



Efektivitas Muraja'ah Al-Qur'an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta

Naesyah Fazriah¹, Suci Purnama Sari², Ade Fakhri Kurniawan³

¹²³Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

¹231320040.naesyahfazriah@uinbanten.ac.id, ²231320041.sucipurnama@uinbanten.ac.id,

³Ade.fakhri@uinbanten.ac.id

Abstract

This research aims to analyze the mechanism and effectiveness of implementing muraja'ah Al-Qur'an online via the Roblox game platform to strengthen participants' memorization. In the digital era, educational activities are increasingly shifting towards virtual spaces, including muraja'ah practices which are generally carried out face-to-face. Through a qualitative approach supported by quantitative data from 33 questionnaire respondents, this research found that Roblox can be used as an alternative muraja'ah media that is interactive, flexible, and attractive to the younger generation. The research results show that more than 70% of respondents gave a positive assessment of the effectiveness of muraja'ah through Roblox, both from the aspect of strengthening memorization, increasing motivation, and the convenience of the learning process. However, this effectiveness still requires the support of learning structures, teacher assistance, and monitoring the quality of reading so that muraja'ah results are not only based on perception, but can also be measured objectively. Overall, this research makes an academic contribution to the development of digital-based Al-Qur'an education and opens up new exploration space regarding the integration of technology, game media, and Islamic scientific traditions.

Keywords: Muraja'ah, Roblox, Digital Tahfidz, Al-Qur'an Learning, Interactive Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mekanisme dan efektivitas pelaksanaan muraja'ah Al-Qur'an secara daring melalui platform game Roblox terhadap penguatan hafalan peserta. Dalam era digital, aktivitas pendidikan semakin mengalami pergeseran menuju ruang virtual, termasuk praktik muraja'ah yang umumnya dilakukan secara tatap muka. Melalui pendekatan kualitatif dengan dukungan data kuantitatif dari 33 responden angket, penelitian ini menemukan bahwa Roblox dapat digunakan sebagai media alternatif muraja'ah yang interaktif, fleksibel, dan menarik bagi generasi muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 70% responden memberikan penilaian positif terhadap efektivitas muraja'ah melalui Roblox, baik dari aspek penguatan hafalan, peningkatan motivasi, maupun kenyamanan proses belajar. Meskipun demikian, efektivitas ini tetap memerlukan dukungan struktur pembelajaran, pendampingan guru, serta pengawasan kualitas bacaan agar hasil muraja'ah tidak hanya berdasarkan persepsi, tetapi juga terukur secara objektif. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan pendidikan Al-Qur'an berbasis digital

dan membuka ruang eksplorasi baru mengenai integrasi teknologi, media game, dan tradisi keilmuan Islam.

Kata Kunci: Muraja'ah, Roblox, Tahfidz Digital, Pembelajaran Al-Qur'an, Media Interaktif

Pendahuluan

Pada era digital saat ini sudah banyak sekali aktivitas termasuk interaksi sosial, hiburan dan edukasi yang sudah berpindah ke lingkungan *online* (daring). Salah satu bentuk dari ekosistem daring yang populer di kalangan anak-anak dan remaja saat ini ialah sebuah platform game/virtual sosial, seperti Roblox.¹ Roblox merupakan sebuah platform yang memungkinkan pengguna membuat, memainkan, dan berinteraksi melalui dunia virtual.² Roblox pada dasarnya bukan hanya sekedar game, tetapi sebagai ruang sosial/virtual dengan fitur kreatifitas tinggi, dimana pengguna bisa sebagai pemain, pembuat game, ataupun bagian dari komunitas creator. Sebagai bukti, penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox telah menjadi salah satu “platform game *online* paling populer di Indonesia”, dengan pengguna mulai dari usia muda, dan menjadi bagian dari hiburan maupun media sosial bagi mereka.³ Keunikan ini menjadikan Roblox menarik untuk dipertimbangkan bukan hanya sebagai media hiburan semata, tetapi juga sebagai media edukatif, terutama jika dikombinasikan dengan metode penghafalan dan muraja'ah Al-Qur'an dengan syarat digunakan secara tepat agar sesuai dengan nilai keislaman dan tujuan pendidikan.⁴

Sementara itu, dalam praktik menghafal dan memelihara hafalan Al-Qur'an melalui metode muraja'ah tetap menjadi bagian penting dari tradisi pendidikan Islam. Muraja'ah merupakan sebuah proses pengulangan hafalan secara berkala agar hafalan tetap kuat, tidak mudah lupa, dan bacaan tetap benar.⁵ Penelitian ini menunjukkan bahwa metode muraja'ah tradisional seperti pengulangan bersama guru, mendengarkan audio murottal, atau muraja'ah bersama teman sangat efektif dalam membantu seorang santri untuk mempertahankan hafalan serta menjaga ketajwidan dan fasahah bacaan.⁶ Namun, tantangan muncul ketika objek penghafalan harus bersanding dengan gaya hidup digital seperti, keterbatasan waktu, distraksi media, dan prioritas hiburan/gaming bisa mengganggu konsistensi muraja'ah, khususnya jika metode tradisional tidak lagi cocok untuk generasi yang hidup dengan dunia maya.

¹ Siti Miftahus Sa'adah, 'Peningkatan Kemampuan Membaca Al- Qur ' an Anak -Anak Melalui Program Metode Iqro Terstruktur Dan Gamifikasi', *SEKAR: Indonesian Journal of Community Engagement*, 1.1 (2024), pp. 23–31.

² Ajeng Ayu Wulandari, Atef Fahrudin, and Azizul Rahman, 'Peran Roblox Dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda : Sebuah Tinjauan Literatur', *INTERACTION: Communication Studies Journal*, 2.2 (2025), pp. 1–12.

³ Umair Shiddiq Yahsy and Mulharnetti Syas, 'Komodifikasi Users Pada Platform Game Online Roblox', *JURNAL InterAct*, 2 (2022).

⁴ Rani, 'HUBUNGAN METODE MURA JA 'AH Dan TEST KENAIKAN JUZ TERHADAP HASIL CAPAIAN HAFALAN AL-QUR ' AN SANTRI SMA DAARUL QUR'AN PUTRI CIKARANG', 2019.

⁵ Nurul Ulfa Fauziah, Triono Ali Mustofa, and Universitas Muhammadiyah Surakarta, 'IMPLEMENTASI METODE MURAJA ' AH DAN TALAQQI DALAM PROGRAM TAHFIDZUL QURAN DI SMP MUHAMMADIYAH PK', *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4.2 (2023), pp. 31–43.

⁶ Zaini Dahlan Syahila Nazua Ritonga, 'EFEKTIVITAS KEGIATAN MUROJAAH BERBANTU AUDIO DALAM MENINGKATKAN DAYA HAFAL SANTRI', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025).

Terdapat beberapa literatur yang menunjukkan fenomena peralihan praktik tahfidz/tradisi muraja'ah dari tatap muka langsung menjadi daring (*online*). Di sebuah studi disebut bahwa implementasi dalam pembelajaran Al-Qur'an secara daring terutama setelah pandemi menyebabkan perubahan pada siswa dalam menghafal dan melakukan muraja'ah meskipun memberikan fleksibilitas, tetapi juga muncul tantangan, seperti kurangnya bimbingan langsung dari guru, motivasi yang menurun dan potensi gangguan konsentrasi karena lingkungan *online*.⁷ Di sisi lain, terdapat laporan bahwa banyak siswa yang menghabiskan waktu secara intensif di media sosial atau internet, yang dapat mengurangi waktu dan fokus untuk muraja'ah secara rutin.⁸ Dalam kondisi ini akan memunculkan dilema yakni, tradisi muraja'ah yang penting bisa terpinggirkan jika tidak ada adaptasi terhadap perubahan zaman.

Jika melihat realitas tersebut, muncul potensi bahwa platform *online* seperti Roblox bisa menjadi media alternatif untuk muraja'ah Al-Qur'an.⁹ Karena Roblox dapat memungkinkan interaksi, fleksibilitas waktu, serta bentuk virtual yang mudah diakses oleh generasi muda, hal ini bisa dimanfaatkan sebagai wadah muraja'ah daring.¹⁰ Dalam kerangka pendidikan digital, media interaktif telah terbukti mendukung hafalan, misalnya penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran Al-Qur'an terbukti meningkatkan hafalan siswa secara signifikan.¹¹ Oleh karena itu, Roblox jika digunakan dengan benar dapat memberi ruang dalam muraja'ah yang menyenangkan, dan kontekstual dengan gaya hidup anak muda, serta mempertahankan komitmen religious.¹² Namun, sejauh pengetahuan literatur saat ini, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi secara spesifik mengenai "muraja'ah Al-Qur'an dalam platform game virtual/sosial. Artinya, terdapat celah riset besar di persimpangan antara pendidikan Qur'ani dan media digital/gaming yang menjadi poin kebaruan dari penelitian ini.

Beberapa penelitian mendokumentasikan efektivitas media pembelajaran interaktif digital dalam mendukung hafalan Al-Qur'an. Misalnya, sebuah studi yang mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an berbasis multimedia interaktif yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan media ini, peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dalam hafalan mereka.¹³ Penelitian lain menunjukkan bahwa metode berbasis audio-visual dapat membantu anak usia dini dalam proses menghafal, misalnya dalam menggunakan metode talaqqi yang dibantu oleh media audio-visual, hal ini

⁷ Kurniawati Hasjanah, Novianto B Kurniawan, and Tiodora H Siagian, 'The Impact of Online Learning Implementation on Student ' s Learning Outcomes in Al Quran Memorization', *Sosioeduksi JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, 11.1 (2022), pp. 89–99.

⁸ Nuruddin, 'Mobile Phones Technology for Memorising the Qur'an: An Islamic Student Perspective', *El-Hikmah Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 17.2 (2023), pp. 122–34.

⁹ Wulandari, Fahrudin, and Rahman.

¹⁰ Rizky Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya, 'PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AL-QUR ' AN', *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016 STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 2016, pp. 6–7.

¹¹ Rahmat Solihin, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TAHFIDZ AL-QURAN DI SEKOLAH DASAR', *Jurnal Asy- Syukriyyah*, 21.4639 (2020), pp. 154–63.

¹² Doni Rudini, 'Penerapan Metode Talaqqi Dan Metode Muraja ' Ah Dalam Meningkatkan Hafalan Al- Qur ' an Di SDQU Darul Fatah Pangkalpinang', *LENTERNAL : Learning and Teaching Journal*, 4.1 (2023), pp. 1–6, doi:10.32923/lenternal.v4i1.3116.

¹³ Muhammad Ulil Albab Kholid Haryono, Rian Adam Rajagede, 'Quran Memorization Technologies and Methods : Literature Review', *IJID (International Journal on Informatics for Development)*, 11.1 (2022), pp. 192–201, doi:10.14421/ijid.2022.3746.

Efektivitas Muraja'ah Al-Qur'an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta- Naesyah Fazriah, Suci Purnama Sari, Ade Fakih Kurniawan

terjadi untuk peningkatan makhraj, tajwid, dan kemampuan hafalan secara signifikan.¹⁴ Studi-studi ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dan media interaktif bisa mengatasi kekurangan metode konvensional yang monoton, serta memberikan jalan alternatif baru yang relevan dengan karakteristik zaman digital.

Sementara itu, penelitian terhadap metode muraja'ah tradisional dalam pondok pesantren menunjukkan bahwa penggunaan audio (rekaman) sebagai alat bantu muraja'ah yang efektif meningkatkan daya hafalan santri.¹⁵ Namun, ketika konteks berubah ke media digital/*online*, banyak siswa yang melapor bahwa akses media sosial dan penggunaan gadget secara intens dapat menghambat proses hafalan, karena distraksi, manajemen waktu yang buruk, dan penurunan motivasi.¹⁶ Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi, apakah “media digital & interaktif muraja'ah” bisa bersinergi dengan baik atau apakah tetap ada tantangan struktural yang perlu diantisipasi, misalnya perlu mengontrol lingkungan, bimbingan mentor, dan motivasi intrinsik agar muraja'ah daring tidak hanya sekedar hiburan.

Berdasarkan telaah literatur tersebut, dapat dilihat bahwa penggunaan media digital untuk tahfidz/ pembelajaran Al-Qur'an sudah ada, demikian pula efektivitas muraja'ah tradisional. Namun, sejauh ini belum ada studi yang secara spesifik mengeksplorasi efektivitas muraja'ah Al-Qur'an secara daring melalui platform game/virtual sosial seperti Roblox. Kombinasi antara elemen gamifikasi/virtual fleksibilitas waktu interaksi online, dan kebutuhan muraja'ah menyediakan ruang penelitian baru.¹⁷ Dengan demikian, penelitian ini memiliki *novelty* mengenai menginvestigasi bagaimana muraja'ah daring melalui Roblox berdampak pada kekuatan hafalan, konsistensi, dan motivasi pengguna serta bagaimana dinamika *online* gaming yang mempengaruhi kedisiplinan, komitmen religi, dan kualitas hafalan. Adapun fokusnya kepada efektivitas muraja'ah daring dan dinamika online gaming merupakan sebuah persimpangan yang masih sedikit disentuh oleh literatur.

Sebagai landasan teoretis, penelitian ini akan menggunakan teori tentang media pembelajaran interaktif/ digital, bahwa media interaktif ini dapat meningkatkan motivasi, minat, dan daya ingat (*memory retention*) dalam proses belajar, terutama jika media tersebut menggabungkan visual, audio, dan aspek interaktif.¹⁸ Hal ini sejalan dengan hasil penelitian pada *flashcard* interaktif dan media tahfidz digital yang meningkatkan motivasi dan efektivitas hafalan.¹⁹ Selain itu, metode muraja'ah akan dipadukan dengan teori psikologis pembelajaran tentang pengulangan berkala agar hafalan tertanam

¹⁴ Ria Handayani Hasibuan and Masganti Siti, 'Enhancing Qur' Anic Memorization Using the Talaqqi Method Assisted by Audio-Visual Media among Children Aged 5-6 Years', *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 08.01 (2025), pp. 53–66.

¹⁵ Syahila Nazua Ritonga.

¹⁶ Nuruddin.

¹⁷ Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya.

¹⁸ Hanifudin Khoiratul Idawati, 'DEVELOPMENT OF AL-QUR'AN MEMORIZATION TECHNIQUES BASED ON COMPUTER FILE MODELS: LEARNING INNOVATION IN ISLAMIC EDUCATION', *Syamil Jurnal Pendidikan Agama Islam Journal of Islamic Education*, 12.1 (2024), pp. 74–85.

¹⁹ Warneri Liana, Trisya Sumiati, Yohanes Bahari, 'The Influence of Interactive Media Flashcards on the Process of Memorizing the Qur'an in Early Childhood', *Attractive : Innovative Education Journal*, 6.3 (2024).

dalam memori jangka panjang yang dalam studi tradisional terbukti menjaga hafalan Al-Qur'an.²⁰ Dengan demikian, kerangka penelitian ini akan meneliti: (1) seberapa efektif muraja'ah daring melalui Roblox dibanding dengan metode tradisional, (2) faktor-faktor pendukung dan penghambat seperti motivasi, waktu, lingkungan online, dan (3) implikasi bagi pendidikan/tahfidz digital di masa modern, termasuk rekomendasi bagaimana memadukan tradisi *religious* dengan teknologi secara sehat.

Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan lapangan (*field research*). Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah untuk memahami fenomena muraja'ah Al-Qur'an secara daring melalui Roblox, termasuk persepsi, motivasi, dan pengalaman peserta dalam mempelajari Al-Qur'an secara interaktif. Data dalam penelitian ini akan diperoleh melalui beberapa teknik: Wawancara Semi-Terstruktur: Dilakukan kepada peserta muraja'ah, guru atau pembimbing virtual, untuk menggali pengalaman, motivasi, serta pandangan mereka terhadap pembelajaran Al-Qur'an melalui Roblox. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif berbasis fenomenologi, dengan tujuan memahami pengalaman dan persepsi peserta secara mendalam. Langkah-langkahnya meliputi:

- Transkripsi dan Penyusunan Data: Semua data wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi digital ditranskrip dan disusun berdasarkan urutan kronologis atau aktivitas muraja'ah di Roblox.
- Klasifikasi Data Berdasarkan Kategori: Data dikategorikan sesuai fokus penelitian, seperti efektivitas hafalan, interaksi peserta, motivasi belajar, dan aspek inovasi pembelajaran.
- Analisis Naratif: Data dianalisis dengan menafsirkan cerita dan pengalaman peserta, menekankan makna subjektif dari setiap aktivitas muraja'ah yang dilakukan di platform Roblox.
- Validasi Hasil: Temuan dianalisis secara reflektif dan dibandingkan dengan literatur terkait pendidikan Al-Qur'an digital, untuk memastikan kesesuaian dan relevansi akademik.

Hasil dan Penelitian

1. Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 33 responden yang mengikuti kegiatan muraja'ah Al-Qur'an secara daring melalui platform game Roblox. Seluruh responden mengisi angket secara sukarela melalui Google Form yang dibagikan kepada peserta yang aktif terlibat dalam kegiatan muraja'ah tersebut. Berdasarkan data dasar yang dikumpulkan, responden berasal dari latar belakang usia yang bervariasi, mulai dari remaja awal hingga dewasa muda, yang pada umumnya merupakan pengguna aktif platform digital dan game *online*. Hal ini memperlihatkan bahwa kelompok usia tersebut memiliki kedekatan dengan teknologi serta terbiasa menggunakan media digital sebagai sarana pembelajaran ataupun hiburan. Sebagian besar responden sudah memiliki pengalaman dalam melakukan muraja'ah Al-Qur'an sebelumnya, baik secara tatap muka ataupun daring.

²⁰ Syahila Nazua Ritonga.

Efektivitas Muraja'ah Al-Qur'an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta- Naesyah Fazriah, Suci Purnama Sari, Ade Fakih Kurniawan

Namun, demikian, mayoritas dari mereka menyatakan bahwa penggunaan platform Roblox merupakan pengalaman baru yang berbeda dari metode muraja'ah konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa peserta berada pada fase eksplorasi penggunaan media digital sebagai alternatif dalam proses penguatan hafalan Al-Qur'an.²¹ Responden juga memiliki frekuensi keterlibatan yang beragam dalam kegiatan muraja'ah daring. Sebagian mengikuti secara rutin sesuai jadwal yang ditetapkan komunitas, sedangkan sebagian lainnya mengikuti secara fleksibel sesuai waktu yang tersedia. Pada variasi ini memberikan gambaran bahwa kegiatan muraja'ah berbasis digital memberi ruang yang lebih fleksibel bagi peserta, terutama mereka yang memiliki aktivitas belajar atau pekerjaan lain.

Secara umum, karakteristik responden menunjukkan bahwa mereka merupakan pengguna aktif teknologi, terbiasa dengan lingkungan digital, dan memiliki motivasi untuk memperkuat hafalan Al-Qur'an melalui metode yang lebih interaktif. Kondisi ini menjadi dasar penting untuk memahami bagaimana persepsi dan pengalaman mereka terhadap penggunaan Roblox sebagai media muraja'ah, serta bagaimana efektivitasnya dalam mendukung proses penghafalan Al-Qur'an.

2. Tabel Rekapitulasi Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Skor 5	Total
1	Penggunaan platform game Roblox sebagai media muraja'ah Al-Qur'an dapat meningkatkan efektivitas hafalan peserta	1 (3%)	2 (6,1%)	6 (18,2%)	12 (36,4%)	12 (36,4%)	33
2	Muraja'ah Al-Qur'an secara daring melalui Roblox memberikan pengalaman yang lebih interaktif dibanding metode konvensional	1 (3%)	3 (9,1%)	6 (18,2%)	11 (33,3%)	12 (34,4%)	33
3	Penelitian tentang muraja'ah Al-Qur'an di Roblox layak dilakukan karena masih sedikit studi sebelumnya yang meneliti hal ini	1 (3%)	1 (3%)	5 (15,2%)	13 (39,4%)	13 (39,4)	33
4	Platform Roblox memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi Al-Qur'an bagi anak-anak dan remaja	1 (3%)	0 (0%)	3 (9,1%)	7 (21,2%)	22 (66,7%)	33

²¹ Umar Al Faruk M. Mahbub Al Basyari, 'PENERAPAN METODE MURAJA'AH DALAM MENGHAFA AL-QUR'AN', *AL-HUDA JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 1.2 (2025), pp. 97–111.

5	Penelitian ini memberikan kontribusi akademik bagi pengembangan pendidikan Al-Qur'an berbasis digital	2 (6,1%)	0 (0%)	3 (9,1%)	13 (39,4%)	15 (45,5%)	33
6	Muraja'ah Al-Qur'an melalui Roblox dapat menjadi alternatif bagi guru dan lembaga pendidikan Islam	1 (3%)	2 (6,1%)	2 (6,1%)	12 (36,4%)	16 (48,5%)	33
7	Aktivitas muraja'ah di Roblox membuat peserta lebih termotivasi untuk rutin mengulang hafalan Al-Qur'an	1 (3%)	0 (0%)	7 (21,2%)	8 (24,2%)	17 (51,5%)	33
8	Belajar Al-Qur'an melalui Roblox membuat proses menghafal lebih menyenangkan bagi peserta	1 (3%)	0 (0%)	5 (15,2%)	12 (36,4%)	15 (45,5%)	33
9	Muraja'ah berbasis game digital membantu peserta memahami ayta-ayat Al-Qur'an secara lebih menyenangkan	1 (3%)	1 (3%)	5 (15,2%)	11 (33,3%)	15, 45,5%)	33
10	Secara keseluruhan, saya puas dengan pengalaman muraja'ah Qur'an melalui Roblox	1 (3%)	1 (3%)	6 (18,2%)	11 (33,3%)	14 (42,4%)	33
11	Muraja'ah Al-Qur'an di Roblox memungkinkan peserta untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif	2 (6,1%)	0 (0%)	5 (15,2%)	11 (33,3%)	15 (45,5%)	33
12	Aktivitas muraja'ah di Roblox membuat peserta lebih termotivasi untuk rutin mempelajari Al-Qur'an	1 (3%)	0 (0%)	4 (12,1%)	12 (36,4%)	16 (48,5%)	33

3. Narasi Hasil Penelitian (Angket)

1. Penggunaan platform game Roblox sebagai media muraja'ah Al-Qur'an dapat meningkatkan efektivitas hafalan peserta

Berdasarkan hasil angket yang melibatkan 33 esponden, mayoritas peserta menunjukkan penilaian positif terhadap efektivitas muraja'ah Al-Qur'an melalui platform game Roblox. Sebagian besar responden memilih skor 4 (36,4%) dan 5 (36,4%), yang menunjukkan persepsi sangat positif

Efektivitas Muraja'ah Al-Qur'an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta- Naesyah Fazriah, Suci Purnama Sari, Ade Fakih Kurniawan

bahwa penggunaan Roblox mampu membantu meningkatkan efektivitas hafalan. Sebanyak 18,2% responden memberikan skor 3, yang menandakan bahwa sebagian peserta menilai efektivitasnya cukup baik, meskipun belum optimal. Sementara itu, hanya 6,1% yang memilih skor 2 dan 3% yang memilih skor 1, hal ini menunjukkan bahwa tingkat penolakan terhadap media ini sangat rendah. Secara umum, temuan ini menunjukkan bahwa Roblox dipandang sebagai media muraja'ah oleh mayoritas peserta, terutama karena sifatnya yang interaktif menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

2. Muraja'ah Al-Qur'an melalui Roblox memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibanding metode konvensional

Pada penilaian kedua, penilaian responden juga menunjukkan kecenderungan positif. Skor 4 (33,3%) dan 5 (36,4%) mendominasi dengan total hampir 70% responden merasa bahwa muraja'ah melalui Roblox dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Sebanyak 18,2% responden memberikan skor 3, yang menandakan bahwa sebagian peserta menilai interaktivitasnya cukup baik namun masih dapat ditingkatkan. Respon negatif sangat kecil, yaitu 9,1% memilih skor 2 dan hanya 3% yang memilih skor 1. Hal ini menunjukkan bahwa unsur interaktivitas pada platform Roblox menjadi nilai yang sangat penting dalam proses muraja'ah. Penggunaan avatar, ruang virtual, serta interaksi *real-time* dengan peserta lain dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan tidak monoton.

3. Penelitian tentang muraja'ah Al-Qur'an di Roblox layak dilakukan karena masih sedikit studi sebelumnya yang meneliti hal ini

Dalam hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa penelitian mengenai muraja'ah Al-Qur'an melalui Roblox sangat layak dilakukan. Sebanyak 39,4% responden memberikan skor 4, dan 39,4% lainnya memberikan skor 5, sehingga total lebih dari 78% peserta menunjukkan persetujuan kuat terhadap urgensi penelitian ini. Sebagian kecil responden memberikan skor 3 (15,2%), yang berarti mereka menilai penelitian ini cukup layak meskipun tidak sepenuhnya memberikan penilaian maksimal. Sementara itu, skor 2 dan 1 masing-masing hanya dipilih oleh 3% responden. Pada temuan ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta menyadari pentingnya studi baru di bidang muraja'ah digital, khususnya melalui platform game Roblox. Minimnya penelitian terdahulu membuat topik ini dianggap relevan, inovatif dan memiliki nilai kebaruan tinggi untuk dikaji lebih dalam.

4. Platform Roblox memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an bagi anak-anak dan remaja

Data menunjukkan respons yang sangat kuat terhadap potensi Roblox sebagai sarana peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an. Mayoritas responden memberikan skor 5 (66,7%), menunjukkan tingkat keyakinan yang sangat tinggi terhadap efektivitas media ini dalam membantu meningkatkan motivasi peserta didik. Skor 4 juga dipilih oleh 21,2% responden, yang mengindikasikan apresiasi positif terhadap interaktivitas dan daya Tarik Roblox bagi generasi muda. Skor 3 hanya dipilih oleh 9,1%, sementara skor 1 hanya dipilih oleh 3% dan tidak ada responden yang memilih skor 2 (0%). Temuan ini memperkuat pandangan bahwa platform interaktif seperti Roblox memiliki daya tarik yang kuat bagi

anka-anak dan remaja, serta berpotensi menjadi media pembelajaran yang lebih menyenangkan, imersif, dan relevan dengan dunia digital mereka. Dengan demikian, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat beradaptasi untuk meningkatkan motivasi spiritual dan religious pada generasi muda.

5. Penelitian ini memberikan kontribusi akademik bagi pengembangan pendidikan Al-Qur'an berbasis digital

Data menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai penelitian ini memiliki kontribusi akademik yang sangat signifikan bagi pengembangan pendidikan Al-Qur'an berbasis digital. Skor 5 dipilih oleh 45,5% responden, dan skor 4 dipilih oleh 39,4% responden. Artinya, lebih dari 84% responden percaya bahwa penelitian ini mampu menambah wawasan baru dalam khazanah pendidikan Al-Qur'an modern. Sebagian kecil responden memberikan penilaian moderat dengan skor 3 (9,1%), sementara skor rendah seperti 1 (6,1%) dan 2 (0%) menunjukkan bahwa hampir tidak ada penolakan terhadap kontribusi akademik penelitian ini. Temuan ini menegaskan bahwa kajian mengenai muraja'ah digital melalui platform seperti Roblox memiliki nilai ilmiah penting dan dapat memperluas arah penelitian di bidang pendidikan Islam, khususnya dalam integrasi teknologi digital dan metode pembelajaran Al-Qur'an.

6. Muraja'ah Al-Qur'an melalui Roblox dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dan lembaga pendidikan Islam

Hasil angket juga mengungkap bahwa peserta sangat mendukung gagasan muraja'ah Al-Qur'an berbasis Roblox sebagai alternatif inovatif bagi guru dan lembaga pendidikan Islam. Skor 5 mendominasi dengan 48,5% responden, diikuti oleh skor 4 (36,4%). Secara total, lebih dari 84% responden memberikan penilaian positif yang kuat. Sementara itu, skor 3 dipilih oleh 6,1% dan skor 2 juga 6,1% yang menunjukkan bahwa sebagian kecil responden memandang inovasi ini masih memerlukan penyesuaian. Hanya 1 responden (3%) yang memberikan skor 1, artinya tingkat penolakan sangat rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Roblox sebagai media muraja'ah tidak hanya dipandang efektif dan interaktif, tetapi juga memiliki potensi untuk dijadikan model inovatif yang dapat memperkaya metode pembelajaran Al-Qur'an. Hal ini sekaligus membuka peluang kolaborasi antara pengembang teknologi, guru, dan lembaga pendidikan Islam dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, menarik, dan sesuai dengan era digital.

7. Aktivitas muraja'ah di Roblox membuat peserta lebih termotivasi untuk rutin mengulang hafalan Al-Qur'an

Hasil angket memperlihatkan bahwa platform Roblox memberikan dampak positif terhadap motivasi peserta dalam mengulang hafalan Al-Qur'an. Skor 5 mendominasi dengan 51,5%, menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden merasa sangat termotivasi untuk melakukan muraja'ah secara rutin ketika menggunakan media ini. Skor 4 diberikan oleh 24,2% responden, yang juga menunjukkan tingkat motivasi yang tinggi. Sementara itu, 21,2% responden memilih skor 3, yang menandakan bahwa sebagian peserta merasakan dorongan motivasi pada tingkat sedang. Hanya 3% yang memberikan skor 1, dan tidak ada responden yang memberikan skor 2, yang menunjukkan bahwa tingkat penolakan atau ketidaksetujuan terhadap pernyataan ini sangat rendah. Secara keseluruhan,

temuan ini menegaskan bahwa aktivitas muraja'ah melalui Roblox mampu meningkatkan motivasi internal peserta dengan menyediakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan dunia virtual yang mereka gemari.

8. Belajar Al-Qur'an melalui Roblox membuat proses menghafal lebih menyenangkan bagi peserta

Pada butir ini, respon konsisten menunjukkan penerimaan positif bahwa Roblox membuat proses menghafal Al-Qur'an lebih menyenangkan. Sebanyak 45,5% responden memberikan skor 5, yang menandakan tingkat kesenangan yang sangat tinggi dalam mengikuti proses muraja'ah melalui platform ini. Selain itu, 36,4% responden memberikan skor 4, menguatkan pandangan bahwa penggunaan Roblox menambah aspek keseruan dan kenyamanan dalam proses menghafal. Skor 3 dipilih oleh 15,2% responden, sedangkan skor 1 hanya dipilih oleh 3%, dan tidak ada responden yang memilih skor 2. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi virtual, visual yang menarik, serta suasana belajar yang mirip permainan (gamifikasi) menjadikan proses menghafal Al-Qur'an tidak monoton dan lebih disenangi peserta.²² Hal ini sangat relevan bagi generasi digital, yang lebih responsif terhadap media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

9. Muraja'ah berbasis game digital membantu peserta memahami ayat-ayat Al-Qur'an secara lebih menyenangkan.

Diagram menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasakan manfaat positif dari penggunaan game digital dalam kegiatan muraja'ah. Nilai 5 diberikan oleh 15 responden (45,5%), menjadi kategori yang paling dominan. Sebanyak 11 responden (33,3%) memilih nilai 4, dan 5 responden (15,2%) memberi nilai 3. Hanya 1 responden (3%) masing-masing yang memilih nilai 1 dan 2. Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta menilai bahwa metode muraja'ah berbasis game digital, seperti yang dilakukan melalui platform Roblox, berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membantu pemahaman ayat-ayat Al-Qur'an dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton.

10. Saya puas dengan pengalaman muraja'ah Al-Qur'an melalui Roblox.

Hasil diagram menggambarkan tingkat kepuasan peserta yang cenderung sangat tinggi. Nilai 5 dipilih oleh 14 responden (42,4%), diikuti oleh nilai 4 yang diberikan oleh 11 responden (33,3%). Selain itu, nilai 3 dipilih oleh 6 responden (18,2%), sementara nilai 1 dan 2 masing-masing hanya dipilih oleh 1 responden (3%). Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta sangat puas dengan pengalaman muraja'ah Al-Qur'an melalui Roblox. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan digital-interaktif dinilai efektif, mudah diterima, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta.

11. Muraja'ah Al-Qur'an di Roblox memungkinkan peserta untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif.

Hasil diagram menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan penilaian positif terhadap

²² Hafidz Nurli Nurlinda, 'FITUR GAMIFIKASI PADA QUR'AN DIGITAL', *AN-NAJAH Journal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama*, 03.06 (2024), pp. 407–16.

pernyataan ini. Nilai 5 menjadi pilihan yang paling banyak, dipilih oleh 15 responden (45,5%), diikuti oleh nilai 4 yang diberikan oleh 11 responden (33,3%). Sementara itu, nilai 3 dipilih oleh 5 responden (15,2%), dan hanya 2 responden (6,1%) yang memberi nilai 1. Tidak ada responden yang memilih nilai 2. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa bahwa kegiatan muraja'ah Al-Qur'an di Roblox sangat mendukung pembelajaran yang fleksibel, baik secara mandiri maupun secara kolaboratif.

12. Aktivitas muraja'ah di Roblox membuat peserta lebih termotivasi untuk rutin mempelajari Al-Qur'an.

Hasil grafik memperlihatkan kecenderungan yang sangat kuat bahwa aktivitas muraja'ah di Roblox memberikan dorongan motivasi bagi peserta. Nilai 5 dipilih oleh 16 responden (48,5%), sementara nilai 4 dipilih oleh 12 responden (36,4%). Nilai 3 diberikan oleh 4 responden (12,1%), dan hanya 1 responden (3%) yang memilih nilai 1. Tidak ada responden yang memilih nilai 2. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan muraja'ah Al-Qur'an berbasis Roblox dinilai sangat efektif dalam meningkatkan motivasi peserta untuk belajar Al-Qur'an secara rutin.

Hasil Pembahasan

I. Mekanisme Pelaksanaan Muraja'ah Al-Qur'an Secara Daring melalui platform Roblox

Pelaksanaan muraja'ah Al-Qur'an di komunitas Roblox Al-Qur'an muraja'ah berdasarkan info dari sumber komunitas *online* (Instagram & Tiktok, karena belum ada jurnal akademik spesifik). Ini inisiatif anak muda yang memakai Roblox sebagai platform virtual untuk mengaji bersama. Kegiatan ini berlangsung di server khusus seperti "Masjid Al-Blok", tempat para peserta hadir dengan avatar yang sopan dan berinteraksi melalui fitur suara atau teks. Sesi dipandu oleh moderator atau ustdz, isalnya Ustadz Adi Mahdi Hidayatullah Al-Hafidz dan biasanya diikuti oleh puluhan peserta dari kalangan Gen Z, santri *online*, maupun hafidz pemula. Mereka berkumpul pada jadwal rutin, dimulai pada hari Selasa hingga Kamis pukul 20.00 WIB dalam suasana yang dibuat serupa majelis belajar, lengkap dengan pembukaan, niat bersama, serta penentuan tema muraja'ah seperti juz 30 pada surah an-Naba, atau rangkaian ayat tertentu.

Proses muraja'ah dilakukan secara bergilir, dimana peserta menyetorkan hafalan melalui voice chat dan mendapatkan koreksi tajwid secara langsung.²³ Selain itu, ada pengulangan kolektis, sesi tanya jawab singkat, dan fitur gamifikasi yang membuat kegiatan lebih menarik, seperti pemberian poin atau akses khusus bagi peserta yang konsisten.²⁴ Setelah selesai, moderator memberikan umpan balik mengenai perkembangan hafalan dan menutup kegiatan dengan doa serta pengingat untuk muraja'ah harian. Meskipun menawarkan suasana belajar yang lebih seru dan fleksibel serta terbukti membantu meningkatkan konsistensi hafalan, kegiatan ini tetap menghadapi tantangan seperti gangguan jaringan dan potensi distraksi dari fitur game. Namun, komunitas mengatasinya dengan aturan ketat dan fokus

²³ Khayrul Iswandi Marwah, 'Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dan Penerapannya Pada Materi Ilmu Tajwid', *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8.2 (2025), pp. 700–712.

²⁴ Sa'adah.

pada adab beribadah dalam ruang virtual.²⁵

Data dari survei menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai bahwa muraja'ah Al-Qur'an melalui platform digital Roblox dapat meningkatkan efektivitas hafalan mereka, dengan persentase tinggi pada skor 4 dan 5. Temuan ini memperlihatkan bahwa media digital dapat menjadi alternatif bagi metode tradisional yang terkadang terbatas oleh ruang dan waktu. Ini sesuai dengan temuan pada studi kasus di sekolah yang menunjukkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an secara daring dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil hafalan siswa dalam program daring.²⁶ Dalam literatur tentang inovasi media pembelajaran Al-Qur'an, dikemukakan bahwa pengguna media interaktif dan digital memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik, dan adaptif terhadap kondisi kekinian.²⁷

Mekanisme semacam ini memungkinkan peserta memanfaatkan waktu luang, akses dari rumah, dan penggunaan perangkat digital yang relevan dengan gaya hidup generasi muda.²⁸ Dengan demikian, muraja'ah daring bisa menjadi solusi untuk masalah akses dan fleksibilitas dalam tahfidz. Platform seperti Roblox, meskipun bukan dirancang khusus untuk tahfidz memiliki karakteristik ruang virtual, interaksi *real-time*, dan fleksibilitas lokasi-waktu yang memungkinkan simulasi halaqah daring, misalnya pada sesi muraja'ah bersama, pengulangan hafalan, atau rekaman bacaan.²⁹ Hal ini memungkinkan adaptasi metode tradisional seperti setoran, pengulangan, koreksi ke dalam ruang digital, dengan catatan perlu pengaturan mekanisme agar tetap terstruktur.

Temuan literatur serupa menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dalam pembelajaran Al-Qur'an (*e-learning/ blended learning*) dapat mendukung proses tahfidz secara efektif.³⁰ Meskipun demikian, literatur juga memperingatkan bahwa muraja'ah daring memiliki tantangan, kurangnya pengawasan guru secara langsung, resiko kurang disiplin, serta potensi distraksi digital. Hal ini menggarisbawahi bahwa keberhasilan muraja'ah daring sangat tergantung pada struktur program, seperti jadwal rutin, sistem evaluasi, dan komitmen peserta bukan semata media digital.³¹ Hasil survei mendukung fakta bahwa mayoritas peserta merasakan kemudahan dan kenyamanan dalam muraja'ah daring, serta menganggap metode ini "lebih interaktif" dibanding metode konvensional tatap muka. Ini menunjukkan bahwa aspek pengalaman belajar mereka berubah, bukan hanya soal menghafal, tetapi juga motivasi dan keterlibatan emosional/spiritual.

²⁵ Safinah Ismail, Nor Musliza Mustafa, and Syarul Azman, 'Al-Quran Memorization Techniques For Primary School Use in Fun-Q Digital Applications', *INTERNATIONAL JOURNAL OF ACADEMIC RESEARCH IN PROGRESSIVE EDUCATION & DEVELOPMENT*, 13.1 (2024), pp. 1899–1918, doi:10.6007/IJARPED/v13-i1/20952.

²⁶ Hasjanah, Kurniawan, and Siagian.

²⁷ Rafka Hafiza Irfaji Alfian Mubaidilla, 'Dari Teks Ke Teknologi : Inovasi Media Pembelajaran Al- Qur ' an Di Era Pendidikan Islam Digital', *TARUNAEDU: Journal of Education and Learning*, 03.02 (2025), pp. 49–59.

²⁸ Yahsy and Syas.

²⁹ Wulandari, Fahrudin, and Rahman.

³⁰ Mohamad Joko Susilo Nada Nurfadhilah, 'Development of an Android-Based Al-Qur'an Edu-Game to Improve Al-Qur'an Memorization for Elementary School Students Nada', *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 9.4 (2024), pp. 829–40.

³¹ Heriyanto, 'POTRET FENOMENA TAHFIZ ONLINE DI INDONESIA Pergeseran Tradisi Menghafal Al-Qur ' an Dari Sorogan Ke Virtual', *Jurnal Suhuf*, 14.1 (2021), pp. 153–77.

Hal ini relevan dengan studi pembelajaran Al-Qur'an berbasis media interaktif yang menunjukkan bahwa media digital bisa meningkatkan minat, partisipasi dan konsistensi muraja'ah.³² Namun, ada pula responden yang menunjukkan bahwa muraja'ah daring belum sepenuhnya ideal, beberapa menyatakan bahwa mereka merasa kurang optimal dalam aspek disiplin, pengulangan, atau konsistensi. Konsistensi ini dengan kritik dalam literatur bahwa metode daring sering menghadapi tantangan motivasi internal dan pengawasan eksternal.³³ Dengan demikian, muraja'ah di Roblox sebaiknya disertai mekanisme pendampingan (*mentor/ group monitoring*) agar tidak hanya bergantung pada media digital semata.

II. Dampak dan Efektivitas Muraja'ah Berbasis Roblox terhadap Kemampuan Hafalan Peserta

Beralih ke efektivitas, data menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa bahwa muraja'ah daring melalui Roblox membantu mereka memperkuat hafalan menunjukkan bahwa media digital bukan sekadar alat pembelajaran, tetapi juga mendukung retention (pengingatan kembali). Ini sejalan dengan penelitian tentang metode hafalan melalui media digital/ hafalan interatif yang menyimpulkan bahwa media inovatif dapat meningkatkan kualitas hafalan secara signifikan dibanding metode tradisional monoton.³⁴ Dalam penelitian lain mengenai pembelajaran Al-Qur'an media digital (misalnya aplikasi interaktif, *e-learning*), ditemukan bahwa media digital memungkinkan peserta mengulang hafalan kapan saja dan dimana saja, serta menawarkan variasi cara belajar dari aspek yang mendukung retention memori jangka panjang.³⁵

Oleh karena itu, penggunaan Roblox sebagai media muraja'ah berpotensi tidak hanya mempermudah akses, tetapi juga memperkuat hafalan, asalkan disertai konsistensi dan komitmen. Selain aspek hafalan, banyak juga responden yang menilai bahwa proses muraja'ah daring membuat mereka lebih termotivasi dan nyaman, aspek psikologis penting dalam pembelajaran Al-Qur'an. Kombinasi antara lingkungan virtual yang familiar dan komponen interaktif (avatar, ruang virtual, kebebasan waktu) tampaknya dapat memberikan dampak positif terhadap semangat belajar dan ketekunan. Hal ini sesuai dengan teori bahwa media pembelajaran yang menarik & relevan dengan gaya hidup peserta dapat meningkatkan engagement dan hasil belajar.³⁶ Namun, literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam tahfidz daring tidak bisa dianggap otomatis berhasil, evaluasi objektif seperti tes hafalan, tajwid, makhraj) tetap dibutuhkan.³⁷

Sebagian metode digital gagal jika tidak disertai monitoring kualitas dan bimbingan langsung. Ini artinya, untuk mengukur efektivitas sesungguhnya (tidak sekedar persepsi), penelitian lanjutan dengan indikator objektif sangat disarankan. Berdasarkan kombinasi data survei dan literatur, maka muraja'ah

³² Marwah.

³³ Kholid Haryono, Rian Adam Rajagede.

³⁴ Risma Amelia Hapsah Fauziah, 'Pengaruh Penerapan Metode Muraja'ah Pada Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an Terhadap Keberhasilan Menghafal Al-Qur'an (Juz 30) Siswa Kelas VI Di MI Rohmaniyah Sukawening Garut', *Jurnal Masagi*, 1.Juz 30 (2022), pp. 1–7, doi:10.37968/masagi.v1i1.186.

³⁵ Irfaji Alfian Mubaidilla.

³⁶ Ismail, Mustafa, and Azman, "Al-Quran Memorization Techniques For Primary School Use in Fun-Q Digital Applications."

³⁷ Marwah.

Al-Qur'an melalui platform seperti Roblox dapat dikategorikan sebagai alternatif modern dan relevan dengan kelebihan dalam fleksibilitas, aksesibilitas, dan motivasi namun, memerlukan desain program yang matang, pengaturan jadwal, mentor/pembimbing, evaluasi berkala, serta kesadaran peserta terhadap disiplin belajar. Dengan demikian, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa media digital (seperti Roblox) memiliki potensi nyata sebagai sarana muraja'ah di era digital, terutama untuk generasi muda dan dapat memperkuat hafalan serta pemahaman Al-Qur'an jika dilaksanakan dengan struktur dan bimbingan yang tepat.³⁸

Penelitian tentang penggunaan media digital dalam tahfidz menunjukkan bahwa aplikasi atau media interaktif dengan fitur audio-visual, kemudahan akses, dan fleksibilitas memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hafalan dan retensi jangka panjang.³⁹ Misalnya, penelitian pada media pembelajaran interaktif hafalan di sekolah madrasah melaporkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan hafalan siswa dibanding metode konvensional.⁴⁰ Oleh karena itu, hasil survei peserta muraja'ah via Roblox yang mayoritas menunjukkan persepsi positif mendukung gagasan bahwa platform digital bisa menjadi alternatif efektif dalam pendidikan tahfidz saat ini dengan catatan bahwa media benar-benar digunakan sebagai alat bantu (bukan satu-satunya) dan dipadukan dengan komitmen belajar.

Namun, literatur tentang tahfidz secara daring (*online memorization*) menunjukkan bahwa salah satu faktor penentu keberhasilan adalah kemudahan akses serta frekuensi pengulangan muraja'ah yang lebih fleksibel dibanding metode tatap muka.⁴¹ Sebuah studi kuantitatif menemukan bahwa implementasi pembelajaran online memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil hafalan siswa, terutama ketika komunikasi, dukungan sumber daya, dan struktur organisasi pembelajaran mendukung.⁴² Hal ini relevan dengan konteks Roblox, karena partisipan bisa muraja'ah kapan saja dari rumah, fleksibilitas ini memungkinkan mereka mengulang hafalan lebih sering yang menurut teori memori dan hafalan merupakan kunci penguatan ingatan.⁴³

Beberapa penelitian juga menekankan bahwa efektivitas media digital tidak otomatis menjamin kualitas hafalan yang ideal, terutama dalam aspek bacaan tajwid, makhraj, dan kesiapan⁴⁴ Hal ini menggarisbawahi bahwa meskipun sebagian besar peserta merasakan kemudahan dan motivasi lebih tinggi melalui Roblox, hasil tersebut bersifat subjektif (persepsi), bukan pengukuran objektif terhadap kekokohan hafalan atau ketepatan bacaan. Oleh karena itu, untuk mendapatkan bukti empiris efektivitas muraja'ah daring, perlu dilengkapi dengan evaluasi langsung misalnya uji bacaa, tes hafalan, observasi

³⁸ Wulandari, Fahrudin, and Rahman.

³⁹ Hasibuan and Siti.

⁴⁰ Tri Nanik Hartati and others, 'PERAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMBENTUKAN ETIKA DIGITAL SISWA DI ERA MEDIA SOSIAL', *AT-TARBIYAH Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2.April (2025), pp. 365–71.

⁴¹ Ahmad Ghani Naufal and others, 'The Role of the Tarteel Application in Maintaining the Memorization of Al-Qur'an Memorizers', *AL-WIJDAN: Journal of Islamic Education Studies.*, 9 (2024).

⁴² Irfaji Alfian Mubaidilla.

⁴³ Wulandari, Fahrudin, and Rahman.

⁴⁴ Marwah.

tajwid. Implikasi dari temuan ini bagi praktik pendidikan Al-Qur'an modern adalah bahwa media digital seperti Roblox dapat digunakan sebagai pelengkap metode tradisional.⁴⁵

Platform digital bisa menjadi pintu masuk menarik bagi generasi muda yang familiar di dunia virtual, meningkatkan motivasi, membuat muraja'ah lebih fleksibel, dan mengurangi hambatan geografis atau waktu.⁴⁶ Namun, lembaga pendidikan dan guru harus memastikan struktur pembelajaran, jadwal rutin, pendampingan, monitoring bacaan & tajwid, serta evaluasi berkala agar hasil muraja'ah tidak hanya berdasarkan persepsi tetapi juga kualitas. Hal ini selaras dengan rekomendasi penelitian terhadap media digital pembelajaran kegamaan, agar digitalisasi dipadukan dengan supervise dan tradisi keilmuan.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan muraja'ah Al-Qur'an melalui platform game Roblox memiliki mekanisme yang terstruktur dan menyerupai majelis belajar tradisional. Kegiatan dilakukan secara daring dalam ruang virtual khusus seperti "Masjid Al-Blok" yang memungkinkan peserta berinteraksi melalui avatar, *voice chat*, ataupun teks. Moderator atau ustadz memandu sesi, memberikan koreksi bacaan, dan menjaga suasana halaqah agar tetap fokus dan sesuai adab. Mekanisme ini memberikan fleksibilitas waktu, aksesibilitas tinggi, serta pengalaman belajar yang relevan bagi generasi yang terbiasa dengan teknologi. Dalam hal efektivitas, data survei menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasakan peningkatan nyata dalam kemampuan muraja'ah dan kekuatan hafalan setelah mengikuti kegiatan di Roblox.

Lebih dari 70% responden memberikan skor positif (4 dan 5) mengenai peningkatan efektivitas hafalan mereka. Hal ini selaras dengan literatur yang menegaskan bahwa media digital interaktif dapat memperkuat retensi memori, meningkatkan keterlibatan peserta, serta memberikan variasi pengalaman belajar yang tidak diperoleh dari metode konvensional yang cenderung monoton. Motivasi peserta juga ditemukan meningkat secara signifikan melalui interaktivitas dan suasana belajar yang menyenangkan di platform Roblox. Ruang virtual yang dirancang menyerupai lingkungan masjid, penggunaan avatar, serta dinamika komunitas daring membuat aktivitas muraja'ah lebih hidup dan menarik. Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka lebih semangat dan konsisten dalam mengulang hafalan berkat suasana belajar yang imersif ini.

Temuan ini memperkuat asumsi bahwa media game dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi dalam pembelajaran Al-Qur'an. Meski demikian, efektivitas muraja'ah daring melalui Roblox tetap membutuhkan dukungan sistem pembimbingan yang baik. Tantangan seperti potensi distraksi digital, kurangnya pengawasan langsung, dan perbedaan kemampuan peserta dalam mengelola waktu menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Efektivitas hafalan tidak dapat hanya diukur melalui persepsi peserta, tetapi perlu dievaluasi secara objektif melalui penilaian tajwid, makhras, dan ketepatan hafalan. Oleh karena itu, kegiatan muraja'ah digital harus dipadukan dengan

⁴⁵ Hapsah Fauziah.

⁴⁶ Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya.

Efektivitas Muraja'ah Al-Qur'an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta- Naesyah Fazriah, Suci Purnama Sari, Ade Fakih Kurniawan

pendampingan guru atau mentor untuk memastikan kualitas bacaan tetap terjaga.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa muraja'ah Al-Qur'an melalui platform Roblox merupakan inovasi yang potensial dan relevan bagi pendidikan Al-Qur'an di era digital. Roblox mampu menjadi media alternatif yang fleksibel, menarik, dan efektif untuk penguatan hafalan peserta, terutama bagi generasi muda yang dekat dengan dunia virtual. Kombinasi interaktivitas, suasana yang menyenangkan, serta kemudahan akses menjadikan platform ini layak dipertimbangkan sebagai pelengkap metode tradisional. Penelitian ini membuka ruang baru bagi pengembangan tahfidz berbasis teknologi dan dapat menjadi rujukan bagi pendidik, lembaga pendidikan Islam, maupun peneliti selanjutnya dalam merancang model pembelajaran Al-Qur'an digital yang lebih optimal.

Saran

Penelitian ini menyarankan agar kegiatan muraja'ah Al-Qur'an berbasis digital, khususnya melalui platform seperti Roblox, dapat dikembangkan lebih terstruktur dengan pendampingan guru atau mentor, penjadwalan rutin, serta evaluasi bacaan yang lebih sistematis agar efektivitasnya semakin optimal. Lembaga pendidikan Islam diharapkan mulai membuka ruang inovasi dengan mengintegrasikan media digital yang diminati generasi muda, namun tetap menjaga kualitas tajwid, adab, dan disiplin belajar. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan yang mengukur aspek objektif seperti ketepatan hafalan, makhraj, dan konsistensi jangka panjang untuk memperkuat temuan penelitian ini serta memastikan bahwa penggunaan platform virtual benar-benar memberikan kontribusi nyata bagi penguatan hafalan Al-Qur'an peserta.

- Fauziah, Nurul Ulfa, Triono Ali Mustofa, and Universitas Muhammadiyah Surakarta, 'IMPLEMENTASI METODE MURAJA ' AH DAN TALAQQI DALAM PROGRAM TAHFIDZUL QURAN DI SMP MUHAMMADIYAH PK', *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4.2 (2023), pp. 31–43
- Hapsah Fauziah, Risma Amelia, 'Pengaruh Penerapan Metode Muraja'ah Pada Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an Terhadap Keberhasilan Menghafal Al-Qur'an (Juz 30) Siswa Kelas VI Di MI Rohmaniyah Sukawening Garut', *Jurnal Masagi*, 1.Juz 30 (2022), pp. 1–7, doi:10.37968/masagi.v1i1.186
- Hartati, Tri Nanik, Vika Desy Wulansari, Umi Maghfiroh, Ulfa Aulia Putri, and Evi Febriani, 'PERAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMBENTUKAN ETIKA DIGITAL SISWA DI ERA MEDIA SOSIAL', *AT-TARBIYAH Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2.April (2025), pp. 365–71
- Hasibuan, Ria Handayani, and Masganti Siti, 'Enhancing Qur ' Anic Memorization Using the Talaqqi Method Assisted by Audio-Visual Media among Children Aged 5-6 Years', *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 08.01 (2025), pp. 53–66
- Hasjanah, Kurniawati, Novianto B Kurniawan, and Tiodora H Siagian, 'The Impact of Online Learning Implementation on Student ' s Learning Outcomes in Al Quran Memorization', *Sosioeduksi JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, 11.1 (2022), pp. 89–99
- Heriyanto, 'POTRET FENOMENA TAHFIZ ONLINE DI INDONESIA Pergeseran Tradisi Menghafal Al-Qur ' an Dari Sorogan Ke Virtual', *Jurnal Suhuf*, 14.1 (2021), pp. 153–77
- Irfaji Alfian Mubaidilla, Rafka Hafiza, 'Dari Teks Ke Teknologi : Inovasi Media Pembelajaran Al- Qur ' an Di Era Pendidikan Islam Digital', *TARUNAEDU: Journal of Education and Learning*, 03.02 (2025), pp. 49–59
- Ismail, Safinah, Nor Musliza Mustafa, and Syarul Azman, 'Al-Quran Memorization Techniques For Primary School Use in Fun-Q Digital Applications', *INTERNATIONAL JOURNAL OF ACADEMIC RESEARCH IN PROGRESSIVE EDUCATION & DEVELOPMENT*, 13.1 (2024), pp. 1899–1918, doi:10.6007/IJARPED/v13-i1/20952
- Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya, Rizky, 'PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AL-QUR ' AN', *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016 STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 2016, pp. 6–7
- Khoirotul Idawati, Hanifudin, 'DEVELOPMENT OF AL-QUR'AN MEMORIZATION TECHNIQUES BASED ON COMPUTER FILE MODELS: LEARNING INNOVATION IN ISLAMIC EDUCATION', *Syamil Jurnal Pendidikan Agama Islam Journal of Islamic Education*, 12.1 (2024), pp. 74–85
- Kholid Haryono, Rian Adam Rajagede, Muhammad Ulil Albab, 'Quran Memorization Technologies and Methods : Literature Review', *IJID (International Journal on Informatics for Development)*, 11.1 (2022), pp. 192–201, doi:10.14421/ijid.2022.3746
- Liana, Trisya Sumiati, Yohanes Bahari, Warneri, 'The Influence of Interactive Media Flashcards on the Process of Memorizing the Qur'an in Early Childhood', *Attractive : Innovative Education Journal*, 6.3 (2024)
- M. Mahbub Al Basyari, Umar Al Faruk, 'PENERAPAN METODE MURAJA'AH DALAM MENGHAFAAL AL-QUR'AN', *AL-HUDA JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 1.2 (2025), pp. 97–111
- Marwah, Khayrul Iswandi, 'Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dan Penerapannya Pada Materi Ilmu Tajwid', *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8.2 (2025), pp. 700–712
- Nada Nurfadhilah, Mohamad Joko Susilo, 'Development of an Android-Based Al-Qur'an Edu-Game to Improve Al-Qur'an Memorization for Elementary School Students Nada', *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 9.4 (2024), pp. 829–40
- Naufal, Ahmad Ghani, Yeti Dahliana, Arif Prasetyo, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Universitas Islam, and others, 'The Role of the

Efektivitas Muraja'ah Al-Qur'an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta- Naesyah Fazriah, Suci Purnama Sari, Ade Fakih Kurniawan

- Tarteel Application in Maintaining the Memorization of Al- Qur'an Memorizers', *AL-WIJDAN: Journal of Islamic Education Studies.*, 9 (2024)
- Nurli Nurlinda, Hafidz, 'FITUR GAMIFIKASI PADA QUR'AN DIGITAL', *AN-NAJAH Journal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama*, 03.06 (2024), pp. 407–16
- Nuruddin, 'Mobile Phones Technology for Memorising the Qur'an: An Islamic Student Perspective', *El-Hikmah Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 17.2 (2023), pp. 122–34
- Rani, 'HUBUNGAN METODE MURAJA 'AH Dan TEST KENAIKAN JUZ TERHADAP HASIL CAPAIAN HAFALAN AL- QUR ' AN SANTRI SMA DAARUL QUR'AN PUTRI CIKARANG', 2019
- Rudini, Doni, 'Penerapan Metode Talaqqi Dan Metode Muraja ' Ah Dalam Meningkatkan Hafalan Al- Qur ' an Di SDQU Darul Fatah Pangkalpinang', *LENTERNAL : Learning and Teaching Journal*, 4.1 (2023), pp. 1–6, doi:10.32923/lenternal.v4i1.3116
- Sa'adah, Siti Miftahus, 'Peningkatan Kemampuan Membaca Al- Qur ' an Anak -Anak Melalui Program Metode Iqro Terstruktur Dan Gamifikasi', *SEKAR: Indonesian Journal of Community Engagement*, 1.1 (2024), pp. 23–31
- Solihin, Rahmat, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TAHFIDZ AL-QURAN DI SEKOLAH DASAR', *Jurnal Asy- Syukriyyah*, 21.4639 (2020), pp. 154–63
- Syahila Nazua Ritonga, Zaini Dahlan, 'EFEKTIVITAS KEGIATAN MUROJAAH BERBANTU AUDIO DALAM MENINGKATKAN DAYA HAFAL SANTRI', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025)
- Wulandari, Ajeng Ayu, Atef Fahrudin, and Azizul Rahman, 'Peran Roblox Dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda : Sebuah Tinjauan Literatur', *INTERACTION: Communication Studies Journal*, 2.2 (2025), pp. 1–12
- Yahsy, Umair Shiddiq, and Mulharnetti Syas, 'Komodifikasi Users Pada Platform Game Online Roblox', *JURNAL InterAct*, 2 (2022)