

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME* TERHADAP
HAFALAN AL-QUR'AN SISWA MI TAKHASUS DARUL
ULUM SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam dan Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

F Frida Mustaghfira

NIM: 2103016058

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : F Frida Mustaghfira

NIM : 2103016058

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP HAFALAN AL- QUR'AN SISWA MI TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 14 April 2025

Pembuat Pernyataan



F Frida Mustaghfira

NIM: 2103016058

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP
HAFALAN AL-QUR'AN SISWA MI TAKHASUS DARUL ULUM
SEMARANG**
Penulis : F Frida Mustaghfira
NIM : 2103016058
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 05 Mei 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Dr. Ruswan, MA.
NIP. 196804241993031004

Sekretaris/Penguji II,

Bakti Fatwa Anbiya, M.Pd.
NIP. 199003212023211019

Penguji III,

Prof. Dr. Musthofa, M.Ag.
NIP. 197104031996031002



Penguji IV,

Dwi Yunitasari, M.Si.
NIP. 198806192019032016

Pembimbing,

Dr. Hj. Nur Asiyah, M.S.I.
NIP. 197109261998032002

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 14 April 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Hafalan Al-Qur'an Siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang"
Nama : F Frida Mustaghfira
NIM : 2103016058
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqsyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Nur Asiyah, M. S. I.

NIP. 197109261998032002

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP HAFALAN AL-QUR'AN SISWA MI TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG**

Nama : F Frida Mustaghfira

Nim : 2103016058

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas bermain *game* terhadap hafalan al-qur'an siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Untuk menguji hipotesis peneliti, dilakukan analisis statistik dengan analisis regresi linier sederhana. Subjek penelitian sebanyak 30 responden. Sedangkan teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode angket serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game berpengaruh terhadap hafalan al-qur'an siswa. Berdasarkan analisis regresi linier sederhana diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 100,200 + (-2,250X)$, dengan nilai koefisien regresi sebesar -2,250, yang menunjukkan bahawa semakin tinggi intensitas bermain game, maka hafalan al-qur'an cenderung menurun. Nilai p-value (signifikansi) sebesar 0,000 menandakan bahwa pengaruh tesebut signifikan secara statistik. Adapun nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,485, yang berarti bahwa 48,5% variasi dalam hafalan al-qur'an dapat dijelaskan oleh intensitas bermain game, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: *Intensitas bermain game, Hafalan al-qur'an*

TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	‘
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = اَوْ

ai = اَيَّ

iy = اِيَّ

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah
diusahakannya.”

(QS. An-Najm: 39)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat, taufik, dan hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* terhadap Hafalan Al-Qur’an Siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang” dengan baik dan tepat waktu. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., yang selalu kita nantikan syafa’atnya diakhirat kelak.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memudahkan penulisan skripsi ini. Tentunya banyak pihak yang membantu dan berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini, baik secara moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini, dengan rasa hormat yang mendalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan jajarannya atas fasilitas akademik dan non akademik yang telah disediakan
2. Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan fasilitas akademik dan non akademik khususnya di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas akademik dan non akademik khususnya di program studi Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Aang Kunaepi, M. Ag., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang dan selaku Dosen Wali Akademik yang telah memberikan bimbingan sejak awal perkuliahan.
5. Ibu Dr. Hj. Nur Asiyah, M.S.I, selaku dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang memberikan pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama menempuh pendidikan di jurusan Pendidikan Agama Islam.
7. Murobbi Rukhi, Abah Prof. Dr. KH. Imam Taufiq. M.Ag., dan Umi Prof. Dr. Hj. Arikhah, M. Ag., selaku pengasuh pondok pesantren Darul Falah Besongo Semarang yang selalu memberikan doa, ilmu, motivasi, nasihat, dan dukungan.
8. Kedua Orangtua tercinta Bapak H. Wilys Dul Jubaedi, S.Ag dan Ibu Titin Sufiati, S.Ag., yang selalu mendoakan,

memberikan limpahan kasih sayang, motivasi, nasihat, dan dukungan yang tiada hentinya kepada penulis.

9. Saudara kandung penulis, Faqih Muhammad dan Fathina Muharroma, yang selalu menguatkan, mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis.
10. Segenap guru dan staf karyawan MI Takhasus Darul Ulum Semarang, atas kesempatan dan izin yang diberikan untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini. Terima kasih atas bantuan, bimbingan, serta keramahan yang sangat berarti dalam kelancaran proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman PAI C 2021, khususnya Fadhil, Nailil, zulfa, Lise, Malikah, Afris, dan Hilda yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Teman terbaik penulis, Isna Rahmah Sabila, Khildah Athiyyah, Khofifatul Sholihah, Dita Azizatul, Nada Farisa, Devira Nur Azizah, Aisyira Mala, Jihan Siti Afifah yang senantiasa menjadi teman curhat, memberikan semangat, dukungan, saran, serta memberikan motivasi kepada penulis agar skripsi dapat selesai secara tepat waktu.
13. Seluruh santriwati Darul Falah Besongo, teman sanskara, khususnya asrama B9 dan teman sekamar penulis Ria, Naili, dan Naila yang senantiasa menjadi teman curhat, memberikan semangat, doa dan dukungan, dalam penyusunan skripsi ini.

14. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. F Frida Mustaghfira. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan namun tetap memilih berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun kamu berada. Apapun kurang lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Atas kerendahan hati, peneliti menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan skripsi. Tak lupa peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk perbaikan skripsi ini. Harapan besar peneliti semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi peneliti dan bagi para pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	v
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
B. Kajian Pustaka Relevan	34
C. Rumusan Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis dan pendekatan penelitian.....	41
B. Tempat dan waktu penelitian.....	42

C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Variabel dan Indikator Penelitian	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	53
A. Deskripsi Data	53
B. Analisis Data	56
C. Keterbatasan Penelitian	63
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	74
RIWAYAT HIDUP	85

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Data Angket Responden
Tabel 4.2	Hasil Uji Normalitas
Tabel 4.3	Hasil Uji Linieritas
Tabel 4.4	Uji regresi linier sederhana

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Riset
Lampiran 2	Angket Terbuka
Lampiran 3	Data Jawaban Angket Responden
Lampiran 4	Data Hasil Angket Terbuka
Lampiran 5	Data Responden
Lampiran 6	Hasil Pengolahan Data dengan SPSS versi 25
Lampiran 7	Dokumentasi Angket Terbuka
Lampiran 8	Sejarah, Visi Misi, dan tujuan MI Takhasus Darul Ulum

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak besar dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu dampak yang kita rasakan adalah kemudahan akses terhadap perangkat teknologi, teknologi ini berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia, seperti *smartphone*, tablet, *e-reader*, dan laptop yang dirancang untuk memudahkan kehidupan manusia¹, dengan kemudahan akses ini kita dapat lebih mudah mencari bahan untuk belajar. Namun, tetap tidak dapat dipungkiri bahwa banyak juga kerugian yang dihasilkan dari perkembangan teknologi ini. Kerugian ini memang awalnya sangat kecil, hingga tidak terasa akan ada perubahan besar pada kebiasaan dan pola hidup manusia kelak, karena kita merasa dimudahkan dengan perkembangan teknologi ini.

Teknologi yang dikembangkan untuk kemudahan hidup manusia, kini malah menjerumuskan manusia dalam kenyamanan yang membuat manusia terlena akan kemudahan

¹ Lucia Jati dan Anita Herawati, “Segmentasi mahasiswa program studi ilmu komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam menggunakan gadget”, *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2014), hlm. 1-2.

itu. Salah satunya adalah *game*, *game* pada awalnya adalah sebuah hiburan yang diciptakan untuk menghilangkan kejenuhan orang-orang setelah bekerja ataupun anak-anak yang lelah belajar di sekolah. *Game* awalnya juga dirancang untuk memberikan efek positif seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan refleksi pada tipe-tipe *game* tertentu. Survey lain juga menyatakan dengan bermain *game* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa.² Namun, jika dimainkan dengan intensitas tinggi, *game* juga dapat memberikan dampak negatif, terutama bagi anak-anak usia sekolah, yang sedang berada dalam fase pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan belajar. Hal ini diungkapkan oleh Jinan, bahwa “siswa yang sudah kecanduan *game* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas sekolah, malas makan, bahkan malas untuk tidur. Selain itu siswa juga sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game* saja.”³.

² Yohanis, dkk., “Hubungan Intensitas bermain *Game* online dengan Interaksi sosial remaja di Desa Bulasangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut, *CHM-K Applied Scientific Journal*, (Vol. 5 Nomor 1, Januari 2022), hlm. 9.

³ Miftahul Jinan, *Awas Anak Kecanduan Game Online*. (Sidoarjo : Filla Press. 2011), hlm. 106.

Sama halnya dengan yang dikatakan oleh seorang psikolog dalam Hairil, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya, *game online* memiliki fitur-fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, dan animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*. Selain itu macam-macam *game* dirancang khusus supaya anak menjadi ingin terus bermain.⁴ Hal ini juga diungkapkan oleh seorang psikolog, Rahmat mengatakan bahwa bermain *game online* sangat menyenangkan apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain.⁵ Dengan demikian, dapat kita simpulkan bahwa *game online* memiliki sifat yang membuat orang dapat kecanduan entah dari fitur, gambar, ataupun level

⁴ Hairil Akbar, “Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu”, *Jurnal Community Engagement & Emergence* (Vol.1 No. 2, 2020), hlm. 42.

⁵ Nurfadila Ramdani, “Pengaruh *Game Online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”, *Skripsi* (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar), hlm. 19-20.

yang menantang yang membuat para pengguna menjadi kecanduan.

Dampak negatif dari kecanduan bermain *game* telah lama menjadi kekhawatiran bagi para orang tua, terutama karena pengaruhnya terhadap kesehatan mental dan perkembangan sosial anak. Anak yang terlalu sering bermain *game* cenderung mengalami keterbatasan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga menghambat kemampuan mereka dalam bersosialisasi. *Game* yang dilakukan secara intensif juga dapat berpengaruh negative pada karakter dan kerajinan siswa, begitu pula dengan siswa yang memiliki kewajiban hafalan di sekolah, ini juga termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan hafalan siswa karena menghambat konsentrasi hafalannya. Fenomena kecanduan *game* ini juga sudah menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan, hal ini juga di ungkapkan oleh Eryzal bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas.⁶

MI Darul Ulum adalah salah satu Madrasah yang menerapkan program Tahfidz, untuk meningkatkan kemampuan menghafal siswa membutuhkan waktu yang cukup banyak dan konsentrasi yang tinggi. Di madrasah ini siswa

⁶ Eryzal Novrialdy, “Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Jurnal Buletin Psikologi* (Vol. 27, No. 2, 2019), hlm. 148-158.

setiap hari diberikan target hafalan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing, serta bimbingan langsung dari guru tahfidz yang berpengalaman. Namun, kecanduan bermain *game* sering kali mengganggu fokus siswa dalam menghafal dan menjaga hafalannya agar tidak hilang. Untuk mendapatkan hafalan yang banyak dan juga lancar itu membutuhkan perhatian lebih dan juga sikap konsisten. Kecanduan *game* inilah yang mencuri kesempatan siswa untuk menambah dan memperlancar hafalannya. Kecanduan *game* ini juga yang merenggut waktu fokus siswa untuk menghafal dan memperlancar hafalannya.

Metode *tikrar* adalah cara menghafal al-qur'an dengan membaca ayat-ayat berulang-ulang untuk penguatan dan retensi.⁷ Ikhwanuddin mengatakan dalam jurnalnya bahwa metode *tikrar* adalah metode menghafal a-qur'an yang paling efektif dalam menjaga dan meningkatkan hafalan para santri agar lebih baik dari segi kelancaran hafalan.⁸ Adapun dasar metode *tikrar* dalam menghafal al-qur'an yaitu sebagaimana

⁷ Muhammad Adithya, dkk., “Pengaruh Penggunaan Metode Tikrar Terhadap Kemampuan Menghafal Al-Quran Surah As-Syam Siswa Kelas IV Di SD Islam Cendekia Bukittinggi”, *Jurnal Sadewa*, (Vol.1, No.4 November 2023), hlm. 42-54.

⁸ Muhammad Ikhwanuddin, “Metode Tikrar dalam Tahfidz Al-Qur'an: Studi Kasus di Pondok Pesantren Takhasus Al-Qur'an”, *Jurnal Pendidikan Islam*, (Vol. 8 No. 2, April 2022), hlm. 1032-1052.

yang termaktub pada firman Allah subhanahu wa ta'ala al-qur'an surat Al-Hijr ayat 87:

وَلَقَدْ آتَيْنَاكَ سَبْعًا مِّنَ الْمَثَانِي وَالْقُرْآنَ الْعَظِيمَ

Sungguh, Kami benar-benar menganugerahkan kepadamu tujuh (ayat) yang (dibaca) berulang-ulang) dan Al-Qur'an yang agung (Q.S. al-hijr/15: 87).⁹

Metode *murāja'ah* suatu cara untuk mengulang kembali hafalan al-qur'an yang telah dihafal agar hafalan tetap terjaga.¹⁰

Kedua metode ini merupakan strategi dalam upaya menghafal dan menjaga hafalan siswa, dan keduanya juga sama-sama membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Namun, pada realitasnya beberapa anak masih tetap bermain *game* ketika bukan hari libur, dan karena hal ini kadang kala siswa tidak dapat *manage* waktunya, dan akhirnya habis tersita untuk bermain *game*. Walaupun bermain *game* adalah salah satu hiburan setelah mereka lelah belajar di sekolah, namun disisi lain mereka masih tetap harus menjaga hafalan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji tentang **“PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP**

⁹ Qur'an Kemenag

¹⁰ Feni Mercellina, dkk., “Metode Pembelajaran *Muraja'ah* pada Rumah Takfidz Qur'an An-Nuur”, *Jurnal Pendidikan Islam*, (Vol. 09, Agustus 2020), hlm. 63-74.

HAFALAN AL-QUR'AN SISWA MI TAKHASUS DARUL ULUM"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *game* terhadap hafalan al-qur'an siswa MI Takhasus Darul Ulum?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game* terhadap hafalan al-qur'an siswa MI Takhasus Darul Ulum.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa memberikan informasi yang jelas tentang pengaruh intensitas bermain *game* terhadap hafalan al-qur'an di MI tersebut, sehingga dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Secara teoritis

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang hubungan antara pengguna teknologi, khususnya *game*.

- 2) Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan khasanah keilmuan dalam ilmu pendidikan dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya di Program Studi S.1 Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
- 3) Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dampak permainan digital dalam konteks pendidikan agama.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi orang tua dan guru: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi orang tua dan guru mengenai dampak bermain *game online* terhadap hafalan al-qur'an. Dengan pemahaman ini, mereka dapat lebih bijak dalam membimbing anak-anak dalam penggunaan teknologi.
- 2) Bagi siswa: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pada siswa tentang pengaruh intensitas bermain *game* terhadap kemampuan hafalan mereka, dan mereka dapat belajar untuk membagi waktu.
- 3) Bagi Masyarakat: Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang

pentingnya pendidikan agama, khususnya dalam konteks menghafal al-qur'an. Dengan pemahaman yang lebih baik, masyarakat dapat lebih mendukung upaya pendidikan agama di lingkungan sekitar.

- 4) Bagi peneliti : hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi peneliti serta dapat memperluas pengetahuan peneliti jika suatu saat dihadapkan dengan kondisi serupa

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Intensitas bermain *Game*

a. Intensitas

Intensitas berasal dari kata bahasa Inggris *intense* yang memiliki arti kehebatan, kuat, dan bersemangat.¹¹ Dalam kamus ilmiah populer kata “intens” berarti keras, tekun, kuat, giat, bersemangat.¹² Sedangkan dalam kamus *psychology* adalah kuatnya tingkah laku atau pengalaman, atau sikap yang dipertahankan.¹³ Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkatan keseringan (frekuensi) dan durasi yang nampak ketika melakukan suatu hal. Tingkatan frekuensi nampak pada ukuran berapa kali seorang dalam melakukan sesuatu. Durasi nampak pada seberapa lama seseorang dalam melakukan sesuatu. Jadi, intensitas dapat diartikan sebagai

¹¹ John M. Echols & Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996), hlm. 326.

¹² Arrafi Naufal Fikri, dkk., “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Mobile Legends* terhadap Interaksi sosial Mahasiswa AKMRTV Jakarta”, *Jurnal The Source*, (Vol. 4, No. 1, Juni 2022), hlm. 25.

¹³ Anshari M.Hafi, *Kamus Psychology* (Surabaya: Usaha Nasional), 1996, hlm.297

sebeberapa sering, ukuran, tingkat, dan waktu seseorang menggunakan suatu objek tersebut.¹⁴

Chaplin, mendefinisikan intensitas berasal dari kata bahasa Inggris “*intensity*” yaitu, suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya.¹⁵ Menurut Chaplin intensitas dapat diartikan dengan kekuatan tingkah laku atau pengalaman dan sikap¹⁶. Menurut Yanica intensitas adalah kegiatan seseorang yang memiliki hubungan erat dengan perasaan.¹⁷

Menurut Fauziyyah, intensitas dapat diartikan keadaan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan kesungguhan hatinya dalam melakukan suatu kegiatan atau seberapa sering seseorang melakukan kegiatan yang ada, dengan sungguh-sungguh untuk mencapai

¹⁴ Al Nizar & Siti Hajaroh, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa”, *el-Midad :Jurnal PGMI*, (Vol.11 No.2 Desember 2019), hlm.174.

¹⁵ Evy Nuryani, “Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 2 Tenggarong Seberang”, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, (Volume 2, Nomor 3, 2014), hlm. 178-192.

¹⁶ James P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Terj. Kartini Kartono, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm.254.

¹⁷ Amelia Asyifa Rahman, “Pengaruh Intensitas Mengakses Media Sosial terhadap Sikap Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Melalui Instagram Millencyrus”, *Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019), hlm. 23.

tujuan yang optimal.¹⁸ Sedangkan menurut kalah intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan tersebut. Dalam hal ini rasa senang yang dirasakan adalah rasa senang dalam bermain *game*.¹⁹ Sikap memiliki intensitas, yaitu tingkat kekuatan sikap terhadap sesuatu bisa berbeda meski arahnya sama. Dua orang yang sama-sama bersikap negatif belum tentu memiliki intensitas penolakan yang sama, yang satu mungkin hanya tidak setuju, sedangkan yang lain sangat menolak. Begitu pula dengan sikap positif, bisa bervariasi dari sedikit setuju hingga sangat setuju.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa dalam konteks bermain *game*, intensitas ini mencerminkan seberapa sering, seberapa lama, dan seberapa besar keterlibatan emosional seseorang dalam aktivitas tersebut. Intensitas juga menunjukkan bahwa meskipun sikap

¹⁸ Fatma Fauziyyah, “Hubungan Intensitas Zikir Dengan Kontrol Diri Pada Remaja Awal Di Ponpes Al-Itqon Tlogosari Wetan Pedurungan Semarang”, *Skripsi* (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2016), hlm.12.

¹⁹ Ria Wahyuni dan Harmaini, “Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja”, *Jurnal Psikologi*, (Volume 13 Nomor 1, Juni 2017), hlm. 22-29.

²⁰ Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia teori dan pengukurannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 1995, h.88

terhadap suatu hal bisa sama, namun kekuatannya dapat berbeda-beda pada tiap individu.

Indikator intensitas bermain *game* yaitu berupa frekuensi dan durasi bermain *game* para siswa. Frekuensi yang dimaksud pada penelitian ini yaitu seberapa sering seseorang bermain *game* dalam sehari atau seminggu, sedangkan durasi yaitu lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dalam satu sesi. Sedangkan hafalan siswa didapat dari nilai tes hafalan siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Frekuensi yang digunakan pada intensitas bermain *game* pada penelitian ini didasari oleh penelitian sebelumnya, yaitu pada jurnal Al Nizar dan Siti Hajaroh.²¹

b. Definisi *Game*

Game adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada berbagai bentuk permainan atau pertandingan. Istilah ini mencakup berbagai aktivitas yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok, dengan aturan ada yang menang dan ada pula yang kalah, dengan tujuan untuk bersenang-senang, bersaing, atau mencapai suatu tujuan tertentu

²¹ Al Nizar & Siti Hajaroh, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa”, *el-Midad :Jurnal PGMI*, (Vol.11 No.2 Desember 2019), hlm.174.

dalam konteks hiburan.²² *Game* adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu game dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa.²³

Dalam zaman ini, *game* yang dimaksud adalah game yang diakses melalui gadget seperti *smarthphone* dan tablet. *Game* pada gadget ini terdiri dari dua jenis yaitu *game offline* dan *game online*. *Game offline* adalah permainan yang tidak memerlukan koneksi internet untuk memainkannya, seperti *game* yang kini sedang populer dikalangan anak-anak yaitu seperti *Sakura School Simulator*, *FR Legends*, dan *Minecraft*. Sedangkan *game online* adalah permainan yang membutuhkan jaringan internet dan memungkinkan interaksi antar pemain secara *real-time*, seperti *game populer Roblox* dan *Free fire (FF)*.

Game online ini populer dikalangan anak-anak karena memungkinkan mereka berinteraksi dengan

²² Gilbert Luis Ondang, dkk., “Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat”, *Jurnal Holistik* (Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020), hlm. 2.

²³ Indu Indah Purnomo, Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2, *Technologia* (Vol 11, No. 2, April-Juni 2020), hlm. 86-90.

banyak pemain lain dari berbagai tempat.²⁴ Dalam *game* seperti *Roblox* dan *Free Fire*, pemain dapat berkolaborasi, membentuk tim, menjalankan misi bersama, hingga berkompetisi dalam turnamen daring. Namun, seiring berkembangnya zaman *game offline* kini mengalami penurunan pengguna, dengan alasan permainan ini tidak dapat dimainkan bersama atau multi pemain dan juga dengan kemajuan teknologi fitur tatap muka secara *real-time* dalam *game online* membuat *game offline* yang sebenarnya juga menawarkan interaksi langsung, terasa kurang menarik dan membosankan karna hanya akan bertemu dengan orang-orang yang sama. Ding mengatakan “dahulu, orang-orang biasa bermain *game offline*, namun kini dengan adanya revolusi internet, mereka bermain *game online*, yang dikenal sebagai *game* berbasis internet, di mana pemain dapat berinteraksi, berkompetisi, dan berkolaborasi dengan pemain dari berbagai negara.”²⁵ Karena pada dasarnya mereka senang karena menemukan seseorang yang memiliki tujuan yang

²⁴ Elisabeth Litania Evantini Nambut, dkk. “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang”. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, (Vol. 2, No 1, April 2022), hlm. 58-69.

²⁵ Ding, M.-C., & Lii, Y.-S., “Handling online service recovery: Effects of perceived justice on online games. *Telematics and Informatics*”, (2016), 33(4), 881-895.

sama dengannya. Dan dinyatakan oleh Samuel dalam Elisabeth bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual *Game online*.²⁶ Dengan adanya fitur sosial yang memungkinkan komunikasi langsung, pemain dapat membangun strategi bersama dan menjalin persahabatan, menjadikan *game online* sebagai platform yang tidak hanya untuk bersenang-senang, tetapi juga untuk berinteraksi secara sosial.

Maka, *game* yang pada dasarnya adalah alat untuk hiburan dan kompetisi, kini telah berevolusi menjadi platform yang mengedepankan interaksi sosial dan kolaborasi antar pemain. Fitur-fitur inovatif dalam *game online*, seperti komunikasi real-time dan kemampuan untuk bermain bersama dengan orang lain dari berbagai lokasi, menjadikannya lebih menarik dibandingkan dengan *game offline* yang terbatas. Dengan demikian, *game online* tidak hanya memenuhi kebutuhan hiburan, tetapi juga menciptakan komunitas yang memungkinkan pemain untuk terhubung dan

²⁶ Elisabeth Litanía Evantini Nambut, dkk. “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang”. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, (Vol. 2, No 1, April 2022), hlm. 58-69.

berbagi pengalaman, memperkaya hubungan sosial di era digital ini.

c. Dampak bermain *game*

Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak. Salah satu dampak negatif dari *game* yaitu, mengurangi waktu belajar.²⁷ Sebagai seorang pelajar waktu belajar merupakan hal yang sangat penting tentunya, entah itu waktu belajar di sekolah ataupun di rumah keduanya sangat berpengaruh, meskipun jam belajar di sekolah memang mendominasi. Namun, pentingnya waktu yang dihabiskan untuk belajar tidak dapat diabaikan. Waktu belajar di sekolah memberikan fondasi pembelajaran yang terstruktur dan bimbingan langsung dari guru, sementara waktu belajar di rumah memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran lebih dalam. Maka pelajar yang sudah kecanduan *game online*, akan melakukan berbagai cara untuk terus menuruti hawa nafsunya untuk bermain *game*, dan

²⁷ Arief Rahman Hanafi, “Dampak Bermain *game online* Terhadap Akhlak Siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak”, *Skripsi* (Metro: Sarjana IAIN Metro), hlm. 2-3.

tidak dapat di tangkis kemungkinan anak akan sering bolos sekolah agar tetap bermain *game* dan mengabaikan sekolahnya.²⁸ Maka dari itu, tugas kita adalah untuk sadar akan bahaya dampak dari kecanduan bermain *game online*, menjaga agar anak-anak tetap menjadikan *game* sebagai hiburan untuk melepas penat.

Kriteria *game* yang memiliki pengaruh negatif yaitu *game* yang memberikan efek candu, tidak dimainkan sesuai dengan waktunya atau tidak diberi batasan, dan juga *game* yang tidak sesuai dengan usianya. Contoh *game* yang sering dimainkan oleh anak-anak dan tidak sesuai dengan usianya yaitu game yang mengandung unsur kekerasan seperti tembak menembak, mengemudi bebas, dan juga horror atau mengandung unsur dewasa seperti kata-kata kotor yang memicu untuk melakukan hal-hal yang membahayakan.²⁹ *Game* biasa yang tidak mengandung

²⁸ Omadhon Egi Dwi Cahyo, “Dampak Kecanduan *Game Online* pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”, *Skripsi* (Surabaya: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UIN Sunan Ampel Surabaya), hlm. 5.

²⁹ Aji Prasetyo, Wawan Shokib Rondli, dan Diana Ermawati, Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Edicatio*, (Vol. 9, No. 1, 2023), hlm. 334-340.

unsur yang membahayakan pun bisa menjadi berbahaya jika lepas dari pantauan orang tua.

Namun, tidak dapat dipungkiri *game* tetap memiliki dampak positif, karena memang pada asalnya *game* diciptakan untuk menghilangkan rasa jenuh dan menambah semangat belajar. Hal yang sama juga dikatakan oleh Gegana, *Game* merupakan suatu media hiburan untuk menghilangkan jenuh atau sekedar mengisi waktu senggang bagi penggunanya.³⁰ Dengan pengaturan waktu yang bijak dan tentunya bimbingan dari orang tua yang selalu memprioritaskan pendidikan, *game* tidak hanya akan menjadi sarana hiburan di kala bosan, namun juga dapat menjadi alat pendidikan yang efektif untuk mengoptimalkan potensi dan keterampilan anak. melalui pengawasan yang teliti orang tua dapat memastikan dan menyaksikan bahwa *game* yang anaknya mainkan dapat memberikan nilai tambah terutama dalam kemampuan kerjasamanya.

Selaras dengan pemikiran Andi dalam jurnalnya, Berdasarkan hasil data yang didapatkan

³⁰ Gegana Bima Hendrawan & Rina Marlina, "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *game* Edukasi Digital pada Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, (Volume 5, No. 2, Maret 2022), hlm. 395-404.

bahwa bermain game online dapat mengurangi dan menghilangkan stres siswa di MTs Annurain Lonrae. Dengan bermain game online dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius. Sehingga game online mampu mengurangi stres dan dapat membuat siswa menjadi terhibur setelah bermain game. Oleh karena itu apabila siswa stres/banyak pikiran maka hal itu dapat mengganggu konsentrasi belajarnya. Dalam hal ini jika siswa bermain game online dengan batas wajar dan tidak berlebih-lebihan maka game online dapat berdampak positif dalam diri siswa seperti dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.³¹

2. Hafalan Al-Qur'an

a. Pengertian Hafalan

Hafalan berasal dari kata dasar “hafal” yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan kondisi dimana informasi itu berhasil masuk dalam ingatan kita dan dapat mengulang tanpa

³¹ Andi Sri Bulan, Aminullah, dan Sri Wahyuni, “Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Mts Annurain Lonrae”, *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, (Vol.4, No. 2, Desember 2023), hlm. 56-75.

harus melihat atau membaca lagi informasi tersebut mengucapkannya di luar kepala.³² Dalam bahasa Arab menghafal berarti tahfidz yang memiliki bentuk kalimat mashdar *haffadza-yuhaffidzu-tahfiidzan* yang berarti menjaga atau memelihara atau dapat dimaknai merujuk pada tindakan menjaga dan merawat hal-hal yang kita miliki.³³ selaras dengan yang dikemukakan oleh Kisti, Menghafal dalam Bahasa Arab biasa diungkapkan dengan istilah kerja *Hafazha*, yang berarti menjaga, memelihara, serta melindungi. Mashdar asal kata kerja *hafazha* adalah *hifzh* yang diartikan dengan penjagaan, perlindungan, pemeliharaan, serta hafalan. Menjaga disini seperti halnya seorang penjaga perpustakaan yang harus memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi, teliti, dan tekun. Agar buku yang berharga tetap berharga dan tentunya terjaga keasliannya. Dengan terjaga keasliannya nilai-nilai yang ada dalam buku itu tidak hilang dan dapat bermanfaat untuk generasi- generasi selanjutnya.

Kata menghafal dari kata hafal yang artinya telah masuk di ingatan atau dapat mengucapkan di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lain).

³² KBBI

³³ Kamus Almunawwir Arab-Indonesia

Sedangkan menghafal artinya berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat.³⁴ Menurut Amjad Qosim, Tahfidz yaitu menghafal sedikit demi sedikit ayat-ayat AlQur'an yang telah dibaca berulang-ulang secara *bin nadzar* tersebut.³⁵ Dalam proses tahfidz ini diperlukan ketekunan dan konsistensi agar ayat yang dihafalkan tidak hanya dapat diingat dalam kepala, namun juga dalam hati. Selain itu niat dari penghafal al-qur'an yang pertama adalah mereka wajib membulatkan niat menghafal al-qur'an hanya mengharap ridha Allah swt. Ibnu Abbas pernah mengatakan bahwa setiap orang akan diberikan pahala sesuai menggunakan kadar niatnya.³⁶

Secara istilah menurut Abdur Rabi Nawabudin, hafal mengandung dua pokok, yaitu hafal seluruh al-qur'an serta mencocokkannya dengan sempurna dan senantiasa terus menerus dan sungguh-

³⁴ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 381.

³⁵ Amjad Qosim, *Hafal Al-Qur'an Dalam Sebulan*, (Jatim: Qiblat Press, 2012), hlm.125

³⁶ Juandi Pasaribu dkk., "Dampak Penggunaan Gadget terhadap hafalan Qur'an santri", *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* (Vol. 4, Number 4, Desember 2023), hlm. 35-49.

sungguh dalam menjaga hafalan dari lupa.³⁷ Dalam proses menjaga hafalan ini diperlukan niat dan dedikasi yang sungguh-sungguh, karena hanya dengan ketulusan hati dan kesungguhan yang tinggi seseorang dapat mempertahankan setiap potongan ayat al-qur'an dengan baik dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pengertian Al-Qur'an

Al-Qur'an berasal dari kata bahasa arab *qara'a-yaqra'u-qur'an* yang artinya bacaan atau yang dibaca.³⁸ Adapun pengertian al-qur'an menurut istilah yang telah disepakati oleh para ulama adalah "Kalam Allah yang bernilai mukjizat yang diturunkan kepada "pungkasan" para nabi dan rasul (Nabi Muhammad SAW) dengan perantaraan malaikat Jibril AS, yang tertulis pada mashahif, diriwayatkan kepada kita secara mutawatir, yang membacanya dinilai sebagai ibadah yang diawali dengan surat Al-Fatihah dan di tutup dengan surat an-Naas".³⁹

³⁷ Abdur Rabi Nawabudin, *Taknik Menghafal Al-Qur'an* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm.24.

³⁸ Kamus Almunawir Araab-Indonesia

³⁹ Muhammad Ali Ash-Shabuni, *At-Tibyan Fi Ulumul Quran* (Trj. Muhammad Qadirun Nur, 2001. *Ikhtisar Ulumul Quran Praktis*), (Pustaka Amani : Jakarta), hlm.3.

Secara etimologi al-qur'an berasal dari bahasa Arab dalam bentuk kata mashdar dari kata (*qara'a-yaqrau, qur'anan*) yang berarti bacaan. Sebagian ulama yang lain berpendapat bahwa lafadz al-qur'an bukanlah 1 *musytak* (turunan) dari *qara'a* melainkan isim alam (nama sesuatu) bagi kitab mulai, sebagaimana halnya nama Taurat dan Injil. Penamaan ini dikhususkan menjadi nama bagi kitab suci yang diturunkan kepada nabi Muhammad Saw.

Sedangkan secara terminologi pengertian al-qur'an, para ulama berbeda pendapat dalam memberikan definisi, sesuai dengan segi pandang keahlian masing-masing. Imam Jalaluddin al Suyuthy seorang ahli Tafsir dan Ilmu Tafsir dalam bukunya "Itmam al Dirayah" disebutkan: "al-qur'an adalah firman Allah SWT yang diturunkan kepada nabi Muhammad Saw. untuk melemahkan pihak-pihak yang menantanginya, walaupun hanya satu surat saja dari padanya" sedangkan Muhammad Ali al Shabuni seorang mufassir asal Suriah menyebutkan: "al-qur'an adalah kalam Allah SWT yang tiada tandingannya, diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. penutup para Nabi dan Rasul, dengan perantara malaikat Jibril a.s dan ditulis pada mushaf-mushaf yang kemudian

disampaikan pada kita secara mutawatir, serta membaca dan mempelajarinya merupakan suatu ibadah , yang dimulai dengan surat al-Fatihah dan ditutup dengan surat an-Nas”.⁴⁰

Sedangkan menurut Ahsin wijaya Alquran adalah kalam Allah yang bernilai mu’jizat, yang diturunkan pada penutup para nabi dan rosul, dengan perantara malaikat Jibril, diriwayatkan kepada kita dengan mutawatir, membaca terhitung sebagai ibadah dan tidak ditolak kebenarannya.⁴¹ Namun ada pendapat lain yang mengatakan bahwa al-qur’an adalah kalamullah yang diriwayatkan kepada kita yang ada pada kedua kulit mushaf.⁴² Al-quran merupakan kitab suci yang dijadikan sebagai pegangan hidup umat Islam sedunia yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw untuk seluruh umat manusia.⁴³ Dengan demikian, dapat disimpulkan dari beberapa

⁴⁰ Muhammad Yasir dan Ade Jamaruddin, *Studi Al-Qur’an*, (Riau: CV. Asa Riau, 2016), hlm. 1-3.

⁴¹ Ahsin Wijaya Al-Hafidz, *Bimbingan Praktis Menghafal Al-Qur’an* (Jakarta: Amzah, 2008), hlm. 1.

⁴² Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, *Mukadimah Tafsir Tahlili*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2011), hlm. 8.

⁴³ Safira dkk., “Analisis Pengaruh Gadget terhadap minat anak-anak dalam belajar Al Qur’andi lingkungan 13 kelurahan rengas Pulau, Kec. Medan Marelan”, *Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*(Vol 5 No 2, Desember 2021). hlm. 154-163.

pendapat para ahli bahwa al-qur'an adalah kitab suci umat Muslim yang diwahyukan oleh Allah SWT melalui perantara Malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad saw untuk disampaikan kepada seluruh umat di dunia. Kitab suci ini merupakan petunjuk yang tertulis dalam mushaf, disampaikan kepada umat dengan terus menerus (mutawatir), dan membacanya dianggap sebagai ibadah.

Dengan membacanya saja sudah bernilai ibadah, apalagi dengan menghafalnya. Dalam ilmu Fiqh dikatakan, bahwa menghafal al-qur'an hukumnya wajib kifayah bagi umat Islam. Sehingga apabila ada sejumlah orang yang menghafal al-qur'an dengan mencapai jumlah mutawatir (mencakup semua bilangan ayat dan surat yang ada dalam al-qur'an), maka gugurlah kewajiban tersebut dari yang lainnya.⁴⁴ Menghafal al-qur'an bukan hanya untuk dihafalkan saja, namun kita wajib menjaga hafalan tersebut, sehingga hafalan itu yang akan membantu kita ketika di akhirat nanti.

⁴⁴ Yusron Masduki, "Implikasi Psikologis Bagi Penghafal Al-Qur'an", *Jurnal Studi Islam*, (Medina-Te, Vol. 18 Nomor 1, Juni 2018), hlm. 18-35.

c. Hafalan alqur'an

Menurut etimologi, kata menghafal berasal dari kata dasar hafal yang dalam bahasa Arab dikatakan *al-Hifdz* dan memiliki arti ingat.⁴⁵ Dalam terminologi, istilah menghafal mempunyai arti sebagai tindakan yang berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat. Menghafal adalah suatu aktifitas menanamkan suatu materi di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diingat kembali secara harfiah, sesuai dengan materi yang asli. Menghafal merupakan proses mental untuk mencamkan dan menyimpan kesan-kesan, yang suatu waktu dapat diingat kembali ke alam sadar.⁴⁶ Menghafal al-qur'an sebagai proses mengingat ayat-ayat, beserta hukum bacaan, waqaf dan lain-lain, yang harus diingat dengan baik. Dalam menghafal al-qur'an dibutuhkan keuletan agar hafalan benar-benar tersimpan dalam otak atau masuk dalam memori jangka panjang.⁴⁷

⁴⁵ Kamus Almunawir Araab-Indonesia

⁴⁶ Yusron Masduki, "Implikasi Psikologis Bagi Penghafal Al-Qur'an", *Jurnal Studi Islam* (Medina-Te, Vol. 18 Nomor 1, Juni 2018), hlm. 18-35.

⁴⁷ Jamalul Lail & Tuti Lailatur Rohmaniyyah, "Pendappingan Hafalan Al-Qur'an dan Artinya dengan Metode Ilustrasi di Dusun Sentono, Klaten,

Dalam menghafal al-qur'an dibutuhkan ketekunan dan kesungguhan niat dalam prosesnya. Karna menghafal al-qur'an bukan hanya sekedar kegiatan menghafal biasa. Banyak keuntungan dan keutamaan yang dapat kita peroleh dari menghafal al-qur'an. Keuntungan ini juga di sampaikan oleh Rasulullah SAW. Banyak hadis yang mebicarakan tentang keutamaan menghafal al-qur'an dan secara garis besarnya terdapat pada hadis berikut:

حَدَّثَنَا إِسْحَقُ بْنُ إِبْرَاهِيمَ الصَّوَّافُ حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ حُمْرَانَ أَخْبَرَنَا
عَوْفُ بْنُ أَبِي جَمِيلَةَ عَنْ زِيَادِ بْنِ مِخْرَاقٍ عَنْ أَبِي كِنَانَةَ عَنْ أَبِي
مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ مِنْ
إِجْلَالِ اللَّهِ إِكْرَامَ ذِي الشَّيْبَةِ الْمُسْلِمِ وَحَامِلِ الْقُرْآنِ غَيْرِ الْعَالِي
فِيهِ وَالْجَافِي عَنْهُ وَإِكْرَامَ ذِي السُّلْطَانِ الْمُقْسِطِ

Telah menceritakan kepada kami [Ishaq bin Ibrahim Ash Shawwaf] berkata: telah menceritakan kepada kami [Abdullah bin Humran] berkata: telah mengabarkan kepada kami [Auf bin Abu Jamilah] dari [Ziyad bin Mikhraq] dari [Abu Kinanah] dari [Abu Musa Al Asy'ari] ia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Termasuk dari keagungan

Allah adalah dimuliakannya seorang muslim yang telah beruban, para pembaca Al-Qur'an yang tidak bersikap berlebihan di dalamnya (dalam membacanya memahaminya dengan mengikuti ayat-ayat mutasyabihat) dan tidak pula bersikap jauh darinya (dari membacanya, memahami maknanya dan mengamalkannya) dan penguasa yang adil” (HR. Abu Daud).⁴⁸

Dari hadis di atas dijelaskan bahwa menghormati orang yang menghafalkan al-qur'an merupakan salah satu bentuk dalam mengagungkan Allah. Itu berarti, Rasul mengangkat derajat seorang hafidz dalam pergaulan dan hubungan sosialnya. Mereka ditempatkan pada posisi yang istimewa di masyarakat, sehingga mereka memiliki kedudukan mulia di tengah orang yang mengelilinginya.⁴⁹ Jadi para hafidz itu di tempatkan pada posisi istimewa, karena dengan menghafal al-qur'an mereka turut menjaga keaslian kitab suci al-qur'an. Rasulullah SAW juga menempatkan mereka pada derajat yang tinggi juga sebagai bentuk pengagungan beliau kepada Allah SWT. dengan kita menghormati mereka berarti

⁴⁸ Abu Daud Sulayman Ibn al-Asy'ats Ibn Ishaq al-Azdi as-Sijistani, *Sunan Abu Daud*, Kitab Al-Adab, Juz 43, No. 4383, (Darul Kutub Ilmiah: Beirut Libanon, 1996M), hlm. 267.

⁴⁹ Ulummudin, “Memahami Hadis-hadis Keutamaan Menghafal al-Qur'an dan Kaitannya dengan Program Hafiz Indonesia di RCTI (Aplikasi Hermeneutika Nasr Hamid Abu Zaid)”, *Jurnal Studi Alquran dan Hadis*, (Volume 4, No. 1, 2020), hlm. 57-76.

kita turut menjalankan sunnah Rasulullah SAW dan pengagungan kita kepada Allah SWT.

Selain itu menghafal juga mempunyai manfaat dalam menuntut ilmu, Manfaat dari menghafal al-Qur'an salah satunya adalah kemudahan dalam memahami pelajaran di sekolah baik pelajaran agama maupun pelajaran umum. Sehingga apabila seseorang menghafal al-Qur'an secara terus-menerus (istiqamah) akan berdampak positif pada kemudahan proses belajar seseorang. Hal tersebut akan mempermudah seseorang untuk meraih keberhasilan belajar berupa hasil belajar yang memuaskan, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar akan meningkat apabila seorang penghafal al-Qur'an mampu istiqamah dalam hafalannya.⁵⁰

Dalam kegiatan menghafalan Al- Qur'an, indikator yang ditekankan adalah mengoptimalkan dan mengembangkan kemampuan kualitas hafalan Al-Qur'an seseorang dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu: kelancaran, kesesuaian bacaan dengan kaidah ilmu tajwid dan fashahah.

⁵⁰ Syahrudin, Yusuf Abdurachman Luhulima, Nur Khozin, Pengaruh Menghafal Al-Qur'an terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK IAIN Ambon, *al-iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (Vol. 6, No.2, Desember 2021), hlm. 11-38.

- 1) Kelancaran dalam menghafal Al-Qur'an.
Salah satu ingatan yang baik yaitu siap, bisa memproduksi hafalan dengan mudah saat dibutuhkan dan diantara syarat menghafal Al-Qur'an yaitu, teliti serta menjaga hafalan dari lupa.
- 2) Kesesuaian bacaan dengan kaidah ilmu tajwid, diantaranya:
 - a) Makharijul huruf (tempat keluarnya huruf)
 - b) Shifatul Huruf (sifat-sifat huruf)
 - c) Ahkamul Huruf (hukum atau kaidah bacaan)
 - d) Ahkamul mad wal qashr (hukum panjang dan pendeknya bacaan)
- 3) Fashahah
 - a) Al-wafu wa al-ibtida' (kecepatan berhenti dan memulai bacaan AlQur'an)
 - b) Mura'atul huruf wa al-harakat (menjaga keberadaan huruf dan harakat)
 - c) Mur'aatul kalimah wa al-ayat (menjaga dan memelihara keberadaan kata dan ayat).⁵¹

⁵¹ Moh. Toyyib, Ishaq Syahid, dan Nurul Qomariyah, Pembentukan Kemampuan Menghafal Surah Al Fatihah Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus

d. Etika Menghafal al-qur'an

Menghafal al-qur'an merupakan salah satu bentuk ibadah yang mulia, bahkan penghafalnya pun ditempatkan di posisi yang istimewa. Menjadi seorang *hafidz* tidak hanya dituntut untuk menjaga hafalannya, namun juga dituntut untuk menjaga adab dan etika dalam proses menghafal.

Etika atau adab adalah sebuah cabang filsafat yang berbicara mengenai nilai dan norma moral yang menentukan perilaku manusia dalam hidupnya.⁵² Adab menurut Al-Attas yakni adab menjadi suatu identitas serta validitas yang membutuhkan proses penanaman ke dalam diri manusia tentang bagian-bagian yang tepat, maka dengan hal ini dapat mengarahkan manusia kepada jalan yang tepat.⁵³ Dalam menghafal al-qur'an dibutuhkan adab, karna al-qur'an adalah kitab suci dan mu'jizat yang sangat dimuliakan.

Dalam konteks kekinian dalam menghafal al-qur'an harus duduk dengan tawadhu' dan menghadap sang guru, toleran ketika guru merasa bosan padanya,

dalam keluarga Hafidzul Qur'an di Desa Tlagah), *Al-Ibrah*, (Vol. 6 No. 2 Desember 2021), hlm. 32.

⁵² Mung Pujanarko, Etika Komunikasi Verbal dalam Penulisan Berita di Media Online, *Jurnal Citra*, (Vol.6, No.1, 2018).

⁵³ Syed Muhamad Al-Naquib Al-Attas, *Konsep Pendidikan dalam Islam*, (Bandung: Mizan, 2010), hal. 6

bersabar dan tetap lembut ketika dimarahi, menyetorkan hafalan dengan kadar dhabit, tidak membuat gelisah sang guru, berterima kasih kepada guru ketika selesai pembelajaran al-qur'an, mendoakan guru, memuliakannya, memenuhi semua hak-hak guru, membaca al-qur'an sesuai dengan diajarkan guru, tidak berhenti sebelum dapat izin dari guru, berhenti ketika guru ada keperluan, mengulang pelajaran ketika sudah selesai pembelajaran, berlama-lama di masjid dengan memperhatikan adab-adabnya, berakhlak mulia di hadapan guru dan di belakangnya. Hal di atas sangat relevan dengan etika yang harus dilakukan oleh seorang penghafal al-qur'an, ketika menghafal dan tidak hafal-hafal itu bagian ujian dari Allah SWT. Para sahabat menghafal al-qur'an dengan penuh perjuangan dan dalam waktu yang sangat lama. Salah satu tujuan menghafal al-qur'an adalah agar semakin lama beribadah kepada Allah SWT semakin lama pula berinteraksi dengan Allah SWT.⁵⁴

⁵⁴ Samsul Fajri, Azizah Hanum OK, dan Junaidi Arsyad, Etika Penghafal Al-Qur'an Perspektif Imam Al-Ajurri dalam Kitab Akhlak Hamalat Al-Qur'an, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, (Vol. 07 No 02), hlm. 725-736.

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka merupakan penjelasan singkat mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggambarkan masalah yang sejenis. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan, Penelitian yang berkaitan dengan *Game Online* dan hafalan al-qur'an telah dilakukan oleh para peneliti di berbagai tempat, diantaranya:

1. Skripsi Rahayu Dian Ananda dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Karakter Religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kec. Karangmoncol Kab. Purbalingga”. Berdasarkan hasil analisis data dan penyajian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti, serta hasil pembahasan yang telah di kemukakan oleh peneliti tentang Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga, maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel *game online* memiliki pengaruh terhadap Karakter Religius siswa. Berkaitan dengan penelitian ini maka hipotesis yang telah dirumuskan terjawab yaitu: (1) Terdapat Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga. (2) Besar pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa adalah sebesar 29,5%. Dan sisanya sebesar 71,6% variabel

karakter religius dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.⁵⁵ Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana dan uji F, diketahui bahwa game online memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap karakter religius siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,329 yang bernilai positif, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan F hitung 26,402 ($> F$ tabel 0,2441). Dengan demikian, semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin tinggi pula karakter religius siswa berdasarkan hasil penelitian ini. Persamaan pembahasan di atas dengan penulis ialah sama-sama membahas tentang Pengaruh *Game Online* terhadap Karakter Religius, sedangkan perbedaannya pembahasan di atas membahas tentang pengaruh *game online* terhadap Karakter Religius. Sedangkan penulis membahas mengenai Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap hafalan alqur'an juz 30.

2. Skripsi M. Khabiburohman dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Akhlak Siswa di MTSS Simbang Kulon 01 Buaran Pekalongan”. Berdasarkan hasil analisis data dan penyajian hipotesis

⁵⁵ Rahayu Dian Ananda, “Pengaruh *Game Online* terhadap Karakter Religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kec. Karangmoncol Kab. Purbalingga”. *Skripsi PGMI* (Purwokerto: UIN Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri, 2023), hlm. 69.

yang dilakukan oleh peneliti, serta hasil pembahasan yang telah di kemukakan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel intensitas penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh terhadap akhlak siswa. Berkaitan dengan penelitian ini maka hipotesis yang telah dirumuskan terjawab yaitu (1) Terdapat Pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap akhlak siswa di MTSS Simbang Kulon 01 Buaran Pekalongan. (2) Besar pengaruh intensitas penggunaan *smarthphone* terhadap akhlak siswa adalah sebesar 3,8% dan untuk 96,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.⁵⁶ Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana dan uji F, diketahui bahwa intensitas penggunaan *smarthphone* memiliki pengaruh negatif terhadap akhlak siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar -0,155 yang bernilai negatif, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan F hitung 3,058 ($> F$ tabel 2,77). Dengan demikian, semakin tinggi intensitas penggunaan *smarthphone*, maka semakin rendah

⁵⁶ Rahayu Dian Ananda, “Pengaruh *Game Online* terhadap Karakter Religius siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kec. Karangmoncol Kab. Purbalingga”. *Skripsi PGMI* (Purwokerto: UIN Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri, 2023), hlm. 69.

akhlak siswa berdasarkan hasil penelitian ini.⁵⁷ Persamaan pembahasan di atas dengan penulis ialah sama-sama membahas tentang *smartphone*, peneliti membahas game pada yang berhubungan dengan *smartphone*. Sedangkan perbedaanya adalah peneliti membahas pengaruhnya terhadap hafalan al-qur'an dan dalam skripsi ini membahas pengaruhnya terhadap akhlak siswa.

3. Penelitian Jurnal yang dilakukan oleh Al Nizar dan Siti Hajaroh dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *game gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V MI NW Gelogor tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang diperoleh yaitu t hitung -3,982 dan t tabel 2,064. Dengan hasil korelasi -0,63081, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh intensitas penggunaan *game gadget* terhadap minat belajar siswa berkorelasi negatif kuat. Dengan persamaan regresi $Y = 63,94 + (-0,46X)$. Konstanta sebesar 63,94 artinya jika intensitas penggunaan *game gadget* (X) nilainya 0, maka minat belajar siswa (Y) nilainya yaitu sebesar 63,94.

⁵⁷ M. Khabiburohman, “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Akhlak Siswa di MTSS Simbang Kulon 01 Buaran Pekalongan”. *Skripsi PAI* (Semarang: UIN Walisongo Semarang), hlm.89-94.

Koefisien regresi variabel minat belajar siswa sebesar -0,46 artinya jika intensitas penggunaan *game gadget* mengalami kenaikan 1, maka minat belajar siswa (Y) akan mengalami penurunan sebesar -0,46. Intensitas penggunaan *game gadget* pada penelitian ini memberikan sumbangan terhadap minat belajar sebesar 40% yang cukup kuat untuk mempengaruhi minat belajar siswa.⁵⁸ Persamaan pembahasan diatas dengan penulis ialah sama-sama membahas pengaruh intensitas bermain atau penggunaan *game*, bedanya pembahasan di atas membahas Pengaruh terhadap minat belajar. Sedangkan penulis membahas mengenai pengaruh terhadap hafalan al-qur'an.

4. Penelitian Jurnal yang dilakukan oleh Nanda Putri Izza Rahmadania, Suprihno, dan Suropto dengan judul “*The Influence of Online Game Intensity on Students' Tahfidz Achievement*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* memberikan kontribusi sebesar 37,9% terhadap prestasi tahfidz siswa SD Islam di Kabupaten Tulungagung. Hasil ini menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap prestasi tahfidz siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji analisis regresi sederhana yang

⁵⁸ Al Nizar & Siti Hajaroh, “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa”, *el-Midad :Jurnal PGMI* (Vol.11 No.2 Desember 2019), hlm.169-192.

diperoleh, yaitu nilai konstanta (a) sebesar 150,666 dan koefisien regresi (konstanta b) sebesar -1,013 dengan rumus persamaan regresi $Y = 150,666 + (-1,013)$. Karena koefisien bernilai negative maka hal ini menunjukkan semakin tinggi intensitas bermain game online maka prestasi tahfidz cenderung menurun.⁵⁹ Persamaan pembahasan di atas dengan penulis ialah sama-sama membahas tentang intensitas bermain *game* dan hafalan al-qur'an. Sedangkan bedanya, pembahasan pada jurnal tersebut membahas pengaruh intensitas bermain game terhadap prestasi tahfidz siswa, sedangkan penulis membahas mengenai pengaruh intensitas bermain game terhadap hafalan Al-Qur'an siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁶⁰ Disebut sementara karena jawaban yang diberikan masih

⁵⁹ Nanda Putri Izza Rahmadania, dkk., "The Influence of Online Game Intensity on Students' Tahfidz Achievement", *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, (Vol. 06, No. 01, December 2023), hlm. 63-73.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (pendekatan kualitatif, kuantitatif, R & D), (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 96.

bersifat praduga, belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data.

Adapun hipotesis penelitian “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap hafalan siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang” sebagai berikut:

1. Ho : Intensitas bermain *game* tidak berpengaruh pada hafalan al-qur'an siswa MI Takhasus Darul Ulum
2. Ha : Intensitas bermain *game* berpengaruh pada hafalan al-qur'an siswa MI Takhasus Darul Ulum

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan pendekatan penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian adalah pendekatan yang digunakan untuk menggali informasi dan memperoleh pemahaman khusus. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian lapangan. Penelitian lapangan (*field research*) merupakan suatu penelitian yang dilakukan langsung dilapangan.⁶¹ Penelitian ini dilaksanakan di MI Takhasus Darul Ulum, menggunakan aplikasi SPSS 25.

2. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis dan pertanyaan spesifik menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian

⁶¹ Rosady Ruslan, *Metodologi Penelitian Public Relation dan Komunikasi*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 32.

teori), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.⁶²

Pemilihan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji suatu teori atau hipotesis yang menjelaskan tentang pengaruh antara fenomena sosial yang terjadi. Pengujian tersebut dimaksudkan untuk mengetahui apakah teori atau hipotesis yang ditetapkan didukung oleh kenyataan atau bukti-bukti empiris atau tidak, bila bukti-bukti yang dikumpulkan mendukung, maka teori atau hipotesis tersebut dapat diterima atau sebaliknya, jika tidak mendukung maka tertolak dan perlu diadakan kajian kembali.⁶³ Selaras dengan tujuan peneliti menggunakan metode penelitian ini yaitu untuk menguji apakah benar bahwa *game* dapat berpengaruh pada hafalan al-qur'an siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Takhasus Darul Ulum Semarang, Jl. Bukit Gondoriyo rt 07/ rw 04, Gondoriyo, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah, yang akan

⁶² Karimuddin Abdullah,dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hlm. 2.

⁶³ Sukroni, “Pengaruh Kemudahan dan Kepuasan Penggunaan Layanan *go-food* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Febi UIN Walisongo Semarang”, *Skripsi* (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2020), hlm. 40

dilaksanakan pada semester genap tahun 2024/2025, dengan jangka waktu pada tanggal 12 sampai 26 Februari 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono, populasi merupakan wilayah generalisasi yang tersusun atas objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian disimpulkan.⁶⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II MI Takhasus Darul Ulum Semarang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi. Menurut Rahmat, sampel merupakan sejumlah individu yang diambil dari populasi atau dapat pula dikatakan sebagai objek yang sesungguhnya dari suatu penelitian.⁶⁵ Pengambilan sampel ini menggunakan teknik *Purposive sampling*, teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Artinya pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah dirumuskan

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan RND*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 117

⁶⁵ Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015), hlm. 31.

terlebih dahulu oleh peneliti.⁶⁶ Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan memberi angket kepada seluruh siswa kelas II, lalu memilih siswa yang memenuhi syarat dalam penelitian ini.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Pada dasarnya, variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁷ Variabel merupakan objek penelitian yang telah ditetapkan. Peneliti menggunakan dua variabel dalam melakukan penelitian ini, yaitu Variabel Independen (x) dan Variabel Dependen (y).

1. Variabel Independen (X)

Variabel Independen (x) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab variabel dependen. Variabel Independen (x) dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game* dengan indikator sebagai berikut:

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 133.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 38

- 1) Frekuensi bermain: Seberapa sering seseorang bermain *game* dalam sehari atau seminggu (contoh: jumlah sesi bermain per hari).
- 2) Durasi bermain: Lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dalam satu sesi (contoh: jumlah jam bermain per hari).

Penghitungan intensitas dalam penelitian ini dilakukan dengan mengalikan frekuensi bermain *game* per minggu dengan durasi setiap kali bermain. Model penghitungan tersebut merujuk pada penelitian jurnal yang dilakukan oleh Al Nizar.⁶⁸

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel Dependen (y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau terjadi akibat karena adanya variabel independen (x). Variabel Dependen (y) dalam penelitian ini adalah seberapa banyak dan lancar hafalan al-qur'an siswa yang bermain *game*.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket/ Kuesioner

Menurut Sugiyono kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

⁶⁸ Al Nizar & Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game* Gadget terhadap Minat Belajar Siswa", *el-Midad :Jurnal PGMI* (Vol.11 No.2 Desember 2019), hlm.169-192.

seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁶⁹ Sedangkan menurut Suharsimi angket adalah sejumlah pertanyaan ter-tulis yang digunakan dengan tujuan untuk mem-peroleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya.⁷⁰

Peneliti akan memberikan kuesioner kepada peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert*, di mana responden hanya diminta menjawab dengan pilihan setuju atau tidak setuju untuk mengukur intensitas bermain *game*. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.⁷¹ Angket ini kemudian disebarkan kepada peserta didik yang bermain *game* yang telah peneliti dijadikan sample dalam penelitian ini, tujuannya yaitu untuk mengumpulkan data tentang intensitas bermain *game* siswa MI Darul Ulum.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 142

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 151.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 93.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk teks atau artefak. Teknik dekumentasi sering kali digunakan menjadi teknik utama dalam penelitian sejarah dan analisis teks. Namun hampir setiap penelitian ini di gunakan sebagai teknik pengumpulan data sekunder. Misalnya untuk mencari data tentang sejarah sekolah, tokoh pendiri, jumlah murid dan guru.⁷²

Dokumen digunakan untuk mengumpulkan data tentang hafalan al-qur'an siswa kelas II di MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Pujiada penelitian ini dokumentasi yang digunakan yaitu nilai tes hafalan siswa.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS IBM 25 dengan rumus uji *Shapiwo-Wilk*. Hasil masing-masing variabel data pada kolom kemudian ditentukan apakah

⁷² Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodignostik* (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2016), hlm. 19–22.

termasuk berdistribusi data normal atau tidak. Dengan syarat jika nilai *sig-alpha* < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal, sedangkan jika nilai *sig-alpha* > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Langkah-langkah uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS IBM 25 adalah sebagai berikut:

- 1) Buka file data yang akan di uji normalitas
- 2) Masukkan data pada *data view*, jangan lupa mengisi *variable view*
- 3) Klik menu *Analyze > Descriptive Statistics > Explore*
- 4) Pindahkan (Y) hafalan al-qur'an ke kotak *Dependent list*
- 5) Klik tombol plots, centang normality plots with test dan histogram
- 6) Klik continue, lalu klik ok

b. Uji Linieritas

Uji linieritas di gunakan untuk memilih model regresi yang akan digunakan. Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linier antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Jika suatu model tidak memenuhi syarat linieritas

maka model regresi linier tidak bisa digunakan. Untuk menguji linieritas suatu model dapat digunakan uji linieritas dengan melakukan regresi terhadap model yang ingin diuji. Aturan untuk keputusan linieritas dapat dengan membandingkan nilai signifikansi dari *deviation from linearity* yang dihasilkan dari uji linieritas (menggunakan bantuan SPSS) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* > alpha (0,05) maka nilai tersebut linear.⁷³

Langkah-langkah uji linieritas menggunakan aplikasi SPSS IBM 25 adalah sebagai berikut:

- 1) Buka file yang akan di uji linieritas
- 2) Klik *Analyze > Regression > Linear*
- 3) Setelah muncul dua kotak, masukkan hafalan al-qur'an ke kotak *dependent list* dan durasi bermain game ke kotak *independent list*
- 4) Pastikan bagian tombol *method* adalah *enter*
- 5) Klik tombol *statistics*, lalu centang *estimates*, *confidence intervals*, dan *model fit*
- 6) Klik *continue*, lalu klik *ok*

⁷³ R. Gunawan Sudarmanto, "Analisis Regresi Linear Ganda Dengan SPSS," *Graha Ilmu 1* (2005) 1. hlm. 77.

2. Analisis Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk menguji data statistik untuk menentukan apakah data hipotesis yang diajukan dapat diterima atau tidak.⁷⁴ Untuk menguji seluruh hipotesis yang diajukan (hipotesis 1 dan 2) digunakan analisis regresi sederhana. Analisis regresi sederhana yang digunakan pada penelitian ini mempunyai persamaan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel dependen (hafalan al-qur'an), hafalan al-qur'an smt 1

X = variabel independen (intensitas bermain *game*), dapat diukur dengan frekuensi dan durasi bermain *game*.

a = nilai konstanta (*Intercept*), nilai Y ketika X bernilai 0

b = koefisien regresi, yang menunjukkan perubahan Y terhadap X

Langkah-langkah uji regresi linier sederhana menggunakan aplikasi SPSS IBM 25:

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,..., hlm. 248.

- 1) Masukkan data X (intensitas bermain *game*) dan Y (hafalan al-qur'an) ke SPSS IBM 25.
- 2) Klik *Analyze > Regression > Linear*.
- 3) Pindahkan variabel *dependent/ Y* (hafalan al-qur'an) ke kotak *dependent*. Pindahkan variabel *independent/ X* (intensitas bermain *game*) ke kotak *Independent(s)*.
- 4) Pilih *Statistics* untuk melihat statistik tambahan seperti R^2 , koefisien, dan ANOVA.
- 5) Klik *OK* untuk menjalankan analisis.

Jika koefisien regresi b berniali positif artinya semakin tinggi intensitas bermain *game*, maka hafalan al-qur'an meningkat, sedangkan jika koefisien regresi b bernilai negative maka semakin tinggi intensitas bermain *game*, maka hafalan al-qur'an menurun. Melalui uji regresi linier sederhana ini, kita dapat mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game* terhadap hafalan al-qur'an.

3. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar variabel bebas mampu menjelaskan variasi dalam variabel terikat. Dengan kata lain, koefisien determinasi digunakan untuk menilai sejauh mana

kontribusi dari variabel intensitas bermain *game* terhadap variabel hafalan al-qur'an. Rumusnya adalah:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinasi

r^2 = Koefisien Korelasi Product Moment

Dengan batas koefisien determinasi $0 < kd < 1$ Untuk mempermudah proses perhitungan, peneliti menggunakan SPSS. Dalam SPSS, perolehan hasil dapat dilihat pada tabel model summary berdasarkan nilai dari tabel yang disebut r-square.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Angket Responden

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game terhadap hafalan Al-Qur'an siswa kelas II MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Subjek pada penelitian ini melibatkan 48 siswa kelas II MI Takhasus Darul Ulum Semarang sebagai responden, dengan 30 siswa dipilih sebagai sampel, yaitu siswa yang intensitas bermain *game* cukup tinggi terlebih di akhir pekan. Penyusunan skala intensitas bermain game online dalam penelitian ini berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain game online menurut Horrigen dalam Muslim meliputi "lama bermain game online, seberapa perhatiannya pada game online, seringnya bermain game online".⁷⁵

Berdasarkan hasil angket dan wawancara ringan, jenis game yang paling banyak dimainkan oleh siswa kelas II MI Takhasus Darul Ulum Semarang antara lain: Free Fire, Roblox, Among Us, dan Minecraft. Game tersebut umumnya

⁷⁵ Muslim, Pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajak Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan, *Skripsi*, 2019, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.

dimainkan melalui gadget pribadi atau milik orang tua pada saat waktu luang, terutama di akhir pekan.

Intensitas (X) ini didapatkan dengan cara mengalikan antara frekuensi dan durasi bermain *game*, Frekuensi mengacu pada seberapa sering siswa bermain *game*, sementara durasi menunjukkan berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*.

Tabel 4.1 Data Angket Responden

no	responden	Frekuensi (kali/ minggu)	durasi (jam/ kali main)	Intensitas (X)	Hafalan al- qur'an (Y)
1	R-1	2	1	2	93
2	R-2	3	2	6	83
3	R-3	7	1	7	85
4	R-4	2	2	4	93
5	R-5	7	1	7	82
6	R-6	2	2	4	92
7	R-7	3	2	6	84
8	R-8	2	2	4	93
9	R-9	7	1	7	85
10	R-10	2	1	2	95
11	R-11	7	1	7	80

12	R-12	2	2	4	90
13	R-13	2	2	4	92
14	R-14	2	2	4	95
15	R-15	2	2	4	95
16	R-16	3	2	6	95
17	R-17	7	1	7	90
18	R-18	2	1	2	90
19	R-19	3	1	3	95
20	R-20	3	3	6	90
21	R-21	2	2	4	86
22	R-22	2	2	4	95
23	R-23	2	2	4	95
24	R-24	2	1	2	95
25	R-25	2	2	4	92
26	R-26	3	2	6	85
27	R-27	2	2	4	85
28	R-28	3	2	6	90
29	R-29	7	1	7	75
30	R-30	3	1	3	96

B. Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memenuhi asumsi klasik tentang kenormalan data, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi normal. Ini dapat dilakukan dengan menggunakan versi 25 dari SPSS.

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.123	30	.200*	.981	30	.844

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,844 pada kedua uji tersebut. Karena nilai signifikansi dari residual $0,844 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi dengan normal. Hal ini menunjukkan bahwa hafalan al-qur'an siswa berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk analisis regresi linier sederhana.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menentukan apakah hubungan antara variabel X dan Y membentuk garis regresi linier atau tidak.

Tabel 4.3 Hasil Uji Linieritas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig .
Hafalan _al- qur'an * intensitas_bermain	Between Groups	(Combined)	480.467	4	120.117	7.864	.000
		Linearity	418.500	1	418.500	27.401	.000
		Deviation from Linearity	61.967	3	20.656	1.352	.280
	Within Groups		381.833	25	15.273		
Total		862.300	29				

Berdasarkan hasil uji linieritas yang ditunjukkan pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $418,500 > 0,05$, sehingga menunjukkan bahwa data ini memenuhi asumsi linieritas, yaitu hubungan antara intensitas bermain *game* dan hafalan al-qur'an bersifat linier dan uji regresi linier sederhana dapat dilakukan.

2. Analisis Uji Hipotesis

Uji analisis hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah intensitas bermain *game* berpengaruh terhadap hafalan al-qur'an siswa, uji analisis hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Uji analisis regresi sederhana dapat diperoleh melalui rumus regresi linier sederhana, yaitu $\hat{Y} = a + bX$ dengan bantuan SPSS Versi 25. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Uji regresi linier sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Coefficients ^a		Sig.	95,0% Confidence Interval for B	
	B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t		Lower Bound	Upper Bound
1 (Constant)	100.200	2.169		46.200	.000	95.757	104.643
waktu_bermain	-2.250	.438	-.697	-5.138	.000	-3.147	-1.353

a. Dependent Variable: nilai_hafalan

Uji regresi linier sederhana ini dapat dibentuk berdasarkan tabel di atas, dengan nilai konstanta a sebesar 100,200 dan koefisien regresi b sebesar -2,250. Adapun bentuk persamaannya yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$\hat{Y} = 100,200 + (-2,250)x$$

Persamaan di atas dapat diartikan sebagai berikut:

Nilai konstanta (a) sebesar 100,200 menunjukkan bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah 100,200. Koefisien regresi X sebesar (-2,250) menunjukkan bahwa setiap penambahan 1 jam waktu bermain *game* maka hafalan al-qur'an siswa akan turun sebesar 2,250 poin. Karena koefisien regresi bernilai negatif, maka menunjukkan bahwa pengaruh antara intensitas bermain *game* dan hafalan al-qur'an adalah negatif, artinya semakin tinggi intensitas bermain game maka semakin rendah hafalan al-qur'an, dan semakin rendah intensitas bermain game maka semakin tinggi hafalan al-qur'an.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel waktu bermain game berpengaruh secara signifikan terhadap nilai hafalan siswa. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara waktu bermain game terhadap nilai hafalan ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

3. Uji koefisien determinasi

Perhitungan koefisien determinasi dilakukan menggunakan SPSS versi 25, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.697 ^a	.485	.467	3.981

a. Predictors: (Constant), intensitas_game

Berdasarkan tabel diatas, kita dapat menemukan bahwa indeks nilai koefisien korelasi (R) yaitu 0,766. Apabila dimasukkan dalam persamaan koefisien determinasi, maka mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$Kd = (r^2) \times 100\%$$

$$Kd = (0,485)^2 \times 100\%$$

$$Kd = 48,50\%$$

Dengan hasil ini disimpulkan 48,50% variabel hafalan al-qur'an siswa merupakan kontribusi dari variabel intensitas bermain *game*. Sementara itu 51,50% sisanya dipengaruhi faktor lain.

4. Pembahasan Hasil uji

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh negatif antara intensitas bermain *game* (X) terhadap hafalan al-qur'an (Y) siswa MI Takhasus Darul Ulum

Semarang. Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nanda Putri Izza Rahmadania dkk. yang menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* (X) yang memiliki pengaruh signifikan sebesar 37,9% terhadap prestasi tahfidz (Y) siswa SD Islam di Kabupaten Tulungagung. Perbedaan hasil ini sangat mungkin terjadi, karena faktor lain seperti lingkungan belajar, tingkat kedewasaan siswa, dan bisa juga karena metode pembelajaran tahfidz yang diterapkan pada masing-masing sekolah. Meskipun di MI Takhasus Darul Ulum siswa mendapatkan lingkungan belajar dan tahfidz yang bagus, tidak menutup kemungkinan bahwa bisa terdapat pengaruh negative dari intensitas bermain *game* terhadap hafalan al-qur'an siswa MI Takhasus Darul Ulum.

Di MI Takhasus Darul Ulum Semarang siswa berada dalam lingkungan belajar yang mendukung program tahfidz dengan baik, namun hasil penelitian ini tetap menunjukkan bahwa intensitas bermain game berpengaruh secara signifikan terhadap hafalan al-qur'an siswa. Hal ini didukung oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 pada perhitungan analisis uji regresi linier sederhana yang hasilnya $0,000 < 0,05$, yang berarti hubungan antara kedua variabel terdapat pengaruh signifikan secara statistik,

artinya memang ada pengaruh antara intensitas bermain *game* terhadap hafalan al-qur'an siswa.

Dengan adanya hasil ini kita harus tetap waspada terhadap pengaruh intensitas *game* ini terhadap hafalan al-qur'an siswa dan orang tua berperan untuk memantau hafalan mereka. Agar mereka tidak terbawa arus pergaulan buruk lingkungan luar, siswa tentu harus diajarkan untuk mengontrol keinginan bermain *game* setiap hari, karena jika sudah terlanjur selalu menuruti keinginan untuk bermain *game* tanpa batas itu akan menjadi kecanduan dan dapat membahayakan kesehatan fisik maupun mental siswa.

Hasil penelitian Widarti menunjukkan bahwa kemampuan mengontrol diri mempengaruhi tingkat kecanduan *game online*. Individu yang mempunyai kontrol diri baik mampu mengendalikan diri dalam bermain *game online*, sehingga mampu menggunakan *game online* sesuai dengan kebutuhan dan kapasitasnya sebagai hiburan. Begitupun sebaliknya, karena semakin tinggi kontrol diri seseorang maka semakin rendah kecanduan *game online*-nya. Untuk meningkatkan kemampuan kontrol diri siswa maka perlu diberikan teknik self control yang dalam tahapan prosedurnya ada cara mengelola situasi, mengelola perilaku dan mengelola konsekuensi agar siswa dapat

mengendalikan diri dalam bermain *game* online dan mengarahkan perilakunya ke arah yang lebih positif.⁷⁶ Karena jika siswa yang sudah terlanjur ketergantungan bermain *game online* maupun *offline* biasanya cenderung melalaikan kewajiban sekolah, sering terlambat menyelesaikan hafalan atau kurang semangat dalam muraja'ah, sehingga prestasinya terpengaruh secara negative.⁷⁷

C. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa selama penelitian, ada kekurangan dan kesalahan yang dapat menyebabkan kekeliruan dalam pengambilan keputusan. Beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Sampel penelitian

Jumlah sampel dalam penelitian ini terbatas hanya pada siswa kelas 2 MI Takhasus Darul Ulum. Meskipun demikian, jumlah tersebut telah memenuhi batas minimal sampel penelitian, yaitu sebanyak 30 responden.

2. Data

⁷⁶ Putri Agus Solikha Anuryatin, (n.d), "Penerapan Teknik Self Control untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo", Jurnal Mahasiswa Universitas Surabaya. hlm. 1-10.

⁷⁷ Nanda Putri Izza Rahmadania, dkk., "The Influence of Online Game Intensity on Students' Tahfidz Achievement", *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, (Vol. 06, No. 01, December 2023), hlm. 63-73.

Data yang digunakan dalam penelitian ini hanya diambil berdasarkan nilai hafalan al-qur'an pada semester ganjil. Dengan demikian, hasil penelitian ini hanya menggambarkan kondisi hafalan siswa pada satu semester.

3. Kemampuan Peneliti

Dalam melakukan penelitian tentu tidak akan terlepas dari sejauh mana pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti menyadari keterbatasan kemampuan tidak bisa diabaikan dalam menyusun karya ilmiah. Namun, bimbingan dan dukungan dari dosen pembimbing yang telah membantu peneliti dalam mengoptimalkan hasil penelitian ini.

Keterbatasan-keterbatasan di atas merupakan tantangan yang dihadapi peneliti selama melakukan penelitian di MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Namun, peneliti bersyukur meskipun banyak kendala yang dihadapi, penelitian ini dapat diselesaikan. Dengan adanya keterbatasan ini, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel serta mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap hafalan al-qur'an siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis setiap bab dari skripsi berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* terhadap Hafalan Al-Qur’an Siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang”, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya pengaruh negatif pada intensitas bermain *game* terhadap nilai hafalan al-qur’an siswa kelas II di MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji F yang menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 26,404 dengan nilai signifikansi 0,000, sedangkan nilai F tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 4,2. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($26,404 > 4,2$) dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara intensitas bermain game terhadap hafalan Al-Qur’an siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas siswa dalam bermain game, maka semakin rendah hafalan al-qur’an siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kekhawatiran terhadap dampak negatif bermain game terhadap kemampuan hafalan siswa memang terbukti secara statistik.

Oleh sebab itu, pengawasan dari guru dan orang tua terhadap kebiasaan bermain game siswa sangat penting, agar waktu bermain tidak mengganggu konsistensi dan kualitas hafalan siswa.

B. Saran

1. Untuk Guru dan Orang Tua

- a. Guru dan orang tua diharapkan lebih fokus dalam membimbing siswa dengan metode yang efektif untuk meningkatkan hafalan al-qalur'an.
- b. Orang tua perlu mendukung anak dengan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan menghafal.

2. Untuk Siswa

Siswa disarankan untuk tetap menjaga keseimbangan antara waktu bermain dan waktu belajar agar prestasi akademik, khususnya dalam hafalan al-qur'an, tetap optimal.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih luas dan mempertimbangkan faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap hafalan siswa, seperti kualitas pengajaran dan frekuensi muraja'ah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).
- Abu Daud Sulayman ibn al-asy'ats ibn Ishaq al-Azdi as-Sijistani, *Sunan Abu Daud*, Kitab Al-Adab, Juz 43, No. 4383, (Darul Kutub Ilmiah: Beirut Libanon, 1996M).
- Adithya, Muhammad, dkk., *Pengaruh Penggunaan Metode TIKRAR Terhadap Kemampuan Menghafal Al-Quran Surah As-Syam Siswa Kelas IV Di SD Islam Cendekia Bukittinggi*, (Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial) Vol.1, No.4 November 2023.
- Akbar, Hairil, *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu*, (Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence Vol.1 No. 2, 2020).
- Al Nizar & Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa", *el-Midad : Jurnal PGMI* (Vol.11 No.2 Desember 2019).
- Al-Hafidz, Ahsin Wijaya, *Bimbingan Praktis Menghafal Al-Qur'an* (Jakarta: Amzah.2008).
- Ananda, Rahayu Dian, "Pengaruh *Game Online* terhadap Karakter Religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kec. Karangmoncol Kab. Purbalingga". Skripsi PGMI (Purwokerto : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri, 2023).
- Anuryatin, Putri Agus Solikha, (n.d), "Penerapan Teknik Self Control untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo", *Jurnal Mahasiswa Universitas Surabaya*.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006).
- Arsyam, Muhammad & M. Yusuf Tahir, "Ragam Jenis Penelitian dan Perspektif".
- Ash-Shabuni, Muhammad Ali, *At-Tibyan Fi Ulumul Quran*

- (Trj. Muhammad Qadirun Nur, 2001. Ikhtisar Ulumul Quran Praktis), (Pustaka Amani : Jakarta).
- Cahyo, Romadhon Egi Dwi, “Dampak Kecanduan *Game Online* pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”, *Skripsi* (Surabaya: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Chaplin, James P., *Kamus Lengkap Psikologi*, Terj. Kartini Kartono, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009).
- Ding, M.-C., & Lii, Y.-S., “*Handling online service recovery: Effects of perceived justice on online games. Telematics and Informatics*”, (2016), 33(4), 881-895.
- Echols, John M. & Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996).
- Edi, Fandi Rosi Sarwo, *Teori Wawancara Psikodignostik* (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2016).
- Fajri, Samsul, Azizah Hanum OK, dan Junaidi Arsyad, Etika Penghafal Al-Qur’an Perspektif Imam Al-Ajurri dalam Kitab Akhlak Hamalat Al-Qur’an, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, (Vol. 07 No 02).
- Fauziyyah, Fatma, *Hubungan Intensitas Zikir Dengan Kontrol Diri Pada Remaja Awal Di Ponpes Al-Itqon Tlogosari Wetan Pedurungan Semarang*.
- Fikri, Arrafi Naufal, dkk., Pengaruh Intensitas Bermain *Game Mobile Legends* terhadap Interaksi sosial Mahasiswa AKMRTV Jakarta, (Jurnal The Source, Vol. 4, No. 1, Bulan Juni 2022).
- Ghozali, Imam. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS Edisi Ketujuh. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 2013)
- Hafi, Anshari M., *Kamus Psychology* (Surabaya: Usaha Nasional, 1996).
- Hanafi, Arief Rahman, “Dampak Bermain *game online* Terhadap Akhlak Siswa kelas V di SDN 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak”, *Skripsi* (Metro: Sarjana IAIN Metro).

- Hendrawan, Gegana Bima & Rina Marlina, “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *game* Edukasi Digital pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, (Volume 5, No. 2, Maret 2022).
- Ikhwanuddin, Muhammad *Metode Tikrar dalam Tahfidz Al-Qur'an: Studi Kasus di Pondok Pesantren Takhasus Al-Qur'an*, (ILJ: Islamic Learning Journal, Jurnal Pendidikan Islam).
- Jati, Lucia dan Anita Herawati, *Segmentasi mahasiswa program studi ilmu komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam menggunakan gadget*. Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Jinan, Miftahul, *Awas Anak Kecanduan Game Online*. (Sidoarjo : Filla Press. 2011).
- Kamus Almunawir Araab-Indonesia
KBBI
- Khabiburohman, M., “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Akhlak Siswa di MTSS Simbang Kulon 01 Buaran Pekalongan”. *Skripsi PAI* (Semarang: UIN Walisongo Semarang).
- Lail, Jamalul & Tuti Lailatur Rohmaniyyah, *Pendapangan Hafalan Al-Qur'an dan Artinya dengan Metode Ilustrasi di Dusun Sentono, Klaten, Jawa Tengah*, *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, Vol. 4 No. 2, Mei 2015.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Mukadimah Tafsir Tahlili*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2011).
- Masduki, Yusron, *Implikasi Psikologis Bagi Penghafal Al-Qur'an*, *Jurnal Studi Islam*, (Medina-Te, Vol. 18 Nomor 1, Juni 2018).
- Mercellina, Feni, dkk., *Metode Pembelajaran Muraja'ah pada Rumah Takfidz Qur'an An-Nuur*, (Jurnal Pendidikan Islam) Vol. 09/NO: 02 Agustus 2020.
- Muslim, *Pengaruh intensitas bermain game online terhadap*

- akhlak remaja di Desa Rajak Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan, *Skripsi*, 2019, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Nambut, Elisabeth Litanian Ewantini, dkk., “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang”. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, (Vol. 2, No 1, April 2022).
- Nawabudin, Abdur Rabi, Teknik Menghafal Al-Qur`an (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991). Novrialdy, Eryzal, “Kecanduan *Game* Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Jurnal Buletin Psikologi* (Vol. 27, No. 2, 2019)
- Nuryani, Evy, “Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang”, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, (Volume 2, Nomor 3, 2014).
- Ondang, Gilbert Luis, dkk., Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. (Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020).
- Pasaribu, Juandi, dkk., “Dampak Penggunaan Gadget terhadap hafalan Qur`an santri”, *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* (Vol. 4, Number 4, Desember 2023).
- Prasetyo, Aji, Wawan Shokib Rondli, dan Diana Ermawati, Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Edicatio*, (Vol. 9, No. 1, 2023), hlm. 334-340.
- Pujanarko, Mung, Etika Komunikasi Verbal dalam Penulisan Berita di Media Online, *Jurnal Citra*, (Vol.6, No.1, 2018).
- Purnomo, Indu Indah, Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2, *Technologia* (Vol 11, No. 2, April-Juni 2020).
- Qosim, Amjad, Hafal Al-Qur`an Dalam Sebulan, (Jatim: Qiblat Press, 2012).
- Qur`an Kemenag

- Rahmadania, Nanda Putri Izza, dkk., “*The Influence of Online Game Intensity on Students' Tahfidz Achievement*”, *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, (Vol. 06, No. 01, December 2023), hlm. 63-73.
- Rahman, Amelia Asyifa, *Pengaruh Intensitas Mengakses Media Sosial terhadap Sikap Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Melalui Instagram Millencyrus*.
- Ramadhani, Rahmi dan Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2021).
- Ramdani, Nurfadila, *Pengaruh Game Online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*.
- Ruslan, Rosady, *Metodologi Penelitian Public Relation dan Komunikasi*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004).
- Safira, dkk., “Analisis Pengaruh Gadget terhadap minat anak-anak dalam belajar Al Qur’andi lingkungan 13 kelurahan ringas Pulau, Kec. Medan Marelan”, *Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*(Vol 5 No 2, Desember 2021).
- Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia teori dan pengukurannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 1995.
- Sri Bulan, Andi, Aminullah, dan Sri Wahyuni, “Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Mts Annurain Lonrae”, *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, (Vol.4, No. 2, Desember 2023).
- Sudarmanto, R. Gunawan, “Analisis Regresi Linear Ganda Dengan SPSS,” *Graha Ilmu 1* (2005)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), CV.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*, (Bandung: Alfabeta, 2019).

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, R & D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan RND*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Sukroni, pengaruh kemudahan dan kepuasan penggunaan layanan go-food terhadap perilaku konsumtif mahasiswa febi uin walisongo semarang, *Skripsi* (Semarang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Walisongo Semarang, 2020).
- Syahrudin, Yusuf Abdurachman Luhulima, Nur Khozin, Pengaruh Menghafal Al-Qur'an terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK IAIN Ambon, *al-iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (Vol. 6, No.2, Desember 2021).
- Syed Muhammad Al-Naquib Al-Attas, *Konsep Pendidikan dalam Islam*, (Bandung: Mizan, 2010).
- Toyyib, Moh., Ishaq Syahid, dan Nurul Qomariyah, Pembentukan Kemampuan Menghafal Surah Al-Fatihah Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus dalam keluarga Hafidzul Qur'an di Desa Tlagah), *Al-Ibrah*, (Vol. 6 No. 2 Desember 2021).
- Trijono, Rachmat, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Papsar Sinar Sinanti, 2015).
- Ulumuddin, "Memahami Hadis-hadis Keutamaan Menghafal al-Qur'an dan Kaitannya dengan Program Hafiz Indonesia di RCTI (Aplikasi Hermeneutika Nasr Hamid Abu Zaid)", *Jurnal Studi Alquran dan Hadis*, (Volume 4, No. 1, 2020).

- Wahyuni, Ria dan Harmaini, “Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja”, *Jurnal Psikologi*, (Volume 13 Nomor 1, Juni 2017).
- Muhammad Yasir dan Ade Jamaruddin, *Studi Al-Qur'an*, (Riau: CV. Asa Riau, 2016).
- Yohanis, dkk., *Hubungan Intensitas bermain Game online dengan Interaksi sosial remaja di Desa Bulasangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut*. CHM-K Applied Scientific Journal, (Volume 5 Nomor 1, Januari 2022).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fduk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0445/Un.10.3/K/DA.04.10/1/2025

Semarang, 22 Januari 2025

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.

Kepala Madrasah MI Takhasus Darul Ulum Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : F Frida Mustaghfira
NIM : 2103016058
Semester : 8

Judul Skripsi: Pengaruh Intensitas Bermain *Game* terhadap Hafalan Siswa MI Takhasus Darul Ulum Semarang
Dosen Pembimbing: Dr. Hj. Nur Asiyah, M.SI.

untuk melakukan riset/penelitian di MI Takhasus Darul Ulum Semarang yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 23 Januari sampai dengan tanggal 13 Februari 2025

Demikian, atas perhatian dan terimakasihnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wasallamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha

Siti Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 2

Kisi- kisi Angket

no	variabel	Sub variabel	indikator	subindikator	Nomor instrumen
1	Intensitas bermain game	Frekuensi bermain game	Banyaknya hari bermain game dalam sepekan	Jumlah hari bermain game dalam sepekan	1
2	Intensitas bermain game	Durasi bermain game	Lama waktu bermain game dalam satu sesi	Waktu rata-rata yang dihabiskan tiap kali bermain game	2

Pertanyaan

1. Berapa kali saudara bermain *game* dalam sepekan?
2. Berapa lama saudara bermain *game* dalam satu sesi?

Lampiran 3

Data Jawaban Angket Terbuka

no	responden	Frekuensi (kali/ minggu)	durasi (jam/ kali main)
1	R-1	2	1
2	R-2	3	2
3	R-3	7	1
4	R-4	2	2
5	R-5	7	1
6	R-6	2	2
7	R-7	3	2
8	R-8	2	2
9	R-9	7	1
10	R-10	2	1
11	R-11	7	1
12	R-12	2	2
13	R-13	2	2
14	R-14	2	2
15	R-15	2	2
16	R-16	3	2
17	R-17	7	1
18	R-18	2	1
19	R-19	3	1

20	R-20	3	3
21	R-21	2	2
22	R-22	2	2
23	R-23	2	2
24	R-24	2	1
25	R-25	2	2
26	R-26	3	2
27	R-27	2	2
28	R-28	3	2
29	R-29	7	1
30	R-30	3	1

Lampiran 4

Data Hasil Angket Terbuka

Intensitas (X)	Hafalan al-qur'an (Y)
2	93
6	83
7	85
4	93
7	82
4	92
6	84
4	93
7	85
2	95
7	80
4	90
4	92
4	95
4	95
6	95
7	90
2	90
3	95
6	90
4	86
4	95
4	95
2	95

4	92
6	85
4	85
6	90
7	75
3	96

Lampiran 5

Data Responden

No	Nama Responden	Jenis Kelamin
1	Belvi	Perempuan
2	Javi	Laki-laki
3	Nevan	Laki-laki
4	Uwais	Laki-laki
5	Rafi	Laki-laki
6	Kanzia	Perempuan
7	wiwi	Laki-laki
8	Princess	Perempuan
9	Ali	Laki-laki
10	Hanan	Laki-laki
11	Al Rasha	Laki-laki
12	Dello	Laki-laki
13	Aqlan	Laki-laki
14	Alesa	Perempuan
15	Alvin	Laki-laki
16	Danen	Laki-laki
17	Dhiya	Laki-laki
18	El Maury	Laki-laki
19	Gema	Laki-laki
20	Ken	Laki-laki
21	Kenzie	Laki-laki
22	Keyna	Perempuan
23	Kayla	Perempuan
24	Fitri	Perempuan
25	Deva	Laki-laki
26	Rafa	Laki-laki

27	Rafi	Laki-laki
28	Raisya	Perempuan
29	Arsya	Perempuan
30	Salfa	perempuan

Lampiran 6

Hasil Pengolahan Data dengan SPSS versi 25

Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.123	30	.200*	.981	30	.844

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Linieritas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hafalan _al- qur'an * intensit as_ber main	Between Groups	(Combined)	480.467	4	120.117	7.864	.000
		Linearity	418.500	1	418.500	27.401	.000
		Deviation from Linearity	61.967	3	20.656	1.352	.280
	Within Groups		381.833	25	15.273		
	Total		862.300	29			

Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	95,0% Confidence Interval for B	
	B	Std. Error				Lower Bound	Upper Bound
1 (Constant)	100.200	2.169		46.200	.000	95.757	104.643
waktu_bermain	-2.250	.438	-.697	-5.138	.000	-3.147	-1.353

a. Dependent Variable: nilai_hafalan

Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	418.500	1	418.500	26.404	.000 ^b
	Residual	443.800	28	15.850		
	Total	862.300	29			

a. Dependent Variable: nilai_hafalan

b. Predictors: (Constant), waktu_bermain

Lampiran 7

Dokumentasi Angket Terbuka





Lampiran 8

1. Sejarah MI Takhasus Darul Ulum

MI Takhasus Darul Ulum merupakan madrasah unggulan yang berbasis tahfidz al-qur'an. Berdirinya Madrasah ini yaitu diawali dengan kegelisahan tim pengembang yayasan di tahun 2016. Tim ini sendiri terdiri dari enam anggota yaitu Nurul Qomariyah (Kepala MI Darul Ulum), M. Arief Hidayatulloh, M.Ag (Kepala MA Darul Ulum), Ahmad Mustafidin, M.S.I (Litbang YPI Darul Ulum), Achmad Nur Mustofa, S.Ag, Suriyah, S.Ag., M.Pd.I, dan Muh Hasan Faizin, S.Sos.I. Mereka melakukan berbagai persiapan untuk membuka Kelas Unggulan, salah satunya dengan mengadakan pertemuan rutin untuk merancang kurikulum yang akan diterapkan.

Kegelisahan ini muncul karena meskipun MI Darul Ulum sudah berkembang secara kuantitas, namun masih ada kekurangan dalam aspek kualitas, seperti keterbatasan waktu belajar, materi yang kurang spesifik, serta minimnya pengembangan minat dan bakat siswa. Selain itu, kompetensi tenaga pendidik juga menjadi faktor yang memengaruhi prestasi siswa. Setelah melalui proses koordinasi, dalam waktu satu tahun, Yayasan Pendidikan Islam Darul Ulum memberikan izin untuk membuka Kelas Unggulan pada tahun ajaran 2016/2017. Tim Pengembang

melakukan sosialisasi kepada calon wali murid mengenai program, kurikulum, sarana-prasarana, dan biaya yang berlaku. Respon yang diterima cukup positif, dengan jumlah siswa yang mendaftar sesuai target, yaitu 20 siswa.

Perkembangan Kelas Unggulan ini mendapat apresiasi dari pengawas madrasah dan Kementerian Agama Kota Semarang, yang ditandai dengan kunjungan Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Semarang, Drs. Muhdi, M.M. Dengan dukungan penuh dari madrasah, orang tua, komite, dan masyarakat, pada tahun 2019 Kelas Unggulan menerima wakaf tanah seluas 6.000 m² dari dr. Dachlan, yang merupakan kakek dari salah satu siswa. Di lahan inilah kemudian dibangun gedung baru untuk Kelas Unggulan MI Takhasus Darul Ulum.

Pada tahun 2022, Tim Pengembang mengajukan izin operasional kepada Kementerian Agama. Pada bulan Mei 2022, izin operasional resmi diterbitkan, dengan nama MI Takhasus Darul Ulum, yang dipimpin oleh Nurul Qomariyah, M.S.I. Dengan berdirinya MI Takhasus Darul Ulum sebagai madrasah yang terpisah dari MI Darul Ulum, harapan besar disematkan agar madrasah ini menjadi barometer pendidikan dasar terbaik di Jawa Tengah, bukan hanya di Kota Semarang.

2. Visi dan Misi Madrasah

a. Visi Madrasah

Terwujudnya peserta didik yang religius, berkarakter, berprestasi, berbudaya lingkungan, dan ramah anak

b. Misi Madrasah

- 1) Menyelenggarakan program pembiasaan beriman dan bertaqwa melalui kegiatan keagamaan dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Menciptakan Susana madrasah yang islami dan nahdliyin
- 3) Menciptakan kepedulian sosial untuk saling tolong menolong dengan sesama
- 4) Meningkatkan karakter akhlak mulai, etika, maupun bertutur kata dalam beraktivitas sehari-hari
- 5) Memberdayakan potensi peserta didik agar berprestasi secara maksimal secara intelektual, emosional, dan spiritual
- 6) Mencetak peserta didik berprestasi secara akademik maupun non akademik serta memiliki daya kompetitif tinggi
- 7) Mennciptakan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang memanfaatkan potensi alam serta lingkungan di madrasah

- 8) Mengoptimalkan pola-pola pengelolaan lingkungan untuk mewujudkan madrasah yang bersih dan asri
- 9) Menjamin hak belajar setiap anak tanpa terkecuali dalam proses pembelajaran
- 10) Menciptakan lingkungan, sarana, dan prasarana madrasah yang aman

3. Tujuan

- a. Hafal minimal Juz 30
- b. Menguasai Arab Pegon
- c. Membaca al-qur'an dengan tartil
- d. Hafal Tahlil dan doa Tahlil
- e. Menguasai percakapan bahasa Arab dasar (Muhadatsah)
- f. Menguasai percakapan bahasa Inggris dasar (Conversation)
- g. Berakhlak Mulia
- h. Memiliki keterampilan sesuai bakat dan minat
- i. Berjiwa Nasionalisme dan Ahlussunnah walJamaah

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Nama Lengkap | : F Frida Mustaghfira |
| 2. Tempat Tanggal Lahir | : Semarang, 15 Februari 2002 |
| 3. Alamat | : Jl. Tejosari, rt 05 rw 05
Gedawang Banyumanik
Semarang |
| Handphone | : 0895632643389 |
| Email | : ffridaam02@gmail.com |

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SDIT Assalamah Ungaran, lulus 2014
 - b. MTs. Raudlatul Ulum Guyangan, lulus 2017
 - c. MA NU Banat Kudus, lulus 2020
 - d. UIN Walisongo Semarang, sekarang
2. Pendidikan Non Formal
 - a. Pondok Pesantren Raudlatul Ulum Guyangan
 - b. Pondok Pesantren Roudhotul Jannah Kudus
 - c. Pondok Pesantren Darul Falah Besongo Semarang