

**PEMAHAMAN MAHASISWA UIN AR-RANIRY  
TERHADAP AYAT JUDI DALAM KONTEKS GAME YANG  
BERUNSUR *GACHA***

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh :

**MUHAMMAD AUDIRA PASYA NURDINAH**

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat  
Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir  
**NIM. 220303010**



**PROGRAM STUDI ILMU AL-QUR'AN DAN TAFSIR  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH 2024/2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Muhammad Audira Pasya Nurdinah

NIM : 220303010

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, 18 Desember 2025

Yang menyatakan,



Munammad Audira Pasya Nurdinah

NIM. 220303010

# 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:


**Muhammad Audira Pasya Nurdinah**

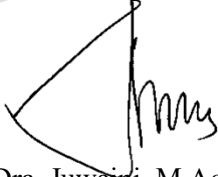
Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat  
Program Studi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir  
NIM : 220303010

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1

Pembimbing 2

  
Lazuardi Muhammad latif Lc., M.Ag., Ph.D  
NIP. 197701212007101000

  
Prof. Dra. Juwaini, M.Ag., Ph.D.  
NIP. 196606051994022001

## 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, 5 Februari 2026 M  
17 Sya'ban 1447 H

Di Darussalam-Banda Aceh  
Panitia Ujian Munaqasyah  
Mengetahui,

Ketua,

Lazuardi Muhammad Atif Lc., M.Ag., Ph.D  
NIP. 197701212007101000

Sekretaris,

Ali Abdurahman Simangunsong M.Ag  
NIP. 199902112025051007

Anggota I,

Dr. Nur Baety Sofyan Lc., MA.  
NIP. 198208082009012009

Anggota II,

Muhammad Nuzul Abraar M.Ag.  
NIP. 199807042025051004

Mengetahui,

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



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

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, kasih sayang, dan hidayah-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini yang berjudul “*Pemahaman Mahasiswa UIN Ar-Raniry Terhadap Ayat Judi Dalam Konteks Game yang Berunsur Gacha*” tepat pada waktunya. Tidak lupa, shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah memperjuangkan risalah tauhid dan menanamkan kalimat agung “*Lā ilāha illallāh*”.

Selama proses penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan, 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 terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ummi dan Abi, yang telah memberikan doa dan kasih sayang tanpa henti. Setiap langkah dan perjuangan yang penuh tantangan ini, ummi dan abi adalah alasan terbesar penulis masih mampu bertahan. Segala pencapaian ini tidak lain adalah buah dari cinta, didikan, dan keikhlasan yang tak mengharapkan balasan apapun.

Selanjutnya, ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Bapak Lazuardi Muhammad Latif, Lc., M.A, Ph.D. dan Prof. Dra. Juwaini, M.Ag.,Ph.D. selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu dan perhatian yang telah diberikan di tengah kesibukan masing-masing. Segala kebaikan dan kesabaran yang telah Bapak dan Ibu berikan akan selalu penulis kenang dan jadikan motivasi untuk melangkah ke tahap selanjutnya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat yang telah menjadi tempat pembentukan intelektual, spiritual, dan karakter penulis selama proses studi. Tak lupa, terimakasih kepada seluruh pimpinan, staf, dan dosen yang telah memberikan dukungan dan bimbingan 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 yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

Terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Nur Fajriani, Wira Syahputra dan anggota di grup *badminton dadakan* atas dukungan, semangat, dan perhatian yang tiada henti. Kehadiran kalian selalu memberi kekuatan dalam setiap langkah penulis.

Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi, baik langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan Islam, khususnya dalam mengkaji hubungan antara pemahaman ayat-ayat larangan perjudian dengan fenomena game gacha dalam konteks digital saat ini.

## ABSTRAK

Nama/NIM : Muhammad Audira Pasya Nurdinah / 220303010  
Judul : Pemahaman Mahasiswa UIN Ar-Raniry Terhadap  
Ayat Judi Dalam Konteks Game Yang Berunsur  
*Gacha*  
Prodi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir  
Tebal skripsi : 87 Halaman  
Pembimbing I : Lazuardi Muhammad latif Lc.,M.Ag.,Ph.D.  
Pembimbing II : Prof. Dra. Juwaini, M.Ag., Ph.D.

Perkembangan game digital modern menghadirkan mekanisme *gacha* yang bersifat spekulatif dan berpotensi menyerupai praktik perjudian (*maysir*) yang dilarang dalam Al-Qur'an, khususnya Surah *al-Ma'idah* ayat 90–91. Mahasiswa sebagai pengguna aktif teknologi digital dihadapkan pada tantangan dalam mengintegrasikan pemahaman keagamaan dengan budaya digital. Penelitian ini bertujuan melihat tingkat pemahaman mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap ayat-ayat larangan perjudian serta pengaruhnya terhadap sikap mereka terhadap game berbasis *gacha*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui kuesioner kepada 50 mahasiswa pemain game *gacha*, dengan analisis statistik deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa 84% mahasiswa memiliki pemahaman yang baik terhadap ayat larangan perjudian, dan 92% mampu membedakan konsep *maysir*, *qimar*, dan *gharar*. Namun demikian, 36% responden belum sepenuhnya menyadari unsur perjudian dalam mekanisme *gacha* meskipun memahami potensi kerugiannya. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman normatif keagamaan dan penerapannya dalam praktik digital sehari-hari.

## 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	Z	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 *al-falsafat al-ūlā*. Sementara *ta' marbūtah* mati saat dihadapkan oleh harakat sukun, transliterasinya adalah (h), misalnya: (تحفّات الفلسفة مناحج الأدلة, دليل الإنابة) 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: جزى ملائكة dan tertulis *mala'ikah*, جزى ditulis *juz'ī*. 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	= Subhānahu Wata'āla
Saw	ﷺ = Ṣallallāhu 'Alayhi Wasallam
AS	= 'Alaihi Wasallam
QS.	= Qur'an Surah
t.tp.	= Tanpa Tempat Penerbit
t.t.	= Tanpa Tahun
Cet.	= Cetakan
Vol.	= Volume
Terj.	= Terjemahan
hlm.	= Halaman

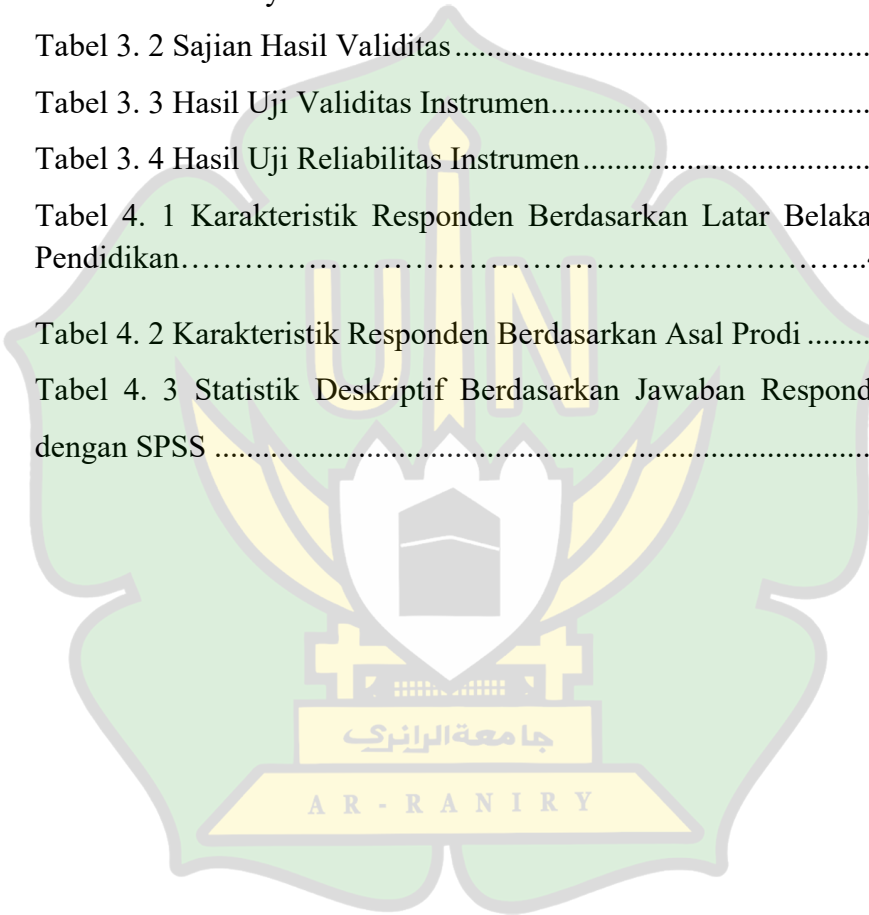
## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
F. Sistematika Penulisan.....	5
G. Definisi Operasional.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Kerangka Teori.....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Sumber Data.....	34
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35

D. Populasi dan Sampel .....	35
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Indikator Skoring Pemahaman.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Gambaran Umum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.....	46
B. Pengetahuan Pemahaman Mahasiswa UIN Ar-Raniry Mengenai ayat-ayat Al-Qura'an yang berkaitan dengan perjudian .....	49
C. Pemahaman Mahasiswa mengenai Larangan Perjudian dalam Al-Qur'an terkait dengan Mekanisme Permainan bernuansa <i>Gacha</i> .....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN80</b>	
<b>Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi.....</b>	<b>80</b>
<b>Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli.....</b>	<b>81</b>
<b>Lampiran 3 Hasil Output SPSS Per Responden.....</b>	<b>82</b>
<b>Lampiran 4 Descriptive Statistics .....</b>	<b>87</b>
<b>Lampiran 5 .....</b>	<b>90</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>90</b>

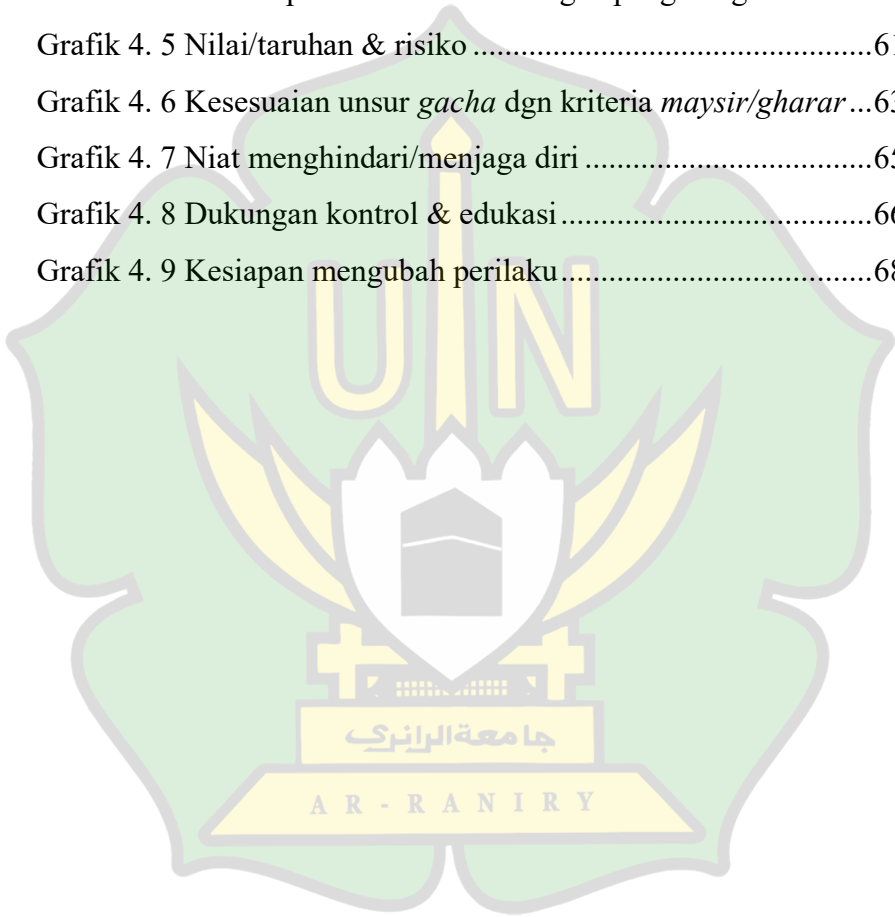
## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan beserta indikatornya .....	38
Tabel 3. 2 Sajian Hasil Validitas .....	40
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	41
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	42
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan.....	47
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Prodi .....	48
Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Berdasarkan Jawaban Responden dengan SPSS .....	49



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Mengetahui ayat & makna umum <i>maysir</i> .....	51
Grafik 4. 2 Membedakan <i>maysir-qimâr-gharar</i> .....	53
Grafik 4. 3 Contoh modern & alasan problematik <i>gharar</i> .....	56
Grafik 4. 4 Ketidakpastian/acak & dorongan pengulangan .....	58
Grafik 4. 5 Nilai/taruhan & risiko .....	61
Grafik 4. 6 Kesesuaian unsur <i>gacha</i> dgn kriteria <i>maysir/gharar</i> ...	63
Grafik 4. 7 Niat menghindari/menjaga diri .....	65
Grafik 4. 8 Dukungan kontrol & edukasi .....	66
Grafik 4. 9 Kesiapan mengubah perilaku.....	68



## BABI PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada sejumlah platform permainan daring, terdapat fitur yang dikenal dengan istilah *gacha*, yaitu sebuah mekanisme undian di mana pemain berkesempatan memperoleh item tertentu secara acak. Tujuan dari mekanisme ini adalah untuk mendapatkan item yang diinginkan agar dapat dimiliki secara permanen dalam permainan. yang menjadi permasalahan disini itu terlibatnya transaksi di dalam *gacha*. mekanisme *gacha* ini memiliki kemiripan dengan praktik perjudian, baik dari segi ketidakpastian hasil, pengeluaran uang (baik virtual maupun nyata), hingga ketergantungan pada keberuntungan.

Perjudian merupakan praktik yang dilarang dalam Islam karena dapat menimbulkan kerugian dan bertentangan dengan prinsip keadilan. Dalam Al-Qur'an, perjudian disebutkan dalam salah satu ayat. *al-Ma'idah*: 90-91, yang menyatakan bahwa perjudian adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan.

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

AR - RANIRY

Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ  
وَيَصُدَّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۚ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat maka tidakkah kamu mau berhenti?

Sejauh penelusuran peneliti, kajian-kajian sebelumnya umumnya bersifat normatif atau konseptual, yang membahas sistem *gacha* dalam game digital dari sudut pandang hukum Islam. Namun, masih sangat sedikit penelitian yang menggali sejauh mana mahasiswa khususnya di lingkungan perguruan tinggi Islam seperti UIN Ar-Raniry memahami ayat-ayat Al-Qur'an tentang larangan perjudian dan mengaitkannya dengan praktik digital seperti game *gacha*. Selain itu, belum ditemukan studi kuantitatif yang mengukur tingkat kesadaran tersebut secara sistematis di kalangan mahasiswa lintas fakultas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut dan menghadirkan data empiris mengenai kesesuaian antara wawasan keagamaan mahasiswa dan perilaku digital mereka.<sup>1</sup>

Kondisi ini memunculkan sebuah problematika penting: apakah pemahaman mereka terhadap ayat-ayat yang melarang perjudian telah benar-benar membentuk kesadaran dalam menghadapi fenomena digital semacam ini? Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu untuk menelusuri bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap game yang mengandung unsur *gacha*, guna melihat sejauh mana pengetahuan keagamaan mereka berperan dalam menyikapi praktik permainan digital yang dinilai mengandung unsur maisir dalam perspektif Islam.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Dina Ilham Nurjanah and Others, '*Konsep Gharar Dan Maisir Dalam Transaksi Ekonomi Fikih Mu ' Amalah*', 2.3 (2024), hlm. 159–66.

<sup>2</sup> Fadly Nasrul, "*Penafsiran Ayat Ayat Larangan Judi Dalam Al-Qur'an Perspektif Tafsir Maqashidi Dan Relevansinya Terhadap Judi Online Di Indonesia*", (Skripsi, Fakultas Ilmu Al-Quran Dan Tafsir, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2024), Diakses Dari <<https://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id>. > [Accessed 12 February 2025].

Penelitian ini memiliki signifikansi penting dalam melihat sejauh mana mahasiswa UIN Ar-Raniry, sebagai bagian dari lingkungan akademik bercorak keislaman, memahami nilai-nilai Al-Qur'an khususnya yang berkaitan dengan larangan perjudian *maysir* di tengah budaya digital modern. Meskipun mahasiswa berasal dari berbagai program studi, secara umum mereka memiliki latar keagamaan yang kuat. Namun dalam kenyataannya, masih banyak yang terlibat dalam permainan digital dengan sistem *gacha* seperti *Efootball*, *Mobile Legends*, *PUBG*, *Genshin Impact*, maupun *game slot*, tanpa menyadari adanya unsur perjudian dalam bentuk ketidakpastian dan pertaruhan di dalamnya. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk mengungkap tingkat pemahaman mereka terhadap ayat-ayat larangan judi serta kesadaran mereka dalam menerapkan prinsip-prinsip Al-Qur'an dalam perilaku digital masa kini. Hasilnya diharapkan dapat menjadi masukan bagi dunia pendidikan Islam dalam menanamkan nilai-nilai syariat dalam konteks yang lebih aktual dan aplikatif.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini akan mengkaji pemahaman mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan larangan perjudian, khususnya dalam Surah *al-Ma'idah*: 90–91. Fokus utama diarahkan pada bagaimana mahasiswa dari berbagai program studi memahami makna dan konteks larangan *maysir* dalam perspektif ajaran Islam yang menyeluruh, serta sejauh mana pemahaman tersebut tercermin dalam sikap dan perilaku mereka di era digital.

Fokus berikutnya adalah interaksi mahasiswa dengan game digital yang menggunakan sistem *gacha*, seperti *Efootball*, *PUBG*, *Mobile Legends*, *Genshin Impact*, maupun permainan digital berbasis undian lainnya. Sistem ini, meskipun tidak selalu melibatkan taruhan uang secara langsung, mengandung elemen ketidakpastian dan pertaruhan yang memiliki kemiripan dengan praktik perjudian dalam Islam. Penelitian ini akan mengeksplorasi apakah mahasiswa menyadari keterkaitan antara mekanisme *gacha*

dan konsep *maysir*, serta sejauh mana pemahaman keagamaan mereka memengaruhi cara mereka menyikapi atau merespons bentuk hiburan digital tersebut.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang di kaji dari latar belakang permasalahan di atas dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengetahuan mahasiswa UIN Ar-raniry mengenai ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan perjudian.
2. Bagaimana mahasiswa UIN Ar-raniry memahami larangan perjudian dalam Al-Qur'an terkait dengan mekanisme permainan bernuansa *gacha*.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan beberapa rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dilakukan supaya dapat:

1. Untuk mengetahui pengetahuan pemahaman mahasiswa UIN Ar-raniry tentang ayat-ayat Al-Qur'an terkait perjudian.
2. Mendeskripsikan pemahaman mahasiswa UIN Ar-raniry larangan perjudian dalam Al-Qur'an terkait permainan *gacha*.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, khususnya dalam pendekatan tafsir tematik terhadap ayat-ayat tentang larangan perjudian *maysir*. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana mahasiswa UIN Ar-Raniry memahami nilai-nilai syariat dalam menghadapi fenomena budaya digital yang terus berkembang, termasuk dalam bentuk permainan digital berbasis *gacha* yang mengandung unsur ketidakpastian dan pertaruhan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan literatur keislaman yang aplikatif terhadap realitas sosial saat ini.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Universitas, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pembinaan karakter mahasiswa dan penguatan kurikulum berbasis nilai-nilai Al-Qur'an yang kontekstual, khususnya terkait etika digital dan tantangan moral di era teknologi.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam mengkaji realitas sosial melalui pendekatan kuantitatif, serta memperluas wawasan tentang hubungan antara pemahaman ayat-ayat Al-Qur'an dengan perilaku digital mahasiswa.
- c. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan gambaran mengenai fenomena perjudian terselubung dalam bentuk sistem *gacha* dalam game online, serta urgensi pemahaman terhadap ayat-ayat larangan judi dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Bagi pengguna game berbasis *gacha*, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran agar lebih selektif dan bijak dalam memilih hiburan digital, serta mempertimbangkan nilai-nilai keislaman dalam setiap aktivitas yang dilakukan, termasuk dalam dunia permainan daring.

## F. Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini mengorganisasikan sumber daya yang ditentukan ke dalam sub-bab dengan system penyampaian berikut ini untuk membantu pembaca memahami proyek studi dengan lebih baik.

Bab Pertama, Pendahuluan bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang mendasari pentingnya penelitian dilakukan, yaitu mengenai keterlibatan mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam permainan digital berbasis *gacha* yang mengandung unsur perjudian *maysir* menurut perspektif Islam. Bab ini juga memuat batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teoritis dan praktis), definisi operasional istilah, serta sistematika penulisan.

Bab Kedua, Tinjauan Pustaka bab ini menguraikan landasan teori dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan. Kajian mencakup konsep *maysir* dan *gharar* dalam Islam, pemahaman terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang melarang perjudian (khususnya QS. *al-Ma'idah*: 90–91), teori perilaku digital, serta pembahasan mengenai sistem *gacha* dalam game online. Bab ini juga memuat kerangka teori dan kerangka pikir yang menjadi dasar analisis dalam penelitian.

Bab Ketiga, Metode Penelitian bab ini menjelaskan pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap ayat-ayat judi dalam kaitannya dengan game berbasis *gacha*. Penjabaran dalam bab ini meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data melalui kuesioner, instrumen penelitian, serta teknik analisis data secara statistik deskriptif.

Bab Keempat, Hasil Penelitian dan Pembahasan bab ini menyajikan hasil pengolahan data yang diperoleh dari kuesioner yang telah disebarakan kepada mahasiswa. Data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan interpretasi deskriptif. Selain itu, dilakukan pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian dengan mengaitkannya pada teori dan ayat-ayat Al-Qur'an yang relevan.

Bab Terakhir Penutup dan Saran, bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya atau untuk kepentingan institusi terkait, khususnya dalam membentuk sikap mahasiswa terhadap nilai-nilai keislaman di era digital.

## **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan penjelasan rinci tentang suatu istilah atau konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan aktivitas tertentu, termasuk dalam konteks penelitian.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Widjono, *Bahasa Indonesia* (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm .120.

## 1. Qimar, Maisir dan Judi

Istilah *qimar* (قِمَار) dalam bahasa Arab secara etimologis mengandung makna "pertaruhan" atau "perlombaan". Dalam ajaran Islam, *qimar* dipahami sebagai bentuk perjudian, yaitu suatu aktivitas di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu demi memperoleh keuntungan, namun disertai kemungkinan kerugian. Praktik semacam ini dinilai haram karena melibatkan unsur spekulatif dan ketidakpastian yang berpotensi merugikan salah satu pihak yang terlibat.

Istilah *maysir* (مَيْسِر) sering digunakan secara sinonim dengan *qimar*. *Maysir* secara harfiah berarti "kemudahan" atau "kemenangan yang mudah", dan dalam praktiknya merujuk pada perolehan kekayaan tanpa usaha yang sah, seperti melalui perjudian. Kedua istilah ini digunakan dalam Al-Qur'an untuk menggambarkan dan melarang praktik perjudian.<sup>4</sup>

Dalam Al-Qur'an, larangan terhadap *qimar* dan *maysir* disebutkan dalam Surah *al-Baqarah* ayat 219 dan Surah *al-Ma'idah* ayat 90-91,

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ  
مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ  
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 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

---

<sup>4</sup> Asy-Syaukani, *Tafsir Fathul Qadir, Tahqiq Dan Takhrij*, 3rd edn (Jakarta: Pustaka Azzam, 2012), hlm. 330-336.

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

Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ  
وَيَصُدَّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۚ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ

Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

Menekankan bahwa perjudian adalah perbuatan setan yang menyebabkan permusuhan dan menghalangi manusia dari mengingat Allah dan melaksanakan salat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi diartikan sebagai suatu bentuk permainan yang melibatkan pertarungan uang atau barang berharga, misalnya permainan dadu atau kartu. Secara lebih luas, judi juga mencakup aktivitas mempertaruhkan sejumlah harta dalam permainan yang bergantung pada keberuntungan, dengan harapan memperoleh hasil yang lebih besar dari yang dipertaruhkan. Aktivitas ini tidak hanya berpotensi menimbulkan kerugian secara materi, tetapi juga dapat menimbulkan ketergantungan serta dampak negatif secara moral, baik bagi pelaku maupun keluarganya.<sup>5</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi diartikan sebagai permainan yang melibatkan uang sebagai objek taruhan.

---

<sup>5</sup> Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana* (Jakarta: PT. Tatanusa, 2012), hlm. 85-86.

Secara umum, perjudian merujuk pada kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau aset tertentu dalam sebuah permainan yang bergantung pada faktor keberuntungan, dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar dari nilai yang dipertaruhkan semula.<sup>6</sup>

## 2. Game *Gacha*

Game *gacha* merupakan jenis permainan digital yang menggunakan sistem *probabilitas* dalam pemberian item atau karakter, di mana pemain tidak mengetahui secara pasti hasil yang akan diperoleh. Setiap item memiliki tingkat kelangkaan tertentu yang diatur oleh sistem algoritma, sehingga peluang untuk mendapatkan item langka cenderung lebih kecil dibandingkan item biasa.

Mekanisme ini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga dirancang untuk mendorong keterlibatan pemain secara terus-menerus melalui sistem peluang (*randomness*). Dalam praktiknya, pemain sering kali terdorong untuk melakukan pembelian berulang (*top-up*) untuk meningkatkan peluang mendapatkan item yang diinginkan. Hal ini menunjukkan adanya unsur ketergantungan pada keberuntungan, bukan semata-mata keterampilan.

Sistem *gacha* memiliki kesamaan dengan konsep *loot box*, yaitu sama-sama mengandung unsur ketidakpastian terhadap hasil yang diperoleh. Pemain mengeluarkan sejumlah uang atau mata uang dalam game tanpa jaminan mendapatkan item tertentu, sehingga terdapat kemungkinan mengalami kerugian.

Dari perspektif ekonomi dan perilaku, mekanisme ini dapat memicu perilaku konsumtif dan adiktif, karena pemain cenderung terus mencoba hingga mendapatkan hasil yang diharapkan. Dalam konteks ini, game *gacha* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi

---

<sup>6</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Kedua* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 419.

juga dapat memengaruhi pola pengambilan keputusan pemain yang didasarkan pada spekulasi dan harapan keuntungan.<sup>7</sup>

Untuk melakukan *gacha*, pengguna dapat memperoleh item secara gratis dengan menyelesaikan quest-quest yang disediakan dalam game. Namun, persentase keberhasilannya sangat rendah, hanya sekitar 10%. Jika pengguna tidak berhasil mendapatkan item dari quest gratis tersebut, satu-satunya cara untuk memperoleh item adalah dengan melakukan *top-up* menggunakan uang virtual di dalam game.

Semakin kecil jumlah persentase yang didapatkannya maka sedikit uang yang dikeluarkan, apabila semakin besar persentase yang dia dapat maka semakin besar uang yang di keluarkan. hal ini bisa membuat si pengguna tidak terkendali terhadap uangnya yang mana dia hanya berpikir cepat untuk mendapatkan objek yang didalam game tetapi sudah terlanjur banyak maka tanggung untuk tidak mendapatkannya.

Dengan adanya kategori *gacha* yang disediakan di dalam game itu membuat si pemakai ketagihan untuk mendapatkan suatu item atau karakter tersebut yang mana keberhasilan dan kerugian dalam *gacha* itu tergantung hoki atau tidaknya, dalam artian kita tidak bisa menebak berapa jumlah uang yang kita keluarkan.

---

<sup>7</sup> Niall Condon, *Everything you need to know about mobile gacha games*, Content Writer, (2021).

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Pustaka

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menelusuri berbagai sumber informasi dan hasil penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan. Referensi yang digunakan mencakup buku, skripsi, serta karya ilmiah lainnya yang relevan dengan topik yang diteliti, guna memperkuat dasar teori dan pijakan akademik. Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan, ditemukan beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan fokus kajian ini. Adapun beberapa di antaranya akan diuraikan dalam kajian pustaka berikut.

Terdapat karya jurnal ilmiah selanjutnya merupakan karya dari Muhammad Zaky Asalimy, Rahmat Kurniawan, Ahmad Akrom Ismail, yang menyinggung *gacha* terhadap prespektif hukum Islam, hukum terkait dengan sistem "*gacha*" dalam permainan video dapat ditinjau dari beberapa perspektif, terutama terkait dengan masalah-masalah seperti perjudian, transaksi yang tidak jelas, dan keadilan dalam perdagangan.<sup>8</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif berbasis studi kepustakaan (*library research*), yang menelaah sistem *gacha dalam game Mobile Legends* dari perspektif hukum Islam, khususnya dengan membandingkan mekanisme *gacha* dengan unsur *maysir* (perjudian) dan *gharar* (ketidakpastian) menurut literatur fiqh dan ayat Al-Qur'an. menyoroiti fenomena sistem *gacha* dalam permainan video dari sudut pandang hukum Islam. Terdapat dua unsur utama yang dibahas:

Perjudian *Maisir* dan keberuntungan *Qimar*, Islam mengharamkan praktik perjudian yang berbasis pertaruhan dan hasil acak. Dalam konteks *gacha*, penggunaan uang nyata atau virtual

---

<sup>8</sup> Muhammad Zaky Asalimy, Rahmat Kurniawan, and Ahmad Akrom, 'Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam', *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2.6 (2024), hlm. 417-25.

untuk memperoleh hasil berdasarkan keberuntungan dikategorikan sebagai bentuk perjudian. Hal ini sejalan dengan QS. *al-Ma'idah*: 90-91 yang melarang berjudi karena dapat menimbulkan permusuhan dan menjauhkan dari ibadah.

Transaksi yang tidak jelas *Gharar*, Konsep *gharar* merujuk pada transaksi yang tidak pasti dan merugikan salah satu pihak. Sistem *gacha* mencerminkan praktik *gharar* karena pemain tidak mengetahui hasil akhir dari transaksi top-up mereka. Ketidakpastian ini menjadikan sistem *gacha* dipandang haram dalam pandangan beberapa ulama.

Penelitian dari jurnal ilmiah berikut oleh Ridho Napu dkk. berjudul "*Perspektif Al-Maysir pada Sistem Gacha di Game Valorant*" menggunakan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *gacha* dalam game Valorant memiliki karakteristik perjudian: Mengandung *gharar* karena ketidakpastian hasil, Memiliki kesamaan dengan *maysir* karena bergantung pada keberuntungan, Mendorong perilaku konsumtif dan ketagihan.

Penelitian ini juga menyinggung kekosongan regulasi hukum positif di Indonesia terkait perjudian digital, di mana mekanisme *gacha* masih berada di wilayah abu-abu secara legal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, di mana data dikumpulkan melalui observasi terhadap mekanisme *gacha* dalam game serta wawancara dengan beberapa pemain Valorant. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *gacha* dalam game ini memiliki kesamaan dengan mekanisme perjudian, karena pemain melakukan transaksi dengan harapan mendapatkan item tertentu, tetapi hasil yang diperoleh bersifat acak dan tidak dapat diprediksi.

Dari perspektif fikih muamalah, sistem *gacha* dapat dianggap tidak sesuai dengan prinsip jual beli yang sah dalam Islam, karena: Mengandung unsur *gharar* (ketidakpastian) Pemain tidak mengetahui dengan pasti barang yang akan mereka peroleh, Memiliki kemiripan dengan judi *maysir* Mekanisme transaksi bergantung pada keberuntungan tanpa ada kepastian keuntungan

bagi pemain, Mendorong perilaku konsumtif dan ketagihan Pemain cenderung terus menghabiskan uang demi mendapatkan item yang diinginkan, yang sering kali berakhir dengan kerugian finansial.

Selain perspektif Islam, penelitian ini juga menyoroti regulasi hukum terkait perjudian digital di Indonesia, di mana sistem seperti *gacha* masih belum memiliki regulasi yang jelas.<sup>9</sup> tentang penertiban perjudian mengatur bahwa setiap permainan yang bergantung pada keberuntungan masuk dalam kategori perjudian yang dilarang. Namun, mekanisme dalam game online seperti Valorant masih berada dalam wilayah abu-abu dalam hukum positif.<sup>10</sup> Menyebabkan perilaku konsumtif dan kecanduan Penelitian ini juga menyinggung belum jelasnya regulasi hukum positif terhadap *gacha* di Indonesia.

Penelitian selanjutnya berupa Skripsi yang dilakukan oleh Rifat Kusuma, yang menelaah praktik *gacha* dalam game online dari perspektif hukum positif (Pasal 303 KUHP) dan Fatwa MUI Jawa Timur No. 1 Tahun 2022. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa *gacha* mengandung unsur *maysir* (perjudian) dan *gharar* (ketidakpastian), sehingga dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian dalam pandangan Islam dan hukum negara. Namun, pendekatan yang digunakan bersifat normatif dan berfokus pada regulasi.<sup>11</sup>

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Abdul Fattah Isra dalam skripsinya berjudul "*Pemahaman Mahasiswa IAT FUF UIN Ar-Raniry tentang Ayat-ayat Judi*" menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan lapangan (*field research*). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir memahami ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan

---

<sup>9</sup> Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974

<sup>10</sup> Ridho Napu, '*Perspektif Al-Maysir Pada Sistem Gacha Di Game Valorant*', 4.2 (2024), hlm. 86–95.

<sup>11</sup> Rifat Kusuma, '*Konsep Perjudian Pada Sistem Gacha Di Game Online (Menurut Pasal 303 Kuhp Dan Fatwa Mui Jatim No 1 Tahun 2022)*' (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2025) <[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/83894/1/11200430000063\\_RIFAT KUSUMA.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/83894/1/11200430000063_RIFAT%20KUSUMA.pdf)>.

larangan judi *maysir*, yang dalam Islam diharamkan karena dampak buruknya terhadap individu dan masyarakat.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memahami dengan baik hukum haramnya judi serta konsekuensi negatif yang ditimbulkan, seperti kerusakan moral, ketagihan, dan kerugian finansial. Namun demikian, masih terdapat mahasiswa yang hanya memahami makna ayat-ayat tersebut secara umum, tanpa mendalami aspek sosial dan spiritual dari larangan berjudi.

Sebagai bagian dari kajian pustaka, penelitian ini juga merujuk pada literatur tafsir yang membahas tentang judi, seperti karya Buya Hamka dan Hasbi Ash-Shiddieqy, yang menegaskan bahwa perjudian merusak tatanan sosial dan menghalangi manusia dari ibadah kepada Allah. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam menggambarkan pemahaman mahasiswa terhadap ayat-ayat judi dalam Al-Qur'an dan menekankan pentingnya pendidikan keagamaan dalam membentengi generasi muda, khususnya mahasiswa, dari praktik-praktik menyimpang seperti perjudian.<sup>12</sup>

Ketiga ada Penelitian dari Skripsi yang dilakukan oleh Muhammad Radhi Aulia, berjudul "*Analisis Jual Beli dengan Sistem Game of Chance (Gacha) pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah*". mengkaji bahwa sistem *gacha* mengandung unsur *maysir* dan *gharar*. Dalam praktiknya, pemain membeli mata uang virtual menggunakan uang asli, lalu menggunakannya untuk memperoleh item secara acak tanpa jaminan keberhasilan. Ini menunjukkan adanya persamaan dengan praktik judi konvensional yang bergantung pada keberuntungan.

Dalam sistem *gacha*, pemain membeli mata uang virtual menggunakan uang asli, kemudian menggunakan mata uang tersebut untuk melakukan undian guna mendapatkan item dalam game.

---

<sup>12</sup> Abdul Fattah Isra, 'Pemahaman Mahasiswa IAT FUF UIN Ar-Raniry Tentang Ayat-Ayat Judi' (Skripsi Universitas Islam negeri Ar-raniry Banda Aceh, 2024) <<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/40435/>>. [accessed2025]

Namun, hasil dari undian ini tidak dapat diprediksi, karena item yang diperoleh bersifat acak dan bergantung pada peluang yang telah ditentukan oleh sistem game. Pemain tidak memiliki kendali penuh terhadap apa yang mereka beli, melainkan bergantung pada keberuntungan mirip dengan mekanisme perjudian di *kasino* atau *lotere*.<sup>13</sup>

## **B. Kerangka Teori**

Mencakup konsumsi game dan konten online lainnya, memiliki dampak besar terhadap pandangan dan perilaku generasi muda, termasuk mahasiswa. Dalam konteks ini, penting untuk menganalisis bagaimana game *gacha* mempengaruhi perspektif mahasiswa terhadap judi dalam Islam dan apakah ada pergeseran dalam pemahaman mereka tentang halal-haram dalam konteks digital. Walaupun mereka belajar di kampus islam.

### **1. Pemahaman**

#### **a. Pengertian Pemahaman**

Pemahaman pada dasarnya merupakan suatu proses kognitif yang berkaitan dengan aktivitas memahami atau memaknai suatu informasi. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan dalam memahami maupun memahamkan suatu hal. Dalam konteks pembelajaran, pemahaman mencerminkan proses belajar yang menghasilkan capaian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>14</sup>

Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa pemahaman tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat, tetapi juga mencakup kemampuan membedakan, memperkirakan, menjelaskan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, serta

---

<sup>13</sup> Muhammad Radhi Aulia, '*Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah*' (Skripsi Universitas Uin Ar-Raniry Banda Aceh, 2023) <[https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29228/1/Muhammad\\_Radhi\\_Aulia\\_180102130\\_FSH\\_HES\\_082161668641.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29228/1/Muhammad_Radhi_Aulia_180102130_FSH_HES_082161668641.pdf)>.[accessed2025]

<sup>14</sup> KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 811.

memberikan contoh dan menuliskan kembali suatu konsep. Melalui pemahaman, seseorang mampu menunjukkan keterkaitan antara fakta dan konsep secara logis.<sup>15</sup>

Menurut Sudjana, pemahaman merupakan hasil belajar yang tampak ketika peserta didik mampu menjelaskan kembali materi dengan susunan kalimatnya sendiri, memberikan contoh lain dari yang telah dipelajari, serta menerapkan konsep tersebut pada situasi atau kasus yang berbeda.<sup>16</sup> Dengan demikian, pemahaman menuntut kemampuan berpikir yang lebih mendalam dibandingkan sekadar hafalan.

Nasution menegaskan bahwa pemahaman adalah kesanggupan individu untuk mendefinisikan dan merumuskan kembali konsep dengan bahasa sendiri, menafsirkan teori, serta melihat implikasi dan konsekuensi dari suatu permasalahan. Pemahaman juga mencakup kemampuan memprediksi kemungkinan atau dampak dari suatu kejadian.<sup>17</sup>

Selanjutnya, Bloom sebagaimana dikutip oleh Sudijono menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti sesuatu setelah informasi tersebut diketahui dan diingat. Peserta didik dikatakan memahami apabila mampu memberikan penjelasan yang lebih rinci menggunakan bahasa sendiri.<sup>18</sup> Sejalan dengan itu, Purwanto menjelaskan bahwa pemahaman menuntut kemampuan untuk menangkap makna konsep, situasi, dan fakta, sehingga individu tidak hanya menghafal secara verbal, tetapi benar-benar memahami substansi permasalahan.<sup>19</sup>

---

<sup>15</sup> Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 188-119.

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 24-25.

<sup>17</sup> S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 27.

<sup>18</sup> Anas Sudijno, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada., 2012), hlm. 50

<sup>19</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 44.

## b. Tingkatan Pemahaman

Tingkat pemahaman sering dikategorikan secara praktis menjadi sangat paham, cukup paham, kurang paham, dan tidak paham, berdasarkan hasil pengukuran menggunakan instrumen tertentu seperti kuesioner.<sup>20</sup>

### 1) Mengatahui

Tingkat mengetahui merupakan tahap paling dasar dalam proses pemahaman. Pada tahap ini, individu hanya sebatas mampu mengenali dan mengingat informasi atau konsep yang telah diterima. Kemampuan ini ditunjukkan dengan mengingat istilah, fakta, atau definisi tanpa harus memahami makna yang lebih dalam. Dalam konteks penelitian ini, tahap mengetahui terlihat dari kemampuan responden dalam mengenali konsep yang berkaitan dengan objek penelitian.

### 2) Memahami

Tingkat memahami menunjukkan kemampuan individu dalam menangkap makna dari suatu informasi. Pada tahap ini, individu tidak hanya mengingat, tetapi juga mampu menjelaskan kembali informasi tersebut dengan bahasa sendiri. Hal ini menandakan bahwa individu telah memiliki pemahaman awal terhadap konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini, pemahaman dapat dilihat dari kemampuan responden dalam menjelaskan konsep yang berkaitan dengan objek penelitian secara sederhana.

### 3) Menerapkan

Tingkat menerapkan merupakan kemampuan individu dalam menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki ke dalam situasi atau kondisi tertentu. Pada tahap ini, individu mulai menghubungkan konsep dengan praktik nyata. Dalam konteks penelitian ini, tahap menerapkan ditunjukkan melalui kemampuan responden dalam mengaitkan konsep dengan pengalaman atau fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

### 4) Menganalisis

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 134.

Tingkat menganalisis menunjukkan kemampuan individu dalam menguraikan suatu konsep menjadi bagian-bagian yang lebih kecil serta memahami hubungan antar bagian tersebut. Pada tahap ini, individu mampu berpikir lebih kritis dengan mengidentifikasi sebab-akibat atau pola tertentu. Dalam penelitian ini, kemampuan analisis terlihat dari bagaimana responden mengkaji dan menghubungkan konsep yang diteliti dengan aspek lain yang relevan.

#### 5) Mengevaluasi

Tingkat mengevaluasi merupakan kemampuan individu dalam memberikan penilaian terhadap suatu konsep berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Pada tahap ini, individu tidak hanya memahami dan menganalisis, tetapi juga mampu menentukan apakah suatu konsep sesuai atau tidak dengan prinsip yang berlaku. Dalam penelitian ini, tahap evaluasi dapat dilihat dari kemampuan responden dalam menilai objek penelitian berdasarkan perspektif tertentu.

#### 6) Mencipta

Tingkat mencipta merupakan tahap tertinggi dalam pemahaman. Pada tahap ini, individu mampu menghasilkan ide, gagasan, atau kesimpulan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Kemampuan ini menunjukkan bahwa individu telah memahami konsep secara menyeluruh. Dalam konteks penelitian ini, tahap mencipta dapat dilihat dari kemampuan responden dalam merumuskan kesimpulan atau pandangan baru terkait objek penelitian.

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Pemahaman individu dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman, minat, dan kemampuan kognitif. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, media informasi, metode pembelajaran, serta konteks budaya. Menurut Slameto, proses belajar dan pemahaman sangat dipengaruhi oleh kesiapan mental, perhatian, dan motivasi individu.

#### d. Pengukuran Pemahaman

Pengukuran pemahaman dilakukan melalui instrumen yang disusun berdasarkan indikator-indikator tertentu. Skor pemahaman umumnya diperoleh melalui skala Likert, kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat pemahaman tertentu. Sudijono menegaskan bahwa interpretasi skor bertujuan untuk memberikan makna kualitatif terhadap data kuantitatif sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan penelitian.<sup>21</sup>

## 2. Judi

### a. Pengertian Judi

Judi dapat dipahami sebagai suatu bentuk permainan yang melibatkan pertaruhan uang atau barang, di mana hasilnya sangat bergantung pada faktor keberuntungan semata. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi didefinisikan sebagai aktivitas mempertaruhkan sejumlah harta dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar dari nilai harta yang dipertaruhkan sebelumnya. Dalam terminologi Arab, praktik judi dikenal dengan istilah *maysir* yang berasal dari kata *yusr*, yang bermakna kemudahan. Istilah ini digunakan karena dalam praktiknya pelaku judi dapat memperoleh ataupun kehilangan harta secara cepat tanpa melalui usaha yang produktif.<sup>22</sup> Selain itu, secara etimologis kata *maysir* juga berkaitan dengan makna pembagian dan pemotongan. Dalam penafsiran Al-Qurthubi, dikutip pendapat Al-Azhari yang menjelaskan bahwa istilah *maysir* merujuk pada praktik pembagian harta yang ditentukan melalui mekanisme undian atau peluang, sehingga keuntungan dan kerugian ditentukan secara acak dan tidak seimbang.<sup>23</sup>

الميرس: الجوزور الذي كانوا يتقامرون عليه، سمي ميرسا لأنه يجرأ أجزاء،

فكانه موضع التجزئة، وكل شي جزأته فقد يرسته

“*Al-Maisir* adalah unta yang mereka jadikan sebagai taruhan (di zaman jahiliyah). Disebut *maisir* karena dibagi-bagi,

maka seolah-olah unta (yang disembelih) adalah barang yang dibagi-bagi. Dan apa saja yang kamu bagi-bagi, maka telah kamu jadikan taruhan.”<sup>24</sup>

Dalam kitab tafsir al misbah karya quraisy shihab mengatakan Kata ميسر ( *maysir* terambil dari kata ) يسر ( *yusr* yang berarti mudah). Judi dinamai *maysir* karena pelakunya memperoleh harta dengan mudah dan kehilangan harta dengan mudah. Kata ini juga berarti pemotongan dan pembagian. Dahulu, masyarakat Jahiliah berjudi dengan unta untuk kemudian mereka potong dan mereka bagi-bagikan dagingnya sesuai kemenangan yang mereka raih. Dari segi hukum, *maysir*/judi adalah segala macam aktivitas yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk memenangkan suatu pilihan dengan menggunakan uang atau materi sebagai taruhan.<sup>25</sup>

Kitab Tafsir Al-Maraghi ميسر *maysir* secara bahasa berarti permainan dengan anak panah dalam segala sesuatu, kemudian diartikan dengan setiap perjudian.

Judi, juga merupakan penyebab lahirnya permusuhan dan kebencian di antara orang-orang yang berjudi. Biasanya, mereka memusuhi orang-orang yang menang dan bergembira di atas kedukaan orang lain, orang lain, orang-orang yang mencemooh, dan yang kehilangan haknya, seperti yang berhutang atau yang tidak berhutang. Sering, orang yang berjudi melanggar hak kedua orang tua, istri dan anak-anak. Sehingga masing-masing hampir membencinya.

Judi bisa membuat orang-orang menjadi kaya. Tetapi, ia bisa memeras orang-orang yang berharta. Sebab, orang yang kalah untuk

---

<sup>21</sup> Sudijno, hlm.147-150.

<sup>22</sup> Ines Tasya Jadidah, ‘Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat’, *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1.1 (2023), hlm. 20–27.

<sup>23</sup> M. Quraisy Shihab, *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur’an)* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 192.

<sup>24</sup> M. Quraisy Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur’an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002). Hlm. 192.

<sup>25</sup> Quraisy Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, ed. by Lisa S. Bahar (Jakarta: Lentera Hati, 2002). hlm. 192.

pertama kali akan merasa terpanggil untuk mencoba melakukannya kembali dengan harapan bisa menang pada kesempatan-kesempatan yang lain. Kadang-ka-dang, kemenangan itu tidak pernah diperolehnya hingga hartanya tidak ter-sisa sama sekali. Tak pelak, setelah itu dia akan menjadi orang yang fakir, miskin, kemudian menjadi musuh berat bagi mereka yang telah menang atas-nya.

Kerusakan agamis dari meminum khamr dan berjudi, yaitu menghalangi orang dari mengingat Allah dan melaksanakan salat, lebih nampak daripada kerusakan sosialnya, yaitu membangkitkan permusuhan dan ke-bencian. Hal itu disebabkan setiap kesempatan mabuk dan berjudi dapat menghalangi dan memalingkan si pemabuk dan si penjudi dari mengingat Allah yang merupakan ruh agama, dan dari melaksanakan salat yang merupakan tiang agama.

Orang yang mabuk itu tidak mempunyai akal, yang dengan itu dia dapat mengingat nikmat dan ayat Allah, memuji-Nya dengan menyebut nama dan sifat-Nya, atau menegakkan salat yang sebenarnya ia adalah zikir (ingat) kepada Allah. Kalaupun pemabuk itu ingat kepada Tuhannya lalu berusaha untuk melaksanakan salat, maka salatnya tidak sah. Demikian pula penjudi, seluruh kekuatan akalnya dicurahkan ke pada main, yang diharapkan akan membawa keuntungan, dan dikhawatir-kan akan membawa kerugian. Sebab itu, dia tidak akan bisa mencurahkan perhatiannya terhadap mengingat Allah, tidak pula dia akan bisa mengingat waktu-waktu salat dan kewajiban memeliharanya.

Fakta telah menunjukkan, bahwa judi merupakan perbuatan yang pa-ling banyak menyibukkan hati dan memalingkannya dari segala hal selain-nya. Bahkan, jika terjadi kebakaran di rumah si penjudi atau keluarga, dan anaknya tertimpa musibah, lalu dia dimintai tolong, maka dia tidak akan menolongnya, malahan terus bermain.

Apabila si penjudi ingat akan salat, lalu meninggalkan main karena hendak melaksankannya, maka dia tidak akan dapat melaksanakannya dengan khusyu, walau sedikit pun, kecuali hanya gerakan-gera-kan saja. Tapi walau bagaimanapun orang yang mabuk

lebih parah dari itu. Sebab, dia sama sekali tidak mengetahui dengan tepat perbuatan-perbuatan salat.

Demikian pula bermain catur, jika berdasarkan atas harta, maka ia termasuk dalam judi, dan hukumnya haram. Jika tidak demikian, maka tidak ada alasan untuk mengharamkannya, kecuali jika terbukti bahwa ia perbuatan keji yang termasuk perbuatan setan, menimbulkan permusuhan dan kebencian, serta menjadi penghalang untuk mengingat Allah dan melaksanakan salat, seperti orang yang banyak atau selalu bermain. Imam Syafi'i menghukuminya makruh, karena mengandung unsur menyia-nyaiakan waktu, tanpa faedah.

Setelah menjelaskan alasan dan hikmah diharamkannya berjudi, selanjutnya Allah menguatkan pengharaman itu:

فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُوْنَ

Perintah supaya menghentikan perbuatan keji ini diungkapkan dengan uslub istifham (gaya bahasa bertanya). Gaya bahasa seperti ini sangat fasih. Seolah-olah dikatakan, "Sungguh telah dibacakan kepada kalian apa-apa yang terkandung pada keduanya berupa berbagai hal yang memalingkan dan menghalang-halangi. Apakah dengan demikian kalian tidak akan menghentikan perbuatan kalian? Atau, kalian akan tetap melakukannya, seolah kalian belum diperingatkan dan dilarang."<sup>26</sup>

Kitab Tafsir Nurul Qur'an dalam surah al-baqarah ayat 219 Kata *ميسر* *maysir* berasal dari bahasa Arab *yusr* yang berarti: kesenangan, kemudahan, dan fasilitas. Seolah-olah dalam judi masing-masing dari dua kelompok ingin meraup harta orang lain dengan mudah.

Sebagai jawaban atas pertanyaan dari beberapa kaum Muslimin mengenai minuman keras dan judi, ayat tersebut, ketika

---

<sup>26</sup> Ahmad Mustafa Al-Maraghi, *Terjemah Tafsir Al-Maraghi* (semarang: CV Toha Putra, 1987). hlm. 37.

turun kepada Nabi saw, menyatakan, Katakanlah, "*Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia...*

Manfaat ini barangkali mengacu kepada manfaat yang diperoleh oleh para penghasil minuman keras yang menanam pohon-pohon anggur atau membuat kismis, menjual buah anggur; atau uang (yang dihasilkan) untuk membayar pajak, ongkos, tugas-tugas sehari-hari; mungkin saja manfaat itu diterima oleh beberapa orang yang mendirikan tempat-tempat hiburan. Akan tetapi, dosa dan mudharatnya lebih besar daripada manfaatnya.<sup>27</sup>

Kitab Tafsir Ibnu Katsir menjelaskan surah al-maidah ayat 90, Dalam ayat ini Allah melarang orang mukmin minum khamer dan berjudi. Ali bin Abi Thalib berkata, "Permainan catur termasuk alat judi." Athaa' dan Mujahid mengatakan bahwa semua perjudian itu termasuk maisir walaupun permainan anak-anak dengan kenari, kelereng, telur dan lain-lainnya.

Ibn Umar dan Ibn Abbas r.a. berkata, "Maisir itu perjudian. Mereka dahulu biasa berjudi di masa jahiliah hingga datangnya Islam, kemudian Allah melarang mereka dari semua sifat yang jelek itu."

Said bin Almusayyab berkata, "Perjudian orang jahiliah menjual daging dengan seekor atau dua ekor kambing.

Alqasim bin Muhammad berkata, "Semua yang dapat melalaikan zikir (ingat) kepada Allah atau peringatan Allah maka itu termasuk maisir. Termasuk permainan dadu."

Buraidah bin Alhashib r.a. berkata, "Rasulullah saw. bersabda: Man la'iba binardsyir faka annamaa shabagha yaduhu fi lahmi khinzir wadamih (Siapa yang main dadu maka bagaikan mencelup tangannya dalam daging dan darah babi). (HR Muslim).

Abu Musa Al-Asy'ari r.a. berkata, bahwa Rasulullah saw. bersabda, "Man la'iba binnardi faqad asha Allaha warasulahu (Siapa yang main dadu maka sungguh ia telah maksiat pada Allah dan Rasul-Nya). (HR. Malik, Ahmad, Abu Dawud, Ibn Majah).

---

<sup>27</sup> Allamah Kaamal Faqih dan tim Ulama, *Tafsir Nurul Qur'an*, ed. by Arto, 2nd edn (Jakarta: Al-Huda, 2006). hlm. 197.

Adapun main catur maka Abdullah bin Umar menganggap lebih berbahaya dari dadu, yakni dalam melalaikan berzikir kepada Allah dan salat, bahkan ada yang mengatakan itu juga sebagai judi. Sehingga Malik, Abu Hanifah dan Ahmad mengharamkan bermain catur itu, sedang Syafii memakruhkan dengan catatan jika tidak digunakan judi dan tidak melalaikan salat.

Al-anshaab: Batu-batu tempat mereka menyembelih korbannya. Al-azlaam: kayu-kayu untuk alat mengundi nasib. Rijsun: kekejian, kejahatan yang berasal dari bisikan setan.<sup>28</sup>

Secara etimologis dalam bahasa Arab, praktik perjudian pada awalnya dikaitkan dengan penggunaan unta sebagai objek taruhan yang kemudian disembelih dan hasilnya dibagikan. Dari praktik tersebut, istilah *maysir* berkembang untuk merujuk pada berbagai bentuk permainan yang menggunakan alat tertentu, seperti bidak atau dadu, dan mengandung unsur pertaruhan. Adapun secara terminologis, *maysir* didefinisikan sebagai segala bentuk aktivitas yang mengandung unsur keuntungan dan kerugian yang diperoleh melalui cara yang tidak dibenarkan. Dengan demikian, perjudian yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai judi dan dalam bahasa Arab disebut *qimar* atau *maysir* mencakup seluruh jenis permainan yang melibatkan taruhan, di mana terdapat kemungkinan menang dan kalah, serta pihak yang menang berhak mengambil harta yang dipertaruhkan.

#### b. Asbabun Nuzul Ayat Judi *al – ma'idah* ayat 90

Imam Ahmad meriwayatkan dari Abu Hurairah bahwasanya ia berkata, "Ketika Nabi sampai di kota Madinah, ia melihat orang-orang sedang meminum Khamar dan bermain judi, lalu mereka bertanya kepada Nabi tentang hukum keduanya, maka turunlah firman Allah, "Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. "Katakanlah: "pada keduanya itu terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia," lalu orang-orang berkata, "Khamar dan judi

---

<sup>28</sup> H.Salim Bahreisy dan H.Said Bahreisy, *Terjemahan Singkat Tafsir Ibnu Katsier*, Pertama (Surabaya: PT.Bina Ilmu, 1986). hlm.162.

tidak diharamkan kepada kita, akan tetapi Allah hanya mengatakan di dalam kedua hal tersebut dosa yang besar." Kemudian mereka tetap meminum khamar dan berjudi, hingga pada suatu hari seseorang dari kaum Muhajirin yang baru meminum khamar memimpin shalat maghrib dan bacaannya banyak terjadi kesalahan, maka Allah menurunkan firman-Nya yang lebih tegas dari firman sebelumnya, "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu shalat sedang kamu dalam keadaan mabuk, sehingga kamu mengerti apa yang kamu ucapkan." Kemudian setelah itu turun lagi ayat yang lebih keras dari sebelumnya, "Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar (arak), berjudi, (berkorban untuk) berhala..." hingga firman-Nya, "Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).

Kemudian mereka berkata, "Kami berhenti melakukan hal tersebut wahai Tuhan kami", dan orang-orang berkata, "Wahai Rasulullah, beberapa orang terbunuh dalam keadaan mereka yang melampaui batas agama ini, mereka meminum khamar dan bermain judi, akan tetapi Allah telah menjadikan hal tersebut termasuk perbuatan setan, maka turunlah firman Allah, "Tidak ada dosa bagi orang-orang yang beriman dan mengerjakan amalan yang shalih karena memakan makanan yang telah mereka makan dahulu..." hingga akhir ayat. "

Diriwayatkan oleh An-Nasa'i dan Al-Baihaqi dari Ibnu Abbas bahwasanya ia berkata, "Sesungguhnya ayat pengharaman khamar turun pada dua kabilah dari kabilah-kabilah Anshar yang meminum khamr, dan ketika mereka mabuk, mereka saling bercanda dengan saling memukul satu sama lain. Lalu ketika mereka sadar dari mabuk, mereka melihat ada bekas pukulan di wajah, kepala, dan janggut mereka sehingga ia berkata, "Pastilah si fulan yang melakukan ini padaku." Sebelumnya mereka adalah saudara yang tidak mempunyai rasa dendam, ia berkata, "Jika ia penyayang dan baik, maka ia tidak akan melakukan ini padaku," hingga muncul rasa tidak suka di hati-hati mereka, maka Allah menurunkan firman-Nya,

"Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar (arak), berjudi, (berkorban untuk) berhala..."

Orang-orang mutakallif berkata, "Itu adalah perbuatan keji (meminum khamar), dan khamar tersebut berada di dalam perut si fulan, dan ia terbunuh pada perang uhud, maka turunlah firman Allah, "tidak ada dosa bagi orang-orang yang beriman dan mengerjakan amalan yang saleh karena memakan makanan yang telah mereka makan dahulu."<sup>29</sup>

### c. Jenis Judi

Menurut Imam Malik dan Ibnu Taimiyah judi terbagi dua jenis yaitu sebagai berikut:

#### 1) *Maisir al-Lahwi*

*Maisir al-Lahwi* merupakan permainan yang mirip dengan judi, tetapi tidak melibatkan unsur taruhan. Seperti dalam permainan ular tangga, catur, monopoli dan sebagainya. Permainan tersebut mirip judi dan dapat digunakan untuk berjudi. Namun, karena tidak terdapat unsur taruhan dengan harta atau uang, permainan ini dikategorikan sebagai jenis *maisir al-Lahwi*.

#### 2) *Maisir al-Qimar*

*Maisir al-Qimar* merupakan judi yang sebenarnya, karena melibatkan unsur taruhan. Para ulama sepakat bahwa hukumnya haram, dan tidak ada toleransi pada jenis judi ini. Terdapat banyak ragam judi, dari yang tradisional hingga modern seperti judi *online*, serta yang dianggap ilegal hingga legal.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Diriwayatkan oleh An-Nasa'i (11151) dalam kitab Al-Kubra, dan Al-Baihaqi (8/286). dua hadits pada surat An-Nisa': 43. Al-Qurthubi telah membahas lebar dalam menyebutkan riwayat-riwayat ini (3/2377) dan begitu pula Ibnu Katsir (2/27-135/) dan pembicaraan ini telah disebutkan sebelumnya. Al-Wahidi menyebutkan sebab turun lain dari ayat ini tentang Hamzah yang meminum Khamar hlm. 171. lihat Al-Wahidi hlm.173.

<sup>30</sup> Nugroho, *Judi Terselubung*, hlm. 15-7.

#### d. Faktor-faktor pendorong judi

Berikut faktor-faktor yang mendorong judi *online*

##### 1) Faktor Internal

###### a) Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi alasan utama dalam bermain judi *online*. Mulai dari sulitnya mencari pekerjaan, inflasi, naiknya harga pangan, dan gaji yang rendah membuat masyarakat kesulitan memenuhi kebutuhan. Dengan kemudahan dan risiko, judi *online* menarik banyak orang karena potensi keuntungan yang besar.

###### b) Faktor Persepsi akan Permainan Judi

Faktor ini dipengaruhi oleh keyakinan bahwa mereka bisa memenangkan permainan. Bagi pemain pemula sering kali diberikan kemenangan agar terus bermain, yang membuat mereka percaya bahwa peluang menang akan selalu ada. Keyakinan ini membuat pemain merasa bahwa jika mereka tidak menang kali ini, mereka akan menang dipertandingan berikutnya. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan dan kesulitan untuk berhenti bermain.

###### c) Faktor Kesadaran Hukum

Masyarakat belum sepenuhnya menyadari akan hukum permainan judi *online*. Banyak diantara mereka yang tidak mengenal peraturan tersebut bahkan mereka menganggap sebagai aktivitas yang tidak melanggar hukum. Meskipun beberapa orang mungkin mengetahui peraturannya, seringkali tidak ada rasa takut terhadap sanksi yang diberikan.<sup>31</sup>

##### 2) Faktor eksternal

###### a) Perkembangan teknologi

Meskipun banyak situs yang telah ditutup. Perkembangan teknologi telah memudahkan pelaku untuk mengakses situs judi *online*. Para bandar terus berinovasi untuk membuka kembali platform perjudian dengan berbagai cara agar tidak terdeteksi oleh

---

<sup>31</sup> Bakhtiar dan Adilah, 'Fenomena Judi Online...', hlm. 1016.

pihak berwenang. Selain itu, teknologi keuangan seperti *mobile banking*, *e-wallet* dan alat lainnya, semakin mempermudah pemain judi *online* dalam melakukan transaksi. Adanya perlindungan data dalam sistem *fintech* ini justru menyulitkan aparat dalam mengumpulkan bukti transaksi perjudian yang dilakukan oleh individu.

#### b) Faktor lingkungan

Lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap cara individu dalam mengambil keputusan dan berperilaku. Pertemanan yang lingkungannya banyak melakukan perjudian, memungkinkan seseorang terdorong untuk mencoba aktivitas tersebut. Selain itu, maraknya promosi melalui media massa yang semakin terbuka, termasuk *influencer* yang menawarkan keuntungan menjadi salah satu dorongan meningkatnya transaksi perjudian.<sup>32</sup>

#### e. Dampak judi Online

##### 1) Dampak sosial

Judi *online* di Indonesia telah menimbulkan berbagai dampak sosial yang merugikan. Salah satu dampak utama adalah peningkatan konflik dalam keluarga, dimana hal ini sering muncul akibat masalah keuangan dan perilaku adiktif yang ditimbulkan oleh judi *online*. Hubungan yang rusak dalam keluarga maupun teman atau rekan kerja, juga menjadi masalah serius. Individu yang terjebak dalam kecanduan judi *online* cenderung menjauh dari lingkungan sosial mereka, yang menyebabkan kehilangan dukungan dari orang terdekat. Dampak sosial ini berkontribusi pada penurunan kualitas hidup dan rasa kesejahteraan individu, serta memperburuk kesehatan mental mereka.

##### 2) Dampak Ekonomi

Banyak individu mengalami penurunan kondisi ekonomi rumah tangga akibat pengeluaran uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Akibatnya, hutang menjadi menumpuk. Selain itu produktivitas seseorang menurun karena

---

<sup>32</sup> Bakhtiar dan Adilah, 'Fenomena Judi Online', hlm. 1020.

waktu dan energi yang dihabiskan untuk berjudi. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak dianggap sebagai kekalahan, melainkan sebagai “hampir menang”, sehingga mereka terus mencari kemenangan yang diyakini mereka akan menang.

### 3) Dampak Psikologis

Sisi psikologis, judi *online* dapat menyebabkan stress, kecemasan, dan depresi. Gangguan tidur serta berbagai masalah kesehatan mental lainnya juga sering muncul akibat kecanduan judi. Secara keseluruhan, dampak psikologis ini berkontribusi pada penurunan kualitas hidup dan kesejahteraan individu yang terlibat dalam permainan judi *online*.<sup>33</sup>

### 3. Game *Gacha* dan Kaitannya dengan Perjudian

Game *gacha* adalah sistem permainan digital yang menggunakan mekanisme undian acak, di mana pemain mengeluarkan uang (nyata atau virtual) untuk mendapatkan item secara tidak pasti. Sistem ini menyerupai praktik perjudian karena melibatkan unsur ketidakpastian *gharar*, pertaruhan *maysir*, serta manipulasi psikologis. Dalam Islam, unsur-unsur tersebut dilarang karena mengandung spekulasi dan potensi kerugian. Oleh karena itu, sistem *gacha* dapat dipandang sebagai bentuk perjudian modern terselubung.

Pandangan Islam, *maysir* adalah segala bentuk aktivitas yang berbasis spekulasi dan pertaruhan, yang mengandung potensi kerugian dan ketidakadilan. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an surah *al-Ma'idah* ayat 90–91, di mana judi dikategorikan sebagai perbuatan keji yang berasal dari setan dan harus dihindari, karena dapat menimbulkan permusuhan, kebencian, dan melalaikan dari salat serta mengingat Allah. Oleh karena itu, meskipun tidak selalu disebut secara langsung sebagai judi, sistem *gacha* secara esensial memenuhi karakteristik perjudian dalam Islam.

---

<sup>33</sup> Annisa Laras dkk, 'Analisis Dampak Judi Online di Indonesia', *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3.2 (2024), hlm. 321.

Konteks ini, penting bagi masyarakat Muslim, terutama generasi muda yang menjadi target utama industri game digital, untuk menyadari potensi bahaya dari praktik *gacha*. Permainan ini secara halus dapat menormalisasi perilaku spekulatif dan mendorong gaya hidup konsumtif yang bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam. Karena itu, pembatasan dan kesadaran terhadap unsur perjudian dalam game digital perlu terus disosialisasikan, agar tidak menjadi celah masuknya praktik *maysir* dalam bentuk yang lebih modern dan tersembunyi.<sup>34</sup>

#### 4. Tinjauan Historis dan Kontekstual tentang Judi

##### a. Sejarah Singkat Judi

Judi telah dikenal sejak zaman kuno, seperti di peradaban Mesopotamia dan Tiongkok. Dalam Islam, praktik ini disebut *maysir* atau *qimar*, yang secara bahasa berarti pertarungan. Al-Qur'an secara tegas melarang perjudian karena mengandung unsur spekulasi dan eksploitasi (QS. *al-Ma'idah*: 90–91).

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

Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

---

<sup>34</sup> Anson Chui Yan Tang, Rick Yiu Cho Kwan, dkk, 'How Gacha Gaming and Life Quality Shape Problem Gambling Risk: Insights from a Cross-Sectional Study Using Hong Kong-Based Online Survey of Young Adults', *Frontiers in Psychiatry*, 16.September (2025), hlm. 1–10. <<https://doi.org/10.3389/fpsy.2025.1663328>>.

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْحَمْرِ وَالْمَيْسِرِ  
وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۚ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat maka tidakkah kamu mau berhenti?.

#### b. Praktik Judi di Kalangan Jahiliyah

Masyarakat Arab dahulu mempertaruhkan unta, di mana yang kalah menyembelih dan membagikannya. Ini menciptakan ilusi kebaikan, padahal tetap merupakan praktik *maysir* karena bertumpu pada keberuntungan dan tidak ada kepastian hasil.

#### 5. Fatwa Kontemporer Terkait Game Berunsur Judi

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh pada tahun 2019 mengeluarkan fatwa yang menyatakan haramnya bermain *PUBG* dan game sejenis. Alasannya meliputi unsur kekerasan, kecanduan, serta keberadaan sistem *gacha* yang dinilai sebagai bentuk perjudian modern.<sup>35</sup>

#### 6. Teori-Teori Pendukung Penelitian

##### a. Pemahaman Al-Qur'an dan Tafsir

Pemahaman terhadap ayat-ayat judi termasuk bagian dari proses interpretasi terhadap nilai-nilai Al-Qur'an. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan tafsir tematik (*tafsīr maudhu'ī*) untuk

---

<sup>35</sup> Agus Setyadi, 'Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Game PUBG Dan Sejenisnya Baca Artikel Detiknews, "Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Game PUBG Dan Sejenisnya" Selengkapnya <https://News.Detik.Com/Berita/d-4592130/Ulama-Aceh-Keluarkan-Fatwa-Haram-Main-Game-Pubg-Da>', *Detik News*, 2019 <<https://news.detik.com/berita/d-4592130/ulama-aceh-keluarkan-fatwa-haram-main-game-pubg-dan-sejenisnya?>>.

mengkaji QS. *al-Ma'idah*: 90–91 dan relevansinya terhadap sistem *gacha*.<sup>36</sup>

#### b. Perjudian dalam Islam

*Maysir* didefinisikan sebagai permainan yang berbasis pertaruhan, spekulatif, dan tidak produktif. Ia dilarang karena dampaknya terhadap moral, sosial, dan spiritual umat Islam.<sup>37</sup>

#### c. Game Gacha sebagai Perjudian Modern

Game *gacha* meniru struktur perjudian: melibatkan pengeluaran harta, hasil acak, dan ketergantungan psikologis. Studi psikologis menunjukkan pola adiktif yang mirip dengan judi tradisional.<sup>38</sup>

#### d. Interaksi Mahasiswa dengan Game *Gacha*

Mahasiswa sebagai kelompok intelektual memiliki tingkat pemahaman yang beragam terhadap nilai-nilai syariat. Interaksi mereka dengan game *gacha* dapat dipengaruhi oleh pemahaman keagamaan, lingkungan, pengalaman pribadi, dan eksposur terhadap budaya digital.<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> Sri Melati and Zainal Arifin, "Teori Pemahaman Alquran Beserta Penafsirannya", *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4.1 (2024), hlm. 1204–1209. <<https://jurnal.permapendidisumut.org/index.php/edusociety>>.

<sup>37</sup> Ali Imran Muhammad Harahap, "Judi Menurut Prespektif Alquran" (Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017), hlm. 89.

<sup>38</sup> Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, and others, 'Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia Fakultas Psikologi ; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya', *Journal of Social Humanities and Education*, 3.2 (2024), 320–31.

<sup>39</sup> Yunus Almahklufi, 'Praktek Jual Beli Produk Digital Dalam Gacha Game Online Perspektif Sosiologi Hukum Islam (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Syariah Prodi Hes 2016 Iain Kediri)' (Skripsi Institut Agama Islam Negeri (Iain) Kediri, 2022), hlm. 39. <[https://etheses.iainkediri.ac.id/8829/1/931209616\\_Prabab.pdf](https://etheses.iainkediri.ac.id/8829/1/931209616_Prabab.pdf)>.

#### e. Perubahan Sikap dan Budaya Digital

Budaya digital dapat mengubah persepsi seseorang terhadap halal dan haram. Penggunaan game *gacha* secara masif memengaruhi cara pandang mahasiswa terhadap perjudian, terutama jika pemahaman terhadap ajaran agama masih bersifat tekstual dan belum menyentuh aspek aplikatif dalam kehidupan modern.<sup>40</sup>

#### 7. Analisis Kritis: Agama dan Teknologi Modern

Tantangan utama generasi Muslim saat ini adalah bagaimana menerjemahkan nilai-nilai keagamaan ke dalam praktik digital yang terus berkembang. Penelitian ini akan mengkaji konsistensi antara pemahaman mahasiswa terhadap larangan judi dan sikap mereka terhadap game *gacha* yang sarat unsur *maysir*.<sup>41</sup>

#### 8. Relevansi Pendidikan Agama

Pendidikan agama, khususnya yang berbasis tafsir dan pemahaman Al-Qur'an, memiliki peran sentral dalam membentuk kesadaran mahasiswa terhadap praktik perjudian digital. Pemahaman yang benar terhadap ayat-ayat judi diharapkan mampu menumbuhkan sikap kritis terhadap game yang mengandung unsur spekulatif.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Muhammad Zaky Asalimy, Rahmat Kurniawan, and Ahmad Akrom, 'Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam', *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2.6 (2024), hlm. 417-425.

<sup>41</sup> Izdihar Alfiansyah, 'Relativitas Maisir Dalam Al-Qur'an: Studi Kasus Terhadap Sistem Gacha Pada Game Online' (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025), hlm. 1-10. <<http://etheses.uin-malang.ac.id/76593/2/210204110060.pdf>>.

<sup>42</sup> Alfiansyah, hlm. 34.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian lapangan (*field research*) dengan metode kuantitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan tingkat pemahaman mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang melarang praktik perjudian *maysir*, serta persepsi mereka terhadap unsur perjudian dalam game digital berbasis gacha. Penelitian ini tidak menguji pengaruh atau hubungan antar variabel, melainkan hanya menyajikan hasil dalam bentuk persentase dan distribusi data berdasarkan kategori responden.<sup>43</sup>

#### **B. Sumber Data**

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sumber data yang digunakan, yaitu:

##### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Kuesioner dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang melarang perjudian serta persepsi mereka terhadap unsur *maysir* dalam game digital berbasis gacha.

##### **2. Sumber Data Sekunder**

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari penelitian terdahulu, buku, majalah, jurnal,

---

<sup>43</sup> Jogianto Hartono, *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah Dan Pengalaman-Pengalaman*. (Yogyakarta: BPFE, 2011), hlm. 67.

dan literatur lain yang berkaitan dengan topik penelitian ini.<sup>44</sup> Sumber data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian, seperti buku-buku tafsir Al-Qur'an (misalnya Tafsir al-Misbah, Tafsir Ibnu Katsir), jurnal ilmiah, artikel akademik, hasil penelitian terdahulu, fatwa MPU Aceh, serta referensi lain yang mendukung analisis teoritis dalam penelitian ini.

### **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh. Pemilihan lokasi didasarkan atas latar belakang kampus sebagai institusi pendidikan Islam, di mana nilai-nilai Al-Qur'an menjadi dasar keilmuan seluruh program studi. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung pada semester genap tahun akademik 2024/2025.

### **D. Populasi dan Sampel**

Populasi merujuk pada cakupan umum dari objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi tidak hanya terbatas pada jumlah individu, tetapi juga mencakup keseluruhan sifat atau ciri yang melekat pada objek tersebut dan menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.<sup>45</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif UIN Ar-Raniry yang berasal dari berbagai program studi.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil melalui prosedur tertentu dan dianggap dapat mewakili keseluruhan karakteristik populasi tersebut, sehingga dapat dijadikan sumber data dalam penelitian. Pemilihan sampel dilakukan untuk membuat penelitian lebih efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya, namun tetap valid dalam menggambarkan kondisi populasi secara umum.<sup>46</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif di UIN Ar-Raniry yang bermain game dengan mekanisme *gacha*.

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013), hlm. 135–138.

<sup>45</sup> Sugiyono, hlm.60

<sup>46</sup> Sugiyono, hlm.81

Karena tidak ada data resmi mengenai jumlah tepat populasi tersebut, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel non-probabilitas, yaitu kombinasi metode *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* diterapkan untuk memilih mahasiswa yang memenuhi kriteria spesifik, yakni mahasiswa aktif di UIN yang diketahui pernah atau sering memainkan game dengan mekanisme *gacha*. Selanjutnya, teknik *snowball sampling* digunakan untuk memperluas jumlah responden melalui rujukan dari responden awal. Penetapan 50 responden dipilih karena dianggap cukup untuk menghasilkan data yang valid dalam kerangka *non-probabilitas*, di mana pemilihan sampel didasarkan pada kesesuaian kriteria dan kemudahan akses, bukan pada rumus statistik.<sup>47</sup> Teknik ini digunakan ketika peneliti ingin mendapatkan informasi yang mendalam dari kelompok yang memiliki karakteristik khusus dan dianggap paling relevan terhadap masalah yang diteliti, yaitu memilih responden dari beberapa program studi yang mewakili bidang keislaman dan umum (misalnya Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Komunikasi Penyiaran Islam, Biologi, dan Sosiologi Agama). Jumlah responden direncanakan sebanyak 50 mahasiswa dari berbagai prodi, yang dipilih berdasarkan kesediaan dan pernah berinteraksi dengan game digital yang mengandung sistem *gacha*.

Adapun, ciri-ciri sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif UIN Ar-Raniry (program S1) pada tahun akademik penelitian berlangsung.
2. Pernah bermain game yang memiliki fitur *gacha* atau minimal memahami mekanisme *gacha* (misalnya pernah melakukan pull/roll, top-up untuk *gacha*, atau mengikuti event *gacha*), sehingga mampu menilai unsur ketidakpastian/taruhan dalam *gacha*.
3. Berasal dari berbagai program studi yang ditetapkan peneliti (lintas prodi), agar gambaran pemahaman mahasiswa lebih beragam dan sesuai fokus penelitian.

---

<sup>47</sup> Sugiyono, hlm.85

4. Bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner dengan lengkap serta jujur.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam memperoleh data yang akurat dan relevan untuk mendukung tujuan penelitian, peneliti menggunakan kuesioner dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan karakteristik penelitian.

Kuesioner dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat utama untuk mengumpulkan data yang melibatkan responden mengenai aspek yang akan diteliti. Kuesioner ini disebarakan kepada mahasiswa untuk menggali lebih dalam pemahaman mereka tentang judi dan ayat-ayat yang berkaitan dengan judi. Kuesioner ini akan dirancang dengan pertanyaan tertutup untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif.<sup>48</sup>

Instrumen penelitian disusun dalam bentuk kuesioner skala Likert dengan empat pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Kuesioner ini mencakup tiga aspek utama, yaitu:

- a. Pemahaman terhadap ayat-ayat Al-Qur'an tentang larangan perjudian.
- b. Pengetahuan tentang sistem *gacha* dalam game digital.
- c. Kesadaran terhadap unsur *maysir* dalam game dan sikap mahasiswa terhadapnya.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, baik dari subjek maupun objek penelitian. Dalam pendekatan kuantitatif, instrumen yang umum digunakan adalah angket atau kuesioner, sedangkan dalam pendekatan kualitatif dapat berupa pedoman wawancara, observasi, atau dokumentasi. Instrumen berfungsi untuk memastikan bahwa

---

<sup>48</sup> Sugiyono, 2017, hlm. 137.

data yang dikumpulkan relevan, valid, dan reliabel terhadap rumusan masalah dan tujuan penelitian.<sup>49</sup>

Instrumen utama penelitian ini adalah kuesioner yang dirancang berdasarkan tujuan penelitian. Setiap item pernyataan akan dianalisis berdasarkan distribusi frekuensi dan persentase untuk menggambarkan tingkat pemahaman mahasiswa. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan secara terbatas melalui uji coba awal (piloting) sebelum instrumen digunakan secara luas.

Berikut tabel kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan beserta indikatornya.

**Tabel 3. 1 kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan beserta indikatornya**

<b>Kode Konstruk</b>	<b>Nama Konstruk</b>	<b>Indikator (3 per konstruk)</b>	<b>No. Butir</b>	<b>Jumlah</b>
<b>A</b>	Pengetahuan ayat <i>maysir</i>	<b>A1.</b> Mengetahui ayat & makna umum <i>maysir</i>	<b>1, 3</b>	2
		<b>A2.</b> Membedakan <i>maysir-qimâr-gharar</i>	<b>2</b>	1
		<b>A3.</b> Memahami contoh modern & alasan problematik <i>gharar</i>	<b>4, 5</b>	2
<b>B</b>	Penerapan pada <i>gacha</i>	<b>B1.</b> Ketidakpastian/acak & dorongan pengulangan	<b>6, 8</b>	2
		<b>B2.</b> Nilai/taruhan & risiko kerugian	<b>7, 9</b>	2

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 2017, hlm. 135.

		<b>B3.</b> Kesesuaian unsur <i>gacha</i> dengan kriteria <i>maysir/gharar</i>	<b>10, 11</b>	2
<b>C</b>	Sikap etis & perilaku	<b>C1.</b> Niat menghindari/menjaga diri	<b>12</b>	1
		<b>C2.</b> Dukungan kontrol/limit & edukasi	<b>13, 14</b>	2
		<b>C3.</b> Kesiapan mengubah perilaku	<b>15</b>	1
		<b>Total</b>	1–15	<b>15</b>

### 1. Uji Validitas

Tujuan dari uji validitas adalah untuk menilai kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk menguji validitas, peneliti menggunakan dua pendekatan, yaitu validasi oleh ahli dan validasi keterbacaan. Proses validasi oleh ahli dilakukan dengan melibatkan dua validator yang memiliki keahlian dalam bidang ilmu Al-Qur'an dan kajian sosial.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan validasi keterbacaan sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono, yang menyatakan bahwa uji validitas melibatkan 30 orang responden.<sup>50</sup> Hasil pengisian angket tersebut akan diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan uji korelasi Rank Spearman dengan bantuan SPSS 25. Dalam penelitian ini, kriteria validitas ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai R hitung dan R tabel, di mana item dianggap valid jika R hitung lebih besar dari R tabel. Sebaliknya, jika R hitung lebih kecil dari R tabel, item tersebut dinyatakan tidak valid.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm. 84.

**Tabel 3. 2 Sajian Hasil Validitas**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

**Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen**

<b>Pernyataan</b>	<b>r- Hitung</b>	<b>r- Tabel</b>	<b>P.(Sig.)</b>	<b>Keteranga n</b>
P1	0,545	0,361	0,002	Valid
P2	0,617	0,361	0	Valid
P3	0,712	0,361	0	Valid
P4	0,591	0,361	0,001	Valid
P5	0,572	0,361	0,001	Valid
P6	0,686	0,361	0	Valid
P7	0,384	0,361	0,04	Valid
P8	0,634	0,361	0	Valid
P9	0,766	0,361	0	Valid
P10	0,788	0,361	0	Valid
P11	0,731	0,361	0	Valid
P12	0,66	0,361	0	Valid
P13	0,603	0,361	0,001	Valid
P14	0,544	0,361	0,002	Valid
P15	0,571	0,361	0,001	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang tercantum pada tabel di atas, terdapat 15 item pernyataan yang telah terbukti valid dan akan digunakan dalam penelitian ini.

## 2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang cukup sebagai alat pengumpulan data, tidak hanya pada saat penelitian berlangsung, tetapi juga jika digunakan pada waktu yang berbeda. Untuk menilai keandalan instrumen yang mengukur sikap spiritual, peneliti menerapkan metode Cronbach Alpha. Hasil perhitungan dengan teknik ini menunjukkan bahwa semakin besar nilai Alpha yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat reliabilitas instrumen. Dengan kata lain, nilai Cronbach Alpha yang tinggi

mengindikasikan bahwa instrumen tersebut dapat dianggap stabil dan dapat dipercaya sebagai alat ukur.<sup>51</sup>

**Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

<b>Jumlah Peryataan</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>Syarat</b>	<b>Keterangan</b>
15	0,885	0,6	Reliebel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang diperoleh dari instrumen sikap spiritual, yaitu sebesar 0,885, nilai Cronbach Alpha yang lebih besar dari 0,6 menunjukkan bahwa tingkat reliabilitasnya sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dapat dianggap reliabel dan layak digunakan dalam jangka panjang.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari responden akan dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat pemahaman mahasiswa UIN Ar-Raniry mengenai ayat-ayat Al-Qur'an yang melarang perjudian *maysir*, serta pandangan mereka terhadap sistem *gacha* dalam permainan digital yang mengandung unsur perjudian. Teknik analisis yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

##### **1. Pengolahan Data Kuesioner**

Data yang dikumpulkan melalui kuesioner akan diproses menggunakan perangkat lunak statistik (seperti SPSS atau Excel) untuk menghitung statistik deskriptif. Setiap jawaban peserta akan diberikan skor berdasarkan skala Likert yang digunakan dalam kuesioner. Skala Likert ini mencakup kategori-kategori sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)

---

<sup>51</sup> Miftachul Uum, *Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas, Stikes Widya Cipta Husada* (Malang, 2016, hlm. 9-13).

- c. Tidak Setuju (TS)
- d. Sangat Tidak Setuju (STS)

Skor untuk setiap kategori adalah sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS) = 4
- b. Setuju (S) = 3
- c. Tidak Setuju (TS) = 2
- d. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

## 2. Penghitungan Frekuensi dan Persentase

- a. Frekuensi: Menghitung jumlah responden yang memilih setiap opsi pada skala Likert. Misalnya, berapa banyak mahasiswa yang memilih "Sangat Setuju" dalam pertanyaan mengenai pemahaman tentang ayat-ayat Al-Qur'an yang terkait dengan perjudian.
- b. Persentase: Menghitung persentase dari setiap kategori jawaban untuk menggambarkan distribusi pemahaman mahasiswa. Misalnya, jika 30 dari 50 responden memilih "Setuju" pada pertanyaan tentang unsur *maysir* dalam game *gacha*, maka persentase responden yang setuju adalah  $(30/50) * 100 = 60\%$ .

## 3. Penghitungan Skor Rata-Rata

Setelah data dari kuesioner terkumpul, peneliti akan menghitung skor rata-rata untuk setiap indikator yang ada dalam kuesioner. Rata-rata ini akan mencerminkan seberapa baik atau rendah pemahaman mahasiswa terhadap ayat-ayat yang melarang perjudian serta pemahaman mereka tentang sistem *gacha*.

Rumus untuk menghitung rata-rata adalah:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{Skor Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Responden}}$$

#### 4. Interpretasi Data

Berdasarkan hasil skor rata-rata, pemahaman mahasiswa tentang ayat-ayat Al-Qur'an dan konsep *maysir* akan dikategorikan sebagai berikut:

- a. Sangat Paham: 76–100
- b. Cukup Paham: 51–75
- c. Kurang Paham: 26–50
- d. Tidak Paham: 0–25

Data ini akan digunakan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman mahasiswa terhadap ajaran Islam terkait perjudian dan relevansinya dengan game berbasis *gacha*.

#### 5. Pembahasan Temuan

Setelah proses analisis data dilakukan, hasil yang diperoleh akan dibahas lebih lanjut di Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pembahasan ini akan mengaitkan temuan dengan teori-teori yang ada dalam kajian pustaka dan menghubungkannya dengan temuan-temuan yang relevan dari penelitian sebelumnya.

Teknik analisis data adalah proses mengolah data mentah menjadi informasi yang dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian kuantitatif deskriptif, teknik analisis data bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk angka, tabel, grafik, dan persentase, tanpa melakukan pengujian hipotesis.<sup>52</sup>

Data yang dikumpulkan dianalisis secara statistik deskriptif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor rata-rata dari jawaban responden untuk tiap indikator.
- b. Menyajikan data dalam bentuk tabel frekuensi dan persentase.
- c. Membandingkan kecenderungan pemahaman berdasarkan program studi, untuk melihat apakah terdapat perbedaan deskriptif antar kelompok prodi.

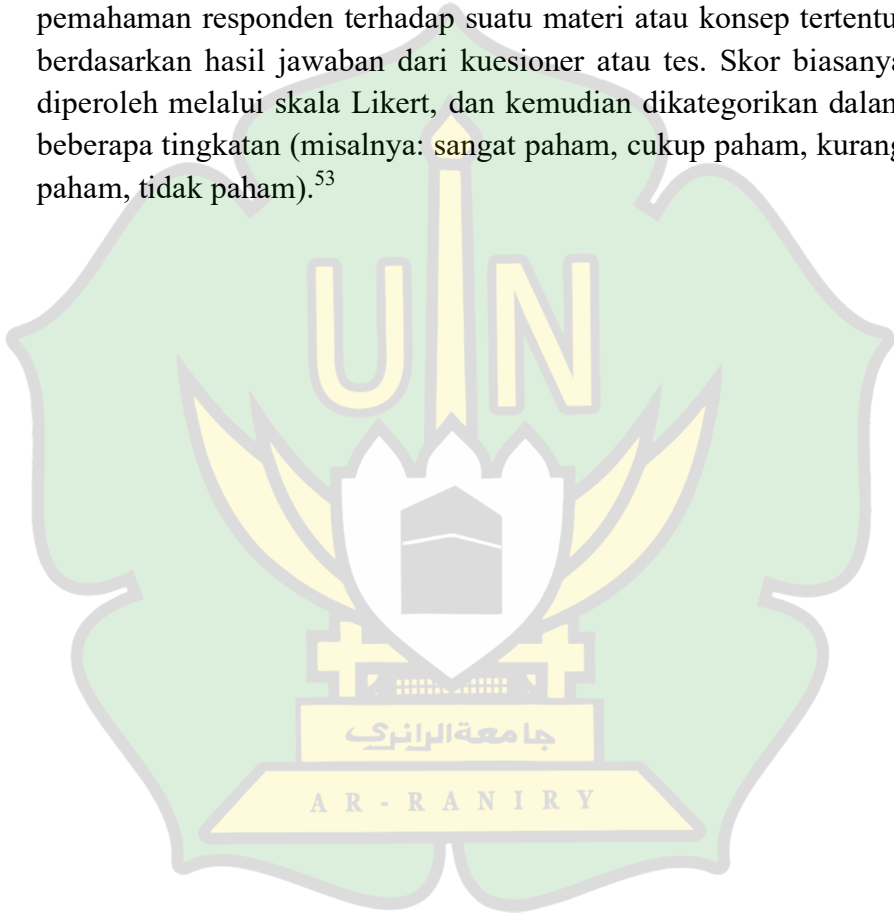
---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.2017, hlm. 147.

- d. Menarik kesimpulan dari distribusi pemahaman tanpa menggunakan uji statistik inferensial seperti uji-T.

## **H. Indikator Skoring Pemahaman**

Indikator skoring pemahaman adalah kriteria penilaian yang digunakan untuk mengelompokkan atau menginterpretasikan tingkat pemahaman responden terhadap suatu materi atau konsep tertentu, berdasarkan hasil jawaban dari kuesioner atau tes. Skor biasanya diperoleh melalui skala Likert, dan kemudian dikategorikan dalam beberapa tingkatan (misalnya: sangat paham, cukup paham, kurang paham, tidak paham).<sup>53</sup>



---

<sup>53</sup> Anas Sudijno, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, (2012), hlm. 147-150.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **A. Gambaran Umum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh**

Sejarah berdirinya IAIN Ar-Raniry dimulai dengan pendirian Fakultas Syari'ah pada tahun 1960 dan Fakultas Tarbiyah pada tahun 1962 sebagai bagian dari cabang IAIN Sunan Kalidjaga Yogyakarta. Pada tahun yang sama, Fakultas Ushuluddin juga didirikan sebagai fakultas swasta di Banda Aceh. Setelah beberapa tahun menjadi cabang IAIN Yogyakarta, fakultas-fakultas tersebut kemudian berinduk ke IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta selama enam bulan sebelum akhirnya IAIN Ar-Raniry resmi berdiri. Pada 5 Oktober 1963, IAIN Ar-Raniry diresmikan dengan dikeluarkannya Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 89 Tahun 1963.

Sebagai IAIN ketiga di Indonesia setelah IAIN Sunan Kalidjaga Yogyakarta dan IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta, IAIN Ar-Raniry terus berkembang pesat. Saat diresmikan pada 5 Oktober 1963, IAIN Ar-Raniry hanya memiliki tiga fakultas: Fakultas Syari'ah, Fakultas Tarbiyah, dan Fakultas Ushuluddin. Namun, hanya dalam lima tahun setelahnya, IAIN Ar-Raniry mendirikan Fakultas Dakwah pada tahun 1968, yang menjadi Fakultas Dakwah pertama di lingkungan IAIN di Indonesia. Pada tahun yang sama, IAIN Ar-Raniry juga ditunjuk sebagai induk dari dua fakultas agama berstatus negeri di Medan, yang kemudian menjadi cikal bakal IAIN Sumatera Utara. Penunjukan ini berlangsung selama lima tahun.

Untuk menyamakan statusnya dengan IAIN lainnya, pada tahun 1983, Fakultas Adab resmi menjadi salah satu dari lima fakultas yang ada di IAIN Ar-Raniry.

IAIN Ar-Raniry, yang merupakan singkatan dari Institut Agama Islam Negeri, mengambil nama dari Syeikh Nuruddin Ar-Raniry, seorang ulama besar dan mufti yang berpengaruh pada masa Sultan Iskandar Tsani (memerintah 1637-1641). Syeikh Nuruddin Ar-Raniry berasal dari Ranir (sekarang Rander) di Gujarat, India,

dan telah memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pemikiran Islam di Asia Tenggara, khususnya di Aceh.

Sejak awal berdirinya, IAIN Ar-Raniry telah menunjukkan peran yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan dan perkembangan masyarakat, dengan alumni yang tersebar luas di hampir seluruh instansi pemerintah dan swasta, baik di dalam maupun luar Aceh. Oleh karena itu, IAIN Ar-Raniry dapat dianggap sebagai "jantung hate" masyarakat Aceh."<sup>54</sup>

#### 1. Latar Belakang Pendidikan

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan latar belakang pendidikan akan disajikan dalam tabel 4.1 sebagai berikut.

**Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan**

Latar Belakang Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SMA/SMK	9	18%
MAN	14	28%
PESANTREN MODREN	23	46%
PESANTREN TRADISIONAL	4	8%
<b>TOTAL</b>	50	100%

Berdasarkan Tabel di atas, responden dengan latar belakang pendidikan SMA/SMK memiliki frekuensi sebanyak 9 (86%), MAN memiliki frekuensi sebanyak 14 (28%), Pesantren Modern memiliki frekuensi sebanyak 23 (46%), Pesantren Tradisional memiliki frekuensi sebanyak 4 (8%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini didominasi oleh responden dengan latar belakang pesantren modren.

#### 2. Program Studi

---

<sup>54</sup><<http://piat.uin.arraniry.ac.id/index.php/id/pages/sejarah#>>.

Deskripsi karakteristik responden berdasarkan Prodi akan disajikan dalam tabel 4.2 sebagai berikut.

**Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Prodi**

<b>Prodi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Ilmu al-Quran dan Tafsir	23	46%
Teknologi Informasi	7	14%
Studi Agama-Agama	4	8%
Ilmu Hadits	1	2%
Hukum Ekonomi Syariah	3	6%
Pendidikan Agama islam	1	2%
Hukum Pidana Islam	3	6%
Psikologi	2	4%
Sosiologi Agama	2	4%
Ilmu Politik	2	4%
Ilmu Hukum	1	2%
Hukum Tata Negara	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel di atas, responden dengan latar belakang Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir memiliki frekuensi sebanyak 23 (46%), Teknologi Informasi memiliki frekuensi sebanyak 7 (14%), Studi Agama-agama memiliki frekuensi sebanyak 4 (8%), Ilmu Hadits memiliki frekuensi sebanyak 1 (2%), Hukum Ekonomi Syariah memiliki 3 (6%), Pendidikan Agama Islam memiliki 1 (2%), Hukum Pidana Islam memiliki 3 (6%), Psikologi memiliki 2 (4%), Sosiologi Agama memiliki 2 (4%), Ilmu Politik memiliki 2 (4%), Ilmu Hukum memiliki 1 (2%), Hukum Tata Negara memiliki 1 (2%) Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini didominasi oleh responden dengan Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir.

## B. Pengetahuan Pemahaman Mahasiswa UIN Ar-Raniry Mengenai ayat-ayat Al-Qura'an yang berkaitan dengan perjudian

Penelitian ini mengevaluasi bagaimana mahasiswa aktif di UIN Ar-Raniry yang bermain game dengan mekanisme *gacha* memandang ayat-ayat Al-Qur'an yang memuat larangan terhadap perjudian *maysir*. Fokusnya bukan hanya pada apakah mereka tahu ayatnya, namun juga bagaimana mereka menafsirkan relevansi larangan tersebut dalam konteks pengalaman digital mereka khususnya saat menggunakan mekanisme *gacha* yang sering dipandang mirip bentuk "taruhan" atau "kesempatan acak".

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan kuesioner yang terdiri dari beberapa item untuk mengeksplorasi tiga aspek utama persepsi: (1) tingkat pemahaman mahasiswa terhadap makna ayat-ayat terkait judi, (2) kesadaran mahasiswa terhadap unsur risiko dalam game *gacha*, dan (3) sikap mahasiswa terhadap partisipasi mereka dalam game *gacha* setelah memahami larangan perjudian. Analisis deskriptif kemudian diterapkan untuk menggambarkan kondisi aktual masing-masing aspek tersebut, menggunakan statistik frekuensi, persentase, rata-rata (mean), dan standar deviasi.

**Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Berdasarkan Jawaban Responden dengan SPSS**

Descriptive Statistics					
No.	N	Minimum	Maximum	Mean	std.Deviation
P1	50	3,00	4	3,3800	0,635353
P2	50	1,00	4	3,0000	0,638877
P3	50	2,00	4	3,3200	0,620730
P4	50	1,00	4	3,2600	0,664247
P5	50	2,00	4	3,1400	0,571786
P6	50	2,00	4	3,3200	0,712569
P7	50	1,00	4	3,4800	0,763718
P8	50	2,00	4	3,5000	0,614120

P9	50	2,00	4	3,2000	0,543984
P10	50	1,00	4	3,2600	0,699854
P11	50	1,00	4	3,0800	0,694292
P12	50	1,00	4	3,4400	0,751597
P13	50	2,00	4	3,4000	0,751597
P14	50	2,00	4	3,4000	0,534522
P15	50	1,00	4	3,3800	0,779586
TOTAL	50	24,00	60	49,5600	9,976832
Valid N (listwise)	50				
Rata-rata	3,30400				

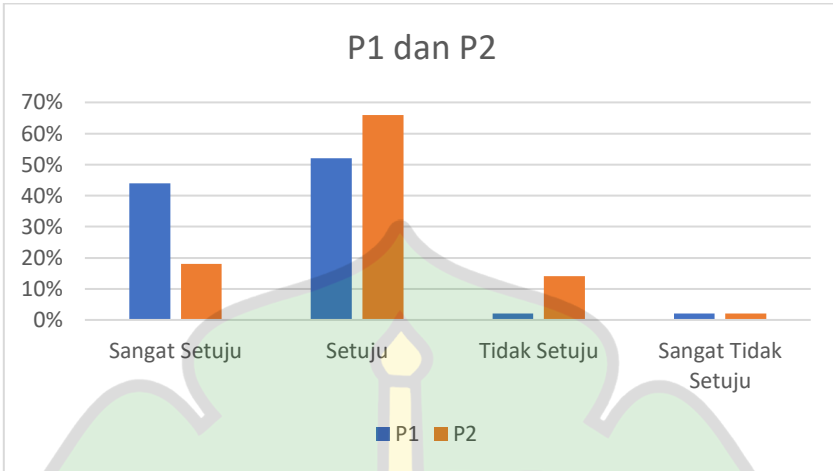
Berdasarkan Tabel statistik deskriptif yang telah dianalisis terhadap 50 responden mahasiswa UIN Ar-Raniry, diperoleh nilai rata-rata 3.30400 dari 15 item pernyataan yang diajukan. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori setuju mengenai pemahaman mereka terhadap larangan perjudian dalam Islam dan kesadaran mereka tentang unsur perjudian dalam game *gacha*. Rata-rata ini mengindikasikan bahwa mahasiswa umumnya memiliki persepsi yang positif dan cukup baik mengenai topik tersebut.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai tahap persepsi mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas Perjudian dalam game yang berunsur *gacha* akan dideskripsikan secara rinci berdasarkan masing-masing indikator sebagai berikut:

#### 1. Mahasiswa yang mengetahui ayat-ayat dan makna *maysir*.

Untuk mengukur indikator pengetahuan mahasiswa mengenai judi dalam serta ayat-ayat yang berkaitan dengannya, peneliti menggunakan 2 item pernyataan positif yaitu pada item nomor 1 dan 2. tanggapan dari 2 item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut.

**Grafik 4. 1 Mengetahui ayat & makna umum *maysir***



Berdasarkan data pada grafik 4.1 interpretasi dari hasil statistik deskriptif untuk dua pernyataan mengenai pemahaman mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap makna umum *maysir* (judi) dan ayat Al-Qur'an yang melarang *maysir*, berdasarkan data yang telah diberikan:

Pernyataan 1: "Saya memahami makna umum *maysir* (judi) dalam Al-Qur'an"

Hasil:

- 44% sangat setuju
- 52% setuju
- 2% tidak setuju
- 2% sangat tidak setuju

Mayoritas mahasiswa (96%) di UIN Ar-Raniry menunjukkan pemahaman yang baik mengenai makna umum *maysir* (judi) dalam Al-Qur'an, dengan 44% sangat memahami dan 52% memahami terhadap pernyataan ini. Hanya 2% yang tidak memahami, dan 2% sangat tidak memahami, yang menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap konsep perjudian dalam ajaran Islam secara umum cukup tinggi. Dengan 96% responden menyatakan setuju, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah memahami bahwa *maysir* dalam konteks Al-Qur'an merujuk pada aktivitas perjudian yang harus dihindari.

Pernyataan 2: "Saya mengetahui ayat Al-Qur'an yang melarang *maysir* (mis. Al-Mā'idah 5:90–91)"

- a. 18% sangat setuju
- b. 66% setuju
- c. 14% tidak setuju
- d. 2% sangat tidak setuju

Hasil untuk pernyataan ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa (84%) paham tentang adanya ayat yang melarang *maysir*, dengan 18% sangat memahami dan 66% memahami bahwa mereka mengetahui ayat tersebut *al-Ma'idah* 5:90-91. Meskipun demikian, ada 14% dan 2% yang tidak memahami dengan pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa masih ada sebagian kecil mahasiswa yang kurang familiar dengan ayat yang melarang perjudian dalam Al-Qur'an. Namun, tidak ada responden yang sangat tidak setuju (memahami), yang berarti semua mahasiswa memiliki pengetahuan dasar mengenai larangan perjudian dalam Islam, meskipun ada variasi dalam tingkat pengetahuan mereka.

Pada indikator pengetahuan tentang *maysir*, sebagian besar mahasiswa (96%) memahami makna umum *maysir* dalam Al-Qur'an, dengan 44% sangat memahami dan 52% memahami. Namun, pada pemahaman mengenai ayat-ayat yang melarang perjudian, yaitu Surah *al-Ma'idah* 5:90-91, 84% mahasiswa menyatakan memahami ayat tersebut, meskipun ada 14% yang tidak memahami dan 2% yang sangat tidak memahami.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menyadari bahwa mekanisme *gacha* dalam game digital memiliki karakteristik yang sangat mirip dengan perjudian atau transaksi spekulatif sebuah temuan yang dapat dijelaskan melalui teori-teori syariah klasik dan kontemporer tentang *maysir*, *qimar*, dan *gharar*.

Makna *Maysir* dan *Qimar* Kemudahan Mendapatkan "Keberuntungan" membandingkan dengan Kerja Produktif dalam literatur klasik dan kontemporer fiqh muamalah, *maysir* atau *qimar* dipahami sebagai aktivitas yang memungkinkan seseorang memperoleh sesuatu dengan mudah, tanpa kerja keras melalui

taruhan, spekulasi, atau “keberuntungan” semata.<sup>55</sup> Karena itu, dalam transaksi ekonomi Islam, bentuk-bentuk yang menyerupai perjudian, taruhan, atau permainan untung-untungan termasuk dalam kategori terlarang.<sup>56</sup>

Temuan ini bahwa mayoritas mahasiswa mengidentifikasi *gacha* sebagai praktik yang mengandung unsur perjudian yaitu mempertaruhkan uang/kredit untuk hasil acak sangat konsisten dengan definisi *maysir/qimar* ini. Pemahaman tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya melihat *gacha* sebagai hiburan, melainkan mampu mengenali bahwa di baliknya terdapat unsur “mendapatkan dengan mudah tanpa usaha” dan “resiko untung-untungan,” tepat seperti yang dilarang menurut hukum Islam.

## 2. Mahasiswa yang mampu membedakan *Maysir*, *Qimar*, dan *Gharar*

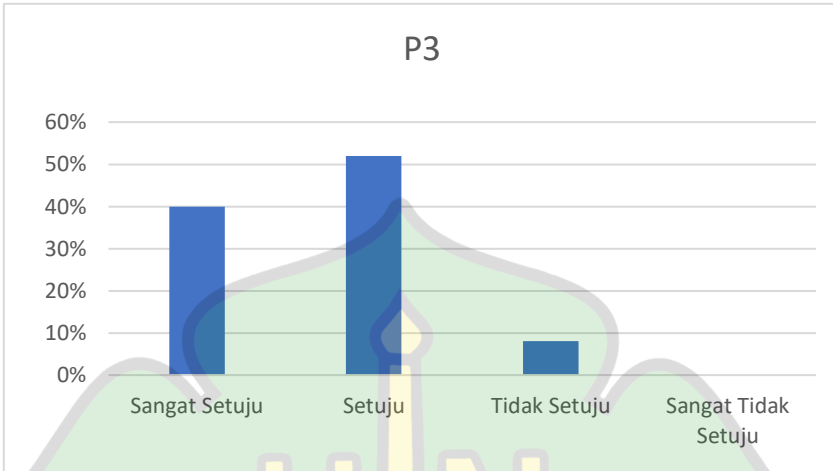
Untuk mengukur indikator Membedakan *maysir*, *qimâr* dan *gharar*, peneliti menggunakan 1 item pernyataan positif yaitu pada item nomor 3. tanggapan dari 1 item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut.

---

<sup>55</sup> Mardiah Mardiah, ‘*The Practice of Gambling (Maisir) in Various Forms of Modern Economic Activity*’, *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS Journal)*, 4.2 (2025), <<https://sinomicsjournal.com/index.php/sj/article/view/494>>.hlm. 199–214.

<sup>56</sup> Md Akther Uddin, ‘*Principles Of Islamic Finance: Prohibition Of Riba, Gharar And Maysir*’, *MPRA Munich Persona; ReEPc Archive*, 2015,hlm.1-8.

**Grafik 4. 2 Membedakan *maysir*–*qimâr*–*gharar***



Pernyataan 3: "Saya dapat membedakan *maysir*, *qimar*, dan *gharar* secara konsep."

- 40% sangat setuju
- 52% setuju
- 8% tidak setuju
- 0% sangat tidak setuju

Berdasarkan data pada Grafik 4.2 dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar mahasiswa di UIN Ar-Raniry (92%) merasa mampu membedakan konsep *maysir*, *qimar*, dan *gharar*, dengan 40% sangat memahami dan 52% memahami. Hanya 8% yang tidak memahami dengan pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa meskipun mayoritas mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang perbedaan antara ketiga konsep ini, masih ada sedikit mahasiswa yang mungkin belum sepenuhnya memahami atau membedakan antara *maysir*, *qimâr*, dan *gharar*. Namun, tidak ada responden yang sangat tidak memahami, yang menunjukkan bahwa pengetahuan tentang perbedaan konsep ini cukup merata di kalangan mahasiswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa UIN Ar-Raniry tentang konsep *maysir*, *qimâr*, dan *gharar* secara keseluruhan cukup tinggi. Sebagian besar mahasiswa mampu membedakan ketiga konsep tersebut, yang mencerminkan pemahaman yang baik terhadap teori-teori dasar dalam studi keislaman, terutama yang berkaitan dengan perjudian dalam Islam.

Kedua indikator tersebut mencakup dari Rumusan Masalah pertama yaitu “Sejauh mana pengetahuan mahasiswa UIN Ar-Raniry mengenai ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan perjudian”

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, mayoritas responden mahasiswa menunjukkan pemahaman yang relatif kuat terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang melarang perjudian. Hal ini tampak dari sebagian besar responden yang menyebutkan mampu menjelaskan makna umum konsep perjudian *maisir* dan mengenali bahwa perjudian dilarang khususnya merujuk pada ayat-ayat larangan dalam QS. *al-Ma'idah* 5:90-91. Meskipun demikian, terdapat sebagian kecil responden yang belum mengetahui secara spesifik rujukan ayat tersebut, atau tidak dapat menjelaskan detail makna ayat secara tekstual. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun kesadaran umum tentang hukum perjudian telah tersebar, pendalaman terhadap dalil dan literatur keislaman masih perlu diperkuat agar pemahaman tidak hanya bersifat umum.

Interpretasi ini selaras dengan temuan dari literatur terkait: menurut analisis normatif dari perspektif hukum Islam, aktivitas yang melibatkan ketidakpastian *gharar* dan peluang menang-kalah tanpa usaha produktif seperti perjudian dilarang dan dikategorikan haram.<sup>57</sup> Oleh karena itu, pemahaman yang hanya sekadar “umum melarang judi” tanpa pendalaman pada dalil dapat berisiko menimbulkan ambiguitas ketika dihadapkan pada fenomena baru seperti permainan digital atau sistem *gacha*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap ayat-ayat larangan judi relatif “cukup baik”, namun masih terdapat ruang untuk meningkatkan kesadaran tekstual dan pemahaman mendalam terhadap dalil agar interpretasi terhadap perjudian (termasuk bentuk modernnya) konsisten dengan prinsip syariah.

---

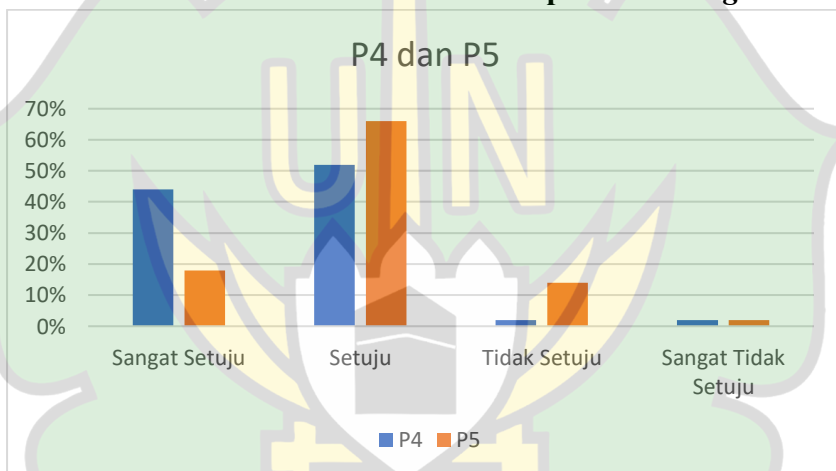
<sup>57</sup> Annisa Laras and others, ‘Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia’, *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3.2 (2024), hlm.45-46.

### C. Pemahaman Mahasiswa mengenai Larangan Perjudian dalam Al-Qur'an terkait dengan Mekanisme Permainan bernuansa *Gacha*.

#### 1. Tingkat pemahaman tentang problematik *gharar*.

Untuk mengukur indikator Pemahaman mahasiswa mengenai judi dalam serta ayat-ayat yang berkaitan dengannya, peneliti menggunakan 2 item pernyataan positif yaitu pada item nomor 4 dan 5. tanggapan dari 2 item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut.

**Grafik 4. 3 Contoh modern & alasan problematik *gharar***



Pernyataan 4: "Saya memahami contoh praktik *maysir* dalam konteks modern

- Sangat Setuju: 36%
- Setuju: 56%
- Tidak Setuju: 6%
- Sangat Tidak Setuju: 2%

Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas mahasiswa, yakni 92% (36% sangat memahami dan 56% memahami), memiliki pemahaman yang baik mengenai contoh praktik *maysir* dalam konteks modern. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar

responden menyadari dan memahami bahwa praktik perjudian dalam bentuk modern, seperti sistem *gacha* dalam permainan digital, dapat dikategorikan sebagai bentuk *maysir*. Hanya 6% yang tidak memahami, dan 2% yang sangat tidak memahami, yang menunjukkan bahwa meskipun pemahaman secara umum sudah sangat tinggi, ada sebagian kecil mahasiswa yang mungkin belum sepenuhnya menghubungkan praktik *maysir* dengan bentuk-bentuk perjudian modern. Secara keseluruhan, pemahaman terhadap praktik *maysir* dalam kehidupan digital masa kini, seperti permainan berbasis undian atau *gacha*, cukup baik.

Pernyataan 5: "Saya dapat menjelaskan alasan *gharar* dipandang bermasalah dalam akad/transaksi."

- a. Sangat Setuju: 24%
- b. Setuju: 66%
- c. Tidak Setuju: 10%

Sebagian besar mahasiswa, yaitu 90% (24% sangat memahami dan 66% memahami), memiliki pemahaman yang baik mengenai alasan mengapa *gharar* (ketidakpastian dalam transaksi) dianggap bermasalah dalam konteks akad atau transaksi. Hal ini menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang menyadari bahwa transaksi yang mengandung unsur ketidakpastian, seperti yang ada dalam sistem *gacha* (dimana hasilnya tidak pasti), dapat menimbulkan masalah dalam perspektif syariah. Namun, 10% responden tidak memahami dengan pernyataan ini, yang menandakan adanya sebagian mahasiswa yang mungkin belum sepenuhnya memahami konsep *gharar* atau merasa bahwa aspek ketidakpastian dalam transaksi tidak selalu bermasalah. Meskipun demikian, mayoritas mahasiswa menunjukkan kesadaran tinggi mengenai pentingnya menghindari transaksi yang mengandung unsur ketidakpastian, yang dapat menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak.

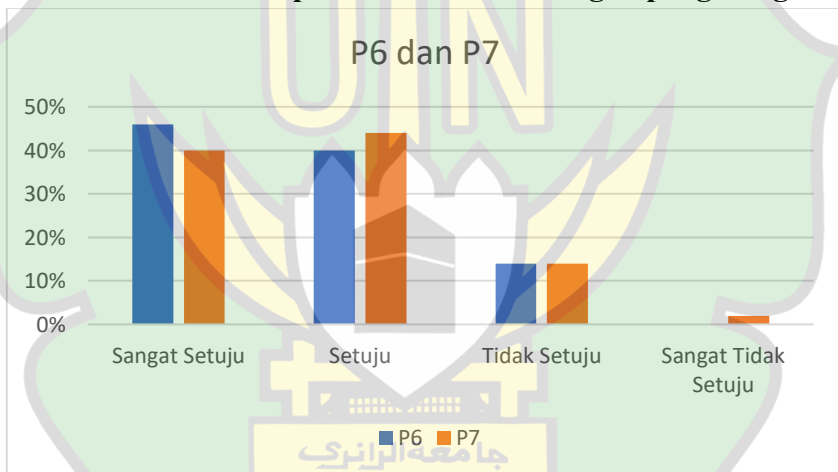
Secara keseluruhan, hasil dari indikator dari kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa UIN

Ar-Raniry memiliki pemahaman yang baik tentang praktik *maysir* dalam konteks modern dan alasan mengapa *gharar* dipandang bermasalah dalam akad atau transaksi. Meskipun ada sebagian kecil yang kurang memahami kedua konsep ini, pemahaman yang baik sudah tercermin dalam mayoritas responden.

## 2. Tingkat ketidakpastian/ dorongan pengulangan.

Untuk mengukur indikator Ketidakpastian/acak & dorongan pengulangan, peneliti menggunakan 2 item pernyataan positif yaitu pada item nomor 6 dan 7. tanggapan dari 2 item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut.

**Grafik 4. 4 Ketidakpastian/acak & dorongan pengulangan**



Pernyataan 6: "Mekanisme *gacha* memiliki ketidakpastian hasil yang tinggi."

- Sangat Setuju: 46%
- Setuju: 40%
- Tidak Setuju: 14%
- Sangat Tidak Setuju: 0%

Sebagian besar mahasiswa, yaitu 86% (46% sangat memahami dan 40% memahami), sepakat bahwa mekanisme *gacha*

memang mengandung ketidakpastian yang tinggi dalam hasilnya. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menyadari bahwa dalam permainan *gacha*, hasil yang diperoleh seperti item atau karakter dalam game tergantung pada keberuntungan dan tidak dapat diprediksi sebelumnya, yang sejalan dengan karakteristik perjudian. Hanya 14% yang tidak memahami dengan pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa meskipun ada sebagian kecil mahasiswa yang mungkin tidak sepenuhnya memahami dengan pandangan ini, pemahaman terhadap ketidakpastian dalam sistem *gacha* secara umum cukup kuat di kalangan responden. Tidak ada mahasiswa yang sangat tidak memahami, menunjukkan bahwa sebagian besar responden sepakat dengan konsep ketidakpastian dalam mekanisme *gacha*.

Pernyataan 7: "*Gacha* mendorong percobaan berulang demi mengejar 'keberuntungan' (reward acak)."

- a. Sangat Setuju: 40%
- b. Setuju: 44%
- c. Tidak Setuju: 14%
- d. Sangat Tidak Setuju: 2%

Data menunjukkan bahwa 84% (40% sangat memahami dan 44% memahami) mahasiswa memahami bahwa sistem *gacha* mendorong pemain untuk melakukan percobaan berulang demi memperoleh "keberuntungan" atau hadiah acak. Hal ini mencerminkan kesadaran mahasiswa bahwa *gacha*, sebagai sistem permainan berbasis undian, mendorong perilaku *adiktif* atau kecenderungan untuk terus mencoba hingga mencapai hasil yang diinginkan, meskipun hasilnya tidak pasti. Hanya 14% yang tidak memahami, dan 2% sangat tidak memahami, menunjukkan bahwa sebagian kecil mahasiswa mungkin kurang memahami dengan pengamatan ini atau tidak melihat kaitan langsung antara sistem *gacha* dengan dorongan untuk terus mencoba. Namun, secara keseluruhan, mayoritas responden dapat mengidentifikasi dan

mengakui dampak psikologis dari sistem *gacha* yang mendorong pengulangan percobaan untuk mengejar hadiah.

Secara keseluruhan, hasil dari kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa UIN Ar-Raniry memiliki pemahaman yang baik mengenai ketidakpastian dalam mekanisme *gacha* dan bagaimana sistem tersebut mendorong pengulangan percobaan. Mahasiswa cenderung menyadari bahwa *gacha* memiliki karakteristik yang mirip dengan perjudian, yakni mengandung ketidakpastian tinggi dan dorongan untuk terus mencoba demi mendapatkan hadiah acak. Meskipun ada sebagian kecil yang kurang sepakat, secara umum mayoritas responden memahami implikasi dari mekanisme ini dalam konteks perjudian modern.

Selain *maysir*, konsep *gharar* juga relevan. *Gharar* merujuk pada ketidakpastian, ambiguitas, atau spekulasi yang berlebihan dalam transaksi misalnya ketika hasil, nilai, atau objek transaksi belum jelas atau tidak pasti.<sup>58</sup> Dalam konteks muamalah, ulama menetapkan bahwa transaksi yang penuh dengan *gharar* di mana ada peluang kerugian besar dan ketidakpastian yang tinggi termasuk dilarang.

Penelitian ini menemukan bahwa mayoritas mahasiswa menyadari bahwa sistem *gacha* memiliki ketidakpastian hasil (hasil acak, reward tidak dapat diprediksi), dan berisiko menyebabkan kerugian materi atau waktu. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengenali unsur *gharar* yang melekat pada *gacha* yakni bahwa transaksi/top-up untuk *gacha* bukan transaksi produktif dengan hasil pasti, melainkan transaksi spekulatif dengan hasil yang tidak dapat diprediksi.

### 3. Tingkat nilai taruhan dan resiko

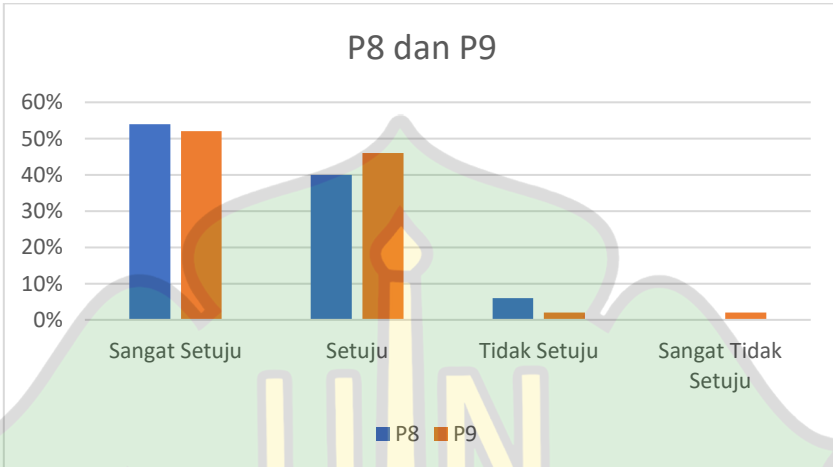
Untuk mengukur indikator Nilai/taruhan & risiko, peneliti menggunakan 2 item pernyataan positif yaitu pada item nomor 8 dan

---

<sup>58</sup> A Khanfar and A Nehad, 'A Critical Analysis of the Concept of Gharar in Islamic Financial Contracts: Different Perspective', *Journal of Economic Cooperation and Development*, 37 (2016), hlm. 1–24.

9 tanggapan dari 2 item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut.

**Grafik 4. 5 Nilai/taruhan & risiko**



Pernyataan 8: "Pembukaan *gacha* melibatkan nilai yang dipertaruhkan (uang/kredit/top-up)."

- Sangat Setuju: 54%
- Setuju: 40%
- Tidak Setuju: 6%
- Sangat Tidak Setuju: 0%

Berdasarkan data, mayoritas mahasiswa (94%) menyadari bahwa pembukaan *gacha* dalam permainan digital melibatkan nilai yang dipertaruhkan, baik dalam bentuk uang, kredit, atau top-up (54% sangat memahami, 40% memahami). Hal ini menunjukkan kesadaran yang tinggi di kalangan mahasiswa mengenai aspek finansial dalam sistem *gacha*, yang mana pemain sering kali harus mengeluarkan uang atau kredit untuk berpartisipasi, meskipun hasilnya tidak pasti. Hanya 6% yang tidak memahami dengan pernyataan ini, menunjukkan bahwa sebagian kecil responden mungkin kurang memahami atau kurang setuju dengan adanya nilai yang dipertaruhkan dalam sistem *gacha*. Namun, secara

keseluruhan, pemahaman tentang keterlibatan uang atau kredit dalam mekanisme *gacha* sudah sangat diterima oleh mayoritas mahasiswa.

Pernyataan 9: "Dalam *gacha*, kerugian materi atau waktu merupakan risiko yang nyata."

- a. Sangat Setuju: 52%
- b. Setuju: 46%
- c. Tidak Setuju: 2%
- d. Sangat Tidak Setuju: 2%

Sebagian besar mahasiswa, yaitu 98% (52% sangat memahami dan 46% memahami), menyadari bahwa *gacha* memiliki risiko nyata berupa kerugian materi (uang) atau waktu. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memahami bahwa dengan berpartisipasi dalam mekanisme *gacha*, pemain tidak hanya mempertaruhkan uang atau kredit, tetapi juga waktu mereka. Hanya 2% yang tidak memahami dan 2% sangat tidak memahami, yang menunjukkan bahwa sebagian kecil responden mungkin tidak sepenuhnya menyadari potensi kerugian yang dapat timbul, baik secara finansial maupun waktu. Meskipun demikian, kesadaran tentang risiko yang dihadapi dalam *gacha* sudah sangat tinggi di kalangan mayoritas mahasiswa.

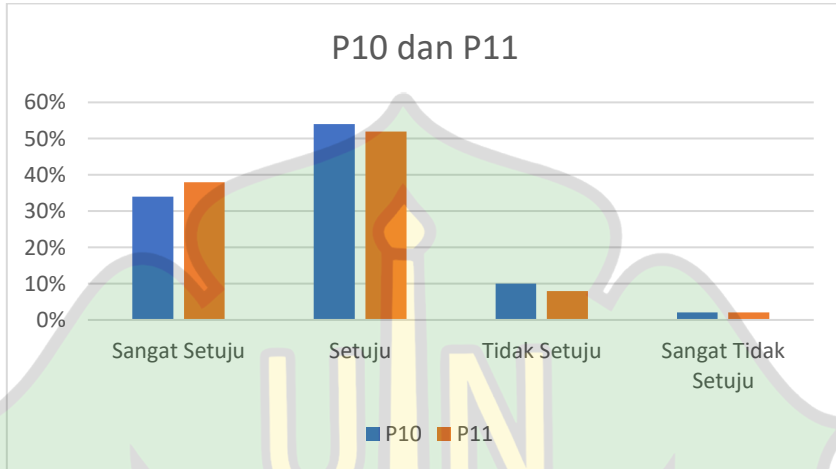
Secara keseluruhan, hasil dari kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa UIN Ar-Raniry memiliki kesadaran yang tinggi mengenai aspek-aspek penting dalam mekanisme *gacha*, terutama terkait dengan nilai yang dipertaruhkan (uang/kredit/*top-up*) dan risiko kerugian yang dapat ditimbulkan, baik materi maupun waktu. Pemahaman yang baik mengenai potensi kerugian dalam sistem *gacha* menunjukkan bahwa mahasiswa cukup kritis terhadap fenomena ini dalam konteks perjudian digital.

#### 4. Tingkat kesesuaian unsur *gacha* dengan kriteria *maysir/gharar*.

Untuk mengukur indikator Kesesuaian unsur *gacha* dgn kriteria *maysir/gharar*, peneliti menggunakan 2 item pernyataan

positif yaitu pada item nomor 10 dan 11. tanggapan dari 2 item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut.

**Grafik 4. 6 Kesesuaian unsur *gacha* dgn kriteria *maysir/gharar***



Pernyataan 10: "Unsur-unsur *gacha* selaras dengan kriteria *maysir* yang dilarang dalam syariah."

- a. Sangat Setuju: 34%
- b. Setuju: 54%
- c. Tidak Setuju: 10%
- d. Sangat Tidak Setuju: 2%

Sebagian besar mahasiswa, yaitu 88% (34% sangat memahami dan 54% memahami), sepakat bahwa unsur-unsur dalam sistem *gacha* sesuai dengan kriteria *maysir* yang dilarang dalam syariah. Hal ini menunjukkan pemahaman yang kuat di kalangan mahasiswa bahwa mekanisme *gacha*, yang melibatkan unsur ketidakpastian, taruhan, dan keuntungan yang diperoleh secara acak, dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian yang bertentangan dengan prinsip syariah. Hanya 10% yang tidak memahami dan 2% yang sangat tidak memahami, yang menandakan bahwa meskipun mayoritas mahasiswa memahami hubungan antara *gacha* dan perjudian dalam perspektif Islam, masih ada sebagian kecil yang

mungkin belum sepenuhnya menyadari atau setuju dengan pengaitan tersebut. Secara keseluruhan, data menunjukkan pemahaman yang baik bahwa sistem *gacha* mengandung unsur-unsur yang dapat diidentifikasi sebagai *maysir*, yang dilarang dalam Islam.

Pernyataan 11: "Pengetahuan saya tentang konsep *maysir gharar* membantu saya menilai risiko *gacha*."

- a. Sangat Setuju: 38%
- b. Setuju: 52%
- c. Tidak Setuju: 8%
- d. Sangat Tidak Setuju: 2%

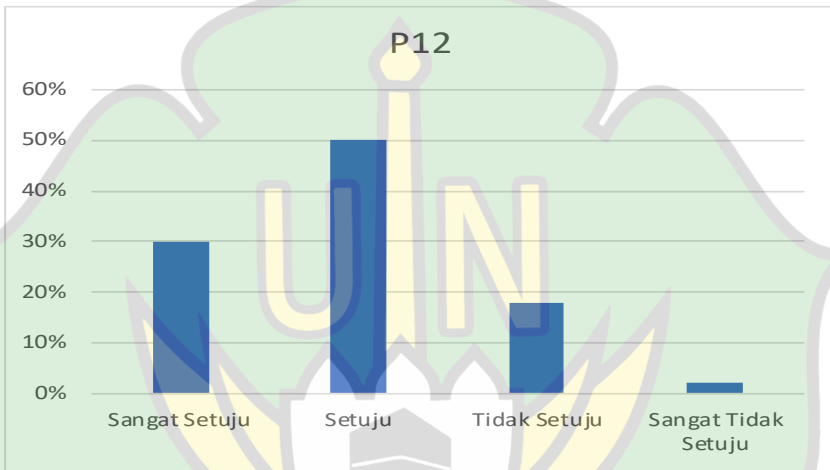
Sebagian besar mahasiswa, yaitu 90% (38% sangat memahami dan 52% memahami), merasa bahwa pengetahuan mereka tentang konsep *maysir* dan *gharar* membantu mereka dalam menilai risiko yang ada dalam sistem *gacha*. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang lebih memahami konsep-konsep tersebut dapat lebih kritis dalam mengevaluasi dampak atau potensi risiko dari partisipasi dalam game yang mengandung elemen-elemen perjudian, seperti *gacha*. Hanya 8% yang tidak memahami dan 2% yang sangat tidak memahami, yang menunjukkan bahwa sebagian kecil responden mungkin tidak merasa pengetahuan mereka tentang *maysir* dan *gharar* berpengaruh atau relevan untuk menilai risiko dalam *gacha*. Meskipun demikian, mayoritas mahasiswa menyadari pentingnya pemahaman terhadap konsep-konsep ini dalam menilai risiko yang terlibat dalam permainan berbasis *gacha*.

Secara keseluruhan, hasil dari kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa UIN Ar-Raniry memiliki pemahaman yang baik tentang kesesuaian unsur *gacha* dengan kriteria *maysir* dan *gharar* yang dilarang dalam syariah. Mereka juga menyadari bahwa pengetahuan tentang konsep-konsep ini sangat membantu dalam menilai risiko yang terlibat dalam permainan *gacha*. Meskipun ada sebagian kecil mahasiswa yang kurang sepakat, mayoritas responden mampu mengaitkan permainan *gacha* dengan risiko yang ada dalam perjudian menurut pandangan Islam.

5. Tingkat Niat menghindari/ menjaga diri.

Untuk mengukur indikator Niat menghindari/menjaga diri, peneliti menggunakan 1 item pernyataan positif yaitu pada item nomor 12. tanggapan dari item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut.

**Grafik 4. 7 Niat menghindari/menjaga diri**



Pernyataan 12: "Saya cenderung menghindari membuka *gacha*."

- Sangat Setuju: 30%
- Setuju: 50%
- Tidak Setuju: 18%
- Sangat Tidak Setuju: 2%

Sebagian besar mahasiswa, yaitu 80% (30% sangat memahami dan 50% memahami), cenderung menghindari membuka *gacha*. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki sikap yang waspada dan lebih berhati-hati terhadap mekanisme *gacha* dalam permainan digital. Mereka menyadari potensi risiko yang terlibat, baik dari segi finansial maupun waktu, dan memilih untuk tidak terlibat dalam aktivitas yang berisiko tinggi. Namun, ada

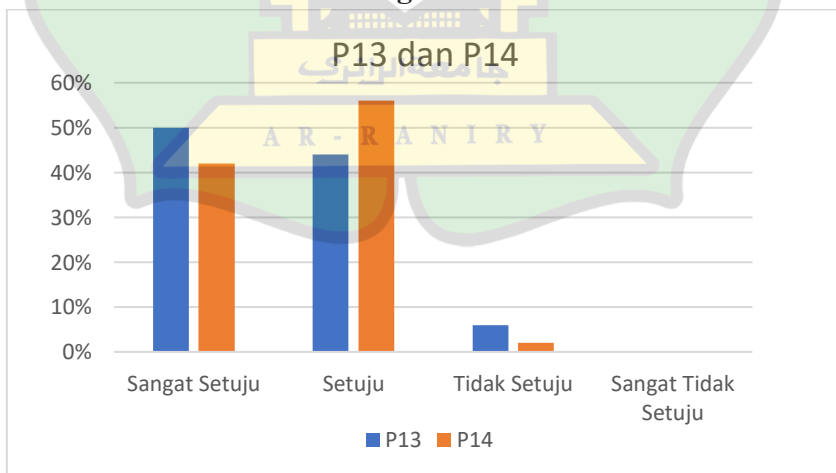
18% responden yang tidak memahami dengan pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa mungkin lebih tertarik atau kurang peduli terhadap potensi kerugian yang bisa ditimbulkan oleh *gacha*. Sementara itu, 2% mahasiswa sangat tidak memahami, yang menandakan bahwa mereka mungkin tidak merasa ada masalah dengan membuka *gacha* atau merasa bahwa mekanisme tersebut tidak membahayakan.

Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa meskipun mayoritas mahasiswa menunjukkan niat untuk menghindari praktik *gacha*, masih ada sebagian kecil yang mungkin kurang sadar akan potensi risiko atau merasa bahwa *gacha* tidak berisiko. Sikap hati-hati ini dapat dilihat sebagai indikasi kesadaran yang cukup tinggi mengenai dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh praktik *gacha*.

#### 6. Tingkat dukungan kontrol dan edukasi.

Untuk mengukur indikator Dukungan kontrol & edukasi, peneliti menggunakan 2 item pernyataan positif yaitu pada item nomor 13 dan 14. tanggapan dari 2 item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut.

**Grafik 4. 8 Dukungan kontrol & edukasi**



Pernyataan 13: "Saya mendukung adanya batas pengeluaran otomatis (spending limit) pada *gacha*."

- a. Sangat Setuju: 50%
- b. Setuju: 44%
- c. Tidak Setuju: 6%
- d. Sangat Tidak Setuju: 0%

Mayoritas mahasiswa, yaitu 94% (50% sangat memahami dan 44% memahami), mendukung adanya batas pengeluaran otomatis dalam mekanisme *gacha*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menyadari pentingnya kontrol untuk mencegah pengeluaran berlebihan dalam permainan berbasis *gacha*, yang dapat mendorong perilaku konsumtif atau bahkan adiktif. Hanya 6% yang tidak memahami dengan pernyataan ini, yang menandakan bahwa meskipun mayoritas mahasiswa menginginkan pengawasan dan pengendalian lebih ketat, ada sebagian kecil yang mungkin merasa bahwa batasan semacam itu tidak diperlukan atau menghambat pengalaman bermain. Tidak ada yang sangat tidak setuju, yang menunjukkan kesepakatan yang kuat di antara responden tentang pentingnya pengaturan batas pengeluaran dalam permainan *gacha*.

Pernyataan 14: "Saya setuju dilaksanakan edukasi kampus/komunitas tentang risiko *gacha*."

- a. Sangat Setuju: 42%
- b. Setuju: 56%
- c. Tidak Setuju: 2%
- d. Sangat Tidak Setuju: 0%

Sebagian besar mahasiswa, yaitu 98% (42% sangat memahami dan 56% memahami), mendukung pelaksanaan edukasi kampus atau komunitas mengenai risiko yang terkait dengan sistem *gacha*. Hal ini mencerminkan kesadaran tinggi di kalangan mahasiswa mengenai pentingnya memberikan informasi dan edukasi untuk mengurangi dampak negatif dari mekanisme *gacha*,

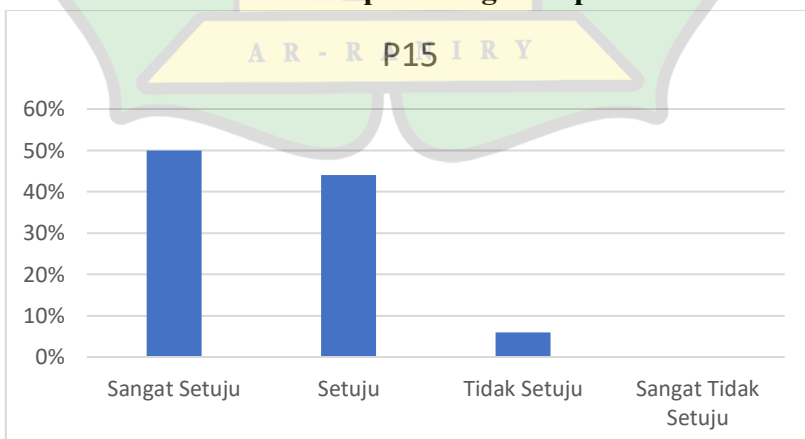
seperti potensi kecanduan dan kerugian finansial. Hanya 2% yang tidak memahami, sementara tidak ada yang sangat tidak memahami, yang menunjukkan hampir seluruh mahasiswa sepakat bahwa edukasi tentang risiko *gacha* perlu dilakukan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan yang lebih baik. Edukasi semacam ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan meminimalisir dampak buruk dari praktik tersebut.

Secara keseluruhan, hasil dari kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa UIN Ar-Raniry mendukung langkah-langkah preventif seperti penerapan batas pengeluaran otomatis dalam permainan *gacha* dan pelaksanaan edukasi tentang risiko *gacha* di kampus atau komunitas. Pemahaman yang tinggi tentang pentingnya kontrol dan edukasi ini menunjukkan kesadaran mahasiswa terhadap potensi risiko finansial dan perilaku adiktif yang terkait dengan *gacha*, serta keinginan untuk mengurangi dampak negatifnya melalui pengaturan yang lebih baik.

#### 7. Tingkat kesiapan mengubah perilaku.

Untuk mengukur indikator Kesiapan mengubah perilaku, peneliti menggunakan 1 item pernyataan positif yaitu pada item nomor 12. tanggapan dari item pernyataan tersebut akan disajikan dalam grafik berikut:

**Grafik 4. 9 Kesiapan mengubah perilaku**



Pernyataan 15: "Setelah memahami aspek *maysir/gharar*, saya bersedia menyesuaikan perilaku bermain saya."

- a. Sangat Setuju: 50%
- b. Setuju: 44%
- c. Tidak Setuju: 6%
- d. Sangat Tidak Setuju: 0%

Sebagian besar mahasiswa, yaitu 94% (50% sangat memahami dan 44% memahami), menyatakan bahwa mereka bersedia menyesuaikan perilaku bermain mereka setelah memahami aspek *maysir* dan *gharar*. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki kesiapan untuk mengubah kebiasaan mereka dalam bermain game berbasis *gacha* jika mereka menyadari adanya unsur perjudian *maysir* dan ketidakpastian *gharar* dalam sistem tersebut. Pemahaman tentang konsekuensi agama dan etika dari praktik *gacha* yang mengandung unsur-unsur ini memotivasi mereka untuk bertindak lebih bijaksana dalam memilih hiburan digital yang lebih sehat dan sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. Namun, 6% dari responden tidak memahami dengan pernyataan ini, yang menunjukkan bahwa ada sebagian kecil mahasiswa yang meskipun memahami aspek-aspek tersebut, tidak merasa perlu mengubah perilaku mereka dalam bermain *gacha*. Meskipun demikian, tidak ada responden yang sangat tidak memahami, yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki kesadaran dan niat untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan prinsip-prinsip yang lebih sesuai setelah memahami risiko yang terlibat.

Hasil dari pernyataan ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa UIN Ar-Raniry menunjukkan kesiapan untuk menyesuaikan perilaku mereka dalam bermain game berbasis *gacha* setelah memahami adanya unsur *maysir* dan *gharar* yang bertentangan dengan prinsip syariah. Hal ini mencerminkan pemahaman yang baik tentang pentingnya bertindak hati-hati dan

bertanggung jawab dalam menghadapi fenomena digital yang berisiko.

Ketujuh indikator tersebut mencakup dari Rumusan Masalah kedua, “Bagaimana mahasiswa memahami larangan perjudian dalam Al-Qur’an terkait dengan mekanisme permainan bernuansa *gacha*.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memandang bahwa mekanisme *gacha* dalam game digital memiliki kemiripan dengan praktik perjudian karena mengandung unsur ketidakpastian hasil *chance*, pertaruhan nilai (uang atau kredit/top-up), serta potensi kerugian materi dan waktu. Pendapat ini didasari oleh pemahaman mereka terhadap konsep *maisir* dan *gharar* dalam kerangka hukum Islam bahwa transaksi atau aktivitas yang mengandung unsur keberuntungan dan spekulasi dilarang.

Interpretasi tersebut mendapatkan dukungan dari literatur empiris dan normatif kontemporer. Penelitian kuantitatif terhadap pemain *gacha* menemukan bahwa penggunaan *gacha* menunjukkan kesamaan struktural dan psikologis dengan perjudian, termasuk risiko munculnya perilaku *gambling*.<sup>59</sup> Lebih lanjut, sebuah penelitian terbaru mengindikasikan bahwa intensitas pengeluaran dalam game *gacha* dan frekuensi bermain dikaitkan dengan skor kecenderungan *gambling* yang lebih tinggi.<sup>60</sup> Dari sisi hukum Islam, sejumlah studi menyatakan bahwa sistem *gacha* memenuhi kriteria *maisir* sehingga diharamkan.

Berdasarkan data empiris dan tinjauan literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah menginternalisasi larangan perjudian dari Al-Qur’an ke dalam

---

<sup>59</sup> Nikola Lakić, Andrija Bernik, and Andrej Čep, ‘Addiction and Spending in Gacha Games’, *Information (Switzerland)*, 14.7 (2023), <<https://doi.org/10.3390/info14070399>>, hlm. 1–19.

<sup>60</sup> Anson Chui Yan Tang, Paul Hong Lee, and others, ‘Prediction of Problem Gambling by Demographics, Gaming Behavior and Psychological Correlates among Gacha Gamers: A Cross-Sectional Online Survey in Chinese Young Adults’, *Frontiers in Psychiatry*, 13.August (2022), <<https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.940281>>, hlm. 1–12.

pemahaman mereka terhadap fenomena *gacha*. Dengan demikian, dalam pandangan mereka, *gacha* bukan sekadar hiburan netral, melainkan sebuah aktivitas bermasalah yang seharusnya dihindari sesuai norma syariah.

Setelah seluruh hasil penelitian dan pembahasan telah diuraikan pada bab ini mencakup profil responden, analisis data deskriptif, interpretasi temuan, dan jawaban atas rumusan masalah maka selanjutnya pada Bab V akan dipaparkan kesimpulan umum dari penelitian ini serta saran-saran praktis dan akademis berdasarkan temuan tersebut.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian terhadap 50 responden mahasiswa UIN Ar-Raniry, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang membahas larangan perjudian, khususnya QS. al-Ma'idah ayat 90–91, berada pada kategori baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 3,304, yang termasuk dalam kategori *setuju*. Mayoritas responden memahami bahwa perjudian (*maysir*) merupakan perbuatan yang dilarang dalam Islam karena mengandung unsur pertaruhan, ketidakpastian, serta dampak negatif terhadap kehidupan individu dan sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa secara normatif mahasiswa telah memiliki pemahaman yang cukup kuat mengenai konsep larangan judi dalam Al-Qur'an.

Berdasarkan rumusan masalah kedua, penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa juga memiliki pemahaman yang cukup baik dalam mengaitkan larangan perjudian dengan mekanisme gacha dalam permainan digital. Sebagian besar responden menyadari adanya unsur *maysir* dan *gharar* dalam sistem gacha, seperti ketidakpastian hasil, kemungkinan untung dan rugi, serta adanya pertaruhan harta. Hal ini tercermin dari sikap mahasiswa yang cenderung menghindari praktik gacha, dengan nilai rata-rata niat menghindari/menjaga diri sebesar 3,08, yang berada pada kategori *setuju*. Nilai ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki sikap waspada dan kehati-hatian terhadap risiko yang ditimbulkan oleh mekanisme gacha.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa masih terdapat sebagian kecil mahasiswa yang belum sepenuhnya memahami keterkaitan langsung antara praktik gacha dan perjudian dalam perspektif Islam. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa masih perlu diperkuat, khususnya dalam aspek penerapan ajaran Al-Qur'an pada fenomena digital modern.

Oleh karena itu, diperlukan upaya penguatan pendidikan agama yang lebih kontekstual agar mahasiswa mampu menerapkan nilai-nilai Islam secara konsisten dalam kehidupan digital sehari-hari.

## **B. Saran**

### 1. Untuk Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan melibatkan mahasiswa dari universitas lain agar dapat memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai persepsi mahasiswa terhadap ayat-ayat tentang perjudian dan penerapannya dalam praktik digital.
- b. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi faktor-faktor psikologis dan sosial yang memengaruhi perilaku mahasiswa dalam bermain game *gacha*, serta dampaknya terhadap kebiasaan konsumtif mereka.

### 2. Untuk Universitas

- a. Perlu adanya pendidikan agama digital yang lebih intensif, terutama terkait dengan etika digital dan pengaruh teknologi terhadap perilaku sosial mahasiswa.
- b. Mata kuliah yang membahas tentang Islam dan Teknologi atau Fatwa Kontemporer bisa ditambahkan untuk membekali mahasiswa dengan wawasan lebih luas tentang bagaimana menilai fenomena digital dalam perspektif Islam.

### 3. Untuk Mahasiswa

- a. Mahasiswa diharapkan dapat lebih kritis dalam menyikapi game berbasis *gacha*, serta meningkatkan kesadaran tentang risiko moral dan sosial yang dapat ditimbulkan dari permainan semacam ini.
- b. Mahasiswa yang memiliki pemahaman agama yang baik seharusnya menjadi agen perubahan dengan menyebarkan kesadaran tentang larangan perjudian dalam Al-Qur'an kepada sesama teman-teman kampus.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Al-Maraghi, Ahmad Mustafa, *Terjemah Tafsir Al-Maraghi* (Semarang: CV Toha Putra, 1987)

Alfiansyah, Izdihar, 'Relativitas Maisir Dalam Al-Qur'an: Studi Kasus Terhadap Sistem Gacha Pada Game Online' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025)

Almahklufi, Yunus, 'Praktek Jual Beli Produk Digital Dalam Gacha Game Online Perspektif Sosiologi Hukum Islam (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Syariah Prodi HES 2016 IAIN Kediri)' (INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI, 2022)

Asy-Syaukani, *Tafsir Fathul Qadir, Tahqiq Dan Takhrij*, 3rd Edn (Jakarta: Pustaka Azzam, 2012)

Aulia, Muhammad Radhi, 'Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah' (Universitas Uin Ar-Raniry Banda Aceh, 2023) <[https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29228/1/Muhammad Radhi Aulia, 180102130, FSH, HES, 082161668641.Pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29228/1/Muhammad_Radhi_Aulia_180102130_FSH_HES_082161668641.Pdf)>

H.Salim Bahreisy Dan H.Said Bahreisy, *Terjemahan Singkat Tafsir Ibnu Katsier*, Pertama (Surabaya: PT.Bina Ilmu, 1986)

Harahap, Ali Imran Muhammad, 'Judi Menurut Presfektif Alquran' (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017)

Hartono, Jogianto, *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah Dan Pengalaman-Pengalaman*. (Yogyakarta: BPFE, 2011)

Isra, Abdul Fattah, 'Pemahaman Mahasiswa IAT FUF UIN Ar-

Raniry Tentang Ayat-Ayat Judi' (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2024) <<https://Repository.Ar-Raniry.Ac.Id/Id/Eprint/40435/>>

KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003)

Kusuma, Rifat, 'Konsep Perjudian Pada Sistem Gacha Di Game Online (Menurut Pasal 303 Kuhp Dan Fatwa Mui Jatim No 1 Tahun 2022)' (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2025) <[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/83894/1/11200430000063\\_RIFAT\\_KUSUMA.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/83894/1/11200430000063_RIFAT_KUSUMA.pdf)>

Miftachul Uum, *Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas, Stikes Widya Cipta Husada* (Malang, 2016)

Nasution, S., *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999)

Nurjanah, Dina Ilham, Riski Anisa, Donny Darmawan, Priya Mitra, and Cahya Jaweda, 'Konsep Gharar Dan Maisir Dalam Transaksi Ekonomi Fikih Mu ' Amalah', 2 (2024), 159–66 <<https://doi.org/10.59996/al-fiqh.v2i3.368>>

Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Kedua* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995)

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)

Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, ed. by Lisa S. Bahar (Jakarta: Lentera Hati, 2002)

Shihab, M. Quraisy, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002)

- , *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an)* (Jakarta: Lentera Hati, 2002)
- Sitompul, Josua, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana* (Jakarta: PT. Tatanusa, 2012)
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)
- Sudijno, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada., 2012)
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022)
- , *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013)
- Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)
- Ulama, Allamah Kaamal Faqih dan tim, *Tafsir Nurul Qur'an*, ed. by Arto, 2nd edn (Jakarta: Al- Huda, 2006)
- Widjono, *Bahasa Indonesia* (Jakarta: Grasindo, 2007)

## Jurnal

- Asalimy, Muhammad Zaky, Rahmat Kurniawan, and Ahmad Akrom, 'Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam', *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2 (2024), 417–25
- , 'Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam', *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2 (2024), hlm.417-425
- Jadidah, Ines Tasya, 'Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat', *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1 (2023), 20–27
- Khanfar, A, and A Nehad, 'A Critical Analysis of the Concept of Gharar in Islamic Financial Contracts: Different Perspective', *Journal of Economic Cooperation and Development*, 37 (2016), 1–24
- Laras, Annisa, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas, Farra Dinda, and Mic Finanto, 'Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia', *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3 (2024)
- Laras, Annisa, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, and Mic Finanto, 'Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia Fakultas Psikologi ; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya', *Journal of Social Humanities and Education*, 3 (2024), 320–31
- Mardiah, Mardiah, 'The Practice of Gambling (Maisir) in Various Forms of Modern Economic Activity', *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS Journal)*, 4 (2025), 199–214  
<<https://sinomicsjournal.com/index.php/sj/article/view/494>>

Melati, Sri, and Zainal Arifin, 'Teori Pemahaman Alquran Beserta Penafsirannya', *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (2024), 1204–9 <<https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>>

Napu, Ridho, 'Perspektif Al-Maysir Pada Sistem Gacha Di Game Valorant', 4 (2024), 86–95

Uddin, Md Akther, 'Principles Of Islamic Finance: Prohibition Of Riba, Gharar And Maysir', *MPRA Munich Persona; ReEPc Archive*, 2015, 1–8

#### Web

<<http://piat.uin.ar-raniry.ac.id/index.php/id/pages/sejarah#>>

Lakić, Nikola, Andrija Bernik, and Andrej Čep, 'Addiction and Spending in Gacha Games', *Information (Switzerland)*, 14 (2023), 1–19 <<https://doi.org/10.3390/info14070399>>

Setyadi, Agus, 'Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Game PUBG Dan Sejenisnya Baca Artikel Detiknews, "Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main Game PUBG Dan Sejenisnya" Selengkapnya <https://News.Detik.Com/Berita/d-4592130/Ulama-Aceh-Keluarkan-Fatwa-Haram-Main-Game-Pubg-Da>', *Detik News*, 2019 <<https://news.detik.com/berita/d-4592130/ulama-aceh-keluarkan-fatwa-haram-main-game-pubg-dan-sejenisnya?>>

Tang, Anson Chui Yan, Rick Yiu Cho Kwan, Eliza Mi Ling Wong, and Winnie Lai Sheung Cheng, 'How Gacha Gaming and Life Quality Shape Problem Gambling Risk: Insights from a Cross-Sectional Study Using Hong Kong-Based Online Survey of Young Adults', *Frontiers in Psychiatry*, 16 (2025), 1–10

<<https://doi.org/10.3389/fpsy.2025.1663328>>

Tang, Anson Chui Yan, Paul Hong Lee, Simon Ching Lam, Summer Cho Ngan Siu, Carmen Jiawen Ye, and Regina Lai Tong Lee, 'Prediction of Problem Gambling by Demographics, Gaming Behavior and Psychological Correlates among Gacha Gamers: A Cross-Sectional Online Survey in Chinese Young Adults', *Frontiers in Psychiatry*, 13 (2022), 1–12  
<<https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.940281>>



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Website: <https://iufar-raniry.ac.id/>

27	Muhammad Audira Pasya Nurdinah 220303010	Pemahaman Mahasiswa UIN Ar-Raniry Terhadap Ayat Judi dalam Konteks Game yang Berunsur <i>Gacha</i>	1.Lazuardi Muhammad Latif, Lc., M.Ag., Ph.D. 2.Dra.Juwaini, M.Ag., Ph.D	III/d IV/c	Pembimbing 1 Pembimbing 2
28	Muhammad Jihad 220303022	Pemahaman Memakmurkan Masjid Menurut Persepsi Masyarakat Kemukiman Piyeung Kecamatan Montasik Kabupaten Aceh Besar (Studi Analisis QS. at-Taubah Ayat 18)	1.Lazuardi Muhammad Latif, Lc., M.Ag., Ph.D. 2.Dra. Safrina Ariani, MA, Ph.D	III/d III/d	Pembimbing 1 Pembimbing 2
29	Muhammad Kautsar 220303001	Konsep Ukhuwah dalam Al-Qur'an Serta Relevansinya dalam Menghadapi Problematika Global	1. Prof. Dr. Fauzi, S.Ag., Lc., M.A. 2. Emi Suhemi, S.Ag, M.Ag	IV/b III/c	Pembimbing 1 Pembimbing 2
30	Muhammad Nauval Alfaris 200303077	Pemahaman Pegawai Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banda Aceh terhadap Ayat-ayat tentang Kesetaraan Gender dalam Al-Qur'an	1.Hj. Dr. Nurjannah Ismail, M.Ag. 2.Ikhsan Nur, Lc., MA	IV/a III/d	Pembimbing 1 Pembimbing 2
31	Muhammad Syafiq Bin Asli 230303055	Terapi Kecemasan Menurut Hamka di dalam Kitab Tafsir Al-Azhar	1.Dr. Muslim Djuned, M.Ag. 2.Zainuddin, S.Ag., M.Ag	III/d III/d	Pembimbing 1 Pembimbing 2
32	Muhammad Zaky Maulana 210303136	Penerapan Bacaan Murattal Imam Haramain dalam Meningkatkan Kualitas Bacaan Al-Qur'an Murid SDTQ Nurun Nabi Banda Aceh	1.Dr. Suarni Abdullah, S.Ag., M.A. 2.Nurlaila, M.Ag	III/c III/d	Pembimbing 1 Pembimbing 2
33	Nailul Authar 230303150	Konsep Amanah dalam QS. al-Nisa' Ayat 58 Menurut Pandangan Sayyid Quthb: Analisis Tematik dalam <i>Tafsir Fi Zhilalil Qur'an</i>	1.Dr. Nur Baety Sofyan, Lc., MA 2.Furqan, Lc., M.A.	III/e III/e	Pembimbing 1 Pembimbing 2
34	Nidya Putri 190303037	Mendengar Bacaan Al-Qur'an dan Pengaruhnya terhadap Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini di Rumah Qur'an Rabbani, Meunasah Papeun, Aceh Besar	1.Dr. Suarni Abdullah, S.Ag., M.A. 2.Boihaqi bin Adnan, Lc., MA	III/e III/e	Pembimbing 1 Pembimbing 2
35	Nisa ul Awla 220303042	Telaah Konsep Syifa' Terhadap Penyembuhan Spiritual dalam Al-Qur'an Menurut Tafsir al-Misbah	1.Prof. Dr. Damanhuri, M.Ag 2.Furqan, Lc., M.A.	IV/c III/c	Pembimbing 1 Pembimbing 2

## Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PEMAHAMAN MAHASISWA UN AR-RANIRY TERHADAP AYAT JUDI DALAM KONTIKS GAME YANG BERUNSUR GACHA**

Nama Validator : **Lauzari Muhammad Latif, M.Ag, Ph.D.**  
 NIP : **19790112001212004**

**A. PENGANTAR**  
 Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen penelitian yang telah dibuat. Saya mengucapkan terimakasih atas kekolaborasi Bapak/Ibu sebagai validator dan mengugi lembar validasi ini.

**B. PENILAIAN**  
 Berikut Keistimewaan Penelitian "Pemahaman Mahasiswa Uin Ar-Raniry Terhadap Ayat Judi Dalam Konteks Game Yang Berunsur Gacha" tersebut ini disusun dengan menggunakan skala Likert dengan pernyataan berikut :

Sangat tidak setuju : 1  
 Tidak setuju : 2  
 Setuju : 3  
 Sangat tidak setuju : 4

Kode	Indikator	Dimensi Pernyataan (Skala 4 poin)	Pilihan Jawaban	Komentar	No.
A1	Menggunakan ayat di konteks game gacha	Saya menyetujui karena sesuai dengan ayat dalam Al-Qur'an yang menggunakan ayat Al-Qur'an yang mengandung unsur judi. (Al-Baqarah: 200-201)	1 2 3 4		1
A2	Membahaskan konsep gacha	Saya sangat menyetujui karena, saya sangat tertarik dengan konsep gacha, dan saya ingin mengetahui lebih lanjut.	1 2 3 4		2
A3	Contoh masalah & kasus permasalahan gacha	Saya sangat menyetujui karena, saya sangat tertarik dengan permasalahan gacha, dan saya ingin mengetahui lebih lanjut.	1 2 3 4		3
B1	Kelengkapan materi & distribusi presentasi	Saya sangat menyetujui karena, saya sangat tertarik dengan materi yang disajikan, dan saya ingin mengetahui lebih lanjut.	1 2 3 4		4
B2	Misalnya & nilai	Saya sangat menyetujui karena, saya sangat tertarik dengan materi yang disajikan, dan saya ingin mengetahui lebih lanjut.	1 2 3 4		5

		Di luar gacha, mungkin masih ada waktu mengajari lebih yang								9
B1	Konsep dari gacha dan kriteria menggunakan	Di luar gacha, mungkin masih ada waktu mengajari lebih yang								10
		Perubahan saya tentang konsep menggunakan masalah yang sudah ada gacha.								11
C1	Menyebutkan/mengapa itu	Saya sangat menyetujui karena, saya sangat tertarik dengan materi yang disajikan, dan saya ingin mengetahui lebih lanjut.								12
C2	Di samping konsep & indikator	Saya sangat menyetujui karena, saya sangat tertarik dengan materi yang disajikan, dan saya ingin mengetahui lebih lanjut.								13
		Saya sangat menyetujui karena, saya sangat tertarik dengan materi yang disajikan, dan saya ingin mengetahui lebih lanjut.								14
C3	Konsep masalah perilaku	Saya sangat menyetujui karena, saya sangat tertarik dengan materi yang disajikan, dan saya ingin mengetahui lebih lanjut.								15

Berikan Keistimewaan penelitian & nilai, berikan alasan dan pernyataan pendukung.

A. Lembar penelitian terapan  
 B. Lembar penelitian terapan  
 C. Tidak perlu digunakan

Bandung, 3 November 2023  
 Validasi  
*Lauzari*  
 Lauzari Muhammad Latif, M.Ag, Ph.D.  
 19790112001212004

## Lampiran 3 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT**  
 Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax : 0651-752921

Nomor : B-2527/Un.08/FUF.I/PP.00.9/10/2025  
 Lamp : -  
 Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*  
 Kepada Yth,  
 MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
 Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.  
 Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:  
 NIM : 220303010  
 Nama : MUHAMMAD AUDIRA PASYA NURDINAH  
 Program Studi/Jurusan : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir  
 Alamat : Jln.M.J.Sutoyo Bagelen Rambung

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PEMAHAMAN MAHASISWA UIN AR-RANIRY TERHADAP AYAT JUDI DALAM KONTEKS GAME YANG BERUNSUR GACHA**

Banda Aceh, 30 Oktober 2025  
 An. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Maizuddin, M.Ag.  
 NIP. 197205011999031003

Berlaku sampai : 29 Mei 2026

## Lampiran 3 Hasil Output SPSS Per Responden

Saya memahami makna umum *maysir* (judi) dalam Al-Qur'an.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Tidak Setuju	1	2,0	2,0	4,0
	Setuju	26	52,0	52,0	56,0
	Sangat Setuju	22	44,0	44,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Saya mengetahui ayat Al-Qur'an yang melarang *maysir* (mis. Al-Māidah 5:90–91).**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Tidak Setuju	7	14,0	14,0	16,0
	Setuju	33	66,0	66,0	82,0
	Sangat Setuju	9	18,0	18,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Saya dapat membedakan *maysir*, *qimâr*, dan *gharar* secara konsep.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	8,0	8,0	8,0
	Setuju	26	52,0	52,0	60,0
	Sangat Setuju	20	40,0	40,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Saya memahami contoh praktik *maysir* dalam konteks modern.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Tidak Setuju	3	6,0	6,0	8,0
	Setuju	28	56,0	56,0	64,0
	Sangat Setuju	18	36,0	36,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Saya dapat menjelaskan alasan gharar dipandang bermasalah dalam akad/transaksi.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	10,0	10,0	10,0
	Setuju	33	66,0	66,0	76,0
	Sangat Setuju	12	24,0	24,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Mekanisme *gacha* memiliki ketidakpastian hasil yang tinggi.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	7	14,0	14,0	14,0
	Setuju	20	40,0	40,0	54,0
	Sangat Setuju	23	46,0	46,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

***Gacha* mendorong percobaan berulang demi mengejar “keberuntungan” (reward acak).**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Tidak Setuju	7	14,0	14,0	16,0
	Setuju	22	44,0	44,0	60,0
	Sangat Setuju	20	40,0	40,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Pembukaan *gacha* melibatkan nilai yang dipertaruhkan (uang/kredit/top-up).**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	6,0	6,0	6,0
	Setuju	20	40,0	40,0	46,0
	Sangat Setuju	27	54,0	54,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Dalam *gacha*, kerugian materi atau waktu merupakan risiko yang nyata.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Setuju	23	46,0	46,0	48,0
	Sangat Setuju	26	52,0	52,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Unsur-unsur *gacha* selaras dengan kriteria *maysir* yang dilarang dalam syariah.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Tidak Setuju	5	10,0	10,0	12,0
	Setuju	27	54,0	54,0	66,0
	Sangat Setuju	17	34,0	34,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Pengetahuan saya tentang konsep *maysir*–*gharar* membantu saya menilai risiko *gacha*.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Tidak Setuju	4	8,0	8,0	10,0
	Setuju	26	52,0	52,0	62,0
	Sangat Setuju	19	38,0	38,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Saya cenderung menghindari membuka *gacha*.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Tidak Setuju	9	18,0	18,0	20,0
	Setuju	25	50,0	50,0	70,0
	Sangat Setuju	15	30,0	30,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Saya mendukung adanya batas pengeluaran otomatis (spending limit) pada *gacha*.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	6,0	6,0	6,0
	Setuju	22	44,0	44,0	50,0
	Sangat Setuju	25	50,0	50,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

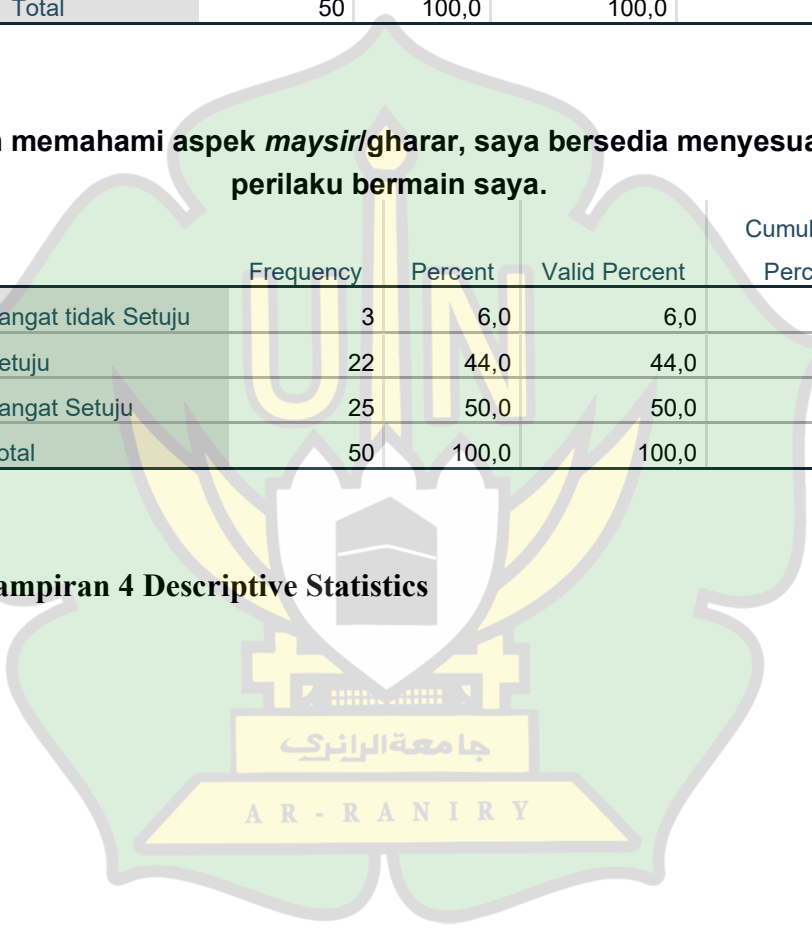
**Saya setuju dilaksanakan edukasi kampus/komunitas tentang risiko *gacha*.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2,0	2,0	2,0
	Setuju	28	56,0	56,0	58,0
	Sangat Setuju	21	42,0	42,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Setelah memahami aspek *maysir/gharar*, saya bersedia menyesuaikan perilaku bermain saya.**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak Setuju	3	6,0	6,0	6,0
	Setuju	22	44,0	44,0	50,0
	Sangat Setuju	25	50,0	50,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

#### Lampiran 4 Descriptive Statistics



## Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Saya memahami makna umum <i>maysir</i> (judi) dalam Al-Qur'an.	50	1,00	4,00	3,3800	,63535
Saya mengetahui ayat Al-Qur'an yang melarang <i>maysir</i> (mis. Al-Māidah 5:90–91).	50	1,00	4,00	3,0000	,63888
Saya dapat membedakan <i>maysir</i> , <i>qimâr</i> , dan <i>gharar</i> secara konsep.	50	2,00	4,00	3,3200	,62073
Saya memahami contoh praktik <i>maysir</i> dalam konteks modern.	50	1,00	4,00	3,2600	,66425
Saya dapat menjelaskan alasan <i>gharar</i> dipandang bermasalah dalam akad/transaksi.	50	2,00	4,00	3,1400	,57179
Mekanisme <i>gacha</i> memiliki ketidakpastian hasil yang tinggi.	50	2,00	4,00	3,3200	,71257
<i>Gacha</i> mendorong percobaan berulang demi mengejar "keberuntungan" (reward acak).	50	1,00	4,00	3,2200	,76372
Pembukaan <i>gacha</i> melibatkan nilai yang dipertaruhkan (uang/kredit/top-up).	50	2,00	4,00	3,4800	,61412
Dalam <i>gacha</i> , kerugian materi atau waktu	50	2,00	4,00	3,5000	,54398

merupakan risiko yang nyata.					
Unsur-unsur <i>gacha</i> selaras dengan kriteria <i>maysir</i> yang dilarang dalam syariah.	50	1,00	4,00	3,2000	,69985
Pengetahuan saya tentang konsep <i>maysir-gharar</i> membantu saya menilai risiko <i>gacha</i> .	50	1,00	4,00	3,2600	,69429
Saya cenderung menghindari membuka <i>gacha</i> .	50	1,00	4,00	3,0800	,75160
Saya mendukung adanya batas pengeluaran otomatis (spending limit) pada <i>gacha</i> .	50	2,00	4,00	3,4400	,61146
Saya setuju dilaksanakan edukasi kampus/komunitas tentang risiko <i>gacha</i> .	50	2,00	4,00	3,4000	,53452
Setelah memahami aspek <i>maysir/gharar</i> , saya bersedia menyesuaikan perilaku bermain saya.	50	1,00	4,00	3,3800	,77959
Valid N (listwise)	50				

## Lampiran 5

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### Identitas Diri

Nama : Muhammad Audira Pasya Nurdinah  
Tempat / Tgl Lahir : Tebing Tinggi, 03 Desember 2003  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Kebangsaan / Suku : Indonesia / Aceh  
Alamat : Blang Rayeuk Lr.03 GG.Musholla

#### Orang Tua / Wali

Nama Ayah : Zulfikar Nurdinah  
Pekerjaan : PNS  
Nama Ibu : Marfiani  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

#### Riwayat Pendidikan

SD : SD IT Permata Hati  
SMP : SMP IT Ma`rifatul Hikmah  
MAN : SMA IT Nurul Fikri  
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 18 Desember 2025

Penulis,

Muhammad Audira Pasya Nurdinah  
NIM. 220303010