

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN HADITS BERBASIS ANDROID**

**SUCI ANITA OCTAVIA**

**1429042002**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN HADITS BERBASIS ANDROID**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan pada Program Studi Teknik Informatika dan Komputer Jurusan

Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

Oleh:

**SUCI ANITA OCTAVIA**

**1429042002**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**Suci Anita Octavia, 1429042002, 2018.** *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran**Hadits Berbasis Android,* Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatikadan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Yunus Tjandi dan Satria Gunawan Zain.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan aplikasi pembelajaran hadits berbasis android dan mengetahui tanggapan pengguna terhadap aplikasi pembelajaran hadits berbasis android. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Rapid Application Development* (RAD). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android menggunakan aplikasi *Adobe* *Flash*. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode pengujian standar ISO9126 melalui tiga karakteristik, yaitu *functionality, usability, portability*. Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis android yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan untuk mengetahui beberapa hadits kehidupan sehari-hari. Pengujian aspek *functionality* menunjukkan hasil bahwa aplikasi sangat layak digunakan, pengujian aspek *usability* menunjukkan hasil bahwa aplikasi berada pada kriteria sangat baik, dan pengujian aspek *portability* pada beberapa jenis *smartphone* dan versi Android yang berbeda dapat berjalan dengan baik tanpakendala.

**Kata Kunci** : Aplikasi, Hadits, Android.

[1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9]

[1] S. Haryoko and H. Jaya, “MULTIMEDIA ANIMASI BERBASIS ANDROID ‘MABA’ UNTUK MATA PELAJARAN PRODUKTIF DI SMK,” *Paedagogia*, vol. 19, no. 2, pp. 102–118, 2016.

[2] M. R. Saing and S. G. Zain, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Transportasi Darat, Laut Dan Udara Berbasis Android,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[3] H. Jaya, “Attitude Assesment Students Of Vocational School Toward Using Android Based Simulation Laboratory,” 2015.

[4] S. Suhaeb and Y. A. Djawad, “DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH ELEKTRONIKA ANALOG,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[5] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[6] S. Haryoko, “Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, 2012.

[7] U. S. Sidin, “MEDIA EDUKASI PENGENALAN HURUF LONTARA MAKASSAR BERBASIS HTML5,” *semanTIK*, vol. 2, no. 2, 2016.

[8] F. Febrianto, M. Rais, and N. Nurmila, “ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TPHP PADA MATA PELAJARAN PENGENDALIAN MUTU DALAM PROSES PENGOLAHAN DI SMK NEGERI 3 TAKALAR,” *J. Pendidik. Teknol. Pertan.*, vol. 2, pp. 47–56, 2018.

[9] H. Bakri, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2,” *J. Medtek*, vol. 3, no. 2, pp. 3–4, 2011.