

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis IT di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir Kabupaten Pasuruan

Fajar Setyadinawan¹, Faridi²

Program Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Malang

Email : hfajars@gmail.com¹, faridi_umm@umm.ac.id²

Abstract. *The purpose of this research is to find out how the application of IT-based learning media in the Muhammadiyah Digital Islamic Boarding School At-Tanwir, this is motivated by the rapid development of the digital era, and we are all required to play an active role in it so as not to be left behind. With a qualitative research approach and case study research type, researchers want to know in depth about the application of IT-based learning media in this 2-year-old pesantren. The results showed that the application of IT-based learning media was applied to some lessons, because there were some lessons that were practical and memorised. There are also several obstacles ranging from facilities, readiness of students and educators in this learning media.*

Keywords: *Development, Learning Media, Internet and Technology*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis IT di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir, hal ini dilatarbelakangi oleh perkembangan era digital yang begitu pesat, dan kita semua dituntut untuk berperan aktif di dalamnya agar tidak tertinggal. Dengan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian studi kasus, peneliti ingin mengetahui secara mendalam tentang penerapan media pembelajaran berbasis IT di pesantren yang baru berusia 2 tahun ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis IT ini diterapkan pada sebagian pembelajaran, dikarenakan ada beberapa pembelajaran yang bersifat praktek dan hafalan. Terdapat juga beberapa kendala mulai dari sarana-pra sarana, kesiapan peserta didik dan pendidik dalam media pembelajaran ini.

Kata Kunci : Pengembangan , Media Pembelajaran, Internet dan Tehnologi

PENDAHULUAN

Kewajiban bagi setiap pendidik yang menginginkan kualitas pembelajaran terbaik untuk melakukan pengembangan pembelajaran mulai model, metode, materi, maupun media pembelajaran, karena tuntutan, pola, dan kebutuhan peserta didik juga terus berkembang, (Nurjana, 2022).

Ali Bin Abi thalib Berkata “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian” (Serli, 2011) , dikarenakan saat ini adalah zaman digital dan menuntut kita semua untuk serba internet dan teknologi.

Di era revolusi industri 4.0 teknologi dan informasi berkembang pesat sangat luar biasa tiada terbandung sehingga interaksi dan komunikasi yang dulu bersifat offline sekarang sudah serba online . Konten dari revolusi industri 4.0 adalah IOT (Internet of Things), IOP (Internet of People) dan Interfacial Intelegent sehingga semua hal akan dikendalikan dengan teknologi dengan kata lain kita sebagai manusia yang hidup di zaman ini harus bersahabat pula dengan Internet dan Technology. Pesantren sebagai sebuah lembaga pendidikan Islam juga harus sesuai dengan perkembangan zaman ini, karena pesantren diharapkan akan bisa mengontrol

dan mengendalikan laju teknologi yang tanpa batas ini dalam koridor yang islami tentunya. (Fatmawati & Rifa'I, 2021a)

Problematisa zaman sekarang banyak sekali lembaga pendidikan islam seperti pesantren, taman pendidikan Al-Qur'an, rumah Al-Qur'an dan lembaga pendidikan islam yang lain belum menggunakan media digital sebagai sarana mempercepat pembelajaran yang ada, sehingga proses pembelajaran lebih terkesan monoton dan membosankan, padahal anak zaman sekarang rata-rata memiliki handphone di rumah mereka masing-masing, (Kholifah, 2022).

Penerapan media digital dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media digital dapat menghadirkan variasi dalam metode pembelajaran, memfasilitasi akses ke informasi dan sumber daya belajar yang tak terbatas, serta mendorong interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa. Selain itu, media digital juga memungkinkan pembelajaran berbasis kolaboratif, di mana siswa dapat belajar secara bersama-sama tanpa dibatasi oleh batasan geografis, (Az & Aisyiyah, 2020).

Lembaga Pengembangan Pesantren Muhammadiyah (LPPM) mendirikan Pesantren digital Muhammadiyah At-Tanwir yang menggabungkan antara sistem pendidikan dengan pola pesantren dengan penggunaan teknologi digital. Pesantren yang berdiri baru 2 tahun ini memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dalam pesantren, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, (LPPM Kab. Pasuruan, 2023).

Dengan problematika dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasisi internet dan tehnologi, rumusan masalah pada penelitian kali ini adalah, 1) bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis IT di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir?, 2) Apa saja kendala dalam penerapan media pembelajaran berbasis IT di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir?.

LANDASAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana, prasarana atau peralatan yang mendukung sebuah pembelajaran, dimana ketika seorang pendidik menggunakan media pembelaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, hal itu akan mempercepat dan mempersingkat pembelajaran menjadi lebih efektif, (Jauhari, 2015)

Kata media berasal dari kata Latin medius, yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media mengacu pada perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Istilah “media” sering dikaitkan atau diganti

dengan kata “teknologi”, yang berasal dari kata Latin “bahasa” (seni) dan “logos” (ilmu pengetahuan) (Lailiyah & Mardiyah, 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Menurut Gerlach dan Ely, media adalah perangkat grafis, fotografi, elektronik, atau mekanis untuk menampilkan, memproses, atau menjelaskan informasi verbal atau visual (Pambudi & Makhrus, 2022).

Pengertian Internet dan Tehnologi

Tehnologi Informasi adalah pengolahan data dan informasi melalui computer yang dikombinasikan dengan peralatan komunikasi, dan menghubungkan segala informasi ke seluruh penjuru negri bahkan sampai ke belahan dunia dan pelosok negri dan semua jaringan komunikasi di zaman ini saling terhubung antara satu dengan yang lain, (Suhariyanto et al., 2023).

Internet saat ini selain menghubungkan antara satu dengan yang lain , kita juga mampu mengetahui seputar informasi tentang kesehatan, hobi, waktu luang, dan spiritualitas, termasuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita, bisnis, dan asosiasi profesi. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong cara hidup baru dan bagi setiap insan di belahan dunia ini.(Tellis, 1997).

Peran Internet dan tehnologi juga sangat penting sekali dikehidupan kita saat ini dan masa mendatang, dan bidang teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan sektor yang utama. Perkembangan teknologi informasi menunjukkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis teknologi informasi, seperti: E-goverment, e-commerce, e-education, dll semuanya berbasis elektronik (Lailiyah & Mardiyah, 2021).

Macam-Macam Media Pembelajaran Berbasis IT

Media pembelajaran berbasis IT memungkinkan pesantren untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif. Guru dapat menggunakan presentasi multimedia, video, animasi, dan gambar yang menarik untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mempertahankan informasi dengan lebih baik. Selain itu, pesantren juga dapat menggunakan permainan edukatif, simulasi, dan kuis online untuk meningkatkan keterlibatan santri dalam pembelajaran. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi santri, (Setyaningsih et al., 2020).

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran berbasis internet dan Tehnologi antara lain :

1. Audio Pembelajaran, Para peserta didik diperdengarkan audio untuk lebih bisa memahami dan menguji kepekaan mereka dalam belajar.
2. Visual pembelajaran mulai menggunakan gambar, presentasi power point, photoslide, dll.
3. Video Pembelajaran, para peserta didik diperlihatkan video pembelajaran agar lebih menarik dan mengefektifkannya.
4. Game atau permainan, baik permainan offline maupun berupa quiz online.
5. Media bergambar, mulai dari poster, kartu, sampai komik atau buku cerita dll, (Mahmudah, 2018)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, pendekatan ini bertujuan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang dalam istilah lain disebut pendekatan postpositivistik pada filsafat postpositivisme. karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpolah) pendekatan ini disebut juga sebagai pendekatan artistik, dan data hasil penelitian lebih berkenaan dengan hal-hal yang ditemukan di lapangan bukan data yang berupa angka dan perhitungan (Sugiyono, 2013). Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode studi kasus.. metode studi kasus adalah metode penelitian empiris yang digunakan untuk mengkaji secara mendalam suatu kasus tertentu, baik individu, kelompok, organisasi, atau program (Yin, 2018). Penelitian ini memilih studi kasus sebagai pendekatannya karena ingin mengetahui secara detail dan komprehensif tentang penerapan media pembelajaran berbasis IT Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir sebagai sebuah kasus unik dan spesifik.

Lokasi penelitian berada di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir yang beralamat di Jl. Apel No : 498 Masjid Al-Hidayah Kiduldalem Bangil Pasuruan, dan beberapa lokasi yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti Masjid At-Tanwir Pogar Bangil yang juga menjadi bagian tempat belajar santri, asrama putri yang berada di rumah donatur pesantren di daerah Cemandi Timur Alun-Alun Bangil Dll.

Adapun informan penelitian kali ini yang menjadi subjek penelitian adalah : Mudir pesantren Ust. Azhar Ridwan (A1), ketua Tim Media Digital Ust. Muhammad Roihan (A2), santri dengan prestasi tinggi Ajmal Jiddan (B1), santri dengan prestasi menengah Ahmad Yahya Ayyasy (B2) dan santri dengan prestasi di bawah rata-rata Mochammad fano Al-Iksan (B3).

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi, terdapat 2 model wawancara yang digunakan yaitu, wawancara terstruktur sebagaimana proses wawancara pada umumnya dengan melengkapi instrumen wawancara dan prosedur yang dibutuhkan, yang kedua adalah wawancara tidak terstruktur, dalam hal ini adalah untuk melengkapi kebutuhan data yang belum terpenuhi dari proses wawancara pertama(Sugiyono, 2013)(Rofiah, 2022) . Observasi partisipatif adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan cara peneliti ikut serta dalam setiap kegiatan yang berlangsung di subjek yang diteliti, agar bisa mengamati dan memperoleh data secara maksimal (Sugiyono, 2013)

Teknik analisis data dengan menggunakan kondensasi data adalah suatu kegiatan dalam penelitian mulai pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstraksian, dan mentransformasikan data yang ada, dan selanjutnya adalah (*Display Data*) Penampilan atau penyajian data, dan tahap selanjutnya adalah (*conclution drawing and verivication*) Penarikan kesimpulan dan verivikasi data. Peneliti diharapkan bisa mengambil kesimpulan mulai dari yang awalnya samar-samar sampai kesimpulan final(Miles et al., 2014).

HASIL PENELITIAN

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis IT di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir

Ada beberapa kurikulum yang di terapkan di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir, mulai kurikulum Al-Qur'an, Diniyah, Dinas Pendidikan, Ektra Kurikuler dan Pembelajaran Digital. Sebagaimana disampaikan informan A1:

“ada 5 aspek penting yang ada di pesantren digital Muhammadiyah mulai dari kurikulum Al-Qur'an, Diniyah, Dinas Pendidikan, Ekstrakurikuler dan Kurikulum Digital, agar santri bisa sesuai dengan zaman saat ini dan tidak tertinggal di zaman yang berkemajuan ini”.



Dari gambar struktur kurikulum di samping, bisa kita lihat, bahwa ada pembelajaran digital yang berjalan di pesantren digital Muhammadiyah At-Tanwir sebagai penunjang skill santri agar mereka tidak tertinggal oleh kemajuan saat ini. Dan terdapat 10 jam pembelajaran digital skill setiap pekan di pesantren. Selain dari mata pelajaran skill digital, sebagian pembelajaran di pesantren digital Muhammadiyah At-Tanwir juga diterapkan media pembelajaran digital, seperti presentase menggunakan power poit, video pembelajaran baik secara langsung maupun menggunakan sosial media sepert Instagram, youtube dan lain sebagainya, juga pembelajaran dengan kuiz online baik menggunakan kahoot, quiziz, dll. Sebagaimana diinformasikan oleh informan A2 :

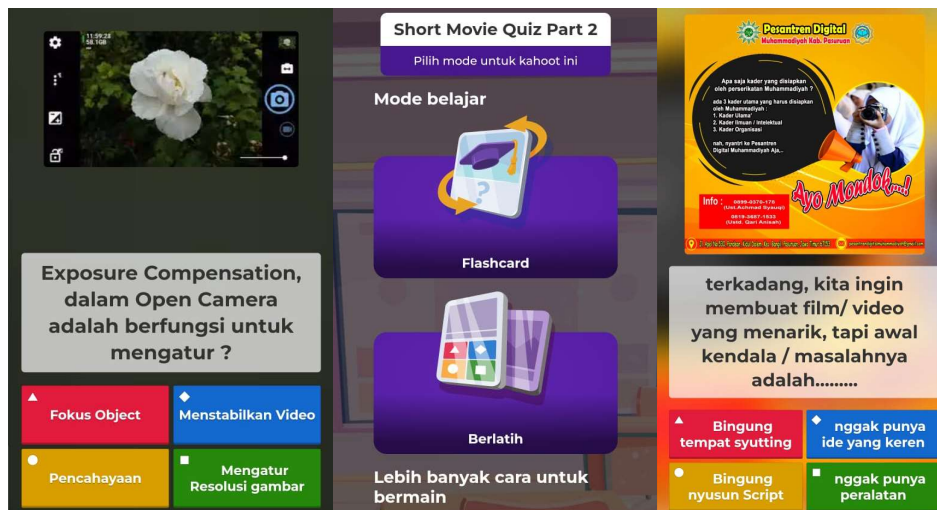
“ada beberapa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti powerpoint, video maupun kuiz online, untuk membantu para santri agar mempercepat pemahaman santri dalam pembelajaran”.



Gambar Penerapan Pembelajaran Skill Digital di Pesantren

Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa santri lebih senang jika pembelajaran di pesantren menggunakan media digital, mereka lebih cepat memahami dan lebih semangat dalam belajar, tidak mengantuk, apalagi jika menggunakan kuiz online, para santri bisa saling berkompetisi bersama teman-teman satu kelasnya. Seperti yang disampaikan informan B1 :

“seneng sekali rasanya pelajaran yang ada kuiz onlinenya, bisa bersaing sama temen-temen langsung apalagi pemenangnya dapat hadiah, belajar rasanya seru sekali, setiap pelajaran kayak gini dijamin semangat terus belajarnya”



Gambar Kuis Online di Aplikasi Kahoot

Beberapa pembelajaran berbasis Video, berupa video atau film pendek, video short Youtube atau reels Instagram, video cerita, video ceramah, video baca Al-Qur'an, yang konten-konten tersebut di upload dan di publish di akun-akun media milik pesantren digital Muhammadiyah At-Tanwir. Sebagaimana yang disampaikan informan B2 :

“Selain kuis online, terkadang ketika pembelajaran kita menonton dan kadang malah membuat video untuk lebih bisa memahami pelajaran yang diberikan oleh para asatidz”.



Screenshoot Video Belajar Bahasa Arab Bareng Syeikh Palestina di Youtube

Sesuai dengan tujuan penerapan media pembelajaran berbasis IT yang tiada lain adalah untuk mempermudah, mempercepat, dan mengefektifkan pembelajaran di pesantren digital Muhammadiyah At-Tanwir.

Kendala dalam Penerapan Media Pembelajaran Berbasis IT di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir

Usia pesantren digital Muhammadiyah At-Tanwir barulah mencapai usia tahun kedua pastinya banyak sekali kendala-kendala dalam penerapan media pembelajaran berbasis IT, mengingat harga dan biaya peralatan IT cukup mahal dan perawatannya juga membutuhkan banyak biaya pula, sebagaimana diinformasikan informan A1:

“Pesantren digital ini baru berusia 2 tahun, dan banyak sekali santri yang disubsidi biaya pendidikannya oleh pesantren, dan perserikatan Muhammadiyah di bangil Pasuruan bukanlah PCM/PDM yang besar, jadi untuk masalah pembiayaan kami masih banyak sekali kekurangan, apalagi dengan sarpras atau peralatan digital, maka kebutuhan sarpras di bidang digital kita penuhi secara setahap demi setahap”.

Kendala selanjutnya dalam penerapan pembelajaran yang berbasis IT ini adalah di kesiapan santri dalam menggunakan media elektronik ini, di balik kemajuan teknologi banyak pula mudharat yang pastinya ditimbulkan olehnya, terkadang karena anak-anak dilarang menggunakan HP selain waktu yang ditentukan, ketika HP dibagikan akun Whats Up masing-masing santri banyak sekali pesan yang masuk, dan sering sekali ditemukan pelanggaran santri dikarenakan belum bisa mengontrol penggunaan HP/Laptop dengan baik. Sebagaimana yang disampaikan informan B2 :

“saya ini termasuk santri yang sering terkena hukuman karena sering melanggar dan tidak disiplin dalam menggunakan HP, saya pernah dihukum HP disita, disuruh lari sampai digundul, gara-gara main game online dan lain-lain”.

Kendala selanjutnya adalah tidak semua asatidz sudah menerapkan media pembelajaran berbasis IT di kegiatan pembelajaran mereka, dikarenakan terbatasnya waktu dan kemampuan masing-masing asatidz berbeda-beda, dan dibutuhkan waktu dan kemampuan khusus dalam membuat media pembelajaran berbasis IT. Sebagaimana yang disampaikan informan A2 :

“Tidak semua materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis IT, dikarenakan ada pembelajaran yang sifatnya sorogan atau tradisional, ada yang sifatnya praktek atau menghafal, dan tidak semua asatidz mampu dan punya waktu untuk membuat media pembelajaran berbasis IT”.

Setiap kegiatan pembelajaran atau sebuah lembaga pasti memiliki kendala-kendala atau kekurangan yang dijadikan bahan evaluasi dan nanti akan diperbaiki agar pembelajaran di lembaga tersebut menjadi lebih baik secara bertahap.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah sarana, prasarana atau peralatan yang mendukung sebuah pembelajaran, dimana ketika seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, hal itu akan mempercepat dan mempersingkat pembelajaran menjadi lebih efektif, (Jauhari, 2015). Semakin kita mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, maka kualitas pembelajaran kita juga semakin baik. Media berbasis IT juga ibarat 2 mata pisau yang bisa bermanfaat ataupun juga merugikan tergantung siapa yang memanfaatkan dan menerapkannya.

Internet saat ini selain menghubungkan antara satu dengan yang lain, kita juga mampu mengetahui seputar informasi tentang kesehatan, hobi, waktu luang, dan spiritualitas, termasuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita, bisnis, dan asosiasi profesi. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong cara hidup baru dan bagi setiap insan di belahan dunia ini. (Tellis, 1997). Percepatan di era informasi ini mengharuskan kita untuk masuk di dunia internet dan teknologi, agar kita tidak tertinggal oleh zaman dan selalu bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman, hal ini juga berlaku untuk lembaga kita masing-masing.

Media pembelajaran berbasis IT memungkinkan pesantren untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif. Guru dapat menggunakan presentasi multimedia, video, animasi, dan gambar yang menarik untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mempertahankan informasi dengan lebih baik. Selain itu, pesantren juga dapat menggunakan permainan edukatif, simulasi, dan kuis online untuk meningkatkan keterlibatan santri dalam pembelajaran. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi santri, (Setyaningsih et al., 2020). Banyak sekali manfaat jika kita menggunakan media pembelajaran berbasis IT di lembaga kita masing-masing, selain untuk mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik, hal itu juga bisa mengkondisikan pembelajaran di dalam kelas, peserta didik tidak bosan, pembelajaran tidak terkesan kaku dan monoton, dan lain sebagainya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media pembelajaran berbasis IT di pesantren digital Muhammadiyah At-Tanwir, diterapkan dalam sebagian pembelajaran selain pembelajaran yang sifatnya praktek dan hafalan, penerapan ini berupa presentasi power point, berbagai macam video pembelajaran, aplikasi pembelajaran dan kuis online. Pembelajaran di sebuah lembaga akan menjadi lebih baik, jika kita mampu memanfaatkan penerapan media pembelajaran berbasis IT dengan sebaik

mungkin. Di Pesantren Digital Muhammadiyah At-Tanwir juga ada kendala-kendala dalam penerapannya, antara lain kendala dari sarana dan prasarana yang belum maksimal, kendala dari peserta didik dan kendala dari sebagian asatidz yang kurang waktu dan kurang mampu dalam menyiapkan media pembelajaran berbasis IT.

Memajukan sebuah lembaga pendidikan adalah tugas bagi seorang guru atau pendidik, mereka harus inovatif dan kreatif terutama dalam mengembangkan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, hal itu juga berlaku dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT, dan kita harus yakin bahwa apa yang kita ikhtiarkan untuk peserta didik kita saat ini kelak akan menjadi ilmu yang bermanfaat dan menjadi pemberat amal di yaumul hisab, amin.

DAFTAR RUJUKAN

- A'la, M. R., Aziz, A., Suriani, E., & Mukadam, A. R. M. (2023). Arabic Language Learning by Using The Book of Al-Arobiyah Lin-Nasyi'in with a Contextual Approach in Developing Students' Speaking Skill. *Jurnal Al-Maqayis*, 10(2). <https://doi.org/10.18592/jams.v10i2.8932>
- Az, K., & Aisyiyah, Z. (2020). *Jurnal Comm-Edu Peran Majelis Pelayanan Sosial (Mps) Muhammadiyah Untuk Meningkatkan Kualitas Pengasuhan Orang Tua Dalam Pelatihan Good Parenting Melalui Media Sosial Whats App Siti Nuraeni*. 3(3), 2615–1480.
- Fatmawati, D., & Rifa'I, A. (2021). Kurikulum Pesantren Ideal Di Era Digital. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6). <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6.3111>
- Jauhari, M. I. (2015). *Mabadi' Ulum Tarbiyah*.
- Kholifah, A. (2022). Strategi Pendidikan Pesantren Menjawab Tantangan Sosial di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4967–4978. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2811>
- Lailiyah, N. N., & Mardiyah, S. Z. (2021). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK di Madrasah Ibtidaiyah. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i1.868>
- LPPM Kab. Pasuruan. (2023). *Kurikulum Pendidikan Islam Di Pesantren Digital Muhammadiyah At*.
- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01). <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>
- Makbul, M., S, D. S., & Ahmad, L. O. I. (2022). Pengembangan Evaluasi Formatif dan Sumatif. *HAWARI: Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.35706/hw.v3i1.6788>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis_ A Methods Sourcebook*.
- Musgamy, A. (2019). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kecerdasan Musikal pada Mahasiswi Institut Parahikma. *AN-NISA*, 12(1). <https://doi.org/10.30863/annisa.v12i1.458>

- Nurjana, N. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Madrasah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3). <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v3i3.385>
- Rofiah, C. (2022). Analisis Data Kualitatif: Manual Atau Dengan Aplikasi? *Develop*, 6(1). <https://doi.org/10.25139/dev.v6i2.4389>
- Serli, M. (2011). Profesionalisme Pendidik dalam Alquran dan Hadis. *Edukatif*, 9, 1–31. https://www.academia.edu/12456178/Profesionalisme_Pendidik_dalam_Alquran_dan_Hadis
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2020). Model Edukasi Kreatif Pesantren Melalui Pemanfaatan E-Learning Di Era Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(3). <https://doi.org/10.31315/jik.v16i3.3205>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Suhariyanto, S., Fanani, F., & Ristia Djaya, T. (2023). Konvergensi Radio Kartini Fm Jeparu Dalam Menghadapi Transformasi Media Baru. *An-Nida: Jurnal Komunikasi Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.34001/an-nida.v14i2.3476>
- Tellis, W. M. (1997). Results of a Case Study on Information Technology at a University. In *The Qualitative Report* (Vol. 3, Issue 4).
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications Design and Methods*.
- Yunaldi, Y., & Siregar, S. (2021). مشكلات مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية بمدرسة الثانوية الأهلية الإسلامية. تنجونيح أوبار حسن نولي المركزية بادانج بولاك جولو المقاطعة بادانج لاوس الشمالية. *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Dan Bahasa Arab*, 9(2). <https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v9i2.4382>