

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE TERHADAP TINGKAT HAFALAN
AL-QUR'AN MAHASISWA FAKULTAS
USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-
RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**HARITS RAMADHANA
NIM. 200303028**

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2025 M / 1447 H**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Harits Ramadhana

NIM : 200303028

Jenjang : Strata Satu (S1)

Program studi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya.

Banda Aceh, 06 Agustus 2025

iyatakan,



Harits Ramadhana

200303028

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Sebagai Salah Satu Beban Studi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

Diajukan Oleh:

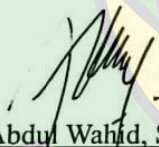
Harits Ramadhana

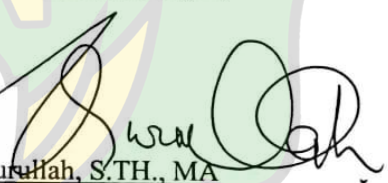
Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
NIM : 200303028

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Abdul Wahid, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197209292000031001


Nurullah, S.TH., MA
NIP. 198104182006042004

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Strata Satu dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Al-Qur'an dan Tafsir

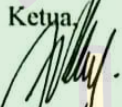
Pada hari / Tanggal : Rabu, 20 Agustus 2025

26 Safar 1447 H

di Darussalam – Banda Aceh

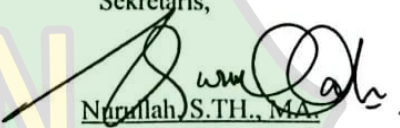
Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua,


Prof. Dr. Abd. Wahid, M.Ag.

NIP. 197209292000031001

Sekretaris,


Nurullah, S.TH., MA.

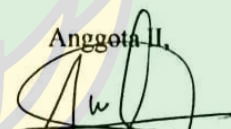
NIP. 198104182006042004

Anggota I,


Dr. Muhammad Zaini, M.Ag.

NIP. 197202101997031002

Anggota II,


Dr. Nurkhalks, S.Ag., SE., M. Ag.

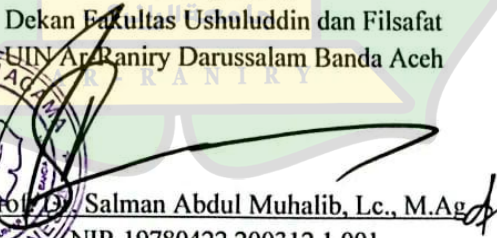
NIP. 197303262005011003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh




Prof. Dr. Salman Abdul Muhalib, Lc., M.Ag.

NIP. 19780422 200312 1 001

ABSTRAK

Nama/NIM : Harits Ramadhana/200303028
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Tingkatan Hafalan Mahasiswa Ushuluddin Dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Tebal Skripsi : 79 Halaman
Program Studi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
Pembimbing I : Dr. Abdul Wahid, S.Ag., M.Ag.
Pembimbing II : Nurullah, S.TH., MA

Fenomena bermain game online semakin marak di kalangan mahasiswa dan berpotensi memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk kemampuan menghafal Al-Qur'an. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana intensitas bermain game online dan tingkat hafalan Al-Qur'an mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh, serta sejauh mana hubungan keduanya. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana intensitas bermain game online mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi linear sederhana. Jumlah responden sebanyak 44 mahasiswa, yang ditentukan dengan teknik sampel jenuh dan snowball sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online mahasiswa berada pada kategori sedang, dengan nilai rata-rata sebesar 2,557. Sementara itu, tingkat hafalan Al-Qur'an mahasiswa juga berada pada kategori sedang, dengan nilai rata-rata 2,01. Hasil uji hipotesis memperlihatkan bahwa intensitas bermain game online tidak berpengaruh signifikan terhadap tingkat hafalan Al-Qur'an, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,066 ($p > 0,05$). Nilai Adjusted R Square sebesar 0,056 atau 5,6% menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil variasi dalam tingkat hafalan Al-Qur'an dapat dijelaskan oleh intensitas bermain game online, sedangkan 94,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain, seperti motivasi pribadi, strategi pembelajaran, manajemen waktu, serta dukungan lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Game Online, Hafalan Al-Qur'an, Mahasiswa UIN Ar-Raniry

PEDOMAN TRANSLITERASI ALI 'AUDAH

Model ini sering dipakai dalam penulisan transliterasi dalam jurnal ilmiah dan juga transliterasi penulisan disertasi. Adapun bentuknya adalah sebagai berikut:

Arab	Transliterasi	Arab	Transliterasi
ا	Tidak disimbolkan	ط	Ṭ (titik di bawah)
ب	B	ظ	Ẓ (titik di bawah)
ت	T	ع	'
ث	Th	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	Ṣ (titik di bawah)	ي	Y
ض	Ḍ (titik di bawah)		

Catatan:

1. Vokal Tunggal

----- (*fathah*) = a misalnya, حدث ditulis *hadatha*

----- (*kasrah*) = i misalnya, قيل ditulis *qila*

----- (*dhammah*) = u misalnya, روي ditulis *ruwiya*

2. Vokal Rangkap

(ي) (*fathah* dan *ya*) = *ay*, هريرة misalnya ditulis *Hurayrah*

(و) (*fathah* dan *waw*) = *aw*, توحيد misalnya ditulis *tawhid*

3. Vokal Panjang (*maddah*)

(ا) (*fathah* dan *alif*) = *ā*, (a dengan garis di atas)

(ي) (*kasrah* dan *ya*) = *ī*, (i dengan garis di atas)

(و) (*dammah* dan *waw*) = *ū*, (u dengan garis di atas)

misalnya: (برهان, توفيق, معقول) ditulis *burhān, tawfiq, ma'qūl*.

4. *Ta' Marbutah* (ة)

Ta' Marbutah hidup atau mendapatkan harakat *fathah, kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah (t), misalnya = الفلسفة الاول *al-falsafat al-ūlā*. Sementara *ta' marbutah* mati atau mendapatkan harakat sukun, transliterasinya adalah (h), misalnya: تحافت الفلسفة, دليل الإنابة (مناهج الأدلة) ditulis *Tahāfut al-Falāsifah, Dalīl al-'ināyah, Manāhij al-Adillah*.

5. *Syaddah* (*tasydid*)

Syaddah yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan lambang (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan huruf, yakni yang sama dengan huruf yang mendapat *syaddah*, misalnya (إسلامية) ditulis *islamiyyah*.

6. Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال transliterasinya adalah al, misalnya: النفس, الكشف ditulis *al-kasyf, al-nafs*.
7. Hamzah (ء)
Untuk hamzah yang terletak di tengah dan diakhir kata ditransliterasi dengan ('), misalnya: ملائكة ditulis *mala'ikah*, جزئ ditulis *juz'ī*. Adapun hamzah yang terletak di awal kata, tidak dilambangkan karena dalam bahasa Arab, ia menjadi alif, misalnya اختراع ditulis *ikhtirā'*.

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti Hasbi Ash Shiddieqy. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kadiyah penerjemahan. Contoh: Mahmud Syaltut.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti damaskus, bukan Dimasyq; Kairo, bukan Qahirah dan sebagainya.

Singkatan

SWT	: Subhanahu Wata'ala
SAW	: Sallallahu 'Alaihi Wasallam
Kec.	: Kecamatan
a.s.	: 'Alaihisalam
r.a.	: Radiallahu 'Anhu
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
M.	: Masehi
Vol.	: Volume
hlm.	: halaman
terj.	:terjemahan ¹

¹ Pudji Sriatno, "Panduan Penulisan Skripsi" *Journal of Chemical Information and Modeling*, (Banda Aceh, 2019), hlm. 49.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan *Bismillahirrahmanirrahim*, segala puji bagi Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia serta kemudahan dan kelapangan dada sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “pengaruh tingkat intensitas game online terhadap Tingkat hafalan Al-Qur’an mahasiswa di Fakultas Ushuluddin dan Filsafat kota Banda Aceh”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada kekasih tercinta baginda Nabi Muhammad Saw, kepada para sahabat dan keluarga tercinta dari baginda Nabi Muhammad Saw.

Sebelum lembar ini ditulis, setelah melalui proses panjang yang penulis lalui izinkan penulis mengakhiri tulisan ini dengan mengucapkan terimakasih dari hati yang paling dalam penulis.

1. Kepada ibu dan bapak tercinta, mereka yang tak pernah lelah dalam doa, selalu hadir memberi semangat, dan menjadi tempat kembali yang paling menenangkan di setiap langkah perjuangan ini. Di balik setiap lembar skripsi ini, tersimpan keringat dan doa yang mereka titipkan dalam keheningan. Mereka yang berjuang tanpa pamrih di tengah kerasnya hidup, menapaki jalan terjal penuh risiko demi melihat anaknya sampai pada titik ini. Kasih sayang mereka tak pernah pudar, layaknya hujan yang sabar menyuburkan tanah kering, seperti mentari yang setia menyinari meski tak diminta hadir. Doa mereka terus mengalir tanpa henti, menjadi cahaya saat gelap, dan pelindung di tengah badai. Tak ada balasan yang sepadan untuk segala pengorbanan dan cinta yang telah mereka curahkan. Namun, semoga karya sederhana ini bisa menjadi bukti bahwa setiap peluh dan pengorbanan mereka tidaklah sia-sia. Dan semoga pencapaian ini menjadi sumber kebahagiaan di hati mereka serta menjadi amal jariyah yang terus mengalir dalam ridha dan keberkahan Allah Swt.

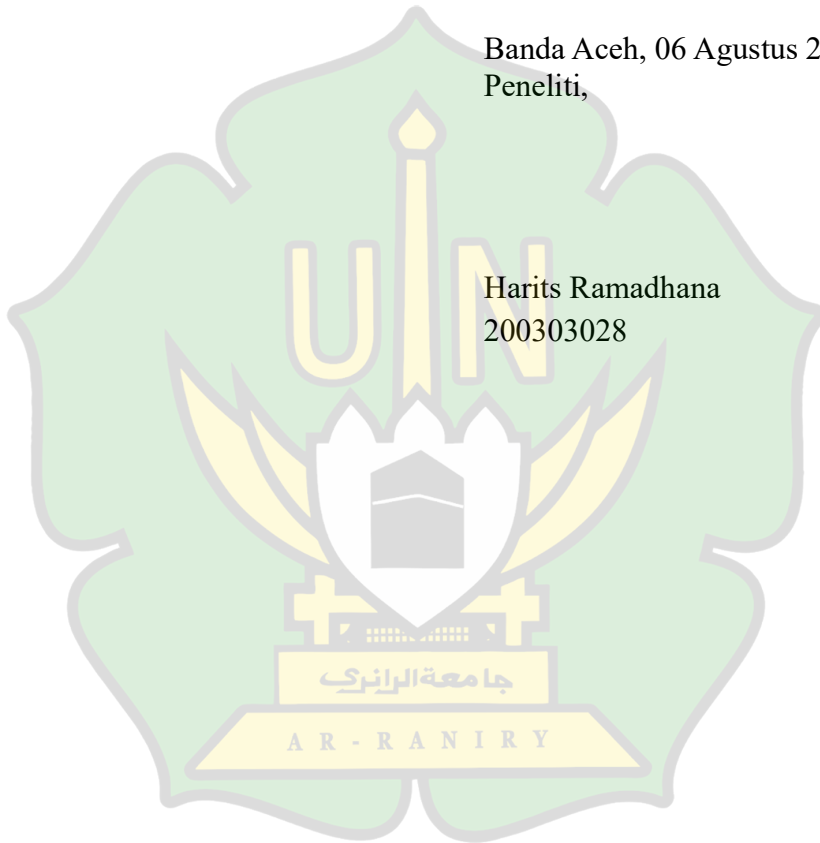
2. Terimakasih adik-adikku tersayang yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi di setiap proses yang penulis lalui
3. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada Bapak Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, serta kepada Ibu Zulihafnani, S.TH.,MA. Selaku ketua Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir UIN Ar-Raniry. Kepada seluruh jajaran staf karyawan dan dewan Guru, berkat jasa dari guru-guru, penulis banyak mendapatkan ilmu dan pengalaman yang sangat berarti dan berguna untuk Agama bangsa dan negara.
4. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Dr. Abdul Wahid, S.Ag., M.Ag. selaku dosen pembimbing I yang selalu mempermudah dan meberikan ilmu yag bermanfaat kepada penulis.
5. Ibu Nurullah, S.TH., MA. selaku dosen pembimbing II yang selalu ada kapanpun penulis bimbingan, dan selalu siap membimbing penulis sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini secara sempurna.
6. Terimakasih juga kepada bapak Zainuddin, S.Ag., M.Ag selaku pembimbing akademik (PA) yang sangat peduli kepada penulis semenjak semester satu bahkan selama proses penulisan skripsi.
7. Terimakasih juga kami ucapkan kepada seluruh mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, yang telah membantu penulis menjadi narasumber informasi terkait dengan penelitian ini, ini semua penulis ucapkan Jazakumullahu Khoiron.
8. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Angkatan 2020 yang sudah berjuang dari awal sampai akhir untuk menyelesaikan prodi ini semoga kita sukses dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat

diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat akademis. Akhirul kalam, penulis berharap semoga karya ini menjadi amal jariyah dan mendatangkan keberkahan bagi semua pihak yang terlibat.

Banda Aceh, 06 Agustus 2025
Peneliti,

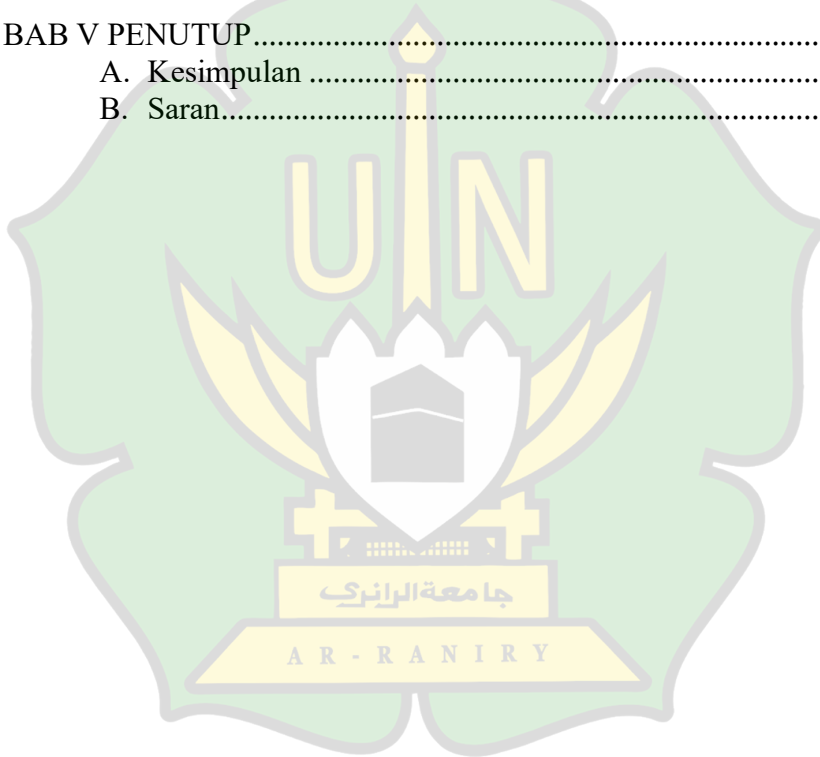
Harits Ramadhana
200303028



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	66
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Hipotesa Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 7
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kerangka Teori	10
1. Game Online	10
2. Kecanduan Game Online	14
3. Pengertian Hafalan Al-Qur'an	16
4. Game online menurut Pandangan Al-Qur'an dan Sunnah	19
C. Defenisi Operasional	27
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 30
A. Pendekatan Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	30
C. Teknik Pengumpulan Data	31
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN	39
A. Gambaran Umum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh	39
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	40
1. Analisis Data Responden	40
2. Analisis Data Kuesioner.....	43
C. Analisis Data Hasil Penelitian.....	55
1. Uji Normalitas.....	55
2. Uji Regresi Linear Sederhana	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Kuesioner Intensitas Bermain Game Online	32
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Kuesioner Tingkat Hafalan Al-Qur'an	32
Tabel 3.3. Skala Jawaban Kuesioner	33
Tabel 3.4. Hasil Uji Validitas	35
Tabel 3.5. Hasil Uji Reliabilitas	36
Tabel 3.6. Interpretasi kriteria hasil penelitian	37
Tabel 3.7. Interpretasi koefisien korelasi	38
Tabel 4.1. Jumlah Frekuensi dan Persentase Data Responden	41
Tabel 4.2. Jumlah Frekuensi dan Persentase Data Responden	41
Tabel 4.3. Jumlah Frekuensi dan Persentase Data Responden	42
Tabel 4.4. Jumlah Frekuensi dan Persentase Data Responden	42
Tabel 4.5. Hasil Statistik Deskriptif Intensitas Bermain Game Online	43
Tabel 4.6. Rumus Kategorisasi Sampel Penelitian	49
Tabel 4.7. Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online Mahasiswa UIN Ar-Raniry	49
Tabel 4.8. Frekuensi dan persentase kategoriasi Intensitas Bermain Game Online Mahasiswa UIN Ar-Raniry	50
Tabel 4.9. Hasil Statistik Deskriptif Tingkat Hafalan	51
Tabel 4.10. Rumus Kategorisasi Sampel Penelitian	53
Tabel 4.11. Kategorisasi Tingkat Hafalan Mahasiswa UIN Ar Raniry	53
Tabel 4.12. Frekuensi dan persentase kategoriasi Intensitas Bermain Game Online Mahasiswa UIN Ar-Raniry	54
Tabel 4.13. Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 4.14. Model <i>Summery</i>	57
Tabel 4.15. ANNOVA	57
Tabel 4.16. <i>Coefficients</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Diagram Indikator Frekuensi Bermain Game Online	44
Gambar 4.2. Diagram Indikator Durasi Bermain Game Online	46
Gambar 4.3. Diagram Indikator Waktu Bermain Game	47
Gambar 4.4. Diagram Intensitas Bermain Game Online	50
Gambar 4.5. Diagram Indikator Konsisten dalam Muraja'ah.....	52
Gambar 4.5. Diagram Tingkat Hafalan	55



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini perkembangan teknologi dan informasi di dunia khusus nya di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kondisi kemajuan teknologi yang semakin canggih ini senantiasa mempengaruhi perkembangan individu di segala aspek kehidupan. Perkembangan teknologi ini telah memberikan kontribusi yang sangat besar bagi masyarakat, perusahaan/industri, ataupun pemerintah. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu yang berhubungan dengan informasi dari seluruh dunia dapat diakses dengan mudah. Perkembangan teknologi internet memberikan berbagai fungsi, mulai dari mempercepat komunikasi hingga memperpendek jarak di berbagai kota bahkan di negara lain.

Seiring dengan perkembangan zaman, kini banyak ditemukan anak-anak hingga orang dewasa yang mulai memakai gadget tak terkecuali mahasiswa Fakultas Ushuludddin dan Filsafat. Selain fungsi nya untuk berkomunikasi dengan orang tua, mereka juga menggunakannya untuk bermain game. Video game yang dulu nya hanya terkenal sebatas playstation, di zaman sekarang dapat dimainkan di berbagai tempat ataupun platform yang digunakan seperti Komputer, laptop, dan handphone.

Game online tidak akan berpengaruh bagi kehidupan seseorang apabila game tersebut tidak digunakan berlebihan. Sekarang banyak sekali orang yang bermain game online di handphone, baik di rumah maupun di warung-warung kopi di Aceh. Namun penggunaan game online yang berlebihan akan banyak berdampak negatif bagi kehidupan seorang remaja. Kecanduan game online akan mempengaruhi aspek sosial nya dalam menjalani kehidupan nya sehari-hari. Ancaman yang paling banyak ditemui saat seseorang kecanduan game online adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengatur emosi nya. Mereka akan lebih sering mengalami rasa gelisah, sedih, marah, dan takut untuk bersosialisasi.

Hal ini akan berdampak akan hubungan dengan orang lain. Selain itu dampak lain yang ditimbulkan oleh game online adalah, individu akan malas belajar, terutama menghafal Al-Qur'an, sulit berkonsentrasi saat belajar atau menghafal Al-Qur'an, dan sering begadang.

Al-Qur'an sebagai kalam Allah terdapat pedoman hidup manusia yang hakiki. Oleh sebab itu, setiap umat Islam memiliki kewajiban untuk mempelajari Al-Qur'an dengan membaca, menghafal, dan mengamalkannya. Salah satu keutamaan membaca dan menghafal al-Qur'an adalah bahwa setiap manusia yang mempelajari Al-Qur'an akan menjadi manusia yang paling baik, Allah akan menaikkan derajat orang tersebut, memberikan ketenangan dalam hati nya, dan Allah jauhkan dari segala hal yang buruk. Oleh karena itu, seorang mukmin akan mendapatkan kebahagiaan yang tiada dua nya melainkan dapat membaca al-Qur'an. Namun, alangkah lebih bagus jika seorang mukmin dapat memahami arti dan makna dari Al-Qur'an. Al-Qur'an sendiri menegaskan bahwa Allah telah memudahkan umat manusia untuk mengingat dan mempelajarinya, sebagaimana dalam firman-Nya:

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

Artinya : Dan sesungguhnya telah Kami mudahkan Al-Qur'an untuk pelajaran, maka adakah orang yang mau mengambil pelajaran ?

Ayat ini menunjukkan bahwa menghafal Al-Qur'an pada dasarnya bukanlah perkara yang sulit, karena Allah telah memberi kemudahan dalam prosesnya. Namun demikian, kemudahan tersebut menuntut adanya kesungguhan dan manajemen waktu yang baik dari individu. Di sinilah faktor aktivitas lain, seperti intensitas bermain game online, dapat berpengaruh terhadap kualitas hafalan mahasiswa.

Menghafal Al-Qur'an merupakan salah satu keutamaan yang hanya diturunkan oleh Allah kepada hamba-hambanya yang telah terpilih. Imam Nawawi dalam *al-Tibyān fī Ādābi Ḥamālatil Qur'ān* mengutip sebuah riwayat yang mendorong kaum muslimin untuk

selalu membaca dan mencintai Al-Qur'an. Riwayat tersebut berasal dari Abū Umāmah dan juga 'Abdullāh bin Mas'ūd. Adapun hadisnya yaitu :

اَقْرَؤُوا الْقُرْآنَ، فَإِنَّ اللَّهَ لَا يُعَذِّبُ قَلْبًا عَمِيَ الْقُرْآنَ، وَإِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ مَأْدُبُهُ
اللَّهُ، فَمَنْ دَخَلَ فِيهِ فَهُوَ آمِنٌ، وَمَنْ أَحَبَّ الْقُرْآنَ فَلْيَبْشِرْ

“Bacalah Al-Qur'an, karena Allah tidak mengadzab hati orang yang menghafal Al-Qur'an dan Al-Qur'an benar-benar merupakan jamuan Allah. Maka barang siapa yang mendatangnya ia akan aman, bergembiralah siapa saja yang sangat mencintai Al-Qur'an” (HR. Ad-Darimī).¹

Riwayat ini meskipun tidak sampai kepada Nabi SAW. (mauqūf), namun tetap memiliki nilai motivasi yang sangat besar bagi penghafal dan pecinta Al-Qur'an. Pesan utamanya adalah bahwa Al-Qur'an merupakan sumber ketenangan dan keselamatan, serta tanda kebahagiaan bagi siapa saja yang benar-benar mencintainya.

Menjaga hafalan Al-Qur'an merupakan suatu keharusan bagi para penghafal al-Qur'an. Namun, kini telah banyak terjadi penurunan tingkatan hafalan di kalangan para penghafal al-Qur'an tidak terkecuali mahasiswa fakultas Ushuluddin dan Filsafat Banda Aceh jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir. Jurusan ini menyediakan kesempatan kepada mahasiswa untuk menghafal Al-Qur'an karena di jurusan ini terdapat salah satu mata kuliah Tahsin dan Tahfidz Al-Qur'an. Mata kuliah ini salah satu mata kuliah wajib dan mata kuliah ini sudah ada sejak semester pertama. Mayoritas mahasiswa Ushuluddin dan Filsafat Banda Aceh berasal dari berbagai lembaga tahfidz yang tersebar di segala penjuru provinsi Aceh dan Sumatera

¹ Abū Muḥammad 'Abdullāh bin 'Abdirrahmān ad-Dārimī, *Sunan ad-Dārimī*, Kitāb Faḍā'il al-Qur'ān, Bāb 6, no. 3381 (Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1412 H), juz 2, hlm. 445. Lihat pula: Imām an-Nawawī, *al-Tibyan fī Ādābi Hamālatil Qur'ān*, terj. Umniyyati Sayyidatul Hauro' dkk. (Solo: Al-Qowam, 2024), hlm. 13.

Utara yang awalnya sudah memiliki hafalan sebanyak 5-30 Juz sebelum masuk ke fakultas ini, namun setelah masuk ke fakultas ini menjadi menurun tingkat hafalannya.

Tidak semua mahasiswa dapat menyelesaikan hafalannya hingga 30 juz. Sebagian hanya dapat menyelesaikan 5-10 juz saja. Selain itu terdapat beberapa masalah yang dihadapi mahasiswa seperti tidak memahami metode-metode dalam menghafal Al-Qur'an.

Menurut pendapat peneliti, al-Qur'an sangat penting untuk mahasiswa agar hafalan mahasiswa tidak hilang begitu saja daripada bermain game online. Seorang penghafal Al-Qur'an pasti sangat tertarik dengan Al-Qur'an baik pada saat menghafal maupun setelah menghafal. Salah satunya adalah mengetahui pentingnya dan hikmah membaca dan menghafal Al-Qur'an. Seperti yang diterangkan bahwa Rasulullah membaca dan menghafal Al-Qur'an membawa manfaat untuk meneguhkan hati, menguatkan hati dan jiwa, juga membimbing dan membina umat Islam dalam menjalankan syari'at Islam.²

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di fakultas Ushuluddin dan Filsafat kota Banda Aceh, peneliti menemukan permasalahan yaitu: banyaknya mahasiswa yang tidak memiliki waktu luang untuk muraja'ah (mengulang-ulang hafalan yang telah dihafal) di tengah kesibukan mereka di kampus maupun di luar kampus. Para mahasiswa lebih mementingkan nongkrong di warung kopi sambil bermain game online daripada menghafal Al-Qur'an. Seharusnya mahasiswa lebih mengutamakan menghafal Al-Qur'an ketimbang bermain game online. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian ilmiah yang berjudul "pengaruh tingkat intensitas game online terhadap Tingkat hafalan Al-Qur'an mahasiswa di Fakultas Ushuluddin dan Filsafat kota Banda Aceh".

² Yeni Rahmawati, 'Institut Agama Islam Negeri', *Excutive Summary*, 23, 2018, hlm 107.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa hal yang perlu kita kaji dan teliti lebih lanjut. Adapun hal-hal yang perlu dikaji adalah :

1. Bagaimana intensitas bermain game online mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Banda Aceh
2. Bagaimana tingkat hafalan Al-Qur'an mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Banda Aceh
3. Adakah pengaruh intensitas bermain game online terhadap tingkat hafalan Al-Qur'an mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Banda Aceh

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian disini adalah :

1. Untuk mengamati intensitas bermain game online pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Banda Aceh
2. Untuk mengamati tingkat hafalan mahasiswa fakultas Ushuluddin dan Filsafat Banda Aceh
3. Untuk mengamati pengaruh game online terhadap tingkatan menghafal Al-Qur'an mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menyajikan data penting bagi pembaca dan stakeholders terkait pengaruh intensitas bermain game online terhadap tingkatan hafalan mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat. Memberikan kontribusi pada pemahaman tentang dampak stimulasi digital (game online) terhadap fungsi memori dan kognisi mahasiswa. Serta memperkaya literatur mengenai hubungan

antara kebiasaan bermain game dengan kemampuan menghafal dalam konteks akademik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memperdalam wawasan tentang psikologi kognitif, neurosains, dan pendidikan Islam, khususnya kaitannya dengan teknologi modern. Serta mengintegrasikan perspektif syariah dengan sains dalam menganalisis fenomena kontemporer.

b. Bagi Mahasiswa

Memberikan rekomendasi tentang durasi dan jenis game online yang mungkin berdampak positif/negatif pada hafalan. Serta meningkatkan kesadaran akan manajemen waktu antara hiburan digital dan aktivitas akademik.

c. Bagi Pendidik (FUF)

Menjadi acuan untuk merancang metode pembelajaran berbasis gamification yang mendukung memori (misal: serious games untuk hafalan) serta membantu identifikasi mahasiswa yang berisiko mengalami penurunan performa akademik akibat kebiasaan bermain game.

d. Bagi Institusi (FUF)

Dasar penyusunan kebijakan terkait penggunaan teknologi digital di lingkungan kampus (misal: program digital detox atau integrasi game edukasional).

e. Bagi Orang Tua/Wali

Pemahaman objektif tentang dampak game online untuk memandu pengawasan terhadap kebiasaan anak.

E. Hipotesa Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

Ha : adanya pengaruh intensitas bermain game online terhadap tingkat menghafal Al-Qur'an

Ho : tidak ada nya pengaruh intensitas bermain game online terhadap tingkat menghafal Al-Qur'an