



Design Aplikasi “Hadis-Hadis Sains” Melalui Website Kodular

Nadya Silvy

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta

Korespondensi penulis: silvynadya64@gmail.com*

Abstract. *Science and technology became something that developed very rapidly in the classical period and Islamic civilization. And this proves that epistemology developed at that time. Even though in the past Muslim scholars studied a lot in the field of Islamic civilization, with their epistemology they were able to provide the best in the field of science and technology and develop it to all corners of the world. Technology is a source of information today. It is necessary to know that the hadiths of the Prophet Muhammad contain many Hadiths about Science and Technology. What is contained in the hadith is mentioned implicitly in the rules of explanation of creed and faith. That is why, hadith will always coexist with the development of the times and there will be no conflict between the two forever. The "Hadith-Hadith Science" application is research that uses the R&D (Research and Development) method and in its development uses the ADDIE (Analysis, Design, Development and Evaluation) method. Then this application was developed via the Kodular.io website which can be accessed on Chrome, Mozilla Firefox and Google. This application contains 40 selected hadith themes about Science in hadith. By developing the "Scientific Hadiths" application, researchers hope that this application can be useful for users.*

Keywords: *Hadith, Science, Technology*

Abstrak. Sains dan teknologi menjadi suatu hal yang berkembang sangat pesat dalam masa klasik dan peradaban Islam. Dan hal ini membuktikan bahwa epistimologi berkembang pada saat itu. Walaupun dahulu para sarjana muslim banyak mengambil dalam bidang peradaban Islam, akan tetapi dengan epistimologi yang mereka punya mampu untuk memberikan yang terbaik dalam bidang sains dan teknologi dan mengembangkannya kepada seluruh penjuru dunia. Teknologi yang menjadi sumber informasi saat ini, perlu di ketahui hadis-hadis Rasulullah SAW banyak memuat tentang Hadis Sains dan Teknologi. Yang ada didalam hadis tersebut disebutkan secara tersirat dalam kaidah penjelasan akidah dan keimanan. Itulah sebabnya, hadis akan selalu berdampingan dengan perkembangan zaman dan tidak ada pertentangan diantara keduanya selamanya. Aplikasi “Hadis-Hadis Sains merupakan penelitian yang menggunakan metode R&D (Research and Development) dan dalam pengembangannya menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design,Development and Evaluation*). Kemudian aplikasi ini dikembangkan melalui website Kodular.io yang bisa di akses di Chrome,Mozilla Firefox dan Google. Aplikasi ini berisi 40 tema hadis pilihan tentang Sains dalam hadis. Dengan mengembangkan Aplikasi “Hadis-Hadis Sains” peneliti berharap agar aplikasi ini bisa bermanfaat bagi pengguna.

Kata kunci: Hadis, Sains, Teknologi

1. LATAR BELAKANG

Teknologi dalam kehidupan manusia saat ini merupakan hal yang sangat intens untuk kehidupan sehari-hari dalam era modern ini. Pentingnya teknologi dalam kehidupan manusia menjadi peran besar dalam proses pembelajaran, karir, dan gaya hidup seseorang. Dan secara tidak langsung, manusia pun di haruskan untuk menguasai bidang teknologi baik secara education maupun non education. Berkembangnya teknologi dalam kehidupan manusia memberikan dampak positif yang sangat banyak. Karena, adanya teknologi informasi semakin mudah untuk disebar ke seluruh negara maupun manca negara.

Di era modern sekarang ini, teknologi banyak digunakan untuk hal-hal yang menyenangkan diri sendiri. Misalnya, *Game ,Bussines App, Online Market* dan lain-lain.

Jarang yang mengetahui jika teknologi bisa lebih dikembangkan menjadi sarana pendidikan. Semakin banyak platform yang menyediakan aplikasi yang sangat menyenangkan semakin banyak pula ide dari para pendidik untuk merubah metode pembelajaran dengan metode yang menarik pula, salah satunya menjadikan teknologi sebagai Media Pembelajaran.

Di dalam Islam teknologi merupakan hal yang harus di syukuri karena teknologi suatu bentuk kenikmatan yang diberikan oleh Allah berikan untuk mengetahui sarana perkembangan melalui ilmu pengetahuan. Teknologi yang kita pelajari juga meraih banyak hal yang baik bagi umat manusia, Begitupula dampak negative iptek yang sudah banyak diteliti banyak mengakibatkan jatuhnya martabat manusia.

Menurut Nurul Anam pendidikan Islam saat ini masih tertinggal jauh dari kemajuan teknologi dan bisa dikategorikan belum mampu. Karena ada beberapa faktor yang menyebabkan ketertinggalan itu. *Pertama*, model pendidikan islam sendiri masih bersifat statis dan tertinggal. *Kedua*, Islam masih bersifat normatif dan tekstual. *Ketiga*, Islam masih bersifat pasif dan ada pandangan dikotomis ilmu secara substansial terhadap ilmu sains dan ilmu agama (Anam, 2012).

Sains dan teknologi menjadi suatu hal yang berkembang sangat cepat dalam era klasik dan sejarah Islam . Dan hal ini membuktikan bahwa epistimologi berkembang pada saat itu. Walaupun dahulu para sarjana muslim banyak mengambil dalam bidang peradaban Islam, akan tetapi dengan epistimologi yang mereka punya mampu untuk memberikan yang terbaik dalam bidang sains dan teknologi dan mengembangkannya kepada seluruh penjuru dunia (Anam, 2012).

Jika ditelaah lebih rinci jauh sebelum terciptanya makhluk di muka bumi ini, Allah SWT sudah banyak menurunkan *Nash* yang sangat jelas akan keilmuan tentang sains. Salah satunya adalah Hadis dalam proses penciptaan embrio dalam rahim wanita. Dijelaskan dalam Hadis Riwayat Bukhari yang menjelaskan tentang proses penciptaan manusia mulai dari embrio/zygote :

حَدَّثَنَا الْحَسَنُ بْنُ الرَّبِيعِ حَدَّثَنَا أَبُو الْأَحْوَصِ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ زَيْدِ بْنِ وَهْبٍ قَالَ قَالَ عَبْدُ اللَّهِ حَدَّثَنَا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَهُوَ الصَّادِقُ الْمَصْدُوقُ قَالَ إِنَّ أَحَدَكُمْ يُجْمَعُ خَلْقُهُ فِي بَطْنِ أُمِّهِ أَرْبَعِينَ يَوْمًا ثُمَّ يَكُونُ عِلْقَةً مِثْلَ ذَلِكَ ثُمَّ يَكُونُ مُضْغَةً مِثْلَ ذَلِكَ ثُمَّ يَبْعَثُ اللَّهُ مَلَكَ فَيُؤَمِّرُ بِأَرْبَعِ كَلِمَاتٍ وَيَقَالُ لَهُ اكْتُبْ عَمَلَهُ وَرِزْقَهُ وَأَجَلَهُ وَشَقِيٍّ أَوْ سَعِيدٍ ثُمَّ يَنْفُخُ فِيهِ الرُّوحَ فَإِنَّ الرَّجُلَ مِنْكُمْ لَيَعْمَلُ حَتَّى مَا يَكُونُ بَيْنَهُ وَبَيْنَ الْجَنَّةِ إِلَّا ذِرَاعٌ فَيَسْبِقُ عَلَيْهِ كِتَابُهُ فَيَعْمَلُ بِعَمَلِ أَهْلِ النَّارِ وَيَعْمَلُ حَتَّى مَا يَكُونُ بَيْنَهُ وَبَيْنَ النَّارِ إِلَّا ذِرَاعٌ فَيَسْبِقُ عَلَيْهِ الْكِتَابُ فَيَعْمَلُ بِعَمَلِ أَهْلِ الْجَنَّةِ

Artinya : Al-Hasan bi Ar-Rabi bercertia kepada Abu Al-Ahwash A'masy dari zaid bin Wahb berkata Abdullah telah bercerita kepada kami Rasulullah SAW orang yang jujur, bersabda:

“Sesungguhnya setiap orang dari kalian dikumpulkan dalam penciptaannya ketika berada di dalam perut ibunya selama empat puluh hari, kemudian menjadi 'alaqah (zigot) selama itu pula kemudian menjadi mudlghah (segumpal daging), selama itu pula kemudian Allah mengirim malaikat yang diperintahkan empat ketetapan dan dikatakan kepadanya, tulislah amalnya, rezekinya, ajal nya dan sengsara dan bahagiannya lalu ditiupkan ruh kepadanya. Dan sungguh seseorang dari kalian akan ada yang beramal hingga dirinya berada dekat dengan surga kecuali sejenkal saja lalu dia didahului oleh catatan (ketetapan taqdir) hingga dia beramal dengan amalan penghuni neraka dan ada juga seseorang yang beramal hingga dirinya berada dekat dengan neraka kecuali sejenkal saja lalu dia didahului oleh catatan (ketetapan taqdir) hingga dia beramal dengan amalan penghuni surga.”

Menurut buku Dr. Abdullah Syukur Al-Azizi dalam bukunya tertulis bahwa ada satu persoalan penting yang dapat di ajukan terhadap teks hadis tersebut yaitu, mengapa Nabi Muhammad SAW menyebutkan angka Empat Puluh hari dalam hadis tersebut sebagai umur embrio? Makna apakah dalam perkembangan embrio dalam perkembangan Rahim tersebut? Setelah sekian lama abadinya makna rasulullah dalam hadis tersebut pun menjadi misteri. Akan tetapi, seiring berkembangnya teknologi maka sabda beliau semakin terungkap bahwa setelah melalui tahapan saat menjadi sperma hingga berevolusi menjadi embrio pada minggu keenam (Azizi).

Dari hadis tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa ilmu sains sudah ada sejak zaman islam klasik. Era digital Islam saat ini pun mulai berkembang dalam proses penyebaran ilmu yang sengaja diciptakan melalui media pembelajaran aplikasi berbasis ilmu agama, Salah satunya adalah proses pembelajaran ilmu hadis melalui media online.

Salah satu aplikasi yang mengajarkan tentang keilmuan hadis adalah aplikasi berbasis web *“Mausuah Hadis Syarif”*. Yang mana aplikasi tersebut memberikan banyak manfaat kepada mahasiswa ilmu hadis dengan design yang menarik dan fitur yang sangat mudah digunakan. Selain berbasis desktop, Software ini juga tersedia melalui Android. Di pembelajaran melalui media aplikasi hadis, banyak aplikasi yang membahas tentang sejarah munculnya hadis, hadis di berbagai kitab dan kualitas hadis dalam kitab yang sudah di cantumkan dalam aplikasi tersebut. Peneliti banyak menemukan aplikasi hadis yang membahas kaidah dalam latar belakang munculnya hadis. Sedikit peneliti temukan adanya aplikasi hadis yang membahas tentang keselarasan satu tema hadis yang menarik.

Teknologi yang menjadi sumber informasi saat ini, perlu di ketahui hadis-hadis Rasulullah SAW banyak memuat tentang Hadis Sains dan Teknologi. Yang ada didalam hadis tersebut disebutkan secara tersirat dalam kaidah penjelasan akidah dan keimanan. Itulah

sebabnya, hadis akan selalu berdampingan dengan perkembangan zaman dan tidak ada pertentangan diantara keduanya selamanya.

Berangkat dari permasalahan itu, penulis ingin membuat design aplikasi yang berbasis android agar mudah di akses untuk segala kalangan. Aplikasi ini mencakup hanya hadis-hadis yang berkaitan dengan sains saja. Yang menjelaskan tentang *Nash*, dan Fakta fenomena yang ada dalam kehidupan. Dengan ini, bagi mereka yang ingin belajar hadis dengan mencari tema sains akan terbantu melalui aplikasi ini (Azizi).

2. KAJIAN TEORITIS

Perangkat

Perangkat merupakan menjadi bahan komponen utama dalam proses pembuatan media teknologi. Diantaranya:

- a. **Hardware (Perangkat Keras)** merupakan barang pendukung yang berbentuk fisik dalam pembuatan aplikasi, yang terdiri dari : Laptop Acer Aspire 3 AMD Radeon, Flashdisk Toshiba 8gb, Handphone Iphone 11 dan Handphone Android Oppo Reno 4f
- b. **Software (Perangkat Lunak)** merupakan bagian pendukung yang ada di dalam laptop dan di dalam handphone. Biasanya berbasis website, situs dan aplikasi pendukung uji coba, yang terdiri dari : Canva Pro, Kodular Website, dan Kodular Companion.

Mobile Phone

Mobile phone adalah benda fisik yang sehari-hari kita gunakan dalam kehidupan kita untuk berkomunikasi jarak dekat maupun jauh. Mobile phone juga memiliki cara kerja yang sama dengan komputer. Akan tetapi, mobile phone merupakan benda yang mudah dibawa kemana-mana dibanding laptop. Mobile phone dan Komputer memiliki system yang bisa mendukung perangkat ini bekerja dengan baik yaitu Operating System (OS). Operating System biasanya meliputi iOS, Android, Windows Phone, Firefox dan BlackBerry (Maulana, 2020).

Canva Apps

Canva merupakan website design grafis secara online yang dimana bisa di gunakan dalam user PC dan User Mobile phone. Canva memudahkan bagi para designer *User Interface and User Experience* untuk memilih banyak jenis element dan animasi di dalam aplikasi ini. Di era 2018 hingga sekarang canva merupakan aplikasi yang paling banyak di gunakan untuk design. Canva menyediakan banyak template design untuk individu, bisnis maupun pendidikan.

Kodular Platform

Kodular merupakan website pembuat aplikasi yang menyediakan blog puzzle di element pada laman kodular yang memudahkan para penggunanya dalam pembuatan aplikasi (Pramana, 2020).

Dikutip dari artikel karya Agus Ap, Kodular merupakan Platform gratis dalam perancangan aplikasi berbasis pemrograman dengan mudah. Sehingga platform ini mudah digunakan untuk siapa saja. Akan tetapi, platform ini hanya mendukung untuk Android saja dengan konsep *Drag-Drop and Block Programming*. Kodular adalah situs pembuatan aplikasi yang bertujuan kepada pengguna, terutama mereka yang belum pernah berpengalaman dalam proses *codingan*, untuk membuat aplikasi mobile secara visual dan intuitif. Dengan menggunakan antarmuka berbasis blok, Kodular memungkinkan pengguna untuk menyusun logika dan fungsi aplikasi mereka dengan cara yang mirip dengan menyusun puzzle (Apridonal & Dristyana, 2024).

Internet

Internet adalah singkatan Inter-Network yang merupakan bermacam-macam jaringan komputer yang secara fisik berada di seluruh muka bumi. Internet mengkombinasikan banyak situs akademik, layanan publik, marketing, dan pribadi. Tujuan utama dari internet adalah memberikan sarana komunikasi yang baik bagi seluruh penggunanya. Jaringan yang membentuk internet berdasarkan seperangkat protokol yang disebut TCP/IP. Internet memberikan sebuah sarana yang sangat mudah bagi seluruh orang di seluruh dunia karena tidak mengenal batas geografis maka dari itu internet memberikan keuntungan yang sangat banyak (Revisi, 2003).

Android

Android merupakan system yang beroperasi pada tablet dan smartphone, maraknya android muncul pada tahun 2007 dan dipasarkan pada tahun 2008. Sejak munculnya android sudah banyak melakukan pembaruan versi hingga akhir tahun 2022. Adapun beberapa versi yang sudah dilakukan android adalah sebagai berikut (Fauzy, 2011):

a. Android Alpha

Versi pertama rilis pada 23 September 2008.

b. Android Bender

Versi kedua, Bender ini muncul 9 Februari 2009. Versi ini merupakan versi yang memiliki masalah pada system keamanannya di Play Store.

c. Android Cupcake

Versi ketiga dirilis pada 27 April 2009. Pada versi ini muncul fitur *On-Screen Keyboard*

d. Android Donut

Versi selanjutnya rilis pada 15 September 2009. Adapun versi ini lebih update pada fitur layar dan jaringan.

e. Android Éclair

Pada versi ini, android meluncurkan Google Maps pada setiap pengguna Android

f. Android Froyo

Froyo sendiri singkatan dari *frozen yoghurt* yang rilis pada 20 Mei 2010. Pada versi ini, android hanya memfokuskan kepada pemolesan produk yang sebelumnya di kembangkan.

g. Android Gingerbread

Versi selanjutnya rilis pada 6 Desember 2010. Pada versi ini awal mula munculnya kamera depan.

h. Android Honeycomb

Honeycomb rilis pada 22 Februari 2011. Pada versi ini android menghadirkan system operasinya di tablet.

i. Android Ice Cream Sandwich

System ini rilis pada 19 Oktober 2011. Pada versi ini android menghadirkan fitur jaringan data pada tablet.

j. Android Jelly Bean

Pada versi Jelly Bean ini android meluncurkan fitur *screensaver*, dan rasio foto dan video.

k. Android Kitkat

Versi kali ini diluncurkan pada 31 Oktober 2013. Pada versi ini android meningkatkan penyimpanan menjadi 512 Gb.

l. Android Lollipop

Versi Lollipop hadir pada 12 November 2014. Pada fitur ini, android menghadirkan fitur yang lebih *experience*.

m. Android Marshmallow

Versi yang rilis pada 5 Oktober 2015. Pada versi ini android menghadirkan fitur sidik jari dan face id.

n. Android Nougat

Versi ini menampilkan pembaruan emoji dan menambahkan 63 emoji baru.

- o. Android Oreo
Rilis pada 21 Agustus 2017, pada pembaruan android tahun ini hanya focus pada tampilan *User Interface* agar lebih menarik.
- p. Android Pie
Versi Pie dirilis pada 6 Agustus 2018 , pada pembaruan ini android menghadirkan fitur gestur di setiap navigasi.
- q. Android 10
Versi kali ini tidak menggunakan abjad Q karena tidak ada nama makanan yang berawal huruf tersebut.
- r. Android 11
Android meluncurkan screen record dan screenshot panjang pada bar android. Serta system keamanan pada android lebih ketat dan aman.
- s. Android 12
Dirilis pada Oktober 2021, Android 12 munculnya design yang akan ditentukan oleh pengguna yang disebut *Material You*
- t. Android 13
Diluncurkan pada Agustus 2022, pada tahap ini android sudah sangat berkembang dengan menambahkan banyak tema pada setiap fiturnya.
- u. Android 14
Dirilis pada Oktober 2023, Android 14 dalam tahap ini android menghadirkan banyak fitur keamanan pribadi.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pembuat aplikasi menggunakan metode *research and development* (R&D). Dalam pembuatan dan penulisan terkait aplikasi ini, penulis menggunakan metode pengembangan ADDIE yang berlangsung dalam 5 tahap: *analysis* (analisis); *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementation (Implementasi Antarmuka)

Implementasi pada tahap ini adalah implemementasi antarmuka pada aplikasi “Hadis-Hadis Sains” dengan menggunakan website Kodular sesuai dengan rancangan awal yang sudah dibahas pada sebelumnya. Pada laman logo yang kita klik akan menampilkan tampilan menu

yang mana disini pengguna akan menelusuri hal yang ingin dicari dengan mengklik salah satu tombol menu. Dari sinilah, pengguna akan menjelajahi beberapa konten dibawah ini:

- Konten Instansi Sejarah Universitas
- Konten Tentang Buku yang di teliti
- Konten 40 Hadis-hadis sains
- Konten Tentang pembuat Aplikasi

Mengenai aplikasi “Hadis-Hadis Sains” yang telah dijelaskan diatas, bisa di lihat pada tampilan gambar berikut ini:

Implementasi *User Interface* Laman Pembuka

Splash Screen pada laman ini menampilkan logo pembuka pada aplikasi yang berdurasi 3 detik, lalu pengguna harus meng-klik logo aplikasi untuk melanjutkan ke screen berikutnya. Berikut seperti gambar di bawah:



Gambar 1. *User Interface* laman pembuka

Implementasi *User Interface* Menu Utama

Pada screen menu utama pengguna aplikasi akan di tampilkan empat fitur pilihan yang ada pada aplikasi ini. Seperti di gambar berikut:



Gambar 2. *User Interface* menu utama

Implementasi *User Interface* “Tentang Instansi”

Pada tampilan screen “Tentang Instansi” pengguna akan di arahkan pada website Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ushuluddin dan Program Studi Ilmu Hadis. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar. 3.*User Interface* tentang instansi

Implementasi *User Interface* “40 hadis sains “

Pada screen ini, pengguna akan di tampilkan fitur 40 hadis-hadis sains yang ingin dibuka oleh pengguna aplikasi. Seperti gambar berikut :



Gambar 4.*User Interface* 40 hadis sains

Implementasi *User Interface* “ Tampilam menu 40 hadis ”

Adapun tampilan materi hadis sebagai berikut :



Gambar 7. User Interface tentang buku

Implementasi User Interface menu “ Tentang Pencipta”

Pada Screen Ini, Pengguna akan di arahkan kepada Biografi pembuat aplikasi hadis-hadis sains, seperti gambar berikut:



Gambar 8. Tampilan Implementasi Biografi

Evaluasi (Evaluation)

Tahap akhir dalam metode pengembangan ADDIE adalah evaluasi, yang berfungsi untuk menilai efektivitas dan kualitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan batasan-batasan yang teridentifikasi selama tahap implementasi. Proses evaluasi ini melibatkan beberapa langkah penting (Artikel, Sejarah,

and Kata Kunci, 2024). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sesuai dan dapat digunakan secara efektif atau tidak. Tahap pengujian aplikasi ini melibatkan pengujian fungsional dan validasi ahli. Dalam uji coba aplikasi ini ahli yang terlibat adalah **Bapak Drs.Indal Abror M.Ag dan Bapak Ar Rasyid Fajar Nasrullah.**

Pengujian Screen Utama

No	Aktivitas Pengujian	Test case	Hasil
1	Tampilan Splash Screen	Menampilkan logo utama aplikasi hadis-Hadis Sains.	valid
2	Tampilan menu utama	Menampilkan 4 fitur pilihan	valid
3	Tombol Tentang Instansi	Menampilkan situs universitas, fakultas dan prodi	valid
4	Tombol tentang buku	Menampilkan buku Hadis-Hadis Sains	valid
No	Aktivitas Pengujian	Test case	Hasil
5	Tombol Tentang Pencipta	Menampilkan biografi pencipta aplikasi	valid

Pengujian Screen Universitas,Fakultas Dan Prodi

No	Aktivitas Pengujian	Test case	Hasil
1	Tombol Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga	Menampilkan website uin suka yang berisikan sejarah	valid
2	Tombol Fakultas Ushuluddin	Menampilkan website fakultas dan sejarah fakultas	valid
3	Tombol Prodi Ilmu Hadis	Menampilkan sejarah ilmu hadis di website uin suka	valid

Pengujian Screen 40 Hadis-Hadis Sains

No	Aktivitas Pengujian	Test case	Hasil
1	Tombol Hadis 1-40	Menampilkan isi hadis yang sudah disesuaikan tema	valid

Pengujian Screen Buku Hadis-Hadis Sains

No	Aktivitas Pengujian	Test case	Hasil
1	Tombol Buku Hadis-Hadis Sains	Menampilkan buku hadis-hadis sains dalam bentuk softfile	valid

Pengujian Screen Biografi Pencipta

No	Aktivitas Pengujian	Test case	Hasil
1	Tombol Biografi Pencipta	Menampilkan Biografi pembuat aplikasi	valid

Pengujian Aplikasi Kepada Pengguna

Pengujian aplikasi kepada ahli juga harus di uji coba kepada orang yang berminat terhadap kajian ilmu hadis, diawali dengan pengkaji hadis tingkat pemula, peminat kajian hadis, dan umum. Seperti pada pengetikan di awal, penulis ingin menargetkan kepada mahasiswa ilmu hadis, mahasiswa umum dan mahasantri. Pengujian aplikasi “Hadis-Hadis Sains” melibatkan 10 orang responden. Adapun para penguji dapat di lihat di tabel dibawah berikut:

NO	Nama Penguji	Status
1	Qori Alfina Rahmawati	Pengkaji hadis tingkat pemula
2	Imroatul Karimah	Pengkaji hadis tingkat pemula
3	Ulfa Fauziah	Pengkaji hadis tingkat pemula
4	Didik Abdi Pangestu	Peminat Kajian Hadis
5	Fayad Dzikrul Rachman	Peminat Kajian Hadis
6	Maulaya Mumtaza	Peminat Kajian Hadis
7	Farkhan Hadiyanto	Peminat Kajian Hadis
8	Yelmi Rosita	Peminat Kajian Hadis
9	Muthia Maharani	Umum
10	Normakiah	Peminat Kajian Hadis
11	Suci Astuti	Peminat Kajian Hadis

Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan mengubah bentuk data kualitatif menjadi bentuk data kuantitatif. Kemudian berdasarkan dari data tersebut dianalisis pada setiap aspek penilaian. Hasil dari penelitian tersebut dikonversikan menjadi tingkat

kelayakan Aplikasi Hadis-Hadis Sains secara kualitatif berdasarkan kriteria kategori penilaian ideal hasil persentasenya (Safutra).

Analisis Data Penilaian Aplikasi Hadis-Hadis Sains

a. Hasil perhitungan kualitas

Adapun skala penilaian yakni skala angka 1-100 yang nantinya pada deskripsinya akan diganti dengan beberapa predikat seperti berikut:

- 1) 1-20 = Sangat tidak memuaskan (E)
- 2) 21-40 = Tidak memuaskan (D)
- 3) 41-60 = Cukup memuaskan (C)
- 4) 61-80 = Memuaskan (B)
- 5) 81-100 = Sangat memuaskan (A)

Berdasarkan teknik penilaian yang sudah peneliti jelaskan di atas, maka peneliti mendapatkan kuesioner terhadap idealitas Aplikasi Hadis-Hadis Sains dengan beberapa instrumen secara umum sebagai berikut:

- Tingkat kepuasan terhadap fungsional sistem
- Tingkat kepuasan terhadap *user interface*
- Tingkat kepuasan terhadap konten
- Tingkat kelayakan aplikasi untuk publik

NO	PERNYATAAN	PENILAIAN	
		ANGKA	HURUF
1	Aplikasi "Hadis-Hadis Sains" dapat menampilkan halaman utama	A	90
2	Aplikasi "Hadis-Hadis Sains" dapat menampilkan menu utama	A	90
3	Aplikasi "Hadis-Hadis Sains" memiliki tampilan yang menarik	A	96
4	Aplikasi "Hadis-Hadis Sains" mudah digunakan	A	90
5	Aplikasi "Hadis-Hadis Sains" menggunakan Bahasa yang dimudah mengerti	A	90
6	Aplikasi "Hadis-Hadis Sains" memberikan manfaat kepada pengguna	A	90
7	Aplikasi "Hadis-Hadis Sains" memiliki materi yang sesuai dan tepat guna	A	90
8	Tombol aplikasi "Hadis-Hadis Sains" berfungsi dengan baik	A	89
RATA-RATA NILAI		90,625	

Adapun hasil perhitungan presentase uji coba aplikasi "Hadis-Hadis Sains" dapat dinilai dengan tabel berikut dibawah ini.

Berdasarkan hasil penilaian di atas, nilai akhir pada uji coba aplikasi “Hadis-Hadis Sains” adalah 90, maka dari nilai tersebut aplikasi “Hadis-Hadis Sains” mendapatkan predikat **Sangat Memuaskan**.

Perbaikan dan Update

Hasil dari pengujian di atas menjabarkan jika sebagian besar fungsi aplikasi sudah bekerja dengan baik . Akan tetapi, ada beberapa hal yang harus di perbaiki dan di tambahkan. Berikut kekurangan dan penambahan pada aplikasi yang mengacu pada pengujian di atas.

- a. Penguji ahli menyarankan untuk menambahkan mukhharij pada tampilan 40 hadis-hadis sains.
- b. Penguji ahli menyarankan untuk mencantumkan link aplikasi hadis peneliti terdahulu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi “Hadis-Hadis Sains” yang di angkat dari buku “Hadis-Hadis Sains” karya Dr. Abdullah Syukur Al-Azizi ini merupakan penelitian yang berkembang pada kajian ilmu hadis di Indonesia yang berbasis digital, dalam hal ini penelitian ini merupakan bentuk integrasi dan interkoneksi dalam pengetahuan islam di perkembangan teknologi. Aplikasi ini menargetkan kepada kalangan mahasiswa dan masyarakat luas sehingga dapat digunakan dengan mudah dan mudah dipahami.

Aplikasi ini dibuat dengan 5 tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Aplikasi ini dirancang dan dikembangkan dengan website Kodular. Yang mana kodular merupakan website khusus dalam pengembangan aplikasi berbasis android, yang hanya dapat beroperasi di smartphone android. Selain website kodular, penelitian ini didukung dengan beberapa aplikasi lain dalam tahap perancangan dan design. Seperti Canva, Software HadisSoft, dan Buku Hadis-Hadis Sains karya Dr Abdullah Syukur Al-Azizi.

Aplikasi ini juga di uji coba menggunakan metode pengisian kuesioner, yang mana link tersebut akan di akses oleh mahasiswa dan masyarakat umum. Dengan mencari beberapa orang responden untuk menguji coba aplikasi ini dengan memberikan nilai yang sudah diberi rentang presentase.

DAFTAR REFERENSI

- Anam, N. (2012). Al-Qur'an Dan Hadist: Dialektika Sains-Teknologi Dan Ilmu Agama. Al-Adalah, 16(2).
- Apridonal, M. Y., & Dristyan, F. (2024). Pengenalan Kodular: Solusi Praktis Untuk Pembuatan Aplikasi Android Interaksi. Interaksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat .
- Artikel, Sejarah, and Kata Kunci. (2024).
- Azizi, A. S. (t.thn.). Hadits-Hadits Sains.
- Fauzy, A. N. (2011). Sejarah Android.
- Maulana, D. Y. (2020). 20105050113_BAB-I_IV-Atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.Pdf.
- Pramana, H. W. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan). E-Journal Teknik Informatika, 1(2).
- Revisi, G. R. (2003). Modul Pengenalan Internet Apa Itu Internet.
- Safutra, L. (t.thn.). Desain Website ' Ulu > Mul Hadi > s | " El-Hadiith " Melalui Aplikasi Berbasis Web Figma.