

# Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Target Hafalan Al Quran Pada Program Tahfidz di Perguruan Tinggi Islam

Rahmad<sup>1</sup>, Syamsul Hadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan IPS, Institut Agama Islam Tazkia Bogor

<sup>1</sup>2010308023.rahmad@student.tazkia.ac.id

## Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui faktor-faktor yang berpengaruh langsung dan tidak langsung terhadap target hafalan mahasiswa/i dikampus IAI Tazkia Bogor program tahfidz dan prestasi akademik sebagai *variable intervening*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik yang digunakan analisis jalur (*Path Analysis*). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan populasi penelitian yaitu mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi program hafidz preneur IAI Tazkia Bogor sebanyak 283 mahasiswa/i dengan sampel penelitian mahasiswa/i yang belum tercapai hafalan 30 juz sebelum masuk kampus Tazkia sebanyak 73 Mahasiswa/i yang dipilih menggunakan rumus Slovin. Pengumpulan data dilakukan dengan melalui pengisian data kuisioner yang berupa skala model Likert dengan menyebarkan kuisioner berupa google form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi target hafalan berupa game online, sosmed, organisasi, dan akademik terhadap target hafalan, Secara langsung, game online tidak memiliki pengaruh signifikan dan arahnya negatif terhadap prestasi akademik, game online tidak berpengaruh signifikan secara langsung dan arahnya negatif terhadap target hafalan. sosmed memiliki pengaruh signifikan secara langsung dan berdampak positif terhadap prestasi akademik. sosmed tidak berpengaruh signifikan secara langsung dan arahnya positif terhadap target hafalan. Organisasi tidak memiliki pengaruh signifikan secara langsung terhadap prestasi akademik maupun terhadap pencapaian target hafalan dan arahnya positif. akademik tidak memiliki pengaruh signifikan secara langsung dan berdampak negatif terhadap pencapaian target hafalan. Secara tidak langsung, melalui faktor akademik, baik game online, sosmed, maupun organisasi tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap pencapaian target hafalan. Pengaruh game online, sosmed, organisasi, dan akademik berpengaruh secara simultan terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

**Kata Kunci:** *Target Hafalan, Prestasi Akademik, Program Tahfidz*

## Pendahuluan

Perkembangan menghafal Al-Qur'an di Indonesia sangat berkembang pesat (Bisri, 2016). Umat Islam telah banyak melakukan berbagai upaya untuk menjaga, memelihara, dan menyebarluaskan Al-Qur'an. Hal ini dapat dilihat dari munculnya perkembangan dari berbagai lembaga, seperti banyaknya pondok pesantren, rumah Al-Qur'an, madrasah, dan satuan pendidikan yang juga turut serta melaksanakan program tahfidz Al-Qur'an. Penyiapan lembaga pendidikan dengan program tahfidz Al-Qur'an sangat penting untuk proses menghafal Al-Qur'an yang sukses (Mutaqin et al., 2022; Mutaqin et al., 2021; Siti & Saleh, 2018; Wijaya, 2019; Rustiana et al., 2022). Di era pendidikan modern ini, Pendidikan anak sejak dini sangatlah penting agar pada usia dewasa tidak melakukan tindakan yang amoral dan menyimpang (Hadarna, 2020). Program Tahfidz Al-Qur'an telah dibuktikan dan terbukti menjadi salah satu program unggulan sekolah yang dikagumi banyak orang atau menjadi magnet dalam penerimaan calon

siswa baru. Program ini pada awalnya kurang menarik dan kurang diminati oleh lembaga pendidikan formal. Para orang tua dan wali murid mulai menyadari pentingnya menyekolahkan anak-anak mereka di sekolah yang mempelajari Al-Qur'an, Terutama agar mereka dapat menghafalnya (Wahyuni & Syahid, 2019; Wijaya, 2019; Bisri & Abdillah, 2018).

Al-Qur'an berfungsi sebagai Hujjah, atau pertolongan, bagi para pembacanya dan sebagai perisai dari siksa api neraka. Al-Qur'an dimana pada alam akhirat nanti akan menjadi petunjuk dan pedoman bagi umat Islam (Pertiwi, 2018; Riduan et al., 2016). Hal ini dapat terjadi terutama pada penghafal Al-Qur'an yang mampu menghafal Al-Qur'an dan menjaga hafalan tersebut dengan baik dan bersahaja sesuai dengan makhraj dan tajwid (Yasto & Fatimah, 2023), serta yang mengamalkannya dengan kualitas dan kuantitas bacaannya lebih baik. Penghafal Al-Qur'an akan diberi tempat khusus oleh Allah (Masduki, 2018). Wajar, beberapa muslim termotivasi untuk menghafal Al-Qur'an sebagai cara untuk menjaganya agar tidak dipalsukan. Pendekatan yang mungkin dilakukan adalah dengan memulai program menghafal Al Qur'an, yang dapat dilakukan oleh individualis, lembaga berbasis agama, pesantren, dan sekolah Islam (Siti & Saleh, 2018). Definisi tahfiz Al-Qur'an secara sederhana adalah membaca dengan lisan sehingga menimbulkan ingatan dalam pikiran dan meresap masuk kedalam hati untuk diamankan dikehidupan sehari-hari (Bisri & Abdillah, 2018).

Penerapan program tahfidz Al-Qur'an di lembaga-lembaga pendidikan formal seperti sekolah-sekolah dan perguruan tinggi, Seakan-akan menjadi sesuatu hal yang baru dan sangat unik. Hal ini dikarenakan indetitas sekolah dan perguruan tinggi secara umum hanya terfokus pada bidang-bidang keilmuan Sains murni (Wahyuni & Syahid, 2019). Ayat al-Qur'an adalah hubungan antar al-Qur'an dan sains itu dinyatakan sebuah hubungan integrasi (Aul, 2022; Fadilah & Takwin, 2023; Manggauk, 2022). Sekarang banyak sekali lembaga-lembaga formal dan non-formal yang melaksanakan program Tahfidz Al-Qur'an (Rustiana et al., 2022). Berbagai kampus dimana tujuannya ialah peningkatan kualitas akademik, Berbeda dengan perguruan tinggi Institut Agama Islam Tazkia Bogor, Institut Agama Islam (IAI) Tazkia Bogor adalah perubahan dari sekolah tinggi ekonomi islam (STEI) Tazkia yang merupakan salah satu perguruan tinggi dengan sistem pendidikan terpadu dalam pembelajarannya (Hadi, 2020), yaitu perguruan tinggi yang memiliki sistem asrama empat 4 tahun sampai selesai bagi mahasiswa/i program hafidz preneur, yang ternyata ada terobosan baru yaitu menghafal Al-Qur'an dibarengi perkuliahan dengan tujuan akhir lulus kuliah serta hafal 30 juz. Disertai masih bisa untuk akses atau menggunakan gadget, organisasi, perlombaan akademik dan non akademik. Program ini berusaha untuk menghasilkan mahasiswa/i penghafal Al-Qur'an 30 juz dan Sarjana S1. Diharapkan juga dapat diterapkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Quran yang akan terlihat dari sikap dan aktivitas seseorang di mana pun dia berada (Ramadhani & Aprison, 2022).

Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an di Institut Agama Islam Tazkia Bogor ini, memiliki target hafalan yaitu 1 semester dengan capaian 4 juz jadi dengan target 8 semester dengan capaian selesai 30 juz serta diasramakan selama 4 tahun, disamping menghafal Al-Qur'an para mahasiswa/i juga melaksanakan perkuliahan. Akan tetapi, program-program pendidikan tahfidz Al-Quran yang dilaksanakan di Lembaga-lembaga pendidikan yang ada belum berjalan secara efektif dan maksimal. Pencapaian Target program tahfiz Al-Qur'an belum sesuai dengan hasil yang diinginkan (Bisri & Abdillah, 2018). kampus Tazkia Bogor ini memberikan kelonggaran dalam mengakses gadget dan mengikuti kegiatan dalam kampus, sehingga melaksanakan Program Tahfidz dan perkuliahan pasti tidak terlepas dari Gadget dan tuntunan akademik. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas target hafalan yang dilaksanakan dan banyak mahasiswa/i yang tidak mampu menyelesaikan target dari program tahfidz tersebut.

Pada zaman sekarang, diperlukan pemeriksaan ulang terhadap manfaat dan kerugian kecanggihan teknologi dalam mempermudah kehidupan masyarakat saat ini terkait

perkembangan individu pada tahap-tahap usia tertentu (Dananier, 2022). Kemajuan teknologi merupakan sesuatu hal yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, disebabkan kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Ngafifi, 2014). Oleh karena itu Kemajuan teknologi dan beragam tuntutan aktivitas lainnya, mencapai target hafalan dapat menjadi tantangan yang kompleks bagi banyak individu. Di sisi lain, manusia tidak bisa berpura-pura pada kenyataan bahwa teknologi mendatangkan malapetaka dan kesengsaraan bagi manusia saat ini (Ngafifi, 2014). Namun, untuk mengejar target hafalan Al-Qur'an 30 juz ada beberapa yang menjadi faktor utama yang diidentifikasi menjadi potensi pengaruh besar terhadap kemampuan seseorang untuk mencapai target hafalan tahfidz adalah: keterlibatan dalam game online, penggunaan media sosial, keanggotaan dalam organisasi, dan tuntutan akademik.

Game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan banyak individu, terutama di kalangan generasi muda sekarang, diketahui beberapa mahasiswa/i tidak lancar membaca al-Qur'an dan menghafal, tidak bagus bacaannya, serta sibuk menghabiskan waktu bermain media sosial, kecanduan game dan menonton film (Mulyanti, 2020; Rezeki & Zulfatmi, 2021). Penggunaan media sosial yang meningkat dapat menjadi sumber gangguan dan keasikkan bermain sosmed dibandingkan menghafal dan murajaah hafalan (Doyok, 2021). Serta, lebih tertarik bermain game online daripada mengerjakan tugas akademik (Siburian et al., 2022).

Selain itu, keanggotaan dalam berbagai organisasi, Mahasiswa/i yang ikut serta dalam organisasi tentunya harus memiliki ekstra tenaga dan waktu karena di samping menjalankan kewajiban sebagai mahasiswa/i, dan juga harus mengabdikan dengan organisasi yang diikuti sampai masa jabatannya habis. Kebanyakan mahasiswa/i yang tidak terlibat dalam organisasi cenderung lebih cepat menyelesaikan target hafalannya, sedangkan mahasiswa/i yang terlibat dalam organisasi cenderung lambat menyelesaikan target hafalannya, namun bisa juga sebaliknya (Nasir et al., 2022). Tidak hanya itu organisasi juga dapat mempengaruhi nilai akademik, Ada beberapa sebagian mahasiswa yang aktif diorganisasi mengatakan bahwa keaktifan dalam organisasi dapat mengganggu waktu belajar, sehingga mereka sulit untuk membagi waktu antar organisasi dan akademik (Sholikhah, 2018; Kurnia, 2014). Ada juga faktor prestasi akademik yang dapat berpengaruh terhadap target hafalan. Banyak individu, terutama mahasiswa/i menghadapi tekanan yang signifikan dalam mencapai prestasi akademik yang tinggi di perguruan tinggi. Tekanan ini dapat mengganggu waktu dan fokus yang seharusnya diberikan pada tahfidz Al-Qur'an. Untuk mencapai dua target yaitu target prestasi akademik dan target tahfidz dalam waktu bersamaan memang sangatlah berat (Huda, 2021).

Dengan demikian, Penelitian ini memiliki tujuan yang penting untuk mengidentifikasi dan memahami tantangan utama yang dihadapi oleh mahasiswa/i yang menjalani program tahfidz Al-Qur'an dan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas program tahfidz Al-Qur'an di perguruan tinggi Islam dan juga membantu mahasiswa/i dalam mencapai target hafalan Al-Qur'an di era modern yang serba terhubung serta untuk mencari solusi yang mungkin dapat membantu mengatasi gangguan yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti penggunaan teknologi, keanggotaan dalam organisasi, tuntutan akademik, dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pencapaian target hafalan tahfidz Al-Qur'an. Di zaman yang serba menggunakan teknologi mengajarkan mahasiswa/i untuk mencintai Al-Qur'an bukanlah persoalan yang mudah (Ramadhani, 2018). Selain itu, penelitian ini juga akan mencoba mencari solusi yang mungkin untuk mengatasi gangguan yang disebabkan oleh faktor-faktor ini dan memfasilitasi pencapaian target hafalan tahfidz yang lebih baik dalam lingkungan digital yang semakin kompleks ini.

Pentingnya penelitian ini untuk membantu dalam memahami secara lebih mendalam tantangan-tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa/i dalam program tahfidz Al-Qur'an ditengah kemajuan teknologi dan tuntutan aktivitas lainnya dengan memahami tantangan-tantangan ini

dapat diambil untuk mengurangi dampak negatifnya, untuk mencari solusi yang mungkin dapat mengatasi tantangan-tantangan tersebut dengan menemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan pencapaian target hafalan, dan dapat membantu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian target hafalan tahfidz Al-Qur'an dengan memahami faktor-faktor ini dapat membantu dalam merancang strategi yang lebih efektif dan adaptif sesuai kondisi zaman dan kebutuhan mahasiswa/i, serta program tahfidz Al-Qur'an merupakan bagian yang penting dalam pemeliharaan dan penyebaran nilai-nilai agama islam dengan memastikan bahwa program yang ada berjalan dengan baik, nilai-nilai agama yang terkandung dalam Al-Qur'an dapat dipelajari dan diamalkan dengan lebih baik.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang diteliti melalui teknik pengukuran angka dan hasil statistik yang tepat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga dapat menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat digeneralisasikan (Ramadhani, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung pengaruh game online, sosmed, organisasi, dan akademik terhadap target hafalan mahasiswa/i di kampus IAI Tazkia Bogor program tahfidz dengan prestasi akademik sebagai variable intervening.

Teknik yang digunakan data analisis jalur (Path Analysis) sebagai metode penelitian karena adanya variabel intervening atau mediasi yang mempengaruhi hubungan antara variabel independent dan dependent. Variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini adalah variabel bebas (independent), yaitu game online, sosmed, dan organisasi, variabel terikat (dependent), yaitu akademik, dan variabel intervening, yaitu target hafalan. Juliansyah Noor memaparkan bahwa analisis jalur adalah suatu pengembangan dari analisis regresi linier berganda, dimana teknik ini digunakan untuk menganalisis hubungan sebab-akibat antar variabel pada regresi linier berganda dan analisis jalur memungkinkan untuk melihat tidak hanya pengaruh langsung, tetapi juga pengaruh tidak langsung dari variabel eksogen terhadap variabel endogen (Abdullah, 2015).

Populasi penelitian terdiri dari Mahasiswa/i matrikulasi IAI Tazkia Bogor program tahfidz Al-Qur'an, yaitu sebanyak 283 mahasiswa/i Berlokasi di Asrama Hafidzpreneur Kampus B'a Matrikulai IAI Tazkia yang berada di Blok Radar Baru, Jl. Raya Dramaga Blok Radar Baru No.8, RT.03/RW.03, Margajaya, Kec. Bogor Barat, Jawa Barat., dengan sampel penelitian mahasiswa/i yang belum tercapai hafalan 30 juz sebelum masuk kampus Tazkia Bogor sebanyak 73 Mahasiswa/i yang dipilih menggunakan rumus Slovin. Teknik sampling menggunakan purposive sampling dengan kriteria: 1. Mahasiswa/i Matrikulasi IAI Tazkia Bogor Program Tahfidz, 2. Belum mempunyai hafalan 30 juz, 3. Maksimal hafalan 15 juz, 4. Bukan dari pondok pesantren tahfidz. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penggunaan angket/kusioner dan wawancara.

## Hasil

### *Koefesien Jalur Model I*

Mengacu pada output regresi model 1 pada bagian tabel "coefficients" dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari kedua variabel yaitu  $X_1 = 0.548$  dan  $X_3 = 0.078$  lebih besar dari 0.05 hasil ini memberikan bahwa  $X_1$  dan  $X_3$  tidak berpengaruh terhadap  $X_4$ , Sedangkan  $X_2 = 0.017$ , lebih kecil dari 0.05. Hasil ini memberikan kesimpulan bahwa regresi model 1, yakni variabel  $X_1$  dan  $X_3$  tidak berpengaruh signifikan terhadap  $X_4$ , Sedangkan  $X_2$  berpengaruh signifikan terhadap  $X_4$ . Besarnya nilai R Square yang terdapat pada tabel "model summary" adalah sebesar 0.216. Hal ini menunjukkan bahwa sumbangan pengaruh  $X_1, X_2,$  dan  $X_3$  terhadap  $X_4$  adalah

sebesar 21.6 % sementara sisanya 78.4 % merupakan kontribusi dari variabel -variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian. Sementara itu, untuk nilai  $e_1$  dapat dicari dengan rumus  $e_1 = \sqrt{(1-0.216)} = 0.8854$ . Dengan demikian diperoleh diagram jalur model struktur 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Koefisien Jalur Model I Dependent Variable: Akademik

Model		B	Std.Error	Beta	t	Sig.
I	(Constant)	14.936	6.474		2.311	.024
	Game Online	-.062	.103	-.072	-.603	.548
	Sosmed	.447	.183	.331	2.449	.017
	Organisasi	.230	.129	.228	1.787	.078

### Koefisien Jalur Model II

Berdasarkan output regresi model 11 pada bagian tabel "coefficients" diketahui bahwa nilai signifikansi dari ke empat variabel yaitu  $X_1=0.441$ ,  $X_2=0.216$ ,  $X_3=0.537$ , dan  $X_4=0.057$  lebih besar dari 0.05. Hasil ini memberi kesimpulan bahwa regresi model 11, yakni variabel  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$ , dan  $X_4$  tidak berpengaruh signifikan terhadap  $Y$ . Besarnya nilai R Square yang terdapat pada tabel "Model Summary" adalah sebesar 0.066. hal ini menunjukkan bahwa kontribusi  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$ , dan  $X_4$  terhadap  $Y$  adalah sebesar 6.6 %. sementara sisanya 93.4 % merupakan kontribusi dari variabel-variabel lain yang tidak diteliti. Sementara untuk nilai  $e_2 = \sqrt{(1-0.066)} = 0.9664$ . Dengan demikian diperoleh diagram jalur model struktur 11 sebagai berikut :

Tabel 2 Koefisien Jalur Model II Dependent Variable: Target Hafalan

Model		B	Std.Error	Beta	t	Sig.
II	(Constant)	25.387	4.744		5.352	<.001
	Game Online	-.057	.073	-.104	-.775	.441
	Sosmed	.171	.137	.197	1.249	.216
	Organisasi	.058	.093	.090	.620	.537
	Akademik	-.165	.085	-.259	-1.935	.057

### Uji Hipotesis

1. Analisis pengaruh  $X_1$  terhadap  $X_4$ : dari analisis diatas diperoleh nilai tidak signifikansi  $X_1$  sebesar  $0.548 > 0.05$ , Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara langsung terdapat tidak berpengaruh signifikan  $X_1$  terhadap  $X_4$ .
2. Analisis pengaruh  $X_2$  terhadap  $X_4$ : dari analisis diatas diperoleh nilai signifikansi  $X_2$  sebesar  $0.017 < 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa secara langsung terdapat pengaruh signifikan  $X_2$  terhadap  $X_4$ .
3. Analisis pengaruh  $X_3$  terhadap  $X_4$ : dari analisis diatas diperoleh nilai signifikansi  $X_3$  sebesar  $0.078 > 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa secara langsung tidak terdapat pengaruh signifikan  $X_3$  terhadap  $X_4$ .
4. Analisis pengaruh  $X_1$  terhadap  $Y$ : dari analisis diatas diperoleh nilai signifikansi  $X_1$  sebesar  $0.441 > 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa secara langsung tidak terdapat pengaruh signifikan  $X_1$  terhadap  $Y$ .
5. Analisis pengaruh  $X_2$  terhadap  $Y$ : dari analisis diatas diperoleh nilai signifikansi  $X_2$  sebesar  $0.216 > 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa secara langsung tidak terdapat pengaruh signifikan  $X_2$  terhadap  $Y$ .
6. Analisis pengaruh  $X_3$  terhadap  $Y$ : dari analisis diatas diperoleh nilai signifikansi  $X_3$  sebesar  $0.437 > 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa secara langsung tidak terdapat pengaruh signifikan  $X_3$  terhadap  $Y$ .

7. Analisis pengaruh X4 terhadap Y: dari analisis diatas diperoleh nilai signifikansi X4 sebesar  $0.057 > 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa secara langsung tidak terdapat pengaruh signifikan X4 terhadap Y.
8. Analisis pengaruh X1 melalui X4 terhadap Y: diketahui pengaruh langsung yang diberikan X1 Terhadap Y sebesar  $-0.104$ . sedangkan pengaruh tidak langsung X1 melalui X4 terhadap Y adalah perkalian anatar nilai beta X1 terhadap X4 dengan nilai beta X4 terhadap Y yaitu:  $(-0.072) \times (-0.259) = -0.019$  .maka pengaruh total yang diberikan X1 terhadap Y adalah pengaruh langsung ditambah dengan pengaruh tidak langsung yaitu:  $(-0.104) + 0.019 = -0.085$  .berdasarkan hasil perhitungan diatas diketahui bahwa nilai pengaruh langsung sebesar  $-0.104$  dan pengaruh tidak langsung sebesar  $-0.019$  Yang berarti bahwa nilai pengaruh tidak langsung lebih kecil dibandingkan dengan nilai pengaruh langsung.hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung X1 melalui X4 tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap Y.
9. Analisis pengaruh X2 melalui X4 terhadap Y: diketahui pengaruh langsung yang diberikan X2 Terhadap Y sebesar  $0.197$ . sedangkan pengaruh tidak langsung X2 melalui X4 terhadap Y adalah perkalian anatar nilai beta X2 terhadap X4 dengan nilai beta X4 terhadap Y yaitu:  $0.331 \times (-0.259) = -0.086$  .maka pengaruh total yang diberikan X2 terhadap Y adalah pengaruh langsung ditambah dengan pengaruh tidak langsung yaitu:  $0.197 + (-0.086) = -1.057$  .berdasarkan hasil perhitungan diatas diketahui bahwa nilai pengaruh langsung sebesar  $0.197$  dan pengaruh tidak langsung sebesar  $-0.086$  Yang berarti bahwa nilai pengaruh tidak langsung lebih kecil dibandingkan dengan nilai pengaruh langsung.hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung X2 melalui X4 tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap Y.
10. Analisis pengaruh X3 melalui X4 terhadap Y: diketahui pengaruh langsung yang diberikan X3 Terhadap Y sebesar  $0.090$ . sedangkan pengaruh tidak langsung X3 melalui X4 terhadap Y adalah perkalian anatar nilai beta X3 terhadap X4 dengan nilai beta X4 terhadap Y yaitu:  $0.228 \times (-0.259) = -0.060$  .maka pengaruh total yang diberikan X3 terhadap Y adalah pengaruh langsung ditambah dengan pengaruh tidak langsung yaitu:  $0.090 + (-0.060) = -0.15$  .berdasarkan hasil perhitungan diatas diketahui bahwa nilai pengaruh langsung sebesar  $0.090$  dan pengaruh tidak langsung sebesar  $-0.060$  Yang berarti bahwa nilai pengaruh tidak langsung lebih kecil dibandingkan dengan nilai pengaruh langsung.hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung X3 melalui X4 tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap Y.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengaruh secara langsung Game Online (X1) terhadap Akademik (X4) di Kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa Game Online tidak berpengaruh secara signifikan dan berpengaruh negatif terhadap Akademik mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia dan nilai t-hitung variabel game online adalah  $-0,072$  dengan probabilitas signifikan sebesar  $0,548$ . Probabilitas signifikansi tersebut lebih besar dari  $0,05$ . Dengan  $df = n - k$  ( $73-3= 70$ ) diperoleh t-tabel sebesar  $1,998$ , dari hasil di atas dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $-0,072 < 1,998$ , maka dengan demikian hipotesis pertama ( $H_0$ ) diterima hasil penelitian ditemukan bahwa game online (X1) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap akademik (X4).

Berdasarkan temuan utama penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Game Online (X1) terhadap Akademik (X4): Tidak terdapat pengaruh signifikan secara langsung dari game online terhadap akademik mahasiswa/i di kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Game online tidak berpengaruh secara signifikan dan bahkan memiliki pengaruh negatif terhadap akademik.

Pengaruh secara langsung Game Online (X1) terhadap Target Hafalan (Y) Mahasiswa/ Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa variabel Game online tidak berpengaruh secara signifikan dan arahnya negatif terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Nilai koefisien sebesar -0.104. Dengan nilai t hitung variabel game online adalah -0.775 dengan probabilitas signifikan sebesar 0,441. Dengan  $df = n - k$  ( $73-4=69$ ) diperoleh t-tabel sebesar 1,999, dari hasil di atas dapat dilihat bahwa  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  atau  $-0.775 < 1,999$ , maka dengan demikian hipotesis pertama ( $H_0$ ) diterima hasil penelitian ditemukan bahwa game online (X1) tidak berpengaruh signifikan dan arahnya negatif terhadap target hafalan (Y).

2. Pengaruh secara langsung Sosmed (X2) terhadap Akademik (X4) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa variabel Sosmed berpengaruh positif dan signifikan terhadap Akademik Mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Nilai koefisien sebesar 0,331, Artinya jika penggunaan sosmed meningkat maka akademik semakin turun. Nilai t-hitung variabel Sosmed adalah 2,449 dengan probabilitas signifikan sebesar 0,017. Probabilitas signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan  $df = n - k$  ( $73-3= 70$ ) diperoleh ttabel sebesar 1,998, dari hasil di atas dapat dilihat bahwa  $t\text{hitung} > t\text{-tabel}$  atau  $2,449 > 1,998$ , maka dengan demikian hipotesis kedua ( $H_1$ ) diterima hasil penelitian ditemukan bahwa Sosmed (X2) berpengaruh signifikan terhadap akademik (X4). Hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan dan negatif Sosmed terhadap akademik. Dengan adanya penggunaan Sosmed yang sering dilakukan, maka akan menurunkan hasil akademik mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Pengaruh secara langsung Sosmed (X2) terhadap Target Hafalan (Y) Mahasiswa/ Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa variabel Sosmed tidak berpengaruh secara signifikan dan arahnya positif terhadap target hafalan mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Nilai koefisien sebesar 0,197. Dengan Nilai t-hitung variabel Sosmed adalah 1,249 dengan probabilitas signifikan sebesar 0,216. Probabilitas signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan  $df = n - k$  ( $73-4= 69$ ) diperoleh t-tabel sebesar 1,999, dari hasil di atas dapat dilihat bahwa  $t\text{hitung} < t\text{-tabel}$  atau  $1,249 < 1,990$ , maka dengan demikian hipotesis kedua ( $H_0$ ) diterima hasil penelitian ditemukan bahwa Sosmed (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap Target Hafalan (Y).

3. Pengaruh langsung Organisasi (X3) terhadap Akademik (X4) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa organisasi tidak berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap akademik di kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Nilai koefisien sebesar 0,228 artinya, jika keikutsertaan organisasi meningkat setiap satuan maka akademik meningkat sebesar 0,228 dalam setiap satuannya. Nilai t-hitung variabel organisasi adalah 1,787 dengan probabilitas signifikan sebesar 0,078. Probabilitas signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan  $df = n - k$  ( $73-3= 70$ ) diperoleh ttabel sebesar 1,998, dari hasil di atas dapat dilihat bahwa  $t\text{hitung} < t\text{-tabel}$  atau  $1,787 < 1,998$ , maka dengan demikian hipotesis ketiga ( $H_0$ ) diterima hasil penelitian ditemukan bahwa organisasi (X3) tidak berpengaruh signifikan terhadap akademik (X4).

Pengaruh langsung Organisasi (X3) terhadap Target Hafalan (Y) Mahasiswa/ di Kampus Matrikulasi IAI Tazkia. Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa Organisasi tidak berpengaruh secara signifikan dan berpengaruh positif terhadap target hafalan mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Nilai koefisien sebesar 0,090 dengan

Nilai t-hitung variabel media sosial adalah 0,620 dengan probabilitas signifikan sebesar 0,537. Probabilitas signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan  $df = n - k$  ( $73-4= 69$ ) diperoleh t-tabel sebesar 1,999, dari hasil di atas dapat dilihat bahwa  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  atau  $0,620 < 1,991$ , maka dengan demikian hipotesis ketiga ( $H_0$ ) diterima hasil penelitian ditemukan bahwa organisasi sosial ( $X_3$ ) tidak berpengaruh signifikan terhadap target hafalan ( $Y$ ).

4. Pengaruh langsung Akademik ( $X_4$ ) terhadap Target Hafalan ( $Y$ ) Mahasiswa/ di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa akademik tidak berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap target hafalan di mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Nilai koefisien sebesar -0,259 artinya, jika akademik meningkat setiap satuan maka target hafalan mahasiswa/i meningkat sebesar -0,259 dalam setiap satuannya. Nilai t-hitung variabel akademik adalah -1,935 dengan probabilitas signifikan sebesar 0,057. Probabilitas signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan  $df = n - k$  ( $73-4= 69$ ) diperoleh t-tabel sebesar 1,999, dari hasil di atas dapat dilihat bahwa  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  atau  $-1,935 < 1,999$ , maka dengan demikian hipotesis keempat ( $H_0$ ) diterima hasil penelitian ditemukan bahwa akademik ( $X_4$ ) tidak berpengaruh signifikan terhadap target hafalan ( $Y$ ).

5. Pengaruh tidak langsung Game Online ( $X_1$ ) melalui Akademik ( $X_4$ ) terhadap Target Hafalan ( $Y$ ) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia.

Diketahui pengaruh langsung yang di berikan Game online ( $X_1$ ) terhadap Target hafalan ( $Y$ ) sebesar -0,104, sedangkan pengaruh tidak langsung Game online ( $X_1$ ) melalui akademik ( $X_4$ ) terhadap Target hafalan ( $Y$ ) sebesar -0.019. Berdasarkan data tersebut pengaruh tidak langsung lebih kecil dibandingkan pengaruh langsung. Hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung Game Online ( $X_1$ ) melalui akademik ( $X_4$ ) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Target hafalan ( $Y$ ) mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

6. Pengaruh tidak langsung Sosmed ( $X_2$ ) melalui akademik ( $X_4$ ) terhadap target hafalan ( $Y$ ) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia.

Diketahui pengaruh langsung yang di berikan sosmed ( $X_2$ ) terhadap target hafalan ( $Y$ ) sebesar 0,197, sedangkan pengaruh tidak langsung sosmed ( $X_2$ ) melalui akademik ( $X_4$ ) terhadap Target hafalan ( $Y$ ) sebesar -0,086. Berdasarkan data tersebut pengaruh tidak langsung lebih kecil dibandingkan pengaruh langsung. Hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung sosmed ( $X_2$ ) melalui Akademik ( $X_4$ ) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan ( $Y$ ) mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

7. Pengaruh tidak langsung organisasi ( $X_3$ ) melalui Akademik ( $X_4$ ) terhadap Target Hafalan ( $Y$ ) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia.

Diketahui pengaruh langsung yang di berikan organisasi ( $X_3$ ) terhadap target hafalan ( $Y$ ) sebesar 0,090, sedangkan pengaruh tidak langsung organisasi ( $X_3$ ) melalui akademik ( $X_4$ ) terhadap target hafalan ( $Y$ ) sebesar -0.060. Berdasarkan data tersebut pengaruh tidak langsung lebih kecil dibandingkan pengaruh langsung. Hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung organisasi ( $X_3$ ) melalui akademik ( $X_4$ ) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan ( $Y$ ) mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

8. Pengaruh secara simultan Game Online ( $X_1$ ), Sosmed ( $X_2$ ), Organisasi ( $X_3$ ) dan Akademik ( $X_4$ ) terhadap Target Hafalan ( $Y$ ) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, nilai t-hitung untuk variabel model II 5,352 adalah dengan probabilitas signifikan sebesar 0,001. Dengan  $df = n - k-1$  ( $73-4-1= 68$ ), nilai t-tabel yang diperoleh adalah 2,000. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ , yaitu  $5,352 > 2,000$ . Selanjutnya, hasil uji F menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa. Hasil ini menunjukkan bahwa Game online ( $X_1$ ), Sosmed ( $X_2$ ), Organisasi ( $X_3$ ) dan Akademik

(X4) berpengaruh secara simultan atau bersama-sama terhadap Target Hafalan (Y) Mahasiswa/ kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Berdasarkan temuan yang disajikan, terdapat beberapa hasil analisis yang dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Pengaruh Variabel Independen secara Langsung: Tidak ada dari variabel independen (X1, X2, dan X3) yang memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap variabel dependen (Y), yang menunjukkan bahwa dalam konteks analisis tersebut, variabel-variabel tersebut mungkin tidak menjadi faktor yang signifikan dalam mempengaruhi variabel dependen secara langsung. Pengaruh Variabel Independen terhadap Variabel Dependen (Y): Variabel independen (X1, X2, X3, dan X4) tidak memiliki pengaruh signifikan secara langsung terhadap variabel dependen (Y) karena nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari alpha level yang ditentukan (0.05).
2. Pengaruh Variabel Independen melalui Variabel Intermediet (X4): Meskipun tidak ada pengaruh langsung yang signifikan dari variabel independen terhadap variabel dependen, terdapat pengaruh tidak langsung melalui variabel intermediet (X4) terhadap variabel dependen (Y). Namun, pengaruh tidak langsung tersebut relatif kecil dibandingkan dengan pengaruh langsungnya. Pengaruh Variabel Independen melalui Variabel Intermediet (X4) terhadap Variabel Dependen (Y): Terdapat pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel independen (X1, X2, dan X3) melalui variabel intermediet (X4) terhadap variabel dependen (Y). Pengaruh langsung dan tidak langsung dihitung dengan menggunakan perkalian koefisien beta antara variabel independen dan variabel intermediet, serta antara variabel intermediet dan variabel dependen. Hasil menunjukkan bahwa pengaruh tidak langsung (melalui X4) dari X1, X2, dan X3 terhadap Y memiliki nilai yang lebih kecil dibandingkan dengan pengaruh langsung.
3. Pengaruh Variabel Intermediet (X4): Variabel intermediet (X4) juga tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap variabel dependen (Y), menunjukkan bahwa dalam konteks analisis tersebut, variabel X4 tidak memiliki peran yang kuat dalam mempengaruhi variabel dependen secara langsung.
4. Ketidaksignifikan Pengaruh Tidak Langsung: Meskipun terdapat pengaruh tidak langsung melalui variabel intermediet (X4), namun pengaruh tersebut tidak signifikan secara statistik, yang menunjukkan bahwa X4 tidak efektif sebagai mediator yang signifikan dalam hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.
5. Pentingnya Pengamatan Variabel Intermediet: Temuan ini menyoroti pentingnya mempertimbangkan variabel intermediet dalam analisis hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, meskipun dalam kasus ini, variabel intermediet (X4) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa dalam konteks studi ini, variabel independen tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap variabel dependen, dan variabel intermediet (X4) tidak secara signifikan memediasi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Ini menyoroti pentingnya memahami kompleksitas hubungan antara variabel-variabel yang terlibat dalam analisis statistik.
6. Interpretasi Makna Temuan: Temuan menunjukkan bahwa variabel X1, X2, dan X3 tidak memiliki pengaruh signifikan secara langsung terhadap variabel Y. Meskipun variabel X4 tidak memiliki pengaruh signifikan secara langsung terhadap Y, namun variabel tersebut berperan sebagai mediator atau variabel intermediet dalam menghubungkan variabel X1, X2, dan X3 dengan Y. Pengaruh tidak langsung melalui X4 dari X1, X2, dan X3 terhadap Y lebih kecil dibandingkan dengan pengaruh langsung, yang menunjukkan bahwa X4 tidak secara signifikan memediasi hubungan antara X1, X2, dan X3 dengan Y.

Dapat disimpulkan bahwa dalam konteks analisis tersebut, variabel independen (X1, X2, dan X3) tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap variabel dependen (Y), namun memiliki pengaruh tidak langsung melalui variabel intermediat (X4), meskipun pengaruh tidak langsung tersebut relatif kecil. Variabel intermediat (X4) juga tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap Y.

## **Pembahasan**

### ***Pengaruh secara langsung Game Online (X1) terhadap Akademik (X4) di Kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia***

Berdasarkan pengamatan peneliti dan melalui kusioner kepada mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia didapat bahwa sebagian mahasiswa/i bebas mereka dalam hal memilih dalam bermain game online dan akademik, artinya mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia mereka sendiri yang menentukan nilai prestasi akademik dan kesibukan dalam bermain game online, Sebagian mahasiswa/i juga jarang diberikan sanksi jika mereka tidak serius dalam akademik. Beberapa mahasiswa/i masing-masing dari mereka tidak dapat mengimbangi antara bermain game online dengan akademik. Namun, ada juga mahasiswa/i masing-masing dari mereka dapat mengatur bermain game online dengan akademik dengan baik. Variasi ini dapat menciptakan hasil yang tidak signifikan secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ariantoro, (2016) yang berjudul "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar", hasil ini menunjukkan bahwa game online berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi akademik, ditemukan faktor-faktor penyebab game online lebih disukai adalah game online lebih menarik daripada pelajaran disekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja.

Dengan demikian mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia mereka memiliki kesadaran masing-masing dalam mengimbangi antara bermain game online dengan akademik. Sehingga game online bagi mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia tidak terlalu memberikan pengaruh terhadap akademik mahasiswa/i yang berarti game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap akademik mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

### ***Pengaruh secara langsung Game Online (X1) terhadap Target Hafalan (Y) Mahasiswa/i Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia***

Berdasarkan pengamatan peneliti dari hasil kusioner hal ini terjadi karena variabel game online dianggap secara umum, mungkin ada variasi yang signifikan di antara mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Beberapa mahasiswa/i merasa game online menjadi pendukung terhadap target hafalan dan Sebagian mahasiswa/i setuju game online berarah negative. Sementara yang lain mahasiswa/i merasa game online menjadi penghambat terhadap target hafalan. Variasi ini dapat menyebabkan pengaruh variabel game online menjadi tidak signifikan secara keseluruhan. Meskipun Game online tidak terbukti berpengaruh secara signifikan, kemungkinan ada variabel lain yang dapat memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap target hafalan.

Dalam penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bukoting, (2022) yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadis Pada Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 2 Kota Palu", hasil ini menunjukkan bahwa game online berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan, ditemukan jika semakin sering peserta didik bermain game online maka minat belajar Al-Qur'an hadis peserta didik akan menurun.

Berdasarkan permasalahan yang di alami diatas ternyata tidak terlalu mempengaruhi target hafalan, terbukti target hafalan di kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa tidak adanya pengaruh secara signifikan game online terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

#### ***Pengaruh secara langsung Sosmed (X2) terhadap Akademik (X4) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia.***

Berdasarkan hasil kusioner bahwa didapatkan penggunaan Sosmed di kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia program tahfidz lebih sering dibandingkan dengan belajar untuk prestasi akademik. sehingga hal tersebut dapat mengakibatkan kelalaian penggunaan sosmed terhadap akademik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh secara signifikan Sosmed terhadap akademik mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Suryaningsih, (2020) yang berjudul” Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta”, hasil ini menunjukkan bahwa sosmed berpengaruh secara signifikan terhadap akademik, ditemukan bahwa media sosial sangat mempengaruhi prestasi belajar, pengaruh itu berupa pengaruh yang baik maupun yang buruk.

Berdasarkan temuan utama penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Sosmed (X2) terhadap Akademik (X4): Sosmed berpengaruh positif dan signifikan terhadap akademik mahasiswa/i, menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan sosmed, semakin menurun kinerja akademik.

#### ***Pengaruh secara langsung Sosmed (X2) terhadap Target Hafalan (Y) Mahasiswa/i Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia***

Berdasarkan hasil pengamatan dan kusioner penelitian di dapat bahwa Sebagian mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia merasa Penggunaan somed tidak menjadi penghambat bagi mahasiswa/i yang mengejar target hafalan mereka yang dimana hal ini dapat berdampak positif terhadap target hafalan bagi mereka yang dapat mengatur penggunaan sosmed dengan target hafalan dengan baik. Meskipun secara umum sosmed dianggap memiliki pengaruh negatif terhadap target hafalan, namun dalam kasus ini, mungkin ada faktor-faktor lain dalam penggunaan sosmed yang membuat pengaruhnya tidak signifikan atau bahkan negatif. Variasi ini dapat menyebabkan pengaruh variabel sosmed menjadi tidak signifikan secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Julianti, (2023) yang berjudul” Pengaruh Psychological Distress Dan Social Media Fatigue Terhadap Learning Burnout Pencapaian Target Hafalan Pada Santri PPTQ Assaadah Malang”, hasil ini menunjukkan bahwa Sosmed berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan, ditemukan bahwa Psychological distress dan social media fatigue berpengaruh 22,2 % terhadap learning burnout.

Interaksi sosial di media sosial juga dapat menyebabkan distraksi dan mengurangi konsentrasi siswa. Meski dampak dari media sosial itu negatif akan tetapi tidak cukup berpengaruh sosmed terhadap target hafalan. Hal ini dikarena adanya variasi diantara Mahasiswa/i, ada mahasiswa/i yang menggunakan sosmed dengan waktu yang cukup ada juga mahasiswa/i menggunakan sosmed dengan berlebihan.

Dengan demikian sosmed dianggap memiliki pengaruh negatif terhadap target hafalan secara umum, namun dalam kasus ini tidak ditemukan pengaruh yang signifikan antara variabel sosmed dengan target hafalan. Meskipun terdapat masalah dalam relasi antara sosmed dengan target hafalan, masih mampu mencapai nilai IPK (Indek Prestasi Akademik). Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

### ***Pengaruh langsung Organisasi (X3) terhadap Akademik (X4) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia***

Berdasarkan hasil kuisisioner penelitian di dapat bahwa mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia merasakan bahwa media sosial memberikan akses yang luas kepada mereka untuk mendapatkan informasi terkait materi pelajaran, menambah wawasan pengetahuan, dan sumber referensi lainnya. Dengan adanya akses yang mudah ini, Mahasiswa/i dapat memperluas pengetahuan mereka dan memotivasi diri untuk belajar lebih banyak. Dengan demikian Organisasi tidak memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap akademik mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sholikhah, (2018) yang berjudul "Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Dalam Organisasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fe Unesa Angkatan 2015", hasil ini menunjukkan bahwa organisasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap akademik, ditemukan bahwa aktif dalam organisasi namun memiliki prestasi belajar tinggi dan keaktifan mahasiswa dalam organisasi berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mahasiswa dikarenakan mahasiswa yang aktif dalam organisasi mendapatkan banyak manfaat yang tidak didapatkan dalam perkuliahan.

Berdasarkan temuan utama penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Organisasi (X3) terhadap Akademik (X4): Organisasi tidak memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap akademik mahasiswa/i di kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

### ***Pengaruh langsung Organisasi (X3) terhadap Target Hafalan (Y) Mahasiswa/i di Kampus Matrikulasi IAI Tazkia***

Sebagian mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia terbukti menghabiskan terlalu banyak waktu berinteraksi di organisasi, yang dapat mengganggu fokus, waktu menghafal, dan mengurangi konsentrasi mereka. Meskipun dampak negatif organisasi tersebut, penelitian menunjukkan bahwa dampak tersebut tidak signifikan untuk secara langsung mempengaruhi target hafalan mahasiswa/i tersebut, sejalan dengan temuan yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Namun, penting bagi masing-masing mahasiswa/i tentang penggunaan alokasi waktu yang bijak dan bertanggung jawab terhadap organisasi yang diikuti.

Dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nasir et al., (2022) yang berjudul "Pengaruh Keaktifan Organisasi Terhadap Kualitas Hafalan Al-Qur'an Mahasiswa STIQ Amuntai", hasil ini menunjukkan bahwa organisasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan, ditemukan bahwa Keaktifan Organisasi tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap kualitas hafalan mahasiswa STIQ Amuntai. Berdasarkan pengamatan peneliti dan berdasarkan hasil kuisisioner sebagian mahasiswa/i didapat bahwa mahasiswa/i di kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia menghabiskan terlalu banyak waktu berinteraksi di organisasi, hal ini dapat mengganggu fokus dan waktu yang seharusnya digunakan untuk mengejar target hafalan.

### ***Pengaruh langsung Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y) Mahasiswa/i di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia***

Berdasarkan pengamatan dan hasil kuisisioner peneliti di dapat bahwa mahasiswa/i memiliki keinginan dan hasrat yang kuat untuk berhasil mengejar target hafalan, merasakan dorongan dan kebutuhan untuk Mengejar target, seperti keinginan untuk memenuhi ekspektasi orang tua atau menggapai prestasi tertinggi. Mereka menyadari bahwa target hafalan yang baik dapat membantu mereka mencapai tujuan dan cita-cita mereka, sehingga mereka memiliki kemauan yang tinggi untuk berusaha sebaik mungkin dalam mengejar target. Mereka juga melihat kesulitan sebagai tantangan yang harus diatasi, bukan sebagai hambatan yang menghalangi mereka mencapai tujuan.

Dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pasaribu, (2019) yang berjudul "Pengaruh Hafalan Al-Qur'an Terhadap Kedisiplinan Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Siswa Sd Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta", hasil ini menunjukkan bahwa akademik tidak berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan, ditemukan bahwa tingkat hafalan Al-Qur'an dalam kategori sangat baik. Bahwa akademik tidak memiliki pengaruh signifikan dan negatif terhadap target hafalan mahasiswa/i dan siswa yang memiliki tuntutan akademik lebih cenderung memperoleh target hafalan yang kurang baik, sedangkan mahasiswa/i yang memiliki tuntutan akademik yang rendah cenderung memperoleh target hafalan yang baik. Dengan demikian tidak terdapat pengaruh akademik terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Berdasarkan temuan utama penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y): Akademik tidak berpengaruh secara signifikan dan bahkan memiliki pengaruh negatif terhadap target hafalan mahasiswa/i.

#### ***Pengaruh tidak langsung Game Online (X1) melalui Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia***

Penelitian ini ditemukan bahwa akademik tidak menjadi mediator yang baik antara game online dan target hafalan. Dalam konteks ini, didapat tidak ada berpengaruh game online terhadap akademik, Dengan kata lain, selain game online tidak berpengaruh secara signifikan memengaruhi tingkat akademik, hal ini juga di dapat bahwa akademik tersebut juga tidak memediasi pengaruh game online terhadap target hafalan. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil Target hafalan di luar akademik, seperti faktor minat, metode pembelajaran, lingkungan masyarakat, kemampuan menghafal individu, atau faktor-faktor lain yang tidak dipertimbangkan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Santika, (2022) yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Siswa Dalam Baca Tulis Al-Qur'an Di Desa Montok Larangan Pamekasan", hasil ini menunjukkan bahwa game online melalui akademik berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan, ditemukan bahwa ada pengaruh game online terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran di Desa Montok Larangan Pamekasan dan game online cukup berpengaruh terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan. Dengan demikian dapat di simpulkan peran akademik dalam memediasi game online terhadap target hafalan berpengaruh lemah dibandingkan dengan pengaruh langsung antara game online terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Berdasarkan temuan utama penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Tidak Langsung Game Online (X1) melalui Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y): Pengaruh tidak langsung game online melalui akademik terhadap target hafalan tidak signifikan, menunjukkan bahwa akademik tidak memediasi pengaruh game online terhadap target hafalan.

#### ***Pengaruh tidak langsung Sosmed (X2) melalui akademik (X4) terhadap target hafalan (Y) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia***

Sosmed mencakup aspek-aspek informasi dan komunikasi, seperti You Tube, Tik-Tok, Instagram, WA, dan Media sosial lainnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor ini secara tidak langsung tidak berpengaruh terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. akademik merujuk pada dorongan internal mahasiswa/i untuk Mengejar target hafalan. Faktor-faktor seperti lebih banyak menghabiskan waktu di sosmed, rasa malas, dan persepsi nilai belajar dapat mempengaruhi akademik mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Penelitian ini menunjukkan bahwa akademik tidak berperan sebagai mediator antara sosmed dan Target hafalan mereka.

Dalam penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aini, (2020) yang berjudul "Persepsi Mahasiswa Prodi Ilmu Alquran dan Tafsir terhadap Penggunaan Media Sosial dalam Menghafal Alquran di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.", hasil ini menunjukkan bahwa sosial media melalui akademik berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan, ditemukan bahwa mahasiswa lebih banyak menggunakan media sosial untuk keperluan lain dari pada menggunakan media sosial untuk keperluan menghafal Alquran, bahkan ada seseorang informan yang mengatakan tidak menggunakan media sosial untuk menghafal Al-Qur'an.

Dengan demikian, penelitian ini menemukan bahwa akademik tidak peran dalam menghubungkan sosmed terhadap target hafalan. Ini menunjukkan bahwa sosmed yang mempengaruhi akademik mahasiswa/i tetapi tidak berdampak langsung pada target hafalan mereka melalui proses mediasi. Berdasarkan temuan utama penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Tidak Langsung Sosmed (X2) melalui Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y): Pengaruh tidak langsung sosmed melalui akademik terhadap target hafalan tidak signifikan, menunjukkan bahwa akademik tidak memediasi pengaruh sosmed terhadap target hafalan.

#### ***Pengaruh tidak langsung organisasi (X3) melalui Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia***

Berdasarkan pengamatan dan hasil kusioner di dapat bahwa hal ini terjadi karena mahasiswa merasa organisasi tidak menjadi penghambat dalam mengejar target hafalan, merasa bisa membagikan waktu dalam organisasi dan untuk mengejar target hafalan. Hal ini menambah Akademik mahasiswa/i dan bisa mengatur waktu mereka. Dengan demikian, organisasi melalui akademik tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Dalam penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alrusdi, (2023) yang berjudul "Pengaruh Organisasi BKKBM Dalam Mencapai Target Hafalan Al-Qur'an Di Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta.", hasil ini menunjukkan bahwa organisasi melalui akademik berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan, ditemukan bahwa a terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh organisasi terhadap target hafalan Al-Qur'an dan terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Organisasi terhadap Target Hafalan Al-Qur'an.

Berdasarkan temuan utama penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Tidak Langsung Organisasi (X3) melalui Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y): Pengaruh tidak langsung organisasi melalui akademik terhadap target hafalan tidak signifikan, menunjukkan bahwa akademik tidak memediasi pengaruh organisasi terhadap target hafalan.

#### ***Pengaruh secara simultan Game Online (X1), Sosmed (X2), Organisasi (X3) dan Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y) di Kampus B'a Matrikulasi IAI Tazkia***

Penelitian ini adalah menggabungkan beberapa faktor penting yang mempengaruhi Target Hafalan, yaitu game online, sosmed, organisasi, dan akademik, dalam satu studi yang sama. Meskipun faktor-faktor ini telah banyak diteliti secara terpisah, penelitian ini memiliki keunikan dalam mengintegrasikan faktor-faktor tersebut dan memeriksa pengaruhnya secara bersama-sama terhadap target hafalan di kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Berdasarkan temuan utama penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Secara Simultan Game Online (X1), Sosmed (X2), Organisasi (X3), dan Akademik (X4) terhadap Target Hafalan (Y): Secara bersama-sama, game online, sosmed, organisasi, dan akademik berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan mahasiswa/i di kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti game online, sosmed, organisasi,

dan akademik memiliki pengaruh yang kompleks terhadap target hafalan mahasiswa/i, dengan interaksi yang penting antara faktor-faktor tersebut.

### **Implikasi Penelitian**

Implikasi dari temuan saya tergantung pada konteks temuan tersebut. Tanpa informasi lebih lanjut tentang temuan penelitian. Namun, secara umum, berikut adalah beberapa implikasi yang mungkin relevan dalam berbagai konteks.

Hasil penelitian memiliki dampak yang signifikan dalam dua konteks utama: akademis dan praktis. Secara akademis, temuan baru dapat memperluas atau mengubah pemahaman kita tentang suatu subjek, memungkinkan pengembangan pengetahuan lebih lanjut di bidang tersebut. Selain itu, temuan yang signifikan juga dapat mempengaruhi pembaharuan kurikulum di tingkat akademis, baik dengan penyusunan ulang materi pembelajaran maupun pengembangan kurikulum baru. Di sisi praktis, hasil penelitian memainkan peran penting dalam berbagai bidang, seperti teknologi, kebijakan publik, dan perbaikan proses bisnis. Temuan teknologi baru, misalnya, dapat digunakan untuk memperbaiki proses atau produk di berbagai industri,

sementara temuan dalam penelitian sosial atau ilmu politik dapat mempengaruhi pembuatan kebijakan publik atau perubahan regulasi. Selain itu, hasil penelitian tentang efisiensi atau inefisiensi dalam proses bisnis dapat mendorong perusahaan untuk melakukan perubahan atau peningkatan operasional. Penting untuk mempertimbangkan implikasi etis, sosial, dan ekonomi dari temuan tersebut dalam kedua konteks ini, serta mengevaluasi cara terbaik untuk menerapkannya atau menanggapi.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa variabel game online tidak berpengaruh secara signifikan dan arahnya negatif terhadap akademik mahasiswa/i. variabel game online tidak berpengaruh secara signifikan dan arahnya negatif terhadap target hafalan. variabel sosmed berpengaruh secara signifikan dan arahnya positif terhadap akademik. variabel sosmed tidak berpengaruh secara signifikan dan arahnya positif terhadap target hafalan. variabel organisasi tidak berpengaruh signifikan dan arahnya positif terhadap akademik. variabel organisasi tidak berpengaruh signifikan dan arahnya positif terhadap target hafalan. Variabel akademik tidak berpengaruh signifikan dan arahnya negatif terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Pengaruh tidak langsung game online melalui akademik terhadap target hafalan, Hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung game online melalui akademik tidak berpengaruh signifikan terhadap target hafalan. pengaruh tidak langsung sosmed melalui akademik terhadap target hafalan, Hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung sosmed melalui akademik tidak berpengaruh secara signifikan terhadap target hafalan. pengaruh tidak langsung organisasi melalui akademik terhadap target hafalan menunjukkan secara tidak langsung organisasi melalui akademik tidak berpengaruh signifikan terhadap target hafalan. Pengaruh game online, sosmed, organisasi, dan akademik terhadap target hafalan menunjukkan bahwa game online, sosmed, organisasi, dan akademik berpengaruh secara simultan atau bersama-sama terhadap target hafalan mahasiswa/i kampus B'a matrikulasi IAI Tazkia.

Maka dapat disimpulkan bahwa Sadar akan pengaruh game online dan media sosial terhadap akademik dan target hafalan, Batasi waktu untuk game online, manfaatkan waktu untuk kegiatan akademik, Gunakan media sosial sebagai alat pembelajaran, hindari gangguan, Terlibat dalam organisasi untuk pengembangan diri, meskipun tidak signifikan terhadap akademik, Temukan keseimbangan antara akademik, sosial, dan hiburan. Karena ada beberapa yang yang

menjadi tantangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian dalam mengejar target hafalan Al-Qur'an.

## References

- Abdullah, P. M. (2015). Living in the world that is fit for habitation : CCI's ecumenical and religious relationships. In *Aswaja Pressindo*.
- Aini, I. Q. (2020). Persepsi Mahasiswa Prodi Ilmu Alquran dan Tafsir terhadap Penggunaan Media Sosial dalam Menghafal Alquran di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Sustainability (Switzerland)*, 14(2), 1–4.
- Alrusdi, P. S. F. (2023). *Pengaruh Organisasi BKKBM Dalam Mencapai Target Hafalan Al-Qur'an Di Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta*. 31–41.
- Aul, N. A. I. (2022). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Antisipatif Bencana: Studi Penguatan Materi Terintegrasi Ayat Al-Qur'an. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 49–56. <https://doi.org/10.58230/27454312.127>
- Bisri, H., & Abdillah, M. B. (2018). Pengelolaan Model Pembinaan Tahfiz Alquran. *Tadbir Muwahhid*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.30997/jtm.v2i1.1157>
- Bisri, H. (2016). Pengelolaan Tahfidzul Quran Model Ponpes LKiD. *Ta'dibi*, 5(1), 67–77.
- Bukoting, C. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Al-Qur'an Hadis Pada Peserta Didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu)*. 8.5.2017, 1–12. [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)
- Dananier, N. (2022). Pendidikan Multikul Pendidikan Multikultural Di Perguruan Tinggi Islam Berbasis Boarding School Boarding School Institut Agama Islam Tazkia. *Al-Mabsut : Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 16(2), 169–184. <https://doi.org/10.56997/almabsut.v16i2.686>
- Doyok, R. (2021). Model Evaluasi CIPP dalam Mengevaluasi Program Tahfiz Selama Daring di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 73. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.429>
- Eriska Siburian<sup>1</sup>, Jontra Jusat Pangaribuan<sup>2</sup>, Antonius Remigius Abi<sup>3</sup>, P. J. S. (2022). *Jurnal PAJAR ( Pendidikan dan Pengajaran ) Volume 6 Nomor 5 September 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap The Effectiveness Of Jigsaw As A Cooperative Learning Model On*. 6(September), 1385–1393.
- Fadilah, N., & Takwin, M. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Subtema Sumber Energi Berbasis Ayat-ayat Al- Qur ' an pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Pendahuluan*. 12(1), 57–70.
- Hadarna, (2020). *Pendidikan Anak Dalam Perspektif Islam*. 9(1), 169–184. <https://doi.org/10.56997/almabsut.v16i2.686>
- Hadi, S. (2020). Evaluasi Program Matrikulasi Bagi Mahasiswa Asal Daerah 3T (Studi Evaluatif Menggunakan Model CIPP di IAI Tazkia Bogor). *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 64–71. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.622>
- Huda, K. (2021). *Strategi Pencapaian Prestasi Akademik Dan Tahfidz Al Quran ( Studi Kasus di SMP Muhammadiyah 15 Brondong , Lamongan )*. 5(2), 174–186.
- Julianti, M. (2023). *Pengaruh Psychological Distress dan Social Media Fatigue terhadap Learning Burnout pencapaian target hafalan pada santri PPTQ Assaadah Malang*. 1–13.
- Kurnia, H. (2014). Pengaruh Keaktifan Berorganisasi Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Universitas Cokroaminoto Yogyakarta. *Academy of Education Journal*, 5(2), 91–103. <https://doi.org/10.47200/aoej.v5i2.120>

- Masduki, Y. (2018). *Implikasi Psikologis Bagi Penghafal Al-Qur'an Yusron Masduki Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang*. 18(1), 430–439.
- Muhammad Nasir, Erlina Oktaviani, Sulistiani Sulistiani, & Nur'ain Nur'ain. (2022). Pengaruh Keaktifan Organisasi Terhadap Kualitas Hafalan Al-Qur'an Mahasiswa Stiq Amuntai. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1(3), 1–9. <https://doi.org/10.35931/alfurqan.v1i3.1>
- Mulyanti, E. (2020). Efektivitas Hafalan Al-Qur'an Juz 30 di Muhammadiyah Desa Banyumudal Kecamatan Moga Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pergumi*, 1 Nomor 1, 1.
- Mutaqin, D., Indra, H., & Lisnawati, S. (2021). Manajemen Pembelajaran Tahfiz Al – Qur'an Untuk Ketercapaian Target Hafalan di SMPTQ Abi Ummi. *Rayah Al-Islam*, 5(02), 494–505. <https://doi.org/10.37274/rais.v5i02.479>
- Mutaqin, D., Indra, H., & Lisnawati, S. (2022). Manajemen pembelajaran tahfiz Alquran untuk ketercapaian target hafalan di SMPQ Al-Ihsan. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 187. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i2.7623>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Manggauk, N. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Tema Sehat Itu Penting Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Quran Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Tana Toraja. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 95–108. <https://doi.org/10.58230/27454312.144>
- Pasaribu, R. (2019). Pengaruh Hafalan Al-Qur'an Terhadap Kedisiplinan Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Siswa Sd Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 173–187. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v2i2.66>
- Pertiwi, A. (2018). Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan Tilawah Al-Qur'an Bagi Calon Peserta Didik Musabaqoh Tilawatil Qur'an. *Tadbir Muwahhid*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.30997/jtm.v2i1.1083>
- Ramadhani, R. (2018). Pengaruh Kemampuan Dalam Membaca Al-Quran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Quran Hadits Peserta Didik. *Tadbir Muwahhid*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.30997/jtm.v2i1.1082>
- Ramadhani, W., & Aprison, W. (2022). Urgensi Pembelajaran Tahfidz Al- Qur ' an d i Era 4 . 0. *Pendidikan Tambusai*, 6, 13167. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4538/3827>
- Rezeki, M. P., & Zulfatmi. (2021). Kontribusi OrangTua dalam Peningkatan Kuantitas dan Kualitas Hafalan Al-Quran Anak di TPA Al Mukhayyarah Darussalam. *Takammul*, 10(2), 45–60.
- Riduan, M., Maufur, M., & Abdurakhman, O. (2016). Manajemen Program Tahfizl Alquran Pada Pondok Pesantren Modern Program Management Memorizing the Quran At Islamic Boarding School. *Ta'dibi ISSN 2442-4994*, 5(1), 1–22.
- Rustiana, D., Anas, M., Pesantren, I., Abdul, K., Pacet, C., Pesantren, I., Abdul, K., & Pacet, C. (2022). *Manajemen Program Unggulan Tahfidz Qur ' an dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Al- Qur ' an Siswa*. 1(1), 12–24.
- Santika, G. D. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Siswa Dalam Baca Tulis Al-Qur'an Di Desa Montok Larangan Pamekasan*. 1–13.
- Sholikhah, A. (2018). Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Dalam Organisasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fe Unesa Angkatan 2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 76–80. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/24509>.

- Siti, R., & Saleh, M. (2018). Manajemen Kurikulum Program Tahfidz Al-Quran di Pondok pesanteran Salafiyah Al-Azhar Mojosari Situbondo. *JPII Volume 3*, 107–121.
- Suryaningsih, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i1.100>
- Tri Rizqi Ariantoro. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(May), 31–48.
- Wahyuni, A., & Syahid, A. (2019). Tren Program Tahfidz Al-Qur ' an sebagai Metode Pendidikan Anak. *Tren Program Tahfidz Al-Qur'an Sebagai Metode Pendidikan Anak*, 5(1), 87–96.
- Wijaya. (2019). Upaya Guru Tahfizh Dalam Meningkatkan Hafalan Alquran Siswa Kelas Xi Sma Al Minhaj Bogor Tahun Ajaran 2018/2019. *Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam*, 135–149.
- Yasto, P. H., & Fatimah, M. (2023). Implementasi Metode Hafansa dalam Menghafal Al-Qur'an di SMP Muhammadiyah Plus Klaten Utara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 819–832. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/288>