

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 5.1.1 Penelitian di Pondok Tahfidz Madzkur Al-Aminah, Desa Tawainalu, mengungkap pola penggunaan *gadget* oleh santri tahfidz yang bervariasi namun diatur oleh kebijakan pondok. Santri menggunakan *gadget* rata-rata 2-4 jam per hari, dengan 80% untuk keperluan belajar seperti aplikasi Al-Qur'an (Tarteel, Al-Qur'an Indonesia) dan murottal, serta 62% untuk hiburan seperti media sosial (Instagram, TikTok) dan game (Mobile Legends). Frekuensi mencapai 80% santri setiap hari, dengan durasi belajar 1-2 jam pada pagi dan malam, sementara hiburan 1-2 jam, di mana santri laki-laki lebih lama bermain game dibandingkan santriwati di media sosial. Konteks penggunaan terfokus pada pagi untuk belajar (72%) dan akhir pekan untuk hiburan (58%), meskipun 25% santri melanggar aturan waktu, seperti saat istirahat siang. Wawancara dengan Nurulmi menyatakan penggunaan *gadget* untuk murottal, sementara Hasan mengakui kecenderungan bermain game pada hari libur. Aturan pondok pada pukul 18.30-20.30 WITA mendukung disiplin, tetapi pelanggaran kecil, seperti yang diungkapkan Ustad Hasan Basry, menunjukkan perlunya pengawasan lebih ketat untuk menyeimbangkan fungsi edukatif dan hiburan *gadget*.
- 5.1.2 Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kualitas hafalan Al-Qur'an santri menunjukkan dualitas yang signifikan. *Gadget* berfungsi sebagai alat bantu efektif, mempermudah akses ke aplikasi murottal dan tafsir, seperti yang

diungkapkan narasumber An, yang menyoroti kemudahan mendengarkan qari berbeda untuk meningkatkan pengucapan ayat. Santri seperti Aisyah Fitri melaporkan bahwa aplikasi Tarteel membantu menghafal dengan cepat, sementara Ahmad Syahid merasa termotivasi oleh tafsir di YouTube. Namun, penggunaan tidak terkontrol menyebabkan gangguan konsentrasi, sebagaimana diakui Chesi Ariska yang terganggu notifikasi TikTok, dan Anggita Sari yang kehilangan disiplin akibat Instagram. Narasumber An juga menegaskan bahwa media sosial dan game mengalihkan perhatian, mengurangi waktu belajar. Implikasi ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat memperkuat hafalan jika digunakan bijak, tetapi membutuhkan pengelolaan waktu yang ketat untuk menghindari dampak negatif pada fokus dan konsistensi hafalan santri.

5.1.3 Faktor pendukung dan penghambat penggunaan *gadget* sangat memengaruhi kualitas hafalan Al-Qur'an santri. Faktor pendukung mencakup aplikasi seperti Tarteel yang mempermudah makhorijul huruf, sebagaimana diungkapkan Rf dan Wahyu, serta aturan pondok yang membatasi penggunaan *gadget* pada jam istirahat (12.00 dan 15.00), seperti yang diterapkan Ustadz Arman. *Gadget* juga menyegarkan pikiran melalui media sosial atau game saat istirahat, membantu santri menghindari kejenuhan. Namun, faktor penghambat meliputi kurangnya literasi digital, seperti yang diungkapkan Ustadz Wahyuddin tentang santri yang kurang terampil memilih aplikasi relevan, dan kecanduan yang menyebabkan lupa waktu, sebagaimana dialami Hl dan Chesi Ariska yang terlambat shalat akibat asyik dengan *gadget*. Ustadzah Selma menyoroti

santri yang lupa tanggung jawab pondok, sementara April dan Ustadzah Nandang memperingatkan potensi kerusakan saraf otak dari konten negatif seperti berita tidak relevan. Q.S. Al-Furqan ayat 30 mengingatkan bahaya mengabaikan Al-Qur'an, relevan dengan kecanduan *gadget* yang melemahkan hafalan. Oleh karena itu, penguatan literasi digital, disiplin waktu, dan pengawasan pondok diperlukan untuk memaksimalkan manfaat *gadget* sambil meminimalkan dampak negatifnya.

## 5.2 Saran

Sebagai manusia sudah seharusnya kita bisa mengatur waktu sebaik-baiknya, sadar akan kewajiban kita hidup didunia dan jangan sampai terlena oleh kehidupan dunia yang hanya sementara karena semua perbuatan akan dimintai pertanggung jawaban. Bagi santri yang fokus memperbaiki bacaan qur'an dan menghafal al-Qur'an maka jangan sampai lupa untuk mengulang-ulang hafalan karena memainkan *gadget* karena di akhirat kelak yang menjadi penolong kita adalah al-Qur'an bukan *gadget*. Selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritikan atau saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan tulisan.