

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN HADIS UNTUK PERANGKAT MOBILE BERBASIS ANDROID

Heru Supriyono¹; Ardhiyatama Nur Saputra², Endah Sudarmilah²;
dan Ruswa Darsono³

¹Program Studi Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

²Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta

³Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan Kartasura, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia 57102

Kontak email: Heru.Supriyono@ums.ac.id

Abstrak

Pada saat ini mobile phone sudah sangat berkembang sehingga mempunyai berbagai macam kemampuan seperti untuk akses internet dan juga mempunyai sistem operasi seperti layaknya komputer sehingga sering disebut dengan smart mobile phone atau lebih dikenal dengan istilah smart phone. Pemanfaatan kemampuan smart phone untuk keperluan di beberapa bidang pun dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya diantaranya adalah untuk media pembelajaran edukatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi mobile phone sebagai media pembelajaran dalam mempelajari pengertian ilmu hadis yang disertai dengan hadist pilihan dan latihan soal. Penelitian ini menggunakan pendekatan prototyping. Tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini meliputi: analisis kebutuhan, perancangan arsitektur program aplikasi, pembuatan program aplikasi, pengujian teknis dan analisisnya, dan analisis respon calon pengguna melalui kuesioner. Hasil pengujian implementasi sistem yang dibuat pada smartphone menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan pada smartphone dengan sistem operasi Android yang ada dipasaran.

Kata kunci: *Android, pembelajaran ilmu hadis, perangkat mobile.*

1. PENDAHULUAN

Pada awal kehadirannya, *mobile phone* hanya mempunyai kemampuan yang terbatas yaitu untuk melakukan dan menerima panggilan dan mengirimkan dan menerima pesan berupa teks yang lebih dikenal dengan *short message services* (SMS). Pada saat ini *mobile phone* sudah sangat berkembang sehingga mempunyai berbagai macam kemampuan seperti untuk akses internet dan juga mempunyai sistem operasi seperti layaknya komputer sehingga sering disebut dengan *smart mobile phone* atau lebih dikenal dengan istilah *smart phone*. Pemanfaatan kemampuan *smart phone* untuk keperluan di beberapa bidang pun dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam

penggunaannya. Termasuk diantara pemanfaatan kegunaan *smart phone* adalah untuk media pembelajaran. Salah satu sistem operasi yang dapat dioperasikan pada *smart phone* adalah sistem operasi Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk *mobile* yang berbasis linux dan bersifat *open source*.

Karena sifat *open source* itulah banyak developer yang telah mengembangkan beberapa aplikasi yang mampu dijalankan pada sistem Android seperti untuk jejaring sosial (Brata dkk, 2012), pembelajaran mitigasi bencana gempa bumi (Budiman dkk, 2012), penunjuk arah kota (Darma dkk, 2012) dan lain sebagainya. Untuk aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran ke-Islaman, beberapa program aplikasi yang bisa berjalan di sistem operasi Android sudah dikembangkan diantaranya adalah untuk pembelajaran huruf hijaiyah (Purwanti, 2013), dan pembelajaran Iqro' (Sobri dan Abdillah, 2013). Dari makalah-makalah yang sudah dipublikasikan tersebut dapat diketahui bahwa program aplikasi pembelajaran yang bisa berjalan di sistem operasi Android sangat membantu dalam proses belajar dan meningkatkan pemahaman karena bisa dilakukan dengan menarik. Sejauh yang peneliti ketahui, pengembangan aplikasi pembelajaran ilmu Hadis untuk sistem operasi Android belum pernah dilaporkan sebelumnya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka pada penelitian ini akan dilakukan analisa, perancangan dan pembuatan aplikasi yang mampu membantu dalam mempelajari pengertian tentang ilmu Hadis dan dapat dilakukan melalui media *mobile* yang berbasis Android baik yang berupa smart phone maupun komputer tablet. Aplikasi yang dibuat akan diujikan pada berbagai jenis dan merk perangkat yang menggunakan sistem operasi Android untuk diketahui kehandalannya. Setelah itu, kuesioner akan diberikan kepada guru agama maupun siswa yang belajar ilmu Hadis untuk mengetahui efektifitas aplikasi yang dibuat.

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi pembelajaran ilmu hadis yang mempelajari tentang ilmu hadis secara ringkas dan mudah dipahami bagi pengguna untuk perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi Android dan menganalisa efektifitasnya terhadap pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi pembelajaran ilmu Hadis untuk perangkat *phone* yang berbasis Android sebagai media pembelajaran dalam mempelajari pengertian ilmu hadis yang disertai dengan hadist pilihan dan latihan soal.

2. STUDI PUSTAKA

2.1. Telaah Penelitian

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai pengembangan program aplikasi untuk smart phone berbasis Android diantaranya adalah untuk pengenalan dan pembelajaran cara membaca Al Quran (Septiawan, 2012), pembelajaran huruf Hijaiyah (Purwanti, 2013), membaca Iqro' (Sobri dan Abdillah, 2013), media pembelajaran ilmu Nahwu (Nunggraini, 2012)

2.2. Metode Pembelajaran

Menurut definisi Wikipedia (diakses pada bulan Juli 2013) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Haryanto (2011) ada beberapa macam metode pembelajaran secara umum yaitu: metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi, kombinasi metode ceramah dengan metode yang lainnya, metode resitasi, metode eksperimental, metode study tour (karya wisata), metode latihan ketrampilan, metode pengajaran beregu, peer teaching method, metode pemecahan masalah, project method.

2.3. Hadis dan metode pembelajarannya

Hadis dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI): *hadis* dalam bahasa arab (الحديث): *Al-Hadîts*. Hadis secara harfiah berarti perkataan atau percakapan. Dalam terminologi Islam istilah hadis berarti melaporkan/ mencatat sebuah pernyataan dan tingkah laku dari Nabi Muhammad SAW. Menurut istilah ulama ahli hadis, hadis yaitu apa yang diriwayatkan dari Nabi Muhammad SAW, baik berupa perkataan, perbuatan, ketetapan (Arab: *taqrîr*), sifat jasmani atau sifat akhlak, dari perjalanan setelah diangkat sebagai Nabi (Arab: *bi'tsah*) dan terkadang juga sebelumnya. Sehingga, arti hadis semakna dengan sunnah. Kata hadis yang mengalami perluasan makna sehingga disinonimkan dengan sunnah, maka pada saat ini bisa berarti segala perkataan (sabda), perbuatan, ketetapan maupun persetujuan dari Nabi Muhammad SAW yang dijadikan ketetapan ataupun hukum.

Menurut pengamatan peneliti, pembelajaran Hadis di sekolah, pondok pesantren, perguruan tinggi dan pada pendidikan informal seperti pengajian dilakukan dengan gabungan antara metode ceramah, metode demonstrasi dan metode resitasi. Aktivitas yang dilakukan pada proses pembelajaran dikelas meliputi guru atau dosen atau ustadz atau ustadzah menerangkan di depan kelas tentang suatu materi berdasarkan buku teks (kitab Hadis) yang dipakai sebagai referensi, mempraktekkan cara pembacaannya kemudian meminta peserta didik untuk mengikuti atau mempraktekkan pembacaannya, menerangkan arti atau makna Hadis yang sedang dibahas dan meminta peserta didik untuk menghafalkannya. Pada akhir periode pembelajaran, baik diakhir tengah semester maupun diakhir semester, ujian keberhasilan pembelajaran Hadis dilakukan dengan berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, melengkapi lafal Hadis, menuliskan arti atau makna Hadis, atau menghafal Hadis beserta maknanya.

Peralatan utama pembelajaran Hadis dikelas adalah buku teks (kitab Hadis), papan tulis dan buku catatan siswa. Diluar pembelajaran dikelas, siswa dapat melakukan pembelajaran baik secara mandiri maupun dengan bimbingan orang lain dengan menggunakan buku teks (kitab Hadis) dan buku catatannya. Penggunaan alat bantu pembelajaran lainnya seperti aplikasi multimedia berbasis perangkat mobile dengan sistem operasi Android akan sangat memudahkan pembelajaran terutama pembelajaran secara mandiri karena program aplikasi yang sudah dimasukkan kedalam perangkat mobile dapat dibawa ke mana-mana dan ringkas tidak seperti membawa buku teks (kitab Hadis)

2.4. Sistem Operasi Android

Android adalah salah satu platform sistem operasi yang digemari masyarakat karena sifatnya yang *open source* sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan pengembangan. Android merupakan generasi baru platform mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi (Nazruddin Safaat, 2012). Arsitektur Android terdiri dari bagian-bagian seperti berikut :

- a. *Applications* dan *Widgets*: layer (lapisan) dimana pengguna hanya berhubungan dengan aplikasi saja.
- b. *Applications Framework*: lapisan dimana para pengembang melakukan pembuatan aplikasi yang akan dijalankan di sistem operasi Android dengan komponen-komponennya meliputi *views*, *contents provider*, *resource manager*, *notification manager*, *activity manager*.
- c. *Libraries*: lapisan dimana fitur-fitur android berada yang berada diatas kernel meliputi library C/C++ inti seperti Libc dan SSL.
- d. *Android Run Time*: lapisan yang membuat aplikasi Android dapat dijalankan dimana dalam prosesnya menggunakan implementasi Linux yang terbagi menjadi dua bagian yaitu *Core Libraries* dan *Dalvik virtual Machine*.
- e. *Linux Kernel*: Layer yang berisi file-file system untuk mengatur *processing*, *memory*, *resource*, *driver*, dan sistem operasi android lainnya.

Sistem operasi yang mendasari Android dilisensikan dibawah GNU, GPLv2 (*General Public License verse 2*) yang sering dikenal dengan istilah *copyleft*. Pendistribusian Android dibawah lisensi dari Apache Software yang memungkinkan untuk distribusi kedua dan seterusnya.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Peralatan dan Data Penelitian

Peralatan digunakan untuk menunjang keberhasilan dalam penelitian ini dengan dua kategori yaitu utama dan pendukung. Berikut adalah spesifikasi peralatan utama yang akan digunakan: satu unit laptop dengan processor Intel Core i3 M330 2.13 Ghz, RAM Memory 4 GB, 320 GB HDD, sistem operasi Windows 7 x86 32bit, Eclipse, Sqlite, perangkat mobile berbasis sistem operasi Android versi 2.3: smart phone dan komputer tablet.

Pada fase awal penelitian, peneliti akan mengumpulkan data awal yang berupa sasaran calon pengguna program aplikasi dan kecenderungannya terhadap suatu program aplikasi. Data ini kemudian digunakan sebagai pijakan untuk mendapatkan data kebutuhan perangkat keras dan lunak yang diperlukan sehingga program aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik. Setelah program aplikasi selesai dibuat maka perlu pengujian pada berbagai perangkat *mobile* untuk mendapatkan data-data teknis unjuk kerja program aplikasi yang dibuat seperti waktu eksekusi program aplikasi, jumlah keberhasilan eksekusi, ada atau tidaknya fungsi yang tidak sesuai dan sebagainya. Setelah data-data unjuk kerja teknis didapatkan, tahap selanjutnya adalah mencari calon pengguna sebagai

responden untuk mencoba menggunakan program aplikasi yang dibuat dan kemudian mengisi kuesioner yang sudah disiapkan. Dari kuesioner akan didapatkan data mengenai pandangan calon pengguna terhadap program aplikasi yang dibuat.

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem aplikasi yang dirancang ditentukan berdasarkan survei dan wawancara dengan calon pengguna potensial. Kebutuhan sistem meliputi perangkat mobile yang banyak digunakan oleh calon pengguna, karakteristik audient (calon pengguna) dan cakupan materi yang akan disediakan dalam program aplikasi. Calon pengguna program aplikasi ini adalah masyarakat umum meliputi pelajar, mahasiswa, dan orang dewasa umum pengguna smart phone. Berdasarkan survei yang dilakukan dengan cara wawancara dan pengamatan pada calon pengguna, didapatkan informasi bahwa sebagian besar sasaran calon pengguna program aplikasi menggunakan smartphone dengan sistem operasi Android 2.3 (Gingerbread) sehingga program aplikasi yang dirancang direncanakan akan bisa berjalan dengan baik pada smartphone yang mempunyai sistem operasi Android 2.3 atau yang lebih baru.

3.3. Perencanaan Materi Dalam Sistem Aplikasi

Calon pengguna yang menjadi sasaran program aplikasi yang dibuat adalah masyarakat umum. Kompetensi minimal yang diharapkan dapat dikuasai oleh calon pengguna adalah:

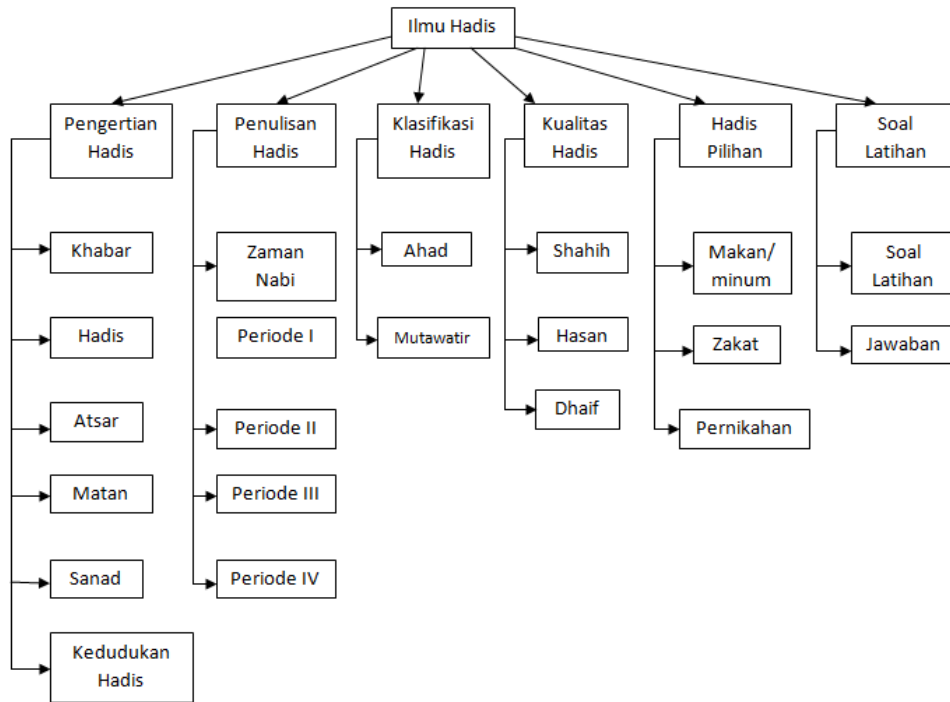
- a. Memahami pengertian Hadis dan posisinya dalam Agama Islam
- b. Mengetahui dan memahami sejarah penulisan dan pengumpulan hadis
- c. Memahami klasifikasi Hadis berdasarkan beberapa kriteria seperti jumlah perawinya dll.
- d. Memahami kualitas/validitas Hadis
- e. Memahami beberapa Hadis pilihan untuk berbagai bidang sehari-hari seperti dalam bidang pernikahan, masalah makan/minum, zakat dll.

Untuk dapat mencapai standart kompetensi seperti yang direncanakan maka materi pembelajaran ilmu hadis yang akan dimasukkan pada program aplikasi meliputi:

- **Pengertian hadis**, materi yang tercakup dalam bagian ini meliputi: pengertian khabar, pengertian hadis, pengertian atsar, pengertian matan, pengertian sanad, dan kedudukan hadis.
- **Penulisan hadis**, materi yang tercakup dalam bagian ini meliputi: sejarah hadis pada zaman Nabi Muhammad SAW, pengumpulan hadis periode pertama, pengumpulan hadis periode kedua, pengumpulan hadis periode ketiga, dan pengumpulan hadis periode keempat
- **Klasifikasi hadis**, materi yang tercakup dalam bagian ini meliputi: Hadis Ahad, dan Hadis Mutawatir
- **Kualitas hadis**, materi yang tercakup dalam bagian ini meliputi: Hadis Shahih, Hadis Hasan, dan Hadis Dhaif
- **Hadis Pilihan**, materi yang tercakup dalam bagian ini misalnya meliputi: Makan/minum, Zakat, dan Pernikahan
- **Soal latihan**, bagian ini mencakup: latihan soal untuk menguji pemahaman pengguna dan jawaban dan nilai masing-masing pengguna.

3.4. Perancangan Struktur Navigasi Menu Program Aplikasi

Program aplikasi dirancang berjalan pada perangkat smart phone dengan sistem operasi Android yang tidak memerlukan sambungan internet sehingga tidak diperlukan adanya administrator. Rancangan struktur navigasi menu program aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.

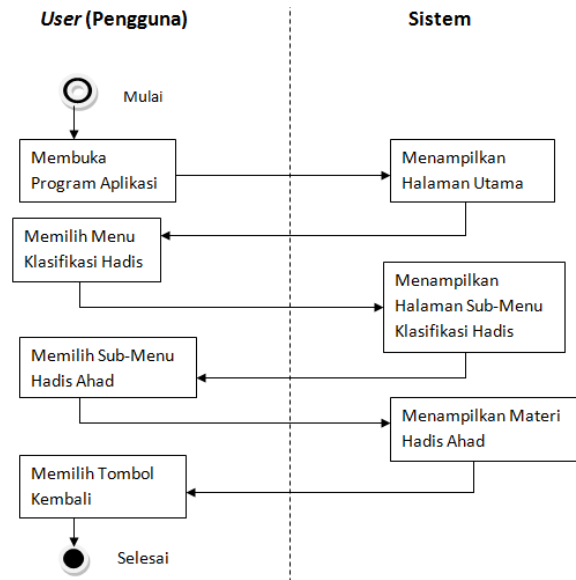


Gambar 1. Rancangan struktur navigasi program aplikasi pembelajaran ilmu hadis

Ketika pengguna membuka program aplikasi, pengguna akan mengakses halaman utama program aplikasi pembelajaran ilmu hadis. Pengguna mempunyai kemampuan untuk mengakses semua menu yang ada pada halaman utama beserta semua sub-menu yang ada.

3.5. Activity Diagram (Diagram Aktifitas)

Activity diagram (diagram aktifitas) adalah sebuah diagram yang menjelaskan logika prosedural dan jalur kerja program aplikasi yang dibuat baik dari sisi user (pengguna) maupun dari sisi sistem. Diagram aktifitas digambarkan mulai dari halaman utama program aplikasi sampai dengan selesai. Sebagai contoh apabila pengguna ingin membaca materi Hadis Ahad maka logika prosedural yang harus dilalui mulai dari awal dapat dilihat pada diagram aktifitas Gambar 2.



Gambar 2. Diagram aktifitas pengguna apabila ingin membaca materi Hadis Ahad dari menu utama.

3.6. Perancangan Tampilan Program aplikasi

Tampilan program aplikasi dirancang dengan mempertimbangkan aspek desain sehingga menarik dan juga user friendly (ramah terhadap pengguna) maksudnya adalah pengguna menjadi jelas dalam menggunakan program aplikasi yang dibuat. Perancangan tampilan juga harus mempertimbangkan ukuran layar dan spesifikasi teknis smartphone kebanyakan calon pengguna.

Pengujian dilakukan setelah sistem selesai dibuat, dan pengujian dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dengan kuisiner dan pengujian terhadap sistem itu sendiri. Setelah proses pembuatan dan pengujian pada emulator selesai maka program aplikasi akan diuji pada perangkat mobile sesungguhnya yaitu smart phone yang menggunakan sistem operasi Android yang ada di pasaran. Semua fungsionalitas yang ada pada program aplikasi akan dicoba untuk mengetahui apakah semua fungsi berjalan dengan baik atau tidak. Kuisiner dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penilaian oleh user tentang aplikasi penampil materi-materi kemuhammadiyahahan. Kuisiner dilakukan setelah aplikasi penampil materi-materi kemuhammadiyahahan telah selesai dibuat dan siap untuk diujikan. Pengujian dilakukan terhadap 25 orang dari berbagai kalangan masyarakat dengan menggunakan kuisiner yang berisi pernyataan-pernyataan sesuai dengan variabel yang akan diamati.

4. ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan judul aplikasi pembelajaran hadis berbasis android adalah penelitian untuk merancang dan membuat aplikasi pembelajaran ilmu Hadis untuk perangkat *phone* yang berbasis Android. Aplikasi pembelajaran hadis yang dibuat akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam

mempelajari pengertian ilmu hadis secara umum sehingga lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh pengguna aplikasi.

Welcome screen (Gambar 3) adalah halaman awal sebelum menu utama ditampilkan yang memuat logo dan suara *welcome screen* aplikasi. Setelah menampilkan halaman ini aplikasi akan langsung menuju halaman menu utama (Gambar 4). Halaman menu utama berisi 10 tombol menu. Setiap menu memiliki beberapa sub menu yang bisa dipilih, kemudian dari sub menu yang telah dipilih akan menampilkan halaman konten aplikasi. Ketika tombol menu ditekan akan mengeluarkan bunyi suara tombol yang sudah diatur.



Gambar 3. Halaman awal welcome screen

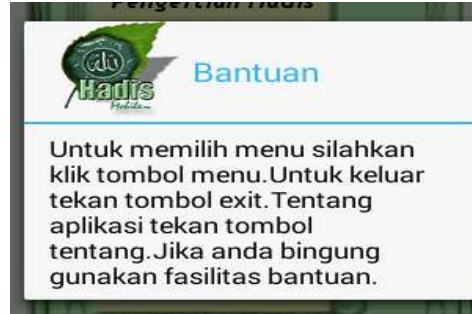


Gambar 4. Halaman Menu Utama

Gambar 5 adalah dialog yang keluar ketika tombol exit pada menu utama aplikasi atau back pada hand phone ditekan maka akan keluar dialog konfirmasi keluar aplikasi.



Gambar 5. Dialog konfirmasi keluar aplikasi

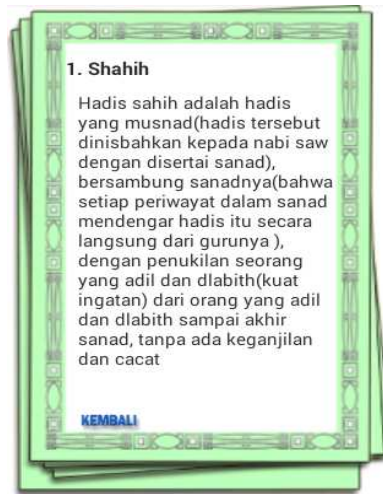


Gambar 6. Dialog Bantuan Aplikasi

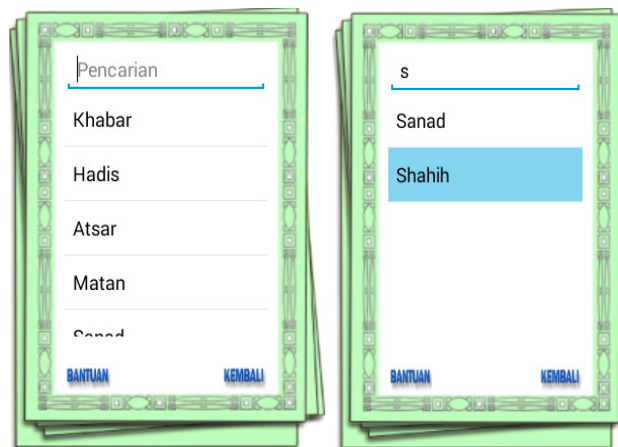
Gambar 7 adalah gambar submenu setelah salah satu menu utama dipilih. Setiap menu utama memiliki sub menu yang berbeda-beda dan teks pada isi konten sub menu berfungsi sama seperti tombol apabila di tekan maka akan menuju halaman konten atau isi materi yang dipilih.



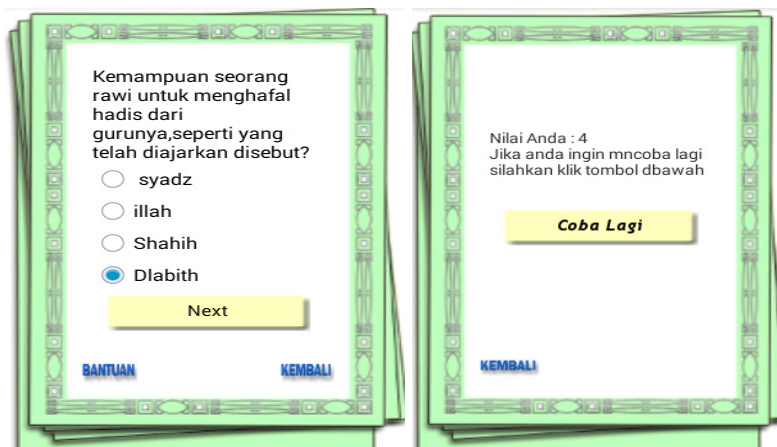
Gambar 7. Halaman Sub Menu Utama



Gambar 8. Halaman Isi Materi



Gambar 9. Halaman Pencarian



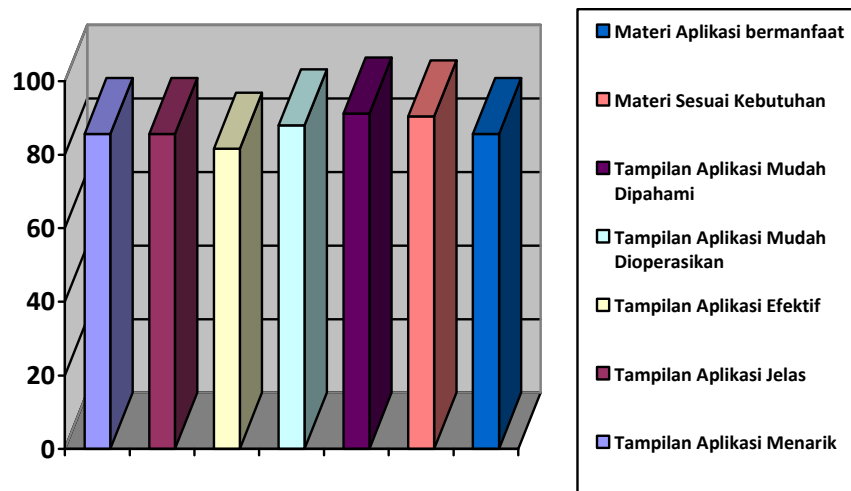
Gambar 10. Halaman Soal Latihan

4.1. Pembahasan

Aplikasi pembelajaran hadis berbasis android adalah aplikasi penampil materi dan pembelajaran tentang ilmu hadis. Aplikasi ini dirancang untuk menyajikan materi dan pembelajaran tentang hadis dengan lebih menarik dan mudah dioperasikan. Aplikasi ini juga dirancang untuk memudahkan *user* dalam mengakses informasi belajar dimana saja tanpa perlu menggunakan buku. Aplikasi pembelajaran hadis berbasis android diimplementasikan pada perangkat *mobile* yang didukung dengan sistem operasi android minimal menggunakan Android Versi 2.3 (Gingerbread).

4.2. Analisa Data Kuisisioner

Kuisisioner diperlukan untuk mengetahui penilaian *user* terhadap aplikasi pembelajaran hadis. Kuisisioner ditujukan kepada 25 orang diberbagai masyarakat. Penilaian aplikasi baik dan buruknya dihasilkan dari hasil kuisisioner tersebut.



Gambar 11. Grafik Hasil Kuisisioner

Setelah dilakukan pengujian sistem di Universitas Muhammadiyah Surakarta dan melalui kuisisioner yang dibagikan kepada 25 orang ke berbagai kalangan, secara keseluruhan seperti tabel 4.1. dan pada grafik persentase Gambar 4.10. Semua jawaban yang diperoleh berbeda-beda, tetapi sebagian besar menyatakan setuju. Secara keseluruhan 11 responden menyatakan sangat setuju tampilan aplikasi menarik, 10 responden menyatakan setuju tampilan aplikasi menarik dan 4 responden menyatakan netral tampilan aplikasi menarik. Jadi secara rata-rata responden menyatakan setuju jika tampilan aplikasi hadis mobile menarik. Dalam persentase interpretasi sebesar 85,6% atau dengan kata lain membuktikan pernyataan sangat kuat bahwa tampilan aplikasi menarik.

Untuk poin kedua 10 responden menyatakan sangat setuju, 12 responden menyatakan setuju, dan 3 responden menyatakan netral tampilan aplikasi yang dibuat jelas. Dalam perhitungan persentase interpretasi terdapat 85,6%, jadi dengan kata lain membuktikan bahwa pernyataan sangat kuat jika tampilan aplikasi yang dibuat jelas.

Untuk poin yang ketiga di pernyataan tampilan aplikasi ini efektif, 12 responden menyatakan sangat setuju, 3 responden menyatakan setuju, dan 10 responden menyatakan netral tampilan aplikasi yang dibuat efektif. Dalam perhitungan menghasilkan persentase interpretasi sebesar 81,6%, jadi dengan kata lain membuktikan bahwa pernyataan kuat jika tampilan aplikasi yang dibuat efektif.

Untuk poin yang keempat di pernyataan tampilan aplikasi ini mudah dioperasikan, 15 responden menyatakan sangat setuju tampilan aplikasi mudah dioperasikan, 8 responden menyatakan setuju tampilan aplikasi mudah dioperasikan oleh pengguna, 1 responden menyatakan netral tampilan aplikasi mudah dioperasikan dan hanya ada 1 responden yang menyatakan tidak setuju jika aplikasi yang dibuat ini tidak mudah dioperasikan. Tampak bahwa secara garis besar dan secara keseluruhan rata-rata responden menyatakan setuju jika aplikasi yang dibuat tampilan aplikasi mudah dioperasikan dalam penggunaannya. Dalam perhitungan menghasilkan persentase interpretasi sebesar 88%, jadi dengan kata lain membuktikan bahwa pernyataan sangat kuat jika tampilan aplikasi yang dibuat sangat mudah dioperasikan.

Untuk selanjutnya poin yang kelima di pernyataan tampilan aplikasi ini mudah dipahami, 19 responden menyatakan sangat setuju, 1 responden menyatakan setuju, 1 responden menyatakan tidak setuju, dan 5 responden menyatakan netral tampilan aplikasi yang dibuat mudah dipahami. Dalam perhitungan menghasilkan persentase interpretasi sebesar 91,2% , jadi dengan kata lain membuktikan bahwa pernyataan sangat kuat jika tampilan aplikasi yang dibuat mudah dipahami oleh *user*.

Untuk berikutnya poin yang keenam di pernyataan materi sesuai dengan kebutuhan, 16 responden menyatakan sangat setuju materi yang ada didalam aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan *user*, 4 responden menyatakan setuju materi yang ada didalam aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan *user*, 1 responden menyatakan tidak setuju dan 5 responden menyatakan netral materi yang ada didalam aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan *user*. Jadi secara rata-rata seluruh responden menyatakan setuju jika materi yang ada didalam aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan *user*. Dalam perhitungan menghasilkan persentase interpretasi sebesar 85,6%, jadi dengan kata lain membuktikan bahwa pernyataan kuat jika materi yang ada didalam aplikasi pembelajaran hadis sesuai dengan kebutuhan *user*.

Untuk yang terakhir poin yang ketujuh di pernyataan materi aplikasi bermanfaat, 13 responden menyatakan sangat setuju materi yang ada didalam aplikasi penampil mater-materi hadis bermanfaat untuk pembelajaran, 6 responden menyatakan setuju materi yang ada didalam aplikasi pembelajaran hadis bermanfaat untuk pembelajaran, dan hanya 6 responden menyatakan netral materi yang ada didalam aplikasi pembelajaran hadis bermanfaat untuk pembelajaran. Jadi secara rata-rata seluruh responden menyatakan setuju jika materi yang ada didalam aplikasi yang dibuat sangat bermanfaat untuk pembelajaran. Dalam perhitungan menghasilkan persentase interpretasi sebesar 85,6%, dalam

perhitungan menunjukkan bahwa pernyataan sangat kuat jika materi yang ada di dalam pembelajaran hadis sangat bermanfaat bagi *user* untuk pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Aplikasi pembelajaran hadis berbasis android sebagai sarana pembelajaran materi-materi hadis yang berisi beberapa pengertian dan istilah istilah dalam ilmu hadis sehingga pengguna dapat memahami tentang imu hadis sudah berhasil dibuat. Hasil pengujian teknis dengan mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat pada smart phone berbasis Android yang ada dipasaran menunjukkan semua fungsionalitas fitur yang disediakan dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengujian melalui kuisioner yang dibagikan kepada beberapa responden masyarakat baik dalam lingkungan kampus UMS maupun diluar lingkup kampus diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran hadis mobile menarik, jelas mudah dioperasikan, cukup efektif, mudah dipahami dalam penggunaannya dan materi yang ada di dalamnya sesuai dengan kebutuhan, materi-materinya sangat bermanfaat.

Aplikasi yang dibuat masih dalam tahap pengembangan awal, akan lebih baik apabila mengembangkan program ini dilanjutkan melalui penelitian berikutnya agar mendapatkan yang lebih baik dan lebih mendalam dalam segi materi dan fitur aplikasi seperti fitur suara untuk pembacaan Hadis maupun terhubung dengan online sehingga materi bisa terus diupdate.

6. UCAPAN TERIMA KASIH (ACKNOWLEDGEMENT)

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Surakarta yang sudah mendanai penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Brata, Komang Candra; Soebroto, Arief Andy; Arwani, Issa. (2012). *Rancang Bangun Aplikasi Jejaring Sosial Kampus Berbasis GPS Pada Smartphone Android*. Journal Basic Science And Technology, 1(2),20-26,2012 ISSN : 2089-8185
- Budiman, Arief; Dayanto, Tomy Dwi; Lantik. (2012). Pengembangan Aplikasi Mobile Pembelajaran Mitigasi Bencana Gempa Bumi Berbasis Multimedia, *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2012 (SENTIKA 2012) ISSN: 2089-9815 Yogyakarta, 10 Maret 2012 pp. 36 – 40.*
- Darma, I Gusti Ngurah; Purnomo, Sigit; Anindito, Kusworo. (2012). Perancangan Aplikasi *Mobile City Directory* Yogyakarta Berbasis Android, *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2012 (SENTIKA 2012) ISSN: 2089-9815 Yogyakarta, 10 Maret 2012, pp 136 – 142.*
- Haryanto. (2011). *Macam-macam Metode Pembelajaran*. <http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/> (diakses tanggal 12 Juli 2013)

- Nunggraini, Wulan. (2012). *Perancangan Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Berbasis Multimedia*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Purwanti, Ika. (2013). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berplatform Android Untuk Madrasah Baca Tulis Al Quran Al-Fattah Desa Widodaren Kabupaten Ngawi, *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013, Vol 2 No 1 – Maret 2013 ISSN: 2302-1136 - seruniid.unsa.ac.id*, pp. 123 – 130.
- Safaat, Nazruddin. (2012). “*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*”. Bandung : Informatika.
- Septiawan, Arif Tri. (2012). *Pengenalan Dan Pembelajaran Cara Membaca Alquran (Ilmu Tajwid) Berbasis Android Mobile*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sobri, Muhammad dan Abdillah, Leon Andretti. (2013). Aplikasi Belajar Membaca Iqro’ berbasis Mobile. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2013STMIK AMIKOM Yogyakarta, 19 Januari 2013 ISSN: 2302 -2805, pp. 20.1 – 20.5*.
- Wikipedia. (2013). Pembelajaran. <http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>
(diakses tanggal 2 Juli 2013)