

**IMPLIKASI GAME ONLINE TERHADAP MANAJEMEN
WAKTU MENGHAFAL AL QUR'AN SANTRI PONDOK
PESANTREN TAHFIZUL QUR'AN AL HASAN
PATIHAN WETAN BABADAN PONOROGO**

SKRIPSI



OLEH:

PANJI CAHYO NUGROHO

NIM: 201180410

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

**IMPLIKASI GAME ONLINE TERHADAP MANAJEMEN
WAKTU MENGHAFAL AL QUR'AN SANTRI PONDOK
PESANTREN TAHFIZUL QUR'AN AL HASAN
PATIHAN WETAN BABADAN PONOROGO**

SKRIPSI

Diajukan
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Agama Islam



OLEH:

**PANJI CAHYO NUGROHO
NIM: 201180410**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Panji Cahyo Nugroho
NIM : 201180410
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implikasi Game Online Terhadap Manajemen Waktu Menghafal Al
Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan Patihan
Wetan Babadan Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Ahmad Nu'man Hakiem, M.Ag
NIP. 197104302000031002

Ponorogo, 16 Mei 2024

Mengetahui,
Ketua

Jurusan Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. Kharisul Wathoni, M. Pd.I
NIP. 19730625003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Panji Cahyo Nugroho
NIM : 201180410
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implikasi *Game Online* terhadap Manajemen Waktu Menghafal Al Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan Patihan Wetan Babadan Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 5 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:


Hari : Rabu
Tanggal : 12 Juni 2024

Ponorogo, 12 Juni 2024




Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Dr. Humidi Munir, Lc., M.Ag.
NIP 19680705 1999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : MUKHLISON EFFENDI, M.Ag. ()
Penguji I : Dr. M. MIFTAHUL ULUM, M.Ag. ()
Penguji II : AHMAD NU'MAN HAKIEM, M.Ag. ()

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Panji Cahyo Nugroho
NIM : 2001180410
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implikasi Game Online Terhadap Manajemen Waktu Menghafal Al
Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan Patihan
Wetan Babadan Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau hasil pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya siap menerima sanksi tersebut

Ponorogo, 14 Mei 2024

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text '233AKX827438408' and 'TEMPEL'.

PANJI CAHYO NUGROHO
NIM. 201180410

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

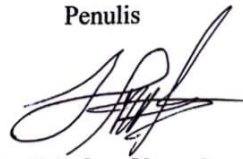
Nama : Panji Cahyo Nugroho
NIM : 201180410
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implikasi *Game Online* terhadap Manajemen Waktu
Menghafal Al Qur'an Santri Pondok Pesantren
Tahfizul Qur'an Al Hasan Patihan Wetan Babadan
Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing, dan selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasi oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di ethesis.iainponorogo.ac.id adapun isi dari tulisan tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat semoga dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Ponorogo, 27 Juni 2024

Penulis



Panji Cahyo Nugroho

NIM: 201180410

ABSTRAK

Nugroho, Panji Cahyo. 2024 Implikasi Game Online Terhadap Manajemen Waktu Menghafal Al Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan Patihan Wetan Babadan Ponorogo. **Skripsi**, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. **Pembimbing, Ahmad Numan Hakiem, M.Pd.I**

Kata Kunci: Manajemen Waktu, Implikasi.

Di tengah era globalisasi, aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari bagi banyak orang, tidak lain termasuk didalamnya santri pondok pesantren terutama Al Hasan. Al Hasan merupakan salah satu pondok pesantren yang membebaskan santrinya untuk membawa dan mengoperasikan alat komunikasi seperti HP dan Laptop. Keadaan tersebut seiring dengan berkembangnya teknologi moderen mengakibatkan pengaruh yang kurang baik pada santri yang notabnya sedang belajar dan menghafalkan Al Qur'an. Waktu-waktu yang seharusnya digunakan untuk mengaji dan menambah hafalaan dihabiskan untuk bermain *game online*.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan aktivitas santri di pondok pesantren tahfizul qur'an al hasan; (2) Untuk mendeskripsikan bagaimana tuntutan manajemen waktu dalam menghafal al qur'an di pondok pesantren tahfizul qur'an al hasan; (3) Untuk mendeskripsikan bagaiman implikasi game online terhadap manajemen waktu menghafal Al Qur'an di pondok pesantren tahfizul qur'an al Hasan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, gambar dan bukan angka, yang mana data diperoleh dari orang dan perilaku yang dapat diamati melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verivication*.

Berdasarkan analisis yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Mayoritas santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan adalah mahasiswa jadi pondok ini sering disebut pondok mahasiswa. Santri memiliki kegiatan wajib dipondok sekitar 12 jam sehari mulai magrib-isyah. Kegiatan pagi hingga sore dimanfaatkan santri untuk beraktifitas di luar pondok seperti, kuliah, sekolah atau bekerja, menghafal Al Qur'an atau kegiatan lainnya seperti bermain *game online* (2) tuntutan manajemen waktu dalam menghafal al qur'an di pondok pesantren tahfizul qur'an al hasan dengan menetapkan target, menyusun jadwal harian, menjalankan jadwal secara teratur, dan terorganisir (3) implikasi game online terhadap manajemen waktu menghafal Al Qur'an di pondok pesantren tahfizul qur'an al hasan. Game online tidak berimplikasi terhadap manajemen waktu menghafal, Game onlin terkadang berimplikasi terhadap manajemen waktu santri, Bermain dengan intensitas yang tinggi dapat membubarkan manajemen waktu menghafal.

ABSTRACT

Nugroho, Panji Cahyo. 2024 Implications of Online Games on Time Management for Memorizing the Qur'an at Santri Islamic Boarding School Tahfizul Quran Al Hasan Patihan Wetan Babadan Ponorogo. Thesis, Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Supervisor, Ahmad Numan Hakiem, M.Pd.I.

Kata Kunci: Manajemen Waktu, Implikasi.

In the era of globalization, playing online games has become a daily routine for many people, including the students of Islamic boarding schools, especially at Al Hasan. Al Hasan is an Islamic boarding school that allows its students to bring and use communication devices such as mobile phones and laptops. This situation, along with the development of modern technology, has had a negative impact on the students who are supposed to be studying and memorizing the Quran. The time that should be used for studying and increasing Quranic memorization is instead spent playing online games. Addiction to online games can have an impact, especially on students who are in the process of memorizing the Quran, making them lazy in their memorization efforts. Playing late into the night also prevents students from waking up early and participating in morning recitations.

The objectives of this study are: (1) To understand the situation at the Tahfizul Quran Al Hasan Islamic boarding school; (2) To understand how time management is demanded for Quranic memorization at the Tahfizul Quran Al Hasan Islamic boarding school; (3) To understand the implications of online gaming on time management for Quranic memorization at the Tahfizul Quran Al Hasan Islamic boarding school.

The approach used in this research is a qualitative approach. Qualitative research is a research procedure that produces descriptive data in the form of written words, pictures, and not numbers. The data is obtained from people and behaviors that can be observed through interviews, observation, and documentation. The data analysis technique uses the Miles & Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing/verification.

Based on the analysis conducted, the following conclusions can be drawn: (1) The Students of the Tahfizul Quran Al Hasan Islamic boarding school are focused on studying. Here, students are instilled with self-awareness in daily life and have the freedom to use communication devices to support their knowledge and keep up with the times; (2) The demands of time management for Quranic memorization at the Tahfizul Quran Al Hasan Islamic boarding school are met by setting targets, creating daily schedules, following the schedule regularly, and being organized; (3) The impact of daily activities in instilling a sense of responsibility makes students more responsible in carrying out everything they do. As for the implications of online gaming on time management for Quranic memorization at the Tahfizul Quran Al Hasan Islamic boarding school, online games do not affect the time management for memorization directly. However, playing games with high intensity can disrupt the time management for memorization.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronik dengan penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba-lomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.¹

Penggunaan internet sungguh tidak asing lagi dikalangan masyarakat kita, baik yang menggunakan internet untuk proses pencarian informasi, bertukar data, main games, sampai proses jual beli. Sehingga internet ini sudah sangat mewabah, terutama dikalangan remaja. Internet merupakan gabungan dari berbagai *LAN (Local Area Network)* dan *WAN (Wide Area Network)* yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global.

Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga mendorong setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti perkembangan teknologi. Maka, pengetahuan mengenai hal tersebut semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

¹ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 2.

Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda di zaman sekarang. Bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*.²

Ada banyak kegiatan menarik yang dapat dilakukan di internet, mulai dari mencari pengetahuan hingga hiburan dapat dilakukan disana. Hal tersebut tentunya menjadi daya tarik tersendiri yang tidak dapat dipungkiri dari adanya internet. Di era digital sekarang ini, *gaming mobile* menjadi favorit para *gamers* (pengguna *game online*). Hal ini selaras dengan tingginya pengguna *smartphone* di seluruh dunia termasuk Indonesia. Menurut data *Newzoo* menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* di seluruh dunia mencapai lebih dari 3 miliar selama 2019. Sementara total jumlah pemain *game mobile* di seluruh dunia mencapai lebih dari 2 miliar.

Dari jumlah tersebut, mampu menghasilkan total *revenue* (pendapatan uang yang diterima pemilik usaha atas terjualnya produk ataupun jasa yang ia tawarkan kepada pelanggan) global mencapai USD 68,5 miliar atau setara Rp 948 triliun.³ Angka yang sangat tinggi ini menunjukkan peminat *game online* meningkat dengan signifikan. Di Indonesia sendiri pengguna *Smartphone* mencapai 82 juta lebih. Pemain *game mobile* di Indonesia mencapai lebih dari 52 juta. Indonesia

² Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer*(Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), 20.

³Diakses dari <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/>pada 10 November 2021

menduduki rank global ke 17 dengan jumlah pemain game mobile terbanyak. Indonesia juga menyumbang sebesar USD 624 juta atau setara Rp 8,7 triliun untuk mobile gaming selama 2019.⁴

Maka dari itu, dengan adanya permainan *game online* yang menjadi daya tarik tersendiri bagi semua kalangan terutama anak remaja. Tentu hal tersebut membawa pengaruh besar terhadap jenis permainan anak dan remaja sekarang ini. Dulu anak-anak lebih sering bermain layang- layang, kelereng, petak umpet, lompat tali, gasing, pesawat-pesawat, yoyo, dan permainan tradisional lainnya. Jika dibandingkan dengan sekarang ini, anak- anak lebih menyukai *game online* dan hampir tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional, atau bahkan permainan tersebut mulai terlupakan.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, orang dewasa bahkan masuk kedalam dunia pesantren. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* berdampak buruk, terutama dari segi manajemen waktu.

Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari bagi banyak orang, tidak lain termasuk didalamnya santri pondok pesantren terutama Al Hasan. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang.

⁴Diakses dari <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/> pada 10 November 2021

Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan yang terdiri dari 37 santri Bil Ghoib dan 40 Bin nadhor serta sebagian lainnya yang masih dalam proses membenahan bacaan Al Qur'an, tidak terlepas dari pengaruh *game online* ini. Khususnya bagi santri santri Bil Ghoib yang mereka sering menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain *game online*, yaitu *Mobile Legend*. Hal tersebut bisa dilihat ketika para santri menghabiskan waktu kosong dan istirahatnya dihadiskam untuk bermain game di kamar.

Al Hasan merupakan salah satu pondok pesantren yang membebaskan santrinya untuk membawa dan mengoperasikan alat komunikasi seperti HP dan Laptop. Karena pondok Al Hasan merupakan pondok yang santrinya mayoritas terdiri dari mahasiswa. Ada juga beberapa santri yang masih duduk di bangku SMA tetapi untuk santri SMA atau SMP tidak diperbolehkan untuk membawa dan mengoperasikan HP atau Laptop.

Keadaan tersebut seiring dengan berkembangnya teknologi moderen mengakibatkan pengaruh yang kurang baik pada santri yang notabnya sedang belajar dan menghafalkan Al Qur'an. Waktu-waktu yang seharusnya digunakan untuk mengaji dan menambah hafalaan dihabiskan untuk bermain *game online*. Ketagihannya bermain *game online* akan berdampak baginya, terutama pada santri yang sedang ber proses menghafa Al Qur'an, santi menjadi malas dalam menghafal dan ketika bermain terlalu larut malam santri tidak bisa bangun pagi dan tidak mengikuti sorogan pagi.

Alasan kenapa saya mengambil Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan sebagai subjek penelitian karena, peneliti melihat banyaknya Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan yang bermain dan tidak bisa mengontrol dirinya dalam bermain *game online*, dan mulai hilangnya semangat dia dalam menghafal Al-Qur'an.

Dari penelitian permasalahan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Game Online* berdampak bagi manajemen waktu santri. Maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implikasi Game Online Terhadap Manajemen Waktu Menghafal Al Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan Patihan Wetan Babadan Ponorogo”**

B. Fokus Penelitian

Melihat banyak variabel yang dapat ditindak lanjuti dalam penelitian ini. Namun karena luasnya bidang cakupan serta adanya berbagai keterbatasan yang ada, baik waktu, dana, dan tenaga. Maka, dalam penelitian ini peneliti melakukan fokus penelitian sebagai berikut.

1. Kegiatan santri pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.
2. Tuntutan manajemen waktu menghafal al qur'an santri pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.
3. Implikasi *game online* terhadap manajemen waktu menghafal al qur'an santri pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan Santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan?
2. Bagaimana Tuntutan Managemen Waktu Menghafal Al Qur'an santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan?
3. Bagaiman Implikasi *Game Online* Terhadap Manajemen Waktu Menghafal Al Qur'an di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk

1. Untuk mendeskripsikan kegiatan santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana tuntutan manajemen waktu dalam menghafal Al Qur'an santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.
3. Untuk medeskripsikan bagaimana implikasi game online terhadap manajemen waktu menghafal Al Qur'an di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil Penelitian ini sebagai sumbangsih untuk memperkaya khasanah yang berarti tentang implikasi pemanfaatan game online dalam penanaman karakter peduli sosial bagi para santri penghafal Al Qur'an di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan

2. Manfaat praktis

a. Bagi Penulis

Menambah luasnya wawasan bagi penulis, sehingga penulis dapat mengetahui situasi dan kondisi akar permasalahan yang terjadi di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.

b. Bagi pondok pesantren.

Memberikan saran atau masukan seputar implikasi dari bermain game online, sehingga membentuk santri yang berkarakter sosial yang baik, dan bisa menggunakan waktu sebaik mungkin, serta bisa menjasdi santri yang tertib.

c. Bagi penulis yang akan datang

Penelitian ini dapat di jadikan acuan atau studi banding untuk mendapatkan penelitin yang lebih baik.

F. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan ini tidak keluar dari ruang lingkup dan pengaruh int persoalan, maka pembahasan ini di bagi ke dalam beberapa bab yang terdiri dari beberapa sub bab antara lain:

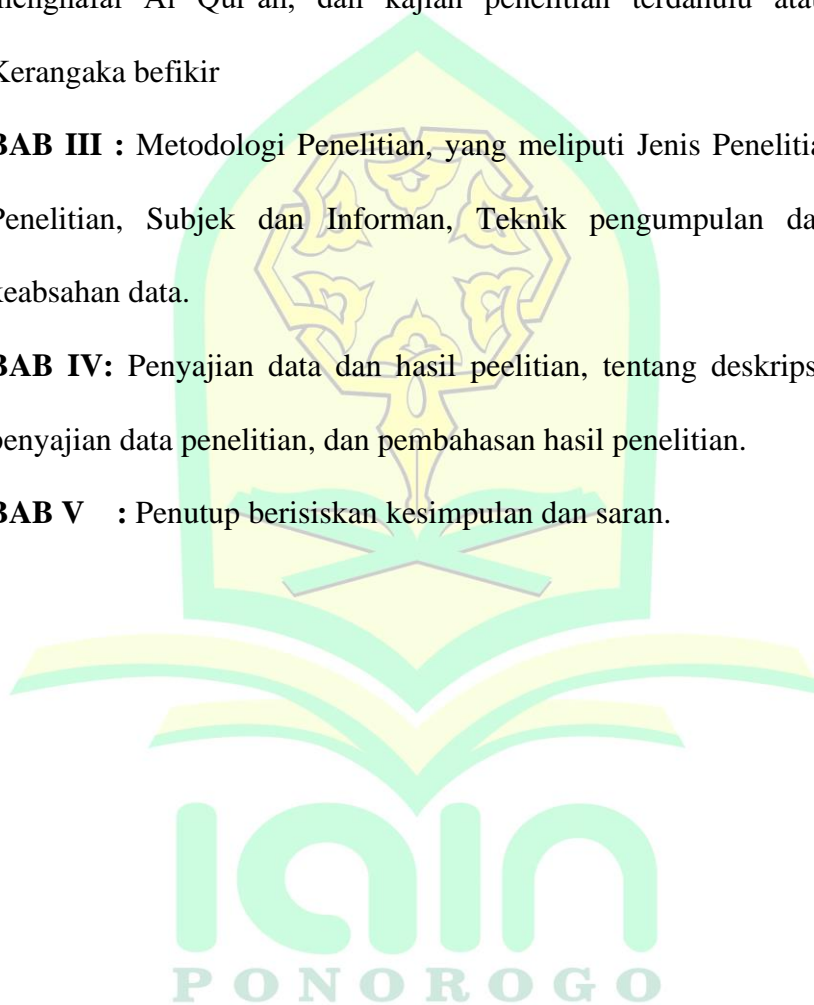
BAB I : Merupakan Pendahuluan yang terdiri dari Latar belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II: Berisikan tentang Landasan Teori, yang berisi tentang Kajian teori yang meliputi: tinjauan tentang *game online*, manajemen waktu, menghafal Al Qur'an, dan kajian penelitian terdahulu atau relevan, Kerangka bafikir

BAB III : Metodologi Penelitian, yang meliputi Jenis Penelitian, Setting Penelitian, Subjek dan Informan, Teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data.

BAB IV: Penyajian data dan hasil peelitian, tentang deskripsi wilayah, penyajian data penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup berisikan kesimpulan dan saran.



G. Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	BULAN						
		DES 23	JAN 01	JAN 30	FEB 16	FEB 16	MEI 02	MEI 03
1.	Penyusunan judul							
2.	Penyusunan Proposal							
3.	Seminar Proposal							
4.	Revisi-revisi Mengantar Surat di Sekolah							
5.	Mencari Data A. Observasi B. Dokumentasi C. Wawancara D, Ananlisis dan Olah data							
6.	Penyusunan Skripsi							

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian Game Online

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.¹ *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi *game online* bisa dimainkan di laptop, komputer, *smartphone*, bahkan dalam tablet sekalipun.²

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game yang lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di dekatnya saja, namun juga dapat bermain dengan orang yang berada di lokasi lain bahkan hingga pemain di belahan bumi lain sekalipun. Dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) semua pemain game online bisa terhubung satu dengan lainnya.³ Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak

¹Muhammad Fadhillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media, 2019) 690

²Young, K, *Internet Addiction: Cyber-Discoder*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2013, 475

³Young, K, *Internet Addiction: Cyber-Discoder*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2013, 479

pemain dari berbagai penjuru bumi melalui jaringan internet serta dapat dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan tablet.

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga pedesaan, berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan teknologi. Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, mulai televisi, telepon, *smartphone* bahkan akses internet. Perkembangan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan.⁵

Saat ini yang menjadi *trend* di kalangan anak muda adalah *game online*. Secara praktis *game online* dapat diartikan berdasarkan kata, yaitu *game* yang berarti permainan, dan *online* yang berarti langsung atau tersambung ke internet, jadi *game online* adalah permainan yang dimainkan secara langsung dan tersambung dengan internet. *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif sebagai *refreshing* untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas,⁶ sayangnya tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari pengguna *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain *game online*. hal ini menjadikan *gamers* tidak hanya sebagai pengguna *game online* tetapi sebagai pecandu *game online*.

⁵ Ermida, "Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet,"3, (2001).

⁶ Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*, 1, (2015), 66.

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen *game online* terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.

b. Sejarah *Game Online*

Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan hal ini merupakan menjadi kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*. Masa kejayaan game online ketika melejitnya penjualan pada *Game Ultima Online*, *Everquest*, dan *Asheron's Call*. Sukses untuk pertama kalinya, ketiga game ini yang memberikan inspirasi bagi perusahaan lain untuk memulai membuat game online mereka sendiri.⁷

Mulainya persaingan Mei (2001) – April (2002). Pada masa ini perembangan *Everquest* dan *Asherons Call* menurun drastis. Ini disebabkan karena sejumlah game online memasuki pasar dengan membawa keunikan masing-masing. *Game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action, sport*, maupun *role playing game*.

⁷ Dewangga Lanang, *Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SDN Pacar Kembang 1 Surabaya*, (Surabaya:STIKOSA, 2015), 9

Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia.⁸ Hal ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar game di Indonesia.

c. *Jenis-Jenis Game Online*

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis *game online*, yaitu:

- 1) *Violent Games*. Permainan yang termasuk dalam kategori ini adalah first-person games dan permainan yang melibatkan kekerasan sebagai inti dari pemainnya.
- 2) *Action-Adventure*. Permainan yang tergolong dalam kategori ini adalah permainan yang melibatkan strategi, pemecahan masalah, dan role playing games.
- 3) *Racing/Driving Games*. Permainan yang tergolong kategori ini adalah semua permainan balapan.
- 4) *Sport Games*. Permainan yang melibatkan olahraga.
- 5) *Interpersonal Games*. Permainan yang tergolong dalam kategori ini adalah permainan yang melibatkan hubungan interpersonal, aktivitas tolong menolong.
- 6) *Other Games*. Permainan yang tidak tergolong ke dalam lima kategori diatas digolongkan ke dalam kategori ini.

⁸Dewangga Lanang, *Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SDN Pacar Kembang 1 Surabaya*, (Surabaya:STIKOSA, 2015), 19

d. Faktor Bermain *Game Online*

Beberapa faktor yang menyebabkan anak bermain *game online*, antara lain sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih alternatif bermain *game online*.
- 3) Game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 4) Orang tua yang menjadikan *game online* sebagai alat penenang anak.⁹

2. Manajemen Waktu

a. Pengertian Manajemen Waktu

Manajemen berasal dari kata *to manage* yang berarti mengatur (mengelola). Manajemen adalah suatu proses penyelenggaraan berbagai kegiatan dalam rangka penerapan tujuan dan sebagai kemampuan atau keterampilan orang yang menduduki jabatan manajerial untuk memperoleh sesuatu hasil dalam rangka pencapaian tujuan melalui kegiatan-kegiatan orang lain.¹⁰ Secara umum, manajemen didefinisikan sebagai kemampuan atau keterampilan untuk

⁹ Hardiyansyah Masya., Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No 2 2016, 106

¹⁰ Andri Feriyanto & Endang Shyta Triana, *Pengantar Manajemen (3 IN 1)*, (Yogyakarta : Mediaterra, 2015), 4

memperoleh hasil dalam rangka mencapai tujuan tertentu melalui atau dengan cara menggerakkan orang lain.¹¹

Adapun secara terminologis, definisi manajemen dikemukakan oleh para ahli dengan redaksi yang berbeda-beda. Menurut G.R.Terry sebagaimana yang dikutip oleh Jaja Jahari dan Amirulloh Syarbini dalam buku manajemen madrasah teori, strategi, dan implementasi, manajemen adalah suatu proses yang terdiri atas perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pelaksanaan, dan pengawasan, dengan memanfaatkan baik ilmu maupun seni, agar dapat menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (*management is a distinct process consisting of planning, organizing, actuating, and controlling, utilizing in each both science and art, and followed in order to accomplish predetermined objectives*). Menurut Harold Koontz dan Cyril O'Donnell sebagaimana yang dikutip oleh Jaja Jahari dan Amirulloh Syarbini dalam buku manajemen madrasah teori, strategi, dan implementasi, manajemen berhubungan dengan pencapaian suatu tujuan yang dilakukan melalui dan dengan orang-orang lain (*management involves getting things done thought and with people*). Dengan kata lain, manajemen adalah usaha untuk mencapai suatu tujuan tertentu melalui kegiatan orang lain.¹²

Menurut Macan, dkk mendeskripsikan manajemen waktu sebagai pengelolaan waktu dimana individu menetapkan terlebih dahulu

¹¹ Popi Sopiadin, *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2010), 25

¹² Jaja Jahari dan Amirullah Syarbini, *Manajemen Madrasah Teori, Strategi, Dan Implementasi* (Bandung : Alfabeta, 2013), 1-2.

kebutuhan dan keinginan kemudian menyusunnya berdasarkan segi urutan kepentingan. Maksudnya bahwa terdapat aktivitas khusus yaitu penetapan tujuan untuk mencapai kebutuhan dan keinginan dengan memprioritaskan tugas yang perlu diselesaikan. Tugas yang sepenuhnya penting kemudian dicocokkan dengan waktu dan sumber yang tersedia melalui perencanaan, penjadwalan, pembuatan daftar pengorganisasian dan pendekatan terhadap tugas.¹³

Menurut Atkison menjelaskan bahwa manajemen waktu ialah suatu keterampilan yang berkaitan dengan segala bentuk upaya dan tindakan seseorang individu yang dilakukan secara terencana agar individu tersebut dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.¹⁴ Efektifitas dapat terlihat dari tercapainya target atau tujuan manajemen waktu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dan kata efisien tidak lain mengandung 2 (dua) makna, yaitu makna pengurangan waktu yang ditentukan dan makna investasi waktu menggunakan waktu yang telah ada.

Manajemen waktu yang baik yaitu dengan membuat data pekerjaan atau aktivitas dan menentukan skala dari setiap aktivitas tersebut. Perlu kita ketahui bahwa setiap aktivitas pasti semuanya penting akan tetapi dari data aktivitas pekerjaan tersebut pasti ada yang paling penting, misalnya seperti pekerjaan yang mendesak yang umumnya berkaitan dengan pekerjaan deadline. Letakkan-lah pekerjaan yang terpenting di

¹³ Macan, dkk. *Time Manajemen ; Testop Proses Model, american journal of Terhealth Studies*, (American: Proquest Reserch library, 2000), 41.

¹⁴ Atkison. *Manajemen Waktu yang Efektif*.(Jakarta: Binarupa Aksara 1990), 23.

daftar data paling atas untuk segera di kerjakan baru setelah itu di ikuti dengan daftar aktivitas pekerjaan yang lainnya.

Manajemen waktu ini dapat memberikan hasil yang lebih baik jika dilakukan dengan sungguh-sungguh tentunya dengan disiplin. Dan komitmen yang tinggi dari individu sangat dibutuhkan untuk mematuhi dan menjalankan manajemen waktu yang sudah di tentukan, misalnya oleh perusahaan atau tempat bekerja dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa manajemen waktu merupakan upaya dan tindakan seseorang individu dalam mengatur dirinya dengan menggunakan waktu seefektif dan seefisien mungkin dengan menentukan tujuan dan prioritas, membuat perencanaan dan penjadwalan, pengontrolan terhadap waktu, serta kesanggupan untuk terorganisasi baik dalam kehidupan profesional maupun pribadi untuk mencapai tujuan yang jelas.

b. Aspek Aspek Manajemen Waktu

Menurut Surur dan Nadhirin manajemen waktu dibagi menjadi empat aspek yaitu antara lain sebagai berikut¹⁵:

1) Menetapkan tujuan dan prioritas.

Yakni apa yang menjadi kebutuhan dan keinginan seseorang untuk diselesaikan dan bagaimana individu dapat

¹⁵ Surur, A. M., & Nadhirin, A. U.). *Manajemen Waktu Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada TK Dharma Wanita 1 Baleturi. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), (2020), 81–94.

menempatkan kebutuhan sesuai prioritas tugas yang diperlukan untuk mencapai sasaran. Tujuan dan sasaran dibagi menjadi dua, yaitu tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek bisa saja menjadi tujuan harian karena memang mensyaratkan penentuan aktivitas yang lebih spesifik sehingga tujuan jangka panjang akan lebih mudah tercapai.

2) Mekanisme manajemen waktu

Yakni cara yang digunakan dalam mengelola waktu seperti membuat daftar, jadwal dan rencana kerja. menurut Fauziah perencanaan dan penjadwalan dilakukan setelah menyusun prioritas, dan sebelum melaksanakan penjadwalan terlebih dahulu disusun perencanaan. Aspek kedua ini berisi aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan pengaturan waktu, membuat daftar-daftar yang harus dikerjakan, membuat jadwal, menggunakan buku agenda dan mengatur kertas kerja.

3) Kontrol terhadap Waktu

Yaitu berhubungan dengan perasaan dapat mengatur waktu dan pengontrolan terhadap hal-hal yang dapat mempengaruhi penggunaan waktu. Aspek ketiga ini mengarah pada keyakinan atau pandangan individu bagaimana kemampuannya dalam mengendalikan waktu dan bagaimana individu menggunakan waktu yang ada.

4) Preferensi untuk Terorganisasi.

Pada aspek ini dijelaskan bahwa untuk mengetahui kebiasaan penggunaan waktunya, individu sebaiknya menggunakan catatan penggunaan waktunya selama seminggu dan diperiksa kembali pada akhir pekan. Pencatatan dan pemeriksaan ini penting untuk mengevaluasi berapa banyak yang diharapkan untuk aktivitas yang berorientasi pada tujuan dan menjadi prioritas, serta berapa banyak waktu yang diharapkan.¹⁶

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Manajemen Waktu

Manajemen waktu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu:¹⁷

1) Adanya target yang jelas

Dengan adanya target pencapaian maka hidup akan lebih terarah dan waktupun dapat diatur dengan sebaik-baiknya.

2) Adanya prioritas kerja

Individu dapat menjalankan manajemen waktu dengan baik dan mencurahkan seluruh konsentrasi dan energinya untuk mencapai prioritas yang diinginkan.

3) Pendelegasian tugas.

Pekerjaan yang dianggap tidak utama dilakukan pendelegasian kepada orang lain. Hal ini dapat meringankan

¹⁶ Surur, A. M., & Nadhirin, A. U.). *Manajemen Waktu Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada TK Dharma Wanita 1 Baleturi. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), (2020), 81–94..

¹⁷ Srijanti dan Artiningrum, *Etika Membangun Sikap Sarjana*, (Jakarta : Graha Ilmu, 2007), 45.

pekerjaan, waktu yang ada dapat digunakan melaksanakan pekerjaan yang lebih berkualitas.

3. Menghafal Al Qur'an

a. Pengertian Menghafal Al Qur'an

Dalam Kamus Bahasa Indonesia menghafal adalah “berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat dan dapat mengucapkannya di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan).¹⁸

Definisi menghafal adalah Melafalkan dengan sungguh-sungguh yang dikehendaki, Artinya dengan sengaja mencamkan sesuatu. Menurut beliau ada mencamkan yang tidak sengaja, semisal sering mendengarkan orang lain membaca berulang-ulang sampai hafal ini termasuk dalam mencamkan tidak sengaja. Sehingga menurut Suryabrata menghafal adalah mencamkan dengan sungguh-sungguh dengan penuh kesadaran.¹⁹

Menghafal (*tahfidz*) Al Qur'an adalah suatu pekerjaan yang mulia di sisi Allah swt seperti yang telah dijelaskan bahwa orang-orang yang selalu membaca Al-Qur'an dan mengamalkan isi kandungannya adalah orang-orang yang mempunyai keutamaan mendapatkan pahala yang belipat ganda dari Allah swt. Berdasarkan janji Allah inilah banyak dari kalangan umat Islam mempunyai minat yang besar untuk menghafal Al Qur'an. Menghafal Al Qur'an sebanyak 30 juz, 114 surah dan ± 6666 ayat bukanlah pekerjaan yang mudah. Menghafal

¹⁸ Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Mitra Pelajar. 2015.), 381.

¹⁹ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Raja Grafindo Persada, 2003),

ayat Al-Qur'an sangat berbeda dengan menghafal bacaan-bacaan lain, apalagi bagi orang 'ajam (non-Arab) yang tidak menggunakan bahasa Arab sebagai bahasa sehari-hari.²⁰

Dalam menghafal Al Qur'an diperlukan waktu yang relatif lama antara 3-5tahun, walaupun ada sebagian orang ada yang mempunyai intelegensi yang tinggi sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk menghafal Al-Qur'an. Oleh karena itu seseorang hendaklah memiliki tekad dan keinginan yang kuat sehingga bisa menghafal ayat suci Al-Qur'an. Minat dan motivasi menjadi faktor pendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam menghafal Al-Qur'an. Motivasi dan minat sama-sama menjadi pendorong sehingga seseorang terpacu untuk berbuat dan berusaha agar apa yang diharapkan bisa menjadi kenyataan. Menghafal Al Qur'an merupakan perbuatan mulia yang akan diberi kemudahan bagi orang-orang yang berniat untuk menghafalnya. Selain itu ganjaran yang diberikan Allah swt kepada para penghafal Al-Qur'an yaitu berupa kemuliaan hidup di dunia dan di akhirat.²¹

b. Metode Menghafal Al Qur'an

Metode merupakan faktor yang penting untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan yang dimaksud dengan menghafal Al Qur'an adalah membaca tanpa melihat Al Qur'an dan mushaf. Adapun metode menghafal Al Qur'an di sini adalah cara yang digunakan dalam menghafal Al Qur'an sehingga dapat hafal 30 juz, mengingat metode

²⁰ Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998), 146-147.

²¹ Aziz Abdul Rauf, *Kiat Sukses Menjadi Hafidz Qur'an Da'iyah*, Cet. 4, (Bandung: Syaamil Cipta Media, 2004), 12.

tersebut merupakan salah satu faktor yang tak boleh diabaikan, karena ikut serta menentukan keberhasilan menghafal Al Qur'an.

Metode berasal dari kata *method* dalam bahasa Inggris yang berarti cara. Metode adalah cara yang tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu.²² Selain itu Zuhairi juga mengungkapkan bahwa metode berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata “*metha*” dan “*hodos*”. *Metha* berarti melalui atau melewati, sedangkan kata *hodos* berarti jalan atau cara yang dilalui atau dilewati untuk mencapai tujuan tertentu.²³

Adapun metode-metode yang sering dipakai dalam menghafal Al Qur'an yaitu:

- 1) Metode *Bin-Nazhar*, yaitu membaca dengan cermat ayat-ayat Al Qur'an yang akan dihafal dengan melihat mushaf Al Qur'an secara berulang-ulang. Proses *bin-nazhar* ini hendaknya dilakukan sebanyak mungkin atau 41 kali seperti yang biasa dilakukan oleh para ulama terdahulu. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang lafazh maupun urutan ayat-ayatnya. Dalam proses pembelajaran metode *bin-nazhar* diharapkan para penghafal Al Qur'an juga mempelajari makna dari ayat-ayat tersebut.
- 2) Metode *Tahfizh*, yaitu menghafal ayat-ayat Al Qur'an dengan cara sedikit demi sedikit ayat yang telah dibaca berulang-ulang secara *bin-nazhar* tersebut. Misalnya seseorang menghafal ayat sebanyak

²² Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 9

²³ Zuhairi, *Metodologi Pendidikan Agama*, (Solo: Ramadhani, 1993), 66.

satu baris, beberapakalimat, atau sepotong ayat pendek sampai tidak ada kesalahan. Setelah satu baris atau beberapa kalimat tersebut sudah dapat dihafal dengan baik lalu ditambah dengan merangkaikan baris atau kalimat berikutnya hingga sempurna. Kemudian rangkaian ayat tersebut diulang kembali sampai benar-benar hafal.

- 3) Metode *Talaqqi*, yaitu menyeter atau memperdengarkan hafalan yang baru dihafal kepada seorang guru. Guru tersebut haruslah seorang hafiz Al-Qur'an, telah mantap agama dan ma'rifatnya, serta dikenal mampu menjaga dirinya. Proses *talaqqi* dilakukan untuk mengetahui hasil hafalan seorang penghafal Al Qur'an dan mendapatkan bimbingan yang dibutuhkan.
- 4) Metode *Takrir*, yaitu mengulang hafalan atau menyimak hafalan yang pernah dihafalkan/sudah pernah disimak oleh guru. *Takrir* dimaksudkan agar hafalan yang pernah dihafal tetap terjaga dengan baik. Selain dengan guru, takrir juga dapat dilakukan secara sendiri-sendiri dengan maksud untuk melancarkan hafalan yang telah dihafal, sehingga tidak mudah lupa.
- 5) Metode *Tasmi'*, yaitu memperdengarkan hafalan kepada orang lain baik kepada perseorangan maupun kepada jama'ah. Dengan metode *tasmi'* seorang penghafal Al Qur'an akan diketahui kekurangan pada dirinya, karena bisa saja ia lengah dalam mengucapkan huruf atau harakat. Dengan metode *tasmi'* seseorang akan lebih berkonsentrasi dalam hafalannya.

- 6) Metode Seluruhnya, yaitu membaca satu halaman dari baris pertama sampai baris terakhir secara berulang-ulang sampai hafal.
- Metode Bagian, yaitu orang yang menghafal ayat demi ayat, atau kalimat demi kalimat yang dirangkaikan sampai satu halaman.
- 7) Metode Campuran, yaitu kombinasi antara metode seluruhnya dan metode bagian. Mula-mula dengan membaca satu halaman berulang-ulang, kemudian pada bagian tertentu dihafal tersendiri. Kemudian diulang kembali secara keseluruhan.²⁴

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa dalam menghafal Al Qur'an terdapat beberapa metode yang efektif digunakan agar dapat menghafal Al Qur'an dengan cepat. Metode tersebut memiliki kriteria-kriteria tertentu sehingga tujuan menghafal Al Quran dapat direalisasikan

Selain metode ada juga faktor – faktor yang mendukung dan meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an sebagai berikut: (1) motivasi dari penghafal, (2) Mengetahui dan memahami arti atau makna yang terkandung dalam Al Qur'an, (3) Pengaturan dalam menghafal, (4) Fasilitas yang mendukung,(5) Otomatisasi hafalan, dan (6) Pengulangan hafalan.²⁵

²⁴ Sa'adullah, *Cara Cepat Menghafal Al-Qur'an*, (Jakarta: Gema Insani, 2008), 55-57.

²⁵ Heri Saptadi, "Faktor-Faktor Pendukung Kemampuan Menghafal Al-Qur'an dan Implikasinya dalam Bimbingan dan Konseling", *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2 (2012), 118.

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil telaah peneliti mengenai kajian terdahulu terdapat beberapa kajian yang serumpun dengan penelitian ini. Berikut adalah hasil telaah kajian terdahulu yang peneliti lakukan terkait dengan penelitian yang telah dilakukan beberapa sarjanawan.

1. Devi Sulastri, “Manajemen Waktu Maha Santri dalam Menghafal Al Qur’an di PPTQ Griya Qur’an 7 Surakarta ” Hasil penelitian menunjukkan dalam manajemen waktu menghafal dan meraih prestasi akademik maha santri Griya Qur’an, dengan : 1. Menentukan tujuan dan prioritas 2. Penyusunan jadwal 3. Pengendalian waktu 4. Melakukan evaluasi. Persamaan yang peneliti temukan yaitu sama-sama berfokus pada manajemen waktu. instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada bermain game online terhadap manajemen waktu menghafal Al Qur’an di Pondok Pesantren Tahfizul Qur’an Al Hasan.
2. Nur Fikri Khoiri, “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo”. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa, faktor dari bermain Game Online Mobile Legends yang menjadikan perilaku Toxic Disinhibition Online terdapat beberapa factor, yaitu adanya permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan Negara, adanya perilaku AFK

yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja, perilaku troll yaitu memainkan game dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya dan perilaku feeding yaitu sengaja membiarkan musuh membunuhnya dengan mudah tanpa adanya perlawanan diri. Persamaan yang peneliti temukan adalah sama-sama membahas tentang dampak bermain game online Mobile Legends, serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada manajemen waktu menghafal Al-Qur'an.

3. Maida Laini, "Implikasi Pemanfaatan Game Online dalam Penanaman Karakter Peduli Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas XI SMAN 1 Seluma Tahun 2020/2021" Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya akibat yang ditimbulkan dari bermain game online, siswa menjadi lebih aktif dalam bergaul dengan teman karena bermain game online, siswa bisa menambah teman bermain melalui game online, siswa lebih aktif dan ceria bersama teman ketika bermain game online. Persamaan yang peneliti temukan adalah sama-sama membahas tentang game online. Instrumen yang digunakan dalam penelitian juga sama, observasi, wawancara, dokumentasi. Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada manajemen waktu.

Nama Peneliti, Tahun Penelitian, Judul Penelitian, Asal Lembaga	Persamaan	Perbedaan
<p>Devi Sulastri, “ <i>Manajemen Waktu Maha Santri dalam Menghafal Al Qur’an di PPTQ Griya Qur’an 7 Surakarta</i> ”</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan dalam memanajemen waktu menghafal dan meraih prestasi akademik maha santri Griya Qur’an, dengan : 1. Menentukan tujuan dan prioritas 2. Penyusunan jadwal 3. Pengendalian waktu 4. Melakukan evaluasi.</p>	<p>Persamaan yang peneliti temukan yaitu sama- sama berfokus pada manajemen waktu. instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.</p>	<p>Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada bermain <i>game online</i> terhadap menejemen waktu menghafal Al Qur’an di Pondok Pesantren Tahfizul Qur’an Al Hasan.</p>
<p>Nur Fikri Khoiri, “Dampak Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> Terhadap Perilaku <i>Toxic Disinhibition Online di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo</i>”</p> <p>Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa, faktor dari bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> yang menjadikan perilaku <i>Toxic Disinhibition Online</i> terdapat beberapa factor,</p>	<p>Persamaan yang peneliti temukan adalah sama- sama membahas tentang dampak bermain <i>game online Mobile Legends</i>, serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.</p>	<p>Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada manajemen waktu menghafal Al- Qur’an</p>

<p>yaitu adanya permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan Negara, adanya perilaku <i>AFK</i> yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja, perilaku troll yaitu memainkan <i>game</i> dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya dan perilaku <i>feeding</i> yaitu sengaja membiarkan musuh membunuhnya dengan mudah tanpa adanya perlawanan diri.</p>		
<p>Maida Laini, “<i>Implikasi Pemanfaatan Game Online dalam Penanaman Karakter Peduli Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas XI SMAN 1 Seluma Tahun 2020/2021</i>”</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya akibat yang ditimbulkan dari bermain <i>game online</i>, siswa menjadi lebih aktif dalam bergaul dengan teman karena bermain <i>game online</i>, siswa bisa menanbah teman bermain melalui <i>game online</i>, siswa</p>	<p>Persamaan yang peneliti temukan adalah sama-sama membahas tentang <i>game online</i>. Instrumen yng digunakan dalam penelitian juga sama, observasi, wawancara, dokumentasi.</p>	<p>Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada manajemen waktu</p>

<p>lebih aktif dan ceria bersama teman ketika bermain <i>game online</i>.</p>		
---	--	--



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, gambar dan bukan angka, yang mana data diperoleh dari orang dan perilaku yang dapat diamati melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.³⁰

Penelitian kualitatif memiliki ciri atau karakteristik yang membedakan dengan penelitian jenis lainnya.³¹ Apabila dilihat dari segi tempat penelitian, maka jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*) yang berusaha meneliti atau melakukan studi observasi.

³⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 6.

³¹ Puput Syaiful Rohman, *Penelitian Kualitatif* (Januari 2009, Vol 5)

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti merupakan instrument penting dalam penelitian kualitatif. Ciri khas penelitian kualitatif tidak dapat dipisahkan dari pengamatan berperan serta, namun peranan penelitilah yang menentukan keseluruhan skenarionya.³² Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrument kunci, partisipan penuh sekaligus pengumpul data. Sedangkan instrumen lain seperti dokumentasi dan wawancara langsung digunakan sebagai penunjang kehadiran peneliti telah diketahui statusnya oleh informan.

C. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan Jalan Parang Menang nomor 21 Patihan Wetan Babadan Ponorogo. Pemilihan lokasi ini didasarkan dengan penyesuaian topik yang dipilih. Al Hasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan sangat banyak yang bermain *game online Mobile Legends*, dimana juga sering kali ditemukan masalah-masalah yang terjadi karena terlalu nyaman bermain *game online Mobile Legends*

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan wawancara dalam pengumpulan data, maka sumber data tersebut adalah informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti,

³²Puput Syaiful Rohman, *Penelitian Kualitatif* (Januari 2009, Vol 5).

baik pertanyaan tertulis maupun secara lisan.³³ Secara rinci sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini yakni mengenai kata-kata atau informasi yang dimana penulis dapatkan dari informan. Data primer yakni data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian atau bahan bahan yang mempunyai otoritas.³⁴ Adapun yang menjadi informan yaitu pemain *game Mobile Legends* di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.

2. Data sekunder

Data sekunder atau sumber data tambahan yang diambil secara tidak langsung di lapangan, melainkan sumber data sudah dibuat oleh orang lain.³⁵ Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang diperoleh peneliti yaitu bisa berupa artikel, majalah, jurnal, buku, tesis maupun internet. Data sekunder juga dapat diperoleh melalui foto. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan dapat digunakan untuk menelaah data yang dilihat dari segi subyektif.³⁶

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Ed Rev, Cet.14 (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), 114.

³⁴ Peter Muhammad Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Prenada Media, 2005), 141.

³⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* cet. Ke-33 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 160.

³⁶ Farida Nugra Hani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta: 2014), 111.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik ini penting digunakan bagi peneliti kualitatif untuk mengungkap fenomena sehingga dapat dimengerti maknanya secara baik melalui interaksi dengan subjek. Secara rinci teknik pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu.³⁷ Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau merekam jawaban-jawaban responden. Adapun dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara terhadap beberapa santri dan ustadz di pondok yakni: Saudara Wildan Zainur R., Ust. Ulil Absor, Zainal Ihrom, Ust. Roni Susanto, Zainal Arifin, Jokon Susanto, dan juga beberapa santri lainnya.

Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara, baik tentang dirinya maupun tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang dikumpulkan. Adapun wawancara tidak langsung dilakukan terhadap seseorang yang dimintai

³⁷ Baswori dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 127.

keterangan tentang orang lain.³⁸ Agar data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara dapat menyeluruh dan tepat sesuai dengan tujuan penelitian, perlu dirumuskan terlebih dahulu garis besar tentang pokok-pokok masalah yang akan ditanyakan sebagai panduan pelaksanaan wawancara. Langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun kisi-kisi panduan wawancara. Untuk memudahkan penyusunan pertanyaan sehingga sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan, terlebih dahulu perlu disusun kisi-kisi panduan wawancara, meliputi tujuan dan pokok penelitian, rincian data yang dikumpulkan, serta rincian butir-butir pertanyaan.
- b. Memilih pertanyaan yang relevan, dipilih yang relevan sehingga tidak terjadi tumpang tindih.
- c. Membuat panduan wawancara untuk memperoleh data-data yang berkaitan implikasi *game online* terhadap semangat menghafal Al Qur'an.³⁹

2. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang luas tentang permasalahan yang diteliti.

³⁸ Mahmud, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 173.

³⁹ Puput Syaiful Rohman, *Penelitian Kualitatif* (Januari 2009, Vol 5).

Suwandi Basrowi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.⁴⁰

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yakni tentang bagaimana kegiatan santri, cara manajemen santri PPTQ Al-hasan dan juga program penunjang hafalan santri serta bagaimana implikasi game online terhadap manajemen waktu yang telah dilakukan atupun menjadi target para santri dalam menghafal qur'an.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan penguji suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealiamahan yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.⁴¹

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Dan metode ini digunakan untuk

⁴⁰ Baswori dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 93-94.

⁴¹ Mahmud, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 183.

menggumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Dalam penelitian sosial, fungsi data yang berasal dari dokumentasi lebih banyak digunakan sebagai data pendukung dan pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam.⁴²

Dokumen digunakan untuk mengidentifikasi:

- a. Situasi sosial di mana suatu peristiwa atau kasus memiliki makna yang sama. Situasi sosial mempertimbangkan waktu dan tempat di mana suatu peristiwa terjadi.
- b. Dalam hubungan dengan identifikasi, perlu dikenali kesamaan dan perbedaannya, yaitu memfokuskan pada suatu objek, suatu peristiwa, atau suatu tindakan, diperlukan secara sama pada situasi yang sama, di dalam batas-batas situasi sosialnya.⁴³ Pada waktu yang sama, juga perlu dikenalkan bahwa suatu peristiwa yang sama akan ditanggapi secara berbeda, oleh individu yang berbeda, dari kalangan yang berbeda, dan dalam waktu dan tempat yang berbeda.
- c. Selanjutnya mengenali relevansi teoritis atas data tersebut dengan langkah-langkah tersebut yang dilakukan secara simultan, baik persamaan maupun perbedaannya, antara realitas, situasi sosial, dan teori, diharapkan dapat dipahami hubungan antara makna praktis (situasi riil) dan representasi simbolisnya (nilai ideal).⁴⁴ Dengan metode ini penulis memperoleh data tentang:

- 1) Sejarah berdirinya PPTQ Al Hasan, Ponorogo.

⁴² Baswori dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 158.

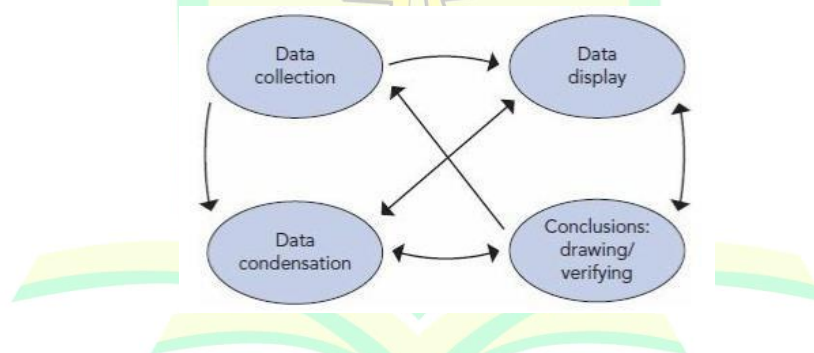
⁴³ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 143.

⁴⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 144.

- 2) Letak geografis PPTQ Al Hasan, Ponorogo.
- 3) Visi dan misi PPTQ Al Hasan, Ponorogo.
- 4) Keadaan pengurus, ustad, dan santri PPTQ Al Hasan, Ponorogo.
- 5) Sarana dan prasarana PPTQ Al Hasan, Ponorogo.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, member kode atau tanda dan mengategorikan sehingga dapat diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang akan dijawab.⁴⁵ Karena karakteristik penelitian ini bersifat kualitatif, maka aktivitas dalam analisis data dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1 Komponen analisis data

1. Data Condensation (Kondensasi Data)

Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, penyederhanaan, pemfokusan, pengabstrakan dan transformasi data yang dikumpulkan melalui penulisan catatan-catatan yang berasal dari lapangan secara tertulis, transkrip atau hasil wawancara, dokumen-dokumen serta materi-materi empiris lainnya. Dengan adanya proses tersebut

⁴⁵ Sapto Haryoko, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik dan prosedur analisis)* (Universitas Negeri Makasar: 2020),193.

nantinya diharapkan data yang didapat lebih akurat. Hal ini karena pada proses kondensasi data diperoleh berdasarkan penelitian yang dilakukan secara terus-menerus atau kontinu. Dari berbagai data yang sudah diperoleh, dianalisis, dikumpulkan dan didapatkan untuk memilah, menajamkan, membuang, memfokuskan serta menata data sehingga dapat banyak cara melalui pemilihan, ringkasan bahkan parafrase. Dalam penelitian ini peneliti akan memahami data terkait meningkatkan hasil belajar siswa, kemudian memfokuskan informasi pada proses Manajemen Peserta Didik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Data Display (Penyajian Data)

Tahapan setelah adanya kondensasi data adalah penyajian data, pada penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dengan bagan, hubungan antar kategori, uraian singkat dan sejenisnya.

Dalam penyajian data biasanya menggunakan teks yang bersifat naratif, bertujuan untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi selanjutnya berdasarkan informasi yang telah dipahami atau yang sudah didapat.

3. Drawing and Verifying Conclusionz (kesimpulan)

Langkah berikutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang telah disampaikan di awal masih bersifat sementara, yang akan berubah setelah mendapatkan bukti-bukti pada saat pengumpulan data. Namun, apabila bukti-bukti yang didapatkan bersifat valid dan terbukti kebenarannya serta sesuai dengan

kesimpulan di awal, maka kesimpulan yang dikemukakan bersifat konsisten dan kredibel lalu dalam penelitian kesimpulan merupakan temuan.

G. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang dipengaruhi dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas).⁴⁶ Dalam penelitian kualitatif ini penulis menggunakan teknik pengamatan yang tekun dan triangulasi. Ketekunan dalam pengamatan yang dimaksud adalah menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari. Ketekunan pengamatan ini dilaksanakan peneliti dengan cara:

1. Ketekunan Pengamatan

a. Perpanjangan Keikutsertaan

Mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci adalah instrument itu sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data.

b. Pengamatan yang Tekun

Kekuatan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan isu yang sedang dicari dan menelaahnya secara rinci sampai pada suatu titik, dan untuk pengamatan ini dilakukan penelitian dengan cara mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara

⁴⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 171.

berkesinambungan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan manajemen waktu dalam menghafal Al Qur'an.

2. Triangulasi

Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan dan memanfaatkan penggunaan: sumber, metode, penyidik dan teori. Hal ini dicapai dengan jalan:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan seperti orang yang berpendidikan menengah atau tinggi.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan

H. Tahapan-Tahapan Penelitian

Adapun tahap-tahap penelitian dalam melakukan penelitian ada 3 tahap antara lain:

1. Tahapan pralapangan, yang meliputi: menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan,

menjajaki dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan dan yang menyangkut etika penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan yang meliputi: memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan dan berperan serta sambil mengumpulkan data.
3. Tahap analisa yang meliputi: analisa selama dan pengumpulan data.⁴⁷



⁴⁷ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 84-91.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah Berdirinya PPTQ AL Hasan Ponorogo

Al Magfurlah Kiai Husein Aly merupakan pendatang dari Jejeran, Wonokromo, Yogyakarta. Masa mudanya ia habiskan berkelana dari satu pondok ke pondok lainnya. Guru pertamanya adalah KH. Ali Masykur, ayah kandungnya. Melalui ayahnya ia menghafal al-Quran di usia belia. Saat ayahnya wafat, Al Magfurlah kiai Husein Aly masih duduk di bangku MTs. Diusia muda itu lalu ia dititipkan ibunya pada KH. A Muchith Nawawi. Sese kali ia ikut ngaji pada KH. Muhyiddin Nawawi. Keduanya adalah kiai terkemuka di Wonokromo, Yogyakarta. “Alhamdulillah, di desa kelahiran saya, terdapat ratusan *huffadz*. Menurut Mbah Mundzir (Pengasuh PP Maunah Sari, Bandar Kidul, Kediri) mudahnya para penduduk menghafalkan al-Quran karena di sana ada 41 makam *auliya*’.” terang Al Magfurlah Kiai Husein Aly. Selepas itu Husein muda melanjutkan perjalanan menuntut ilmu pada KH Abuya Dimiyati, Pandeglang, Banten.

Bertahun tahun berguru pada Mbah Dim, Husein kembali mengembara. Kali ini ia terdampar di pesantren yang diasuh oleh KH. Abdullah Umar, Semarang. Dipesantren spesialis pendalaman tafsir ini, Husein mondok selama enam bulan. “Untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari, saya mengajar kitab pada masyarakat sekitar pondok. Istilahnya ngaji privat,” katanya tersenyum mengenang masa mudanya.

Upahnya sebagai guru ngaji itulah yang dia gunakan memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dan bekal membeli kitab. Kadangkala ia juga diundang ceramah maupun sima'an Al Quran.

Selepas itu, dia kembali mondok. Kali ini ia memilih berguru kepada KH. Arwani Kudus. Kebutuhan sehari-harinya dia penuhi dengan mengajar ngaji secara privat, memenuhi undangan ceramah, hingga sima'an Al Quran. Dipesantren Al Quran ini, Al-Magfurlah KH Husein 'Aly betah hingga tiga tahun lamanya. Melalui silsilah keilmuan Mbah Arwani inilah, Al-Magfurlah KH. Husein 'Aly memperoleh ijazah *Qiraah Sab'ah*. Berbekal ijazah itu ia mengembangkan pesantren spesialis *Qira'ah Sab'ah*.

Bermula pada pertengahan tahun 1983 M petang sebelum menjelang saat Husein tiba di kediaman KH. A. Hamid di Kajoran Magelang bersama KH. Qomar, ayah angkatnya, Al-Magfurlah KH. Husein 'Aly hanya ingin sowan pada kiai yang tersohor sebagai waliyullah itu. Percakapan singkat tuan rumah dan tamu itulah yang kelak menentukan berdirinya PPTQ Al Hasan.⁴⁸ “Ilmu yang kau peroleh sudah saatnya kau amalkan,” titah Kiai Hamid. Dua orang tamunya hanya mengangguk. “Caranya, segera dirikan pesantren di tempat yang kau tinggali saat ini,” kiai sepuh itu melanjutkan perintahnya.

Al-magfurlah KH. Husein 'Aly kala itu berusia 30 tahun, sebenarnya masih kurang pede untuk merintis pesantren. Ia merasa ilmunya jauh dari cukup untuk mengasuh para santri. Namun, berbekal dukungan dari Kiai

⁴⁸ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 04/D/16/02/2023.

Hamid Kajoran, ia bismillah saja. Lokasi yang dipilih adalah tanah wakaf dari ayah angkatnya, KH Qomar, di kelurahan Patihan Wetan Ponorogo. “Tanggal berdirinya 2 Juli 1984. Jadi, hampir satu tahun setelah dawuh Kiai Hamid,” kata Al Magfurlah KH. Husein Aly, nama lengkapnya.

Pondok Pesantren Tahfidzul Qur’an Al Hasan merupakan satu-satunya pondok pesantren yang mendalami Al Qur’an di Patihan Wetan Babadan Ponorogo. Para masyarakat sekitar menginginkan adanya pesantren yang mengkaji dan mendalami Al Qur’an.

Ada beberapa faktor lain yang mendorong berdirinya pondok pesantren ini, di antaranya sebagai berikut:

- a. Tidak adanya lembaga pendidikan yang khusus mendalami Al Qur’an baik di tingkat dasar maupun tingkat lanjutan di Patihan Wetan Babadan Ponorogo.
- b. Keinginan dari tokoh-tokoh masyarakat agar didirikannya suatu lembaga yang mendalami Al Qur’an agar anak-anak mereka tidak jauh untuk mempelajari dan mendalami Al Qur’an.
- c. Adanya seorang dermawan yang mewakafkan sebagian tanahnya untuk didirikan sebuah pesantren di Patihan Wetan Babadan Ponorogo.

2. Letak Geografis PPTQ Al Hasan Ponorogo

Secara geografis PPTQ Al Hasan terletak di Jl. Parang Menang No. 32, Desa Patihan Wetan, Kec. Babadan, Kab. Ponorogo, Prov. Jawa

Timur. Adapun letak pondok putra di sebelah timur jalan Parang Menang, sedangkan pondok putri terletak agak ke dalam sebelah barat jalan.⁴⁹

Pondok Al Hasan juga sangat berdekatan dengan PP. Ali Muttaqin yang berjarak sekitar 1 Km di sebelah utara pondok Al-Hasan. Selain itu juga sangat mudah dijangkau, jika kita menggunakan transportasi umum seperti bus, maka bisa berhenti di jalan Brigjend Katamso, jika kita dari arah selatan bisa melewati jalan raya yaitu Jl. Bathoro Katong.

3. Struktur Kepengurusan PPTQ Al Hasan Ponorogo

PPTQ Al Hasan memiliki beberapa kepengurusan yang berada di bawah naungan yayasan Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan. Adapun mengenai struktur kepengurusan Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Hasan pada saat ini sebagai berikut:⁵⁰

Pengasuh : Kyai M. Ihsan Arwani.
 Penasehat : KH. Agus Ahnad Rifa'i.
 (Lurah Pondok) : M Ulil Absor dan Roni Susanto.
 Sekretaris : Wildan Zainur
 Bendahara : Ahmad Hakim dan Ahmad Hafiz

Adapun susunan kepengurusan yang ada di Pondok Al Hasan memiliki masa jabatan selama 2 tahun, dan dipilih secara pemilihan umum oleh seluruh santri.⁵¹

⁴⁹ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/16/02/2023.

⁵⁰ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 02/D/16/02/2023.

⁵¹ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 02/D/16/02/2023.

4. Data Santri PPTQ Al Hasan Ponorogo

Adapun jumlah santri di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan saat ini (Tahun 2023) secara keseluruhan kurang lebih berjumlah 230 santri, dengan perincian sebagai berikut:

Santri putra = 80

Santri putri = 150

Kebanyakan santri yang ada di pondok Al Hasan pendidikan formalnya berada di jenjang perkuliahan baik S1 ataupun S2. Dan ada juga yang berada di jenjang tingkat SMA dan MTs.⁵²

5. Program Pendidikan PPTQ Al Hasan Ponorogo

Yayasan Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan memiliki beberapa program pendidikan non-formal yang berada di bawah naungan Yayasan PPTQ Al Hasan, adapun program pendidikan tersebut antara lain:⁵³

a. PPTQ Al Hasan

Baik pondok putra maupun pondok putri memiliki Program belajar yang sama, adapun kegiatan tersebut antara lain, Tahsin, Musyafahah bin Nadhor, Musyafahah bil Ghoib & Musyafahah Qiro'ah sab'ah. Kegiatan sorogan al-Qur'an secara langsung bersama Abah Yai, untuk santri putra setoran dilakukan setelah sholat Subuh berjamaah, untuk santri putri setoran dilakukan setelah jama'ah sholat 'Ashar. Kegiatan penunjang untuk mencapai tujuan pendidikan di

⁵² Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 06/D/16/02/2023.

⁵³ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 06/D/16/02/2023.

PPTQ Al Hasan antara lain: Takror, Setoran bersama Ustadz/Ustadzah, Muqodaman, Sima'an, dll.

b. Madrasah Diniyah Riyadhotusy Syubban

Madrasah diniyah Riyadhotusy Syubban merupakan salah satu pendidikan non-formal yang ada di PPTQ Al Hasan Ponorogo. Jenjang pendidikan di Madrasah Diniyah Riyadhotusy Syubban dapat ditempuh selama 6 tahun, mulai kelas 1 sampai kelas 6. Adapun kegiatannya dilaksanakan pada malam hari setelah kegiatan sholat Isya' berjamaah, atau pada pukul 20:00 WIB sampai 21:30 WIB. Kitab yang digunakan dalam proses belajar adalah kitab kuning karangan ulama' salaf, seperti kitab nahwu, fiqih, tauhid, akhlak, tajwid dan lain sebagainya. Siswa yang berada di PPTQ Al Hasan secara keseluruhan diwajibkan mengikuti kegiatan madrasah diniyah. Adapun jumlah keseluruhannya adalah 300 siswa.

6. Program Kegiatan PPTQ Al Hasan Ponorogo

Program kegiatan yang ada di lingkungan PPTQ Al Hasan secara keseluruhan wajib diikuti oleh seluruh santri baik putra ataupun putri, yang mana kegiatan-kegiatan tersebut ada yang berupa kegiatan harian, kegiatan bulanan, kegiatan mingguan, kegiatan tahunan. Semua kegiatan tersebut diadakan untuk mendisiplinkan para santri dalam belajar mengajar. Adapun secara rinci penjelasannya sebagai berikut:⁵⁴

⁵⁴ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 05/D/16/02/2023.

a. Kegiatan dan kebiasaan harian santri

Program kegiatan harian merupakan kegiatan yang berlaku bagi seluruh siswa pada setiap harinya, kecuali pada saat hari libur. Adapun kegiatan harian yang ada di PPTQ Al Hasan antara lain:

1) Shalat berjama'ah

Shalat berjamaah lima waktu dilaksanakan di masjid Nurus-Salamah dan masjid putri bersama pengasuh dan masyarakat sekitar.

2) Pengajian Al Qur'an kepada Agus Ihsan Arwani.

Pengajian Al Qur'an dilaksanakan dua kali, yaitu ba'da Dzuhur untuk santri putri dan ba'da Subuh untuk santri putra.

3) Takror Al Qur'an

Takrar Al Qur'an dilaksanakan untuk mengulang-ulang membaca Al Qur'an. Takrar Al Qur'an dilaksanakan setiap hari pada malam hari pada pukul 10.00 sampai 11.00 secara bergantian berkelompok, khusus hari Jum'at takrar Al Qur'an dilaksanakan ba'da Subuh untuk santri putra, sedangkan santri putri dilaksanakan pada siang hari ba'da Dzuhur.

4) Sorogan

Sorogan dilaksanakan 1 (satu) kali, setiap ba'da Subuh kepada santri *bi al-ghayb* maupun *bi an-nadhior*.

5) Madrasah diniyah

Kegiatan ini dilakukan 6 kali dalam seminggu, yaitu pada setiap ba'da Isya atau sekitar pukul 08.00 sampai dengan pukul 09.30 malam.

Selain kegiatan diatas maka waktu *free* bagi santri. Santri bebas melakukan kegiatan apapun mulai pagi, setelah sorogan subuh hingga waktu magrib. Kebebasan itu digunakan santri untuk berbagai kegiatan seperti, kuliah, bekerja, sekolah dan lain-lain.

b. Kegiatan di Luar Pondok

Selain kegiatan yang ada di lingkungan pondok, para santri juga memiliki beberapa kegiatan rutin yang ada di luar pondok, seperti: Roudhoh Ponorogo dan Magetan (Sima'an santri antar konsul), Yasinan bersama warga (ikut berperan aktif dalam kegiatan masyarakat), sekolah umum, kuliah dan juga bekerja untuk mencukupi kebutuhan hidup sehari-hari santri.

Kegiatan wajib yang dilakukan santri di pondok dimulai waktu magrib sampai selesai sorogan subuh, jadi kegiatan wajib santri hanya sekitar 12 jam. Waktu 12 jam yang selanjutnya, mulai selesai sorogan pagi sampai sore biasaya digunakan santri untuk sekolah atau kuliah, bahkan ada juga yang menggunakan waktu itu untuk bekerja demi mencukupi kehidupan sehari-hari. Bagi santri yang tidak sekolah atau

kuliah dan juga tidak bekerja maka waktu pagi sampai sore itu digunakan santri untuk mengaji atau menambah hafalan Al Qur'an.⁵⁵

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Kegiatan Santri di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan

Tujuan santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan digambarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa responden yang salah satunya bernama Ulil Absor bahwa

“Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan adalah pondok yang memiliki program belajar dan menghafal kan Al Qur'an. Santri Al Hasan umumnya merupakan alumni-alumni dari pondok kitab, dimana masuk pondok memiliki tujuan untuk menghafal Al Qur'an. Karena untuk memadukan antara belajar kitab dan menghafal Al Qur'an, karena santri berpikir bahwa dengan santri selesai belajar ilmu alat, santri lebih mudah belajar dan menghafalkan Al Qur'an.”⁵⁶

Selanjutnya dari hasil wawancara yang Saudara Joko dia menyatakan dalam wawancaranya

“Santri masuk pondok pesantren untuk belajar mengaji tentunya, terhubung program pondok Al Hasan adalah menghafal Al Qur'an jadi saya disini juga memiliki tujuan untuk menghafal Al Qur'an. Selain untuk belajar Al Qur'an saya juga sedang menempuh kuliah S1 di IAIN Ponorogo. Untuk menjaga keseimbangan ilmu tidak hanya ilmu umum tetapi saya perlu juga menggimangi dengan ilmu agama sebagai bekal hidup di dunia ini. selain itu saya ingin menjadi hafidz Qur'an karena begitu banyak keutamaan yang dimiliki oleh hafidz Qur'an akhirat.”⁵⁷

Mengingat salah satu visi-misi Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an

Al Hasan yakni Memasyarakatkan al Qur'an dan meng Al Qur'an kan masyarakat jadi banyak mahasiswa yang masuk kepondok untuk ikut

⁵⁵ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 06/D/16/02/2023.

⁵⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/16/02/2023.

⁵⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/16/02/2023

belajar mengaji Al Qur'an. Pendapat yang lain juga dijelaskan oleh saudara Roni Susanto pada wawancaranya

“Santri masuk Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan untuk belajar dan menghafalkan Al Qur'an. Karena dengan belajar Al Qur'an kita bisa mengerti pedoman hidup sebagai manusia. Dengan belajar mengetahui pedoman-pedoman hidup, bisa menjadi pribadi yang lebih baik dan selaras sesuai tuntunan yang diajarkan oleh agama islam. Selain itu saya juga sedang menempuh jenjang perkuliahan, dan di Al hasan ini santri diberi kebebasan untuk belajar diluar Pondok Pesantren.”⁵⁸

Hail itu sesuai dengan tujuan Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan yakni menghasilkan pribadi Muslim yang beriman, bertakwa, berahlaqul karimah (akhlak Al Qur'ani), beramal saleh dan memiliki tanggungjawab serta kesadaran atas kesejahteraan umat Islam khususnya dan masyarakat pada umumnya. Selanjutnya penjelasan santri Al Hasan juga dijelaskan oleh saudara Wildan Zainur dalam wawancara yang dilakukan

“Disini para santri rata-rata masuk Pondok Al Hasan bertujuan untuk belajar dan menghafal Al Qur'an tentunya, sesuai namanya Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an untuk belajar Al Qur'an. Karena dengan belajar Al Qur'an saya berharap bisa menjadi pribadi yang lebih baik dan memiliki ahklaq yang berlandaskan Al Qur'an. Selain itu dorongan orang tua juga berpengaruh kepada saya, keinginan orang tua bisa melihat anaknya bisa menjadi seorang hafidz Qur'an sebisa mungkin saya usahakan demi memenuhi keinginan orang tua.”⁵⁹

Hal berbeda juga disampaikan oleh santri pondok yang lain yakni saudara zainal arifin dalam wawancara

“Santri masuk PPTQ Al Hasan tidak hanya bertujuan menghafal Al Qur'an tetapi juga karena tuntutan orang tua, kerena orang tua ingin melihat anaknya mondok, walaupun dibarengi dengan kuliah. Orang tua menginginkan anaknya agar bisa terkontrol kegiatannya setelah pulang dari

⁵⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/16/02/2023

⁵⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/16/02/2024

perkuliahan agar tidak keluyuran kemana-mana dan hal yang paling mudah adalah dipondokkan. Harapannya agar anak bisa terkontrol dan bisa mengimbangi antara ilmu umum dan ilmu agama. Juga karena tidak adanya larangan menggunakan alat komunikasi di PPTQ Al Hasan ini. Mengingat santri disini mayoritas Mahasiswa yang pasti itu membutuhkan seperti HP dan LAPTOP dalam tugasnya sebagai mahasiswa. Selain itu dengan menggunakan alat komunikasi santri diharapkan bisa mengikuti setiap perkembangan teknologi.”⁶⁰

Pernyataan tersebut lebih relevan karena melihat banyak juga mahasiswa yang masuk ke pondok Al Hasan karena kebijakan pondok yang membolehkan santrinya dalam mengoperasikan alat komunikasi, karena jarang sekali ada pondok yang membebaskan santrinya menggunakan alat komunikasi. Hal ini dimanfaatkan oleh sebagian santri untuk menjadi motifasi masuk pondok Al Hasan.

2. Tuntutan Manajemen Waktu Dalam Menghafal Al Qur'an Di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.

a. Menentukan tujuan dan prioritas

Tujuan santri Al Hasan berbeda-beda disetiap santrinya, melihat kemampuannya dan *backgrund* nya. Hasil wawancara yang dilakukan bersama Lurah Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Hasan Saudara Ulil Absor dalam wawancaranya

“Santri perlu memiliki tujuan dan prioritas dalam menghafal Al-Quran agar dapat mengarahkan usaha mereka dengan lebih efektif, meningkatkan motivasi, mengukur kemajuan, dan menetapkan prioritas dalam penggunaan waktu mereka sehingga akan mencapai hasil dan tujuan yang diinginkan. Tujuan santri Al Hasan berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Ada santri yang hanya fokus untuk khatam bin-nadzor, ada yang sampai bil Ghoib 30 juz dan ada juga yang tidak fokus dua-duanya, artinya hanya

⁶⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/02/02/2024

fokus kepada madrasah diniyah saja, dan mengesampingkan sorogan Al Qur'an.”⁶¹

Hasil wawancara yang dilakukan bersama Saudara Roni Susanto menjelaskan dalam wawancara yang dilakukan tanggal 2 Mei 2024

“Tujuan santri Al Hasan berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Ada santri yang hanya fokus untuk khatam bin-nadzor, ada juga santri yang penting bil ghoib, ada juga santri yang sampai bil Ghoib 30 juz itu semua tergantung dari santrinya karena setiap santri Al Hasan memiliki latar belakang yang berbeda-beda dan tujuan serta prioritas yang berbeda ketika masuk ke Pondok Pesantren.”

Hasil Observasi yang dilakukan prioritas santri dalam menghafal Al Quran dapat ditunjukkan dari komitmen yang tinggi terhadap belajar dan penghafalan Al-Quran, kebanyakan santri yang berkuliah biasanya memiliki target satu hari bisa menghafal satu halaman, dan bagi santri yang tidak memiliki kepentingan kuliah biasanya memiliki target satu lembar disetiap harinya.⁶² Hal ini juga ditegaskan oleh santri pondok yang lain yakni saudara Wildan Zainur dalam wawancara yang dilakukan tanggal 2 Mei 2024

“Prioritas santri dalam menghafal Al Quran ditunjukkan dengan komitmen yang tinggi untuk menempatkan penghafalan Al Quran sebagai prioritas utama dalam kehidupan mereka di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Hasan. Setiap santri memiliki target tersendiri dalam komitmennya kesehariannya. Kebanyakan santri yang berkuliah biasanya memiliki target satu hari bisa menghafal satu halaman, dan bagi santri yang tidak memiliki kepentingan kuliah biasanya memiliki target satu lembar disetiap harinya.”⁶³

Hasil wawancara yang dilakukan bersama Saudara Jainal Ihrom menjelaskan dalam wawancara

⁶¹ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 04/O/16/02/2023.

⁶² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/02/04/2023

⁶³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/02/04/2023

“Demi mencapai tujuan dan prioritas menghafal Al Qur’an, santri Al Hasan memiliki target tersendiri, target itu disesuaikan dengan kegiatan-kegiatan yang dimiliki santri, target yang ditentukan biasanya seperti lulus madrasah, selesai juga dalam setoran Al Qur’an. Itu merupakan target dan tujuan dari mayoritas santri Al Hasan entah itu merupakan seorang mahasiswa atau pun bagi yang tidak kuliah.”⁶⁴

Artinya santri perlu memiliki target yang jelas dalam mencapai tujuan dan prioritas dalam menghafal Al Quran. Target yang jelas dapat memfokuskan usaha mereka, meningkatkan motivasi, mengukur kemajuan, dan menetapkan pentingnya penghafalan Al Qur’an ditengah-tengah berbagai aktifitas di Pondok Pesantren Tahfizul Qur’an Al Hasan.

b. Memekanisme manajemen waktu

Untuk mencapai target yang diinginkan, santri perlu menggunakan mekanisme untuk memaksimalkan waktunya. Hasil wawancara yang dilakukan bersama saudara Ulil Absor

“Santri dalam memekanisme waktunya menghafal Al Qur’an dengan menentukan jadwal tersendiri di kehidupan sehari-harinya. Jadwal yang terstruktur tersebut disesuaikan dengan kegiatan apa saja yang dilakukannya setiap hari, seperti ketika santri itu seorang mahasiswa maka penentuan jadwal juga disesuaikan dengan kegiatan perkuliahan. Ketika pagi santri harus kuliah maka waktu menghafal di alokasikan pada sore hari dan malam hari.”⁶⁵

Hal lain juga dijelaskan oleh santri Pondok Al Hasan Saudara Wildan Zainur dalam wawancaranya

“Santri perlu memiliki kemampuan manajemen waktu dalam menghafal Al Quran, karena Santri di pondok pesantren Al Hasan tidak hanya mengaji tetapi juga memiliki jadwal yang padat dengan berbagai kegiatan, termasuk madrasah diniyah, sekolah umum, dan juga perkuliahan. Menghafal Al Quran adalah prioritas utama

⁶⁴Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/02/04/2024

⁶⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/02/04/2024

dalam pendidikan agama di pondok pesantren membuat target adalah hal penting yang harus dipikirkan santri. Dengan adanya target yang jelas santri dapat mengatur manajemen waktu yang tepat dan pembuatan jadwal yang terstruktur dapat memungkinkan santri untuk mengalokasikan waktu yang cukup untuk menghafal Al Quran, memprioritaskan aktivitas keagamaan di antara tugas-tugas lainnya.”

Hal itu sesuai dengan hasil Observasi yang dilakukan peneliti bahwa, santri Al Hasan cenderung meninggalkan aktifitas yang sekiranya bersifat tidak wajib dilakukan seperti, kegiatan ekstra kulikuler, kegiatan ekstra kampus dan sebagainya karena dapat mengganggu fokus santri dalam menjalankan kegiatan di Pondok Pesantren.⁶⁶ Saudara Roni Susanto juga menegaskan dalam wawancaranya⁶⁷

“Memiliki kemampuan manajemen waktu dalam menghafal Al Quran itu perlu, karena membantu mereka mengatur waktu dengan begitu padatnya jadwal yang dimiliki oleh santri pondok Al Hasan dengan lebih efisien, memprioritaskan penghafalan Al Quran di antara kegiatan lain, dan menjaga konsistensi serta fokus dalam proses penghafalan sehingga bisa menjaga fokus dan konsistensi dalam proses penghafalan Al Qur’an.”⁶⁸

Hasil wawancara yang dilakukan bersama Saudara Jainal arifin menjelaskan dalam wawancaranya

“Santri dalam mekanisme manajemen waktunya dengan menentukan target yang jelas dan terukur, melihat dengan kondisi santri yang juga disibukan dengan aktifitas perkuliahan, santri membuat target yang realistis dan bisa dicapai santri, seperti santri yang masih kuliah dan madrasah diniyah memiliki target 4/5 tahun selesai hafalan bil-ghoib atau 2 tahun selesai bin-nadhhor balu bil ghoib. Bagi santri yang tidak kuliah dan hanya mengikuti madrasah diniyah maka targetnya lulus madrasah juga

⁶⁶Lihat Transkrip Observasi Nomor: 04/O/16/02/2024

⁶⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/02/04/2024

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/02/04/2024

khatam setoran bil-ghoib. Dengan target yang ada santri bisa membuat jadwal dan analisa terhadap bagaimana caranya agar target itu bisa tercapai, seperti dengan membuat jadwal minimal harus setor satu halaman setiap harinya, atau harus bisa setor satu lembar setiap harinya agar tercapai dengan tujuan yang diinginkan.”⁶⁹

Selain itu, peneliti juga melakukan Observasi tentang bagaimana para santri tersebut dalam memenejemn waktunya. Adapun hasil yang didapat adalah setiap santri memiliki jam tersendiri yang tidak menentu, kadang ada yang memulai hafalan ketika malam setelah kegiatan takror wajib, ada juga yang memulai hafalan lagi sembari nderes setelah ba'da setoran yakni pagi sebelum jam kuliah dan juga beberapa ada yang setelah dzuhur. Sedangkan untuk nderesnya yakni di sela-sela setelah hafalan ataupun di waktu luang yang ada. Adapun waktu bermain game online tersebut lebih condong di waktu malam ba'da kegiatan takror ataupun di waktu luang sambil ngopi Bersama.⁷⁰

Dari hasil wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, untuk mencapai tujuan dan target yang di tentukan dalam menghafal Al Qur'an dalam memanajemen waktunya sehari-hari, santri PPTQ Al Hasan membuat jadwal yang terstruktur dan jelas untuk membantu santri mencapai target tersebut. Jadwal yang jelas dan terstruktur memudahkan santri dalam mengalokasikan waktunya untuk menghafal Al Qur'an dari begitu banyak kesibukan yang dimiliki santri.

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/02/04/2024

⁷⁰ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 04/O/16/02/2024.

c. Kontrol terhadap waktu

Pada hal ini setiap santri berbeda-beda dan beragam dalam mengontrol waktunya, mengontrol waktu salah satunya dengan melaksanakan jadwal yang telah dibuat secara disiplin. Saudara Wildan Zainur menuturkan dalam wawancaranya

“Santri Al Hasan yang mayoritas mahasiswa harusnya sudah bisa berfikir secara dewasa bahwa manajemen waktu yang baik adalah sebagai kunci kesuksesan dalam mencapai target dan tujuan penghafalan Al Quran mereka. Cara santri mengontrol waktunya dalam menghafal Al Quran dengan membuat jadwal dan menjaga konsistensi dalam menjalankan jadwal penghafalan, pengaturan waktu istirahat, dan penggunaan teknologi yang mendukung, serta menghindari gangguan atau godaan yang dapat mengganggu fokus mereka. Mematuhi jadwal yang telah dibuat merupakan hal terpenting untuk mencapai target yang di inginkan.”⁷¹

Hal serupa juga disampaikan oleh santri penghafal Al Qur'an yang lain yaitu saudara Jainal Ihrom dalam wawancara

“Santri mengontrol waktu mereka dalam menghafal Al Quran dengan cara menjalankan jadwal yang teratur, menghindari gangguan atau distraksi dari sesama santri, menggunakan teknik manajemen waktu seperti metode Pomodoro yang berprinsip bahwa istirahat disela-waktu menghafal itu penting untuk menjaga fokus dalam menghafal, dan yang terakhir adalah menjaga konsistensi dalam menjalankan jadwal penghafalan yang telah dibuatnya.”⁷²

Selain dengan menjalankan jadwal secara teratur santri juga membuat komunitas belajar. Seperti Pendapat yang disampaikan oleh saudara Ulil Absor dalam wawancaranya

“Ada juga santri yang komunitas tersendiri dalam menghafal Al Quran. Komunitas itu bisa berupa saling batu antar santri untuk menyimak dan memberi motivasi untuk

⁷¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/16/02/2024

⁷² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/16/02/2024

terus bersemangat dalam menghafal Al Qur'an. Hubungan yang baik antar santri dapat memberi energi yang positif kepada sesama santri dalam menghafal. Santri terus terpacu semangatnya ketika melihat temannya yang bersemangat dan komitmen dalam membuat hafalan dan setoran hafalan Al Qur'an. Dengan santri terus memperthankan semangan dan motifasi dalam menghafal santri bisa mudah mencapai tujuan dan target yang ditentukan."⁷³

Hal itu sesuai dengan hasil Observasi yang ditemukan peneliti bahwa, setiap santri memiliki tempat-tempat tersendiri ketika menghafal Al Qur'an. Setiap santri memiliki tempat-tempat yang di rasa tenang, nyaman dan kondusif yang bisa digunakan untuk menghafal Al Qur'an.⁷⁴ Pendapat yang lain juga dijelaskan oleh saudara Roni Susanto dalam wawancaranya

“Selain santri dalam melakukan kontrol waktunya dengan membuat waktu jadwal khusus untuk menghafal Al Qur'an. Santri juga memiliki waktu-waktu khusus yang diprioritaskan untuk menghafal Al Qur'an. Waktu khusus itu seperti setelah sholat fardu, waktu pagi setelah sorogan subu, waktu malam sebelum tidur. Dengan memiliki waktu khusus maka santri dapat memprioritaskan waktu tersebut dan meninggalkan hal-hal yang tidak penting sehingga bisa memaksimalkan diri untuk mencapai tujuan yang diinginkan.”⁷⁵

Jadi dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam hal mengontrol waktu santri Al Hasan menjalankan jadwal yang telah dibuatnya, membuat komunitas sesama santri untuk menguatkan motifasi, serta meluangkan waktu khusus yang digunakan hanya untuk menghafal Al Qur'an.

Peneliti juga telah melakukan observasi tentang bagaimana control santri terhadap waktu. Hasilnya adalah sebagian besar santri

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/16/02/2024

⁷⁴ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 04/O/16/02/2024

⁷⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/02/04/2024

jika sudah terlanjut bermain game online diwaktu malam kadang bisa sampai terlampau larut. Hal ini lah yang nantinya juga penyebab target setoran tidak tercukupi, selain itu ada juga yang bermain game hanya secukupnya satu atau dua permainan lalu kembali nderes ataupun tidur untuk persiapan besok setoran.⁷⁶

d. Preferensi untuk terorganisasi.

Preferensi untuk terorganisir memudahkan santri ntuk meningkatkan fokus dan konsentrasi dalam menghafal Al Qur'an.

Saudara Jainal Ihrom menjelaskan dalam wawancaranya

“Untuk mencapai target yang sesuai santri menjalankan jadwal yang telah dibuatnya dengan teratur dan konsisten. Selain itu santri juga menjaga lingkungan untuk tetap kondusif untuk menjaga situasi agar tidak terjadi distraksi ketika sedang menghafal Al Qur'an. Santri juga diluar jadwal yang dibuatnya dituntut untuk mematuhi setiap jadwal yang ada dipondok pesantren agar lebih optimal dalam prosen mencapai target yang diinginkan”⁷⁷

Pendapat yang lain juga dijelaskan oleh saudara Wildan Zainur dalam wawancara

“Dengan adanya sistem kegiatan pondok santri dimudahkan untuk membuat jadwal sendiri dalam menentukan jadwal kesehariannya. Sehingga santri bisa menyusun jawal jadwal harian, mingguan, dan bulanan yang memuat alokasi waktu untuk menghafal, muroja'ah, ibadah, dan kegiatan lainnya. Hal ini dapat membantu santri dalam menjalankan kehiatan santri sehari-hari agar konsisten dan terorganisir, sehingga dapat menjaga fokus, konsentrasi, efisiensi waktu, rasa tanggung jawab, dan motifasi santri dalam mencapai target hafalan santri dengan optimal.”⁷⁸

⁷⁶ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 04/O/16/04/2024

⁷⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/02/04/2024

⁷⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/02/04/2024

Hal itu sesuai dengan hasil Observasi yang dilakukan peneliti bahwa dengan adanya jadwal yang terorganisir memudahkan santri dalam kegiatan sehari-harinya. Preferensi terorganisir memberikan santri agar tetap menjaga fokus dan konsentrasi dalam menghafal Al Qur'an, meningkatkan efisiensi waktu melalui jadwal yang telah dibuat santri, meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pelaksanaan yang dibuatnya, serta memberi motivasi dan semangat untuk terus belajar dan berusaha mencapai cita-cita yang diinginkannya.⁷⁹

Selain itu santri juga melakukan evaluasi dan penyesuaian terhadap jadwal yang dibuatnya saudara Ulil Absor menjelaskan pada wawancaranya

Santri dalam penerapan jadwalnya juga menggunakan sistem pengingat. Untuk membantu mematuhi jadwal santri membuat pengingat seperti, menggunakan alarm untuk mengingatkan bangun pagi, memuali waktu hafalan, dan waktu muroja'ah. Selain menggunakan alarm santri juga membuat buku catatan setoran untuk memantau kemajuan hafalan santri dan memudahkan santri dalam muroja'ah hafalan mevaluasi terhadap jadwal yang dibuatnya dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Evaluasi ini membantu santri untuk memastikan bahwa jadwal yang dibuat telah efektif dan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan yang dimiliki santri.⁸⁰

Jadi dari wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa cara santri dalam mewujudkan preferensi terorganisir dengan mematuhi dan menjalankan jadwal yang telah dibuat secara teratur. Untuk mengingat santri dalam menjalankan jadwal yang telah dibuat, santri menggunakan pengingat waktu seperti alarm dan membuat buku

⁷⁹ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 04/O/16/02/2024

⁸⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/02/04/2024

setoran agar bisa mengingatkan santri untuk mematuhi jadwal yang dibuat dan melihat perkembangan hafalan santri. Santri juga melakukan evaluasi guna memastikan jadwal yang dibuat telah efektif dan sesuai.

3. Implikasi Game Online terhadap Manajemen Waktu Menghafal Al Qur'an di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan

a. Fenomena bermain *game online*

Bermain *game online* telah menjadi hal biasa yang dilakukan oleh santri PPTQ Al Hasan di kesehariannya. Saudara Ulil Absor menjelaskan pada wawancara yang dilakukan

“Game online sudah menjadi hal yang wajar dari santri Al Hasan, apalagi dengan kebebasan santri dengan menggunakan alat komunikasi game online seperti menjadi bagian keseharian santri. Bukan hanya mayoritas santri tetapi seluruh santri di Al Hasan bermain game online, game nya pun berbeda setiap santri, seperti: ML, 8 BALL POOL, PUBG, FOOTBOAL, dan sebagainya.⁸¹

Alasan santri beragam dalam bermain game online, mulai dari mencari kesenangan, mengisi waktu luang, atau lain sebagainya.

Roni Susanto dalam wawancaranya menjelaskan

“Alasan saya bermain *game online* adalah untuk mencari kesenangan saja, dan mengisi waktu luang. Ketika saya capek atau stres dalam menambah setoran, biasanya saya main game untuk sekedar refreshing, atau ketika ada waktu kosong umpamanya, seperti libur kuliah, atau libur madrasah seperti itu saya biasanya bermain game online. Selain itu saya bermain game ketika diluar jadwal yang telah saya buat atau ketika target saya dalam menghafal itu

⁸¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 06/W/16/02/2023

telah terpenuhi, baru saya bisa bebas kapan saja bermain *game online*.”⁸²

Pendapat tersebut juga dipertegas oleh saudara Ulil Absor pada wawancara yang dilakukan

“Alasan santri dalam bermain game online adalah untuk mencari kesenangan setelah lelah dan penat dalam menghafal Al Qur’an. Game online merupakan alat paling mudah dan cepat didapat dan memberikan dampak yang cepat juga dalam menghilangkan rasa susah dalam menghafal, dengan fitur yang menarik dan mode permainan yang menyenangkan. Santri dalam bermain game online biasanya diwaktu-waktu kosong atau diluar jadwal menghafal. Santri Al Hasan biasanya dalam bermain game dilakukan sesama sama atau istilahnya MABAR (main bareng) santri memiliki kelompok sendiri-sendiri dalam bermain game, seperti teman satu kamar atau sesama santri menghafal Qur’an tergantung game nya juga. Dalam memilih teman bermain santri bisa menyelaraskan atau mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain game, bisa saling memahami kapan harus berhenti main dan kapan kita harus memulainya.”⁸³

Peneliti melihat dalam Observasi yang dilakukan bahwa tidak hanya mencari kesenangan saja, ada juga santri yang menggunakan itu untuk menambah penghasilan dengan cara memainkan akun orang lain untuk ditingkatkan level *game* nya. Dari situ santri bisa memperoleh penghasilan juga dari situ, pekerjaan itu biasa disebut joki akun.⁸⁴

Penggunaan game online dengan intensitas tinggi disaat menghafalkan Al Qur’an juga dilakukan sejar tinggi oleh sebagian santri bahkan sampai waktu yang digunakan untuk

⁸² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 05/W/16/02/2023

⁸³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 06/W/06/02/2023

⁸⁴ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 05/O/17/02/2023

istirahat pun digunakan untuk bermain. Hal itu juga dijelaskan dalam wawancara yang dilakukan dengan Saudara Jainal Ihrom

“Terkadang santri juga over dalam bermain game online seperti santri yang bermain game online mobile legends itu bisa memakan waktu ber jam-jam dalam bermain game online, bahkan ketika sedang win strike pasti pemain itu tidak akan berhenti bermain game. Hal ini ketika dilakukan di malam hari waktu yang biasanya digunakan untuk istirahat malah digunakan untuk bermain game, sehingga santri tersebut di waktu pagi tidak bisa bangun dan tidak setoran, hal itu membuat santri bisa terhambat dalam mencapai target yang ditentukan.”⁸⁵

Penjelasan yang lain juga disampaikan oleh Saudara Wildan Zainur dia menambahkan dalam wawancara yang dilakukan

“santri biasa bermain game online diwaktu pulang kuliah atau disela-sela istirahat santri, dan juga diwaktu malam ketika libur kegiatan pondok atau setelah selesai kegiatan pondok. Waktu yang panjang bagi santri untuk bermain game adalah malam hari, santri bisa berjam-jam bermain ketika waktu malam, apalagi ketika menang, santri terpacu untuk terus bermain *game online*.”⁸⁶

Peneliti menemukan dalam keseharian santri yang seperti ini biasanya memiliki dua kemungkinan, antara sudah siap dengan hafalan yang akan disetorkan besok pagi atau tidak ada niatan setoran hafalan karena belum siap untuk setoran pagi, karena sulit dalam menghafal Al Qur’an akhirnya lebih memilih bermain game online

b. Implikasi *Game Online* terhadap Manajemen Waktu

Implikasi game online digambarkan oleh saudara Roni Susanto dalam wawancara yang dilakukan

⁸⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 06/W/16/02/2023

⁸⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 07/W/16/02/2023

“Bermain game online bisa diklasifikasi menjadi beberapa bagian, kalau menurut saya bermain game online hanya sebagai hiburan saja, sebagai penghilang rasa stres ketika sedang menghafal Al Qur'an. Ketika saya merasa penat, stres atau sedang memiliki waktu luang baru saya bermain game online untuk menyegarkan diri atau *refreshing*. Ya selain mudah diakses juga paling gampang ditemuinya tidak perlu kemana-mana dan tidak membuang banyak biaya. Tapi ada juga santri yang terkadang berlebaran dalam bermain *game online* sehingga itu mempengaruhi saya juga untuk ikut bermain karena rayuan dari teman tersebut.”⁸⁷

Saudara Ulil Absor juga menjelaskan pada wawancara yang dilakukan

“Bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi bisa menghasilkan korelasi yang negatif terhadap tingkat semangat dan konsistensi santri dalam menghafal Al-Qur'an. Semakin intensitas bermain game, semakin besar kemungkinan prioritas terhadap menghafal Al Qur'an terganggu. Tapi bagi saya game hanya sebuah hiburan saja untuk mengisi waktu luang jadi game hanya sebatas mengisi waktu ketika sedang istirahat atau ketika sedang capek dalam menghafal disela-sela capek itu saya gunakan untuk bermain game supaya *merifresh* semangat saya dalam menghafal.”⁸⁸

Pendapat yang lain juga dijelaskan dalam wawancara yang dilakukan dengan Saudara Jainal Ihrom dia menjelaskan

“Terkadang saya merasa cenderung untuk terus bermain game online, bahkan ketika seharusnya saya menggunakan waktu untuk menghafal Al Qur'an. Hal ini bisa terjadi karena permainan online sering kali menghadirkan tantangan dan kesenangan yang membuat saya sulit untuk mengalihkan perhatian dari permainan ke aktivitas keagamaan seperti menghafal Al Qur'an. Meskipun saya sadar akan pentingnya mengalokasikan waktu untuk kegiatan keagamaan, terkadang godaan untuk bermain *game online* bisa sangat kuat sehingga sulit untuk menahan diri.”⁸⁹

⁸⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 07/W/16/02/2023

⁸⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 06/W/16/02/2023

⁸⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 07/W/16/02/2023

Hal itu dibuktikan dari Observasi yang dilakukan peneliti bahwa Santri yang kecanduan bermain game bisa berdampak buruk juga kepada teman santri lainnya, karena ketika bermain pasti akan mengajak teman yang lain untuk bermain juga sehingga teman yang lain juga ikut terdistaksi untuk bermain. Jadi lingkungan juga berpengaruh terhadap penggunaan game online bagi santri.⁹⁰ Begitu juga sama seperti disampaikan oleh Saudara Wildan Zainur dia menambahkan dalam wawancara

“Bermain *game online* dapat memberikan kesenangan tentunya bagi santri, pandangan *game online* bagi santri ber beda-beda. Ada yang menggunakan game seperlunya hiburan untuk mengisi waktu luang, ada juga yang menggunakan game untuk pembelajaran, ada juga yang menggunakan game secara berlebihan sampai mengorbankan waktunya untuk menghafal Al Qur'an. Santri yang sampai mengorbankan waktu untuk menghafal itu berarti santri telah menjadi kecanduan bermain game online hal itu bisa terjadi karena santri tersebut tidak memiliki target atau tuntutan dalam menghafal Al Qur'an.”⁹¹

Jadi dari paparan wawancara ini menggambarkan bahwa implikasi *game online* terhadap manajemen waktu menghafal Al Qur'an santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan, dapat dikasifikasi menjadi beberapa bagian diantaranya, bermain game online tidak berpengaruh terhadap manajemen waktu menghafal karena sebagai refreshing dan mengisi waktu liang saja, game terkadang dalam kondisi tertentu dapat mempengaruhi manajemen waktu santri, serta bermain game online secara berlebihan dapat

⁹⁰ Lihat Transkrip Observasi Nomor: 04/O/17/02/2023

⁹¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 05/W/16/02/2023

menimbulkan kecanduan dan mengakibatkan hilangnya kontrol waktu dalam menghafal Al Qur'an juga.

C. PEMBAHASAN

1. Tujuan Santri Mondok di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan

Pembahasan mengenai kegiatan santri di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan dapat digambarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Saudara Ulil Absor. Bahwa Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan adalah pondok yang memiliki program belajar dan menghafal Al Qur'an. Santri Al Hasan umumnya merupakan alumni-alumni dari pondok kitab, dimana masuk pondok memiliki tujuan untuk menghafal Al Qur'an. Karena untuk memadukan antara belajar kitab dan menghafal Al Qur'an, karena santri berpikir bahwa dengan santri selesai belajar ilmu alat atau belajar kitab, santri lebih mudah belajar dan menghafalkan Al Qur'an.

Hasil wawancara yang dilakukan bersama Saudara Joko dia juga menyatakan Santri masuk pondok pesantren untuk belajar mengaji tentunya, berhubung program pondok Al Hasan adalah menghafal Al Qur'an jadi saya disini juga memiliki tujuan untuk menghafal Al Qur'an. Selain untuk belajar Al Qur'an saya juga sedang menempuh kuliah S1 di IAIN Ponorogo. Untuk menjaga keseimbangan ilmu tidak hanya ilmu umum tetapi saya perlu juga menggimbangi dengan ilmu agama sebagai bekal hidup di dunia ini. selain itu saya ingin menjadi hafidz Qur'an karena begitu banyak keutamaan yang dimiliki oleh hafidz Qur'an akhirat.

Kemudian hasil wawancara dengan Saudara Roni Susantu, Saya masuk Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan untuk belajar dan menghafalkan Al Qur'an. Karena dengan belajar Al Qur'an kita bisa mengerti pedoman hidup sebagai manusia. Dengan belajar mengetahui pedoman-pedoman hidup, saya berharap bisa menjadi pribadi yang lebih baik dan selaras sesuai tuntunan yang diajarkan oleh agama islam. Selain itu saya juga sedang menempuh jenjang perkuliahan, dan di Al hasan ini santri diberi kebebasan untuk belajar diluar Pondok Pesantren karena program kegiatan santri Pondok Pesantren dimulai waktu maghrib sampai selesai sorogan subuh, jadi santri selain jam itu *free* tidak ada kegiatan. Itu menjadi pertimbangan juga bagi saya untuk masuk pondok ini.”

Selanjutnya penjelasan mengenai santri Al Hasan juga dijelaskan oleh saudara Wildan Zainur. Disini para santri rata-rata masuk Pondok Al Hasan bertujuan untuk belajar dan menghafal Al Qur'an tentunya, sesuai namanya Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an untuk belajar Al Qur'an. Karena dengan belajar Al Qur'an saya berharap bisa menjadi pribadi yang lebih baik dan memiliki ahklaq yang berlandaskan Al Qur'an. Selain itu dorongan orang tua juga berpengaruh kepada saya, keinginan orang tua bisa melihat anaknya bisa menjadi seorang hafidz Qur'an sebisa mungkin saya usahakan demi memenuhi keinginan orang tua.

Hal berbeda juga disampaikan oleh santri pondok yang lain yakni saudara zainal arifin, Santri masuk PPTQ Al Hasan tidak hanya

bertujuan menghafal Al Qur'an tetapi juga karena tuntutan orang tua, karena orang tua ingin melihat anaknya mondok, walaupun dibarengi dengan kuliah. Orang tua menginginkan anaknya agar bisa terkontrol kegiatannya setelah pulang dari perkuliahan agar tidak keluyuran kemana-mana dan hal yang paling mudah adalah dipondok kan. Harapannya agar anak bisa terkontrol dan bisa mengimbangi antara ilmu umum dan ilmu agama. Juga karena tidak adanya larangan menggunakan alat komunikasi di PPTQ Al Hasan ini. Mengingat santri disini mayoritas Mahasiswa yang pasti itu membutuhkan seperti HP dan LAPTOP dalam tugasnya sebagai mahasiswa. Selain itu dengan menggunakan alat komunikasi santri diharapkan bisa mengikuti setiap perkembangan teknologi.

Penjelasan diatas sesuai dengan hasil yang peneliti temukan dalam observasi yang dilakukan di PPTQ Al Hasan tanggal (02/05/2024), bahwa santri Al Hasan merupakan santri-santri yang dulunya berada di pondok kitab dan masuk kepondok Al Hasan untuk menghafalkan Al Qur'an, ada juga santri yang lulusan sekolah formal tentunya yang dimana santri itu selain bertujuan belajar dan menghafal Al Qur'an juga di sambi aktifitas lain seperti, kuliah, sekolah, atau bekerja. Kegiatan santri dipondok pesantren dimulai pada malam hari, mulai waktu magrib sampai selesai setoran subu. Santri memiliki kegiatan wajib dipondok sekitar 12 jam sehari, selepas itu santri diberi kebebasan dalam melakukan kegiatan diluar pesantren mulai pagi hingga sore

Kegiatan pagi hingga sore dimanfaatkan santri untuk beraktifitas di luar pondok seperti, kuliah, sekolah atau bekerja. Santri yang ada di Al Hasan itu ada dua macam yaitu Santri Bil-Ghoib (santri yang khusus setoran afalan Qur'an) dan Santri Bin-Nadhhor (santri yang setoran dengan membaca Al Qur'an). Santri yang tidak memiliki kegiatan diluar pondok menghabiskan waktunya untuk menghafal Al Qur'an atau kegiatan lainnya seperti bermain *game online*. Game online telah menjadi bagian di kehidupan santri Al Hasan, bukan hanya mayoritas tapi seluruh santri PPTQ Al Hasan bermain *game online*. Game yang dimainkan santri beragam mulai dari ML, PUBG, 8 BALL POOL dan lain-lain. Santri biasa bermain game selepas pulang kuliah atau sekitar jam 15.00-17.00 WIB dan awaktu malam setelah selesa takror sekitar jam 23.00 WIB.

Keputusan pesantren untuk merangkul teknologi berasal dari pemahaman mereka bahwa keilmuan Islam yang sejati tidak hanya mencakup pengetahuan spiritual tetapi juga kesadaran akan dunia modern. Dengan mendorong pemanfaatan teknologi, PPTQ Al Hasan memberdayakan santrinya untuk tidak hanya memiliki keimanan yang mendalam namun juga mampu memberikan kontribusi positif kepada masyarakat di era digital. Pendekatan unik PPTQ Al Hasan terhadap hafalan Al-Quran, ditambah dengan penerapan teknologi modern, menjadikannya lembaga yang berbeda yang lain. Hal ini menumbuhkan generasi yang tidak hanya berlandaskan spiritual tetapi juga mahir secara teknologi, siap menjembatani kesenjangan antara tradisi dan

modernitas, dan memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia yang terus berkembang.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahawa santri Al Hasan merupan santri-santri yang dulunya berada di pondok kitab dan ada juga santri yang lulusan sekolah formal tentunya yang dimana santri itu selain bertujuan belajar dan menghafal Al Qur'an masuk ke pondok Al Hasan untuk menghafalkan Al Qur'an, Mayoritas santri Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan adalah mahasiswa jadi pondok ini sering disebut pondok mahasiswa Santri memiliki kegiatan wajib dipondok sekitar 12 jam sehari, selepas itu santri diberi kebebasan dalam melakukan kegiatan diluar pesantren mulai pagi hingga sore. Kegiatan pagi hingga sore dimanfaatkan santri untuk beraktifitas di luar pondok seperti, kuliah, sekolah atau bekerja. Santri yang tidak memimiliki kegiatan diluar pondok menghabiskan waktunya untuk menghafal Al Qur'an atau kegiatan lainnya seperti bermain *game online*.

2. Tuntutan management waktu menghafal al-qur'an di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan
 - a. Menentukan tujuan dan prioritas

Menentukan tujuan dan prioritas adalah langkah penting yang perlu diperhatikan dalam mencapai manajemen yang efektif dalam menghafal Al Qur'an. Berdasarkan hasil wawancara yang diungkapkan oleh Lurah Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al

Hasan Saudara Ulil absor tujuan yang jelas memberikan arah bagi usaha mereka dalam menghafal Al Qur'an. Dengan menetapkan tujuan yang spesifik, mereka dapat mengalokasikan waktu, energi, dan sumber daya mereka dengan lebih efisien. Dengan menetapkan tujuan yang jelas, santri dapat menentukan prioritas mereka dalam mengalokasikan waktu dan energi mereka. Hal ini membantu mereka untuk fokus pada hal-hal yang benar-benar penting dan menghindari terjebak dalam aktivitas yang kurang produktif.

Hasil wawancara dengan Saudara Roni Susanto juga menjelaskan santri Al Hasan berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Ada santri yang hanya fokus untuk khatam bin-nadzor, ada juga santri yang penting bil ghoib, ada juga santri yang sampai bil Ghoib 30 juz itu semua tergantung dari santrinya karena setiap santri Al Hasan memiliki latar belasanudara yang berbeda-beda dan tujuan yang berbeda ketika masuk ke Pondok Pesantren.

Kemudian hasil wawancara yang disampaikan oleh saudara Wildan Zainur, Prioritas santri dalam menghafal Al Quran ditunjukkan dengan komitmen yang tinggi untuk menempatkan penghafalan Al Quran sebagai prioritas utama dalam kehidupan mereka di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Hasan. Setiap santri memiliki target tersendiri dalam komitmennya kesehariannya. Kebanyakan santri yang berkuliah biasanya memiliki target satu hari bisa menghafal satu halaman, dan bagi santri yang tidak memiliki

kepentingan kuliah biasanya memiliki target satu lembar disetiap harinya.

Dalam menentukan tujuan, tujuan santri yang utama masuk ke pondok Al Hasan adalah untuk belajar dan menghafal Al Qur'an. Dalam menentukan prioritas nya, setiap santri berbeda dalam menentukan prioritas dalam belajar Al Qur'an, ada santri yang prioritasnya fokus dalam menyelesaikan setoran Bin-Nadhor dan ada juga yang memiliki prioritas fokus untuk menyelesaikan setoran hafalan Bil-Ghoib. Prioritas santri dalam belajar dan menghafal Al Qur'an diukur dan disesuaikan dari kemampuan dan kondisi masing-masing santri.

Artinya pentingnya santri memiliki tujuan dan prioritas dalam menghafal Al Quran agar dapat memfokuskan usaha mereka, meningkatkan motivasi, mengukur kemajuan, dan menetapkan pentingnya menghafalan Al Qur'an ditengah-tengah berbagai aktifitas di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan.

b. Memekanisme manajemen waktu

Untuk mencapai target yang di inginkan maka, santri perlu menggunakan mekanisme untuk memaksimalkan waktunya. Hasil wawancara yang dilakukan bersama saudara Ulil Absor menjelaskan, santri dalam memekanisme waktunya menghafal Al Qur'an dengan menentukan jadwal tersendiri di kehidupan sehari-harinya. Jadwal yang terstruktur tersebut disesuaikan dengan kegiatan apa saja yang dilakukannya setiap hari, seperti ketika santri itu seorang mahasiswa

maka penentuan jadwal juga disesuaikan dengan kegiatan perkuliahan. Ketika pagi santri harus kuliah maka waktu menghafal di alokasikan pada sore hari dan malam hari.

Pendapat Saudara Wildan Zainur dalam wawancaranya juga menegaskan santri perlu memiliki kemampuan manajemen waktu dalam menghafal Al Quran, karena Santri di pondok pesantren Al Hasan tidak hanya mengaji tetapi juga memiliki jadwal yang padat dengan berbagai kegiatan, termasuk madrasah diniyah, sekolah umum, dan juga perkuliahan. Menghafal Al Quran adalah prioritas utama dalam pendidikan agama di pondok pesantren membuat target adalah hal penting yang harus dipikirkan santri. Dengan adanya target yang jelas santri dapat mengatur manajemen waktu yang tepat dan pembuatan jadwal yang terstruktur dapat memungkinkan santri untuk mengalokasikan waktu yang cukup untuk menghafal Al Quran, memprioritaskan aktivitas keagamaan di antara tugas-tugas lainnya.

Selanjutnya pendapat yang lain disampaikan oleh santri penghafal Al Qur'an yang lain yaitu saudara Jainal Ihrom menjelaskan, selain santri dalam melakukan kontrol waktunya dengan membuat jadwal khusus untuk menghafal Al Qur'an. Santri juga memiliki waktu-waktu khusus yang diprioritaskan untuk menghafal Al Qur'an. Waktu khusus itu seperti setelah sholat fardu, waktu pagi setelah sorogan subu, waktu malam sebelum tidur. Dengan memiliki waktu khusus maka santri dapat memprioritaskan

waktu tersebut dan meninggalkan hal-hal yang tidak penting sehingga bisa memaksimalkan diri untuk mencapai tujuan yang diinginkan..

Dari pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa, untuk mencapai tujuan dan target yang di tentukan dalam menghafal Al Qur'an dalam memanajemen waktunya sehari-hari, santri PPTQ Al Hasan membuat jadwal yang terstruktur dan jelas diluar jadwal pondok untuk membatu santri mencapai target tersebut. Jadwal yang jelas dan terstruktur memudahkan santri dalam mengalokasikan waktunya untuk menghafal Al Qur'an dari begitu banyak kesibukan yang dimiliki santri.

c. Kontrol terhadap waktu

Santri berbeda-beda dan beragam dalam mengontrol waktunya, hasil wawancara bersama Saudara Wildan Zainur menjelaskan bahwa manajemen waktu yang baik adalah sebagai kunci kesuksesan dalam mencapai target dan tujuan penghafalan Al Quran santri. Cara santri mengontrol waktunya dalam menghafal Al Quran dengan membuat jadwal dan menjaga konsistensi dalam menjalankan jadwal penghafalan, pengaturan waktu istirahat, dan penggunaan teknologi yang mendukung, serta menghindari gangguan atau godaan yang dapat mengganggu fokus mereka. Mematuhi jadwal yang telah dibuat merupakan hal terpenting untuk mencapai target yang di inginkan.

Selanjutnya pendapat yang lain juga menegaskan dari hasil wawancara bersama saudara Jainal Ihrom, Santri mengontrol waktu mereka dalam menghafal Al Quran dengan cara menjalan jadwal yang teratur, menghindari gangguan atau distraksi dari sesama santri, menggunakan teknik manajemen waktu seperti metode Pomodoro yang berprinsip bahwa istirahat disela-waktu menghafal itu penting untuk menjaga fokus dalam menghafal, dan yang terakhir adalah menjaga konsistensi dalam menjalankan jadwal penghafalan yang telah dibuatnya

Selanjutnya pendapat yang lain disampaikan oleh saudara Ulil Absor dalam wawancaranya, selain dengan menjalankan jadwal secara teratur santri juga membuat komunitas belajar Ada juga santri yang komunitas tersendiri dalam menghafal Al Quran. Komunitas ini bisa berupa saling batu antar santri untuk menyimak dan memberi motivasi untuk terus bersemangat dalam menghafal Al Qur'an. Hubungan yang baik antar santri dapat memberi energi yang positif kepada sesama santri dalam menghafal. Santri terus terpacu semangatnya ketika melihat temannya yang bersemangat dan komitmen dalam membuat hafalan dan setoran hafalan Al Qur'an. Dengan santri terus memperthankan semangan dan motifasi dalam menghafal santri bisa mudah mencapai tujuan dan target yang ditentukan.

Jadi dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam hal mengontrol waktu santri Al Hasan menjalankan jadwal

yang telah dibuatnya secara teratur dan konsisten, membuat komunitas sesama santri untuk menguatkan motivasi, serta meluangkan waktu khusus yang digunakan hanya untuk menghafal Al Qur'an serta meninggalkan kegiatan-kegiatan yang bukan sebuah kewajiban yang sekiranya dapat menghambat waktu menghafal Al Qur'an.

d. Preferensi untuk Terorganisasi

Berdasarkan hasil wawancara bersama Saudara Jainal Ihrom menjelaskan, preferensi untuk terorganisir memudahkan santri untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi dalam menghafal Al Qur'an. Untuk mencapai target yang sesuai santri menjalankan jadwal yang telah dibuatnya dengan teratur dan konsisten. Selain itu santri juga menjaga lingkungan untuk tetap kondusif untuk menjaga situasi agar tidak terjadi distraksi ketika sedang menghafal Al Qur'an. Santri juga diluar jadwal yang dibuatnya dituntut untuk mematuhi setiap jadwal yang ada dipondok pesantren agar lebih optimal dalam proses mencapai target yang diinginkan.

Kemudian Dengan adanya sistem kegiatan pondok santri dimudahkan untuk membuat jadwal sendiri dalam menentukan jadwal kesehariannya. Sehingga santri bisa menyusun jadwal harian, mingguan, dan bulanan yang memuat alokasi waktu untuk menghafal, muroja'ah, ibadah, dan kegiatan lainnya. Hal ini dapat membantu santri dalam menjalankan kegiatan sehari-hari agar konsisten dan terorganisir, sehingga dapat menjaga fokus,

konsentrasi, efisiensi waktu, rasa tanggung jawab, dan motifasi santri dalam mencapai target hafalan santri dengan optimal.

Selanjutnya hasil wawancara bersama saudara Roni Susanto menjelaskan, Dengan adanya jadwal yang terorganisir memudahkan santri dalam kegiatan sehari-harinya. Peferensi terorganisir memberikan santri agar tetap menjaga fokus dan konsentrasi dalam meng hafal Al Qur'an, meningkatkan efisiensi waktu melalui jadwal yang telah dibuat santri, meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pelaksanaan yang dibuatnya, serta memberi motiffasi dan semangat untuk terus belajar dan berusaha mencapai cita-cita yang diinginkannya.

Selain itu dari hasil wawancara berasama saudara Ulil Absor menjelaskan, Santri Al hasan dalam penerapan jadwalnya juga menggunakan sistem pengingat. Untuk membatu mematuhi jadwal santri membuat pengingat seperti, menggunakan alarm untuk mengingatkan bangun pagi, memuali waktu hafalan, dan waktu muroja'ah. Selain menggunakan alarm santri juga membuat buku catatan setoran untuk memantau kemajuan hafalan santri dan memudahkan santri dalam muroja'ah hafalan mevaluasi terhadap jawardwal yang dibuatnya dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Evaluasi ini membantu santri untuk memastikan bahwa jadwal yang dibuat telah efektif dan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan yang dimiliki santri.

Jadi dari hasil pembahasan diatas bisa disimpulkan bahwa cara santri dalam mewujudkan preferensi terorganisir dengan mematuhi dan menjalankan jadwal yang telah dibuat secara teratur. Untuk mengingat santri dalam menjalankan jadwal yang telah dibuat, santri menggunakan pengingat waktu seperti alarm dan membuat buku setoran agar bisa mengingatkan santri untuk mematuhi jadwal yang dibuat dan melihat perkembangan hafalan santri. Santri juga melakukan evaluasi guna memastikan jadwal yang dibuat telah efektif dan sesuai.

3. Implikasi *Game Online* terhadap Management Waktu dalam Menghafal Al Qur'an

Bermain *game online* telah menjadi bagian yang tak tertinggal dalam kegiatan sehari-hari santri pondok Al Hasan. Dengan diberinya kebebasan dalam mengoperasikan alat komunikasi *game online* menjadi rami dimainkan santri saat waktu luang. Selain menjadi hiburan yang paling mudah didapat ternyata *game online* memberikan dampak yang kurang baik pada santri. Sejatinya, *game online* baik berupa mobile legend (ML), Fifa, PUBG, FF dan lain sebagainya dilihat dari sisi positif dan negative terhadap menghafal Qur'an, lebih tinggi sisi negative terlebih lagi memang bila di posisikan ataupun di anggap sebagai suatu kebutuhan.

Hasil wawancara bersama Saudara Roni Susanto menjelaskan, bermain *game online* bisa diklasifikasi menjadi beberapa bagian, kalau menurut saudara Roni bermain *game online* hanya sebagai hiburan saja,

sebagai penghilang rasa stres ketika sedang menghafal Al Qur'an. Ketika merasa penat, stres atau sedang memiliki waktu luang baru bermain game onlin untuk menyegarkan diri atau *refreshing*. Ya selain mudah di akses juga paling gampang ditemuinya tidak perlu kemana-mana dan tidak membuang banyak biaya. Tapi ada juga santri yang yang terkadang berlebidan dalam bermain *game online* sehingga itu mempengaruhinya juga untuk ikut bermain karena rayuan dari teman tersebut.

Selanjutnya pendapat Saudara Ulil juga menjelaskan, bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi bisa menghasilkan korelasi yang negatif terhadap tingkat semangat dan konsistensi santri dalam menghafal Al-Qur'an Semakin intensitas bermain game, semakin besar kemungkinan prioritas terhadap menghafal Al Qur'an terganggu. Tapi bagi saya game hanya sebuah hiburan saja untuk mengisi waktu luang jadi game hanya sebatas mengisi waktu ketika sedang istirahat atau ketika sedang capek dalam menghafal disela-sela capek itu saya gunakan untuk bermain game supaya *merifrash* semangat saya dalam menghafal.

Pendapat yang lain juga dijelaskan dalam wawancara yang dilakukan dengan Saudara Jainal Ihrom, terkadang saya merasa cenderung untuk terus bermain game online, bahkan ketika seharusnya saya menggunakan waktu untuk menghafal Al Qur'an. Hal ini bisa terjadi karena permainan online sering kali menghadirkan tantangan dan kesenangan yang membuat saya sulit untuk mengalihkan perhatian dari

permainan ke aktivitas keagamaan seperti menghafal Al Qur'an. Meskipun saya sadar, pentingnya mengalokasikan waktu untuk kegiatan keagamaan, terkadang godaan untuk bermain *game online* bisa sangat kuat sehingga sulit untuk menahan diri.

Selanjutnya menurut pendapat saudara Wildan Zainur dalam wawancara menjelaskan, bermain *game online* dapat memberikan kesenangan tentunya bagi santri, pandangan *game online* bagi santri berbeda-beda. Ada yang menggunakan game seperlunya hiburan untuk mengisi waktu luang, ada juga yang menggunakan game untuk pembelajaran, ada juga yang menggunakan game secara berlebihan sampai mengorbankan waktunya untuk menghafal Al Qur'an. Santri yang sampai mengorbankan waktu untuk menghafal itu berarti santri telah menjadi kecanduan bermain *game online* hal itu bisa terjadi karena santri tersebut tidak memiliki target atau tuntutan dalam menghafal Al Qur'an. Santri yang kecanduan bermain *game* bisa berdampak buruk juga kepada teman santri lainnya, karena keti bermain pasti akan mengajak teman yang lain untuk bermain juga sehingga teman yang lain juga ikut terdistaksi untuk bermain. Jadi lingkungan juga berpengaruh terhadap penggunaan *game online* bagi santri.

Menganalisis penjelasan diatas dampak *Game online* dapat dapat di klasifikasi menjadi beberapa bagian:

- a. Game online tidak berdampak terhadap manajemen waktu menghafal Santri.

Bermain *Game online* tidak menyebabkan santri kehilangan fokus dan kontrol atas manajemen waktu menghafal mereka. Peneliti menemukan dalam obserfasi yang dilakukan tanggal (02/05/2024), santri tidak kehilangan fokus dan tujuannya dalam menghafal Al Qur'an, itu ditunjukkan dengan bermain *game online* hanya sebatas untuk mengisi waktu luang dan menjadikan game online sebagai *refreshing* ketika sedang lelah menghafal dan mengisi waktu luang. Santri tetap konsisten dalam menjalankan jadwal yang telah dibuatnya dan tidak terpengaruh dengan asiknya bermain *game online*.

- b. Game Online terkadang Berdampak terhadap Manajem Waktu Santri.

Bermain *Game online* terkadang dapat mengganggu fokus santri saat belajar atau menghafal Al Qur'an. Peneliti menemukan tidak semua santri menjalankan jadwal menghafalnya dengan baik, terkadang santri bisa terlena dan terlalu asik bermain game online hingga lupa akan jadwalnya untuk menghafal. Setres yang berlebihan serta godaan dari teman yang begitu mengguyurkannya mengakibatkan santri tergoda untuk terus bermain *game online*, sampai mengorbankan waktu menghafal, atau mengorbankan waktu malam untuk istirahat digunakan untuk bermain game, sehingga tidak bisa bangun pagi untuk setoran atau belum siap dengan hafalan yang ingin disetorkan.

- c. Bermain dengan Intensitas yang Tinggi dapat Berdampak Negatif pada Manajemen Waktu Menghafal Santri.

Game online yang dimainkan secara berlebihan bisa menyebabkan penggunanya menjadi kecanduan dan hilangnya kontrol waktu dan tujuan. Untuk menguatkan pendapat di atas peneliti menemukan dalam observasi yang dilakukan kecanduan bermain *game online* bisa mengakibatkan santri kehilangan fokus dan tujuan menghafal Al Qur'an sehingga santri lebih disibukan dengan bermain daripada menghafal, santri bisa kecanduan bermain game karena santri tidak memiliki fokus dan tujuan yang kuat dalam menghafal Al Qur'an. Selain itu santri juga tidak memiliki jadwal dan kontrol waktu dalam menghafal Al Qur'an, sehingga fokus dan tujuan santri berubah, menghafal dan setoran sorogan pagi dilakukan ketika sedang *mood* atau ingin saja. Dan hal ini mengakibatkan santri tidak bisa fokus dengan tujuan awal masuk pondok untuk menghafal Al Qur'an.

Jadi dari penjelasan data di atas menggambarkan bahwa implikasi *game online* terhadap manajemen waktu menghafal Al Qur'an santri Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan, dapat dikasifikasi menjadi beberapa bagian diantaranya, bermain game online tidak

berpengaruh terhadap manajemen waktu menghafal karena sebagai refreshing dan mengisi waktu liang saja, game terkadang dalam kondisi tertentu dapat mempengaruhi manajemen waktu santri, serta bermain game online secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan mengakibatkan hilangnya kontrol waktu dalam menghafal Al Qur'an.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan Santri di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan. Kegiatan Santri di Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Al Hasan adalah belajar, menghafal serta mendalami ilmu Al Qur'an. Selain itu santri tidak hanya mondok saja tetapi santri juga menempuh pendidikan formal diluar pondok seperti SMA dan KULIAH untuk menunjang pendidikan formal. Selain itu santri disibukan dengan aktifitas bermain *game online* di sela-sela kegiatan harian santri.
2. Tuntutan Management Waktu Menghafal Al Qur'an di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan. Tuntutan manajemen waktu santri menghafal Al Qur'an dengan penetapan tujuan dan

prioritas untuk belajar dan menghafal Al Qur'an, memekanisme manajemen waktu dengan membuat jadwal yang terstruktur, kontrol terhadap waktu dengan menjalankan jadwal secara konsisten, serta preferensi untuk terorganisir dengan menggunakan pengingat untuk bisa menjalankan jadwal yang telah ditetapkan.

3. Implikasi Game Online Terhadap Management Waktu dalam Menghafal Al Qur'an. Implikasi *Game online* dapat di klasifikasi menjadi beberapa bagian: 1) Game online tidak berpengaruh terhadap manajemen waktu menghafal. 2) Game onlin terkadang berpengaruh terhadap manajemen waktu santri. 3) Bermain dengan intensitas yang tinggi dapat membubarkan manajemen waktu menghafal.

B. Saran

Dari temuan penelitian ini, ada beberapa saran dari peneliti yang ditujukan kepada:

1. Pengasuh Pondok Pesanren

Pengasuh Pondok Pesantren yang memberikan dorongan inovasi untuk perkembangan pondok yaitu dengan senantiasa memberikan dorongan-dorongan yang dapat membuat para ustadz, pengurus, dan para santri tentunya untuk senantiasa selalu bersemangat dalam menuntut ilmu di pondok pesantren. Dan dengan adanya hal tersebut, akan memberikan dampak positif untuk kemajuan pondok pesantren.

2. Santri Pondok Pesantren

Para santri Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan diharapkan untuk senantiasa selalu bersemangat dalam mempelajari ilmu-ilmu yang diberikan oleh Pondok Pesantren Al Hasan Ponorogo yaitu dengan menggali setiap bentuk-bentuk program kegiatan yang diberikan sehingga dengan adanya rasa semangat dan hormat tersebut nantinya dapat memberikan dampak yang baik pula terhadap diri para santri Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Hasan Ponorogo.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Michael Huberman and Saldana Jhonny, *Qualitative Data Analysis a Methods Sourcesbook* ((America:), 12–13.: Arizona State University, 2014).
- Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995)
- Aziz Abdul Rauf, *Kiat Sukses Menjadi Hafidz Qur'an Da'iyah*, Cet. 4, (Bandung: Syaamil Cipta Media, 2004)
- Baswori dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009)
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012)
- Dewangga Lanang, *Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SDN Pacar Kembang 1 Surabaya*, (Surabaya: STIKOSA, 2015)
- Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiada dan Ari Ratna Ekawati, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014)
- Eldi Akbar Kurniawan, dkk. *Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang)*
<http://180.250.247.102/conference/index.php/knia/article/view/99/pdf> diakses pada 10 Desember 2022
- Ermida, “Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet,”3, (2001).

Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*, Surabaya : Jurnal Buletin Psikologi Volume 27 Nomor 2, 2019

Farida Nugra Hani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta: 2014),

Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*, 1, (2015),

Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*, 1, (2015)

<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>

<https://jalantikus.com/tips/jenis-hero-role-mobile-legends/>

<https://mojok.co/terminal/karakter-seseorang-berdasarkan-role-hero-favorit-mereka-di-mobile-legend/>

<https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/>

I Ketut Sidharta Yogatama, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3 (Maret, 2019)

Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006)

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007)

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* Cet. Ke-33 (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2014)

- Mahmud, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2011)
- Mcgonigal, *Really Is Broken: Why Games Makeus Better And How They Can Change The World*, (New York:Penguin Press, 2019)
- Muhammad Fadhillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media, 2019)
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)
- Nisriana fatin, “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*” Jurnal Edukasi Nonformal
- Nur Fikri Khoiri, *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorog) (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2021)
- Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendiidkan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998)
- Peter Muhammad Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Prenada Media, 2005).
- Puput Syaiful Rohman, *Penelitian Kualitatif* (Januari 2009, Vol 5)
- Puput Syaiful Rohman, *Penelitian Kualitatif* (Januari 2009, Vol 5)
- Sa‘adullah, *Cara Cepat Menghafal Al-Qur’an*, (Jakarta: Gema Insani, 2008)
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R dan D* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan.Ed Rev, cet.14* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012)

Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer*(Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007)

Young, K, *Internet Addiction: Cyber-Discoder*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2013

Zuhairi, *Metodologi Pendidikan Agama*, (Solo: Ramadhani, 1993)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
Terakreditasi "B" sesuai SK BAN-PT Nomor 64/SK/BAN-PT/Ak-PP/19/2019
Alamat: Jl. Prambaka No. 176 P.O. Box 116 Ponorogo 63511 Telp. (0352) 841271 Fax. (0352) 840091
Website: www.taibitadab.ac.id Email: www.taibitadab@iaiponorogo.ac.id

Nomor : B- 0795 /In.32.2/PP.00.9/02/2023 Ponorogo, 16 Februari 2023
Lampiran : 1 (Satu) Eksemplar Proposal
Perihal : PERMOHONAN IZIN UNTUK
PENELITIAN INDIVIDUAL

Kepada

Yth. Kepala PONDOK PESANTREN TAHFIZUL QUR'AN
AL HASAN PATIHAN WETAN BABADAN PONOROGO

Di

Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

N a m a : PANJI CAHYO NUGROHO
N I M : 201180410
Semester : X (Sepuluh) Tahun Akademik : 2022/2023
Fakultas/
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

dalam rangka menyelesaikan studi / penulisan skripsinya yang berjudul :

" IMPLIKASI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI MENGHAFAL AL
QUR'AN BIL-GHOIB SANTRI PONDOK PESANTREN TAHFIZUL QUR'AN AL
HASAN PATIHAN WETAN BABADAN PONOROGO "

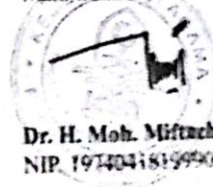
Perlu mengadakan penelitian secara individual yang berlokasi di :

**PONDOK PESANTREN TAHFIZUL QUR'AN AL HASAN PATIHAN WETAN
BABADAN PONOROGO**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mohon dengan hormat kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan petunjuk / pengarahan guna kepentingan penelitian dimaksud. Demikian dan atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.
NIP. 197403181999031002



المعهد الإسلامي السلفي تحفيظ القرآن "الحسن"

PONDOK PESANTREN TAHFIDZUL QUR'AN
"AL-HASAN"

Jln. Parang Menang, no.21 Telp (0352) 484220 Patihan Wetan, Babadan, Ponorogo, Jawa Timur.

SURAT KETERANGAN

Nomor: 09.94/PPTQ.AL-HA/V/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengasuh Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an (PPTQ) Al-Hasan menerangkan bahwa:

Nama : Panji Cahyo Nugroho
Tempat, Tgl. Lahir : Magetan, 05 Januari 2000
Alamat : Ds. Sidomukti, Kec. Plaosan, Kab. Magetan
Status : Santri PPTQ Al-Hasan
Pekerjaan : Mahasiswa

Benar-benar telah melakukan dan menyelesaikan penelitian di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an (PPTQ) Al-Hasan JL Parang Menang, Patihan Wetan, Babadan, Ponorogo sebagai bagian proses dari penulisan skripsi berjudul "MPLIKASI GAME ONLINE TERHADAP MANAJEMEN WAKTU MENGHAFAL AL QURAN BIL-GHOIB SANTRI PONDOK PESANTREN TAHFIZUL QURAN AL HASAN PATIHAN WETAN BABADAN PONOROGO". Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 03 Mei 2024
Pengasuh PPTQ AL-HASAN
M. Muhammad Ihsan Arwani

RIWAYAT HIDUP



Panji Cahyo Nugroho merupakan anak dari Bapak Harianto dan Ibu Martini yang dilahirkan di Kabupaten Magetan pada tanggal 05 januari 2000 .

Pendidikan dimulai dari bangku sekolah dasar yang berada di SDN SIDOMUKTI 1 selama 6 tahun dan tamat pada tahun 2012. Pendidikan yang ditempuh setelah lulus dari sekolah dasar melanjutkan lagi sekolah MTsN SIDOREJO selama 3 tahun lulus tahun 2015.,Setelah lulus dari bangku SMP saya melanjutkan pendidikan lagi di SMA Ar Rosyidah Magetan selama 3 tahun.

Setelah lulus dari SMA Ar Rosyidah Magetan saya melanjutkan lagi sekolah di Peruguruan Tinggi Negeri yakni saya diterima di IAIN Ponorogo, di IAIN Ponorogo saya mengambil Jurusan Pendidikan Agama Islam, ditengah kesibukan menuntut ilmu ia juga menuntut Ilmu Agama juga di PPTQ Al-Hasan.

