

**PENGARUH JUDI *ONLINE* TERHADAP AKHLAK REMAJA  
DI GAMPONG LUAN SOREP KECAMATAN SIMEULEU  
TENGAH KABUPATEN SIMEULUE**

**SKRIPSI**

**PUTRA JAYA RIZKI NILAMI  
NIM. 190201121**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
2025M/1446H

**PENGARUH JUDI ONLINE TERHADAP AKHLAK REMAJA DI  
GAMPONG LUAN SOREP KECAMATAN SIMEULEU TENGAH  
KABUPATEN SIMEULUE**

**SKRIPSI**

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

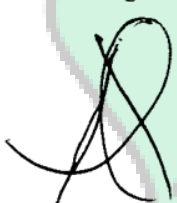
Putra Jaya Rizki Nilami  
NIM : 190201121

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh :

Pembimbing

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

  
**Dr. Ainal Mardhiah, S.Ag., M.A.**  
NIP. 197707072007012037

  
**Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I**  
NIP. 198401012009011015

**PENGARUH JUDI ONLINE TERHADAP AKHLAK REMAJA DI  
GAMPONG LUAN SOREP KECAMATAN SIMEULUE TENGAH  
KABUPATEN SIMEULUE**

**SKRIPSI**

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UTN Ar-Raniry Banda Aceh  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal

Hari, Selasa 29 Juli 2025 M  
4 Safar 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

  
**Dr. Ainal Mardhiah, S.Ag., M.A.**  
NIP. 197707072007012037

  
**Sri Mawaddah, M.A.**  
NIP. 197909232023212016

Penguji I,

Penguji II,

  
**Dr. Nurbayani Ali, S.Ag., M.A.**  
NIP. 197310092007012016

  
**Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.**  
NIP. 198209092006042001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UTN Ar-Raniry Banda Aceh



**Prof. Safrul Mulya, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**  
NIP. 1961021997031003

## SURAT PERNYATAAN KARYA ILMIAH / SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putra Jaya Rizki Nilami  
 NIM : 190201121  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Judul Skripsi : Pengaruh Judi *Online* Terhadap Akhlak Remaja  
 Di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu  
 Tengah Kabupaten Simeulue

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya yang bersangkutan
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 Juli 2025

Yang menyatakan,



Putra Jaya Rizki Nilami  
 NIM.180201192

## ABSTRAK

Nama : Putra Jaya Rizki Nilami  
NIM : 190201121  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Judi *Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu Tengah Kabupaten Simeulue  
Pembimbing : Dr. Ainal Mardhiah, S.Ag., M.Ag.  
Kata Kunci : Pengaruh, Judi *Online*, Akhlak, Remaja

Perkembangan teknologi, khususnya internet, membawa dampak besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan remaja. Di satu sisi, internet memberi kemudahan dalam mengakses informasi dan hiburan, namun di sisi lain juga membuka celah bagi perilaku menyimpang seperti judi *online*. Judi *online* merupakan bentuk perjudian berbasis digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik. Fenomena ini semakin marak di kalangan remaja, termasuk di Gampong Luan Sorep, Kecamatan Simeuleu Tengah, Kabupaten Simeulue. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterlibatan remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeuleu Tengah Dalam Kegiatan Judi *online*, untuk mengetahui apa saja bentuk judi *online* yang dilakukan oleh remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeuleu Tengah, untuk mengetahui bagaimana akhlak remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeuleu Tengah, untuk mengetahui pengaruh judi *online* terhadap akhlak remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeuleu Tengah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 30 orang, 10 orang yang terdiri dari 6 remaja dan 4 orang dewasa menjadi informan wawancara dan 20 remaja usia 15-21 sebagai responden angket. Untuk memilih subjek, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mengumpulkan data. Dalam Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian digital sangat tinggi, dengan 60% responden aktif atau pernah bermain. Faktor utama yang mendorong keterlibatan remaja dalam judi *online* antara lain: tekanan ekonomi, pengaruh teman sebaya, rasa bosan, kurangnya pengawasan orang tua, serta paparan konten dari media sosial dan influencer. Bentuk judi *online* yang populer di kalangan remaja meliputi slot *online*, Higgs Domino (chip game), taruhan bola, poker *online*, dan live casino, yang semuanya diakses dengan mudah menggunakan aplikasi, e-wallet, dan tautan media sosial.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya yang tidak terhingga, sehingga penelitian skripsi ini yang berjudul " Pengaruh Judi *Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu Tengah Kabupaten Simeulue " dapat diselesaikan. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam yang telah mewariskan Al-Qur'an karamulllah dan sunnahnya sebagai pedoman hidup dan sumber ilmu pengetahuan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Kedua orang tua saya, yaitu Ayah: Alm. Sulaiman Jalil dan Ibu: Mariati. peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya karena telah membesarkan dan mendidik panneliti dengan penuh kasih sayang dan selalu memberikan doa, dukungan, dan cinta kasih yang tiada batas. Mereka sangat berperan penting dalam menyelesaikan perkuliahan peneliti.
2. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag, sebagai Rektor UIN Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu pengetahuan di UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Dr. Ainal Mardhiah, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing yang telah membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan memberikan waktu serta perhatian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D, beserta seluruh Wakil Dekan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian yang diperlukan untuk penelitian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) beserta para staf yang telah membantu peneliti selama ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Kakak saya dan sahabat saya said Muhammad Aqil serta keluarga besar. Terimakasih sudah menjadi penyemangat, dan motivator bagi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan ini.

Dengan terselesaikannya skripsi ini, peneliti berharap semoga dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi para mahasiswa/i dan dapat berkontribusi dalam pengembangan wawasan serta peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, oleh karena itu, kritikan dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Banda Aceh, 10 Juli 2025

Yang menyatakan,

Putra Jaya Rizki Nilami

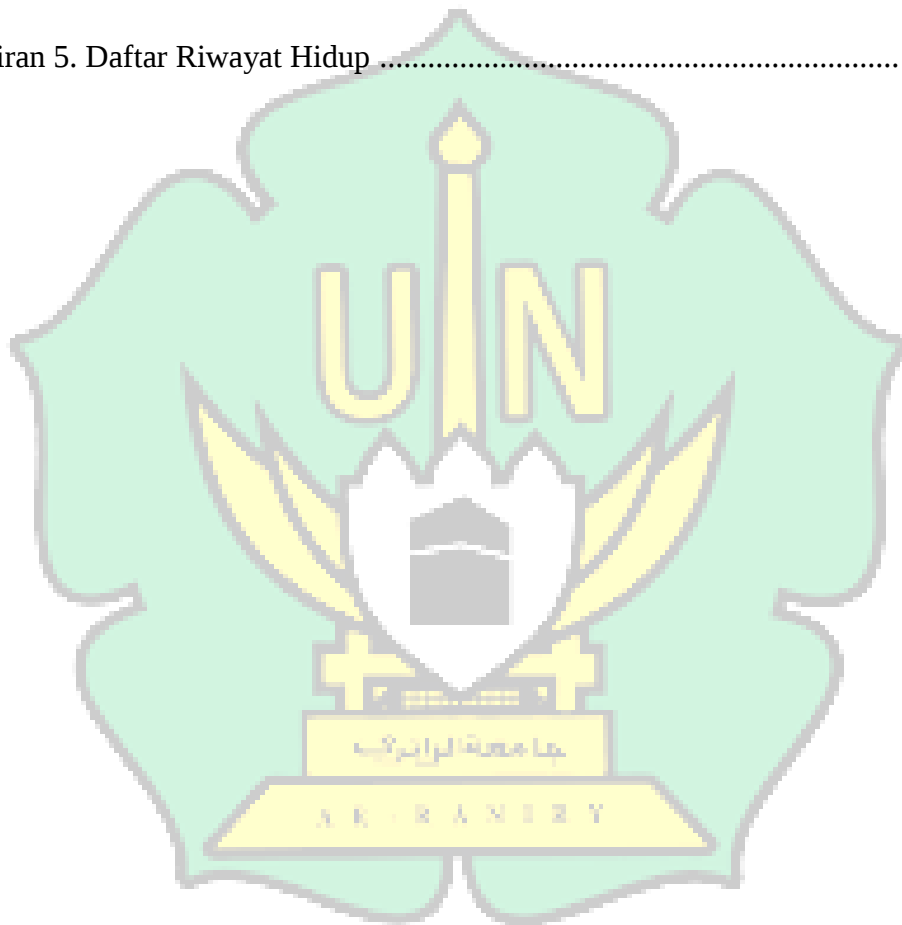
## DAFTAR ISI

|                                                             |           |
|-------------------------------------------------------------|-----------|
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING                                |           |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG                                    |           |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH                     |           |
| ABSTRAK .....                                               | iv        |
| KATA PENGANTAR .....                                        | v         |
| DAFTAR ISI .....                                            | vii       |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                       | ix        |
| <br>                                                        |           |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                              | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah .....                             | 1         |
| B. Rumusan Masalah .....                                    | 5         |
| C. Tujuan Penelitian .....                                  | 6         |
| D. Manfaat Penelitian.....                                  | 6         |
| E. Definisi Operasional .....                               | 7         |
| F. Kajian Terdahulu .....                                   | 10        |
| G. Sistematika Pembahasan .....                             | 12        |
| <br>                                                        |           |
| <b>BAB II JUDI ONLINE DAN AKHLAK REMAJA .....</b>           | <b>14</b> |
| A. Judi <i>Online</i> .....                                 | 14        |
| 1. Pengertian Judi <i>Online</i> .....                      | 14        |
| 2. Jenis-Jenis Judi <i>Online</i> .....                     | 17        |
| 3. Faktor-Faktor Terjadinya Judi <i>Online</i> .....        | 20        |
| 4. Akibat Perjudian <i>Online</i> .....                     | 23        |
| 5. Peraturan Mengenai Judi <i>Online</i> .....              | 28        |
| B. Akhlak Remaja .....                                      | 33        |
| 1. Pengertian Akhlak dan Akhlak Remaja .....                | 33        |
| 2. Jenis-Jenis Akhlak Remaja .....                          | 34        |
| 3. Fungsi Akhlak Remaja .....                               | 36        |
| 4. Nilai-Nilai Akhlak Bagi Remaja .....                     | 37        |
| C. Pengaruh judi <i>Online</i> Terhadap Akhlak Remaja ..... | 38        |
| 1. Penurunan Moral dan Etika .....                          | 38        |
| 2. Perubahan Perilaku Sosial .....                          | 38        |
| 3. Meningkatkan Sifat Negatif .....                         | 39        |
| 4. Mengabaikan Tugas dan Tanggung Jawab .....               | 39        |
| 5. Dampak Psikologis yang Mengganggu Akhlak .....           | 39        |
| 6. Menurunnya Rasa Malu dan Takut akan Dosa .....           | 40        |
| 7. Potensi Terjerumus pada Tindak Kriminal .....            | 40        |
| <br>                                                        |           |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                      | <b>41</b> |
| A. Jenis Penelitian .....                                   | 41        |
| B. Pendekatan Penelitian.....                               | 41        |

|                                                                                                                        |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| C. Lokasi Penelitian .....                                                                                             | 42         |
| D. Subjek Penelitian .....                                                                                             | 42         |
| E. Sumber Data.....                                                                                                    | 43         |
| F. Instrumen Penelitian.....                                                                                           | 44         |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....                                                                                       | 45         |
| H. Teknik Analisis Data .....                                                                                          | 47         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>                                                                     | <b>49</b>  |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian Gampong Luan Sorep<br>Kec. Simeulue Tengah .....                                    | 49         |
| B. Bagaimana Keterlibatan Remaja Di Gampong Luan Sorep<br>Kec. Simeulue Tengah Dalam Kegiatan Judi <i>Online</i> ..... | 52         |
| C. Bentuk Judi <i>Online</i> Yang Dilakukan Oleh Remaja Di Gampong<br>Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah .....            | 62         |
| D. Bagaimana Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue<br>Tengah .....                                         | 66         |
| E. Pengaruh Judi <i>Online</i> Terhadap Akhlak Remaja Di Gampong Luan<br>Sorep Kec. Simeulue Tengah .....              | 73         |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                                                                                              | <b>87</b>  |
| A. Kesimpulan.....                                                                                                     | 87         |
| B. Saran .....                                                                                                         | 88         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                                             | <b>89</b>  |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                                                                                         | <b>92</b>  |
| <b>RIWAYAT HIDUP PENULIS .....</b>                                                                                     | <b>103</b> |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. SK Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh .....              | 92  |
| Lampiran 2. Surat penelitian Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....    | 93  |
| Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian Meuse Kecamatan Kutablang ..... | 94  |
| Lampiran 4. Instrumen Penelitian .....                               | 95  |
| Lampiran 5. Daftar Riwayat Hidup .....                               | 103 |



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari masa ke masa dapat memengaruhi kehidupan banyak orang. Berbagai bentuk perkembangan teknologi salah satunya yaitu internet. Internet dapat diakses dengan mudah menggunakan media elektronik yang canggih di masa sekarang. Berbagai macam manfaat internet pun sangat banyak untuk kehidupan manusia. Seseorang dapat menggunakan internet untuk beraktifitas, bersosialisasi, bekerja, mencari hiburan seperti permainan, belanja kebutuhan, hingga belajar.

Internet memiliki banyak kelebihan yang dapat digunakan oleh seluruh orang yang dapat mengaksesnya. Mudahnya akses yang ada dan dapat dijangkau dimanapun dengan menggunakan media elektronik seperti smartphone. Hingga sekarang mulai usia anak, remaja, hingga dewasa dapat mengakses internet untuk memenuhi kebutuhan mereka. Namun dari pesatnya perkembangan teknologi tak jarang seseorang memanfaatkannya untuk bertindak yang kurang baik bahkan hingga melanggar aturan, norma, dan etika. Berbagai aktifitas tersebut nampak terang-terangan di sediakan dan dibagikan, seperti kejahatan, tindak kriminal, perilaku menyimpang yang dilakukan oleh orang dewasa ataupun remaja. Salah satunya yaitu judi *online*.

Perilaku judi *online* adalah bentuk taruhan yang dilakukan di internet atas dasar kegiatan yang sedang terjadi seperti olahraga, kasino, poker, lotre, aktifitas berbasis keterampilan, hingga politik. Perilaku judi *online* adalah kegiatan

mempertaruhkan sejumlah uang atau benda berharga untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang dalam situs internet.<sup>1</sup>

Adapun bentuk-bentuk perilaku judi *online* seperti *Casino online* yaitu permainan kartu hingga tebak dadu dengan meja sebagai alasnya berbentuk oval, permainan mesin seperti slot *online*, dan judi pertandingan olahraga.<sup>2</sup>

Judi *online* menurut syariat Islam yaitu kejahatan yang diancam dengan hukuman yang telah ditentukan oleh Allah dan Rasulullah SAW. Islam melarang segala bentuk praktik perjudian dalam masyarakat sebagaimana yang telah diterangkan dalam Qur'an Surat Al-Ma'idah: 90 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Sesungguhnya minuman khamar (memabukkan), berjudi, memuja berhala, dan mengundi nasib adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan, maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.<sup>3</sup>

Arti ayat suci di atas sudah sangat jelas mengharamkan perilaku perjudian dalam bentuk apapun. Sebagaimana dalam agama Islam, perjudian dapat berarti suatu transaksi yang dilakukan dengan sengaja untuk memiliki suatu barang atau jasa untuk menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain, dengan mengikat transaksi tersebut pada suatu tindakan atau peristiwa yang disepakati oleh kedua belah pihak. Permainan yang mengandalkan keberuntungan ini banyak diminati oleh remaja.

<sup>1</sup> Sulaiman, *Perilaku Menyimpang Remaja dalam Perspektif Sosiologi* (Mihrani; Revisi). Karmila Pare Allo. <http://ebooks.uin-alauddin.ac.id/>, 2020, h. 97.

<sup>2</sup> Blackwood, *Casino Gambling for Dummies* (M. Rubin (ed.)). Wiley Publishing, 2006, h. 22.

<sup>3</sup> Kementrian Agama RI, *Qur'an dan terjemahannya* (Surabaya : Diponegoro, 2005), h. 123.

Awalnya remaja hanya mencoba-coba sesekali mengikuti taruhan judi *online* karena rasa penasaran mereka, tetapi pada akhirnya mereka akan kecanduan jika sudah menang sekali saja. Sebagian besar permainan *online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*.

Pada masa remaja ini biasanya seseorang berusaha untuk mencari identitas atau jati diri, mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar, mulai membantah terhadap orang tua karena mulai memiliki pendapat sendiri, sukar menerima nasihat orang tua. Memiliki perasaan bahwa orang tua tidak lagi menjadi panutan, namun juga merasa bahwa masih lemah akan diri sendiri, oleh karena itu remaja mudah terjerumus dalam kelompok remaja yang terdiri dari beberapa teman sebaya yang memiliki persoalan yang relatif sama.

Perubahan perilaku pada remaja berasal dari adanya aturan sosial pada lingkungan yang ditempatinya. Remaja akan menyimpang jika dirasa aturannya tidak lagi berlaku bagi dirinya. Umumnya remaja yang mengalami hal ini adanya pemicu masalah dari dalam keluarga yang mengakibatkan lemahnya norma dan nilai yang ada pada diri remaja. Sehingga kontrol diri akan lingkungan sosialnya menjadi lemah.<sup>4</sup> Hanya bermodalkan smartphone dan uang puluhan ribu rupiah mereka menjajal peruntungan. Namun dalam jangka panjang, mereka kecanduan dan berpotensi melakukan tindakan akhlak kurang baik.

Akhlak secara terminologi berarti tingkah laku seseorang yang didorong oleh suatu perbuatan yang baik. Akhlak merupakan merupakan bentuk bentuk

---

<sup>4</sup> Sulaiman, *Perilaku Menyimpang Remaja dalam Perspektif Sosiologi (Mihrani; Revisi)*. Karmila Pare Allo. <http://ebooks.uin-alauddin.ac.id/>, 2020, h. 153.

jamak jamak dari kata *khuluk*, berasal dari bahasa Arab yang berarti perangai, tingkah laku, atau tabiat. Akhlak adalah suatu sifat yang tertanam dengan kokoh didalam alam jiwa manusia, yang menjadi sumber lahirnya perbiatan-perbuatan, tindakan-tindakan dengan gampang dan mudah tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan.<sup>5</sup>

Akhlak merupakan tingkah laku dari seseorang kalau manusia itu baik karen dia mempunyai akhlak yang baik. Manusia tercermin dari akhlaknya, ini contoh dalam keseharian kita dirumah, disekolah, dilingkungan dan lain lain banyak anak atau remaja yang pandai tapi akhlaknya kurang tetapi tetap kita samakan seperti anak yang kurang bisa dalam pelajaran.

Contoh akhlak yang kurang baik dikarenakan judi *online* yang bisa kita lihat pada kasus di Banda Aceh pada sabtu, 28 januari 2023 lalu. Seorang suami nekat menggadaikan sepeda motor milik istrinya akibat kecanduan judi *online*. Awalnya sang suami mengaku bahwa sepeda motor tersebut telah hilang. Reskrim Banda Aceh kemudian melakukan penyidikan dan memintai keterangan sang suami, terungkap bahwa motor tersebut digadaikan dan bukannya hilang.<sup>6</sup> Judi *online* sama dengan judi konvensional yaitu dapat memberikan efek kecanduan.

Kasus lain akibat perjudian *online* dari Kabupaten Balungan, pria berinisial IY, ditangkap polisi usai mencuri 9 kotak amal masjid. Uang hasil curiannya digunakan untuk bermain judi *online*.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Kuswanto, E. *Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah*. Mudarrisa: Jurnal Kajian, h. 194-195.

<sup>6</sup> The News Of Aceh, *Pria Di Banda Aceh Nekat Gadaikan Sepmor Istri Gegara Kecanduan Judi Online*, <https://www.bithe.co/news/> ( 25 juni 2024).

<sup>7</sup> Web <https://www.detik.com/sulsel/hukum-dan-kriminal/d-6289575/remaja-di-kaltara-curi-uang-kotak-amal-masjid-demi-judi-online-ditangkap> (diakses pada: 25 juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal, di mana penulis menemukan ada sekitar 10 remaja di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu Tengah Kabupaten Simeulue yang terlibat dalam permainan judi *online*.<sup>8</sup> Keinginan remaja dalam bermain judi *online* diawali dengan kebiasaan melihat aktivitas kawan mereka yang terlebih dahulu terlibat dalam judi *online* yang mana sering memamerkan uang hasil judi *onlinenya*. Kemudahan dalam proses judi *online* juga merupakan daya tarik tersendiri sehingga membuat para leluasa leluasa dikarenakan mereka hanya menggunakan smart phone dan kartu ATM sehingga dapat dimainkan di mana saja dan kapanpun. Inilah dampak negatif dari judi *online* dapat mempengaruhi akhlak remaja.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti secara lebih mendalam lagi mengapa mereka tertarik melakukan judi *online*, kapan mereka melakukan judi *online*, dan bagaimana pengaruh judi *online* terhadap akhlak remaja di gampong luan sorep, dengan demikian skripsi ini berjudul “Pengaruh Judi *Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu Tengah Kabupaten Simeulue”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Keterlibatan Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah Dalam Kegiatan Judi *Online*?
2. Apa saja Bentuk Judi *Online* Yang Dilakukan Oleh Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah?

---

<sup>8</sup> Hasil Observasi Awal di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu Tengah Kabupaten Simeulue.

3. Bagaimana Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah?
4. Apa saja Pengaruh Judi *Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Keterlibatan Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah Dalam Kegiatan Judi *Online*
2. Untuk Mengetahui Apa saja Bentuk Judi *Online* Yang Dilakukan Oleh Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah
3. Untuk Mengetahui Bagaimana Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah
4. Untuk Mengetahui apa saja Pengaruh Judi *Online* Terhadap Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kec. Simeulue Tengah

### D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian di bidang PAI terutama pada bidang Akhlak tentang pengaruh game *Online* terhadap akhlak. Menjadi referensi bagi para mahasiswa dan berkaitan dengan judi *Online*.

2. Kegunaan Praktis

Peneliti untuk memahami, mengkaji atau melakukan penelitian yang Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para mahasiswa dan dosen di UIN Ar-Raniry dan bermanfaat sebagai bahan

evaluasi bagi orang tua dalam hal pengawasan dan batasan penggunaan media sosial kepada anak yang memasuki masa remaja.

## E. Definisi Operasional

### 1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>9</sup> Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa saja yang ada di sekitarnya.

### 2. Judi Online

Judi menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau hartanya dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan uang yang lebih besar dari pada jumlah uang semula.<sup>10</sup>

*online* diartikan dalam jaringan (daring) yaitu yang terhubung melalui jaringan komputer, internet dan sebagainya.<sup>11</sup> Jadi yang dimaksud dengan *online* adalah jaringan yang biasanya digunakan untuk bermain game. *Online* kata lain adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini dan dimainkan oleh banyak orang.

<sup>9</sup> Alwi Hasan, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005) h. 849.

<sup>10</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 419.

<sup>11</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring>. Diakses pada Rabu, 25 Juni 2024, pukul 23.00 WIB

Judi *online* adalah judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan di mana saja, kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, dan sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening. Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa judi *online* adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai taruhannya serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa judi *online* adalah sebuah permainan yang di mainkan secara *online* yang mengandalkan jaringan internet dan modal untuk bermain, dimana kemungkinan untuk menang pada umumnya bergantung pada peruntungan.

### 3. Akhlak

Menurut Imam Ghozali, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa (manusia) yang melahirkan tindakan-tindakan mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan.<sup>12</sup> Menurut Ibnu Maskawaih (w. 421 H/1030 M), akhlak adalah keadaan jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pemikiran terlebih dahulu. Sejalan dengan hal tersebut, Ibrahim Anis mengatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang melahirkan bermacam-macam perbuatan baik atau buruk, tanpa membutuhkan pertimbangan.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Robingatus, "*Peran Tarekat Dalam Membangun Karakter Bangsa*", Empirisma, 2012, h. 41.

<sup>13</sup> Damanhuri, *Akhlaq Perspektif Tasawuf Syekh Abdurrauf As-Singkili* (Jakarta: Lectura Press, 2004), h. 28-29.

Peneliti menyimpulkan bahwa akhlak atau karakter merupakan jati diri suatu individu yang pola pikir, gerak tubuh, sikap, dan bahasanya menunjukkan kualitas batin yang ada pada diri seseorang tanpa adanya unsur yang memaksa. Dalam hal ini, budi pekerti seseorang meliputi, sikap dan perilaku terhadap Tuhan, terhadap diri sendiri, terhadap keluarga, terhadap lingkungan, serta sikap dan perilaku terhadap masyarakat.

#### 4. Remaja

Menurut Papalia dan Olds masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa anak-anak dan dewasa yang dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia awal dua puluhan tahun. Menurut Adam dan Gullota masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Adapun Hurlock membagi masa remaja menjadi dua, yaitu masa remaja awal (13 hingga 17 tahun) dan masa remaja akhir (17 hingga 18 tahun). Hurlock membedakan masa remaja awal dan akhir dikarenakan pada masa remaja akhir individu mengalami transisi perkembangan yang jauh mendekati masa dewasa.<sup>14</sup>

Masa remaja adalah masa peralihan anak-anak ke masa dewasa yang ditandai dengan berbagai pertumbuhan maupun perkembangan yang terbagi menjadi dua masa yaitu masa remaja awal (13 hingga 17 tahun) dan remaja akhir (17 hingga 18 tahun).

#### F. Kajian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti, ada beberapa penelitian yang

---

<sup>14</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 220.

serupa dengan penelitian ini, namun di beberapa bagian jelas ada yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya. Adapun penelitian yang serupa tersebut diantaranya yaitu:

*Pertama*, skripsi Muntazar, dengan judul “*Pengaruh Judi online Terhadap Etos Kerja Pemuda di Dusun Pabambaeng Desa Anrihua Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba*” Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh judi *online* terhadap etos kerja pemuda yaitu pertama, waktu yang harusnya digunakan untuk kerja dan istirahat digunakan untuk bermain judi *online*. Pengaruh kedua, kualitas kerja seperti pemuda menjadi berkurang sebab pada saat kerja selalu disibukkan dengan handphone, disebabkan kekurangan jam tidur pada malam hari. Sehingga dalam bekerja menjadi tidak bergairah atau lesu. Penyebab pemuda terlibat dalam judi *online* yaitu: pengaruh dari iklan yang memberi informasi tentang judi *online* seperti melalui media sosial Facebook, Instagram, Youtube, dan lain lain sebagainya, pengaruh dari lingkungan atau teman-teman bergaulnya, pengaruh dari kebutuhan ekonomi seperti membutuhkan uang untuk membeli rokok, paket internet dan lain-lain sebagainya. Tanggapan keluarga terhadap etos kerja permainan judi *online* Pada kalangan pemuda adalah memberikan arahan kepada pemuda untuk tidak tenggelam dalam permainan judi *online* tersebut, ada orang tua yang marah, khawatir dan bingung entah harus melakukan apa terhadap anaknya yang terlanjur kecanduan dengan judi *online*.<sup>15</sup>

Persamaan penelitian dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh judi *online* sama-sama menggunakan metode penelitian

---

<sup>15</sup> Muntazar, Pengaruh Judi Online Terhadap Etos Kerja Pemuda di Dusun Pabambaeng Desa Anrihua Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba, *Skripsi*,

kualitatif. Perbedaan penelitian dengan penelitian penulis yaitu peneliti tentang akhlak remaja sedangkan muntazar tentang etos kerja remaja dan perbedaannya pada lokasi penelitian.

*Kedua*, Jurnal ilmu pendidikan yang ditulis oleh Asriadi dengan judul “Analisis Kecanduan Judi *online* (Studi Kasus pada Siswa di SMAK An-Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)”.<sup>16</sup> Jurnal ini membahas tentang kecanduan judi *online* pada siswa. Indikasi dari kecanduan judi *online* ditandai dengan waktu yang dihabiskan dalam bermain judi *online* adalah 5-6 jam dalam sehari. Tingginya frekwensi disebabkan oleh kebebasan membawa handphone kesekolah. Jenis judi *online* yang diikuti oleh responden adalah permainan kartu berupa kiu-kiu dan poker serta permainan bola *online*, yaitu sbobet. Responden terus terobsesi untuk kembali mengulang pengalaman berjudi tersebut. Apalagi jika memenangkan taruhan tersebut, begitupula jika responden kalah maka permainan akan terus diulang untuk menebus kekalahan.

Persamaan dari penelitian ini terletak pada fokus, yaitu pengkajian mengenai judi *online* yang menarik perhatian para pemuda. Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian sebelumnya berbentuk penelitian studi kasus dan mengambil subjek dari siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan tidak berbentuk studi kasus, yang menjadi subjek peneliti adalah remaja di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu Tengah Kabupaten Simeulue.

*Ketiga*, Skripsi Ramli, yang berjudul “*Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili di Jalan Emmy*

---

<sup>16</sup> Asriadi, Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nass Mandai Maros Kabupaten Maros), *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2020. h. 01.

*Saelan Kota Makassar)*<sup>17</sup>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ternyata judi *online* tidak bisa langsung bermain begitu saja sebelum daftar akun, mereka mengetahui permainan judi bola *online* dari belajar bersama teman, mereka menyukai judi bola *online* karena memiliki beberapa kelebihan, pertama karena jauh dari proses hukum, tidak diketahui siapapun, kedua bisa main kapan dan dimana saja yang penting jaringan internet terhubung. Judi *online* menggunakan modal sedikit, misal 10 ribu kalau banyak klup bola kita pilih dan kita menang bisa dapat 1 juta lebih, sehingga banyak diantara mahasiswa yang kecanduan untuk berjudi *online* bola.

Persamaan dari penelitian ini adalah pembahasan tentang judi *online*. Sedangkan yang menjadi perbedaan dari peneliti sebelum terletak pada objek penelitian, yaitu mahasiswa. Sedangkan penelitian ini memilih masyarakat sebagai objek. Perbedaan juga terdapat pada teori, peneliti Ramli menggunakan teori interaksi sedangkan penelitian ini teorinya adalah tentang akhlak.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab:

Bab I, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu yang relevan, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II, berisi landasan teori yang berkaitan dengan Pengaruh Judi *online* Terhadap Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu Tengah

---

<sup>17</sup> Ramli, "Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)", *Skripsi* (Makassar: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMM, 2018). h. 10. 9

Kabupaten Simeulue

Bab III, metode penelitian yang meliputi: pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrument pengumpulan data, Teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV, berisi hasil penelitian Pengaruh Judi *online* Terhadap Akhlak Remaja Di Gampong Luan Sorep Kecamatan Simeuleu Tengah Kabupaten Simeulue

Bab V, penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

