

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Aplikasi

a. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *“To Applicate”* yang mempunyai arti menerapkan atau terapan. Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.⁶

Adapun definisi aplikasi menurut para ahli adalah :

a) Menurut Jogiyanto

Aplikasi merupakan penggunaan dalam suatu computer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.⁷

b) Menurut Hendrayudi

Aplikasi merupakan kumpulan perintah program yang dibuat untuk pekerjaan tertentu. Perangkat lunak aplikasi adalah subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan

⁶ Abdul Kadir, *From Zero to A Pro: Pemrograman Aplikasi Android*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013), Hlm.92

⁷ Jogiyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2008), Hlm.12

kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.⁸

Perangkat lunak aplikasi merupakan bagian dari subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna.

2. Kamus

a. Pengertian Kamus

Kamus merupakan sejenis buku rujukan yang menerapkan makna kata-kata yang berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Kamus diserap berasal dari bahasa Arab *qamus* dengan bentuk jamaknya *qawamis*. Kata Arab itu berasal dari kata Yunani *akeanus* yang berarti Samudra. Sehingga kamus berarti wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa yang tak terhingga dalam dan luasnya.⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kamus sebagai acuan yang memuat kata dan ungkapan, yang biasanya disusun menurut abjad. Kamus merupakan buku yang memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya. Kamus umumnya berbentuk buku (cetak). Kamus merupakan buku acuan

⁸ Adi Nugroho, *Pemrograman Berorientasi Objek*, (Bandung: Informatika, 2004),

⁹ KBBI, Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,

yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya sebagai alat bantu dalam belajar. Kamus dapat diartikan sebagai buku yang memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun secara abjad beserta penjelasannya.¹⁰

Kamus dibedakan menurut luas lingkup isinya yaitu kamus umum dan kamus khusus. Kamus umum merupakan kamus yang berisi segala macam topik yang ada dalam sebuah bahasa. Apabila kamus tersebut hanya memuat kata-kata dari bidang tertentu maka kamus itu disebut kamus khusus atau kamus istilah.¹¹

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kamus merupakan buku acuan yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya sebagai alat bantu dalam belajar. Sehingga aplikasi kamus SHAR-E yang dikembangkan merupakan jenis kamus khusus atau kamus istilah.

Dengan ini kamus dibagi menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan Penggunaan Bahasa

Kamus dibagi menjadi tiga jenis menurut penggunaan bahasanya yaitu sebagai berikut:

¹⁰ Suharso dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: CV Widya Karya, 2005), Hlm. 46

¹¹ Suryawinata Zuchridin dan Hariyanto Sugeng, *Translation Bahasan Teori & Penuntun Praktis Menerjemah*, (Karnisius: Yogyakarta), Hlm.29

a) Kamus Ekabahasa

Kamus Ekabahasa merupakan kamus yang hanya menggunakan satu bahasa, kata-kata yang dijelaskan terdiri dari bahasa yang sama. Kamus Ekabahasa mempunyai perbedaan yang jelas dengan kamus dwi bahasa karena penyusunannya dibuat berdasarkan pembuktian data korpus. Contohnya, kamus Ekabahasa yaitu Kamus Besar Bahasa Indonesia.

b) Kamus Dwibahasa

Kamus Dwibahasa merupakan kamus yang menggunakan dua bahasa. Contoh kamus dwi bahasa yaitu kamus dwi bahasa Oxford Fajar (Inggris-Melayu; Melayu-Inggris).

c) Kamus Aneka Bahasa

Kamus aneka bahasa merupakan kamus yang sekurang-kurangnya menggunakan tiga bahasa atau lebih. Misalnya, kata bahasa Inggris dan bahasa Mandarin.¹²

2) Berdasarkan Isi

a) Kamus Mini

Kamus mini merupakan kamus yang berukuran sangat kecil yang bisa disimpan dalam saku dan memiliki ketebalan kurang dari 2 centimeter.

¹² Suharso & Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2005), Hlm. 40

b) Kamus Kecil

Kamus kecil merupakan kamus yang berukuran kecil, tetapi tidak sekecil kamus mini. Kamus ini mudah dibawa kemana-mana.

c) Kamus Besar

Kamus besar merupakan kamus yang berisi kata-kata dalam suatu bahasa secara lengkap, berukuran besar. Sehingga tidak mudah dibawa kemana-mana.¹³

3) Berdasarkan bentuk medianya

a) Kamus Konvensional

Kamus konvensional merupakan kamus yang menggunakan media yang masih konvensional. Sehingga memiliki bentuk berupa buku dan kumpulan kertas.

b) Kamus Elektronik

Kamus elektronik merupakan kamus yang menggunakan media seperti komputer, *smartphone*. Sehingga berbentuk suatu program aplikasi.

4) Kamus khusus atau kamus istimewa

Beberapa kamus yang memiliki fungsi khusus atau istimewa yaitu sebagai berikut:

¹³ Suharso & Retnoningsih. Hlm.42

a) Kamus Istilah

Kamus istilah merupakan kamus yang berupa istilah khusus bagi bidang tertentu. Fungsinya adalah untuk pembelajaran ilmiah.

b) Kamus Etimologi

Kamus etimologi merupakan kamus yang menerangkan asal-usul suatu perkataan dan maksud asalnya.

c) Kamus Tesaurus

Kamus tesaurus merupakan kamus yang menerangkan makna suatu perkataan dengan memperhatikan penggunaan kata atau diksi.

d) Kamus Peribahasa

Kamus peribahasa merupakan kamus yang menerangkan arti dari suatu peribahasa.

e) Kamus khas nama khas

Kamus khas nama khas merupakan kamus yang menyimpan kata nama atau khas seperti nama tempat, tokoh dan nama institusi.

f) Kamus Terjemah

Kamus terjemah merupakan kamus yang menyediakan terjemahan dari suatu bahasa asing.

b. Fungsi Kamus

Kamus merupakan hasil akhir dari kerja leksikografi menghimpun semua kosakata yang ada dalam sebuah bahasa. Kosakata merupakan wadah penghimpunan konsep budaya. Kamus berfungsi menampung konsep-konsep budaya dari masyarakat atau bangsa. Selain berfungsi sebagai wadah penghimpun konsep-konsep dari masyarakat atau bangsa. Kamus juga memiliki fungsi praktis, seperti sarana mengetahui berbagai informasi mengenai kata lainnya.¹⁴

a) Makna kata

Fungsi kamus yang pertama adalah menjelaskan makna atau arti sebuah kata. Namun, tidak semua kamus dapat memberikan informasi mengenai makna sebuah kata karena keterbatasan isi.

b) Lafal kata

Kamus yang ideal berfungsi menjelaskan lafal atau ucapan sebuah kata. Pada bahasa yang sistem ejaannya tidak ideal seperti bahasa Inggris, di dalam kamus setiap kata disertai dengan ejaan fonetis untuk menunjukkan bagaimana lafal kata-kata itu.

¹⁴ Abdul Chaer, *Linguistik Umum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), Hlm.184

c) Ejaan kata

Sebuah kamus yang ideal juga berfungsi memberi petunjuk bagaimana ejaan yang benar dari setiap kata.

d) Sumber istilah

Kamus berfungsi sebagai sumber pengambilan kata untuk menciptakan istilah. Dalam hal pengambilan kata untuk sebuah istilah ada skala prioritasnya. Namun kata yang diambil bersumber dari kamus.¹⁵

3. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara peranti (*device*) dan penggunanya. Sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device* dan menjelaskan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembangan untuk membuat aplikasi mereka sendiri. *Platform* Android bermula dari nama sebuah perusahaan yang berkecimpung di dunia IT dan komunikasi khususnya bergerak dalam bidang perangkat lunak dengan nama Android Inc yang seluruh sahamnya dibeli oleh perusahaan raksasa yaitu Google Inc.¹⁶

Awalnya Android merupakan sebuah perusahaan yang diakuisisi Google pada tahun 2000. Setelah diakuisisi oleh Google, sistem

¹⁵ Abdul Chaer, Hlm. 186

¹⁶ Adi Nugroho, *Pemograman Berorientasi Objek*, (Bandung: Informatika, 2004),

operasi Android hanya bisa dikembangkan untuk kebutuhan internal Google karena belum berlisensi *open source*. Perkembangan sistem operasi Android ini sekarang menjadi sangat populer karena bersifat *open source* menjadikan sebagai sistem operasi yang banyak diminati oleh penggunanya.¹⁷

Android pertama kali dirilis dengan standar *open source* pada 05 November 2007 bersama *Open Handset Alliance (OHA)*. Google merilis Android secara *open source* untuk mempermudah *user* dalam mengakses layanan Google dan Android digunakan sebagai media baru penayangan iklan yang dapat menambah pendapatan serta sebagian pendapatan tersebut untuk pengembangan OS dan Aplikasi.¹⁸

Adapun beberapa kelebihan dari sistem Android yaitu sebagai berikut:

1) Lengkap (*Complete Platform*)

Sistem operasi Android merupakan sistem operasi yang banyak menyediakan tools yang berguna untuk membuat sebuah aplikasi yang kemudian aplikasi tersebut dapat lebih dikembangkan lagi oleh para *developer*.

2) Terbuka (*Open Source Platform*)

Platform Android disediakan melalui lisensi yang bersifat *open source* yang menjadikan sistem operasi ini lebih mudah dikembangkan oleh para *developer* karena bersifat terbuka.

¹⁷ Nazruddin Safaat, *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, (Bandung: Informatika, 2011), Hlm.15

¹⁸ Adi Nugroho, Hlm.71

Pengembangan dapat dengan bebas dalam mengembangkan aplikasi Android sendiri.

3) *Free Platform*

Developer dengan bebas bisa mengembangkan, mendistribusikan sistem operasi Android. Tidak ada lisensi atau biaya royalti dalam mengembangkan *platform* Android. Tidak ada biaya keanggotaan, biaya pengujian, dan kontrak yang diperlukan.¹⁹

Android merupakan OS (*Operating System*) *mobile* yang tumbuh di tengah operasi sistem lainnya yang berkembang. Operasi sistem lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Sistem operasi yang mendasari Android dilisensikan dibawah GNU, General Public Lisensi versi 2 yang sering dikenal dengan istilah “*copyleft*” dimana setiap perbaikan pihak ketiga harus terus jatuh di bawah terms. Android didistribusikan dibawah lisensi *Apache Software* yang memungkinkan didistribusikan dan seterusnya.²⁰

1) *Android Software Development Kit* (SDK)

Android Software Development Kit merupakan tool API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, middleware dan

¹⁹ Hermawan, *Sistem Operasi Android*, (Jakarta: Erlangga, 2011), Hlm. 34

²⁰ Hermawan, Hlm.30

aplikasi kunci yang dirilis oleh Google. Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API digunakan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.²¹

2) *Android Development Tools* (ADT)

Android Development Tools (ADT) merupakan *software* yang dikenal sebagai bagian dari plugin Eclipse. Plugin ini membuat Eclipse yang dapat membuat project berbasis Android. *Android Development Tools* adalah plugin di Eclipse yang harus di instal sehingga *Android Software Development Kit* (SDK) dapat dihubungkan dengan IDE Eclipse yang digunakan sebagai tempat coding aplikasi Android lainnya.²²

3) *Android Virtual Device* (AVD)

Android Virtual Device merupakan emulator yang digunakan untuk menjalankan program aplikasi android yang kita buat. *Android Virtual Device* ini dijadikan sebagai tempat test dan menjalankan aplikasi Android yang dibuat, *Android Virtual Device* berjalan di *virtual Machine*.²³

4) *Java Development Kit* (JDK)

Java Development Kit (JDK) merupakan sebuah produk yang dikembangkan oleh Oracle yang ditujukan untuk para developer

²¹ Istiyanto, *Pemograman Smart Phone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), Hlm.23

²² Istiyanto, Hlm.24

²³ Nazruddin Safaat, *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, (Bandung: Informatika, 2011), Hlm.19

Java. Sejak Java diperkenalkan, *Java Development Kit* (JDK) merupakan *Java Software Development Kit* (SDK) yang paling sering digunakan.²⁴

4. Perbankan Syariah

a. Pengertian Perbankan Syariah

Perbankan syariah merupakan lembaga perbankan yang beroperasi sesuai dengan prinsip-prinsip syariat Islam yakni mengacu pada Al-Qur'an dan Al-Sunnah sebagai landasan dasar hukum dan operasional.²⁵

Landasan yuridis Perbankan Syariah di Indonesia diatur dalam Undang-undang nomor 21 tahun 2008 tentang Perbankan Syariah. Tujuan berdirinya lembaga Perbankan Syariah dijelaskan dalam pasal 3 Undang-undang Perbankan Syariah yaitu untuk menunjang pelaksanaan pembangunan nasional dalam rangka meningkatkan keadilan, kebersamaan dan pemerataan kesejahteraan rakyat. Dalam mencapai tujuan pelaksanaan pembangunan nasional, Perbankan Syariah tetap berpegang pada prinsip syariah secara menyeluruh (kaffah) dan konsisten (istiqomah).²⁶

Bank Syariah merupakan salah satu lembaga keuangan yang memiliki pokok usaha yang memberikan layanan

²⁴ Nazruddin Safaat, Hlm.19

²⁵ Muhammad Syafi'I, Antonio, *Perbankan Syariah: Dari Teori ke Praktek*, (Jakarta: Gema Insani, 2000), Hlm.17

²⁶ Undang-undang nomor 21 tahun 2008 tentang Perbankan Syariah

pembiayaan, simpan pinjam dan layanan lainnya dalam mengoperasikan transaksi pembayaran serta peredaran uang yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.²⁷

Undang-undang nomor 10 Tahun 1998 pasal 1 Ayat 13 tentang Perbankan menyatakan bahwa yang dimaksud dengan prinsip syariah yakni aturan perjanjian berdasarkan hukum Islam antara bank dan pihak lain dalam menyimpan dana atau pembiayaan kegiatan usaha atau kegiatan lainnya yang dinyatakan sesuai dengan syariah antara lain pembiayaan berdasarkan prinsip bagi hasil (*mudharabah*), pembiayaan berdasarkan penyertaan modal (*musyarakah*), prinsip jual beli barang dengan memperoleh keuntungan (*murabahah*) atau pembiayaan berdasarkan prinsip sewa (*ijarah*).²⁸

Sedangkan menurut undang-undang Nomor 21 tahun 2008 pasal 1 ayat 12 tentang Perbankan Syariah menyatakan bahwa yang dimaksud dengan prinsip syariah adalah prinsip hukum Islam dalam kegiatan Perbankan berdasarkan fatwa yang dikeluarkan oleh lembaga yang memiliki kewenangan dalam penetapan fatwa di bidang syariah.²⁹

Selain peran Bank Syariah sebagai jasa penghimpun dan penyalur dana kepada masyarakat. Ada beberapa peran dan fungsi lainnya, diantaranya sebagai berikut:

²⁷ Muhammad Syafi'I, Antonio. Hlm. 16

²⁸ Undang-undang Nomor 10 Tahun 1998, *Perbankan*, Pasal 1, Ayat (13).

²⁹ Undang-undang Nomor 21 Tahun 2008, *Perbankan Syariah*, Pasal 1, Ayat (12).

- 1) Sebagai tempat menghimpun dana masyarakat dan dunia usaha yang dialokasikan dalam bentuk tabungan dan giro, kemudian disalurkan pada sektor riil yang membutuhkan dana.
- 2) Sebagai tempat investasi usaha berupa modal dan rekening investasi dengan menggunakan layanan investasi yang sesuai dengan prinsip syariah.
- 3) Menawarkan berbagai layanan keuangan dengan adanya sistem besaran upah pada kontrak perwakilan maupun penyewaan.
- 4) Menyediakan jasa sosial berupa *qardhul al-hasan* (pinjaman kebajikan), zakat dan dana sosial lainnya yang tetap berlandaskan sistem syariah.³⁰

b. Akad-akad Produk Perbankan Syariah

Akad-akad produk Perbankan Syariah dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori yaitu sebagai berikut:

1) Akad Produk Penghimpun Dana

(a) *Wadi'ah*

Wadi'ah merupakan akad penitipan barang atau uang antara pihak yang mempunyai barang atau uang dengan pihak yang diberi kepercayaan dengan tujuan untuk menjaga keselamatan, keamanan serta keutuhan barang atau uang tersebut. Akad *wadiah* dibagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

³⁰ Zainul Arifin, *Dasar-dasar Manajemen Bank Syariah*, (Tangerang: Azkia, 2007), Hlm.14

(1) *Wadiah Yad Amanah*

Wadiah Yad Amanah merupakan simpanan berupa tabungan. titipan yang murni bersifat amanah. Kedua belah pihak aqidain melakukan kesepakatan bahwa barang yang dititipkan tidak boleh dipergunakan untuk apapun oleh pihak yang dititipi, dan apabila terjadi kerusakan pada barang tersebut, maka pihak yang dititipi tidak berkewajiban menanggung atas kerusakan barang tersebut. Apabila kerusakan barang tersebut dikarenakan kesalahan pihak yang dititipi maka dia yang harus bertanggung jawab sepenuhnya.

(2) *Wadiah Yad Dhamanah*

Wadiah Yad Dhamanah merupakan titipan yang bersifat amanah namun diperbolehkan untuk dimanfaatkan pihak yang dititipi, dan pihak mudhi' bertanggung jawab penuh terhadap barang yang menjadi objek tersebut.³¹

(b) *Mudharabah*

Mudharabah merupakan akad kerjasama suatu usaha antara pihak pertama yang menyediakan seluruh modal dan pihak kedua yang bertindak sebagai pengelola dana dengan kesepakatan yang dituangkan dalam akad, sedangkan

³¹ Kasmir, *Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), Hlm. 166

kerugian ditanggung sepenuhnya oleh pihak pertama. Kecuali jika pihak kedua yang melakukan kesalahan yang disengaja, lalai atau menyalahi perjanjian. Akad mudharabah dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

(1) *Mudharabah Mutlaqah* merupakan simpanan khusus dimana tidak ada pembatasan bagi bank dalam menggunakan dana yang dihimpun.

(2) *Mudharabah Muqayyadah* merupakan simpanan khusus dimana pemilik dana dapat menetapkan syarat-syarat tertentu yang harus dipatuhi oleh pihak bank.³²

2) Akad Produk Penyaluran Dana

Dalam menyalurkan dananya pada nasabah, produk pembiayaan syariah terbagi ke dalam empat kategori yang dibedakan berdasarkan tujuan penggunaannya yaitu sebagai berikut :

a) Prinsip Jual Beli (*Ba'i*)

Transaksi jual-beli dapat dibedakan berdasarkan bentuk pembayarannya dan waktu penyerahan barangnya, yaitu sebagai berikut:

(1) Pembiayaan *Murabahah*

Murabahah adalah akad transaksi jual beli antara bank dan nasabah, dimana pihak bank membelikan

³² Kasmir, Hlm. 170

barang yang dibutuhkan nasabah kemudian menjual barangnya kepada nasabah tersebut dengan *margin* keuntungan yang telah disepakati antara kedua belah pihak.³³

(2) Pembiayaan *Salam*

Salam merupakan akad transaksi yang telah disepakati oleh pihak bank dan nasabah. Bank membelikan barang pesanan nasabah di kemudian hari dan pembayaran harus diselesaikan pada awal transaksi. Barang yang dibeli memiliki ukuran dan timbangan secara tepat serta spesifik, yang penetapan harga belinya berdasarkan kesepakatan antara kedua belah pihak.³⁴

(3) Pembiayaan *Istishna'*

Istishna' merupakan bentuk akad *Salam* khusus dimana harga barang boleh dibayarkan pada saat kontrak, atau dibayar secara bertahap (angsuran), atau dibayar saat barang telah tersedia. Bank berhak mengikat kepada masing-masing pembeli dan penjual secara terpisah. Sehingga sebagai pihak yang mengadakan barang, bank harus bertanggung jawab kepada nasabah apabila terjadi

³³Kasmir, *Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), Hlm. 171

³⁴Muhammad Syafi'I, Antonio, *Perbankan Syariah: Dari Teori ke Praktek*, (Jakarta: Gema Insani, 2000), Hlm.54

kesalahan pekerjaan dan menjamin atas semua hal yang timbul dari transaksi tersebut.

b) Prinsip Sewa (*Ijarah*)

Ijarah merupakan perjanjian sewa-menyewa barang dalam kurun waktu tertentu dengan adanya pembayaran sewa.

Ijarah adalah transaksi sewa-menyewa atas suatu barang atau upah-mengupah atas suatu jasa dalam jangka waktu tertentu dengan adanya imbalan jasa. Perjanjian ini disebut dengan *lease contract*.³⁵

c) Prinsip Bagi Hasil (*Syirkah*)

(1) *Musyarakah*

Musyarakah merupakan akad kerjasama antara dua pihak atau lebih pada suatu usaha, yang mana tiap pihak berhak atas keuntungan yang didapat sesuai dengan proporsi modal yang disertakan.

(2) *Mudharabah*

Mudharabah merupakan akad perjanjian antara pemilik modal dengan pengelola (pengusaha). Setiap keuntungan nantinya akan dibagi menurut akad yang telah disepakati. Sedangkan resiko kerugian akan ditanggung penuh oleh pihak pemilik modal kecuali kerugian tersebut diakibatkan oleh kecerobohan

³⁵ Kasmir, Hlm. 173

dalam pengelolaan, kelalaian serta penyimpangan pihak pengusaha.

(3) *Muzara'ah*

Muzara'ah merupakan jasa yang disediakan perbankan syariah sebagai pembiayaan bidang pertanian atau perkebunan bagi nasabah atas dasar *sharing profit* (bagi hasil) dari hasil panen yang didapat.

(4) *Musaqah*

Musaqah merupakan jasa Perbankan Syariah yang hampir mirip dengan *muzara'ah* namun lebih sederhana, dimana nasabah bertanggung jawab atas penyiraman dan pemeliharaan pertanian atau perkebunan saja, dan bank akan memberikan hak atas nisbah bagi hasil yang diterima kepada petani dari hasil panen.³⁶

3) Akad Produk jasa perbankan syariah

a) *Wakalah*

Wakalah merupakan suatu akad perwakilan atau pendelegasian, yang merupakan pelimpahan kekuasaan satu pihak untuk melaksanakan suatu wewenang atau kuasa yang diberikan pihak pertama.

³⁶ Muhammad Syafi'I, Antonio, Hlm.56

b) *Kafalah*

Kafalah merupakan adanya pemberian jaminan oleh pihak penanggung kepada pihak ketiga untuk melaksanakan kewajiban atas pihak kedua (pihak yang ditanggung) atau dengan kata lain membebankan tanggung jawab kepada orang lain sebagai jaminan.

c) *Rahn*

Rahn merupakan akad transaksi pada Perbankan Syariah, yang merupakan akad gadai dengan prinsip syariah, yang menahan harta milik nasabah sebagai jaminan atas suatu pinjaman, dan pihak bank mendapatkan jaminan untuk bisa mengambil kembali keseluruhan atau sebagian piutangnya.

d) *Hiwalah*

Hiwalah merupakan pengalihan penagihan hutang piutang dari orang yang berhutang kepada orang yang menanggung hutang tersebut.

e) *Sharf*

Sharf merupakan jasa perbankan jual beli valuta asing dengan valuta lainnya.

f) *Deposit Box*

Deposit Box merupakan jasa bank yang diberikan oleh bank kepada nasabah untuk penyewaan kotak penyimpanan harta atau surat-surat berharga.

g) *Qardh*

Qardh merupakan salah satu akad pada jasa perbankan syariah dengan memberikan pinjaman baik berupa uang maupun non uang tanpa adanya imbalan atau bunga (riba). Akad ini dilakukan bukan berdasarkan niat komersil, tetapi lebih kepada tolong-menolong.³⁷

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik.

Pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) , pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa-peristiwa

³⁷ Muhammad Syafi'I, Antonio, *Bank Syariah dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: Gema Insani Pers, 2009), Hlm.90

eksternal yang dibuat untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran diartikan dengan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin “medium” atau “pengantar”. Media bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimanya. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang akan disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran maupun penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media disini berupa bahan (software) atau suatu alat (hardware).³⁸

Menurut AECT (*Association of Educations and Communication Technology*), media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk proses menyalurkan informasi. Sedangkan menurut Permendiknas No. 40 Tahun 2008, media pembelajaran merupakan peralatan yang dipergunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran.³⁹

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat, benda atau perlengkapan berupa apapun yang dapat digunakan untuk pendidik atau pengajar dalam membantu kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi mengenai pembelajaran.

c. Tiga Aspek Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat tiga aspek penting yaitu:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir atau nalar. Di dalam aspek ini mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pemaduan dan penilaian. Dalam aspek ini peserta didik dinilai mampu menguraikan kembali kemudian memadukannya dengan pemahaman yang sudah

³⁹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2008.

diperoleh untuk kemudian diberi penilaian atau pertimbangan.⁴⁰

Perkembangan aspek kognitif pada seorang individu berpusat pada otak. Dalam perspektif psikologi kognitif otak adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan seperti ranah afektif (rasa), dan ranah psikomotor (karsa). Tanpa ranah kognitif, seorang mahasiswa tidak dapat berfikir.

Pada kategori aspek kognitif terdiri dari tujuh tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas.

- a) Hasil belajar pengetahuan meliputi pengetahuan berupa ingatan terhadap sesuatu yang telah dipelajari. Sesuatu yang diingat bisa berupa fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan metode.
- b) Hasil belajar pemahaman, yaitu kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu yang dipelajari.
- c) Hasil belajar penerapan (aplikasi), yaitu kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam suatu situasi tertentu baik dalam situasi nyata maupun situasi tiruan.

⁴⁰ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), Hlm.41

- d) Hasil belajar analisis, yaitu kemampuan untuk memecah satu kesatuan tertentu sehingga menjadi jelas unsur-unsur pembentuk kesatuan.
- e) Hasil belajar jenis sintetis, yaitu kemampuan untuk membuat intisari, membentuk suatu pola tertentu berdasarkan pada elemen-elemen yang berbeda sehingga membentuk satu kesatuan tertentu yang bermakna.
- f) Hasil belajar kemampuan evaluasi, yaitu kemampuan untuk memberikan pendapat atau menentukan baik dan tidak baiknya atas sesuatu dengan menggunakan suatu kriteria tertentu.
- g) Hasil belajar kreativitas, yaitu kemampuan untuk berkreasi atau mencipta.⁴¹

Berikut ini tingkatan hasil belajar ranah kognitif yang cocok digunakan yaitu:

- a) Pengetahuan atau *knowledge* (C1), mencakup mengenali, mengetahui dan mengingat hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi persyaratan bagi tipe hasil belajar berikutnya.

⁴¹ Asri Budiningsih, Hlm. 42

a) Pemahaman atau *comprehension* (C2), adalah belajar dalam pemahaman mencakup menerangkan, membedakan, menduga, mempertahankan, memperluas, menyimpulkan, memberikan contoh menulis kembali, dan memperkirakan pemahaman mencakup kemampuan untuk mengetahui pengertian dari hal-hal yang telah dipelajari.

b) Penerapan atau *aplication* (C3), mencakup mengoperasikan, menentukan, menunjukkan, menghubungkan, memecahkan, mendemonstrasikan, menghasilkan. Berdasarkan indikator itu, dapat diterangkan bahwa aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.⁴²

Ketiga ranah tersebut merupakan objek penilaian hasil belajar. Di antara tiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak yang dinilai, karena berkaitan dengan kemampuan para mahasiswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Umumnya, penilaian diperoleh melalui tes yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh mahasiswa menjadi acuan untuk melihat

⁴² Haryonoo Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2011), Hlm.30

penguasaan mahasiswa dalam memahami materi pelajaran.⁴³

2) Aspek Afektif

Aspek Afektif merupakan aspek yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral. Di dalam aspek ini mencakup penerimaan, sambutan, tata nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi. Dalam aspek ini peserta didik dinilai sejauh mana ia mampu menginternalisasikan nilai-nilai pembelajaran ke dalam dirinya. Aspek ini erat kaitannya dengan tata nilai dari konsep ini. Bloom menyusun pembagian kategori afektif dengan David Krathwohl yaitu:

a) Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan untuk memperhatikan dan merespon stimulasi yang tepat, juga kemampuan untuk menunjukkan atensi atau penghargaan terhadap orang lain. Dalam ranah afektif, penerimaan merupakan hasil belajar yang paling rendah. Contohnya, mendengarkan pendapat orang lain.

b) Responsif (*Responsive*)

Domain ini berada satu tingkatan di atas penerimaan.

Dalam ranah ini seseorang memiliki kemampuan

⁴³ Haryonto Suyono, Hlm. 31

berpartisipasi aktif dalam suatu pembelajaran dan selalu memiliki motivasi untuk bereaksi dan mengambil tindakan. Contoh, ikut berpartisipasi dalam diskusi kelas mengenai suatu pelajaran.

c) Penilaian (*Value*)

Domain ini mengacu pada pentingnya nilai atau keterikatan diri terhadap sesuatu, seperti penerimaan, penolakan atau tidak menyatakan pendapat. Juga kemampuan untuk menyatakan mana hal yang baik dari suatu kegiatan atau kejadian dan mengekspresikannya ke dalam perilaku. Contohnya, mengusulkan kegiatan kelompok untuk suatu materi pembelajaran.

d) Organisasi (*Organization*)

Ranah organisasi ini bertujuan untuk menyatukan pernyataan nilai, sikap yang berbeda yang membuat seseorang lebih konsisten dan membentuk sistem nilai internalnya sendiri, dan menyelesaikan konflik yang timbul.

e) Karakteristik (*Characterization*)

Acuan domain ini adalah karakter seseorang dan daya hidupnya. Semua hal itu tercermin dalam sebuah tingkah

laku yang ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial, dan emosi.⁴⁴

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik merupakan aspek yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf, otot dan psikis. Aspek ini terdiri dari kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan. Apabila peserta didik telah memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai mata pelajaran dalam dirinya, maka tahap selanjutnya adalah bagaimana peserta didik mampu mengaplikasikan pemahamannya dalam kehidupan sehari-hari melalui perbuatan dan tindakan.⁴⁵

Dalam aspek psikomotorik terdapat tujuh kategori, mulai dari yang terendah hingga tertinggi:

a) Peniruan

Kategori ini terjadi ketika seseorang bisa mengartikan rangsangan atau sensor menjadi suatu gerakan motorik. Seseorang dapat mengamati suatu gerakan kemudian mulai melakukan respon dengan yang diamati berupa gerakan meniru, bentuk pendirian belum spesifik dan tidak sempurna.

⁴⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), Hlm. 22

⁴⁵ Haryati, *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkatan Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), Hlm.44

b) Kesiapan

Kesiapan seseorang untuk bergerak meliputi aspek mental fisik dan emosional. Pada tingkatan ini, seseorang menampilkan sesuatu hal menurut petunjuk yang diberikan, dan tidak hanya meniru.

c) Respon Terpimpin

Merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran gerakan kompleks yang meliputi imitasi, juga proses gerakan percobaan.

d) Mekanisme

Merupakan tahap menengah dalam mempelajari suatu kemampuan yang kompleks. Pada tahap ini respon yang dipelajari sudah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan bisa dilakukan dengan keyakinan serta ketepatan.

e) Respon Tampak Kompleks

Tahap gerakan motorik yang terampil yang melibatkan pola gerakan kompleks. Kecakapan gerakan diindikasikan dari penampilan yang akurat dan terkoordinasi tinggi.

f) Adaptasi

Pada tahap ini, penguasaan motorik sudah memasuki bagian dimana anak dapat memodifikasi dan

menyesuaikan keterampilannya hingga dapat berkembang dalam berbagai situasi berbeda.

g) Penciptaan

Menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan suatu situasi.

Proses belajar menghasilkan hal atau gerakan baru dengan menekankan pada kreativitas berdasarkan kemampuan yang telah berkembang pesat.⁴⁶

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan pendidikan yang sangat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta sistem pendidikan yang ada. Seiring dengan perkembangan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat seperti radio, televisi, foto, film, video, komputer dan handphone. Media pembelajaran meliputi media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, bagan, poster, grafik, peta), media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, boneka), media audio (radio dan tape recorder), media proyeksi (OHP, film), televisi, video, komputer dan handphone.⁴⁷

⁴⁶ Nana Sudjana, Hlm. 29

⁴⁷ Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Alumnus, 1994), Hlm.12

e. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat komunikasi, media pembelajaran memiliki fungsi yaitu sebagai berikut:

- a) Fungsi edukatif media komunikasi, yaitu setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena didalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
- b) Fungsi sosial media komunikasi yang memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial.
- c) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi yang dapat digunakan secara insentif pada bidang-bidang perdagangan dan industri.
- d) Fungsi politis yang berfungsi dalam politik.⁴⁸

2) Peran Media Pembelajaran

Ada beberapa peranan media pembelajaran dalam proses belajar antara lain:

- a) Sebagai media membangkitkan keinginan dan minat mahasiswa untuk belajar.

⁴⁸ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Diva Perss, 2011), Hlm.48

- b) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek dan kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Mahasiswa memiliki kemampuan menangkap pembelajaran dengan baik.⁴⁹

B. Kajian Pustaka

Judul ini dibuat berdasarkan pemahaman peneliti mengenai penerapan Aplikasi Kamus SHAR-E dalam menunjang pembelajaran mahasiswa Perbankan Syariah. Peneliti ini meneliti tentang implementasi dan pengaruh Aplikasi Kamus SHAR-E terhadap pemahaman mahasiswa mengenai produk-produk Perbankan Syariah yang menggunakan istilah yang berasal dari bahasa Arab.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Pembeda
1	Aditya Wahyu Kristianto (Skripsi, 2013)	Pengembangan Media Pembelajaran E-Kamus Komputer Teknologi Informasi dan Komunikasi Menggunakan	Hasil penelitian ini berupa E-Kamus berbasis Komputer yang menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0.	Hasil Penelitian ini berupa Aplikasi Kamus SHAR-E Berbasis Android.

⁴⁹ Talizaro Tafano, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, STT Kadesi Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2 2018.

		Microsoft Visual Basic 6.0		
2	Arzan Muharom	Pengembangan Aplikasi Sunda Berbasis Android menggunakan metode Rapid Applications Development (RAD)	Hasilnya adalah berupa aplikasi sunda berbasis android yang memiliki fitur budaya sunda untuk melengkapi fitur terjemahan kosa kata bahasa sunda.	Hasil penelitian ini berupa kamus digital untuk menunjang pembelajaran mahasiswa Perbankan Syariah.
3	Haji Putra (Skripsi, 2018)	Penerapan Aplikasi Kamus Ekonomi Syariah Berbasis Android Studi Kasus di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh	Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi Kamus Ekonomi Syariah Berbasis Android untuk membantu mempermudah para pengguna untuk menemukan arti dari istilah yang ada pada Ekonomi Syariah. Terdapat fitur auto	Hasil penelitian ini yaitu Aplikasi Kamus SHAR-E yang berisi mengenai istilah-istilah yang ada dalam Perbankan Syariah.

			complete text.	
4	Helyatul Matlubah, Anik Anekawati, Ngadi (Jurnal, 2016)	Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA Universitas Wiraraja Sumenep	Dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), uji coba dilakukan pada satu kelas One group Pretest-Posttest Design.	Dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D)
5	Rizki Maulana Putra (Skripsi, 2015)	Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Minang Berbasis Android	Dari hasil penelitian ini yaitu Dengan menggunakan metode penelitian lapangan (Field Research).	Dalam Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dalam mengembangkan aplikasi.
6	Prof. Dr. Munir, MIT (Buku, 2013)	MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan.	Buku ini berisi tentang konsep aplikasi dalam Pendidikan	

7	Cecep kustandi dan Daddy Darmawan (Buku, 2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi bagi Pendidik di Sekolah	Buku ini berisi mengenai media pembelajaran aplikasi untuk pendidik di sekolah	
8	Harfianti R (Buku, 2010)	Membangun Aplikasi Kamus Digital	Buku ini berisi mengenai aplikasi kamus digital	
9	Nazruddin Safaat (Buku 2019)	Android Pemrograman Aplikasi Mobile Berbasis Android	Buku ini berisi mengenai pemrograman aplikasi	
10	Fransiskus Hadi Prasetyo (Buku 2007)	Desain dan Aplikasi Media pembelajaran menggunakan macromedia flash mix	Buku ini berisi media pembelajaran menggunakan macromedia flash mix	

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting untuk diteliti, Kerangka berpikir harus menjelaskan hubungan antar variabel yang akan diteliti.

Seperti menjelaskan hubungan antara variable independent dan variabel dependen.⁵⁰

Aplikasi kamus SHAR-E berbasis Android ini dirancang untuk mempermudah mahasiswa Perbankan Syariah dalam memahami istilah-istilah produk Perbankan Syariah yang berasal dari bahasa Arab. Aplikasi ini dikembangkan pada perangkat *mobile smartphone* untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses aplikasi tersebut.

Berdasarkan konsep teori yang ada disub bab diatas maka kerangka pemikiran dibentuk sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Dari kerangka berpikir tersebut dijelaskan bahwa Aplikasi Kamus SHAR-E digunakan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa dalam mempelajari istilah-istilah Perbankan Syariah. Sehingga Aplikasi Kamus SHAR-E ini mempengaruhi dalam pembelajaran mahasiswa dalam memahami istilah-istilah Perbankan Syariah. Dapat diketahui bahwa bahwa variabel independen penelitian ini yaitu aplikasi (X). Sedangkan variabel dependen yaitu pembelajaran (Y).

Aplikasi Kamus SHAR-E Berbasis Android yang dirancang akan melalui beberapa proses yaitu verifikasi dan validasi. Proses verifikasi

⁵⁰ Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), Hlm.15

dilakukan dengan pengujian *white box*, sedangkan proses validasi akan dilakukan dengan pengujian *black box* dan *cronbach's alpha*. Selain dikaji berdasarkan tiga pengujian tersebut, aplikasi kamus SHAR-E ini juga dikaji berdasarkan materi. Hasil dari proses verifikasi, validasi, dan pengujian materi pada perangkat lunak yang dikembangkan dapat dijadikan acuan apakah perangkat lunak ini memenuhi syarat uji kelayakan atau tidak.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah dalam penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis merupakan pernyataan yang diterima sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena yang dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi. Sedangkan menurut Good dan Scates (1954), hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati maupun kondisi-kondisi yang diamati, dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah penelitian selanjutnya.⁵¹

Ada dua hipotesis dalam penelitian: pertama, hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (H_a), hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Kedua, hipotesis nol (H_0), hipotesis nol menyatakan tidak adanya

⁵¹ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), Hlm.151

perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X dan Y.⁵²

Berdasarkan kerangka berfikir teoritis dan hasil penemuan dalam peneliti ini diajukan dua hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi Kamus SHAR-E Berbasis Android sangat berpengaruh terhadap pembelajaran mahasiswa Perbankan Syariah.
2. Aplikasi Kamus SHAR-E Berbasis Android tidak berpengaruh terhadap pembelajaran mahasiswa Perbankan Syariah.



⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hlm.94