



Pengembangan Perangkat Pembelajaran PAI Berbasis Budaya "Landa ro Kabunga Piti" Menggunakan PjBL untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa

Idhar¹, Ilyas Yasin²

^{1,2}STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: yhunidhar8899@gmail.com, ilyascendekia@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-10-01 Keywords: <i>Online Learning;</i> <i>Islamic Education;</i> <i>Landa;</i> <i>Kabunga Piti;</i> <i>PjBL;</i> <i>Creative.</i>	This study aims to describe and produce PAI learning tools using Project-Based Learning based on the culture "Landa ro Kabunga Piti" to develop good quality students. This research is a development research (R&D) which refers to the Thiagarajan (Four-D) model. The subjects of the initial trial were students of the PTI STKIP Yapis Dompu Study Program which consisted of 4 students. The second trial subject consisted of 12 students who had not been involved in the initial trial, and the trial subject consisted of 22 students from the PTI Study Program. The results of the study are in the form of learning tools which include: lesson plans, textbooks, worksheets and creative test questions. Based on the results of the validation by the two related to the developed device, it can be said that the device is in the good category with a value of 3.13 which means it can be used in the testing phase of the device, the response questionnaire data is in the percentage of 86.4% or is in the POSITIVE category and the test result data the percentage of students' creative thinking skills is 90.9% or as many as 20 students who are complete and 9.1% or 2 students who are not complete, based on this, the tools developed are of good quality and suitable for use.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-10-01 Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>PAI;</i> <i>Landa;</i> <i>Kabunga Piti;</i> <i>PjBL;</i> <i>Kreativ.</i>	Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menghasilkan perangkat pembelajaran PAI menggunakan <i>Projec Based Learning</i> berbasis budaya "Landa ro Kabunga Piti" untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa yang berkualitas baik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang mengacu pada model (Four-D) Thiagarajan. Subjek uji coba awal yaitu mahasiswa Prodi PTI STKIP Yapis Dompu yang terdiri dari 4 mahasiswa. Subjek uji coba dua terdiri atas 12 mahasiswa yang belum terlibat dalam uji coba awal, dan subjek uji lapangan operasional terdiri atas 22 orang mahasiswa dari Prodi PTI. Hasil penelitian berupa perangkat pembelajaran yang meliputi: RPS, Buku ajar, <i>Worksheet</i> dan soal tes kreatif. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua pakar terkait dengan perangkat yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa perangkat tersebut masuk dalam kategori baik dengan nilai 3.13 yang artinya dapat digunakan dalam tahap uji coba perangkat, data angket respon berada pada persentase 86,4 % atau berada pada kategori POSITIF serta data hasil tes kemampuan berpikir kreatif mahasiswa persentase 90,9 % atau sebanyak 20 mahasiswa yang tuntas dan 9,1% atau 2 mahasiswa yang tidak tuntas, berdasarkan hal tersebut maka perangkat yang dikembangkan sudah berkualitas baik dan layak digunakan.

I. PENDAHULUAN

Mahasiswa selaku calon pendidik selain membekali diri dengan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan bidang keahlian sangat penting juga mengenal, mengetahui, dan memahami ragam budaya yang ada di sekitar kehidupan mereka. Masyarakat Bima dan Dompu khususnya memiliki beraneka ragam cara dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, diantaranya yakni ada yang berprofesi sebagai ASN, tenaga pendidik, pedagang, beternak, dan sebagian besar masyarakatnya agraris (menggantungkan kehidupannya pada hasil bertani). Karena banyaknya bentuk tradisi masyarakat, maka budaya yang tidak kalah pentingnya juga yang

perlu dipahami oleh mahasiswa yakni budaya "Landa ro Kabunga Piti", dengan tetap memperhatikan anjuran pemerintah ditengah pandemi covid 19, maka kegiatan pembelajaran disesuaikan menjadi kelas virtual (daring) dan dilakukan tatap muka secara bergilir agar mahasiswa tetap mendapatkan haknya memperoleh ilmu pengetahuan. Sebab ditengah mewabahnya covid 19 ini pembelajaran yang berlaku pada semua elemen maupun jenjang pendidikan mengalami kendala yang sangat substansial, pembelajaran daring dalam hal ini menjadi salah satu alternatif yang menjadi pilihan sebagai bentuk perhatian pemerintah terhadap keberlangsungan sistem pendidikan. Dalam imp-

lementasinya dalam pembelajaran ada banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran daring (dalam jaringan), seperti menggunakan aplikasi Whatsapp, instagaram dan Facebook serta aplikasi lain yang menunjang. Matakuliah Pendidikan Agama Islam merupakan matakuliah umum yang wajib diikuti oleh semua mahasiswa pada semua prodi, karena akan bermanfaat dalam keseharian maha-siswa dalam memahami konsep keagamaan, budaya atau tradisi dalam kehidupan mereka.

Apalagi di masyarakat banyak dijumpai kebiasaan yang sering dilakukan dengan istilah "*Landa ro Kabunga Piti*" yang dianggap sebagai bagian budaya yang masih melekat dalam kehidupan. Sedangkan "*Kabunga Piti*" (Praktek Riba) dalm Islam Kata riba berasal dari bahasa Arab, secara etimologis berarti tambahan (*azziyadah*), berkembang (*an-numuw*), membesar (*al-'uluw*) dan meningkat (*al-irtifa'*). Menurut terminologi ilmu fiqh, riba merupakan tambahan khusus yang dimiliki salah satu pihak yang terlibat tanpa adanya imbalan tertentu. Dikalangan masyarakat sering kita dengar dengan istilah rente, rente juga disamakan dengan "bunga" uang, karena rente dan bunga sama-sama mempunyai pengertian dan sama-sama haram hukumnya di agama Islam. Berikut penjelasan salah satau kariawan dari bank "M" yang memberikan pinjaman (kredit) uang pada masyarakat, "R" menyatakan bahwa: "cara mereka membantu masyarakat di desa yakni dengan cara membentuk beberapa kelompok yang akan diberi pinjaman, satu kelompok terdiri dari tujuh orang anggota dengan satu orang yang koordinir. Kisaran pijaman yang diberikan beragam, kalau anggota baru diberi pinjaman RP: 1.000.000,00 sampai RP: 2.000.000,00 dengan cara pengembalian perminggu sebesar Rp: 25.000,00. Sedang anggota yang sudah agak lama bergabung diberi pinjaman RP: 4.000.000,00 hingga RP: 7.000.000,00 dengan besaran pengembalian Rp: 50, 000, 00 sampai Rp: 100, 000, 00 tiap minggu (pekan) dengan rentang waktu selama satu tahun", (W/R/15/07/2022). Sedangkan dari masyarakat biasa bentuk "*Kabunga Piti*" yang beredar yakni, pinjaman diberikan tergantung kebutuhan dari konsumen dengan hitungan bunga tiap bulannya sebesar RP: 200.000,00 yang diawali dengan bentuk kesepakatan secara lisan. Pengembalian lebih dari pokok dalam Islam itulah yang dikategorikan dalam bentuk riba (bunga) dalam kebiasaan masyarakat, itu disebut sebagai kabunga.

Selain bentuk tersebut, bentuk riba yang terdapat dalam bentuk "*Landa*" (aktivitas jual), penulis bertanya pada salah seorang ibu penjual kacang tanah dengan inisial "M": Bu ba bauku lama kai basi/ato landa kai kacang ta", dijawab: "watisih lama anae wati wara kanaha", (kenapa takarannya dialas Bu, dijawab: kalau tidak dialas tidak dapat untung), (W/M/13/05/2022). Berdasarkan hasil pengamatan, umumnya anggota masyarakat yang ambil pinjaman ini berprofesi sebagai ASN, penjual, petani, tukang batu, dan tidak memiliki penghasilan tetap hanya mengandalkan pendapatan seadanya, agar mahasiswa memiliki pemahaman yang benar mengenai tradisi "*landa ro kabunga piti*" dalam kehidupan diintegrasikan dalam pembelajaran agama Islam di perguruan tinggi maka diperlukan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa dapat dilihat contoh pada link berikut: <https://youtu.be/LiQJHTiljZQ>. Model PjBL tidak hanya menitikberatkan pada pembekalan kemampuan pengetahuan teoritis saja, tetapi juga bagaimana menjaga pengalaman belajar mahasiswa yang dikaitkan dengan masalah aktual yang terjadi di lingkungannya. Pembelajaran berbasis project (*Projec Based Learning*) merupakan suatu konsep yang dapat membantu mahasiswa dan dosen untuk belajar menghasilkan produk sesuai masalah yang dipelajari dikaitkan dengan kondisi kehidupan nyata mahasiswa dan budaya masyarakat serta dapat mendorong mahasiswa agar dapat mengetahui hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan tradisi masyarakat sekitar. Ardianti dkk (2017: 146) mengemukakan *project based learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang bercirikan adanya kegiatan merancang dan melakukan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk. Kosasih (2014: 96) menjelaskan pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai tujuannya. Sari dkk (2015: 4) menjelaskan model *project based learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang mampu membangun kemampuan siswa dengan melibatkan kerja proyek yang menghasilkan suatu karya nyata yang dapat diperlihatkan seperti laporan, pembuatan produk, dan penyelesaian tugas tertulis yang guru berikan.

Tahapan Keberadaan dosen tidak hanya untuk memaksimalkan pengetahuan mahasiswa akan tetapi untuk menciptakan kemampuan kreatif mahasiswa. Taufik & Erwin (2020) menyatakan

bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat penting dikembangkan melalui pembelajaran yang bersifat keahlian sebagai bekal mahasiswa untuk menghadapi tantangan dan rintangan di masa mendatang, kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dalam pembelajaran meliputi aspek keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan memerinci (*elaboration*). Salah satu masalah yang dihadapi dosen dalam menyelenggarakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di STKIP Yapis Dompus adalah metode dan teknik yang digunakan untuk mengintegrasikan dengan fakta dalam kehidupan mereka agar materi pembelajaran yang terjadi dapat memaksimalkan kreativitas mahasiswa. Berdasarkan latar belakang dan teori yang disampaikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses dan hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran PAI Berbasis Budaya "*Landa ro Kabunga Piti*" Menggunakan PJBK untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa yang berkualitas baik dengan kriteria valid menurut validator, praktis untuk respon mahasiswa, dan efektif untuk kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal tes kemampuan berpikir kreatif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D), menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan (1974: 4) dengan langkah-langkah *Design, Define, Developed*, dan *Disemination*, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Perangkat Pembelajaran PAI model project (*Projec Based Learning*) Berbasis Budaya "*Landa ro Kabunga Piti*". Sedangkan menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut, Subjek penelitian adalah mahasiswa PTI STKIP Yapis Dompus Tahun Pembelajaran 2021/2022 sebanyak 22 orang, penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2022. Waktu pelaksanaan selama tiga bulan, yaitu bulan Juli sampai dengan September tahun 2022.

1. Prosedur Pengembangan Perangkat

a) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, dalam model lain

tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan, tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk, analisis bias dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan.

b) *Design* (Perancangan)

Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain: Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik mahasiswa, pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan, mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang, pada saat simulasi pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat, dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan perangkat, tahap ini dilakukan untuk membuat perangkat atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi, dalam konteks pengembangan perangkat pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil. Tahapan perancangan pada penelitian ini dilakukan untuk membuat perangkat atau bahan ajar yang sesuai dengan kerangka isi hasil tahapan pendefinisian yang telah dilakukan sebelumnya.

c) *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan (1974: 8) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk, dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya, saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya, pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Dalam konteks pengembangan perangkat (buku ajar atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga perangkat tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna, untuk mengetahui efektivitas perangkat, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan, bidang studi pada mata pembelajaran yang dikembangkan (ahli materi), hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga perangkat tersebut telah benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

d) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Thiagarajan (1974:9) membagi tahap disseminate dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan lalu diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya, pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan, pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan, setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan packa-

ging (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain, pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (*difusi*) atau dipahami orang lain dan digunakan (*diadopsi*) pada kelas mereka. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi perangkat atau bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap perangkat atau bahan ajar yang telah dikembangkan.

2. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data validasi dan analisis data uji coba,

a) Analisis Data Validasi

Data hasil penilaian dari validator terkait perangkat pembelajaran yang dikembangkan antara lain RPS, buku ajar, serta soal tes kemampuan berpikir kreatif mahasiswa

b) Analisis Data uji Coba

Data Respon Mahasiswa dan Analisis data tes Kreativitas, ketuntasan belajar secara klasikal tercapai bila pada kelas tersebut lebih dari atau sama dengan 85% mahasiswa tuntas belajarnya secara individu.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh dua validator ahli dari bidang pendidikan agama Islam dan bahasa Indonesia, yang terdiri dari RPS, buku ajar, worksheet dan soal tes kreativitas. Maka diperoleh hasil validasi perangkat sebagai berikut:

1. Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Tabel 1. Validasi Perangkat Pembelajaran

No	Jenis Perangkat	Hasil Validasi		Skor Rata-rata	Kategori
		Validator I	Validator II		
1	RPS	3.50	3.00	3.25	Baik
2	Buku	3.00	3.00	3.00	Baik

Ajar					
3	Worksheet	3.00	2.80	2.90	Baik
4	Soal Tes Kreatif	3.50	3.25	3,37	Sangat Baik
Rata-Rata		3.25	3.01	3.13	Baik

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui terdapat empat perangkat yang divalidasi, perangkat yang divalidasi tersebut berupa RPS (Rencana Pembelajaran Semester) dengan nilai rerata 3.25 dengan kategori baik. Selanjutnya untuk Buku ajar memiliki nilai rerata 3.00 dengan kategori Baik, sedangkan untuk *Worksheet* (Lembar Kerja Mahasiswa) memiliki nilai rerata 2.90 juga berkategori baik dan soal tes kreatif dengan rerata 3.37 berada dalam kategori sangat baik.

2. Data angket respon mahasiswa terhadap proses belajar mengajar

Tabel 2. Data Angket Respon Mahasiswa

No	Kriteria	Rata-rata Penilaian Mahasiswa (%)	Ket
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Standar pembelajaran dan usia santri	80	Positif
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	90	Positif
3	Materi yang disajikan urut	90	Positif
4	Materi yang disajikan jelas	80	Positif
5	Pemberian contoh sesuai dengan kehidupan masyarakat (kontekstual)	90	Positif
6	Tes kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, Soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa	90	Positif
7	Soal tes yang diberikan sesuai	80	Positif

dengan materi yang disajikan			
8	Jumlah soal yang diberikan sudah mencukupi	90	Positif
9	Petunjuk mengerjakan soal jelas	90	Positif
10	Petunjuk yang digunakan saat kegiatan belajar dan perangkat pembelajaran yang digunakan	80	Positif
11	Petunjuk yang digunakan perangkat pembelajaran mudah dipahami	90	Positif
12	Metode yang dikembangkan disertai dengan pemberitahuan tujuan dan kompetensi mahasiswa	90	Positif
13	Metode yang dikembangkan menarik dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa	80	Positif
14	Metode yang dikembangkan dapat memberikan peluang untuk aktif dan kreatif saat kegiatan belajar mengajar	90	Positif
Kesimpulan		86,4 %	Positif

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persentase angket respon mahasiswa terhadap proses belajar mengajar pada matakuliah PAI Berbasis Budaya "*Landa ro Kabunga Piti*" menggunakan PJBK untuk Mengembangkan Kreativitas mahasiswa berada pada persentase 86,4 % atau berada pada kategori POSITIF,

3. Data tes kemampuan berpikir kreatif mahasiswa

Tabel 3. Data Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa

No	Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa	Porsentase (%)
1	Tuntas (20 Mahasiswa)	90,9
2	Tidak Tuntas (2)	9,1

mahasiswa)
Kesimpulan
Tuntas

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persentase tes kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada matakuliah PAI Berbasis Budaya "Landa ro Kabunga Piti" menggunakan PJBL berada pada persentase 90,9 % atau sebanyak 20 mahasiswa yang tuntas dan 9,1% atau 2 mahasiswa yang tidak tuntas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dari kedua pakar terkait dengan perangkat pembelajaran dapat disimpulkan bahwa semua perangkat yang dikembangkan masuk dalam kategori baik dan layak digunakan (valid) dengan nilai 3.13, data angket respon berada pada persentase 86,4 % atau berada pada kategori POSITIF serta data hasil tes kemampuan berpikir kreatif mahasiswa persentase 90,9 % atau sebanyak 20 mahasiswa yang tuntas dan 9,1% atau 2 mahasiswa yang tidak tuntas, berdasarkan hal tersebut maka perangkat yang dikembangkan sudah berkualitas baik dan layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan beberapa hal berikut: (1) Penelitian selanjutnya yang relevan agar penelitian ini bisa dijadikan pembandingan dalam menganalisis budaya Landa ro Kabunga Piti dalam mengembangkan Perangkat Pembelajaran PAI, (2) Mahasiswa diharapkan dapat mengetahui, memahami dengan benar Budaya Landa ro Kabunga Piti yang sudah lama mentradisir dalam masyarakat, (3) Mahasiswa dan masyarakat pada umumnya agar memperhatikan larangan Allah s.w.t. dalam Al-Qur'an terkait praktek Landa ro Kabunga Piti, (4) Pada pemodal (pihak yang memberi pinjaman) agar mempertimbangkan dalam menentukan bunga yang tidak memberatkan peminjam.

DAFTAR RUJUKAN

- D. R. A. U. Khasanah, H. Pramudibyanto, and B. Widuroyekti, "Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19," J. Sinestesia, 2020.
- M. Hasibuan., H., "Model Pembelajaran CTL," Jurnal Logaritma. 2014.
- R. Rohma Setyawati, "Riba Dalam Pandangan

Islam," *Ekon. Islam*, p. 9, 2017, [Online]. Available: <http://eprints.umsida.ac.id/3733/1/RiaRohmaSetyawati.pdf>.

R, Hasil Wawancara Karyawan Bank "M" 15/07/2022.

Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta

S. Shobirin, "Jual Beli Dalam Pandangan Islam," *BISNIS J. Bisnis dan Manaj. Islam*, vol. 3, no. 2, p. 239, 2016, doi: 10.21043/bisnis.v3i2.1494.

Taufik, Erwin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model CIRC pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra 'Mantra Mbojo' untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa," J. Ilm. ilmu Pendidik., vol. 3, 2020.

Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). Instructional development for training teacher of exceptional children. Bloomington Indiana: Indiana University.