

**PERSEPSI MAHASISWA PEMAIN JUDI *ONLINE*
UIN AR-RANIRY DAN UNIVERSITAS SYIAH
KUALA TERHADAP AYAT-AYAT TENTANG JUDI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

NISRINA ADELIA WAHYUNI

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

Program Studi: Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

NIM: 210303111



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

DARUSSALAM-BANDA ACEH

2025 M / 1446 H

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Nisrina Adelia Wahyuni

NIM : 210303111

Jenjang : Strata Satu (S1)

Program Studi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

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

Banda Aceh, 8 Mei 2025

Yang menyatakan,

A R -



Nisrina Adelia Wahyuni

NIM. 210303111

SKRIPSI

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

Diajukan Oleh:

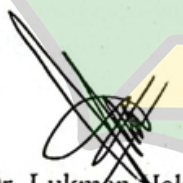
NISRINA ADELIA WAHYUNI

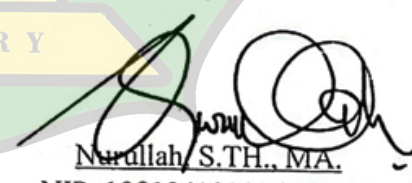
Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
NIM : 210303111

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Prof. Dr. Lukman Hakim, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197506241999031001


Nurullah S.T.H., M.A.
NIP. 198104182006042004

SKRIPSI

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

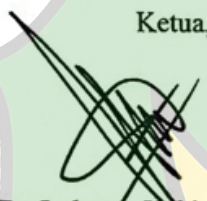
Pada Hari/Tanggal: Kamis, 17 Juli 2025 M
21 Muharram 1447 H

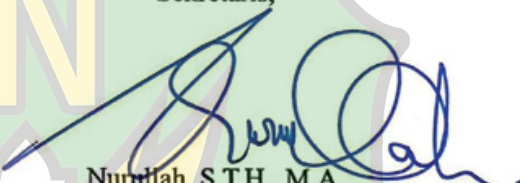
Di Darussalam-Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua,

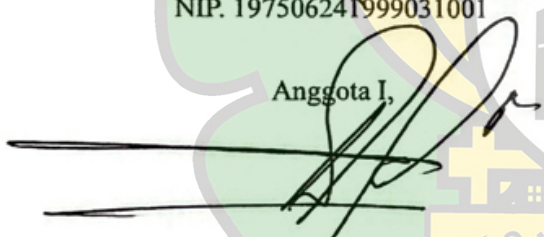
Sekretaris,

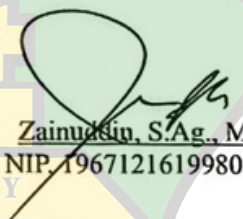

Prof. Dr. Lukman Hakim, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197506241999031001


Nurullah, S.T.H., M.A.
NIP. 198104182006042004

Anggota I,

Anggota II,

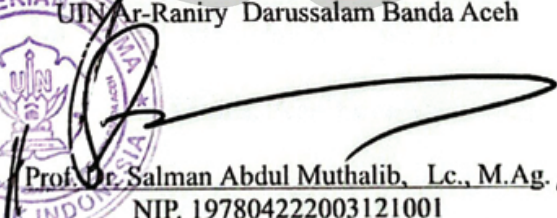

Prof. Dr. Damianhuri, M.Ag.
NIP. 196003131995031001


Zainuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 196712161998031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh




Prof. Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M.Ag.
NIP. 197804222003121001

ABSTRAK

Nama/NIM : Nisrina Adelia Wahyuni / 210303111
Judul : Persepsi Mahasiswa Pemain Judi *Online* UIN Ar-Raniry dan Universitas Syiah Kuala terhadap Ayat-Ayat tentang Judi
Prodi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
Tebal skripsi : 82 Halaman
Pembimbing I : Prof. Dr Lukman Hakim, S. Ag., M. Ag.
Pembimbing II : Nurullah, S.TH., MA.

Jauh sebelum kedatangan Islam, praktik perjudian sudah dikenal luas, meskipun bentuk dan medianya terus berkembang. Islam secara tegas melarang segala bentuk perjudian, namun realitanya, praktik ini masih banyak dilakukan masyarakat hingga merambah kalangan mahasiswa. Perkembangan teknologi digital telah memberikan kemudahan akses terhadap berbagai *platform* hiburan yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahap persepsi mahasiswa pemain judi *online* terhadap ayat-ayat tentang judi, serta mengidentifikasi hubungan antara persepsi tersebut dengan latar belakang pendidikan, asal daerah, dan indeks prestasi kumulatif (IPK). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 responden mahasiswa dari UIN dan USK yang diketahui sebagai pemain judi *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap persepsi mahasiswa UIN memiliki nilai rata-rata sebesar 3.031481, sedangkan mahasiswa USK mencatat nilai rata-rata 2.993519 yang keduanya menunjukkan tahap persepsi yang cukup baik. Namun, berdasarkan uji korelasi Spearman, tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara persepsi mahasiswa dengan latar belakang pendidikan, asal daerah, maupun IPK. Nilai signifikansi masing-masing variabel yaitu 0.844, 0.763, dan 0.527, yang seluruhnya berada jauh di atas batas signifikansi 0.05.

Kata kunci: *Persepsi, Judi Online, Ayat-Ayat tentang Judi.*

PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

Dalam penulisan karya Ilmiah, model transliterasi ini sangat umum digunakan. Berikut dipaparkan bentuk-bentuknya:

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

Catatan:

1. Vokal Tunggal
----- (fathah) = a contoh, حدث ditulis *hadatha*
----- (kasrah) = i contoh, قيل ditulis *qila*
----- (dhammah) = u contoh, روي ditulis *ruwiya*
2. Vokal Rangkap
(ي) (fathah dan ya) = ay, هريرة contohnya ditulis *Hurayrah*
(و) (fathah dan waw) = aw, توحيد contohnya ditulis *tawhid*
3. Vokal Panjang (maddah)
(ا) (fathah dan alif) = ā, (a memiliki tanda garis di atas)
(ي) (kasrah dan ya) = ī, (i terdapat simbol garis di atas)
(و) (dammah dan waw) = ū, (u terdapat simbol garis di atas)
misalnya: (برهان, توفيق, معقول) ditulis *burhān, tawfīq, ma'qūl*.
4. Ta' Marbutah (ة)
Ta' Marbutah hidup atau didapatkannya harakat *fathah, kasrah, dan dammah*, transliterasinya adalah (t), misalnya = الفلسفة الاول *al-falsafat al-ūlā*. Sementara *ta' marbūtah* mati saat dihadapkan oleh harakat sukun, transliterasinya adalah (h), misalnya: (تحافت الفلسفة مناحج الأدلة, دليل) (الإنيابة) ditulis *Tahāfut al- Falāsifah, Dalīl al-'ināyah, Manāhij al-Adillah*.
5. Syaddah (tasydid)
Simbol *Syaddah* ditandai dengan (ّ) seperti huruf w terbalik. Contoh transliterasi saat ingin menulis kata yang mengandung *syaddah* adalah (إسلامية) yang ditulis *islamiyyah*.
6. Suatu kata yang terdapat huruf ال maka transliterasinya menjadi al, contohnya: النفس, الكشف ditulis *al-kasyf, al-nafs*.
7. Hamzah (ء)

Tanda (') berlaku jika dalam suatu kata ditemukan adanya huruf hamzah, misalnya: ملائكة dan tertulis *mala'ikah*, جزى ditulis *juz '7*. Dalam bahasa Arab, jika hamzah di awal kata, maka tidak disimbolkan karena ia bentuknya adalah alif, misalnya اختراع ditulis *ikhtirā'*.

Modifikasi

1. Dalam pedoman transliterasi ini, jika terdapat nama seseorang yang berkebangsaan Indonesia tetap ditulis biasa tanpa transliterasi sebagaimana kata yang tertulis dalam bahasa Indonesia, seperti Hasbi Ash Shiddieqy. Nama-nama lainnya tetap tercantum sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Mahmud Syaltut.
2. Dalam Ejaan Bahasa Indonesia, nama Negara dan kota tercantum Damaskus, bukan Dimasyq; Kairo, bukan Qahirah dan sebagainya.

Singkatan

Swt	= <i>Subhānahu Wata'āla</i>
Saw	= <i>Ṣallallāhu 'Alayhi Wasallam</i>
AS	= <i>'Alaihi Wasallam</i>
QS.	= Qur'an Surah
t.tp.	= Tanpa Tempat Penerbit
t.t.	= Tanpa Tahun
Cet.	= Cetakan
Vol.	= Volume
Terj.	= Terjemahan
hlm.	= Halaman

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas seluruh curahan, rahmat, kasih sayang dan hidayatNya sehingga penulis diberi kekuatan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Pemain Judi *Online* UIN Ar-Raniry dan Universitas Syiah Kuala terhadap Ayat-Ayat tentang Judi” tepat pada waktunya. Tak lupa pula shalawat serta salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah memperjuangkan risalah tauhid dan menanamkan kalimat agung “*Lā ilāha illallāh*”.

Dalam proses penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan tulus penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses ini.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada sosok yang luar biasa dalam hidup penulis yaitu Ibunda Ermita dan Ayahanda Fadli yang telah memberikan doa yang tak pernah putus, dan kasih sayang yang tak pernah surut. Setiap proses dan perjuangan yang penuh lika-liku ini, Ibu dan Ayah adalah alasan terbesar penulis masih mampu bertahan. Segala pencapaian ini tak lain adalah buah dari cinta, didikan, dan keikhlasan yang tak pernah mengharapkan balasan.

Kepada adik-adik tersayang, Aliyah Sri wahyuni dan Kaysha Azizah yang juga menjadi alasan penulis bertahan sampai saat ini. Terimakasih atas setiap tawa, semangat, dan doa yang telah diberikan.

Selanjutnya, ucapan terima kasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. Lukman Hakim, S.Ag., M.Ag. dan Ibu Nurullah, S.Th., MA., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu yang telah diluangkan di tengah kesibukan yang diberikan dalam setiap pertemuan. Segala kesabaran dan kebaikan yang telah Bapak dan Ibu berikan akan selalu penulis kenang dan jadikan motivasi dalam melangkah ke tahap selanjutnya.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat yang telah menjadi wadah pembentukan intelektual, spiritual, dan karakter selama proses studi, serta kepada seluruh jajaran pimpinan, staf, dan dosen yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan secara khusus kepada Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir atas segala ilmu, arahan, dan pembinaan yang sangat berarti, serta kepada para dosen yang telah membimbing dengan penuh dedikasi dalam memahami dan mengkaji Al-Qur'an secara ilmiah. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan terbaik dari Allah Swt.

Tak lupa untuk sahabat seperjuangan Manal Aufa, Putri Muliana Hadiva, Raudhatul Jannah, Rifdatul Munawarah, dan, Risqa Qadri yang telah memberikan semangat, motivasi yang tak henti-hentinya dan telah membersamai penulis dari semester 1 sampai akhir selesainya penelitian ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Wira Asfahani Merina, Fitria Ashari, Tasya Aronal Saputri, Embun dan Indah Zahra yang telah menemani penulis sepanjang proses pengerjaan skripsi ini.



DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
ABSTRAK	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DARTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Hipotesis Penelitian	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Sistematika Pembahasan	6
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Kerangka Teori	13
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Lokasi Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Instrumen Penelitian	27

F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	35
A. Gambaran Umum Responden Penelitian.....	35
B. Tahap Persepsi Mahasiswa Pemain Judi <i>Online</i> UIN Ar-Raniry dan USK terhadap Ayat-Ayat tentang Judi	38
C. Hubungan Persepsi Mahasiswa dengan Latar Belakang Pendidikan, Asal Daerah dan IPK yang dicapai.....	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	81

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Ringkasan Pesan-Pesan dalam Ayat.....	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	27
Tabel 3.2 Sajian Hasil Validitas	29
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	30
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	31
Tabel 3.5 Interpretasi Kriteria Hasil Penelitian	32
Tabel 3.6 Interpretasi Tingkat hubungan	33
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	35
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Daerah	36
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan	37
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Nilai IPK	37
Tabel 4.5 Hasil Statistik Deskriptif Mahasiswa UIN Ar-Raniry	38
Tabel 4.6 Hasil Statistik Deskriptif Mahasiswa Universitas Syiah Kuala	40
Tabel 4.7 Hasil Uji Kolerasi Spearman	56
Tabel 4.8 Hasil Uji Kolerasi Spearman	57
Tabel 4.9 Hasil Uji Kolerasi Spearman	58
Tabel 4.10 Kriteria Penilaian Item Pernyataan	65

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 4.1 Mengetahui Definisi Judi dalam Islam dan Ayat-Ayat tentang Judi. Error! Bookmark not defined.	
Grafik 4.2 Mengetahui Definisi Judi dalam Islam dan Ayat-Ayat tentang Judi.	43
Grafik 4.3 Penggunaan dalam Praktik Perjudian <i>Online</i>	44
Grafik 4.4 Penggunaan dalam Praktik Perjudian <i>Online</i>	45
Grafik 4.5 Mengetahui Hukum Judi dalam Islam	46
Grafik 4.6 Mengetahui Hukum Judi dalam Islam	47
Grafik 4.7 Menyadari akan Pentingnya dalam Menilai Sesuatu yang Mendatangkan Manfaat ataupun Mendatangkan Kerugian.....	48
Grafik 4.8 Menyadari akan Pentingnya dalam Menilai Sesuatu yang Mendatangkan Manfaat ataupun Mendatangkan Kerugian.....	49
Grafik 4.10 Menyadari akan Dampak Judi terhadap Kehidupan Sosial (Hubungan antar Individu), Moral, dan Spritual Seseorang.	51
Grafik 4.11 Menyadari Bahwa Terganggunya Ibadah Seseorang Merupakan Perbuatan Setan.....	52
Grafik 4.12 Menyadari Bahwa Terganggunya Ibadah Seseorang Merupakan Perbuatan Setan.....	53
Grafik 4.13 Latar Belakang Pendidikan	54
Grafik 4.14 Latar Belakang Pendidikan	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi.....	72
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Judi *online* merupakan suatu permainan judi yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan *handphone*, komputer atau alat lainnya yang diakses dengan menggunakan jaringan internet. Awalnya teknologi internet hanya menawarkan permainan *game online* biasa yang dimainkan pada umumnya tanpa ada unsur judi. Namun, teknologi saat ini dikembangkan kembali menjadi media permainan yang dapat menghasilkan uang yang disebut dengan perjudian *online*. Judi *online* telah menjadi fenomena yang semakin meningkat di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir judi *online* tidak hanya berada di kalangan masyarakat saja, tetapi telah beredar di kalangan mahasiswa. Padahal mahasiswa merupakan seorang individu terpelajar yang diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik dan kapasitas berpikir kritis serta berperan penting dalam generasi penerus bangsa.¹

Perjudian *online* banyak kita temui dimana saja, meskipun secara hukum permainan tersebut dilarang, namun praktik ini masih ramai dilakukan karena lemahnya penegakan hukum di Indonesia.² Adanya permainan judi *online* ini sebagai perkembangan teknologi yang negatif dan perlu dipertimbangkan dari berbagai sudut pandang karena efeknya kembali kepada penggunanya. Meskipun beberapa individu memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri mereka, banyak juga yang terjebak dalam kecanduan judi yang merusak kehidupan mereka secara pribadi maupun secara finansial. Dampak yang terjadi pada penggunaan judi *online* akan terlihat ketika mereka menyadari bahwa rugi yang didapatkan sangat besar untuk mereka.³

¹ Febby Nabila, 'Kecanduan Mahasiswa terhadap Perjudian Slot Online', *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2.1 (2024), hlm. 290–93.

² Dhea Astri Arifina, Yusnadi dan Muhammad Takwin, 'Analisis Dampak Kecanduan Judi Online (Slot) terhadap Keharmonisan Keluarga: Studi Kasus Kepala Keluarga Desa Bunga Tanjung', *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24.1 (2024), hlm. 56–62.

³ Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudhi Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto, 'Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai

Judi *online* menjadi kebiasaan yang buruk bagi generasi muda. Jika mereka kalah dalam perjudian, maka hal ini akan mendorong mereka untuk mencoba lagi. Sehingga pola pikir mereka menjadi pragmatis dan kurang kritis.⁴ Beberapa kasus yang menggadaikan barang pribadi, mencuri dan sebagainya. Meski demikian, judi *online* ini mempunyai ketertarikan tersendiri, sehingga tidak diherankan lagi apabila mereka rela mempertaruhkan segalanya termasuk uang yang digunakan untuk kebutuhan mereka.⁵

Jauh sebelum kedatangan Islam, perjudian sudah ada dalam kehidupan manusia. Prinsip judi tidak berubah dari zaman dulu, yang berubah hanyalah bentuk dan sarannya. Dalam agama Islam, perjudian dianggap sebagai salah satu perbuatan yang sangat dilarang, bahkan dianggap sebagai dosa besar. Allah telah memerintahkan umat Islam untuk menjauhkan diri dari larangan-Nya agar menjadi orang yang selamat dan beruntung dalam kehidupan. Suatu praktek bisa disebut sebagai judi, jika di dalam praktek tersebut terdapat unsur-unsur yang mengacu pada perjudian.⁶ Telah dijelaskan dalam al-Qur'an bahwa judi termasuk dalam dosa besar yang terdapat pada surah al-Baqarah ayat 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ
مِن نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ
لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar) dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya

Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)’, *Journal of Educational Sosial Studies*, 5.2 (2016), hlm. 156–162.

⁴ Multimedia Nusantara Polytechnic, ‘Bahaya, Darurat Judi Online di Kalangan Pelajar dan Mahasiswa’, <https://mnp.ac.id/judi-online/>, (diakses pada 21 Januari 2025).

⁵ Abi Arsyian Makarin dan Laras Astuti, ‘Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online’, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3.3 (2023), 180–89 hlm. 180–89.

⁶ Dewi Laela Hilyatin, ‘Larangan Maisir dalam Al-Quran dan Relevansinya dengan Perekonomian’, *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 6.1 (2021), hlm. 16–29.

kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.

Allah menjelaskan dalam ayat ini bahwa *khamar* dan *maisir* tidak hanya mengandung dosa besar tetapi juga memberikan beberapa manfaat bagi manusia. Meskipun demikian, dosanya lebih besar daripada manfaatnya. Khususnya dalam hal *maisir*, manfaat yang dimaksud adalah manfaat yang hanya dinikmati oleh pihak yang menang. Dalam bentuk permainan pertaruhan, pihak yang menang akan merasa bangga dan dapat dengan mudah memperoleh harta kekayaan yang dijadikan taruhan. Namun, ayat ini menyatakan bahwa *maisir* termasuk salah satu dosa besar yang dilarang agama.

Meskipun agama dengan jelas melarang praktik perjudian, pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online*.⁷ Berdasarkan hasil observasi, peneliti menunjukkan bahwa fenomena ini tidak hanya terbatas pada USK, melainkan juga terlihat di UIN Ar-Raniry. Meskipun UIN Ar-Raniry memiliki Fakultas yang berbasis pengetahuan umum seperti, Fakultas Sains, Psikologi, Ilmu Sosial dan Fakultas lainnya, tetapi ilmu-ilmu agama dan pembinaan karakter juga diajarkan dan wajib diikuti mahasiswa pada program Ma’had UIN Ar-Raniry. Semestinya mereka memiliki pemahaman yang baik terhadap larangan judi dalam agama Islam, dan menyadari bahwa perjudian *online* merupakan praktik yang bertentangan dengan nilai-nilai agama. Namun, meskipun mereka memiliki pengetahuan ini, seringkali terdapat kesenjangan antara pengetahuan teoritis dan perilaku yang terjadi di lapangan.

Sementara itu, mahasiswa USK mereka lebih terpapar pada pengaruh lingkungan, dan mereka juga cenderung mengisi waktu luang dengan bermain judi *online*.⁸ Pengaruh ini membuat mereka untuk terlibat dalam perjudian *online*. Kedua universitas ini menghadapi tantangan yang

⁷ Multi, ‘Banyak Mahasiswa Terindikasi Main Judi Online’ <https://aceh.tribunnews.com/2024/07/25/banyak-mahasiswa-terindikasi-main-judi-online>, (diakses pada 21 januari 2025).

⁸ Liza Ikhsana, ‘Game Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Syiah Kuala dalam Persepektif One Dimensional Man Hebbert Marcuse’, (Universitas Syiah Kuala, 2024), hlm. 74.

serupa dalam menerapkan prinsip-prinsip agama, terutama ketika terjebak dalam pengaruh sosial dan lingkungan yang mengelilingi mereka. Secara umum penelitian-penelitian judi *online* di kalangan mahasiswa bukanlah hal yang baru, sejauh ini beberapa kajian telah meneliti tentang persoalan judi *online*, dari kajian-kajian tersebut terdapat penelitian yang membahas tentang permainan Higgs Domino di kalangan mahasiswa yang menunjukkan bahwa faktor dari seseorang memainkan permainan tersebut terus-menerus ialah karena kecanduan.⁹ Beberapa faktor pada penelitian terdahulu yang mempengaruhi perilaku judi adalah longgarnya pengawasan orang tua, adanya keuntungan finansial yang dapat diperoleh, adanya dorongan keinginan pribadi, serta faktor hiburan-hiburan yang ditawarkan oleh *platform* judi *online*. Faktor-faktor ini seringkali menjadi pendorong bagi setiap individu untuk terlibat dalam aktivitas tersebut, terutama pada mahasiswa.¹⁰

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, mayoritas penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif. Namun, pada penelitian ini memiliki kebaruan dengan menerapkan metode kuantitatif dan penelitian ini secara khusus membandingkan antara universitas Islam dan universitas umum, untuk melihat perbedaan dan persamaan dalam berbagai aspek yang relevan. Dari permasalahan di atas penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam terkait persepsi mahasiswa pemain judi *online* UIN Ar-Raniry dan USK terhadap ayat-ayat tentang judi. Hal ini menjadi penting karena penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pemahaman akademis mengenai hubungan antara agama dan perilaku sosial, tetapi juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan dan masyarakat dalam upaya mengurangi praktik perjudian di kalangan generasi muda.

A R - R A N I R Y

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahap persepsi mahasiswa pemain judi *online* UIN Ar-Raniry dan USK terhadap ayat-ayat tentang judi.
2. Adakah hubungan persepsi mahasiswa pemain judi *online* UIN Ar-Raniry dan USK dengan latar belakang pendidikan, asal daerah dan

⁹ Nadiaturrahmi, 'Analysis of Higgs Domino Players' Perspectives on the Interpretation of Maysir Verse' (UIN Ar-Raniry, 2023), hlm. 2.

¹⁰ Maulana Adli, 'Online Gambling Behavior (Among Students University Riau)', *Jom Fisip*, 2.2, (2019), hlm. 1-15.

indeks prestasi kumulatif yang dicapai

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari rumusan masalah di atas yaitu:

1. Mengetahui bagaimana tahap persepsi mahasiswa pemain judi *online* UIN Ar-Raniry dan USK terhadap ayat-ayat tentang judi.
2. Mengetahui adakah hubungan persepsi mahasiswa pemain judi *online* UIN Ar-Raniry dan USK dengan latar belakang pendidikan, asal daerah dan indeks prestasi kumulatif yang dicapai.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin penulis capai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih terhadap teori pendidikan agama dengan menunjukkan bagaimana kedua universitas tersebut lebih menekankan ajaran-ajaran agama dalam kurikulumnya, yang dapat membentuk sikap dan perilaku mahasiswa dalam menghadapi isu-isu sosial yang ada di masyarakat seperti perjudian *online*. Kemudian penelitian ini juga diharapkan, dapat lebih memahami secara mendalam terkait permainan judi *online* dan lebih memahami sudut pandang al-Qur'an terhadap praktik tersebut.
2. Manfaat praktis
 - a. Memberikan data nyata yang dapat digunakan oleh pengelola kebijakan akademik untuk merancang program atau aturan yang melindungi mahasiswa dari dampak buruk perjudian.
 - b. Mendukung kedua kampus dalam merancang program pencegahan perjudian yang lebih efektif dan menciptakan kesadaran mahasiswa yang lebih tinggi.
 - c. Membantu masyarakat terutama orangtua dan pendidik, dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online*, agar mereka dapat mengambil langkah-langkah pencegahan yang tepat.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut F.N. Klinger, hipotesis adalah suatu kesimpulan sementara atau proposisi tentatif yang dapat menguraikan hubungan antara

dua variabel atau lebih. Oleh karena itu, hipotesis merupakan proposisi yang dirumuskan dalam bentuk yang dapat diuji dan mampu meramalkan suatu hubungan tertentu di antara dua variabel.¹¹ Hipotesis pada penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Hipotesis Nihil (Ho): Tidak terdapat hubungan persepsi pemain judi *online* UIN Ar-Raniry dan USK dengan latar belakang pendidikan, asal daerah dan indeks prestasi kumulatif yang dicapai.
2. Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat hubungan persepsi pemain judi *online* UIN Ar-Raniry dan USK dengan latar belakang pendidikan, asal daerah dan indeks prestasi kumulatif yang dicapai.

F. Definisi Operasional

Judi *online* merupakan praktik perjudian yang dimainkan secara *online* melalui platform yang diakses menggunakan internet.¹² Judi *online* yang dimaksud dalam penelitian ini ialah segala bentuk permainan judi yang dimainkan secara *online* yaitu *Slot* (slot merupakan jenis judi di mana pemain memutar mesin untuk meraih hadiah, dengan simbol umum seperti angka 7, buah-buahan, bintang, kartu, serta tulisan jackpot dan bar). Untuk memainkan perjudian ini para pemain biasanya melakukan deposit menggunakan berbagai aplikasi pembayaran digital. Dimana pemain harus mengirimkan uang kepada admin judi sebagai deposit awal. Jika menang, pemain memperoleh imbal hasil melebihi taruhan awal dan jika kalah, seluruh dana taruhan hangus dan menjadi kerugian penuh bagi pemain.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran umum yang sistematis pada penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika ini dengan sedemikian rupa sehingga hasil penelitian ini baik dan mudah dipahami. Maka penulis mendeskripsikan sebagai berikut.

Bab pertama, merupakan bab pendahuluan yang berisikan dari latar belakang masalah yang secara ringkas menjelaskan gambaran mengenai substansi masalah yang akan diteliti. Masalah yang telah

¹¹ Ridhahani, *Metodologi Penelitian Dasar* (Banjarmasin: UIN Antasari, 2020), hlm. 47.

¹² Septu Haudli Bakhtiar dan Azizah Nur Adilah, 'Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4.3 (2024), hlm. 1016–26.

dijelaskan pada latar belakang tersebut, kemudian dirumuskan dalam rumusan masalah yang berisi pertanyaan yang nantinya akan dijawab pada penelitian ini. Selanjutnya peneliti akan menjelaskan tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang akan dicapai selama penelitian. Sub bab selanjutnya ialah pernyataan sementara yang dibuat peneliti pada hipotesis penelitian. Setelah itu variabel dalam penelitian ini akan dijelaskan dalam definisi operasional untuk memberikan batasan dalam suatu variabel agar terhindar dari kesalah pahaman. Kemudian urutan pembahasan dalam penelitian ini akan disusun pada sistematika pembahasan.

Bab kedua, bab ini merupakan uraian tentang kajian pustaka dan kerangka teori penelitian. Pada kajian pustaka ini menyajikan kumpulan penelitian yang relevan dengan topik pembahasan yang sama, yang dirujuk pada hasil penelitian terdahulu. Kemudian pada kerangka teori terdapat teori-teori mengenai tema yang berkaitan dengan permasalahan ini yang menjelaskan tinjauan umum tentang persepsi, judi, ayat-ayat tentang judi, dan hubungan *maisir* dengan judi *online*.

Bab ketiga, merupakan rincian langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam melakukan metode penelitian dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Mulai dari proses awal perencanaan penelitian, hingga analisis data yang dipaparkan dengan jelas. Sub pembahasan dalam bab ini meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab keempat, pada bab ini terdiri dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yang diawali dengan membahas gambaran umum responden penelitian untuk mendeskripsikan responden yang akan diteliti. Selanjutnya akan membahas tentang Tahap Persepsi Mahasiswa Pemain Judi *Online* UIN Ar-Raniry dan USK terhadap ayat-ayat tentang judi yang akan dipaparkan dengan data-data yang jelas. Kemudian bab ini ditutup dengan pembahasan Hubungan Persepsi Mahasiswa Pemain Judi *Online* UIN Ar-Raniry dan USK dengan Latar Belakang Pendidikan, Asal Daerah dan IPK yang dicapai, yang bertujuan untuk mengetahui apakah hal tersebut mempengaruhi persepsi mahasiswa dalam memahami ayat-ayat tentang judi.

Bab kelima, merupakan bab akhir yang berisi dengan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya secara singkat dan jelas. Kemudian bab ini juga berisi saran dari permasalahan

yang ditemukan dalam penelitian ini untuk memberikan rekomendasi pada penelitian mendatang dan juga memperbaiki dan mengatasi masalah yang ditemukan selama penelitian.

