ini bisa menambah wawasan serta pengalaman peneliti tentang desain, pembuatan, dan pengembangan aplikasi. Dan juga tentunya bisa menyelesaikan serta menghasilkan aplikasi yang dimaksud.

2. Bagi Pengguna

Dengan dibuat dan dikembangkannya aplikasi “Sir-Muhaddis” ini, diharapkan bisa membantu dan menunjang masyarakat luas khususnya pembelajar hadis pemula dalam mempelajari kaedah-kaedah dan materi dasar ilmu hadis, dan juga memudahkan aksesibilitas pelajar hadis untuk mengaksesnya bagi pengguna android, karena aplikasi ini bisa digunakan kapanpun dan dimanapun serta tidak membutuhkan jaringan internet (*offline*).

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dan disajikan pada proses pembuatan dan pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi hadis yang diberi nama “Sir-Muhaddis” dan berisikan materi *‘Ulūm al-Ḥadīs* dari kitab *Taysir Muṣṭalah al-ḥadīs* karya Dr. Mahmūd Tahhān, yang mana kitab ini menjadi sarana dan objek penelitian ini. Sehingga aplikasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi dalam belajar kaedah-kaedah dasar *‘Ulūm al-Ḥadīs*.

2. Materi yang disajikan

Materi yang akan disajikan dalam aplikasi ini adalah:

- a. Profil Kampus (UIN Sunan Kalijaga, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, dan Program Studi Ilmu Hadis)
- b. Profil Developer
- c. Tentang Aplikasi dan Aplikasi-Aplikasi Hadis

d. Konten Materi Kitab *Taysir Muṣṭalah al-ḥadīs* (Arab-Indonesia).

3. Website dan software

Menurut Yuhefizaer (2021), website merupakan metode untuk menampilkan informasi di internet, berupa gambar, video, teks, suara, maupun interaktif yang menggabungkan link dari satu dokumen ke dokumen lainnya (*hypertext*) yang bisa diakses melalui browser.²⁰ Sedangkan software adalah program yang berisi sekumpulan instruksi untuk melakukan proses pengolahan data.²¹

Jadi, website yang digunakan untuk pembuatan dan pengembangan aplikasi dalam penelitian ini adalah Kodular Creator (www.kodular.io). Kodular adalah sebuah situs web yang menyediakan tools untuk membuat aplikasi android dengan konsep *drag and drop block programming*²².²³ Selain itu, penulis juga memanfaatkan *Google Drive* sebagai tempat penyimpanan data untuk menghindari aplikasi yang terlalu berat. Selain itu, penulis juga memanfaatkan software *Corel Draw 2020* sebagai aplikasi untuk membuat desain yang dibutuhkan.

4. UI (*User Interface*)/UX (*User Experience*)

User Interface (UI) adalah tampilan visual produk terlihat langsung oleh mata. UI lebih fokus pada visualisasi, pewarnaan, dan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas proses pembuatan

²⁰ Yuhefizaer, *Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo*, Jurnal AMIK BSI, Vol. 03, No. 02, (2021), hlm. 277.

²¹ Jeremy Steven, dkk, *Literature Review Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Si; Hardware, Software, dan Database*, Jurnal Ilmu Multidisiplin, Vol. 01, No. 01, (April 2022), hlm. 253.

²² *drag and drop block programming* adalah Pengodean atau pemrograman berbasis blok memanfaatkan lingkungan pembelajaran drag-and-drop, tempat programmer menggunakan "blok" instruksi pengodean untuk membuat cerita dan permainan animasi. Ini adalah aktivitas tingkat pemula, tempat anak-anak dapat memperoleh dasar dalam pemikiran komputasional melalui visual, bukan pengodean yang berbasis teks. <https://www.idtech.com/blog/what-is-block-based-coding> diakses pada tanggal 26 April 2025, pukul 13.40 WIB.

²³ Umi Khofifah, dkk, *Pelatihan Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa SMPN 1 Selorejo*, Jurnal Abdimas Galuh, Vol. 04, No. 01, (Maret 2022), hlm. 550.

aplikasi.²⁴ Sedangkan *User Experience* (UX) memiliki makna yang lebih luas dari UI. UX berfokus pada pengalaman pengguna pada setiap detail aplikasi.²⁵

Adapun beberapa pembuatan dan pengembangan halaman (*screen*) sebagai langkah awal dari aplikasi ini ditunjukkan sebagai berikut:

No	Tampilan UI/UX	Deskripsi Singkat
1		Merupakan halaman pembuka pada tampilan awal aplikasi ini berupa background dan logo, nama aplikasi, dan tombol mulai.
2		Merupakan halaman utama pada tampilan aplikasi ini yang berisikan menu-menu dan fitur yang disediakan oleh aplikasi ini.

²⁴ Binar Academy, *Perbedaan UI dan UX*, <https://www.binar.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux> diakses pada tanggal 26 April 2025, pukul 14.00 WIB.

²⁵ Binar Academy, *Perbedaan UI dan UX*, <https://www.binar.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux> diakses pada tanggal 26 April 2025, pukul 14.05 WIB.

3		Merupakan halaman daftar isi materi kitab pada aplikasi ini yang berisikan fitur pencarian dan materi Arab dan Indonesia
4		Merupakan halaman konten materi kitab pada aplikasi ini yang berisikan materi Arab dan Indonesia

F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dijadikan sebagai petunjuk tentang arah penelitian yang dilaksanakan, sehingga berguna membantu peneliti mencari dan menemukan kerangka berpikir yang baru dan untuk menghindari plagiasi.²⁶ Tinjauan pustaka adalah paparan singkat tentang penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan dan membahas atau mengkaji objek penelitian yang sejenis, sehingga penulis

²⁶ Salim dan Syahrudin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2012), hlm. 45.

dapat mengetahui secara jelas posisi dan kontribusi penulis dalam studi atau kajian yang diteliti.²⁷

Dalam rangka meninjau kembali penelitian-penelitian terdahulu yang membahas dan mengkaji objek penelitian sejenis tersebut dan guna menemukan kerangka berpikir baru sebagaimana yang telah disebutkan di atas, maka penulis terlebih dahulu mencari dan memaparkan penelitian-penelitian terkait yang dianggap masih relevan dan bisa dijadikan sebagai referensi dan literature pustaka. Adapun beberapa penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian yang berjudul “*Digitalisasi Media Pembelajaran Musthalahul al-Hadis Berbasis Android (Belajar Hadis)*”. Skripsi ini ditulis oleh Dicky Prayogi pada tahun 2023, Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pertama dari penelitian yang penulis kembangkan.
2. Penelitian yang berjudul “*Desain Aplikasi Taisir Musthalahul Hadis Berbasis Android (Studi Progaming Hadis)*”. Skripsi ini ditulis oleh Fayad Dzikrul Rachman pada tahun 2024, Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kedua dari penelitian yang penulis kembangkan. Namun, yang menjadi pembeda antara penelitian penulis dengan penelitian ini adalah penambahan isi materi konten kitab, terjemahan, serta penambahan fitur-fitur baru seperti fitur *searching* multi bahasa (Arab-Indonesia).
3. Penelitian yang berjudul “*Desain Aplikasi Asy-Syamaail Al-Muhammadiyah Berbasis Android (Studi Progaming Hadis)*”. Skripsi ini ditulis oleh Maulaya Mumtaza Marfu’ pada tahun 2024,

²⁷Inayah Rohmaniyah, Dkk. *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, 2022), hlm. 9.

Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian lainnya tentang pembuatan aplikasi kitab ‘Ulūm al-Ḥadīs.

4. Penelitian yang berjudul “*Desain Aplikasi Rawi APPS (Studi Programming Hadis)*”. Skripsi ini ditulis oleh Dimas Yusuf Maulana pada tahun 2023, Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini juga merupakan penelitian lainnya tentang pembuatan aplikasi hadis.
5. Penelitian yang berjudul “*Design Aplikasi Hadis-Hadis Sains Melalui Website Kodular*”. Skripsi ini ditulis oleh Nadya Silvy pada tahun 2024, Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pembuatan aplikasi hadis yang berfokus pada hadis-hadis sains.
6. Penelitian yang berjudul “*Digitalisasi Hadis Hadis Isu Aktual Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android*”. Penelitian ini ditulis oleh Memed Khumaedi pada tahun 2020, Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini bisa dikatakan sebagai skripsi pertama yang membahas tentang pembuatan aplikasi hadis di Indonesia.
7. Penelitian yang berjudul “*Desain Aplikasi Berbasis Android - ' Hadis Uinsuka ' (Studi Programming Hadis)*”. Skripsi ini ditulis oleh Ar Rasyid Fajar Nashrullah pada tahun 2021, Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini memuat berbagai

informasi mengenai profil program studi Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga.

8. Artikel jurnal yang berjudul “*Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa SMPN 1 Selorejo*”. Artikel jurnal ini ditulis oleh Umi Khalifah dan Nurulita Iman Sari pada tahun 2022 yang diterbitkan di jurnal *Abdimas Galuh*.
9. Artikel jurnal yang berjudul “*Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (E-Book) dan Buku Konvensional pada Era Globalisasi di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang*”. Artikel jurnal ini ditulis oleh Indah Rahmanningtyas dan Pipit Haryadi pada tahun 2022 yang diterbitkan di jurnal *Ilmiah Ilmu Pendidikan*.

G. Kerangka Teori

1. Digitalisasi Hadis

Kemajuan teknologi informasi ikut mengubah cara penyebaran serta pembelajaran hadis. Peralihan dari media cetak berbasis buku ke media digital seperti *e-book* dan aplikasi membuat jangkauan akses ke literatur hadis menjadi lebih luas, cepat, mudah, dan praktis. Proses digitalisasi ini merupakan lanjutan dari sejarah kodifikasi hadis yang sebelumnya telah beralih dari tradisi lisan (oral) ke bentuk tulisan.²⁸

Menurut Mustafa al-Azami, perkembangan kodifikasi hadis (tadwin al-hadis) dari masa awal perkembangan hadis merepresentasikan usaha para ulama dengan berbagai macam metode pengumpulan dan periwayatan hadis untuk tetap menjaga perbendaharaan hadis hingga masa sekarang.²⁹

²⁸ Ilhamiyatul Hidayat dan Endad Musaddad, *Digitalisasi Hadits: Perkembangan dan Tantangan di Era Modern, Amsal Al-Qur'an: Jurnal Al-Qur'an dan Hadis*, Vol. 2, No. 2, (Juli 2025), hlm. 186.

²⁹ Junaid bin Junaid dan Muh. Nashiruddin A, *Historitas Perkembangan Hadis (Dari Periode Klasik Hingga Kontemporer)*, *CARITA: Jurnal Sejarah dan Budaya*, Vol. 2 No. 2 (2024), hlm. 148.

Dalam konteks masa sekarang, pemanfaatan teknologi digital dapat dipandang sebagai bentuk inovasi dalam menjaga keberlanjutan tradisi keilmuan tersebut. Dengan demikian, pengembangan aplikasi digital untuk mempelajari hadis dan ilmu-ilmu yang berkaitan dengannya merupakan salah satu bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi yang dapat mempermudah proses pembelajaran serta memperluas akses masyarakat terhadap literatur hadis.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan dan memperagakan materi pembelajaran guna untuk memantik pemikiran, perhatian, dan minat belajar siswa. Di era digital sekarang, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada media cetak berbasis buku konvensional, tetapi juga sudah bertransformasi ke bentuk media digital.³⁰

Media pengajaran digital adalah alat yang menggunakan teknologi komputer dan perangkat elektronik untuk menyampaikan konten pembelajaran secara interaktif. Pemanfaatan media digital dalam kegiatan belajar mengajar memiliki sejumlah keuntungan, termasuk akses yang lebih mudah, waktu yang fleksibel, serta kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis informasi seperti teks, gambar, suara, dan animasi.³¹

Berdasarkan teori Pembelajaran Multimedia yang dirumuskan oleh Richard E. Mayer, efektivitas proses pembelajaran dapat meningkat jika informasi disampaikan dengan menggabungkan berbagai jenis media, seperti tulisan dan visual gambar. Penggabungan elemen multimedia yang berbeda dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan

³⁰ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, (2018), hlm. 105.

³¹ Sepling Paling, Dkk, *Media Pembelajaran Digital*, (Makassar: CV Tohar Media, 2024), hlm. 23.

lebih baik karena informasi diterima melalui berbagai saluran kognitif.³² Oleh karena itu, penerapan media digital dalam pengajaran ilmu hadis diharapkan mampu memperbaiki efektivitas belajar serta memudahkan pengguna dalam memahami materi yang ada.

3. Model Pengembangan Media Pembelajaran ADDIE

Dalam penciptaan media pembelajaran berbasis teknologi, diperlukan suatu pendekatan yang teratur agar pengembangan dapat dilaksanakan dengan baik. Salah satu pendekatan yang umum diterapkan dalam proses ini adalah model ADDIE.

Model ADDIE adalah representasi dari lima langkah penting dalam proses pengembangan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE menyediakan kerangka yang teratur dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga proses penciptaan aplikasi dapat berlangsung dengan baik dan terarah. Berikut penjelasannya:³³

a. Analisis

Langkah ini dilakukan untuk mengenali kebutuhan pengguna, karakteristik pengguna, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Desain

Pada langkah ini, dilakukan perancangan konsep aplikasi, penyusunan materi, serta desain antarmuka yang akan diaplikasikan.

c. Pengembangan

Langkah ini adalah proses penciptaan aplikasi sesuai dengan desain yang sudah dibuat sebelumnya.

³² Jules Nurhatmi, *Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional*, *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, Vol. 1, No. 2, (2025), hlm. 99.

³³ Rachmad Rizal Yulianto, *Analisis Implementasi Model ADDIE dalam Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran Inovatif*, *An-Nahdloh: Journal of Education and Islamic Studies*, Vol. 1, No. 2, hlm. 306-307.

d. Implementasi

Di langkah ini, aplikasi yang telah dibuat mulai digunakan oleh pengguna untuk menguji efektivitas dalam kegiatan pembelajaran.

e. Evaluasi

Langkah terakhir ini dilakukan untuk menilai keberhasilan aplikasi serta menemukan kekurangan yang perlu diperbaiki.

4. Perangkat (*Device*)

Dalam dunia digital, perangkat terbagi dua yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat umumnya digunakan untuk memproses dan menyimpan data secara elektronik. Perangkat keras memiliki beberapa kategori, yaitu: perangkat input, perangkat pemrosesan, perangkat penyimpanan, dan perangkat output. Sedangkan perangkat lunak terdiri dari sistem operasi (*operational system*), bahasa pemrograman, dan perangkat lunak aplikasi.³⁴

5. Android

Android adalah model telepon genggam atau *smartphone* yang dibangun dengan sistem operasi berbasis *linux* dengan kode sumber terbuka dan berlisensi APACHE 2.0 yang dirancang untuk beragam perangkat yang berbeda.³⁵ Perusahaan Android, *Android Inc.* didirikan Oktober tahun 2003 oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White di California, namun kemudian diakuisisi oleh Google pada Agustus 2005.

Tujuan awal pengembangan android adalah untuk mengembangkan sebuah sistem operasi canggih yang diperuntukkan bagi kamera digital, namun seiring waktu dan permintaan pasar, maka pengembangannya

³⁴ Faris Hadinata, *Pengertian Hardware, Fungsi, dan Contohnya: Penjelasan Lengkap*, <https://bit.telkomuniversity.ac.id/pengertian-hardware-fungsi-dan-contohnya-penjelasan-lengkap/> diakses pada tanggal 27 April 2025, pukul 07.50 WIB.

³⁵ Sigit Suryono, dkk, *Panduan Membuat Aplikasi Android Menggunakan Android Studio*, (Yogyakarta: PT Lauwba Techno Indonesia, 2020), hlm. 2

dialihkan ke pasar telepon pintar untuk menyaingi *Symbian* dan *Windows Mobile*, hingga pada akhirnya Android meluncurkan ponsel seluler pertama yang diberi nama “HTC Dream” di penghujung tahun 2008.³⁶

Secara historis, android mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan banyak versi yang telah dirilis dan dikembangkan hingga saat ini, di antaranya: Android 1.0 (September 2008), Android 1.1, Android 1.5 (Mei 2009), Android 1.6 (September 2009), Android 2.3-2.1, Android 2.2-2.2.3 (Mei 2010), Android 2.3-2.3.7 (Desember 2010), Android 3.0-3.2.6 (Februari 2011), Android 4.0-4.0.4 (Oktober 2011), Android 4.1-4.3 (Juli 2012), Android 4.4+ (September 2013), Android 5.0+, Android 6.0+ (Oktober 2015), Android 7.0 (Maret 2016), Android 8.0 (Agustus 2017), Android 9.0 (Agustus 2018), Android 10.0, Android 11.0, Android 12.0 (Oktober 2021), Android 13.0 (Agustus 2022), Android 14.0 (Oktober 2023), dan Android 15.0 (Oktober 2024).³⁷

6. Kodular

Kodular merupakan platform daring berbentuk website yang menyajikan beragam alat (*palettes*) yang mirip dengan MIT App Inventor untuk merancang aplikasi berbasis android dengan menggunakan *block programming*, yaitu pengkodean berbasis block logika untuk membangun aplikasi android dengan cara yang lebih sederhana dan mudah.³⁸

H. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan dua jenis metode sebagai langkah dalam memulai penelitian ini, yaitu metode penelitian dan metode pengembangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

³⁶ Sigit Suryono, dkk, *Panduan Membuat Aplikasi Android Menggunakan Android Studio*, hlm. 3.

³⁷ AdminUIN, *Android dan Perkembangannya*, <https://sif.uin-suska.ac.id/android-dan-perkembangannya/> diakses pada tanggal 27 April 2025, pukul 09.05 WIB.

³⁸ Umi Khofifah, dkk, *Pelatihan Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa SMPN 1 Selorejo*, Jurnal *Abdimas Galuh*, Vol. 04, No. 01, (Maret 2022), hlm. 551.

adalah model penelitian R&D (*research and development*) untuk menghasilkan output aplikasi “Sir-Muhaddis” yang akan penulis kembangkan. Mengutip pendapat Sugiyono (2013), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran serta dapat menguji efektivitas produk-produk tersebut.³⁹ Metode R&D ini dipilih karena memuat serangkaian tahapan yang sistematis dalam upaya menguji dan mengembangkan suatu produk aplikasi seperti yang akan penulis lakukan.

Kemudian, metode pengembangan, metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*analyze, design, develop, implement, and evaluate*). Konsep model ADDIE ini diterapkan untuk membangun kinerja dasar dalam membangun media pembelajaran, yaitu konsep pengembangan sebuah desain produk aplikasi pembelajaran.⁴⁰

I. Sistematika Penulisan

Berdasarkan pedoman penulisan proposal dan skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2022, maka pembahasan penelitian dan penulisan ini akan disistematisasi menjadi empat bab, yaitu:⁴¹

Bab pertama, pendahuluan. Pada bab ini akan dideskripsikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penulisan dan pengembangan, dan sistematika penulisan.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 297.

⁴⁰ Fitria Hidayat, dkk, *Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Vol. 01, No. 01, (Desember 2021), hlm. 29.

⁴¹ Inayah Rohmaniyah, Dkk. *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, 2022), hlm. 11.

Bab kedua, tahapan pembuatan aplikasi. Pada bab ini akan berfokus pada proses dan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembuatan aplikasi yang akan dibuat dan dikembangkan, yaitu dimulai dengan membuat analisis konten aplikasi dan diagram, *flowchart*, dan tahapan perancangan pembuatan aplikasi.

Bab ketiga, hasil implementasi, pengujian sistem, dan pembahasan. Pada bab ini akan memuat seluruh desain *user interface* (UI) dan proses implementasi terhadap pengguna aplikasi. Penulis juga akan melakukan uji coba aplikasi kepada pengguna lalu menyusun dan mengolah hasil uji coba tersebut dalam bentuk tabel hasil uji coba.

Terakhir, bab keempat, penutup. Pada bab ini akan memuat kesimpulan dan saran untuk peneliti dan pengembang aplikasi hadis selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran hadis, karena semakin pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi, semakin besar pula kemungkinan daya tarik masyarakat dan pelajar mempelajari ilmu pengetahuan melalui media teknologi.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Aplikasi “Sir-Muhaddis” berbasis android merupakan aplikasi yang memuat materi kitab “Taysir Muṣṭalah Ḥadīs” karya Dr. Maḥmūd Ṭaḥḥān dan buku terjemahannya yang berjudul “Ilmu Hadis Praktis” yang diterjemahkan oleh Abu Fuad terbitan Pustaka Thariqul Izzah yang disusun menjadi seratus empat belas (114) materi yang terdiri dari materi bahasa Arab dan bahasa Indonesia. Selain itu, aplikasi ini juga memuat beberapa informasi umum tentang Universitas Islam Sunan Kalijaga, developer, dan aplikasi-aplikasi hadis lainnya.

Pembuatan aplikasi “Sir-Muhaddis” ini menggunakan website Kodular yang merupakan platform daring pembuatan aplikasi android yang menggunakan model pemrograman *drag and drop programming*. Aplikasi ini disusun menggunakan lima tahapan model ADDIE, yaitu: *Analysis* (Analisa), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Setelah aplikasi selesai dibangun, untuk mengevaluasi kelayakan sistem, materi, dan fungsional aplikasi, maka dilakukan uji coba dan penilaian aplikasi menggunakan skala numeric (angka 1-100 dan predikat A-E), metode pengisian kuesioner menggunakan format google form yang disebarakan ke beberapa responden yang dijadikan target penggunaan aplikasi “Sir-Muhaddis” ini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian penulis ini, maka dapat ditarik beberapa poin yang bisa dijadikan saran dan pertimbangan untuk peneliti dan pengembang aplikasi selanjutnya:

1. Dalam proses pembuatan aplikasi “Sir-Muhaddis” ini penulis tidak menggunakan website Kodular Premium, sehingga tidak semua fitur bisa *unlock* dan diakses secara gratis, dan juga karena keterbatasan *size assets* di Kodular Free (non-Premium) maksimal 10 MB, maka terdapat batasan untuk memaksimalkan penggunaan *assets*.
2. Pada pembuatan aplikasi ini, karena keterbatasan fitur-fitur yang tersedia di kodular untuk lebih optimalisasi kinerja dan tampilan aplikasi, penulis hanya menambahkan beberapa *extension* ke laman kodular. Maka dari itu penulis menyarankan agar peneliti dan pengembang aplikasi selanjutnya agar lebih memaksimalkan penggunaan *extensions* untuk kodular.
3. Dalam pembuatan aplikasi ini, tentu saja masih terdapat banyak kekurangan pada fungsional dan *user interface* aplikasi. Maka dari itu penulis berharap agar pengembang aplikasi-aplikasi selanjutnya lebih dimaksimalkan lagi.
4. Pada bagian menu materi kitab, penulis belum menambahkan kajian kitab dan kajian tokoh (pengarang kitab) sebagai pengantar dan pengenalan sebelum masuk ke materi kitab. Maka dari itu penulis menyarankan kepada pengembang aplikasi hadis selanjutnya-khususnya aplikasi kitab hadis-agar menambahkan kajian tokoh dan kajian kitab ke materi aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, Naomi. *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- AdminUIN. *Android dan Perkembangannya*. <https://sif.uin-suska.ac.id/android-dan-perkembangan-nya/>
- Andalas, Syafa Fadhilah Tegar. *209,3 Juta Orang di Indonesia Menggunakan Smartphone pada Tahun 2023*. <https://data.goodstats.id/statistic/2093-juta-orang-di-indonesia-menggunakan-smartphone-pada-tahun-2023-cbha0>
- Aris. *Sejarah Perkembangan Teknologi Komunikasi*. <https://www.gramedia.com/literasi/sejarah-perkembangan-teknologi-komunikasi/>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). *Laporan Survey Internet Indonesia pada Tahun 2024*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Awaluddin, Ahmad Fajar. Dkk.. *Penerapan Pembelajaran Kitab Kuning Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Keislaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan, Vol. 23, No. 02, Desember 2024.
- Azhami, Musthafa.. *Hadis Nabi dan Sejarah Kodifikasinya*. Jakarta: Pustaka Firdaus. 1994.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. Kelima Jakarta: Balai Pustaka. 2019.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *KBBI VI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kodifikasi>
- Badan Pusat Statistik. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/08/31/131385d0253c6aae7c7a59fa/statistik-telekomunikasi-indonesia-2022.html>
- Balya, Muh David. *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial-Budaya*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial, dan Humaniora, Vol. 01, No. 03. Agustus 2023.

- Baridwan, Zaky. *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. 2010.
- Binar Academy. *Perbedaan UI dan UX*.
<https://www.binar.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux>
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”, *Halaqa: Islamic Education Journal*, vol. 3, no. 1, 2019, p. 37.
- Hadinata, Faris. *Pengertian Hardware, Fungsi, dan Contohnya: Penjelasan Lengkap*. <https://bit.telkomuniversity.ac.id/pengertian-hardware-fungsi-dan-contohnya-penjelasan-lengkap/>
- Hartiwati, Ertie Nur, “Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java Dengan Phpmymadmin”, *Journal of International Border Studies*, vol. 5, no. 1, 2022.
- Hidayat, Fitria. Dkk. *Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 01, No. 01. Desember 2021.
- Hidayat, Ilhamiyatul dan Endad Musaddad, *Digitalisasi Hadits: Perkembangan dan Tantangan di Era Modern, Amsal Al-Qur'an: Jurnal Al-Qur'an dan Hadis*, Vol. 2, No. 2, Juli 2025.
- Junaid, Junaid bin dan Muh. Nashiruddin A, *Historitas Perkembangan Hadis (Dari Periode Klasik Hingga Kontemporer)*, *CARITA: Jurnal Sejarah dan Budaya*, Vol. 2 No. 2, 2024.
- Kasemin, Kasiyanto. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Fajar Interpratama. 2015.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Bangun Infrastruktur Digital Pesantren, Kemenag Digitalisasi Kitab Kuning*,
<https://kemenag.go.id/nasional/bangun-infrastruktur-digital-pesantren-kemenag-digitalisasi-kitab-kuning-d5UiT>
- Khofifah, Umi. Dkk. *Pelatihan Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa SMPN 1 Selorejo*. *Jurnal Abdimas Galuh*, Vol. 04, No. 01. Maret 2022.
- KOMDIGI. *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*.
<https://www.komdigi.go.id/berita/sorotan-media/detail/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia>

- Nashrullah, Ar Rasyid Fajar. Skripsi: *Desain Aplikasi Berbasis Android 'Hadis. Uinsuka' (Studi Programming Hadis)*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2021.
- Novitasari, Linda. *Pendidikan dan Pembelajaran di Era Digital*. <https://librarynew.unja.ac.id/pendidikan-dan-pembelajaran-di-era-digital/>
- Nurhatmi, Jules, *Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional*, *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, Vol. 1, No. 2, 2025.
- Paling, Sepling, Dkk, *Media Pembelajaran Digital*, Makassar: CV Tohar Media, 2024.
- Paramitha, Annisa, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Universitas Komputer Indonesia: Prodi Sistem Informasi dan Manajemen Informatika, 2020.
- Rachman, Fayad Dzikrul. Skripsi: *Desain Aplikasi 'Taisir Musthalahul Hadis' Berbasis Android (Studi Programing Hadis)*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.
- Rahmaningtyas, Indah. Dkk. "*Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (E-Book) dan Buku Konvensional pada Era Globalisasi di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang*", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan*, Vol. 05, No. 06. Juni 2022.
- Ramdany, Sandy, dkk. "*Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web*", *Journal of Industrial and Engineering sistem*, vol. 5, no. 1, 2024.
- Rohmaniyah, Inayah. Dkk. *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga. 2022.
- Rojabi, Muhammad Afdan, *Pengantar user interface (UI)*, Bogor: Afdan Rojabi Publisher, 2025.
- Safitri, Meilani dan M. Ridwan Aziz, "ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning", *Jurnal pendidikan dasar*, vol. 3, no. 2, 2022.
- Salim dan Syahrums. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cipta Pustaka Media. 2012.

- Steven, Jeremy. Dkk. *Literature Review Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Si; Hardware, Software, dan Database*, Jurnal Ilmu Multidisiplin, Vol. 01, No. 01. April 2022.
- Sugihartini, Nyoman dan Kadek Yudiana, “*ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*”, *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, vol. 15, no. 2, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Suryono, Sigit. Dkk. *Panduan Membuat Aplikasi Android Menggunakan Android Studio*. Yogyakarta: PT Lauwba Techno Indonesia. 2020.
- Syamsiah, Syamsiah, “*Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan*”, *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, vol. 4, no. 1, 2019.
- Syamsuddin, Muhammad Chalis. *Peran Umar bin Abdul Aziz dalam Kodifikasi Hadis*. *Jurnal al-Qiraah*, Vol. 14, No. 01. 2020.
- Tafonao, Talizaro, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* , Vol. 2, No. 2, 2018.
- Universitas PGRI Yogyakarta. *Dampak Kemajuan Teknologi dalam Pendidikan: Revolusi Belajar di Era Modern*.
<https://upy.ac.id/berita/dampak-kemajuan-teknologi-dalam-pendidikan-revolusi-belajar-di-era-modern/>
- Wajdi, Muh Barid Nizaruddin. *Pesantren di Era Digitalisasi, Tantangan, dan Peluang*.
<https://geotimes.id/opini/pesantren-di-era-digitalisasi-tantangan-dan-peluang/>
- Yuhefizaer. *Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo*, *Jurnal AMIK BSI*, Vol. 03, No. 02. 2021.
- Yulianto, Rachmad Rizal, *Analisis Implementasi Model ADDIE dalam Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran Inovatif, An-Nahdloh: Journal of Education and Islamic Studies*, Vol. 1, No. 2.