

**“AKHLAK DIGITAL”: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
HADIS AKHLAK**

BERBASIS ANDROID

(STUDI PROGRAMMING HADIS)



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Hadis (S.Ag.)

Disusun Oleh:

Ahmad Fajar Pratama (22105050024)

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

2026

SURAT 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-1525/Un.02/DU/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : "AKHLAK DIGITAL": PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HADIS AKHLAK BERBASIS ANDROID (STUDI PROGRAMMING HADIS)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AHMAD FAJAR PRATAMA
Nomor Induk Mahasiswa : 22105050024
Telah diujikan pada : Rabu, 05 Agustus 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

Achmad dahlan, Lc., M.A
SIGNED

Valid ID: 6a7e435cc4c73



Penguji II

Prof. Dr. Nurun Najwah, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 6a836b31a22fe



Penguji III

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

Valid ID: 6a8beab6c2ecf



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

Valid ID: 6a8e804d9815b

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Fajar Pratama

NIM : 22105050024

Program Studi : Ilmu Hadis

Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Akhiak Digital: Pengembangan Media Pembelajaran Hadis Akhlaq 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.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 29 Juli 2026

Yang menyatakan



Ahmad Fajar Pratama

NIM: 22105050024

NOTA DINAS PEMBIMBING 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 : Ahmad Fajar Pratama

NIM : 22105050024

Judul Skripsi : “Akhlak Digital”: Pengembangan Media Pembelajaran Hadis Akhlak 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, 30 Juli 2026

Pembimbing

Achmad Dahlan, Lc., M.A
NIP. 19780323 201 101 1 007

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi huruf arab ke latin pada penyusunan skripsi ini berdasarkan surat keputusan bersama (SKB) Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI No. 158/1987 serta No. 0543b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta	T	te
ث	Sa'	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	-
ح	Ha'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	ka serta ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap

مُتَعَدِّدٌ	ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّةٌ	ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta' Marbutoh di Akhir Kata

1. Bila dimatikan h (ketentuan tersebut tidak berlaku pada kata-kata arab yang telah terserap ke dalam bahasa Indonesia, misalnya zakat, salat, dan sebagainya, terkecuali jika menghendaki kata aslinya).

حِكْمَةٌ	ditulis	<i>Hikmah</i>
عِلَّةٌ	ditulis	<i>'Illah</i>

2. Jika diikuti kata sedang 'al' setara bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كَرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	ditulis	<i>Karāmah al-Auliya'</i>
--------------------------	---------	---------------------------

3. Bila ta' marbutah hidup ataupun dengan harokat fathah kasroh serta dammah ditulis t ataupun h.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	ditulis	<i>Zakah al-Fitri</i>
-------------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

اَ فَعَلَ	Fathah	ditulis	A <i>fa'ala</i>
إِ ذُكِرَ	Kasrah	ditulis	I <i>zukiro</i>
أَ	Dhammah	ditulis	U

يَذْهَبُ			<i>yaẓhabu</i>
----------	--	--	----------------

E. Vokal Panjang

Fathah + alif جاهلية	ditulis ditulis	ā <i>jāhiliyah</i>
Fathah + ya' mati تنسى	ditulis ditulis	ā <i>tansā</i>
Kasrah + ya' mati كريم	ditulis ditulis	ī <i>karīm</i>
Dhammah + wawu mati فروض	ditulis ditulis	ū <i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati بينكم	ditulis ditulis	Ai <i>Bainakum</i>
Fathah + wawu mati قول	ditulis ditulis	Au <i>Qaul</i>

G. Vokal Pendek Berurutan dengan Satu Kata yang dipisahkan dengan Apostrof

أنتم اعدة	ditulis	<i>a'antum u'iddat</i>
لعن	ditulis	<i>la'in</i>
شكرتم	ditulis	<i>syakartum</i>

H. Kata sandang pada tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال, tetapi pada transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah serta kata sandang yang diikuti huruf qamariyah.

1. Jika diikuti dengan huruf Qamariyah

القرآن	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Jika diikuti Huruf Syamsiyah, maka ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyah yang mengikutinyam dengan menghilangkan salah satu hurufnya.

السماء	ditulis	<i>as-Samā</i>
الشمس	ditulis	<i>asy-Syams</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya:

ذوي الفروض	ditulis	<i>Ẓawī al-furūd</i>
أهل السنة	ditulis	<i>Ahl- as-Sunnah</i>

J. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi tetap digunakan huruf besar. Aturannya mengikuti kaidah EYD,

misalnya huruf kapital dipakai pada awal kalimat dan huruf pertama adalah nama diri. Jika suatu nama didahului kata sandang, bagian yang ditulis dengan huruf kapital adalah huruf pertama nama tersebut, bukan huruf pertama kata sandangnya.

Contoh:

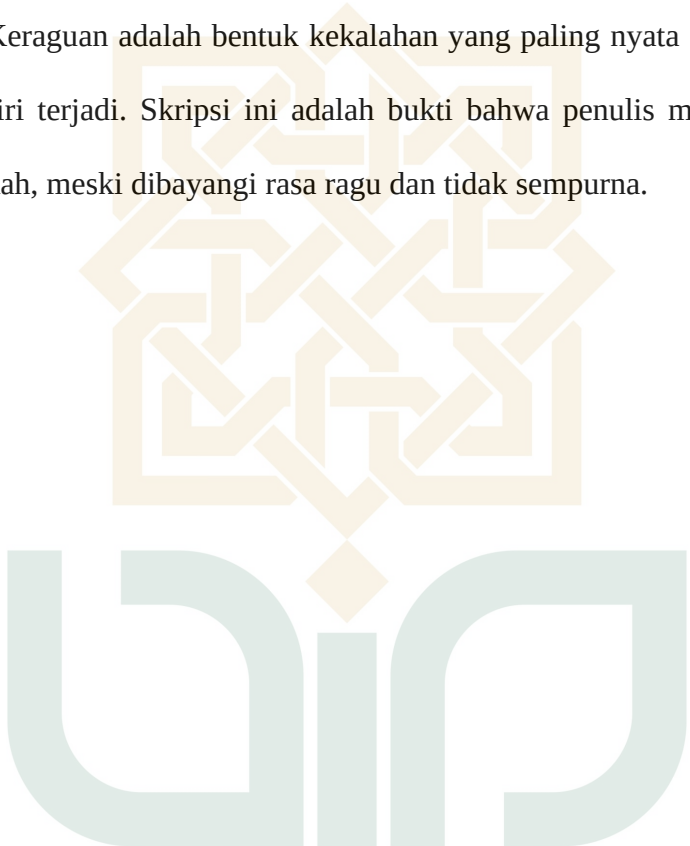
شهر رمضان الذي أنزل فيه القرآن	ditulis	<i>Syahru Ramaḍān al- laẓī unzila fīh al- Qur'ān</i>
-----------------------------------	---------	--

MOTTO

“Hesitation is defeat”

- Sekiro: Shadows Die Twice

Keraguan adalah bentuk kekalahan yang paling nyata sebelum kegagalan itu sendiri terjadi. Skripsi ini adalah bukti bahwa penulis memilih untuk terus melangkah, meski dibayangi rasa ragu dan tidak sempurna.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan pertama-tama kepada Allah SWT dan Nabi SAW sebagai sumber segala ilmu, petunjuk, dan kekuatan dalam setiap proses menjalani kehidupan. Selanjutnya, skripsi ini penulis persembahkan kepada Bapak dan Ibu tercinta, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, pengorbanan, serta dukungan yang tiada henti, sehingga penulis mampu menempuh dan menyelesaikan pendidikan hingga tahap ini. Penulis juga mempersembahkan karya ini kepada saudara-saudari tercinta, yaitu adik saya Ahmad Bayu Kurniawan yang selalu memberikan semangat, dan dukungan moral dalam perjalanan akademik penulis.

Ucapan terima kasih dan persembahan juga penulis sampaikan kepada seluruh guru, asatidz, dan dosen, yang telah membimbing, mengarahkan, serta menanamkan nilai-nilai keilmuan dan akhlak, sehingga menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menempuh studi dan kehidupan.

Tidak lupa, skripsi ini penulis persembahkan kepada seluruh teman-teman seperjuangan, baik di lingkungan kampus, maupun dalam organisasi kebersamaan, dan pelajaran hidup yang berarti bagi penulis. Dan secara khusus, skripsi ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta, Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam,

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,
sebagai tempat penulis menimba ilmu, menempa pemikiran, dan membangun fondasi akademik dalam bidang studi hadis.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Ucapan puji syukur tiada hentinya ditunjukkan kepada kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Showalat serta salam semoga selalu tersampaikan kepada baginda Nabi Muhammad SAW kepada para keluarganya, sahabatnya, para tabi'in dan tabi'ut tabi'in serta para umatnya yang selalu konsisten menjalankan sunnah-sunnahnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa dalam proses menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas semangat dan bantuan dari berbagai pihak, karena itu seharusnya penulis mengucapkan banyak terima kasih, dan ucapan spesial terima kasih ini, penulis persembahkan kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
3. Drs. Indal Abror, M.Ag. selaku Kepala Program Studi Ilmu Hadis.
4. Sekretaris Prodi Ilmu Hadis sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, Asrul, M.Hum.
5. Dosen pembimbing saya, Achmad Dahlan, Lc., M.A selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan proses ini, selalu memberi saran dan masukan, juga membantu dalam bimbingan akademik. Kepada bapak dan keluarga semoga selalu diberikan berkah, kesehatan, keselamatan, dan kelancaran dalam segala urusan serta selalu dimudahkan dalam menghadapi tantangan. Permohonan maaf yang setulus-tulusnya saya haturkan jika selama proses saya menjadi mahasiswa sampai ke tahap akhir pengerjaan skripsi ini banyak merepotkan dan melakukan kesalahan.

6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas ilmu pengetahuan, wawasan keilmuan, dan bimbingan akademik yang telah diberikan kepada penulis secara konsisten selama masa perkuliahan.
7. Untuk Ayahanda Nonot Subono yang senantiasa memberikan motivasi kepada penulis. Terima kasih atas kerja keras, kesabaran, dan tanggung jawab yang tak pernah putus meski harus menelan lelah dalam diam. Bapak mengajarkan arti keteguhan dan kekuatan dalam menghadapi kehidupan. Doa-doa Bapak senantiasa menyertai setiap langkah penulis. Skripsi ini merupakan bagian dari jerih payah dan perjuangan Ayah demi masa depan anaknya.
8. Untuk Ibunda Maryati yang menjadi rumah ternyaman untuk kembali, terima kasih atas cinta dan sayang yang tak terhingga atas kesabaran yang tak pernah habis, atas doa-doa yang dipanjatkan di sepertiga malam yang selalu menemani penulis dikala sedang merasa lelah dan kehilangan arah.
9. Untuk adikku *terbest*, yang senantiasa hadir tanpa diminta dan selalu siap membantu apa pun yang penulis butuhkan. Terima kasih atas kesediaan, kehadiran, dan kepedulian yang menjadi penguat tersendiri di setiap Langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk keluarga besar dari pihak Bapak dan Ibu, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis. Terima kasih atas kehangatan dan kepedulian yang selalu dirasakan, sekecil apa pun bentuknya, sungguh berarti bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini.
11. Untuk saudara-saudara penulis yang telah berkontribusi dalam melengkapi data skripsi ini. Terima kasih atas bantuan, waktu, dan kesediaan yang diberikan, tanpa peran kalian penelitian ini tidak akan selengkap dan seutuh sekarang.
12. Untuk teman-teman seperjuangan di Program Studi Ilmu Hadis, yang

telah menjadi bagian dari perjalanan Panjang penulis. Terima kasih atas kebersamaan, diskusi, dan saling menyemangati selama menempuh Pendidikan di bangku kuliah.

13. Untuk sahabat-sahabat dekat penulis yang ternaung dalam nama Alter. Terima kasih atas tawa, cerita, dan pelukan hangat persahabatan yang selalu tampil dalam segala kondisi penulis, entah itu susah, senang, sedih, kenyang maupun lapar.
14. Untuk saudara seataap penulis yang ternaung dalam atap Rumah Islami. Terima kasih atas sampah yang tidak pernah pada tempatnya, token listrik yang selalu bunyi layaknya bom grenade, baju yang selalu tergantung di kamar mandi tanpa tahu siapa pemiliknya, sandal yang selalu hilang sebelah. Terima kasih telah menghadirkan instrument-instrument itu sehingga menjadi hal yang bisa dikenang oleh penulis.
15. Untuk teman-teman KKN Rejonauts, yang telah menjadi keluarga baru dalam waktu singkat namun penuh makna. Terima kasih atas kerja sama, pengalaman, dan kenangan berharga selama masa pengabdian yang turut membentuk penulis menjadi penulis menjadi pribadi yang lebih baik.
16. Untuk Ibu Dosen Promosi Kesehatan, yang tak henti-hentinya mendorong penulis untuk segera bimbingan dan melanjutkan tulisan ini. Terima kasih atas semangat, kesabaran, dan kehangatannya yang selalu berhasil membangunkan penulis dari rasa malas, hingga skripsi ini akhirnya benar-benar rampung.
17. Terakhir, untuk diri penulis sendiri, yang telah bertahan melewati proses, Lelah, ragu, dan jatuh-bangun dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah terus berjuang, tidak menyerah, dan percaya bahwa semua usaha ini akan berbuah manis pada waktunya.

Tidak semua pihak yang telah berjasa dalam proses penyusunan skripsi ini dapat penulis sebutkan satu per satu karena keterbatasan ruang. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sangat mendalam kepada seluruh pihak yang telah turut andil dan memberikan dukungan dalam memperjuangkan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan sebaik-baik balasan.

Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat dan memperluas wawasan keilmuan, khususnya dalam bidang Ilmu Hadis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan keberkahan atas setiap kebaikan yang telah diberikan.

Yogyakarta, 30 Juli, 2026

Ahmad Fajar Pratama

NIM: 22105050024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Digitalisasi yang masif di era Revolusi Industri 4.0 membawa kemudahan akses informasi sekaligus tantangan terhadap pembentukan akhlak generasi muda, khususnya anak usia sekolah dasar. Kondisi ini menuntut hadirnya media pembelajaran akhlak berbasis hadis yang relevan dengan dunia digital anak masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi "Akhlak Digital", sebuah aplikasi pembelajaran hadis akhlak berbasis Android yang diperuntukkan bagi anak usia 7-12 tahun dengan pendampingan orang tua, sekaligus mendeskripsikan rancangan antarmuka dan mekanisme kerja fitur-fiturnya.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hadis-hadis akhlak dipilih menggunakan metode takhrij al-maudhu'i (tematik) dan dijelaskan melalui metode syarah ijmalî dengan merujuk pada kitab-kitab syarah kredibel seperti Fath al-Bari, al-Minhaj, dan Riyadh ash-Shalihin. Aplikasi dikembangkan menggunakan platform Kodular tanpa proses coding manual, dan dilengkapi fitur Kumpulan Hadis (teks Arab, terjemahan, audio *Text-to-Speech*, dan syarah), Kuis Akhlak, Pencapaian Harian, serta Refleksi Diri, dan dapat dijalankan secara offline.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi menggunakan tahapan ADDIE berhasil menghasilkan produk yang aplikatif dan valid sesuai kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi sumatif terhadap 12 responden melalui instrumen skala Likert pada lima aspek penilaian (Materi, Tampilan/UI, Kemudahan Penggunaan, Fitur, dan Dampak terhadap Akhlak Anak) menunjukkan tingkat kelayakan aplikasi sebesar 88,27% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil ini membuktikan bahwa aplikasi "Akhlak Digital" dapat diterima secara positif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran hadis akhlak bagi anak usia sekolah dasar di lingkungan keluarga, sekaligus menjadi alternatif solusi pendidikan karakter berbasis Islam di era digital.

Kata Kunci: Akhlak Digital, media pembelajaran, hadis akhlak, ADDIE, Android, anak usia sekolah dasar.

ABSTRACT

The massive wave of digitalization in the Industrial Revolution 4.0 era has brought both convenience of information access and challenges to the moral development of the younger generation, particularly elementary school-aged children. This condition calls for a hadith-based character education medium that is relevant to children's digital environment. This study aims to develop "Akhlak Digital," an Android-based application for learning akhlak (moral character) hadiths, designed for children aged 7-12 with parental guidance, as well as to describe the interface design and working mechanism of its features.

This research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Relevant hadiths on akhlak were selected using the thematic takhrij al-maudhu'i method and explained through the ijmalī (global) syarah method, referring to credible commentary works such as Fath al-Bari, al-Minhaj, and Riyadh ash-Shalihin. The application was built on the Kodular platform without manual coding and is equipped with features including a Hadith Collection (Arabic text, translation, Text-to-Speech audio, and commentary), an Akhlak Quiz, a Daily Achievement tracker, and a Self-Reflection module, and can be used offline.

The result show that the development of "Akhlak Digital" through the ADDIE stages successfully produced an applicable and valid product that meets user needs. A summative evaluation involving 12 respondents, using a Likert-scale instrument across five assessment aspects (Content, UI/Display, Ease of Use, Features, and Impact on Children's Character), showed an overall feasibility score of 88.27%, categorized as "Very Feasible." These results demonstrate that "Akhlak Digital" is well-received and suitable as a hadith-based character education tool for elementary school-aged children within the family environment, offering an alternative solution for Islamic character education in the digital era.

Keywords: Akhlak Digital, learning media, akhlak hadith, ADDIE, Android, elementary school children.

DAFTAR ISI

SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	iv
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
DAFTAR ISI.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Tinjauan Pustaka	8
1.6 Kerangka Teori.....	11
1.7 Metode Penelitian.....	14
1.8 Sistematika Penulisan	20
BAB II TAHAPAN PENGEMBANGAN APLIKASI.....	22
2.1 Analysis (Analisis).....	22
2.2 Rancangan Aplikasi (<i>Design</i>)	44
2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	63

BAB III	IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	83
3.1	Penerapan Aplikasi (<i>Implementation</i>).....	83
3.2	Evaluasi Aplikasi “Akhlak Digital” (<i>Evaluation</i>).....	88
BAB IV	PENUTUPAN	94
4.1	Kesimpulan	94
4.2	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....		97
CURRICULUM VITAE.....		100



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setelah penggunaan *Internet of Things* (IoT), *Internet of Services* (IoS), *Artificial Intelligence* (AI), *big data*, dan otomatisasi ditandai sebagai era revolusi industri 4.0, dunia mulai memasuki era digital dengan penetrasi internet yang lebih luas dan dalam. Sekitar 67,9% populasi global telah mengakses internet di awal tahun 2025 dan telah tercapai lebih dari 6 miliar orang di seluruh dunia terjumlah sebagai pengguna internet di akhir 2025, ini sekitar tiga per empat populasi global. Hal ini menandakan bahwa teknologi digital telah menjadi kebutuhan primer bagi kehidupan manusia, terutama melalui perangkat mobile seperti smartphone yang memiliki akses mudah dan fleksibilitas tinggi dalam komunikasi, informasi, dan aktivitas sehari-hari.¹

Di Indonesia, perkembangan tersebut tercermin dari perolehan angka total 212 juta orang pengguna internet pada awal tahun 2025, dengan penetrasi mencapai 74,6% dari populasi nasional.² Digitalisasi benar-benar telah mengubah arah komunikasi dan pembelajaran masyarakat Indonesia, bahkan pola hidup

¹ We Are Social, *Digital 2025: Global Overview Report* (DataReportal, Januari 2025), <https://wearesocial.com/id/blog/2025/02/digital-2025-the-essential-guide-to-the-global-state-of-digital/>, accessed 25 Januari 2026.

² We Are Social & Meltwater (2025), *Digital 2025: Indonesia*, diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia> pada 25 Januari 2026.

mereka. Hal ini ditandai dengan munculnya platform pembelajaran digital, diskusi online, dan pemanfaatan lain yang menggunakan teknologi sebagai medianya.

Namun, transformasi teknologi digital yang massif ini tidak hanya membawa fleksibilitas dan kemudahan, melainkan juga membawa tantangan dalam menjaga nilai moral dan akhlak masyarakat. Kemudahan akses informasi dan media social saat ini tentunya dapat memengaruhi masyarakat, apalagi generasi muda, terhadap segala pengaruh global. Kondisi ini terlihat dari perubahan pola pikir, perilaku, respon, dan sifat interaksi sosial dari generasi ke generasi, yang terkadang melenceng dari etika dan keagamaan. Fenomena seperti ujaran kebencian, penyebaran berita palsu, pemanfaatan terhadap penipuan, serta budaya konsumtif di dunia digital menjadi tanda bahwa pengaruh zaman dan teknologi adalah nyata, dan itu semua belum tercukupi oleh pembentukan karakter dan akhlak yang kuat.³

Dalam konteks Pendidikan, penggunaan teknologi digital ibarat buah “simalakama”, yang menawarkan efektivitas dan proses belajar yang interaktif sekaligus memberikan resiko terhadap akses informasi tanpa pengawasan yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Oleh karena itu, integrasi antara teknologi, pendidikan, dan akhlak menjadi sangat penting. Pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman, khususnya dalam akhlak, perlu dikembangkan agar generasi muda mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan beretika agama.

³ M. Zacky Nauvan et al., *DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL GENERASI MUDA*, 15, no. 2 (2024).

Sebuah studi menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dasar dan menengah di Indonesia menjadi sebuah partisipasi yang menguntungkan, tetapi juga memperluas risiko distraksi dan penurunan fokus siswa. Oleh karena itu, penyuluhan tentang *screening time* bagi peserta didik sangatlah penting agar nilai moral, etika, dan moralitas keagamaan berjalan sebanding dengan perkembangan zaman.

Tentang akhlak, teknologi digital menjadikan pendidikan berada pada posisi persimpangan antara kemudahan akses dan tantangan moral. Dalam ruang digital, dengan ‘melek’nya mereka terhadap teknologi, generasi muda secara tidak langsung dibentuk identitas dan pola pikirnya. Hal ini karena akses untuk berseluncur di dunia maya begitu bebas dan tidak terbatas nilai. Paparan konten global yang tanpa nilai pun perlahan menggeser orientasi moral manusia menjauh atau tidak lagi sejalan dengan agama Islam. Dalam situasi ini, pembelajaran akhlak dan moral pun dirasa tidak cukup apabila hanya melalui metode konvensional yang diajarkan di ruang kelas. Diperlukan sebuah pendekatan yang relevan terhadap dunia digital agar nilai-nilai keislaman tetap tertanam kuat dalam kehidupan dan aktivitas sehari-hari.⁴

Pendidikan akhlak merupakan fondasi utama dalam Islam, dimana hadis nabi Muhammad berfungsi sebagai pedoman praktis untuk membentuk perilaku mulia, sebagai mana beliau diutus agar menjadi *uswatun khasanah* bagi umat

⁴ “J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam,” accessed January 29, 2026, <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpai/index>.

manusia. Hadis-hadis akhlak, seperti “Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak” (HR. Ahmad), menekankan pentingnya internalisasi nilai-nilai luhur sejak dini agar umat manusia mampu menghadapi segala bentuk tantangan zaman.

Sudah bukan menjadi rahasia bahwa dengan berkembangnya era maka semakin banyak juga hal-hal yang mengkhawatirkan, seperti maraknya tawuran antar pelajar, penyalahgunaan internet dalam konteks pornografi dan promosi judi online melalui media social, bullying cyber yang mencapai ribuan kasus tahunan. Paparan konten vulgar dan kekerasan di media sosial berkontribusi besar terhadap fenomena ini, di mana tercatat oleh Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI) periode 20 Oktober 2024 – 8 Maret 2025 saja sudah 233.552 total konten ditangani dalam kategori pornografi, dan 1.118.849 dalam kategori konten perjudian.⁵

Dalam konteks pendidikan anak, keluarga menjadi fondasi pertama. Sebagaimana seorang ibu menjadi madrasah pertama bagi setiap anak, pendidikan akhlak dan budi pekerti mesti sudah ditanamkan dan diperkenalkan sejak balita. Sebagaimana hadis “Setiap anak dilaahirkan dalam keadaan fitrah, maka orangtuanya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi” (HR. Bukhari-Muslim). Di tengah kesibukan orang tua akibat karir, masuklah peran media

⁵ “Berita Kini - Apresiasi Laporan Masyarakat, Komdigi Tangani 1,3 Juta Konten Pornografi Dan Judi Online,” accessed July 20, 2026, <https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9139>.

aplikasi interaktif berbasis hadis untuk memperkuat pembelajaran akhlak di rumah sebelum beralih ke sekolah.

Menanggapi kebutuhan tersebut, berbagai upaya digitalisasi konten keislaman telah muncul, seperti Ensiklopedia Hadis 9 Imam yang menyediakan kitab ulama hadis dengan ribuan matan hadis beserta sanad dan terjemahannya, juga aplikasi HadisKu yang memudahkan penyebaran hadis harian melalui perangkat Android. Aplikasi tersebut telah berhasil memudahkan kita dalam mengakses hadis dengan merambah ke masyarakat modern yang memiliki penetrasi smartphone mencapai 90% di Indonesia. Namun, kebanyakan aplikasi masih berfokus pada koleksi umum tanpa spesifikasi mendalam terhadap suatu tema seperti akhlak yang kontekstual untuk pendidikan umat.

Kesenjangan (gap) antara kebutuhan orang tua akan media edukasi akhlak dengan ketersediaan aplikasi yang tersegmentasi menunjukkan adanya kekosongan dalam pengembangan media belajar digital. Kondisi inilah yang menjadi titik tolak penelitian ini untuk hadir memberikan solusi bagi pendidikan karakter anak.

Studi pengembangan media belajar berbentuk aplikasi berbasis Android ini menjadi relevan dalam Program Studi Ilmu Hadis, sejalan dengan mata kuliah *programming hadis* di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang mendorong kolaborasi antara ilmu keislaman dengan teknologi informatika. Dalam mata kuliah tersebut mahasiswa/i juga diajarkan bagaimana membuat desain UI/UX misalnya yang berguna dalam pembentukan aplikasi.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan “Akhlak Digital” sebagai aplikasi Android interaktif pertama yang mengintegrasikan hadis-hadis akhlak dengan metode ADDIE dan fitur quiz islami. Penelitian ini memfokuskan pengembangan aplikasi untuk anak usia sekolah dasar 7 sampai 12 tahun yang menggunakan smartphone dengan pendampingan orang tua di lingkungan keluarga. Pada usia tersebut anak sudah mulai mampu untuk membaca dan memahami nilai moral sederhana, termasuk akhlak yang bersumber dari hadis dengan tetap dalam pendampingan dari orang tua. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu menjawab kebutuhan dalam model pembelajaran Islam yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi. Dengan demikian, dapat bermanfaat terhadap penguatan pendidikan akhlak di era digital melalui pemanfaatan teknologi yang positif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat beberapa rumusan masalah yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembahasan selanjutnya.

1. Bagaimana proses dan langkah pengembangan aplikasi “Akhlak Digital” sebagai media pembelajaran hadis akhlak bagi anak usia sekolah dasar?
2. Bagaimana visualisasi desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan mekanisme kerja fitur-fitur aplikasi “Akhlak Digital” yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan apa yang sudah penulis paparkan, Adapun tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi interaktif “Akhlak Digital” berbasis Android sebagai media pembelajaran hadis akhlak anak usia sekolah dasar menggunakan platform Kodular.
2. Mendeskripsikan rancangan antarmuka dan mekanisme kerja fitur-fitur aplikasi “Akhlak Digital” yang optimal untuk kemudahan pengguna sekaligus media pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 1. Menyediakan referensi pembelajaran akhlak anak dalam bentuk aplikasi interaktif berbasis Android.
 2. Memperkaya kajian programming hadis di Program Studi Ilmu Hadis Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi seorang anak usia sekolah dasar, sebagai media belajar akhlak berbasis hadis melalui aplikasi interaktif.
 - b. Bagi orang tua, sebagai media pendampingan pembelajaran akhlak anak melalui hadis di rumah.
 - c. Bagi pengguna umum, sebagai database hadis tematik akhlak yang mudah diakses.

1.5 Tinjauan Pustaka

Dalam perjalanan digitalisasi hadis sebagai karya ilmiah tentu sudah banyak penulis yang melahirkan karyanya dengan tema tersebut, baik dalam bentuk tulisan ilmiah atau pengembangan aplikasi. Hal tersebut merupakan bentuk *aware* seorang peneliti terhadap transisi zaman. Dalam konteks ini, penulis menyoroti terhadap karya-karya yang sudah ada sebelumnya, seperti Ensiklopedia Hadis, skripsi *programming* hadis, jurnal ilmiah mengenai perkembangan hadis di era digital, dan karya ilmiah lainnya. Namun, penulis belum menemukan aplikasi yang benar-benar sama persis dengan apa yang akan penulis ciptakan. Seandainya memiliki suatu kesamaan pun merupakan sebuah kewajiban mengingat metode dan cara pembuatan relatif tidak jauh berbeda antara satu dengan yang lain. Adapun karya ilmiah dalam tinjauan pustaka ini sebagai berikut:

Pertama, aplikasi komersial “Ensiklopedia Hadis” yang dikembangkan oleh Lidwa Pustaka menggunakan teknologi native mobile ini tentu sangat dikenal oleh peneliti hadis. Kehadirannya sebagai sebuah referensi besar terhadap suatu pembentukan karya ilmiah bertema hadis merupakan hal yang sudah tidak diragukan lagi. Pasalnya, aplikasi ini menghimpun hadis-hadis dari 9 kitab ulama hadis dengan desain *interface* yang mudah digunakan. Dalam aplikasi ini juga bisa dibilang sangat berkualitas karena menghadirkan ribuan hadis dengan teks arab,

terjemah ke dalam Bahasa Indonesia, derajat keshahihan, diagram jalur sanad, biografi perawi, bookmark, fitur pencarian yang memudahkan, dll.⁶

Kedua, sebuah karya yang dibuat oleh Maulaya Mumtaza Marfu' pada tahun 2024 dengan judul “Desain Aplikasi ‘Asy-Syamail Al-Muhammadiyah’ berbasis Android (Studi Programming Hadis)” ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan memanfaatkan platform kodular sebagai wadah proses pembentukannya. Aplikasinya berisi 50 hadis syamail Nabi (akhlak/sifat Rasulullah) dilengkapi teks Arab dan terjemahan yang menjadikan mahasiswa ilmu hadis sebagai target *audience*-nya. Meskipun sama-sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, terdapat perbedaan dengan karya yang penulis buat yaitu meliputi aplikasi Mumtaza yang terbatas pada syamail Nabi, sedangkan “Akhlak Digital” mengembangkan akhlak aplikatif yang dibalut dengan aplikasi dan quiz yang interaktif untuk multigenerasi, bukan untuk mahasiswa saja.⁷

Ketiga, artikel tentang Pendidikan Islam “AL-MUNADZOMAH” pada tahun 2024 dengan judul “Integrasi Nilai-Nilai Hadis dalam Pendidikan Era Digital” juga menganalisis tentang nilai akhlak hadis untuk Gen Z di platform digital dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam jurnal tersebut

⁶ “Ensiklopedi Hadits 9 Imam versi Android,” *Download Ebook Islam*, July 28, 2015, <https://ibnumajjah.wordpress.com/2015/07/29/ensiklopedi-hadits-9-imam-versi-android/>. Accessed February, 5, 2026.

⁷ Maulaya Mumtaza Marfu', “DESAIN APLIKASI ‘ASY-SYAMAIL AL-MUHAMMADIYYAH’ BERBASIS ANDROID (STUDI PROGRAMING HADIS)” (skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/69411/>.

dengan apa yang akan penulis buat tentu memiliki sebuah perbedaan. Jurnal Al-Munadzomah berbasis teoritis tentang akhlak digital dengan mengidentifikasi tantangan moralitas online dan merekomendasikan media interaktif sunnah, sedangkan “Akhlak Digital” lebih interaktif dengan pembuatan aplikasi berbasis Android dengan tema akhlak.⁸

Keempat, karya ilmiah berjudul “Desain Aplikasi Rawi Apps (Studi Programming Hadis)” pada 2024 ini membahas tentang para periwayat hadis dalam kitab Arba’in Nawawi dengan tujuan untuk mempermudah mahasiswa dan masyarakat umum dalam mengenal biografi para perawi hadis secara digital dan praktis. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang mencakup analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Penulis juga menggunakan kodular sebagai alat utama pembuatan aplikasi.⁹

Kelima, karya ilmiah berjudul “The Role of Islamic Social Media Etiquette in Shaping Students Online Behavior: A Case Study of Eight-Grade MTs Students” karya Robiatul Adawiyah dan Moch. Bahak Udin by Arifin (2025) membahas bagaimana ajaran Islam tentang adab bermedia social dapat membentuk perilaku digital siswa madrasah. Penelitian ini dilakukan di MTs Bustanul Ulum, Jawa Timur dengan menggunakan pendekatan kualitatif lapangan melalui observasi dan wawancara guru Aqidah Akhlak dan Siswa kelas VIII.

⁸ Eka Safliana, *INTEGRASI NILAI-NILAI HADIS DALAM PENDIDIKAN ERA DIGITAL*, n.d.

⁹ Dimas Yusuf Maulana, *Desain Aplikasi “Rawi Apps” (Studi Programming Hadis)* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

Dalam penelitian tersebut mengulik bagaimana akhlak dan era digital di madrasah diajarkan, MTs Bustanul Ulum telah memuat materi tentang Adab Bersosial Media dalam Pandangan Islam yang menekankan betapa pentingnya sikap jujur dan hati-hati memeriksa kebenaran informasi di dunia digital misalnya.¹⁰

1.6 Kerangka Teori

1. Smartphone

Smartphone merupakan telepon genggam yang memiliki kemampuan seperti computer mini, karena dilengkapi dengan system operasi, memori, penyimpanan, koneksi internet, serta berbagai aplikasi yang bisa dimuat di dalamnya yang dapat membantu aktivitas pengguna. Laudon juga mengatakan bahwa smartphone adalah perangkat digital cerdas yang mengintegrasikan teknologi komunikasi, internet, dan komputasi pribadi dalam satu system.¹¹

2. Perangkat

Perangkat merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menjalankan fungsi tertentu dalam suatu sistem, baik berupa perangkat keras atau lunak. Dalam teknologi informasi, perangkat berfungsi sebagai pendukung proses input, pengolahan, dan output data. Perangkat sendiri

¹⁰ Robiatul Adawiyah dan Moch. Bahak Udin By Arifin, *The Role of Islamic Social Media Etiquette in Shaping Students Online Behavior: A Case Study if Eight-Grade MTs Students*, *Journal of Educational Research and Practice* 3, no. 2 (2025).

¹¹ Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon, *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*, 16th ed. (New York: Person Education, 2020)

adalah komponen penunjang utama dalam sistem komputer yang memungkinkan pengguna menjalankan berbagai fungsi operasional.¹²

3. Android

Android merupakan system operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Android ini berfungsi sebagai penghubung antara perangkat keras dan perangkat lunak agar aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa masalah. Bagi Kadir android adalah system operasi yang bersifat *open source*, sehingga siapa pun dapat mengembangkan dan memodifikasi aplikasi di dalamnya.¹³

Sejak diperkenalkan sampai sekarang, Android telah mengalami banyak pertumbuhan dan perkembangan. Berikut adalah versi Android yang telah dipublikasikan:

- Android 1.0 (Alpha) – diperkenalkan tahun 2008.
- Android 1.1 (Beta) – rilis tahun 2009.
- Android 1.5 (Cupcake) – rilis tahun 2009.
- Android 1.6 (Donut) – rilis tahun 2009.
- Android 2.0 – 2.1 (Éclair) – rilis tahun 2009.
- Android 2.2 (Froyo) – rilis tahun 2010.
- Android 2.3 (Gingerbread) – rilis tahun 2010.
- Android 3.0 – 3.2 (Honeycomb) – rilis tahun 2011.

¹² Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi* (Yogyakarta: Andi, 2019), 45.

¹³ *Ibid.*, 102

- Android 4.0 (Ice Cream Sandwich) – rilis tahun 2011.
- Android 4.1 – 4.3 (Jelly Bean) – rilis tahun 2012.
- Android 4.4 (KitKat) – rilis tahun 2013.
- Android 5.0 – 5.1 (Lollipop) – rilis tahun 2014.
- Android 6.0 (Marshmallow) – rilis tahun 2015.
- Android 7.0 – 7.1 (Nougat) – rilis tahun 2016.
- Android 8.0 (Oreo) – rilis tahun 2017.
- Android 9.0 (Pie) – rilis tahun 2018.
- Android 10 (Q) – rilis tahun 2019.
- Android 11 (Red Velvet Cake) – rilis tahun 2020.
- Android 12 (Snow Cone) – rilis tahun 2021.
- Android 13 (Tiramisu) – rilis tahun 2022.
- Android 14 (Upside Down Cake) – rilis tahun 2023.
- Android 15 (Vanilla Ice Cream) – rilis tahun 2024.
- Android 16 (Baklava) – rilis tahun 2025.
- Android 17 (Cinnamon Bun) – rilis tahun 2026.¹⁴

4. **Kodular**

Kodular merupakan sebuah platform daring yang menawarkan penggunaanya sebuah alat serupa MIT App Inventor untuk mengembangkan sebuah aplikasi Android melalui metode *drag and drop* block pemrograman

¹⁴ “Android version history,” *Wikipedia*, July 24, 2026, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Android_version_history&oldid=1365777621.

tanpa coding. Bagi seorang yang dari awal tidak terjun ke dunia IT tetapi memiliki ketertarikan akan teknologi, tentu ini merupakan suatu hal yang melegakan, mengingat penggunaan platform tidak memerlukan coding manual bukan seperti halnya seorang developer membuat aplikasinya sendiri lewat coding manual. Memang sebuah kemudahan pasti dibarengi suatu kekurangan juga, aplikasi yang dibuat melalui sebuah coding manual tentu lebih proper dan fleksibel mengingat kepiawaian developer, tetapi kodular ini tetap bisa menjadi alternatif bagi seorang awam yang ingin menjadikan aplikasi sebagai media pembelajarannya.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa jenis metode sebagai langkah dalam penelitian, yaitu metode penelitian, metode pengambilan hadis, metode syarah dan metode pengembangan.

1. Metode Penelitian

Metode penelitian sendiri diangkat dalam model *Research and Development* (R&D). Metode ini merupakan sebuah langkah dalam membuat sebuah *product* dan diuji kelayakannya. Proses ini meliputi analisis kebutuhan, desain produk, uji coba, lalu revisi dan evaluasi.

Tujuan dari Research and Development ini adalah untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibuat oleh penulis dapat dinyatakan layak dan berguna dalam membantu proses perkembangan pendidikan anak.

Subjek penelitian dalam pengembangan aplikasi ini adalah anak usia sekolah dasar 7 sampai 12 tahun. Anak menjadi pengguna utama aplikasi, sedangkan orang tua berperan sebagai pendamping dalam proses penggunaan aplikasi di lingkungan keluarga.

2. Metode Pemilihan Hadis

Proses pemilihan hadis dalam aplikasi ini dilakukan menggunakan metode Takhrij al-Maudhu'i (tematik), yaitu metode penelusuran hadis berdasarkan tema atau topik tertentu, dalam kasus ini adalah akhlak, yang tersebar di berbagai kitab primer.¹⁵

Hadis-hadis tentang akhlak seperti kejujuran, adab, atau kasih sayang akan dikumpulkan untuk kemudian dianalisis secara menyeluruh agar mendapatkan pemahaman yang holistic bagi anak-anak.

Proses pemilihan hadis diawali dengan penjajakan tematik melalui penelusuran umum untuk mendapatkan dan memetakan topik-topik akhlak yang relevan dengan dunia anak, kemudian dilanjutkan dengan verifikasi teks asli menggunakan kata kunci matan melalui perangkat lunak Maktabah Syamilah, guna memastikan keaslian sumber dan matan, mukharrij, serta letak hadis pada kitab-kitab primer.

Penelitian kualitas sanad dalam penelitian ini mengandalkan pada status kesahihan yang telah ditetapkan oleh para pensyarah/muhaqqiq dalam kitab-kitab syarah rujukan kredibel seperti Fath al-Bari, al-Minhaj,

¹⁵ Annisa Mawaddah, *Metodologi Penelitian Takhrij Hadis*, 1, no. 2 (2025).

Syarah Riyadhus Shalihin, Subulus Salam, dan Tuhfat al-Ahwadzi, bukan hasil kritik sanad yang dilakukan secara mandiri oleh peneliti. Rincian tahapan operasional proses ini dijelaskan lebih lanjut pada sub-bab 2.1.

3. Metode Penjelasan Hadis (Syarah)

Setelah hadis-hadis tematik akhlak terpilih dan terkumpul, akan dilakukan sebuah pen-syarah-an, atau penjelasan materi dengan metode syarah ijmalî (penjelasan global). Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan utama hadis secara lugas tanpa mengandung perdebatan hukum yang kompleks.¹⁶

Mekanisme yang akan peneliti gunakan dalam tahap syarah adalah dengan mengumpulkan referensi dari berbagai kitab syarah, pengumpulan informasi, dan penyederhanaan bahasa (paraphrase).

1. Pengambilan Referensi

Untuk setiap hadis, peneliti melakukan penelusuran makna dengan merujuk kepada beberapa kitab syarah sekaligus. Referensi utama yang digunakan meliputi Fath al-Bari karya Ibnu Hajar al-Asqalani, Al-Minhaj karya Imam an-Nawawi, serta Jami' al-Bayan karya Imam at-Thabari untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dari berbagai perspektif ulama.

2. Pengumpulan Data

¹⁶ Amru Rijal, Muhammad Tasbih, dan Zaenab, "Aplikasi Metode Tahlili, Ijmali, dan Maudhu'iy (Tematik)," *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025): hlm. 798.

Peneliti mengumpulkan materi penjelasan dari kitab-kitab tersebut, kemudian melakukan analisis komparatif untuk mengambil inti dari pesan moral dan penjelasan yang terkandung dalam matan hadis.

3. Penyederhanaan Bahasa

Data yang telah terkumpul kemudian dikonstruksi ulang melalui teknik paraphrase edukatif. Peneliti akan Menyusun ulang tata Bahasa atau penjelasan tersebut menjadi bentuk penjelasan global dengan menggunakan kosakata sederhana, praktis, dan disesuaikan dengan target pengguna, yaitu anak usia 7-12 tahun.

4. Metode Pengembangan

Kemudian metode pengembangannya, penulis memakai model ADDIE, sebuah singkatan yang menggambarkan lima tahap pengembangan, yaitu: Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE pertama kali muncul pada tahun 1975 yang dikembangkan oleh *Center for Educational Technology* di Florida State University (FSU) untuk kepentingan militer Amerika Serikat. Pada masa awal kemunculannya model ini bersifat linier, namun sejak pertengahan tahun 1980-an, model ini berevolusi menjadi lebih dinamis, interaktif, dan fleksibel seperti yang banyak digunakan saat ini.¹⁷

¹⁷ “ADDIE model,” *Wikipedia*, April 11, 2026, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=ADDIE_model&oldid=1348199320.

Penggunaan model penelitian ADDIE dalam penelitian ini tentu untuk menghasilkan produk yang valid dan aplikatif, dengan tahapan rincian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan intruksional dan kesenjangan kinerja (*gap analysis*). Peneliti mengidentifikasi tantangan moral di era digital saat ini, dengan maraknya tawuran antar sekolah oleh anak muda, *cyberbullying*, dan kemudahan penyebaran konten negatif yang menunjukkan perlunya kontribusi dalam hal pembelajaran akhlak sejak dini. Analisis juga menetapkan anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) sebagai target pengguna, karena pada usia ini anak mulai mampu memahami nilai moral sederhana namun tentu dengan tetap adanya pendampingan dari orang tua dan desain visual antarmuka yang menarik. Dari sisi konten, peneliti memilih hadis-hadis akhlak yang relevan dan sumber yang kredibel seperti al-Kutub as-Sittah dan Ensiklopedia Hadis 9 Imam.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan, dilakukan proses sistematis untuk Menyusun strategi pembelajaran dan spesifikasi teknis aplikasi. Peneliti merancang semacam *flowchart* aplikasi yang mencakup menu utama, daftar hadis, dan alur konten aplikasi. Pada tahapan ini juga berisi perancangan semua fitur konten dan antarmuka

pengguna (*user interface*) serta pengalaman pengguna (*user experience*) yang ramah anak dengan mengedepankan kemudahan navigasi dan daya visual yang menarik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini terjadi proses realisasi semua rancangan menggunakan platform Kodular. Proses ini meliputi integrasi asset konten seperti teks hadis serta elemen multimedia yang dibutuhkan ke dalam sistem Android. Pengembangan ini dilakukan dengan metode *drag and drop* blok pemrograman tanpa coding manual oleh Kodular untuk memastikan fungsionalitas berjalan lancar dan optimal. Sebelum diimplementasikan, produk akan melalui tahap uji coba terbatas oleh beberapa pengguna untuk mendapatkan umpan balik tentang aplikasi apabila ditemukan sebuah *bug* atau kekurangan di dalamnya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan langkah lanjutan setelah aplikasi dibuat dan telah melalui uji coba.¹⁸ Aplikasi akan didistribusikan pada lingkungan belajar yang sebenarnya yaitu anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) untuk dijalankan pada perangkat smartphone Android mereka. Dalam tahap ini, peneliti juga menekankan kepada orang tua selaku sebagai perang pendamping untuk mengamati

¹⁸ Ibid.

interaksi anak dengan aplikasi, serta memberikan evaluasi tentang dampak dan kinerja aplikasi dalam kontribusinya terhadap perkembangan anak.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan secara sumatif pada akhir pengembangan untuk menilai kualitas produk secara keseluruhan berdasarkan pengalaman nyata oleh target pengguna.¹⁹

Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai apakah “Akhlaq Digital” telah mencapai tujuan penciptaannya yang telah ditetapkan pada tahap analisis. Data dikumpulkan melalui kuesioner umpan balik dari orang tua selaku pendamping untuk melihat tingkat kepuasan, kemudahan, efektivitas aplikasi, serta dampak terhadap pemahaman hadis akhlak. Hasil evaluasi ini juga merupakan landasan untuk aplikasi menjadi sempurna kedepannya.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan dalam skripsi ini mengikuti format yang terdiri dari beberapa bagian. Bagian pertama akan meliputi pendahuluan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang diharapkan, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

¹⁹ “Instructional Design Models,” Home, accessed April 23, 2026, <https://www.instructionaldesigncentral.com/instructionaldesignmodels>.

Bagian kedua difokuskan pada proses pencarian konten dan pengembangan aplikasi *step by step*. Pada bagian ini juga merupakan bentuk realisasi dari metode pengembangan yang dipakai yaitu ADDIE. Pada bab ini penulis akan memuat materi tentang *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Sebagai jawaban dari rumusan masalah kedua, bagian ini akan memuat penjelasan detail mengenai visualisasi desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang ramah anak serta mekanisme kerja fitur-fitur aplikasi yang dibangun menggunakan platform Kodular.

Bagian Ketiga akan membahas hasil implementasi, pengujian system, dan evaluasi aplikasi. Bagian ini akan membahas sisa metode pengembangan akhir yang meliputi *Implementation* dan *Evaluation*. Bab ini menyajikan hasil pengujian system untuk mendeteksi adanya potensi *bug* serta hasil evaluasi sumatif. Data yang diperoleh melalui wawancara dan pengisian kuesioner akan dianalisis untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, kemudahan navigasi, serta efektivitas aplikasi.

Pada bagian keempat akan diisi oleh kesimpulan penelitian, kritik, dan saran penelitian. Kesimpulan akan merangkum seluruh hasil penelitian, mulai dari proses pengembangan hingga tingkat kelayakan aplikasi “Akhlak Digital” sebagai media pembelajaran. Selain itu, bab ini juga memuat kritik dan saran yang konstruktif bagi peneliti selanjutnya atau bagi pengembangan fitur aplikasi di masa depan agar lebih sempurna.

BAB IV

PENUTUPAN

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan aplikasi “Akhlak Digital”, sebuah aplikasi berbasis Android yang memuat konten hadis dengan tema akhlak sebagai media pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar (7-12 tahun), dan orang tua yang berperan sebagai pengawas dan pendamping. Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilakukan dan diuraikan peneliti pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses dan Langkah Pengembangan Aplikasi

Aplikasi “Akhlak Digital” dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Analysist, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Pada tahap analisis dilakukan guna untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta kebutuhan teknis perangkat; tahap perancangan menghasilkan alur navigasi dan struktur konten aplikasi; tahap pengembangan merealisasikan rancangan melalui platform Kodular tanpa memerlukan proses coding manual; sementara tahap implementasi dan evaluasi dilakukan untuk menguji kelayakan, kemenarikan aplikasi berdasarkan pengalaman langsung target pengguna. Rangkaian ini menghasilkan produk yang aplikatif dan valid sesuai kebutuhan penggunanya.

2. Desain Antarmuka dan Mekanisme Fitur Aplikasi

Aplikasi “Akhlak Digital” dirancang dengan mengedepankan tampilan antarmuka pengguna yang ramah anak, kemudahan navigasi, fitur kumpulan hadis yang memuat teks Arab, terjemahan, audio bacaan menggunakan teknologi *Text-to-Speech*, serta penjelasan hadis (*syarh*) yang diambil dari sumber-sumber yang kredibel seperti: Fath al-Bari, al-Minhaj, dan Riyadh ash-Shalihin. Selain itu, aplikasi juga dilengkapi fitur pendukung berupa Kuis Akhlak, Pencapaian Harian, dan Refleksi Diri yang mendukung proses pembelajaran interaktif. Aplikasi juga dapat dijalankan secara offline.

3. Tingkat Kelayakan Aplikasi

Berdasarkan hasil evaluasi sumatif terhadap 12 responden melalui instrumen skala Likert pada lima aspek penilaian (Materi, Tampilan/UI, Kemudahan Penggunaan, Fitur, Dampak terhadap Akhlak Anak), aplikasi “Akhlak Digital” mendapatkan presentase kelayakan secara keseluruhan sebesar 88,27% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi dapat diterima secara positif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran hadis akhlak bagi anak usia sekolah dasar dalam lingkungan keluarga.

Dengan disampaikannya kesimpulan tersebut, penelitian ini telah menjawab kedua rumusan masalah yang diajukan, sekaligus membuktikan bahwa

pengembangan aplikasi memperoleh energi dan respon yang positif dari masyarakat, serta membuktikan bahwa pengembangan aplikasi dengan pendekatan interaktif dapat menjadi alternatif dalam media pembentukan karakter anak di sela waktu kesibukan orang tua.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pengembangan aplikasi selanjutnya, mengingat aspek Tampilan/UI memperoleh persentasi terendah daripada aspek yang lain (86,25%), disarankan adanya perbaikan pada sisi desain visual antarmuka agar menutupi kekurangan tersebut, sehingga tercipta aplikasi yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi visual anak usia sekolah dasar.
2. Bagi orang tua dan pengguna, aplikasi ini disarankan digunakan secara berkala dengan pendampingan aktif agar proses pembelajaran akhlak melalui hadis dapat berjalan optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambah isi hadis, variasi konten, atau mengintegrasikan fitur interaktif tambahan guna meningkatkan motivasi belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- “Berita Kini - Apresiasi Laporan Masyarakat, Komdigi Tangani 1,3 Juta Konten Pornografi Dan Judi Online.” Accessed July 20, 2026. <https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9139>.
- Booch, Grady, James Rumbaugh, and Ivar Jacobson. *The Unified Modeling Language User Guide*. Addison-Wesley, 2005.
- Cambridge University Press & Assessment. “Text-to-Speech Synthesis.” Accessed July 23, 2026. <https://www.cambridge.org/universitypress/subjects/engineering/communications-and-signal-processing/text-speech-synthesis>.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.”* n.d.
- Dobing, Brian, and Jeffrey Parsons. “Dimensions of UML Diagram Use: A Survey of Practitioners.” *Journal of Database Management* 19, no. 1 (2008): 1–18. <https://doi.org/10.4018/jdm.2008010101>.
- “Ensiklopedi Hadits 9 Imam versi Android.” *Download Ebook Islam*, July 28, 2015. <https://ibnumajjah.wordpress.com/2015/07/29/ensiklopedi-hadits-9-imam-versi-android/>.
- Fowler, Martin. *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language, Third Edition*. n.d. Accessed July 22, 2026. <https://www.oreilly.com/library/view/uml-distilled-a/0321193687/>.
- Garrett, Jesse James. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2nd ed. Voices That Matter. New Riders, 2011.
- Hattie, John, and Helen Timperley. “The Power of Feedback.” *Review of Educational Research* 77, no. 1 (2007): 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>.
- Home. “Instructional Design Models.” Accessed April 23, 2026. <https://www.instructionaldesigncentral.com/instructionaldesignmodels>.
- Jochmann-Mannak, Hanna. “Website for Children: Search Strategies and Interface Design: Three Studies on Children’s Search Performance and Evaluation.” PhD, University of Twente, 2014. <https://doi.org/10.3990/1.9789036536028>.
- “J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam.” Accessed January 29, 2026. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpai/index>.
- Kodular. “Text To Speech - Kodular Docs.” Accessed July 23, 2026. <https://docs.kodular.io/components/media/text-to-speech/>.

- Kodular. "Web Viewer - Kodular Docs." Accessed July 23, 2026. <https://docs.kodular.io/components/layout/views/web-viewer/>.
- Likert, R. "A Technique for the Measurement of Attitudes." *Archives of Psychology* 22 140 (1932): 55–55.
- Looney, David Wolber, Hal Abelson, Ellen Spertus, Liz. *App Inventor*. n.d. Accessed July 23, 2026. <https://www.oreilly.com/library/view/app-inventor/9781449306786/>.
- Maulaya Mumtaza Marfu', NIM: 21105050025. "DESAIN APLIKASI 'ASY-SYAMAIL AL-MUHAMMADIYYAH' BERBASIS ANDROID (STUDI PROGRAMING HADIS)." Skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/69411/>.
- Mawaddah, Annisa. *Metodologi Penelitian Takhrij Hadis*. 1, no. 2 (2025).
- Mudrikah, M., and Yolla Rizky Presbianti. *The Development of Game-Based Learning Media by Using Educaplay to Increase Student Motivation and Participation*. n.d.
- Nauvan, M. Zacky, Rezi Zamzami, Muhammad Nafais, Zul Azmi, and Muhammad Afwan. *DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL GENERASI MUDA*. 15, no. 2 (2024).
- Sugiyono. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. n.d. Accessed July 25, 2026. <http://archive.org/details/buku-metode-penelitian-sugiyono>.
- Puji, Ari Andriyas, and Vivi Engraini. "Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design." *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)* 2, no. 1 (2021): 1–8. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v2i1.2196>.
- Rosyad, Sabilar, and Muhammad Alif. "Hadis di Era Digital: Tantangan dan Peluang Penggunaan Teknologi dalam Studi Hadis." *Jurnal Ilmu Agama: Mengkaji Doktrin, Pemikiran, dan Fenomena Agama* 24, no. 2 (2023): 185–97. <https://doi.org/10.19109/jia.v24i2.18979>.
- S, Rossa A., and M. Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Informatika, 2018. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/143378/rekayasa-perangkat-lunak-terstruktur-dan-berorientasi-objek-edisi-revisi.html>.
- Safliana, Eka. *INTEGRASI NILAI-NILAI HADIS DALAM PENDIDIKAN ERA DIGITAL*. n.d.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022.

- Varni, James W., Christine A. Limbers, and Tasha M. Burwinkle. "Parent Proxy-Report of Their Children's Health-Related Quality of Life: An Analysis of 13,878 Parents' Reliability and Validity Across Age Subgroups Using the PedsQL™ 4.0 Generic Core Scales." *Health and Quality of Life Outcomes* 5 (January 2007): 2. <https://doi.org/10.1186/1477-7525-5-2>.
- White, Martin. "Information Architecture." *The Electronic Library* 22, no. 3 (2004): 218–19. <https://doi.org/10.1108/02640470410541606>.
- Windhyastiti, Irany, Umu Khourouh, and Shafa Sabrina Nafarinka. *Digital Transformation in Quran Village Education: A "Smart Tahfidz" App for Sustainability Learning*. 2025.
- Xanthopoulos, Spyros, and Stelios Xinogalos. "A Comparative Analysis of Cross-Platform Development Approaches for Mobile Applications." *Proceedings of the 6th Balkan Conference in Informatics*, September 19, 2013, 213–20. <https://doi.org/10.1145/2490257.2490292>.
- Zimmerman, Barry J. "Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview." *Theory Into Practice* 41, no. 2 (2002): 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2.