

## **Pengembangan Aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) pada Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Sukamaju**

**Syifa Dwi Chayrani Sihaloho<sup>1</sup>, Ai Yuyun Yulianti<sup>2</sup>, Nazwa Aillia Purwaningrum<sup>3</sup>,  
Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [syifadwic23@upi.edu](mailto:syifadwic23@upi.edu)<sup>1</sup>, [aiyuyun15@upi.edu](mailto:aiyuyun15@upi.edu)<sup>2</sup>, [nazwaailiap.14@upi.edu](mailto:nazwaailiap.14@upi.edu)<sup>3</sup>,  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini mengembangkan aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) untuk siswa sekolah dasar melalui lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi ini dirancang untuk mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran agama Islam. Meskipun menghadapi kendala seperti kebijakan sekolah dan sinyal yang buruk, aplikasi ini menawarkan materi pembelajaran, kuis, dan lagu dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Uji coba pada 29 siswa dan satu guru di SD Negeri Sukamaju mendapat feedback positif, menunjukkan potensi aplikasi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Evaluasi terhadap pengguna dan ahli materi dilakukan melalui angket dan validasi, menunjukkan kesesuaian dan kualitas aplikasi. Peneliti berencana untuk terus meningkatkan aplikasi ini berdasarkan umpan balik dan hasil penilaian, serta mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan agama.

**Kata kunci:** *Zakat, Infaq, MUSKATIN, Sekolah Dasar*

### **Abstract**

This research developed the MUSKATIN application (Mustahik Zakat and Infaq) for elementary school students through five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This application is designed to overcome the minimal use of learning media in Islamic religious teaching. Despite facing obstacles such as school policies and poor signals, the app offers learning materials, quizzes, and songs with an attractive and easy-to-use appearance. The trial on 23 students and one teacher at SD Negeri Sukamaju received positive feedback, showing the potential of the application as an effective learning tool. Evaluation of users and material experts is carried out through questionnaires and validations, showing the suitability and quality of the application. Researchers plan to continue improving the app based on feedback and assessment results, as well as encouraging the use of technology in religious education.

**Keywords:** *Zakat, Infaq, MUSKATIN, Elementary School*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki tujuan untuk menghasilkan suasana belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik agar berperan aktif di setiap kegiatan pembelajaran. Di era teknologi seperti sekarang ini, telah ditemukan berbagai cara terbaru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara memakai kemajuan teknologi informasi yang telah pesat. Ditemukan beberapa penelitian menyatakan bahwa mata pelajaran PAI ini kurang efektif dalam penyampaian materi. Sehingga peneliti memanfaatkan teknologi informasi dengan sedemikian rupa agar pembelajaran dan penyampaian materi di mata pelajaran PAI ini menjadi lebih efektif dan interaktif. Diperlukan juga peran aktif dari guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar pembelajaran berjalan optimal. Teknologi dalam pendidikan merupakan sebuah sistem yang membantu guru dan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih komprehensif dan beragam. Siswa memiliki fleksibilitas untuk belajar secara *independent* tanpa tertawan pada waktu dan tempat tertentu. Selain itu, edukasi pembelajaran juga lebih bervariasi.

Zakat dan infaq merupakan salah satu hal yang harus dipelajari dalam agama Islam. Zakat dan infaq adalah suatu kewajiban bagi seseorang yang beragama Islam dan merupakan salah satu cara untuk mengulurkan bantuan kepada orang-orang yang membutuhkan. Zakat berarti mensucikan harta, jika seseorang sudah mampu dan mencapai nishab maka harus mengeluarkan sebagian hartanya untuk diberikan kepada orang yang membutuhkan atau sering disebut dengan nama mustahik zakat. Namun kurangnya kesadaran dan pengetahuan yang mendasar tentang pentingnya berzakat dan berinfaq, seperti ditandai dengan ketidaktahuan sebagian masyarakat mengenai siapa saja yang berhak menerima zakat.

Ajaran agama Islam mengajarkan bahwa manusia memiliki dua hubungan yaitu hubungan dengan Allah SWT dan hubungan dengan sesama makhluk hidup. Islam mendorong umatnya untuk memiliki sikap dermawan dan sukarela dalam berbagai kebaikan, dengan tujuan untuk membersihkan jiwa seseorang dan memupuk rasa empati dan kepekaan sosial yang tinggi, tenggang rasa terhadap saudara yang fakir adalah kesempatan penting untuk mengingat Allah atas berbagai nikmat yang diberikan-Nya (Ripki, 2020). Infaq berasal dari kata bahasa arab yakni nafaqa yang berarti mengeluarkan atau membelanjakan harta. Adapun shadaqah yang berarti benar. Orang yang senang bershadaqah adalah orang yang benar pengakuan imannya (Ubabuddin & Nasikhah, 2021).

Konsep zakat, infaq dan sedekah memiliki peran yang cukup penting sebagaimana ketiga konsep ini salah satunya tertera pada rukun Islam yaitu zakat. Tidak hanya sebagai ladang ibadah saja, infaq dan sedekah juga memiliki nilai moral dan sosial yang penting untuk membentuk kepribadian seseorang. Karena melalui kegiatan terpuji ini seseorang dapat merasakan bagaimana sulitnya orang yang membutuhkan jika tidak dibantu. Selain itu juga dapat meningkatkan rasa syukur dan lebih bertaqwa kepada Allah SWT. Pemahaman mengenai zakat, infaq, sedekah tentu tidak hanya oleh orang tua saja, melainkan sejak dini anak harus sudah diajarkan dan diberikan pengetahuan sederhana terkait konsep yang sangat penting didalam agama Islam.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) yang merupakan studi sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Peneliti menggunakan enam tahapan penelitian yang disusun berdasarkan kerangka kerja yang diajukan oleh Ellis & Levy pada tahun 2010. Kerangka kerja ini merupakan adaptasi dari konsep yang dikemukakan oleh Peffers dan rekan-rekannya, yang dikenal sebagai model D&D. Tahapan-tahapan penelitian ini membantu dalam menyusun langkah-langkah yang sistematis untuk melakukan penelitian. Tahap-tahap tersebut mencakup: (1) Identifikasi masalah (identify the problem motivating the research), (2) mendeskripsikan tujuan (describe the objectives), (3) desain dan pengembangan produk (design and develop the artifact), (4) uji coba produk (subject the artifact of testing), (5) evaluasi hasil ujicoba (evaluate the results of testing), (6) mengkomunikasikan hasil ujicoba (communicate those result). Pada tahap pertama, peneliti melakukan evaluasi terhadap Capaian Pembelajaran (CP) serat Kompetensi Dasar (KD) yang sedang diteliti, dengan tujuan mengidentifikasi masalah atau tantangan terkait dengan CP dan KD tersebut. Tahap kedua, yaitu mendeskripsikan tujuan. Tahap ketiga, yaitu desain dan pengembangan produk, peneliti merancang desain aplikasi pembelajaran, materi pembelajaran, audio pembacaan dalil dan lagu, serta quis. Peneliti juga melakukan pengembangan dari desain visual interaktif menjadi aplikasi audio visual interaktif yang lebih komprehensif, dengan menambahkan fitur-fitur baru dan konten yang lebih lengkap. Proses pengembangan ini menggunakan platform perangkat lunak canva, heyzone, dan builder sebagai dasar untuk implementasinya. Tahap keempat, yaitu uji coba produk kepada siswa kelas 5 SD sebanyak 29 anak dan 1 guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Tahap kelima, yaitu evaluasi hasil uji coba dengan melakukan penilaian terhadap partisipasi pengguna dan ahli materi, peneliti memberikan lembar validasi ahli materi sebagai bahan penilaian berbasis skala likert.

**Tabel 1. Interpretasi Skala Likert**

Skala	Interpretasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SDN yang ada di kecamatan Sumedang Utara, yaitu SDN Sukamaju. Penelitian ini diselenggarakan dalam satu sesi pertemuan untuk menguji sekaligus mengevaluasi produk. Adapun partisipasi dalam penelitian yang telah dilakukan meliputi 29 siswa kelas 5 SDN Sukamaju dan satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai ahli materi. Untuk mendapatkan data yang terstruktur, peneliti memanfaatkan beberapa teknik pengumpulan data, seperti angket dan expert judgement dalam bentuk lembar validasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika merencanakan dan menghasilkan suatu informasi, tentu harus dipikirkan secara terstruktur model dan metodenya. Agar proses pembuatan dan langkah-langkahnya dapat tergambar dengan jelas sesuai dengan penjelasan sebelumnya. Peneliti menggunakan model Design and Development (D&D) sehingga produk yang peneliti ciptakan dan teliti melalui beberapa langkah sebagai berikut:

### **Mengidentifikasi Masalah**

Sebelum menentukan produk seperti apa yang akan dibuat oleh peneliti, langkah pertama yaitu mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas 5 terkait pemahaman materi mustahik zakat, infaq/sedekah dan juga dalil Al-Qur'an. Beberapa permasalahan ditemukan seperti ketidaktahuan peserta didik mengenai orang-orang yang berhak menerima zakat, kurang memahami pengertian berinfaq beserta tata caranya, tidak mengetahui dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan zakat dan infaq itu sendiri. Masalah umum yang sering dihadapi di lapangan dalam proses pembelajaran adalah dalam penyampaian materi. Terdapat beberapa guru yang jarang menggunakan media pembelajaran untuk menunjang belajar peserta didik dan hanya menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti membuat sebuah inovasi produk media pembelajaran yaitu sebuah aplikasi yang diberi nama MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq).

### **Deskripsi Tujuan**

Seiring berkembangnya teknologi di era globalisasi ini, peneliti memanfaatkannya dengan membuat suatu produk berupa aplikasi belajar berbasis digital yang dapat diakses pada *handphone* kapan saja dan dimana saja. Tujuan dibuatnya aplikasi MUSKATIN ini yaitu untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai orang yang berhak mendapatkan zakat (mustahik), pengertian dan tata cara berinfaq beserta dalil Al-Qur'an yang menjadi dasar materi zakat dan infaq itu sendiri, yang berbeda dari produk ini yaitu didalamnya terdapat menu lagu yang liriknya berisi mustahik zakat, nada lagu yang diambil pun tentu menarik untuk peserta didik karena merupakan lagu yang familiar di kalangan anak-anak saat ini. Aplikasi ini dirancang dengan desain dan elemen yang menarik, fitur audio, lagu yang berisi materi pembelajaran dengan nada yang kekinian dan juga games yang dapat dicoba oleh peserta didik di sekolah dasar.

### **Desain Produk MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq)**

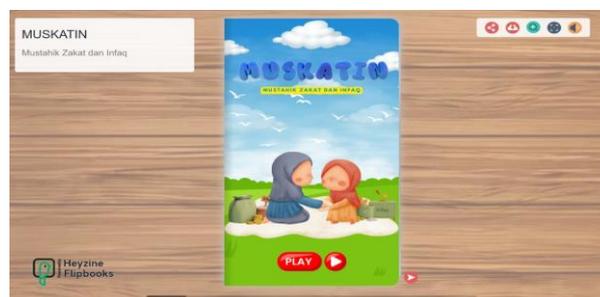
Aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) mengakomodasikan gaya belajar visual dan juga audio visual, dengan tampilan warna yang nyaman untuk dilihat menggunakan visual dengan desain tampilannya menggunakan bantuan aplikasi Canva. Dalam aplikasi MUSKATIN berisi materi pembelajaran tentang Mustahik Zakat dan Infaq, Dalil zakat dan infaq dengan disertai arti ayat dalil tersebut dan menyediakan audio bacaan dalil ayat-ayatnya. Peneliti menyiapkan kuis yang tertautkan pada *Wordwall* berisi 5 buah soal sebagai salah satu cara untuk dapat menilai kephahaman peserta didik dari materi yang ada dalam aplikasi MUSKATIN dengan ditambah tampilan yang menarik sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam mengisi kuis. Selain itu peneliti juga membuat lagu yang merangkum materi Mustahik zakat agar peserta didik dapat lebih mudah untuk mengingat dan membuat peserta didik lebih antusias untuk meningkatkan motivasi belajar.



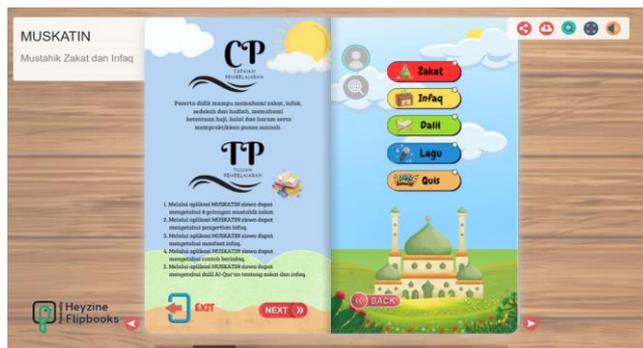
Gambar 1. Desain Visual Menggunakan Canva



Gambar 2. Pengembangan Desain Canva Menggunakan *Apk Builder*



Gambar 3. Tampilan Cover Aplikasi MUSKATIN



**Gambar 4. Tampilan Menu Aplikasi MUSKATIN**

### **Uji Coba Produk MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq)**

Setelah serangkaian tahap-tahap dan fiksasi aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) aplikasi siap untuk digunakan. Tetapi sebelum itu peneliti memvalidasi terlebih dahulu kepada ahli media untuk uji kelayakan produk aplikasi MUSKATIN ini. Setelah itu peneliti menghubungi guru yang berada di SDN Sukamaju untuk menguji coba, setelah itu peneliti memperlihatkan cara penggunaan aplikasi MUSKATIN kepada Ibu Yayah Rokayah selaku ahli materi PAI di SD Negeri Sukamaju. Peneliti mulai mengujicobakan aplikasi MUSKATIN pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Sukamaju dengan membagi 3 kelompok besar karena terkendala dengan ponsel yang terbatas. Selanjutnya peneliti memberikan angket penilaian kepada pendidik, khususnya guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti memerlukan waktu kurang lebih satu jam pelajaran untuk penyampaian materi dan juga uji coba aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) ini.



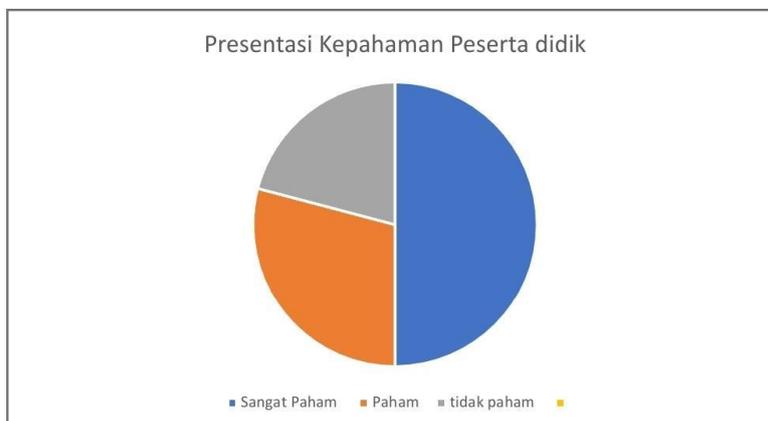
**Gambar 5. Uji Coba Produk Kepada Guru PAI Kelas 5 SDN Sukamaju**

**Tabel 2. Penilaian Oleh Guru PAI Kelas 5 SDN Sukamaju**

No	Umur Penilaian	Interpetasi
1.	Kesesuaian mater dengan tingkat kemampuan siswa SD	Sangat Baik
2.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan PAI	Sangat Baik
3.	Kemenaarikan Penyajian Materi	Baik
4.	Keselarasn gambar, tulisan dan warna	Baik
5.	Kesesuaian bahasa denga siswa sekolah dasar	Sangat Baik

Dari data tabel penilaian yang diberikan oleh ahli materi PAI SD Negeri Sukamaju, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pproduk aplikasi MUSKATIN yang telah diciptakan sudah layak diterapkan dan digunakan oleh siswa sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Banyak anak yang menyukai tampilan penyajian materi pada aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) dengan tampilan yang nyaman dilihat, penyajian materi yang menarik sehingga secara keseluruhan dinyatakan baik. Penilaian bahasa yang digunakan juga mendapatkan penilaian sangat baik, karena berdasarkan dengan EYD dan KBBI, serta kesalahan ketik pada aplikasi dinilai tidak ditemukan.

Selain itu kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa dan kebenaran konsep materi mendapatkan penilaian sangat baik, karena peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) pada materi yang dimasukkan dalam aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq). Analisis tersebut menjadi pondasi kokoh dalam menyusun aplikasi sehingga materi yang disajikan pada aplikasi MUSKATIN sesuai dengan peserta didik.



**Gambar 6. Presentasi Pemahaman Peserta Didik (Diagram Lingkaran)**

Dari presentasi pemahaman peserta didik dari hasil kuis aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) yang diisi, peneliti mengambil kesimpulan peserta didik dapat memahami materi dari aplikasi MUSKATIN, dengan tampilan yang nyaman dimata dan menarik menggunakan elemen-elemen yang mendukung membuat peserta didik termotivasi

semangat untuk belajar. materi yang dikemas dengan menyesuaikan Kompetensi Dasar (KD) dan karakteristik peserta didik pada kelas tinggi. Sehingga 50% peserta didik dinilai sangat paham sehingga dapat mengisi kuis dengan sangat baik, 30% peserta didik paham dan 20% peserta didik masih keliru dalam mengisi kuis yang diberikan. Peneliti terus berinovasi untuk menciptakan dan mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih baik, mengakui bahwa masih ada aspek yang perlu ditingkatkan agar media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Tidak ada kata henti dalam upaya untuk terus berinovasi.

### **Evaluasi Hasil Uji Coba**

Aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) diciptakan untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Aplikasi MUSKATIN (Mustahik Zakat dan Infaq) ini tentu tak luput dari kekurangan yang harus diperbaiki. Salah satunya yaitu memikirkan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dengan baik, serta kondisi kesiapan sinyal dan jaringan internet yang ada. karena uji coba dilakukan di sekolah maka peneliti juga harus memperhatikan kesiapan perangkat ponsel peserta didik di SDN Sukamaju itu sendiri, yang mana memiliki aturan tidak memperbolehkan peserta didik membawa *handphone* ke sekolah. Kendala tersebut mengakibatkan peneliti terburu-buru karena keterbatasan waktu yang ada dan juga agenda sekolah yang hari itu sedang dilaksanakan, sehingga beberapa fitur pada aplikasi MUSKATIN ini hanya dapat dicoba satu kali saja.

### **SIMPULAN**

Aplikasi MUSKATIN yang di uji coba di SDN Sukamaju memberikan respon antusias dari peserta didik, meskipun terdapat beberapa kendala dari jaringan internet. Fitur-fitur yang ada didalamnya membuat peserta didik penasaran sehingga ingin mencoba menggunakan aplikasi MUSKATIN ini. Materi mustahik zakat yang disajikan dalam bentuk lagu dengan nada lagu viral saat ini, materi mengenai infaq dan tata caranya serta dalil Al-Qur'an yang dikemas menggunakan audio semenarik mungkin, membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam menghafalnya. Pada fitur quiz peserta didik sangat kompetitif untuk mendapatkan skor paling besar, quiz yang tidak hanya berisikan soal tetapi ada bonus round yang membuat peserta didik semakin merasa ingin menang. Jadi, dapat disimpulkan penggunaan aplikasi MUSKATIN ini dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik dalam memahami materi mengenai mustahik zakat, infaq beserta dalil Al-Qur'an.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, A. N., Aprilia, Z. D., Suhartini, D. Y., & Suistiani, R. (2022). Pengembangan Aplikasi "Cermin" untuk Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 89–99.
- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu "Malaikatku" Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022).

- PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Patmawati, P., Rizqiana, R. N., Ratih Aulia, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar*.
- Azizah, N. (2018). Implementasi Budaya Literasi Disekolah Dan Dirumah Dalam. *ResearchGate*, May 2021. <https://www.researchgate.net/publication/351436485%0AIMPLEMENTASI>
- Dzar Alghifari, M., Nur Hayati Meidi, S., Nur Aeni, A., & Kamal Nasution, Z. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI BIS (BELAJAR INFAQ DAN SEDEKAH) BERBASIS THUNKABLE UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN MENUNAIKAN SEDEKAH DAN INFAQ PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 2023. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2508>
- Fitriani, R. A., Aeni, A. N., Nur'Azizah, R., & Ramadhanty, A. R. (2023). Pengembangan E-Book BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 812. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2091>
- Ilmi, F., Respati, R., & Nugraha, A. (2021). Manfaat Lagu Anak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 675–683. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39237>
- Khoirunisa, N., Nazwa Salshabila, Z., Anggara, D., Novita Sari, H., & Nur Aeni, A. (n.d.). *Pengembangan Media Visual MEMO (Materi Etika dan Moral) pada Pembelajaran PAI di Kelas III SD (Vol. 7)*.
- Masrurroh, N. N., Ayu Aulia, A. A., Sari, W., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) untuk Mengenalkan Kebudayaan Islam kepada Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 876. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2096>
- Maula, M. M., Surya, A., Ramadhan, A. A. B., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi ZIS Share untuk Menumbuhkan Kesadaran Membayar Zakat, Infaq dan Sedekah pada Siswa SD. *AS-SABIQUN*, 5(3), 752–769. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3310>
- Pendidikan Dasar, J., Riyani, I., Cahyanti, W., Nur Aeni, A., & Guru Sekolah Dasar, P. (n.d.). *PENGEMBANGAN FLIPBOOK OF KHULAFAU RRASYIDIN LEADERSHIP SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMAHAMI POLITIK ISLAM BAGI ANAK SEKOLAH DASAR*.
- Ripki, M. (2020). Pentingnya Kepedulian Sosial di Setiap Musibah dan Bencana Serta Meringankan Ekonomi di Tengah Maraknya Wabah Virus Covid19. *Osf.Io*.
- Ubabuddin, & Nasikhah, U. (2021). Peran Zakat, Infaq Dan Shadaqah Dalam Kehidupan. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 6(1), 60–76. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v6i1.368>