

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Tahap berikutnya mengimplementasikan hasil aplikasi pembelajaran akhlak dan adab yang telah dirancang.

##### 1. Tampilan Menu Utama

Tampilan dari aplikasi pembelajaran akhlak dan adab pada menu utama terdiri atas, (nama dari aplikasi, tampilan tombol akhlak dan adab, dan tombol about).



Gambar 4. 1 Tampilan dari menu utama

Sumber : Data Peneliti (2022)

## 2. Tampilan Menu Adab Dan Akhlak

Tampilan dari menu akhlak dan adab terdiri atas dua belas tombol menu pilihan, bila salah satunya ditekan maka akan menampilkan isi penjelasan dari akhlak maupun adab.



Gambar 4. 2 Tampilan pada menu adab dan akhlak

Sumber : Data Peneliti (2022)

## 3. Tampilan Menu Akhlak

Jika pengguna menekan menu akhlak Rasulullah dari menu adab dan akhlak, maka layar akan menampilkan teori dan penjelasan hadits secara lengkap. Dibawah ini contoh tampilan dari menu akhlak.

## Akhlaq Rosulullah

Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam adalah seorang yang paling sempurna dan paling baik akhlaknya. Akhlak beliau bersumber dari Al-qur'an sehingga tiada akhlak satu pun yang diajarkan Allah subhanahu wata'ala, kecuali beliau adalah yang paling terdepan dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari bersama masyarakat.

Secara umum, ajaran beliau tentang akhlak terkumpul dalam empat hadits :

### 1. Menjaga Lisan

**وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ**

Artinya: "Barang siapa beriman kepada Allah Subhanahu wata'ala dan hari akhir, hendaklah ia berkata baik atau diam" (HR. Bukhari no.6475 dan Muslim no.47).

Maksud dari hadits ini adalah petunjuk dan anjuran untuk selalu menjaga lisan, jika kandungan dan kata-kata itu baik maka ucapkanlah, namun jika kandungan dan kata-kata itu tidak baik maka simpan dan tidak diucapkan.

### 2. Meninggalkan Sesuatu Yang Tidak Bermanfaat

**مَنْ حُسِنَ إِسْلَامُ الْمَرْءِ تَرَكَهُ مَا لَا يَنْفَعُهُ**

Artinya: "Sebaik-baik keislaman seseorang adalah meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat" (HR.

Gambar 4. 3 Tampilan pada menu akhlak

Sumber : Data Peneliti (2022)

#### 4. Tampilan Menu Adab

Saat pengguna menekan tombol pada menu adab dari menu adab dan akhlak maka layar akan menampilkan teori-teori dari menu adab itu sendiri.



Gambar 4. 4 Tampilan dari salah satu menu adab

Sumber : Data Peneliti (2022)

## 5. Tampilan Menu (About)

Dari menu utama, jika menekan tombol menu about yang posisinya paling bawah maka akan menampilkan informasi mengenai aplikasi dari tujuan dibuatnya aplikasi, mengenai judul dari aplikasi, dan biodata pembuat aplikasi itu sendiri.



Gambar 4. 5 Tampilan dari menu *about*

Sumber : Data Peneliti (2022)

## 4.2 Pembahasan

Pembahasan menjelaskan tentang aplikasi yang dibuat apakah aktifitas yang sedang berjalan sudah sesuai.

### 4.2.1 Pengujian dengan Uji Blackbox

1. Uji Blackbox Menu Utama

**Tabel 4. 1** Pengujian Blackbox pada Menu Utama

<b>Masukan</b>	<b>Harapan</b>	<b>Keluaran</b>	<b>Hasil</b>
Tekan tombol adab dan akhlak	Menampilkan tampilan menu Adab dan akhlak	Menampilkan menu Daftar adab dan akhlak	Sesuai
Tekan tombol <i>about</i>	Menampilkan tampilan menu <i>about</i>	Menampilkan menu <i>about</i>	Sesuai

Sumber: Data Peneliti (2022)

Hasil dari pengujian berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa perintah dari masukan menampilkan apa yang diharapkan, perintah dari harapan menampilkan sesuai dengan keluaran dan hasil akhirnya pengujian ini sudah sesuai.

## 2. Pengujian pada Uji *Blackbox* dari Menu Adab dan Akhlak

**Tabel 4. 2** Pengujian *Blackbox* pada Menu Adab dan Akhlak

<b>Masukan</b>	<b>Harapan</b>	<b>Keluaran</b>	<b>Hasil</b>
Tekan menu adab dan akhlak	Menampilkan tampilan menu daftar adab dan akhlak	Menampilkan menu daftar adab dan akhlak	Sesuai

Sumber: Data Peneliti (2022)

Pengujian yang dilakukan berdasarkan menu adab dan akhlak menunjukan bahwa hasil akhir sudah sesuai, karena harapan menampilkan hasil yang sesuai dari masukan dan keluaran menampilkan sesuai perintah dari harapan maka hasil akhir dari pengujian ini adalah sesuai.

## 3. Pengujian dengan Uji *Blackbox* pada Menu About

Tabel 4. 3 Pengujian *Blackbox* pada Menu About

<b>Masukan</b>	<b>Harapan</b>	<b>Keluaran</b>	<b>Hasil</b>
Tekan tombol <i>about</i>	Menampilkan tampilan keterangan tentang tujuan dan fungsi aplikasi yang dibuat	Menampilkan keterangan tentang aplikasi, judul aplikasi dan keterangan pembuat aplikasi	Sesuai

Sumber: Data Peneliti (2022)

Pada pengujian menu about menjelaskan bahwa harapan menampilkan sesuai apa yang diperintahkan oleh masukan, keluaran menampilkan keterangan yang sesuai dengan perintah dari harapan dan akhir pengujian ini hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

### 4.3 Pengujian

Dilakukan dengan melihat konsep dari aplikasi yang telah dibuat apakah sudah sesuai.

#### 4.3.1 Pengujian Aplikasi Dengan Smartphone

Menguji aplikasi dengan menggunakan smartphone dari berbagai generasi versi android dengan tujuan apakah aplikasi pembelajaran ini dapat dijalankan. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan smartphone ternama (samsung, sony dan xiaomi).

Tabel 4. 4 Menguji Aplikasi Android dengan Smartphone

<b>No</b>	<b>Smartphone</b>	<b>Android</b>	<b>Keterangan</b>
1.	<i>Redmi Note 4X</i>	<i>Android 7.0 (Nougat)</i>	Berhasil
2.	<i>Sony Experia XZ1</i>	<i>Android 8.0 (Oreo)</i>	Berhasil
3.	<i>Samsung A21s</i>	<i>Android 11</i>	Berhasil

Sumber: Data Peneliti (2022)

Hasil dari pengujian aplikasi yang diterapkan dalam smartphone Redmi Note 4X, android versi.7, Sony Experia XZ1, Android versi.8 dan Samsung A21S, Android v.11) dapat berjalan dengan baik.

#### 4.4 Implementasi Aplikasi

Aplikasi diimplementasikan pada tingkat SD Ponpes (Pondok Pesantren Imam Syafi'I Batam) dengan tujuan aplikasi yang diterapkan bermanfaat dan dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

##### 1. Pengujian Aplikasi oleh Siswa

Aplikasi diujikan kepada 10 orang siswa untuk menggunakannya agar dapat menarik respon bagaimana pendapat siswa mengenai aplikasi pembelajaran yang telah dirancang. Berikut hasil dari pengujian dijelaskan dalam tabel :

Tabel 4. 5 Menguji Aplikasi kepada Siswa

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Kelas	Keterangan
1	Salman Al Farisi Puato	Laki-laki	11 Tahun	V	Bagus
2	Yusuf	Laki-laki	11 Tahun	V	Bermanfaat
3	Syahlan Dhuha	Laki-laki	11 Tahun	V	Sangat bermanfaat
4	Tsaqib Fardhan Awra	Laki-laki	12 Tahun	V	Sangat mudah dipahami
5	Wahid Abdullah	Laki-laki	12 Tahun	V	Membantu dalam belajar
6	Zaky Pratama	Laki-laki	11 Tahun	V	Mudah sekali digunakan
7	Erlan Alfarogian	Laki-laki	12 Tahun	V	Simpel sekali
8	Abdu Rahman	Laki-laki	11 Tahun	V	Mantap dan bagus
9	Akhdan Syafiq	Laki-laki	11 Tahun	V	Tampilannya bagus
10	Abdurahman Al Hafizh	Laki-laki	11 Tahun	V	Cocok untuk belajar

Sumber : Data peneliti (2022)



Berdasarkan pengujian yang dilakukan kepada beberapa siswa pondok pesantren terkhusus kelas 5, bahwa aplikasi berjalan dengan baik, mudah digunakan dan bermanfaat sebagai bekal ilmu agama.

## 2. Pengujian Aplikasi Oleh Guru Agama

Pengujian dilakukan kepada guru wali kelas yang mengajar mata pelajaran agama di Ponpes Imam Syafi'I Batam, tujuannya ialah agar dapat menarik pendapat aplikasi apakah sudah layak, sesuai dan dapat digunakan dimasa mendatang. Tabel berikut menjelaskan hasil dari pengujiannya.

Tabel 4. 6 Menguji Aplikasi kepada Wali Kelas

No	Keterangan	Hasil
1	Apakah aplikasi dapat di <i>install</i> ?	Ya, aplikasi dapat di <i>install</i> dengan mudah
2	Setelah di <i>install</i> , apakah aplikasi dapat dibuka?	Ya, aplikasi dapat dibuka dengan baik
3	Apakah semua tombol pada aplikasi berfungsi?	Ya, tombol-tombol dalam aplikasi semuanya berfungsi dengan baik
4	Apakah aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran?	Sangat setuju, aplikasinya cocok digunakan sebagai media baru
5	Apakah aplikasi dapat membantu dalam mata pelajaran agama islam?	Sangat setuju, aplikasi ini mengandung banyak nformasi mengenai hadits-hadits shahih
6	Apakah siswa dan guru tertarik menggunakan aplikasi ini?	Tertarik, karena kita sudah mencoba aplikasinya dan isinya ilmu semua.
7	Apakah materi yang ada di aplikasi sesuai dengan pembelajaran di sekolah?	Ya benar, materi dalam aplikasi ini sesuai dengan pembelajaran disekolah.

Sumber : Data peneliti (2022).

Setelah aplikasi di uji oleh guru sekolah dasar di Ponpes Iman Syafi'i, bahwasanya aplikasi pembelajaran adab dan akhlak ini dapat diterapkan dalam mendukung proses belajar siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil dari penelitian yang berjudul Aplikasi ‘Pembelajaran Adab dan Akhlak Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi Wasallam’ ini menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aplikasi dikhususkan untuk murid sekolah dasar yang dapat memanfaatkan dan dipakai baik dilingkungan rumah maupun lingkungan sekolah.
2. Aplikasi mudah dipahami dan mudah untuk digunakan, sebab ada penjelasan dari hadits- hadits shahih mengenai adab dan akhlak Rasulullah, hingga siswa tertarik untuk mempelajarinya agar dapat digunakan dalam hidup keseharian.
3. Aplikasi berisikan teori-teori mengenai contoh dari adab dan juga akhlak Rasulullah.

#### **5.2 Saran**

Aplikasi yang telah dirancang dan dibuat tentu begitu banyak kekurangannya dan diharuskan untuk dapat dikembangkan lagi kedepannya agar aplikasinya semakin baik dan berkualitas. Berikut saran yang harus dikembangkan dari aplikasi yang sudah dibuat :

1. Aplikasi ini digunakan khusus untuk siswa sekolah dasar dan dapat dipelajari baik disekolahan maupun di dalam rumah.

Maka dari itu, aplikasi yang telah dibuat dapat dikembangkan sebaik mungkin agar terlihat menarik dan bisa dipakai lagi kedepannya.

2. Aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman perihal adab dan akhlak Rasulullah.