

**PENGEMBANGAN APLIKASI BIS (BELAJAR INFAQ DAN SEDEKAH)
BERBASIS THUNKABLE UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN
MENUNAIKAN SEDEKAH DAN INFAQ PADA
SISWA SEKOLAH DASAR**

Muhammad Dzar Alghifari

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
mdzaralghifari@upi.edu

Siti Nur Hayati Meidi

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
sitinurhayatimeidi21@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
aninuraeni@upi.edu

Zulfan Kamal Nasution

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
zulfannasution@upi.edu

Abstrak

Islam mengajarkan kepada umatnya untuk memiliki jiwa dermawan dengan tujuan untuk mengingat karunia Allah dari berbagai nikmat yang diberikan-Nya. Sedekah disunnahkan bagi orang-orang yang memiliki kelebihan harta. Untuk menerapkan hal itu, dilakukanlah berbagai macam proses untuk penanaman karakteristik sejak dini. Edukasi melalui aplikasi pembelajaran android merupakan salah satu langkah yang tepat mengingat perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat dan mudah diakses oleh segala kalangan termasuk anak-anak. Sehingga kami mengembangkan aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) berbasis thinkable untuk menumbuhkan kesadaran menunaikan sedekah dan infaq pada siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk menyadarkan pentingnya penanaman pengetahuan sedekah dan infaq diusia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu Design and Development (D&D) dengan melakukan wawancara kepada salah satu guru dan peserta didik kelas 6 di SD Sukamaju. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Maka hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah yang pertama mengetahui desain menarik yang digunakan dalam aplikasi BIS sebagai media edukasi, kedua mengetahui bahan-bahan edukasi yang menarik, ketiga mengetahui bagaimana penilaian ahli mengenai aplikasi BIS untuk pembelajaran PAI di SD.

Kata Kunci: Sedekah, Infaq, D&D, BIS, Siswa

Abstract

Islam teaches its people to have a generous soul with the aim of remembering Allah's gifts from the various favors He has given. Alms are sunnah for people who have excess wealth. To implement this, various processes are carried out to inculcate characteristics from an early age. Education through android learning applications is one of the right steps considering the times and technology that are increasingly rapid and easily accessible to all groups, including children. So we developed the thinkable-based BIS (Learn Infaq and Alms) application to raise awareness of giving alms and infaq to elementary school students. This research aims to make people aware of the importance of cultivating alms and infaq

Muhammad Dzar Alghifari, Siti Nur Hayati Meidi, Ani Nur Aeni, Zulfan Kamal Nasution: Pengembangan Aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) Berbasis Thinkable untuk Menumbuhkan Kesadaran Menunaikan Sedekah dan Infaq pada Siswa Sekolah Dasar

knowledge at an early age. The research method used is Design and Development (D&D) by conducting interviews with one of the teachers and grade 6 students at SD Sukamaju. Data collection technique used is interview. So the results found in this study are the first to know the interesting designs used in the BIS application as an educational medium, the second to know the interesting educational materials, the third to know how the expert's assessment of the BIS application for PAI learning in elementary schools
Keywords: Alms, Infa, D&D, BIS, Students

PENDAHULUAN

Pada ajaran agama Islam pun mengajarkan bahwa manusia itu memiliki dua pola hubungan yakni hubungan secara vertikal (Allah SWT) dan hubungan horizontal (manusia).¹ Islam mengajarkan kepada umatnya untuk memiliki jiwa dermawan dengan tujuan untuk menjernihkan jiwa seseorang, mewujudkan kepekaan sosial yang tinggi, tenggang rasa terhadap saudara yang fakir, kesempatan penting untuk mengingat karunia Allah dari berbagai nikmat yang diberikan-Nya.²

Asal kata infaq dari bahasa arab, yaitu انفاقا انفق ينفق yang bermakna mengeluarkan atau membelanjakan harta. Shadaqah berasal dari kata shadaqa yang berarti benar. Orang yang suka bersedekah adalah orang yang benar pengakuan imannya.³ Infaq dan sedekah adalah dua konsep penting dalam agama Islam yang sudah dikenal sejak lama. Konsep infaq dan sedekah memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan umat Muslim. Tidak hanya sebagai amalan ibadah, infaq dan sedekah juga memiliki nilai sosial yang tinggi dalam membantu masyarakat yang membutuhkan. Dalam ajaran Islam, infaq dan sedekah memiliki peran penting dalam membentuk sikap kepedulian dan kemurahan hati. Melalui infaq dan sedekah, seseorang diajarkan untuk lebih memahami dan merasakan kebutuhan orang lain. Dalam konteks sosial, infaq dan sedekah memiliki peran penting dalam membantu masyarakat yang kurang mampu dan mendorong terciptanya keadilan sosial.

Mengeluarkan sedekah pada setiap saat yang merupakan perbuatan sunnat dilakukan menurut ijma' ulama, dan Islam mengajak manusia untuk berkorban harta, memberikan dorongan kepadanya dengan gaya bahasa yang memikat hati, membangkitkan semangat jiwa, dan menanamkan nilai-nilai kebaikan didalam hati. Sedekah disunnahkan bagi orang yang memiliki kelebihan harta, yaitu dari biaya untuk dirinya sendiri dan biaya orang-orang yang dinafkahkan

¹ Siti Kadariah and M. Shabri Abd. Majid, "Krisis Ekonomi dalam Perspektif Islam," *Jurnal EMT KITA* 7, no. 1 (2023): 18–24, <https://doi.org/10.35870/emt.v7i1.717>.

² M Ripki, "Pentingnya Kepedulian Sosial Di Setiap Musibah dan Bencana Serta Meringankan Ekonomi di Tengah Maraknya Wabah Virus Covid19," *Osf.Io*, 2020.

³ Ubabuddin and Umi Nasikhah, "Peran Zakat, Infaq dan Shadaqah dalam Kehidupan," *Ilmiah Al-Muttaqin* 6, no. 1 (2021): 60–76.

apabila seseorang memberikan sedekah sehingga orang-orang yang dinafkahkan menjadi kekurangan, maka ia berdosa.⁴

Untuk meningkatkan dan mencapai tujuan pembelajaran di negeri ini, banyak hal yang harus diperhatikan, seperti guru kurikulum dan media pembelajaran.⁵ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.⁶ Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari semakin mengalami kemajuan tentunya membawa suatu dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Tujuan dari era kemajuan teknologi yaitu untuk membuat kehidupan sosial menjadi lebih berpusat terhadap manusia, sehingga nantinya masyarakat dapat menyelesaikan pembangunan, penyelesaian teknis dan juga menjalani kehidupan yang lebih aktif dan nyaman.⁷

Artikel ini akan membahas lebih lanjut mengenai konsep infaq dan sedekah dalam agama Islam yang dikemas dalam bentuk aplikasi untuk membantu pembelajaran di SD, manfaat infaq dan sedekah bagi pelakunya dan masyarakat, serta bagaimana melaksanakan infaq dan sedekah dengan benar dan bermanfaat. Dengan mengetahui lebih dalam tentang infaq dan sedekah, diharapkan kita semua dapat menjadi lebih peduli dan saling membantu sesama dalam membangun kehidupan yang lebih baik. Pembelajaran PAI perlu disampaikan secara inovatif, karena selama ini terkesan mata pelajaran PAI hanya berupa doktridoktrin agama yang menjenuhkan siswa, materi pelajaran hanya seputar hafalan ayatayat Al-Quran, tanpa menemukan makna yang mendalam dari materi yang disampaikan.⁸

Untuk menerapkan hal itu, dilakukanlah berbagai macam proses untuk penanaman karakter sejak dini, salah satunya ialah edukasi melalui aplikasi pembelajaran berbasis android yang akan kelompok kami buat. Mengingat perkembangan jaman dan teknologi yang semakin pesat, sehingga kami menyesuaikan serta memutuskan untuk membuat aplikasi yang mengedukasi dan mudah diakses oleh segala kalangan termasuk anak-anak.

⁴ Khoiru Rohmah and Ahmad Badi', Analisis Strategi Pemasaran dalam Menghadapi Persaingan Pasar pada Toko Roti Merah Delima Kediri," *At-Tamwil* 2, no. 2 (2020): 218–36.

⁵ Undang-undang Nomor, Tentang Sistem, and Pendidikan Nasional, "Media Pembelajaran dalam PAI 3 Sep 2016," 2003, 1–20.

⁶ Nur Aeni Ani, "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam," *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014): 50–58.

⁷ Ani Nur Aeni et al., "Pemanfaatan E – Book Jenis WOW (World Of Wedding) untuk Meningkatkan Pengetahuan Pernikahan dalam Islam di Kalangan Mahasiswa," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16, no. 5 (2022): 1721, <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1153>.

⁸ Ani Nur Aeni et al., "Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835–52.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dalam bahasa Indonesia berarti desain dan pengembangan. Para peneliti merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dibuat dengan tujuan membentuk dasar empiris dalam pengembangan produk. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan atau menciptakan produk atau aplikasi baru yang dapat menarik serta mengembangkan minat belajar siswa. Dalam model D&D dengan desain pengembangan model ADDIE. Prosedur pengembangan produk menggunakan model pengembangan ADDIE yang mana terdapat lima tahap dalam pengembangannya, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.⁹

Terdapat enam prosedur yang dapat dilalui dalam menggunakan model D&D:

1. Identifikasi Masalah

Tahap awal dalam melaksanakan penelitian adalah mengidentifikasi masalah. Hal ini sangat penting dilakukan agar peneliti dapat mengetahui masalah apa yang ingin diatasi dengan produk atau alat yang dikembangkan. Kebanyakan masalah yang terjadi adalah belum ada produk atau alat yang dapat mengatasi masalah tersebut. Maka dari itu, diperlukan pengembangan produk untuk membantu meringankan masalah yang ada di lapangan.

2. Mendeskripsikan Tujuan

Supaya dapat mengurangi atau menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti, dalam penelitian ini peneliti membuat desain dan mengembangkan produk Aplikasi.

3. Desain dan Pengembangan Produk

Aplikasi Android “BIS (Belajar Infaq dan Sedekah)” adalah produk yang dikembangkan untuk menjadi solusi dari suatu permasalahan penelitian ini. Tujuannya memberi pemahaman bagi siswa sekolah dasar mengenai infaq dan sedekah.

Desain pengembangan yang dilakukan menggunakan aplikasi *Canva* yang dikemas semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa sekolah dasar sebagai sasaran penelitian ini.

4. Uji Coba Produk

Setelah Aplikasi pembelajaran selesai dan siap untuk dievaluasi oleh ahli (*expert review*), produk akan diuji. Partisipan terdiri dari dosen ahli materi dan guru sebagai pengguna serta pada siswa di SDN Sukamaju. Apabila kualitas media pembelajaran masih kurang baik, maka media tersebut akan direvisi sesuai hasil evaluasi atau penilaian peserta uji coba hingga didapatkan kualitas media pembelajaran yang baik sesuai dengan penilaian peserta tersebut.

⁹ Devia Audina et al., “Pengembangan E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu” 7 (2023): 1–8.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba

Penilaian ini didasarkan pada respons dari para ahli, yaitu dosen, guru sebagai pengguna dan siswa. Setelah data yang terkumpul dianalisis, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau masih kurang.

6. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Setelah menganalisis data, hasilnya akan dirangkum dan disimpulkan dalam bentuk laporan penelitian (*artikel*) yang ditulis secara tertulis. Selain itu, hasil analisis data juga akan disampaikan saat presentasi perkuliahan SPAI.

Lokasi dan partisipan penelitian ini berlangsung di Sumedang, Jawa Barat, tepatnya di SDN Sukamaju kecamatan Sumedang Utara dengan menggunakan metode luar jaringan “*Luring*” yang dimana sasaran partisipannya ialah siswa kelas 6 tingkat sekolah dasar dengan subjek penelitian sebanyak 19 siswa dan satu guru PAI. Teknik pengumpulan data dilakukan secara *kualitatif* dengan cara observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aplikasi berbasis android adalah aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman yang dapat digunakan oleh pengguna kapan saja dan dimana saja melalui jaringan internet yang terkoneksi dengan perangkat, tanpa dibatasi atau dibatasi oleh jumlah pengaksesnya. Aplikasi berbasis android dibuat atas dasar mempermudah pekerjaan. Dengan demikian seseorang dapat menggunakan waktu dan tenaganya secara efektif, efisien dan fleksibel selama bekerja, memperhatikan kenyamanan, untuk mencapai hasil kerja yang lebih baik.

Aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) berbasis *Thunkable* adalah sumber edukasi digital tentang Infaq dan Sedekah yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar, khususnya siswa sekolah menengah. Aplikasi BIS ini dibuat untuk memperkenalkan kegiatan infaq dan sedekah kepada siswa sekolah dasar tingkat tinggi, agar mereka dapat mempelajari, memahami dan melakukan infaq dan sedekah dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang terdapat pada aplikasi BIS telah disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 6, mengingat kompetensi dasar tersebut menjadi dasar penerapannya.

Dalam pembuatan aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) menggunakan bantuan *Canva* dan *Thunkable*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu mencari materi yang akan dimasukkan kedalam aplikasi. Setelah mencari materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi, kemudian pembuatan desain di aplikasi *Canva* dan memasukkan materi yang sudah dicari ke dalam desain tersebut. Langkah terakhir yang dilaksanakan yaitu membuat aplikasinya menggunakan

Muhammad Dzar Alghifari, Siti Nur Hayati Meidi, Ani Nur Aeni, Zulfan Kamal Nasution: Pengembangan Aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) Berbasis Thinkable untuk Menumbuhkan Kesadaran Menunaikan Sedekah dan Infaq pada Siswa Sekolah Dasar

Thinkable dengan memasukkan desain yang sudah dibuat. Dengan adanya aplikasi BIS ini bisa menjadi wadah yang membentuk karakter positif dan meningkatkan pengetahuan serta lebih melihat akan pentingnya infaq dan sedekah bagi peserta didik.

Pembahasan

Penelitian yang kami lakukan yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) yang ditujukan kepada siswa kelas VI SD. Adapun cakupan materi yang dibahas yaitu mengenai infaq dan sedekah. Penelitian yang kami lakukan adanya keterbaruan inovasi dalam bentuk aplikasi yang kami buat adalah adanya bentuk baru sajian materi mengenai infaq dan sedekah di SD. Selain itu, adanya animasi serta desain yang menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Latar belakang penelitian ini yakni dilihat dari berkembang pesatnya teknologi yang selaras dengan ilmu pengetahuan dengan tiada hentinya. Banyak perubahan teknologi dari konvensional menjadi digital. Maka dengan itulah dibutuhkan sebuah inovasi media edukatif berbasis teknologi yang dapat mempermudah belajar islami untuk anak. Aplikasi berbasis android diciptakan atas dasar untuk memudahkan pekerjaan. berkomunikasi walaupun sedang berjauhan. Berbagai perubahan terjadi dalam masyarakat baik itu di bidang pendidikan, budaya, maupun sosial.¹⁰

Maka dari itu aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) berbasis *Thinkable* menjadi inovasi yang kami buat dan diharapkan dapat menunjang proses belajar para siswa dalam menuntut ilmu. Setelah melakukan perencanaan, kami berhasil menciptakan produk bernama BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) yang berisi materi tentang sedekah dan infaq, yang dirangkum semenarik mungkin agar menarik perhatian anak-anak melalui aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan platform thinkable. Pada tanggal 15 Maret 2023, kami menguji produk ini di SDN Sukamaju, Kelurahan Situ, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan 19 peserta didik kelas 6. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dalam menggunakan aplikasi yang kami buat untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tidak hanya terfokus pada materi pelajaran.

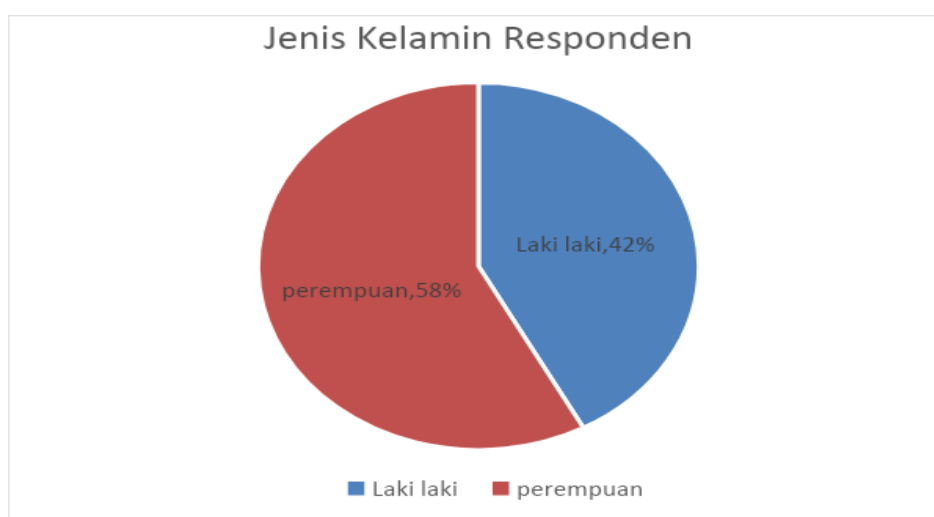
Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Menurut Richey dan Klein dalam mengatakan bahwa model D&D merupakan, "*a form of systematic study of a design, development, and evaluation process aimed at establishing an empirical basis for creating instructional and non-instructional products and tools and also creating a new or improved*

¹⁰ Ani Nur Aeni et al., "Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 101–13, <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>.

Muhammad Dzar Alghifari, Siti Nur Hayati Meidi, Ani Nur Aeni, Zulfan Kamal Nasution: Pengembangan Aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) Berbasis Thunkable untuk Menumbuhkan Kesadaran Menunaikan Sedekah dan Infaq pada Siswa Sekolah Dasar

model that governs their development".¹¹ Artinya model D&D adalah suatu sistematis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk atau alat instruksional dan non-instruksional serta model baru. Model ini terdiri dari beberapa tahapan yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah, terutama permasalahan di sekolah dasar, hingga tahap komunikasi hasil percobaan. Uji coba dilakukan pada siswa dan dilanjutkan dengan evaluasi oleh ahli atau validasi yang diberikan oleh seorang dosen yang mengajar seminar pendidikan agama Islam. Evaluasi tersebut mencakup enam kriteria, yaitu kesesuaian materi, kualitas tampilan, konten materi, daya tarik, kualitas suara, dan kemudahan.

Penelitian ini berlangsung secara *luring* menggunakan teknik observasi dengan responden siswa kelas 6 SD Sukamaju yang beranggotakan 19 orang. Dengan rincian jumlah responden:



Gambar 2. *Presentase Responden*

Setelah melakukan uji coba aplikasi, peneliti meminta penilaian terhadap responden mengenai aplikasi BIS ini, berikut disajikan hasil validasi berupa tabel terhadap aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) :

¹¹ Mira Amelia, "Pengembangan Media Pembelajaran: Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi Di Kelas V SD," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 02 (2022): 275–83.

Tabel 1. Penilaian Siswa terhadap Aplikasi BIS

No.	Aspek	Presentase
	Isi	80%
2	Desain	100%
3	Kemudahan akses	80%

Selain meminta penilaian dari siswa, kami juga meminta penilaian kepada Ibu Eva Selviana, S.Pd.I. selaku Guru PAI SDN Sukamaju :

Tabel 2. Instrumen Penilaian Produk Spai Aplikasi BIS

Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
Kualitas Media	a. Apakah aplikasi yang digunakan berfungsi dengan baik?					
	b. Apakah aplikasi BIS mudah diakses?					
	c. Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan?					
	d. Apakah Aplikasi BIS ini menarik untuk anak SD kelas 6, baik dari segi penampilan dan isinya?					
Bahasa	a. Apakah bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini sesuai untuk anak SD?					
	b. Apakah bahasa dalam aplikasi ini mudah dipahami?					
Konten	Apakah materi yang kami susun sudah sesuai dengan KD kurikulum PAI SD?					
	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah siswa dalam memahami materi tentang perilaku terpuji?					
	Apakah ilustrasi yang ada didalam aplikasi ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan?					
Penyampaian Materi	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran aplikasi didalam proses pembelajaran?					

Keterangan :

1 : Sangat kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel instrumen penilaian diatas, beliau memberikan penilaian yang baik mengenai aplikasi yang telah kami buat. Penilaian berdasarkan beberapa komponen, yakni:

1. Kualitas Media, 2 Bahasa, 3. Konten, 4. Penyampaian Materi

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telahkelompok kami lakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) ini merupakan salah satu media yang tepat dan berperan dalam menunjang proses pembelajaran. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode D&D (*Design and Development*), terdapat konten yang dikemas semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian yang telah diberikan pun sangatlah baik mengenai aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Rifal Adireza, Detya Eka Nurwanty Putri, and Risma Utari. "Pemanfaatan E – Book Jenis WOW (World Of Wedding) untuk Meningkatkan Pengetahuan Pernikahan dalam Islam di Kalangan Mahasiswa." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16, no. 5 (2022): 1721. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1153>.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835–52.
- Aeni, Ani Nur, Tiara Erlina, Diana Puspita Dewi, Fakhri Luqman Hadi, and Safitri Ramadhani. "Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 101–13. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>.
- Amelia, Mira. "Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi Di Kelas V SD." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 02 (2022): 275–83.
- Ani, Nur Aeni. "Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014): 50–58.
- Audina, Devia, Melinda Khaerunnisa, Yuni Nur Adilah, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD

Muhammad Dzar Alghifari, Siti Nur Hayati Meidi, Ani Nur Aeni, Zulfan Kamal Nasution: Pengembangan Aplikasi BIS (Belajar Infaq dan Sedekah) Berbasis Thunkable untuk Menumbuhkan Kesadaran Menunaikan Sedekah dan Infaq pada Siswa Sekolah Dasar

dalam Praktik Wudhu” 7 (2023): 1–8.

Kadariah, Siti, and M. Shabri Abd. Majid. “Krisis Ekonomi dalam Perspektif Islam.” *Jurnal EMT KITA* 7, no. 1 (2023): 18–24. <https://doi.org/10.35870/emt.v7i1.717>.

Nomor, Undang-undang, Tentang Sistem, and Pendidikan Nasional. “Media Pembelajaran dalam PAI 3 Sep 2016,” 2003, 1–20.

Ripki, M. “Pentingnya Kepedulian Sosial di Setiap Musibah dan Bencana serta Meringankan Ekonomi di Tengah Maraknya Wabah Virus Covid19.” *Osf.Io*, 2020.

Rohmah, Khoiru, and Ahmad Badi’. Analisis Strategi Pemasaran dalam Menghadapi Persaingan Pasar pada Toko Roti Merah Delima Kediri.” *At-Tamwil* 2, no. 2 (2020): 218–36.

Ubabuddin, and Umi Nasikhah. “Peran Zakat, Infaq dan Shadaqah dalam Kehidupan.” *Ilmiah Al-Muttaqin* 6, no. 1 (2021): 60–76.