

**PENGARUH PEMAHAMAN SURAT AL-
MA'IDAH AYAT 90 TENTANG JUDI TERHADAP
PENYIMPANGAN ETIKA PADA MAHASISWA
UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

AHMAD FADHLI

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

Program Studi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

NIM : 220303068



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

2026 M / 1447 H

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : AHMAD FADHLI

NIM : 220303068

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, 20 Januari 2026

Yang menyatakan,



AHMAD FADHLI

NIM. 220303068

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

LEMBAR PENGESAHAN

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:

AHMAD FADHLI

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
NIM: 220303068

Disetujui Oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Prof. Dr. Abdul Wahid, S.Ag., M.Ag. Ikhsan Nur, Lc., MA
NIP. 197209292000031001 NIP. 198210042011011006

SKRIPSI


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


Pada hari / Tanggal : 06 Februari 2026 M
..... H

di Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah

Pembimbing I,


Pembimbing II,

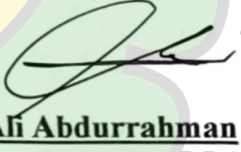

Prof. Dr. Abdul Wahid, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197209292000031001


Ikhsan Nur, Lc., MA
NIP. 198210042011011006

Penguji I,

Penguji II,

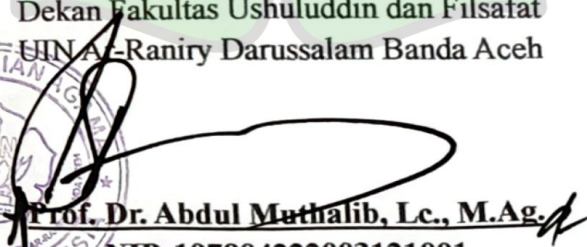

Prof. Dr. damanhuri, M.Ag
NIP. 196003131995031001


Ali Abdurrahman
Simangunsong, M.Ag
NIP. 199902112025051007

Mengetahui,

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




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

ABSTRAK

Nama/Nim : AHMAD FADHLI / 220303068
Judul Skripsi : Pengaruh Pemahaman Surat
Al-Ma'idah Ayat 90 Tentang Judi Terhadap
Penyimpangan Etika Pada Mahasiswa UIN
Ar-Raniry
Tebal Skripsi : 62 Halaman
Prodi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir
Pembimbing I : Prof. Dr.Abdul Wahid, S.Ag., M.Ag.
Pembimbing II : Ikhsan Nur, Lc., MA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya judi online di kalangan mahasiswa akibat perkembangan teknologi digital yang semakin memudahkan akses terhadap berbagai platform perjudian. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran karena berpotensi memicu penyimpangan etika dalam kehidupan akademik, sosial, dan keagamaan mahasiswa. Dalam Islam, larangan judi telah ditegaskan dalam Surat Al-Ma'idah ayat 90 sebagai perbuatan yang harus dihindari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap kandungan ayat tersebut serta menganalisis pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui kuesioner skala Likert kepada 98 mahasiswa angkatan 2022 yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan SPSS serta uji validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap larangan judi tergolong baik, namun belum sepenuhnya mampu mencegah keterlibatan dalam praktik judi online. Praktik tersebut berpengaruh terhadap munculnya penyimpangan etika, seperti menurunnya kejujuran akademik, pengabaian tanggung jawab studi, serta perubahan perilaku sosial dan keagamaan.

PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

Dalam Penelitian Ilmiah, model transliterasi sangat umum digunakan. Adapun bentuknya adalah sebagai berikut :

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 misalnya, حدث ditulis
hadatha

----- (kasrah) = i misalnya, قيل ditulis *qila*

----- (dammah) = u misalnya, روي ditulis
Ruwiya

2. Vokal Rangkap

(ي) (fathah dan ya) = ay, misalnya, هريرة ditulis
Hurayrah

(و) (fathah dan waw) = aw, misalnya, توحيد ditulis
Tawhid

3. Vokal Panjang (maddah)

(ا) (fathah dan alif) = ā, (a dengan garis di atas)

(ي) (kasrah dan ya) = ī, (i dengan garis di atas)

(و) (dammah dan waw) = ū, (u dengan garis di atas)

misalnya: (معقول, توفيق, برهان) ditulis *burhān, tawfiq, ma'qūl*.

4. Ta' Marbutah (ة)

Ta' Marbutah hidup atau mendapat harakat *fathah, kasrah dan dammah*, transliterasinya adalah (t), misalnya (الفلسفة الأولى) = *al-falsafat al-ūlā*. Sementara *ta' marbutah* mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h),

Misalnya : (مناهج الادلة, دليل الانابة, تهافت الفلاسفة)

Tahāfut al-Falāsifah, Dalīl al-'ināyah, Manāhij al-Adillah

5. *Syaddah (tasydid)*
Syaddah yang dalam tulis Arab dilambangkan dengan lambang (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan huruf, yakni yang sama dengan huruf yang mendapat *syaddah*, misalnya (إسلامية) ditulis *islamiyyah*.
6. Kata sandang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf ال transliterasinya adalah *al*, misalnya : النفس, الكشف ditulis *al-kasyf, al-nafs*.
7. *Hamzah (ء)*
Untuk hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata ditransliterasikan dengan (’), misalnya: ملائكة ditulis *mala’ikah*, جزئى ditulis *juz’i*. Adapun hamzah yang terletak di awal kata, tidak dilambangkan karena dalam bahasa Arab, ia menjadi alif, misalnya: اختراع ditulis *ikhtirā’*

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti Hasbi Ash Shiddieqy. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Mahmud Syaltut.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Damaskus, bukan Dimasyq; Kairo, bukan Qahirah dan sebagainya.

Singkatan

- H. : Hijriah
Jl. : Jalan
KH. : Kiai Haji
SAW. : Shallallahu 'Alaihi Wasallam
SWT. : Subhanahu wa Ta'ala
SM. : Sebelum Masehi
Hlm. : Halaman



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Pemahaman Surat Al-Ma’idah Ayat 90 tentang Judi terhadap Penyimpangan Etika pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulisan skripsi ini tentu tidak lepas dari berbagai kendala dan keterbatasan. Namun, dengan bantuan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikannya dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak Prof. Dr. Abdul Wahid, S.Ag., M.Ag selaku Pembimbing I dan Bapak Ikhsan Nur, Lc., MA selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.

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 yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu. Terima kasih juga kepada seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua, dan keluarga tercinta, terutama Ibunda Endang Safrina dan Ayahanda Edi Sufyan, kakek dan nenek serta adik-adik penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi tanpa henti, selama penelitian berlangsung. Tidak lupa pula kepada teman-teman seperjuangan, grup Sahabat

Surga, Era Baru, RK Rumah Kedua, dan Dabir Keren, yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kajian Al-Qur'an, etika Islam, serta menjadi bahan refleksi bagi mahasiswa dan pihak terkait.



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II	8
KAJIAN KEPUSTAKAAN	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Kerangka Teori.....	12
C. Definisi Operasional.....	22
D. Hipotesis.....	30
BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31

B. Lokasi Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	31
D. Teknik Pengumpulan data.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Analisis data	37
BAB IV	39
HASIL PENELITIAN.....	39
A. Pengaruh Judi Online Terhadap Penyimpangan Etika Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry.....	43
B. Pemahaman Mahasiswa Terhadap Ayat 90 Surat Al-Ma'idah 39	
C. Etika Mahasiswa UIN Ar-Raniry	49
BAB V.....	53
PENUTUP	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan cepat dan semakin maju. Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan teknologi telah membawa banyak inovasi baru bagi kehidupan kita semua. Dengan semakin mudahnya akses internet, perkembangan internet yang pesat membuat banyak individu merasa perlu untuk ikut serta mengikuti perkembangan zaman ini, Semua aspek kehidupan terhubung dengan internet mulai dari verifikasi transaksi online hingga pekerjaan dan proses belajar yang dilakukan secara daring.¹

Tentu saja, kemajuan teknologi dan internet membawa banyak manfaat yang positif. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan internet adalah kemudahan, yang bisa dianggap baik namun juga dianggap buruk. Namun, saat ini teknologi telah diadopsi kembali untuk menciptakan platform permainan yang dapat memberikan keuntungan finansial, dikenal dengan istilah perjudian online. Perjudian online semakin populer di Indonesia. Belakangan ini, tidak hanya masyarakat umum, tapi juga mahasiswa mulai tertarik dengan dunia judi online.²

Menurut KBBI, istilah judi merujuk pada permainan yang melibatkan uang atau barang berharga sebagai taruhan, sementara berjudi mengacu pada penggunaan uang atau harta dalam permainan tebak-an yang didasarkan pada keberuntungan, dengan tujuan memperoleh uang atau harta lebih besar daripada yang digunakan secara awal. Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya

¹ Cahyaningsih, A. A., Ati, N. U., & Abidin, A. Z. (2019). Gadget dan Mahasiswa (Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa di Universitas Brawijaya). *Jurnal Respon Publik*, 13(3), hlm. 21–29.

² Febby Nabila, Kecanduan Mahasiswa terhadap Perjudian Slot Online, *Jurnal Yudistria: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, Vol. 2, No 1 Januari 2024 hlm. 291.

resiko dan harapan- harapan tertentu pada permainan, pertandingan, perlombaan, dan yang tidak atau belum pasti hasilnya.³

Dalam Al-Quran sudah dijelaskan bahwasanya berjudi itu adalah perbuatan yang dilarang Allah, seperti yang terdapat dalam surat Al-Maidah ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ 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.

Profesor Quraish Shihab dalam kitab *Tafsir Al-Misbah*, Jilid III, halaman 192 menjelaskan bahwa Surat Al-Maidah ayat 90 memberikan penekanan kuat terhadap larangan berjudi, yang secara spesifik dinyatakan sebagai salah satu bentuk perbuatan keji (*rijs*). Dalam penafsiran ayat ini, Imam Bukhari menjelaskan urutan larangan-larangan dalam Islam yang memiliki keterkaitan erat satu sama lain. Pertama, larangan meminum khamr atau minuman keras dikarenakan efek destruktifnya terhadap akal dan harta seseorang. Hal ini kemudian diikuti oleh larangan berjudi yang juga dianggap menghancurkan harta. Dalam konteks ini, perjudian dan minuman keras merupakan dua kegiatan yang paling banyak merusak kesejahteraan individu dan masyarakat.

Berdasarkan ayat tersebut, dapat dipahami bahwa Allah sangat melarang perjudian. Sesungguhnya, setan hanya ingin menggoda manusia dengan menampilkan kesenangan dari perjudian

³ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama,2011), hlm. 245.

agar mereka menjadi malas dan menyia-nyiakan waktu yang diberikan Allah. Bahkan, akibat bermain judi, seseorang sampai meninggalkan shalat, yang berdampak buruk baik di dunia maupun akhirat, dan pelanggarannya akan mendapat siksa. Melalui perjudian, setan juga menghalangi manusia untuk mengingat Allah dengan hati, lidah, dan perbuatan, serta secara khusus menghalangi pelaksanaan shalat.

Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa diharapkan menjadi individu yang menjunjung tinggi nilai-nilai etika dan moral. Secara psikologi perjudian akan membuat mahasiswa menjadi kecanduan, apabila sering dilakukan akan menjadi kebiasaan yang buruk dan akan menimbulkan dampak negatif terhadap dirinya sendiri maupun orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya.⁴

Aktivitas ini melibatkan tindakan tidak bertanggung jawab seperti menggunakan uang untuk kebutuhan akademik demi berjudi, kebiasaan berbohong untuk menutupi aktivitas judi, hingga perilaku adiktif yang mengganggu produktivitas belajar. Mahasiswa yang melakukan perjudian juga akan terganggu konsentrasinya dalam menjalankan kewajibannya sebagai anak yang harus mengikuti pendidikan agar bisa berguna bagi keluarga, bangsa, dan negara terkhususnya untuk dirinya sendiri.

Seperti halnya di kalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, meskipun mahasiswa UIN Ar-Raniry memiliki pemahaman yang cukup tentang nilai-nilai agama dan etika, bahkan dalam bidang ekonomi pun mereka cukup paham mengenai investasi, namun pada kenyataannya sebagian mahasiswa masih terpengaruh bahkan terlibat dalam praktik judi online.⁵ Hal ini menjadi ironi tersendiri mengingat lingkungan akademik dan religius seharusnya

⁴ Setiawan, I. Dampak Judi Online pada Kehidupan Sosial dan Akademik Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Etika*, 15(2), (2021), hlm. 123-135.

⁵ Evy Iskandar, Rizki Dara Vonna, Pengaruh Pengetahuan Dan Modal Minimal Terhadap Minat Investasi Mahasiswa Uin Ar-Raniry, *JIMEBIS: Scientific Journal of Students Islamic Economics and Business*, 4(2),(2023), hlm.56-57.

menjadi benteng dalam mencegah perilaku menyimpang tersebut. Berbagai faktor seperti dorongan ekonomi, rasa penasaran, pengaruh lingkungan, hingga kemudahan akses terhadap platform judi online menjadi alasan mengapa sebagian mahasiswa tetap terlibat di dalamnya. Fenomena ini mencerminkan adanya potensi penyimpangan etika di kalangan mahasiswa yang seharusnya menjadi agen perubahan dan contoh teladan dalam masyarakat.

Adanya permainan judi online sebagai dampak negatif perkembangan teknologi, perlu dinilai secara cermat dari segala sudut pandang karena pengaruh yang ia miliki terhadap para penggunanya. Meskipun ada yang mampu mengendalikan diri, namun tak sedikit yang terperangkap dalam kecanduan judi yang berdampak buruk pada kehidupan mereka secara individu maupun finansial. Dampak dari penggunaan judi online akan terasa saat para pengguna menyadari besarnya kerugian yang mereka alami.⁶

Penelitian ini memiliki keunikan karena secara khusus meneliti pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa UIN Ar-Raniry, bukan hanya pada aspek hukum, sosial, atau psikologi secara umum. Fokus ini memberikan kontribusi baru dalam kajian etika Islam di lingkungan Perguruan Tinggi Islam, sehingga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan kebijakan kampus dalam membina karakter mahasiswa.

Dari hasil pengamatan awal di kalangan mahasiswa, terlihat bahwa aktivitas judi online mulai menjadi fenomena yang cukup mengkhawatirkan. Banyak dari mereka yang mulai terlibat dalam permainan ini melalui berbagai platform digital yang kini sangat mudah diakses, seperti aplikasi permainan kartu maupun situs taruhan online. Menariknya, motivasi mereka bukan hanya sekadar mencari hiburan, tetapi juga karena keinginan mendapatkan uang secara cepat. Beberapa mahasiswa bahkan terjerumus karena ajakan

⁶ Achmad Zurohman dkk, Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), *Journal of Educational Social Studies*, JESS 5 (2) (2016), hlm.158-157.

teman, tekanan kebutuhan finansial, atau hanya karena ingin ikut-ikutan tren yang sedang ramai di lingkungan mereka. Pada saat peneliti melakukan observasi awal terlihat ada lima mahasiswa dari fakultas hukum melakukan praktik perjudian online di salah satu warung kopi daerah Banda Aceh.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pihak kampus, orang tua, dan masyarakat dalam merumuskan langkah-langkah preventif dan solutif untuk meminimalisir penyimpangan etika di kalangan mahasiswa akibat pengaruh judi online. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya menjaga integritas, etika, dan tanggung jawab moral sebagai generasi penerus bangsa dan umat, sehingga dapat menjadi rujukan dalam pembinaan karakter yang tangguh dan berdaya saing di tengah kemajuan teknologi pada saat ini.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan untuk mengkaji pengaruh pemahaman mahasiswa terhadap kandungan Surat Al-Ma'idah ayat 90 tentang larangan judi terhadap terjadinya penyimpangan etika di kalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penelitian ini menitikberatkan pada sejauh mana mahasiswa memahami makna dan tujuan larangan judi dalam ayat tersebut, termasuk pemahaman bahwa judi merupakan perbuatan setan yang membawa dampak buruk bagi kehidupan moral, sosial, dan spiritual. Selain itu, penelitian ini juga memfokuskan perhatian pada fenomena keterlibatan mahasiswa dalam praktik judi online di era digital, serta faktor-faktor yang mendorong terjadinya perilaku tersebut. Fokus selanjutnya adalah mengidentifikasi bentuk-bentuk penyimpangan etika yang muncul akibat judi online, baik dalam aspek etika akademik, etika sosial, maupun etika keagamaan. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menganalisis hubungan antara pemahaman mahasiswa terhadap ajaran Al-Qur'an, khususnya Surat Al-Ma'idah ayat 90, dengan sikap dan perilaku etis mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat diketahui apakah pemahaman agama

yang dimiliki mampu menjadi benteng moral dalam mencegah penyimpangan etika akibat judi online.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap ayat 90 surat Al-Ma'idah?
2. Bagaimana pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa UIN Ar-Raniry?
3. Bagaimana penyimpangan etika mahasiswa UIN Ar-aniry yang terdampak judi online

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari rumusan masalah diatas yaitu:

1. Untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terkait ayat 90 surat Al-Ma'idah.
2. Untuk mengetahui pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa UIN Ar-Raniry.
3. Untuk mengetahui penyimpangan Etika mahasiswa UIN Ar-Raniry yang terdampak judi online.

E. Manfaat Penelitian

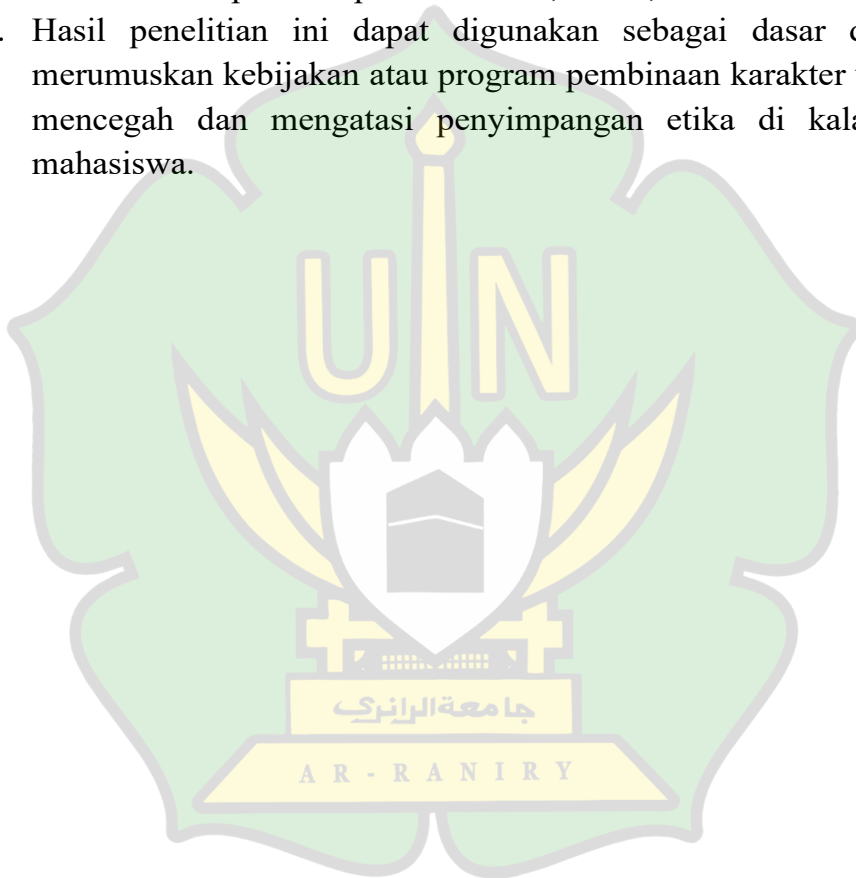
Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu al-qur'an dan tafsir, ilmu hadis, sosiologi, psikologi, dan etika pendidikan. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai perilaku menyimpang dan dampak negatif teknologi

digital terhadap moral dan etika mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi dan pembelajaran bagi mahasiswa agar lebih memahami dampak buruk dari judi online terhadap kehidupan akademik, sosial, dan moral mereka.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam merumuskan kebijakan atau program pembinaan karakter untuk mencegah dan mengatasi penyimpangan etika di kalangan mahasiswa.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Pustaka

Kajian kepastakaan merupakan suatu kajian terhadap kajian-kajian atau literatur-literatur yang telah dilakukan sebelumnya. Sebelum melakukan penelitian ini, penulis telah melakukan telaah terhadap hasil kajian atau penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang akan penulis teliti. Berdasarkan hasil penelusuran yang telah peneliti lakukan terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat beberapa yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Namun, terdapat juga beberapa perbedaan dalam hal variabel, fokus penelitian, tempat serta waktu penelitian. Beberapa penelitian tersebut antara lain yaitu:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Gst Putu Noer Yaman yang berjudul “Dinamika Memasang Judi Buntutan Pada Masyarakat Dusun Karangsono, Tidonorejo Demak”. Tujuan dari penelitian ini adalah berusaha untuk mengungkapkan bagaimana dinamika perilaku memasang judi buntutan terjadi, faktor apa saja yang mendorong seseorang berjudi dan juga kebermaknaan yang seperti apa yang dialami oleh pelaku perjudian ini. Hasil penelitian ini adalah lingkungan sebagai faktor mendasar seseorang memperoleh pembelajaran tentang perjudian. Awalnya anggapan mereka hanya sekedar mengikuti dan untuk bersenang-senang. Namun pada tahap selanjutnya seseorang mulai mengakumulasi dengan adanya dorongan untuk terus bermain dan menyebabkan seseorang mulai ketagihan dan terus bermain judi buntutan.¹

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Mulyadi. Dengan judul "Tinjauan Terhadap Kejahatan perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar" yang menjelaskan tentang bagaimana

¹ Gst Putu Noer Yaman, “ *Dinamika Memasang Judi Buntutan Pada Masyarakat Dusun Karangsono, Tidonorejo Demak*”, Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2012

modus operandi dari perjudian online, serta bagaimana upaya penanggulangan kejahatan perjudian online yang dilakukan oleh anak di kota Makassar. Hasil penelitian ini bahwa modus operandi perjudian online dengan transaksi tunai dan dengan transaksi online, dan upaya penanggulangan berupa pembinaan dan pengembangan pola hidup masyarakat dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat produktif, konstruktif dan kreatif.

Ketiga, penelitian yang ditulis Aswar Ardi yang berjudul “Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online Di Desa Lautang Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi seseorang untuk bermain judi online, dampak judi online yang ditimbulkan di masyarakat. Hasil penelitian ini adalah faktor lingkungan sangat mempengaruhi seseorang untuk bermain judi online, selain itu faktor penyebab seseorang bermain judi online adalah faktor keluarga dan internet. Judi online juga membawa dampak negatif yaitu mempengaruhi perilaku dan karakter, selain itu juga berpengaruh terhadap perekonomian serta sosial.²

Keempat, penelitian yang ditulis Hamid Al Mahmud berjudul “Pengaruh Negatif Game Online Higgs Domino Terhadap Akhlak Mahasiswa PAI FTK Uin Ar-Raniry”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis dampak negatif permainan game online higgs domino terhadap akhlak mahasiswa PAI di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi perubahan perilaku, sikap, dan moralitas mahasiswa yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain game tersebut khususnya terkait tanggung jawab, serta munculnya tindakan-tindakan yang menyimpang dari nilai-nilai ajaran islam.³

² Aswar Ardi, “Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online Di Desa Lautang Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo”, Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018

³ Hamid Al Mahmud, “Pengaruh Negatif Game Online Higgs Domino Terhadap Akhlak Mahasiswa PAI FTK Uin Ar-Raniry” , Skripsi S1 Universitas Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023

Kelima, penelitian yang ditulis Muhammad Rizkillah berjudul “Peran Majelis Pemusyawaratan Ulama Aceh Dalam Menanggulangi Judi Online” Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menjelaskan peran Majelis Pemusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam menanggulangi judi online, serta mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi oleh MPU Aceh dalam menjalankan fungsinya tersebut. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran tentang upaya dan tantangan lembaga keagamaan dalam menghadapi fenomena sosial yang bertentangan dengan nilai-nilai syariat Islam di Provinsi Aceh.⁴

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, topik yang sering dibahas seputar judi lebih banyak menyoroiti faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang untuk mulai berjudi, seperti pengaruh lingkungan, tekanan ekonomi, dan gaya hidup. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus menggali bagaimana judi online dipahami sebagai bentuk penyimpangan etika, terutama dari sudut pandang keagamaan. Padahal, dalam konteks masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam, nilai-nilai agama memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku seseorang.

Selain itu, beberapa kajian normatif dalam bidang fikih dan etika Islam menegaskan bahwa judi (*maysir*) tidak hanya dipandang sebagai pelanggaran hukum syariat, tetapi juga sebagai perbuatan yang merusak tatanan moral dan etika sosial. Judi mengandung unsur spekulasi, ketidakpastian, serta pengambilan harta orang lain tanpa usaha yang sah, sehingga bertentangan dengan prinsip keadilan dan tanggung jawab dalam Islam.⁵ Larangan judi dalam Al-Qur’an tidak berdiri sendiri, melainkan berkaitan erat dengan tujuan syariat (*maqāṣid al-syarī‘ah*), khususnya dalam menjaga akal, harta,

⁴ Muhammad Rizkillah “Peran Majelis Pemusyawaratan Ulama Aceh Dalam Menanggulangi Judi Online” Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Uin Ar-Raniry Banda Aceh, 2023.

⁵ Al-Qurṭubī, Muḥammad ibn Aḥmad. *Al-Jāmi‘ li Ahkām al-Qur‘ān*, Juz 6. Beirut: Dār al-Kutub al-‘Ilmiyyah, 2006, hlm. 219–223.

dan kehormatan manusia. Oleh karena itu, praktik judi online berpotensi melahirkan berbagai bentuk penyimpangan etika, baik secara personal maupun sosial.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah mengubah bentuk dan pola perjudian dari yang bersifat konvensional menjadi berbasis daring, sehingga akses terhadap judi menjadi semakin mudah dan sulit dikendalikan. Mahasiswa sebagai kelompok yang akrab dengan teknologi informasi berada pada posisi yang rentan terhadap pengaruh tersebut. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kemudahan akses, anonimitas, serta minimnya pengawasan menjadi faktor yang memperkuat keterlibatan mahasiswa dalam judi online. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga memengaruhi sikap, nilai, dan cara pandang mahasiswa terhadap norma etika dan agama.⁶

Dengan demikian, kajian pustaka ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi, khususnya terkait pemahaman mahasiswa terhadap judi online sebagai bentuk penyimpangan etika dalam perspektif nilai-nilai keislaman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dengan mengaitkan fenomena judi online dengan pemahaman mahasiswa terhadap ajaran Al-Qur'an, terutama Surat Al-Ma'idah ayat 90, serta implikasinya terhadap pembentukan etika dan akhlak. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan dan pihak terkait dalam merumuskan strategi pencegahan judi online di kalangan mahasiswa.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai bagaimana mahasiswa sebagai generasi muda yang aktif menggunakan teknologi memahami pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika. Penulis ingin melihat bagaimana mereka memaknai larangan bermain judi yang telah disebutkan secara tegas dalam Al-Qur'an, khususnya dalam Surat Al-Ma'idah ayat 90, yang

⁶ Wahyudi, Ahmad. "Dampak Judi Online terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa." *Jurnal Sosiologi Agama* 14, no. 2 (2020), hlm. 145–160.

menyatakan bahwa berjudi termasuk perbuatan setan dan harus dihindari agar seseorang memperoleh keberuntungan.

B. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah dasar pemikiran yang digunakan peneliti untuk menjelaskan masalah yang sedang diteliti. Ini berisi kumpulan teori atau pendapat dari para ahli yang membantu menjelaskan hubungan antara hal-hal yang diteliti. Dengan kerangka teori, peneliti bisa lebih mudah memahami masalah, membuat pertanyaan penelitian, dan menarik kesimpulan. Sederhananya, kerangka teori adalah panduan agar penelitian punya arah dan tidak keluar dari topik.

1. Tafsir Surat Al-Ma'idah : 90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ 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 keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

Asbābun nuzūl dari pada ayat ini, 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 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)."⁷

Ayat QS. Al-Mā'idah: 90 menegaskan larangan tegas terhadap *al-khamr* dan *al-maysir* dengan menempatkannya sejajar dengan penyembahan berhala dan praktik perdukunan, yang semuanya dikategorikan sebagai rijs (kotoran) dari perbuatan setan. Dalam perspektif tafsir klasik, Al-Ṭabari menjelaskan bahwa penggunaan lafaz *innamā* dalam ayat ini berfungsi sebagai pembatas makna (*ḥaṣr*), yang menunjukkan bahwa khamr dan maysir secara hakiki membawa dampak destruktif bagi akal dan kehidupan sosial manusia.⁸ Senada dengan itu, Ibn Kathir menegaskan bahwa pengharaman tersebut tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga preventif, karena praktik khamr dan judi berpotensi menimbulkan permusuhan, kebencian, serta melalaikan manusia dari mengingat Allah dan melaksanakan salat.⁹

Dalam fikih klasik, *al-maysir* dipahami sebagai setiap bentuk permainan atau transaksi yang mengandung unsur pertaruhan dan spekulasi, di mana keuntungan satu pihak diperoleh melalui kerugian pihak lain tanpa adanya imbal balik yang sah.

⁷ Imam As-Suyuti, *Asbabun Nuzul*, Jakarta; Pustaka Al-Kautsar, 2014, hlm. 217.

⁸ Abu Ja'far Muhammad bin Jarir al-Ṭabari, *Jāmi' al-Bayān 'an Ta'wīl Āy al-Qur'ān*, Juz 8 (Beirut: Dār al-Fikr, 1995), hlm. 92.

⁹ Ismail bin 'Umar Ibn Kathir, *Tafsīr al-Qur'ān al-'Aẓīm*, Juz 3 (Riyadh: Dār Ṭayyibah, 1999), hlm. 130.

Al-Qurṭubi menegaskan bahwa seluruh aktivitas yang bergantung pada untung-untungan dan nasib, baik menggunakan alat permainan maupun sistem undian berbayar, termasuk dalam kategori judi yang diharamkan.¹⁰ Kesepakatan ulama mazhab menunjukkan bahwa inti larangan judi terletak pada unsur gharar dan ketidakadilan distribusi harta.

Sementara itu, dalam fikih kontemporer, makna *al-maysir* mengalami perluasan seiring dengan kompleksitas sistem ekonomi modern. Yusuf al-Qaradawi menjelaskan bahwa praktik judi tidak lagi terbatas pada permainan tradisional, tetapi mencakup bentuk-bentuk baru seperti perjudian daring, spekulasi finansial ekstrem, serta skema undian komersial yang mengeksploitasi peserta sebagai objek keuntungan.¹¹ Dengan demikian, QS. Al-Mā'idah: 90 tetap relevan secara kontekstual dalam merespons problem moral dan sosial umat Islam di era modern.

2. Hadis yang berhubungan dengan judi (maisir)

حَدَّثَنَا مُوسَى بْنُ إِسْمَاعِيلَ، حَدَّثَنَا مَهْدِيُّ، عَنْ سَعِيدِ بْنِ أَبِي
بُرْدَةَ، عَنْ أَبِيهِ، عَنْ جَدِّهِ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
قَالَ: «مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ»¹²

Telah menceritakan kepada kami Musa bin Isma'il telah menceritakan kepada kami Mahdi, dari Sa'id bin Abi Burdah, dari ayahnya, dari kakeknya, dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, beliau bersabda:Barang siapa bermain

¹⁰ Muhammad bin Ahmad al-Qurṭubi, *Al-Jāmi' li Ahkām al-Qur'ān*, Juz 6 (Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2006), hlm. 289.

¹¹ Yusuf al-Qaradawi, *Fiqh al-Mu'āmalāt al-Māliyah al-Mu'āṣirah* (Kairo: Dār al-Shurūq, 2001), hlm. 171.

¹² Abū Dāwud Sulaimān bin al-Asy'as al-Sijistānī, *Tahqīq*: Muḥammad Nāṣiruddīn al-Albānī (Riyād: Maktabah al-Ma'ārif, t.th.), Juz 4, h. 285, Kitāb al-Adab, Bāb fī al-Nahyi 'an al-La'ibi bi al-Nardi, No. 4938.

dadu, maka sungguh ia telah durhaka kepada Allah dan Rasul-Nya. (HR.Abu Daud, no. 4938)

Hadis Nabi Muhammad ﷺ yang menyatakan bahwa “*barang siapa bermain dadu, maka sungguh ia telah durhaka kepada Allah dan Rasul-Nya*” menunjukkan sikap tegas Islam terhadap segala bentuk permainan yang mengandung unsur spekulasi dan untung-untungan. Permainan dadu (*an-nard*) pada masa Nabi ﷺ merupakan permainan yang hasilnya sepenuhnya bergantung pada keberuntungan, bukan pada usaha rasional yang nyata. Oleh karena itu, para ulama memahami bahwa larangan dalam hadis ini tidak hanya bersifat literal terhadap permainan dadu semata, tetapi mencakup seluruh permainan yang memiliki karakteristik serupa.

Imam an-Nawawi dalam *Syarh Ṣaḥīḥ Muslim* menjelaskan bahwa permainan dadu termasuk perbuatan yang dilarang karena mengandung unsur *maisir*, yaitu memperoleh keuntungan dengan cara spekulatif yang berpotensi merugikan pihak lain. Menurutnya, permainan semacam ini tidak hanya melalaikan dari kewajiban beribadah, tetapi juga merusak akhlak dan menumbuhkan sikap tamak serta ketergantungan. Oleh sebab itu, an-Nawawi menegaskan bahwa setiap permainan yang bergantung pada untung-untungan dan menyebabkan kelalaian dari mengingat Allah memiliki hukum yang sama dengan dadu.¹³

Pandangan senada juga disampaikan oleh Ibn Ḥajar al-‘Asqalānī, yang menyatakan bahwa larangan bermain dadu menjadi dasar bagi pengharaman berbagai bentuk perjudian, baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Ia menekankan bahwa inti larangan terletak pada ‘*illat* hukum, yaitu adanya unsur spekulasi, pengambilan harta tanpa usaha yang sah, serta potensi menimbulkan permusuhan dan kebencian

¹³ Abū Dāwūd Sulaymān ibn al-Ash‘ath al-Sijistānī, *Sunan Abī Dāwūd*, Kitāb al-Adab, Bāb fī al-Nard, no. 4938; Yaḥyā ibn Sharaf al-Nawawī, *Syarḥ Ṣaḥīḥ Muslim*, Beirut: Dār al-Ma‘rifah, 2005, jil. 14, hlm. 170–172.

di antara manusia. Unsur-unsur tersebut juga disebutkan secara eksplisit dalam QS. Al-Mā'idah ayat 90–91 sebagai dampak negatif dari praktik judi.

Dalam konteks kekinian, para ulama kontemporer mengqiyaskan hadis ini dengan praktik judi online, yang bahkan dinilai lebih berbahaya dibandingkan perjudian konvensional. Judi online memiliki karakteristik yang sama dengan permainan dadu, yaitu bergantung pada keberuntungan dan spekulasi, namun diperparah dengan kemudahan akses, anonimitas pelaku, serta minimnya pengawasan. Oleh karena itu, berdasarkan hadis Nabi ﷺ dan penjelasan para ulama, dapat disimpulkan bahwa judi online termasuk dalam kategori *maisir* yang diharamkan karena bertentangan dengan nilai etika, akhlak, dan tujuan syariat Islam.¹⁴

3. Judi dan Judi Online

Dalam perspektif ulama fikih, judi (*al-maisir* atau *al-qimār*) secara ijma' dihukumi haram, karena termasuk perbuatan yang mengandung unsur taruhan, spekulasi, dan pengambilan harta orang lain tanpa dasar yang sah, sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Mā'idah [5]: 90. Para fuqaha dari mazhab Hanafiyah, Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah sepakat bahwa setiap permainan yang mensyaratkan adanya harta dari dua pihak atau lebih dengan kemungkinan menang dan kalah termasuk kategori judi, meskipun dikemas dalam bentuk hiburan atau permainan modern.¹⁵ Sementara itu, dalam perspektif ushul fikih, keharaman judi ditetapkan melalui pendekatan *dalālah an-naṣṣ* dan *maqāṣid asy-syarī'ah*, karena judi mengandung mafsadah yang nyata, seperti merusak akal, harta, dan tatanan sosial, serta bertentangan dengan

¹⁴ Ibn Hajar al-'Asqalānī, *Fath al-Bārī bi Syarḥ Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*, Beirut: Dār al-Ma'rifah, 2004, jil. 10, hlm. 60–62; Al-Qur'an al-Karim, QS. Al-Mā'idah [5]: hlm. 90–91.

¹⁵ Wahbah az-Zuhailī, *Al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuh*, jil. 5 (Damaskus: Dār al-Fikr, 1985), hlm. 3304–3307

tujuan syariat dalam menjaga harta (*hifz al-māl*) dan akhlak manusia.¹⁶ Selain itu, kaidah ushul “*kullu mā adda ilā al-ḥarām fa huwa ḥarām*” (segala sesuatu yang mengantarkan pada keharaman maka hukumnya haram) memperkuat pelarangan judi, karena praktik tersebut sering menjadi pintu masuk bagi permusuhan, kemalasan, dan kelalaian dari mengingat Allah.¹⁷

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.”¹⁸

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai "Pertaruhan dengan Sengaja". Mengambil resiko dengan cara mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang penting. Menghargai dengan memahami adanya risiko serta harapan- harapan yang spesifik. Dalam berbagai peristiwa, pertandingan, serta perlombaan dan. Peristiwa-peristiwa yang belum pasti akhirnya¹⁹.

Perjudian adalah suatu bentuk pertaruhan yang dilakukan secara sengaja dengan mempertaruhkan sejumlah nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, baik berupa uang, barang, maupun bentuk lain yang memiliki nilai ekonomis atau simbolis. Dalam praktiknya, perjudian dilakukan dengan kesadaran penuh akan adanya risiko kerugian, namun disertai harapan untuk memperoleh keuntungan atau kemenangan tertentu. Aktivitas ini umumnya berkaitan dengan peristiwa-peristiwa seperti permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian lain yang hasilnya belum pasti dan berada di luar

¹⁶ Al-Syātibī, *Al-Muwāfaqāt fī Uṣūl al-Syarī‘ah*, jil. 2 (Beirut: Dār al-Kutub al-‘Ilmiyyah, 2004), hlm. 8–10.

¹⁷ ‘Abd al-Wahhāb Khallāf, *‘Ilm Uṣūl al-Fiqh* (Kairo: Dār al-Qalam, 1978), hlm. 87.

¹⁸ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka 1995), hlm. 419)

¹⁹ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* Jilid 1, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 56.)

kendali penuh pelaku. Ketidakpastian hasil tersebut menjadikan perjudian sangat bergantung pada unsur spekulasi dan untung-untungan, sehingga peluang menang dan kalah tidak dapat dipastikan secara rasional. Oleh karena itu, perjudian tidak hanya melibatkan aspek ekonomi, tetapi juga berdampak pada sikap, pola pikir, dan perilaku individu, yang dalam jangka panjang dapat memengaruhi aspek moral, sosial, dan etika dalam kehidupan bermasyarakat.²⁰

Judi online adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara dan judi sendiri memiliki makna, berikut pengertian judi: Pengertian judi dan aneka tempat perjudian. Sementara itu, meski secara garis besar sama, memiliki pengertian judi yang sedikit lebih detail. Perjudian pada intinya dikatakan sebagai permainan dengan memilih satu pilihan saja dari beberapa pilihan. Jika pilihan tersebut benar maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang

a. Unsur-unsur Perjudian

Unsur-unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi yaitu :

1) Permainan/perlombaan.

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.

2) Untung-untungan

Memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif, kebetulan, atau untung-untungan. Faktor kemenangan dalam jenis permainan ini pada

²⁰ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, hlm. 266–268.

dasarnya tidak dapat dipastikan secara rasional karena tidak sepenuhnya bergantung pada usaha yang nyata dan terukur. Meskipun demikian, sebagian pelaku perjudian meyakini bahwa kemenangan dapat diperoleh karena kebiasaan bermain atau kepintaran yang terbentuk melalui pengalaman dan latihan yang berulang. Keyakinan tersebut sering kali menimbulkan ilusi kontrol, yaitu anggapan bahwa peluang menang dapat dikuasai oleh pemain, padahal secara objektif hasil permainan tetap didominasi oleh unsur ketidakpastian. Kondisi ini mendorong pelaku untuk terus berjudi dengan harapan memperoleh keuntungan, meskipun risiko kerugian yang ditimbulkan jauh lebih besar.²¹

3) Ada taruhan

Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Taruhan tersebut bisa berbentuk uang maupun barang berharga lainnya. Taruhan dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

a) Taruhan Langsung

Taruhan langsung merupakan bentuk perjudian yang dilakukan secara tatap muka tanpa menggunakan perantara teknologi digital. Jenis taruhan ini biasanya berlangsung dalam ruang dan waktu tertentu serta melibatkan interaksi langsung antar pelaku perjudian. Contoh dari taruhan langsung antara lain sabung ayam, kasino non online, lotre, togel, dan taruhan bola secara langsung. Dalam praktiknya, taruhan langsung sering kali dipengaruhi oleh faktor sosial dan lingkungan, karena pelaku berjudi berada dalam komunitas atau kelompok tertentu yang saling memengaruhi. Selain itu, pengawasan terhadap jenis perjudian ini

²¹ Ary Hendri Saputra, Ernu Widodo, Vallencia Nadya Paramita, Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Muatan Perjudian Terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *APPISI: Perspektif Administrasi Publik dan hukum*, vol.2.(1) (2025), hlm.166-168.

relatif lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan perjudian berbasis online karena aktivitasnya terlihat secara fisik.²²

b) Taruhan Online

Taruhan online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan dengan menggunakan media perantara berupa internet dan perangkat digital seperti ponsel atau komputer. Jenis perjudian ini meliputi taruhan bola online, taruhan olahraga online, poker online, dan capsia online.²³ Perjudian online memiliki karakteristik khusus, seperti kemudahan akses, anonimitas pelaku, serta fleksibilitas waktu dan tempat, sehingga lebih sulit dikontrol. Keberadaan taruhan online juga memperbesar risiko keterlibatan berbagai kalangan, termasuk mahasiswa, karena dapat diakses kapan saja tanpa harus hadir secara fisik di lokasi tertentu. Kondisi ini menjadikan perjudian online memiliki potensi dampak sosial dan etika yang lebih luas dibandingkan taruhan langsung.

b. Faktor Perjudian

Menurut para ahli diperoleh 4 (empat) faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Kelima faktor tersebut adalah :

1) Faktor Sosial & Ekonomi

Faktor sosial dan ekonomi berkaitan erat dengan kondisi kehidupan seseorang dalam masyarakat. Individu yang berada pada kondisi ekonomi rendah atau mengalami kesulitan finansial sering memandang perjudian sebagai jalan pintas untuk memperoleh penghasilan secara cepat. Selain itu, status sosial yang rendah juga dapat mendorong individu untuk mencari pengakuan atau

²² Geraldly Waney, Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis Kuhp) *Lex Crimen* Vol. 5 (3) (2016) hlm.33.

²³ Abi Arsyian Makarim Subagyo, Laras Astuti, *Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, (2022), hlm. 184-185

peningkatan harga diri melalui kemenangan dalam perjudian.²⁴ Dalam konteks sosial, ketika perjudian telah menjadi kebiasaan dalam lingkungan tertentu, maka individu cenderung menganggapnya sebagai perilaku yang wajar dan dapat diterima.

2) Faktor Situasional

Faktor situasional merujuk pada kondisi atau keadaan tertentu yang mendorong seseorang untuk berjudi. Tekanan dari teman sebaya, ajakan kelompok, serta pengaruh lingkungan sosial menjadi pemicu utama. Di samping itu, strategi pemasaran perjudian seperti janji hadiah besar, bonus, atau kemenangan mudah—dapat memengaruhi keputusan individu untuk terlibat dalam perjudian. Faktor ini menjadi semakin kuat pada era digital, di mana promosi judi online mudah dijumpai melalui media sosial dan platform digital lainnya.

3) Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Faktor ini berkaitan dengan cara individu menilai peluang menang dalam perjudian. Penjudi sering kali memiliki persepsi yang keliru (*misperception*) terhadap kemungkinan kemenangan, seperti keyakinan bahwa peluang menang dapat diprediksi atau dikendalikan. Kesalahan persepsi ini menyebabkan pelaku cenderung mengabaikan risiko kerugian dan terus berjudi meskipun telah mengalami kekalahan berulang kali.

4) Faktor Persepsi terhadap Keterampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena keterampilan yang dimilikinya.²⁵ Kondisi ini mendorong pelaku untuk menilai bahwa unsur keberuntungan memiliki peran yang kecil, sehingga setiap kekalahan dianggap sebagai kegagalan

²⁴ Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017, hlm. 267–269.

²⁵ Griffiths, M. D. (2019). *Gambling disorder: A behavioral addiction*. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 26, hlm. 68–72. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2018.10.003>

sementara yang dapat diperbaiki dengan meningkatkan strategi atau teknik bermain. Persepsi tersebut membuat penjudi terus mengulangi perilaku berjudi dengan keyakinan bahwa kemampuan pribadi yang dimiliki pada akhirnya akan menghasilkan kemenangan, sehingga perilaku berjudi menjadi semakin intens dan sulit dikendalikan.

5) Faktor Nilai Moral dan Agama

Faktor nilai moral dan agama berkaitan dengan tingkat pemahaman serta internalisasi ajaran agama dan norma etika dalam diri individu. Lemahnya kesadaran terhadap nilai-nilai agama dapat membuat seseorang mengabaikan larangan berjudi, meskipun telah ditegaskan dalam ajaran Islam bahwa judi (maisir) merupakan perbuatan yang dilarang. Faktor ini penting untuk menjelaskan mengapa individu tetap berjudi meskipun mengetahui dampak negatifnya,²⁶ khususnya dalam konteks mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi Islam.

c. Akibat Perjudian

Akibat dari kebiasaan berjudi menjadikan mental individu ceroboh, malas, mudah berspekulasi dan cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan. Ekses lebih lanjut antara lain:²⁷

- 1) Energi dan pikiran jadi berkurang, karena sehari-harinya didera oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek.
- 2) Pikiran menjadi kacau, sebab selalu digoda oleh harapan-harapan menentu.
- 3) Pekerjaan jadi terlantar, karena segenap minatnya tercurah pada keasyikan berjudi.

²⁶ Zubaedi. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika*. Jakarta: Kencana, 2011, hlm. 85–88.

²⁷ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* Jilid 1, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 74.

- 4) Diseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut, kurangnya iman kepada Tuhan, sehingga mudah tergoda melakukan tindak asusila.
- 5) Mentalnya terganggu dan menjadi sakit, sedang kepribadiannya menjadi sangat labil.
- 6) Mendorong manusia melakukan tindakan kriminal.

C. Definisi Operasional

1. Etika

Etika secara etimologi yaitu kebiasaan, adat, watak, karakter, atau cara hidup seseorang. Pengertian etika atau *ethos* secara bahasa memiliki arti karakter norma/moral atau adat istiadat. Pada umumnya etika memiliki hubungan yang kuat dengan moralitas yang juga memiliki arti budaya, kebiasaan atau gaya hidup manusia dalam perbuatan baik dan benar dan menjadi perbuatan yang buruk atau salah. Dalam dunia Islam etika dikenal dengan sebutan akhlak. Sedangkan menurut kamus pendidikan etika ialah salah satu cabang filsafat yang membahas tentang kesucian budi pekerti.²⁸

Dalam perkembangannya, etika bisa dibagi menjadi dua, yaitu etika perangai dan etika moral. Etika perangai adalah adat istiadat atau kebiasaan yang menggambarkan perangai manusia dalam hidup bermasyarakat di daerah tertentu, pada waktu tertentu pula. Sementara etika moral adalah berhubungan dengan kebiasaan berperilaku baik dan benar berdasarkan kodrat manusia. Apabila etika ini dilanggar, timbulah kejahatan, yaitu perbuatan yang tidak baik dan tidak benar. Kebiasaan ini berasal dari kodrat manusia yang disebut moral.²⁹

a. Macam-macam Etika

Etika dibagi menjadi dua:

²⁸ Faida khairurrohman, *Penyimpangan Etika Pergaulan Remaja Menurut Ajaran Islam Dalam Film Dua Garis Biru*, (2022), hlm. 20.

²⁹ Supriadi, *Etika & Tanggung Jawab Profesi Hukum di Indonesia*, hlm.9.

- 1) Etika deskriptif, Etika deskriptif hanya melukiskan, menggambarkan, menceritakan apa adanya, tidak memberikan penilaian, tidak memilih mana yang baik dan mana yang buruk, tidak mengajarkan bagaimana seharusnya berbuat. Contohnya sejarah etika. Etika deskriptif ini tergolong dalam bidang ilmu pengetahuan empiris serta terlepas dari filsafat. Sebagai bagian dari ilmu pengetahuan, etika deskripsi berupaya untuk menemukan dan menjelaskan kesadaran, keyakinan, dan pengalaman moral dalam suatu kultur maupun subkultur.³⁰
- 2) Etika normatif merupakan cabang etika filosofis yang melakukan studi terhadap masalah- masalah moral. Mengkaji secara kritis-rasional tentang prinsip-prinsip etis yang dapat didayagunakan untuk kebaikan manusia. Etika normatif sudah memberikan penilaian mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang harus dikerjakan dan mana yang tidak. Etika normatif juga dibagi menjadi dua yaitu:
 - a) Etika umum, membicarakan prinsip-prinsip dasar yang bersifat universal dan menjadi landasan dalam menilai suatu perbuatan manusia. Pembahasan etika umum mencakup konsep nilai, norma, motivasi suatu tindakan, suara hati (nurani), serta pertimbangan rasional tentang baik dan buruk. Etika umum berfungsi sebagai kerangka teoritis yang memberikan pedoman umum bagi manusia dalam bertindak, sehingga dapat digunakan untuk menilai berbagai perilaku dalam kehidupan sehari-hari tanpa terikat pada situasi atau bidang tertentu.³¹
 - b) Etika khusus merupakan penerapan konkret dari prinsip-prinsip etika umum dalam bidang kehidupan tertentu. Etika ini membahas norma dan aturan moral yang

³⁰ Vaesol Wahyu Eka Irawan, *Etika Normatif dan Terapan: Urgendi Etika Ilmiah, Profesi Dalam Pendidikan*, Sekolah Tinggi Islam Blambangan Banyuwangi, (2020).hlm. 285-286.

³¹ K. Bertens, *Etika*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013, hlm. 13-15.

mengatur perilaku manusia dalam konteks spesifik, seperti etika pergaulan, etika dalam dunia kerja, etika pendidikan, serta etika dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan adanya etika khusus, prinsip-prinsip moral yang bersifat umum dapat diimplementasikan secara nyata sesuai dengan tuntutan dan tantangan yang dihadapi dalam situasi tertentu.³²

Pembagian etika yang lain adalah etika individual dan etika sosial. Etika individual membicarakan perbuatan atau tingkah laku manusia sebagai individu. Misalnya tujuan hidup manusia. Etika sosial membicarakan tingkah laku atau perbuatan manusia dalam hubungannya dengan orang lain. Misal, baik atau buruk dalam keluarga, masyarakat, dan negara.

b. Etika Islam

Terdapat perbedaan makna antara etika dan akhlak sebagaimana dikemukakan oleh M. Quraish Shihab. Menurut pandangannya, etika tidak dapat diartikan sama dengan akhlak yang diajarkan dalam Islam, karena etika pada umumnya hanya membahas penilaian tentang baik dan buruk serta tata krama dalam hubungan antarindividu berdasarkan kesepakatan sosial. Sementara itu, akhlak memiliki makna yang lebih mendalam karena berkaitan dengan sikap batin, pola pikir, dan kondisi kejiwaan seseorang yang kemudian tercermin dalam perilaku nyata. Dengan demikian, akhlak dalam Islam tidak hanya menilai perbuatan lahiriah, tetapi juga menekankan pembinaan hati dan niat sebagai dasar utama dalam membentuk perilaku manusia.³³

2. Penyimpangan

³² Franz Magnis-Suseno, *Etika Dasar: Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*, Yogyakarta: Kanisius, 2011, hlm. 18–20.

³³ Shihab, M. Q. (2016). *Yang hilang dari kita akhlak*. Mizan. hlm. 304-305

Penyimpangan etika adalah aspek negatif yang terkait dengan tindakan yang sejatinya positif, perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada di dalam masyarakat, baik itu norma hukum, norma kesusilaan, kesopanan dan juga norma agama. Menurut Bruce J. Cohen, ukuran yang menjadi dasarnya penyimpangan bukan baik atau buruk, benar atau salah menurut pengertian umum, melainkan berdasarkan ukuran norma dan nilai sosial suatu masyarakat.³⁴

Penyimpangan yang dianggap sebagai pelanggaran norma etika adalah perilaku atau tindakan individu yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral, aturan, dan kebiasaan yang telah disepakati serta diterima dalam suatu masyarakat. Norma etika berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan bagaimana seseorang seharusnya bersikap dan bertindak secara baik dan benar. Ketika norma tersebut dilanggar, maka terjadilah penyimpangan etika. Penyimpangan ini tidak selalu berkaitan dengan pelanggaran hukum tertulis, tetapi lebih kepada pelanggaran terhadap nilai kepatutan, kesusilaan, dan tanggung jawab moral.

Dalam kehidupan sosial, penyimpangan etika dapat terlihat dari perilaku tidak jujur, seperti berbohong, menipu, atau menyembunyikan kebenaran demi kepentingan pribadi. Tindakan tersebut dianggap menyimpang karena bertentangan dengan nilai kejujuran yang menjadi dasar hubungan sosial yang sehat. Selain itu, sikap tidak bertanggung jawab, seperti mengabaikan kewajiban akademik, melanggar komitmen, atau menyalahgunakan kepercayaan orang lain, juga termasuk penyimpangan etika karena mencerminkan rendahnya kesadaran moral dan integritas diri.

Penyimpangan etika juga dapat terjadi dalam bentuk pelanggaran norma kesopanan dan kesusilaan, seperti perilaku tidak pantas dalam pergaulan, ucapan yang kasar, serta tindakan yang merendahkan martabat orang lain. Dalam konteks akademik,

³⁴ Fitra Chumaerah A, *Penyimpangan Perilaku Sosial Dalam Perspektif Analisis Interaksi Simbolik*, (2019), hlm.19.

praktik plagiarisme, kecurangan dalam ujian, dan manipulasi data merupakan bentuk penyimpangan etika yang serius karena bertentangan dengan prinsip kejujuran ilmiah dan tanggung jawab intelektual. Meskipun tidak selalu berujung pada sanksi hukum, perilaku tersebut tetap dianggap menyimpang secara etis dan merusak nilai-nilai pendidikan.

Dalam perspektif agama, penyimpangan etika dipandang sebagai perbuatan yang tidak sejalan dengan ajaran moral dan nilai spiritual yang telah ditetapkan. Dalam Islam, misalnya, perilaku seperti berjudi, berbuat curang, dan melalaikan tanggung jawab termasuk perbuatan tercela karena tidak hanya merugikan diri sendiri, tetapi juga berdampak buruk bagi kehidupan sosial dan keimanan seseorang. Oleh karena itu, setiap tindakan yang menyimpang dari norma etika, baik dalam aspek sosial, akademik, maupun keagamaan, dianggap sebagai pelanggaran moral yang perlu dicegah dan diperbaiki melalui pembinaan karakter serta penguatan nilai-nilai etika dan agama.³⁵

3. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya atau kekuatan yang ditimbulkan oleh suatu faktor tertentu sehingga mampu menyebabkan perubahan pada sikap, perilaku, pola pikir, maupun nilai yang dianut oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian sosial, pengaruh menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel independen sebagai faktor yang memengaruhi dan variabel dependen sebagai pihak yang dipengaruhi. Semakin kuat intensitas suatu faktor, maka semakin besar pula pengaruh yang ditimbulkannya terhadap individu.³⁶

³⁵ Endri Bagus Prasityo, "Pergeseran Norma Sosial Pada Remaja Di Kota Tanjung Pinang," *Sosiologi Reflektif* V. 12, no. No. 2 (2018): hlm. 388-390.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.60.

a. Pengaruh dalam Perspektif Psikologi

Dalam kajian psikologi, pengaruh dijelaskan melalui teori stimulus–respon (*Stimulus–Response Theory*), yang menyatakan bahwa perilaku manusia merupakan respons atas rangsangan yang diterima dari lingkungan. Judi online, sebagai stimulus yang mudah diakses dan berulang, berpotensi membentuk kebiasaan yang kemudian memengaruhi cara berpikir dan bertindak mahasiswa. Selain itu, teori belajar sosial (*social learning theory*) menegaskan bahwa individu belajar melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap perilaku orang lain, terutama dalam lingkungan sosial yang dekat, sehingga perilaku judi online dapat ditiru dan dianggap sebagai sesuatu yang wajar.

b. Pengaruh dalam Perspektif Sosiologi

Dalam perspektif sosiologi, pengaruh muncul sebagai hasil dari interaksi sosial dan tekanan kelompok (*social influence*). Mahasiswa sebagai bagian dari kelompok sosial cenderung menyesuaikan perilakunya dengan norma yang berlaku dalam kelompok tersebut demi memperoleh pengakuan dan penerimaan sosial. Fenomena ini dikenal sebagai tekanan teman sebaya (*peer pressure*), yang dapat mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam judi online apabila perilaku tersebut dianggap lazim atau diterima di lingkungan pergaulannya.³⁷

c. Bentuk-Bentuk Pengaruh

Pengaruh dapat muncul dalam beberapa bentuk, antara lain:

- 1) Pengaruh kognitif, yaitu perubahan pada cara berpikir, persepsi, dan pemahaman mahasiswa terhadap suatu perilaku, termasuk anggapan bahwa judi online merupakan aktivitas yang wajar atau tidak berbahaya.

³⁷ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, hlm. 70.

- 2) Pengaruh afektif, yaitu perubahan pada sikap dan perasaan, seperti munculnya ketertarikan, rasa penasaran, atau dorongan emosional untuk mencoba judi online.
- 3) Pengaruh behavioral, yaitu perubahan perilaku nyata, berupa keterlibatan langsung mahasiswa dalam aktivitas judi online yang berulang dan berkelanjutan.³⁸

d. Pengaruh terhadap Etika Mahasiswa

Pengaruh judi online terhadap mahasiswa tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga pada aspek etika. Keterlibatan dalam judi online berpotensi menurunkan sensitivitas moral, melemahkan kontrol diri, serta mendorong perilaku menyimpang seperti ketidakjujuran, pemborosan, dan pengabaian tanggung jawab akademik. Proses ini terjadi secara bertahap seiring dengan meningkatnya intensitas keterlibatan mahasiswa dalam praktik perjudian.

e. Pengaruh dalam Perspektif Etika Islam

Dalam etika Islam, pengaruh suatu perbuatan dinilai dari dampaknya terhadap akal, harta, dan akhlak. Judi, termasuk judi online, dipandang sebagai perbuatan yang merusak ketiga aspek tersebut, sehingga pengaruhnya bersifat destruktif terhadap moral dan spiritual individu. Larangan judi dalam Al-Qur'an menegaskan bahwa pengaruh negatif judi tidak hanya bersifat duniawi, tetapi juga berdampak pada kualitas keimanan dan ketaatan seseorang.

f. Relevansi Teori Pengaruh dalam Penelitian

Teori pengaruh digunakan dalam penelitian ini sebagai landasan untuk menjelaskan hubungan antara judi online sebagai variabel independen dan penyimpangan etika mahasiswa sebagai variabel dependen. Melalui teori ini, dapat dianalisis sejauh mana

³⁸ Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm.24.

intensitas dan frekuensi keterlibatan mahasiswa dalam judi online memengaruhi sikap, perilaku, serta pengambilan keputusan etis dalam kehidupan akademik dan sosial.³⁹

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, kerangka konseptual, serta hasil penelitian terdahulu yang telah dipaparkan pada Bab II, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. H_1 (Hipotesis Alternatif):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemahaman QS. Al-ma'idah : 90 terhadap terjadinya penyimpangan etika dan perilaku sosial mahasiswa.

2. H_0 (Hipotesis Nol):

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pemahaman QS. Al-ma'idah : 90 terhadap penyimpangan etika dan perilaku sosial mahasiswa.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 64.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan mengumpulkan data numerik dari responden melalui instrumen berupa kuesioner untuk kemudian dianalisis secara statistik. Penelitian deskriptif kuantitatif ini menggambarkan variabel secara apa adanya yang didukung oleh data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan yang sebenarnya. Sementara itu, sifat deskriptif dari penelitian ini ditujukan untuk menggambarkan secara sistematis mengenai pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa.

B. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi penelitian pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dilaksanakan penelitian ini di lokasi tersebut karena sebagaimana tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa. Penelitian ini tidak dilakukan pada lokasi fisik tertentu, melainkan dilaksanakan secara online karena dengan menggunakan metode ini peneliti tidak perlu bertemu langsung dengan responden dan identitasnya terjaga.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek/objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik menjadi kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa UIN Ar-Raniry angkatan 2022, dikarenakan mahasiswa angkatan 2022 masih aktif dan relatif mudah dijangkau oleh peneliti, baik secara langsung maupun melalui media komunikasi.

Hal ini penting agar proses pengumpulan data (angket) dapat berjalan efektif.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti, ataupun bagian yang bertindak sebagai perwakilan dari populasi sehingga hasil penelitian yang berhasil di peroleh dari sampel dapat digeneralisasikan pada populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan Teknik *purposive sampling* yaitu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampe di antara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian) sehingga sample tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya. Alasan peneliti melakukan penarikan sampel karena jumlah mahasiswa UIN Ar-Raniry angkatan 2022 sangat banyak, sehingga tidak mungkin melakukan penelitian terhadap semua populasi.

Dengan ukuran populasi (N)= 6.185, maka jumlah mahasiswa angkatan 2022 yang akan di jadikan responden dihitung menggunakan rumus Slovin, sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

N = Besar populasi/jumlah populasi

n = Jumlah sampel

e = Besar toleransi kesalahan (error tolerance)

setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus Slovin dengan error tolerance yang di gunakan sebesar 10% sehingga diperoleh jumlah sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{6185}{1+6185 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{6185}{1+6185 (0,1)^2}$$

$$1+6185 (0,01)$$

$$n = \frac{6185}{1 + 61,85}$$

$$n = \frac{6185}{62,85}$$

$$n = 98 \text{ Orang}$$

Dengan demikian, berdasarkan hasil perhitungan ukuran sampel diatas didapatkan jumlah responden yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah 98 orang

D. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan objek penelitian, maka peneliti menggunakan beberapa cara:

1. Angket atau Kuesioner

Metode angket dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang disetiap pertanyaanya disertai dengan pemilihan jawaban yang telah ditentekan sebelumnya. Dalam konteks ini angket di rancang untuk menggambarkan secara sistematis mengenai pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa.

2. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder yang mendukung atau melengkapi data primer dalam menjawab permasalahan

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian digunakan untuk memperoleh informasi kuantitatif yang menggambarkan variasi karakteristik variabel secara objektif. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner untuk melihat pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa.

Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup, di mana responden memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Instrumen ini disusun menggunakan skala Likert, yaitu skala yang umum. Dalam penelitian ini, skala Likert disajikan dalam empat pilihan jawaban yang menggambarkan tingkat kesetujuan atau intensitas persepsi, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Kuesioner disebarluaskan secara daring melalui platform media sosial untuk menjangkau responden yang sesuai dengan kriteria penelitian, yakni pengguna aktif media sosial.

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 98 orang responden.¹ Hasil pengisian angket tersebut akan diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan uji korelasi Rank Spearman dengan bantuan SPSS 23. 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.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022).

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

Variabel	r hitung	r tabel	Sig.	Keterangan
X1_1	0,517	0,198	0,000	Valid
X1_2	0,690	0,198	0,000	Valid
X1_3	0,737	0,198	0,000	Valid
X1_4	0,773	0,198	0,000	Valid
X1_5	0,726	0,198	0,000	Valid
X1_6	0,707	0,198	0,000	Valid
X1_7	0,591	0,198	0,000	Valid
X1_8	0,802	0,198	0,000	Valid
X1_9	0,740	0,198	0,000	Valid
X1_10	0,735	0,198	0,000	Valid
Y_1	0,888	0,198	0,000	Valid
Y_2	0,849	0,198	0,000	Valid
Y_3	0,798	0,198	0,000	Valid
Y_4	0,846	0,198	0,000	Valid
Y_5	0,707	0,198	0,000	Valid
Y_6	0,653	0,198	0,000	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang tercantum pada tabel di atas, terdapat 16 item pernyataan yang telah terbukti valid dan akan digunakan dalam penelitian ini.

2. Hasil Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang memadai sebagai alat pengumpulan data, tidak hanya pada saat penelitian berlangsung, tetapi juga apabila digunakan di waktu lain. 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.²

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Kriteria	Keterangan
Judi Online (X1)	0,880	10	> 0,60	Reliabel
Penyimpangan Etika (Y)	0,881	6	> 0,60	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, nilai Cronbach's Alpha untuk variabel Judi Online (X1) sebesar 0,880 dan variabel Penyimpangan Etika (Y) sebesar 0,881. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi dan dinyatakan reliabel. Dengan demikian, kuesioner layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

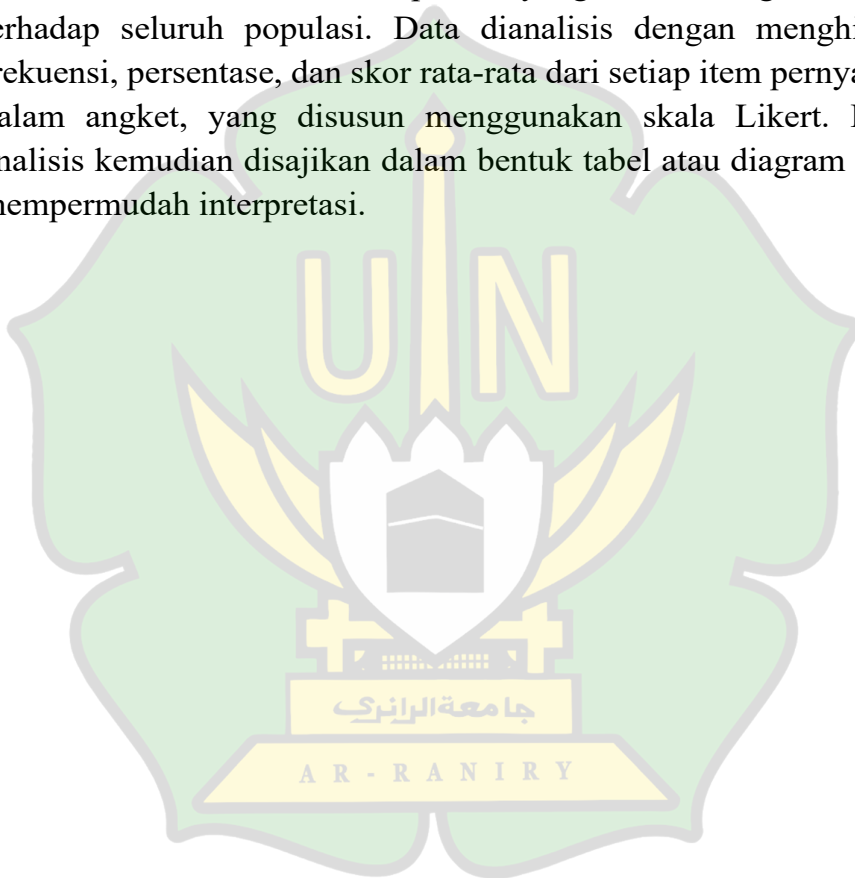
F. Teknik Analisis data

Peneliti menganalisis data yang dikumpulkan dengan menggunakan metode statistik, karena jenis penelitian ini bersifat kuantitatif-deskriptif. Tujuan dari analisis data adalah untuk menyederhanakan dan menyajikan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan,

² Miftachul Uum, *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas, Sukses Widya Cipta Husada* (Malang, 2016)

Dalam pengolahan data statistik, peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa.

Analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul apa adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang bersifat generalisasi terhadap seluruh populasi. Data dianalisis dengan menghitung frekuensi, persentase, dan skor rata-rata dari setiap item pernyataan dalam angket, yang disusun menggunakan skala Likert. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel atau diagram guna mempermudah interpretasi.

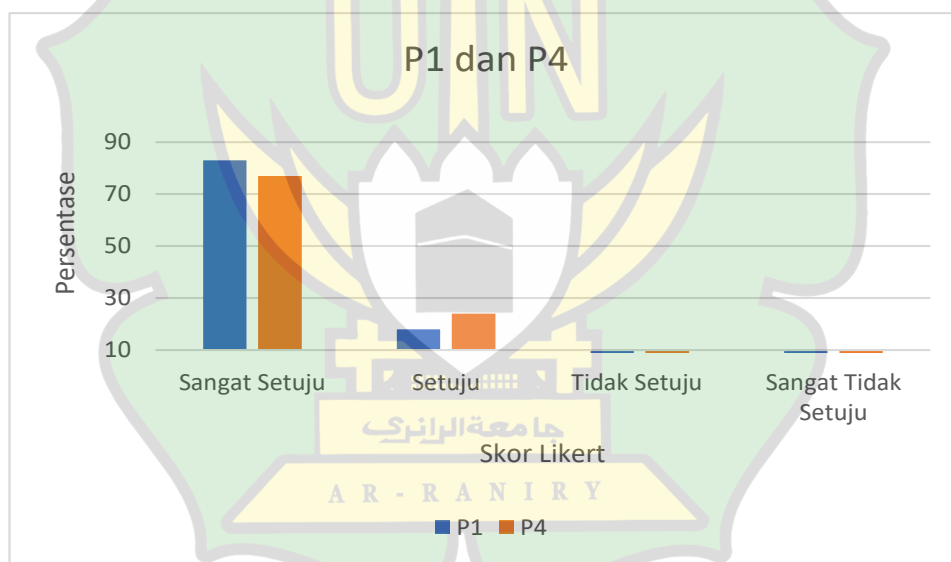


BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pemahaman Mahasiswa Terhadap Ayat 90 Surat Al-Ma'idah

Tingkat pengetahuan mahasiswa surat Al-Ma'idah ayat 90 bahwa jelas melarang keras judi dan dapat menjadi penyimpangan etika.

Untuk mengukur indikator pengetahuan mahasiswa surat Al-ma'idah ayat 90 bahwa jelas melarang keras judi dan dapat menjadi penyimpangan etika. Peneliti menggunakan 2 item pernyataan positif yaitu pada item 1 dan 4. Tanggapan dari 2 item tersebut akan disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Grafik 4. 1 Mahasiswa paham terhadap ayat 90 Surah Al-Ma'idah

Berdasarkan pada data grafik di atas, hasil dari perhitungan statistik deskriptif untuk dua pernyataan tersebut bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap surat Al-ma'idah ayat 90 bahwa jelas melarang keras judi dan dapat menjadi penyimpangan etika dari hasil data yang telah disebar.

Pernyataan satu, “saya mengetahui bahwa Surat Al-Ma’idah ayat 90 melarang keras judi.” Hasilnya dapat dilihat berikut ini:

- a) 83% Sangat Setuju
- b) 18% Setuju
- c) 0% Tidak Setuju
- d) 0% Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil pendistribusian data, respons responden terhadap pernyataan pertama menunjukkan bahwa 83% memberikan respons (Sangat Setuju) dan 17% memberikan respons (Setuju) terhadap proposisi mengenai pengetahuan mereka tentang larangan judi dalam Surat Al-Ma’idah ayat 90. Meskipun tidak terdapat responden yang memberikan respons negatif (Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju), hasil data ini hanya mencerminkan persepsi subjektif responden terhadap pengetahuan mereka sendiri. Sehingga hasil data ini bukan ukuran objektif dari pemahaman aktual. Jika perilaku perjudian tetap terjadi, maka penyimpangan etika tersebut merupakan bentuk pelanggaran sadar (*deliberate violation*) perlu dipandang dengan kehati-hatian, mengingat kemungkinan adanya bias respons sosial atau kesenjangan antara pengetahuan deklaratif dan pemahaman substantif.

Fenomena ini mengkonfirmasi adanya *knowledge-behavior gap*, di mana mahasiswa yang secara kognitif memahami larangan tetap dapat melakukan penyimpangan etika melalui mekanisme rasionalisasi moral, tekanan situasional (kebutuhan ekonomi, pengaruh teman sebaya), atau lemahnya kontrol diri. Dengan demikian, penyimpangan etika ini lebih mencerminkan kegagalan internalisasi nilai dan lemahnya komitmen moral dibandingkan ketidakpahaman terhadap norma agama.

Pernyataan empat, “saya memahami bahwa judi membawa dampak buruk bagi kehidupan sosial dan spiritual.” Hasil pengisian kuesioner dapat di lihat berikut ini:

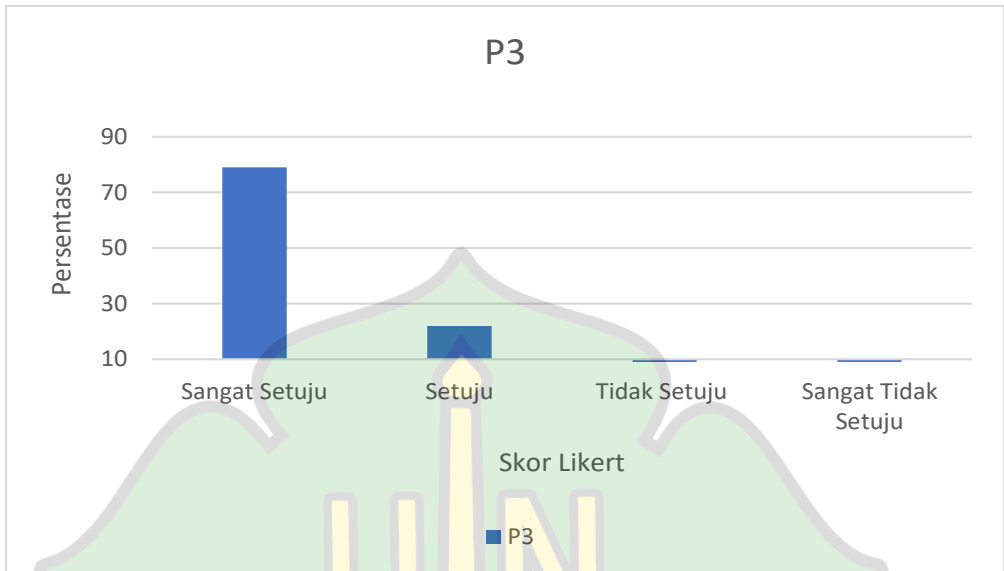
- a) 77% Sangat Setuju

- b) 27% Setuju
- c) 0% Tidak Setuju
- d) 0% Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil pendistribusian data, respons terhadap pernyataan keempat menunjukkan bahwa 77% responden menyatakan "Sangat Setuju" dan 23% menyatakan "Setuju" terhadap proposisi mengenai pemahaman mereka tentang dampak negatif perjudian bagi kehidupan sosial dan spiritual. Tidak terdapat responden yang memberikan respons negatif, sehingga menghasilkan konsensus penuh (100%). Meskipun demikian, tingginya hasil konsensus tersebut belum tentu dapat mencerminkan konstruksi pemahaman actual dari keseluruhan responden secara autentik. Terdapat bias desirabilitas sosial (*Social Desirability Bias*), Fenomena ini menggambarkan responden cenderung memberikan respons terhadap norma sosial atau ekspektasi kultural yang dominan, terlepas dari komprehensifitas pemahaman kognitif perilaku actual mereka.

Mahasiswa dapat memiliki pemahaman yang komprehensif mengenai dampak destruktif perjudian, namun pemahaman kognitif tersebut belum tentu mengeliminasi praktik perjudian online yang mereka lakukan, yang pada gilirannya tetap menghasilkan penyimpangan etika. Hal ini memungkinkan mahasiswa memahami dampak negatif perjudian, namun tidak secara otomatis mahasiswa tidak terlibat dalam praktik judi online tersebut dan penyimpangan etika akan tetap terjadi.

Mahasiswa mengetahui larangan berjudi bertujuan untuk menjadikan pribadi jauh lebih baik dari segi moral dan akhlak. Untuk mengukur indikator pengetahuan mahasiswa mengetahui larangan berjudi bertujuan untuk menjadikan pribadi jauh lebih baik dari segi moral dan akhlak. Peneliti menggunakan 1 item pernyataan positif yaitu pada item 3. Tanggapan dari item tersebut akan disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Grafik 4. 2 Hasil Mahasiswa Mengetahui larangan berjudi bertujuan pribadi lebih baik dan moral

Berdasarkan pada data grafik di atas, hasil dari perhitungan statistik deskriptif untuk dua pernyataan tersebut bagaimana mahasiswa mengetahui larangan berjudi bertujuan untuk menjadikan pribadi jauh lebih baik dari segi moral dan akhlak dari hasil data yang telah di sebar.

Pernyataan 3. Saya mengetahui bahwa larangan judi bertujuan menjaga moral dan akhlak manusia. Hasil pernyataan ini dapat di lihat berikut ini:

- a) 79% Sangat Setuju
- b) 29% Setuju
- c) 0% Tidak Setuju
- d) 0% Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil kuesioner, ditemukan bahwa keseluruhan responden (108% setelah pembulatan) setuju bahwa larangan judi bertujuan untuk menjaga moral dan akhlak manusia, dengan 79% memilih Sangat Setuju dan 29% memilih Setuju. Tidak terdapat

responden yang memberikan respons negatif, sehingga menghasilkan consensus penuh (100%). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengetahui bahwa larangan judi bertujuan dalam menjaga moral dan akhlak mahasiswa.

Namun hal ini belum bisa memastikan 100% bahwa mereka betul memahami dari larangan tersebut. Terdapat kemungkinan substansial terjadinya bias desirabilitas sosial (*social desirability bias*), responden cenderung memberikan respons yang *conforming* terhadap ekspektasi normatif yang dominan dalam konteks sosial dan religius mereka, tanpa memiliki pemahaman mendalam terhadap rasionalitas di balik larangan tersebut. Penyimpangan perilaku yang bersifat moral pada kategori sedang. Artinya, remaja pada umumnya menyadari bahwa bermain judi online dapat membawa dampak negatif seperti penurunan prestasi di kampus, kebiasaan membolos, berbohong, kabur meninggalkan rumah, dan sebagainya.

B. Pengaruh Judi Online Terhadap Penyimpangan Etika Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry

Penelitian ini mengevaluasi bagaimana pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam bermain judi online. Hal ini bertujuan Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh judi online terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa, dengan mengidentifikasi secara empiris hubungan kausal antara intensitas keterlibatan dalam judi online dengan perubahan dalam pola berpikir, sikap, dan perilaku yang menyimpang dari norma etika akademis maupun sosial, seperti meningkatnya kecenderungan untuk berbohong, melakukan tindakan plagiarisme, mengabaikan tanggung jawab akademik, serta merasionalisasi tindakan tidak jujur lainnya, sehingga hasilnya diharapkan dapat menjadi dasar ilmiah bagi pengembangan program pencegahan dan intervensi di lingkungan UIN Ar-Raniry.

1. Statistik Deskriptif

Uji statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Judi Online dan Penyimpangan Etika. Pengujian ini terdiri dari ringkasan nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi untuk setiap variabel. Hasil perhitungan statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Judi Online	98	1	4	3.7051	.32913
Penyimpangan Etika	98	1	4	3.5731	.45286
Valid N (listwise)	98				

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif pada tabel 4. 3 di atas dapat dideskripsikan distribusi data yang diperoleh sebagai berikut:

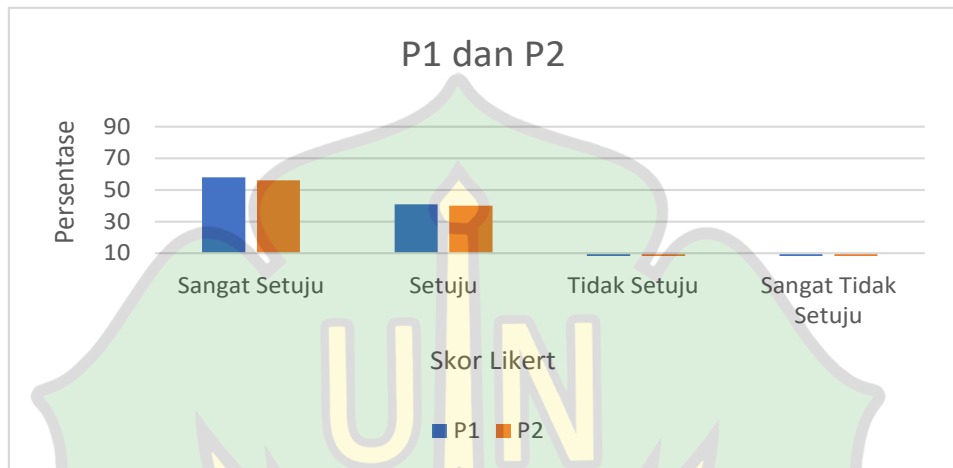
- a. Variabel Judi Online (X1) memiliki nilai minimum 1, nilai maksimum 4, nilai mean 3.7051 dan standar deviasi 0.32913. Nilai mean lebih besar dari nilai deviasi menunjukkan bahwa penyimpangan yang terjadi rendah dan penyebaran data merata.
- b. Variabel Penyimpangan Etika (Y) memiliki nilai minimum 1, nilai maksimum 4, nilai mean 3.5731 dan standar deviasi 0.45286. Nilai mean lebih besar dari nilai deviasi menunjukkan bahwa penyimpangan yang terjadi rendah dan penyebaran data merata.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif dalam pengaruh pemahaman surat al-ma'idah ayat 90 tentang judi terhadap penyimpangan etika. Akan di deskripsikan secara rinci berdasarkan indicator-indikator sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa mengetahui judi online dapat membuat pengaruh negatif menjadi kurang disiplin dan mengabaikan tanggung jawab akademik.

Untuk mengukur indikator pengetahuan mahasiswa terhadap negatifnya dalam pengaruh judi online, peneliti menggunakan 2 item pernyataan positif yaitu pada item 1 dan 2. Tanggapan dari 2 item tersebut akan disajikan dalam bentuk grafik berikut:

Grafik 4. 3 Mengetahui Judi Online Pengaruh Negative



Berdasarkan pada data grafik di atas, hasil dari perhitungan *statistic deskriptif* untuk dua pernyataan tersebut bagaimana mahasiswa mengetahui judi online dapat membuat pengaruh negative menjadi tidak kurang disiplin dan mengabaikan tanggung jawab akademik berdasarkan data yang telah di sebar.

Pernyataan satu, judi online dapat membuat mahasiswa menjadi kurang disiplin dalam kuliah dan tugas. Dengan hasil sebagai berikut hasil:

- a) 57% Sangat Setuju
- b) 41 % Setuju
- c) 2% Tidak Setuju
- d) 0% Sangat Tidak Setuju

Dari data yang terkumpul, terlihat jelas bahwa hampir semua responden sepatokan akan pengaruh negatif judi online terhadap kedisiplinan akademik. Persentase yang sangat tinggi, mencapai 98%, menyetujui pernyataan tersebut dengan rincian 57% memilih sangat setuju dan 41% memilih setuju. Hanya sedikit responden,

tepatnya 2%, yang menyatakan tidak setuju. Tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju.

Ini menunjukkan bahwa kesadaran akan risiko judi online terhadap kehidupan akademik sudah sangat kuat di kalangan responden. Mereka memandang aktivitas judi online bukan sekadar hiburan, tetapi sebagai faktor yang dapat mengganggu konsistensi belajar, kehadiran di kelas, dan pengerjaan tugas kuliah. Data ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana masyarakat akademik mempersepsikan ancaman judi online terhadap produktivitas dan tanggung jawab pendidikan mahasiswa.

Pernyataan dua, mahasiswa yang terlibat judi online sering mengabaikan tanggung jawab akademiknya. Dengan hasil sebagai berikut:

- a) 56% Sangat Setuju
- b) 40% Setuju
- c) 5% Tidak Setuju
- d) 0% Sangat Tidak Setuju

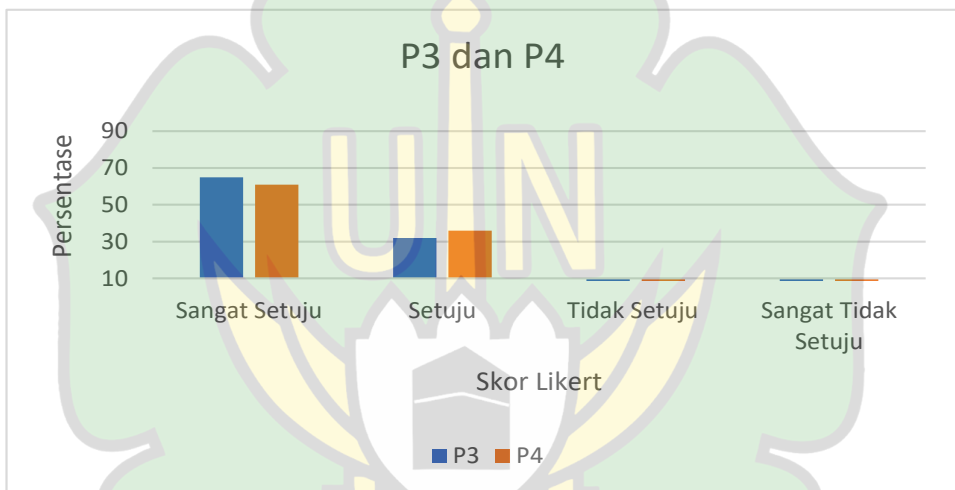
Dari data yang masuk, terlihat pola yang sangat mirip dengan pernyataan sebelumnya. Sebagian besar responden, tepatnya 96%, setuju bahwa mahasiswa yang bermain judi online cenderung melalaikan kewajiban akademiknya. Lebih dari separuh responden (56%) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan ini, sementara 40% lainnya memilih setuju. Hanya sedikit yang tidak sependapat, yaitu 5% responden yang menyatakan tidak setuju. Tidak ada yang memilih sangat tidak setuju.

Angka ini menguatkan kesimpulan bahwa di mata responden, ada hubungan yang erat antara keterlibatan dalam judi online dengan menurunnya fokus pada studi. Kewajiban seperti mengerjakan tugas, belajar untuk ujian, atau menghadiri perkuliahan dianggap terancam ketika seorang mahasiswa mulai terjun ke dalam praktik judi online.

2) Mahasiswa mengetahui judi online dapat mempengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa seperti berbuat kebohongan untuk menutupi kebiasannya.

Untuk mengukur indikator pengetahuan mahasiswa terhadap negatif nya dalam pengaruh judi online, peneliti menggunakan 2 item pernyataan positif yaitu pada item 3 dan 4. Tanggapan dari 2 item tersebut akan disajikan dalam bentuk grafik berikut:

Grafik 4. 4 Mahasiswa mengetahui judi online mempengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa



Berdasarkan pada data grafik di atas, hasil dari perhitungan statistic deskriptif untuk dua pernyataan tersebut bagaimana mahasiswa mengetahui judi online dapat mempengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa dari hasil data yang telah di sebar.

Pernyataan tiga, judi online bisa membuat seseorang berbohong untuk menutupi kebiasaannya. Dengan hasil sebagai berikut:

- 65% Sangat Setuju
- 32% Setuju
- 3% Tidak Setuju
- 1% Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa mayoritas responden sepakat dengan pernyataan bahwa judi online dapat mendorong seseorang untuk berbohong guna menutupi kebiasaan tersebut. Sebanyak 65% menyatakan sangat setuju, dan 32% menyatakan setuju. Jika digabungkan, persentase ini mencapai 97%, menunjukkan hampir seluruh responden memiliki pandangan yang sama terhadap hubungan antara judi online dengan kecenderungan untuk tidak jujur. Hanya 3% responden yang menyatakan tidak setuju, dan 1% yang sangat tidak setuju. Angka ini sangat kecil, sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir tidak ada penolakan terhadap pernyataan tersebut di kalangan responden.

Pernyataan empat, judi online dapat memengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa dalam pergaulan sehari-hari. Dengan hasil sebagai berikut:

- a) 61% Sangat Setuju
- b) 36% Setuju
- c) 3% Tidak Setuju
- d) 1% Sangat Tidak Setuju

Hasil analisis terhadap Pernyataan 4 mengindikasikan bahwa mayoritas responden memiliki persepsi yang sama mengenai pengaruh judi online terhadap kehidupan sosial mahasiswa. Sebanyak 97% responden (dengan rincian 61% menyatakan Sangat Setuju dan 36% Setuju) menyepakati bahwa judi online dapat memengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa dalam pergaulan sehari-hari. Temuan ini merefleksikan suatu kesadaran kolektif yang kuat di kalangan partisipan akan dampak negatif dari aktivitas judi online, yang dipandang tidak hanya sebagai persoalan individual, tetapi juga sebagai faktor yang berpotensi mengganggu dinamika dan kesehatan interaksi sosial di lingkungan kampus.

Tingginya persentase kategori “Sangat Setuju” mengisyaratkan bahwa pengaruh tersebut dianggap signifikan dan nyata, baik berdasarkan pengalaman langsung maupun observasi terhadap lingkungan pergaulan. Di sisi lain, persentase yang kecil, yaitu 4% (3% Tidak Setuju dan 1% Sangat Tidak Setuju),

menunjukkan bahwa hanya minoritas yang memandang judi online tidak berkaitan erat dengan perubahan perilaku sosial. Implikasi dari temuan ini menguatkan urgensi untuk merumuskan langkah-langkah preventif dan edukatif guna meminimalisasi dampak judi online terhadap integritas sosial dan akademik mahasiswa.

C. Etika Mahasiswa UIN Ar-Raniry

Sebagai perguruan tinggi Islam negeri, UIN Ar-Raniry Banda Aceh mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan etika akademik dalam membentuk norma perilaku mahasiswanya. Etika komunikasi dan berpakaian merupakan manifestasi nyata dari integrasi tersebut. Prinsip komunikasi di UIN Ar-Raniry berlandaskan pada akhlakul karimah (akhlak mulia) seperti tercantum dalam Al-Qur'an dan Sunnah, serta norma akademik dan budaya Aceh yang menjunjung tinggi sopan santun. Etika khusus yang menjadi pilar utama yaitu etika akademik, etika sosial, dan etika keagamaan.

Etika Akademik adalah komitmen kolektif untuk menjunjung tinggi kejujuran, keadilan, rasa hormat, tanggung jawab, dan keberanian dalam seluruh proses keilmuan. Ia merupakan jiwa (*soul*) dari pendidikan tinggi yang membedakannya dari sekadar transmisi informasi. Tanpa etika akademik, gelar dan temuan penelitian kehilangan makna dan legitimasinya.

Etika sosial adalah sistem norma dan nilai moral yang mengatur interaksi individu, kelompok, dan masyarakat luas dalam konteks kehidupan bersama. Bagi mahasiswa, etika sosial tidak terbatas pada lingkungan kampus, tetapi meliputi seluruh aspek kehidupan sebagai bagian dari masyarakat.

Etika keagamaan (*religious ethics*) bagi mahasiswa adalah kerangka moral yang bersumber dari ajaran agama yang dianut, yang menjadi pedoman dalam berpikir, bersikap, dan bertindak di seluruh aspek kehidupan kampus dan pribadi. Ia berfungsi sebagai

fondasi spiritual dan moral yang melandasi etika akademik, sosial, dan lainnya.

Integrasi antara etika akademik, etika sosial, dan etika keagamaan di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga bersifat praktis dan kontekstual. Ketiga elemen etika tersebut diinternalisasikan melalui berbagai kebijakan institusional, tata tertib mahasiswa, serta kultur akademik yang berkembang di lingkungan kampus. Dengan demikian, etika tidak dipahami sebatas aturan tertulis, melainkan sebagai nilai hidup (*living values*) yang diharapkan mampu membentuk karakter mahasiswa secara berkelanjutan, baik dalam aktivitas akademik maupun kehidupan sosial sehari-hari.

Dalam praktiknya, etika akademik berfungsi sebagai instrumen utama dalam menjaga integritas keilmuan mahasiswa. Nilai kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan menjadi fondasi dalam proses pembelajaran, penulisan karya ilmiah, serta interaksi antara mahasiswa dan dosen. Pelanggaran terhadap etika akademik, seperti plagiarisme, kecurangan akademik, dan manipulasi data, tidak hanya mencederai individu pelaku, tetapi juga merusak kredibilitas institusi pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, etika akademik menjadi pilar penting dalam membentuk mahasiswa sebagai insan ilmiah yang bertanggung jawab dan berintegritas.

Sementara itu, etika sosial berperan dalam membentuk kemampuan mahasiswa untuk berinteraksi secara harmonis di tengah masyarakat yang majemuk. Mahasiswa tidak hanya dituntut unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan sosial, empati, serta sikap saling menghargai. Dalam konteks masyarakat Aceh yang menjunjung tinggi nilai adat dan religiusitas, etika sosial menjadi sarana penting dalam menjaga keharmonisan hubungan sosial serta mencegah perilaku menyimpang yang bertentangan dengan norma masyarakat dan nilai keislaman.

Adapun etika keagamaan menjadi fondasi paling mendasar yang menjiwai seluruh perilaku mahasiswa. Nilai-nilai keagamaan tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, tetapi juga

membimbing hubungan antarmanusia dan hubungan dengan lingkungan sekitar. Dalam Islam, etika keagamaan menekankan keselarasan antara niat, pikiran, dan perbuatan, sehingga membentuk pribadi yang berakhlak mulia. Etika keagamaan inilah yang memperkuat etika akademik dan sosial, serta menjadi benteng moral bagi mahasiswa dalam menghadapi tantangan zaman, termasuk pengaruh negatif perkembangan teknologi dan budaya digital.

Dengan demikian, integrasi ketiga bentuk etika tersebut menjadikan mahasiswa UIN Ar-Raniry tidak hanya sebagai agen perubahan intelektual, tetapi juga sebagai teladan moral di tengah masyarakat. Ketiganya membentuk suatu sistem nilai yang saling menguatkan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketika etika akademik, sosial, dan keagamaan berjalan secara seimbang, maka akan tercipta pribadi mahasiswa yang memiliki integritas keilmuan, kepekaan sosial, serta kedalaman spiritual yang utuh.

1. Karakteristik Responden

Deskriptif responden dalam penelitian ini akan diambil berdasarkan sesuai dengan sampel dan kriteria yang sudah ditentukan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden berdasarkan kriteria dan sampel yang telah di tentukan

No	Jenis Kelamin	Persentase	Jumlah
1	Laki-Laki	68%	68 Mahasiswa
2	Perempuan	32%	30 Mahasiswa

TOTAL	98 Mahasiswa
-------	--------------

Berdasarkan tabel di atas, responden yang akan diambil berdasarkan persentase jenis kelamin yang sudah diporsikan sebanyak 98 mahasiswa. 68 mahasiswa terdiri dari laki-laki dan 30 mahasiswa terdiri dari perempuan. Hal ini menjadikan bahwa penelitian ini didominasi oleh mahasiswa laki-laki.

2. Program Studi

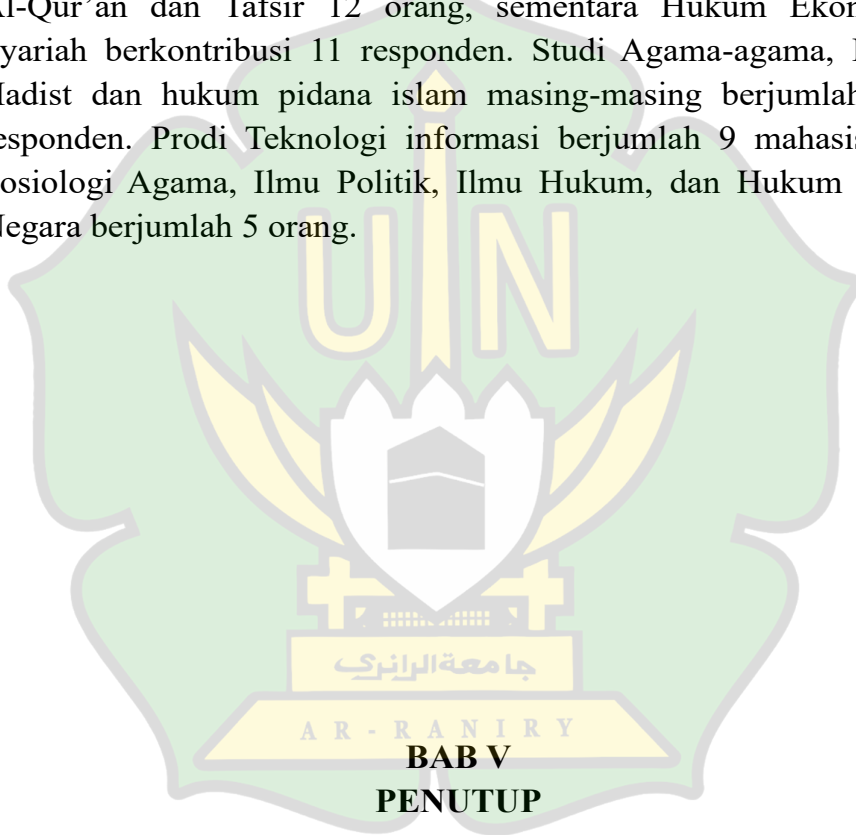
Jumlah program studi yang ada di UIN Ar-raniry berjumlah 12 dengan jumlah mahasiswa dan persentase yang akan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Prodi

Prodi	Jumlah	Persentase
Ilmu al-Quran dan Tafsir	12	12%
Teknologi Informasi	9	9%
Studi Agama-Agama	10	10%
Ilmu Hadits	10	10%
Hukum Ekonomi Syariah	11	11%
Pendidikan Agama islam	18	18%
Hukum Pidana Islam	10	10%
Psikologi	13	13%
Sosiologi Agama	5	5%
Ilmu Politik	5	5%
Ilmu Hukum	5	5%
Hukum Tata Negara	5	5%

Prodi	Jumlah	Persentase
TOTAL	98	100%

Berdasarkan tabel di atas, responden ampel sebanyak 98 mahasiswa UIN Ar-Raniry dibagi ke dalam 12 program studi yang mewakili tujuh fakultas. Pendidikan Agama Islam menempati proporsi terbesar 18 orang, diikuti oleh Psikologi 13 orang dan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir 12 orang, sementara Hukum Ekonomi Syariah berkontribusi 11 responden. Studi Agama-agama, Ilmu Hadist dan hukum pidana islam masing-masing berjumlah 10 responden. Prodi Teknologi informasi berjumlah 9 mahasiswa. Sosiologi Agama, Ilmu Politik, Ilmu Hukum, dan Hukum Tata Negara berjumlah 5 orang.



BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh pemahaman Surat Al-Mā'idah ayat 90 tentang judi terhadap penyimpangan etika pada mahasiswa UIN Ar-Raniry, maka pada bab ini penulis menyajikan kesimpulan penelitian. Kesimpulan ini dirumuskan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, dengan

mengacu pada hasil pengolahan dan analisis data kuesioner yang diisi oleh 98 responden. Adapun kesimpulan penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Tingkat pemahaman mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap QS. Al-Mā'idah ayat 90 tergolong sangat baik. Seluruh responden menyatakan memahami bahwa ayat tersebut secara tegas melarang praktik judi serta menjelaskan dampak buruknya terhadap kehidupan sosial dan spiritual. Selain itu, mayoritas responden juga menyadari bahwa larangan judi bertujuan untuk menjaga moral dan akhlak manusia. Meskipun demikian, tingginya tingkat pemahaman tersebut belum sepenuhnya mampu mencegah sebagian mahasiswa dari keterlibatan dalam judi online, sehingga menunjukkan bahwa pemahaman keagamaan perlu diiringi dengan penguatan akhlak dan pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari.
2. Berdasarkan hasil penelitian, judi online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyimpangan etika mahasiswa UIN Ar-Raniry. Mayoritas responden menyatakan setuju bahwa judi online berdampak pada perilaku tidak disiplin, kecenderungan berbohong, kelalaian terhadap tanggung jawab akademik, serta terganggunya interaksi sosial. Dengan tingkat persetujuan responden yang mencapai 97%, temuan ini menegaskan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga secara nyata merusak etika dan perilaku sosial mahasiswa.
3. Etika mahasiswa UIN Ar-Raniry secara umum berada pada kategori cukup baik dari segi pemahaman nilai moral dan keagamaan. Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan adanya penyimpangan etika pada sebagian mahasiswa, khususnya yang terpapar judi online. Penyimpangan tersebut tercermin dalam menurunnya kedisiplinan akademik, pengabaian tanggung jawab sebagai mahasiswa, serta melemahnya kepedulian terhadap norma etika dan tata krama dalam kehidupan kampus. Hal ini menunjukkan adanya

kesenjangan antara pemahaman etika secara normatif dengan perilaku aktual mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil ini belum sepenuhnya menggambarkan kondisi riil (100%) mengenai hasil pada jawaban kuesioner tersebut. Terdapat signifikan disparitas antara pengetahuan dan perilaku masing-masing mahasiswa. Mereka mengetahui bahwa judi online itu suatu perbuatan hal yang negatif. Namun mereka tetap melakukan perbuatan terlarang tersebut dengan berbagai alasan tertentu yang membuat mereka terpaksa untuk melakukan hal tersebut. Fenomena ini mengindikasikan bahwa pemahaman kognitif yang tinggi tidak secara otomatis berkorelasi dengan resistensi perilaku terhadap godaan perjudian online.

B. Saran

1. Kepada Universitas

Institusi perguruan tinggi perlu mengintensifkan program pengembangan nilai-nilai keislaman secara lebih sistematis dan berkelanjutan melalui pendekatan partisipatif yang tidak hanya bertumpu pada metode ceramah konvensional, tetapi juga mampu melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses internalisasi nilai. Pendekatan ini dapat diwujudkan melalui kegiatan diskusi dialogis yang mendorong keterbukaan berpikir, berbagi pengalaman (experience sharing) antar mahasiswa maupun dengan narasumber yang kompeten, serta pelatihan kecakapan hidup (life skills training) yang berorientasi pada penguatan kesadaran etika, pengendalian diri, dan rasa tanggung jawab pribadi maupun sosial mahasiswa. Melalui program-program tersebut, universitas diharapkan mampu membangun budaya akademik yang religius, kritis, dan beretika, sehingga mahasiswa tidak hanya memiliki kompetensi intelektual, tetapi juga kematangan moral dan spiritual. Selain itu, penyediaan layanan bimbingan dan konseling khusus bagi mahasiswa yang terpapar dampak negatif judi online menjadi langkah strategis yang perlu dikembangkan secara profesional dan berkesinambungan. Layanan ini harus dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip

inklusi, kerahasiaan, dan non-diskriminasi, agar mahasiswa merasa aman dan tidak terstigmatisasi ketika mencari bantuan, serta memperoleh pendampingan yang tepat dalam upaya pemulihan dan pembinaan diri.

2. Kepada Mahasiswa

Mahasiswa perlu mengembangkan sikap selektif dan bijaksana dalam membangun relasi sosial serta memilih lingkungan pergaulan yang positif dan konstruktif, mengingat lingkungan sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan perilaku dan pola pikir. Kemampuan untuk bersikap resistif terhadap tekanan pertemanan kelompok menjadi hal yang sangat krusial agar mahasiswa tidak mudah terjerumus ke dalam perilaku menyimpang yang dimotivasi semata-mata oleh kebutuhan afiliasi sosial atau keinginan untuk diterima dalam suatu kelompok. Dalam menghadapi tekanan ekonomi atau kebutuhan finansial yang mendesak, mahasiswa dituntut untuk mampu mengidentifikasi dan mempertimbangkan alternatif solusi yang legitimate, rasional, dan sesuai dengan prinsip syariah, serta menghindari jalan pintas melalui aktivitas perjudian yang bertentangan dengan nilai-nilai agama dan etika. Secara teologis, kesadaran akan larangan Sang Maha Kuasa terhadap praktik judi, serta pemahaman bahwa judi merupakan bagian dari godaan setan, perlu senantiasa diinternalisasikan sebagai pedoman moral dalam setiap pengambilan keputusan etis. Dengan landasan kesadaran tersebut, mahasiswa diharapkan mampu menjaga integritas diri, mengendalikan hawa nafsu, serta berperan aktif dalam membangun budaya akademik yang sehat, bermoral, dan bertanggung jawab.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel penelitian dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai institusi perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, di wilayah Banda Aceh dan Aceh Besar. Perluasan cakupan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan representatif mengenai korelasi antara pemahaman terhadap Surat Al-Mā'idah

ayat 90 tentang larangan judi dengan fenomena penyimpangan etika di kalangan mahasiswa. Dengan melibatkan latar belakang institusi, program studi, serta karakteristik mahasiswa yang lebih beragam, penelitian diharapkan mampu mengungkap variasi pemahaman keagamaan dan perbedaan pola perilaku yang mungkin dipengaruhi oleh lingkungan akademik dan sosial yang berbeda.

Selain itu, penelitian mendatang perlu mengeksplorasi secara lebih mendalam faktor-faktor internal yang memengaruhi perilaku perjudian mahasiswa. Faktor-faktor tersebut tidak hanya terbatas pada aspek kognitif atau pemahaman keagamaan, tetapi juga mencakup dimensi emosional dan psikologis, seperti tingkat stres akademik, tekanan sosial, kecemasan, serta kondisi psikologis lainnya yang dapat mendorong individu mencari pelarian melalui aktivitas berjudi. Di samping itu, kondisi ekonomi mahasiswa, baik yang berkaitan dengan latar belakang keluarga maupun kebutuhan finansial pribadi, juga menjadi variabel penting yang perlu dianalisis sebagai determinan dalam pengambilan keputusan berjudi.

Lebih lanjut, penelitian lanjutan diharapkan dapat menggunakan pendekatan metodologis yang lebih variatif, seperti menggabungkan metode kuantitatif dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam atau studi kasus. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman subjektif mahasiswa, memahami motivasi personal, serta mengidentifikasi dinamika sosial yang tidak selalu dapat terungkap melalui data statistik semata. Dengan demikian, hasil penelitian akan memberikan pemahaman yang lebih holistik terhadap fenomena perjudian di kalangan mahasiswa.

Pendekatan interdisipliner yang mengintegrasikan perspektif teologis, psikologis, dan sosiologis juga sangat dianjurkan dalam penelitian selanjutnya. Perspektif teologis diperlukan untuk menganalisis pemahaman normatif terhadap teks-teks keagamaan dan internalisasi nilai-nilai Islam, sementara perspektif psikologis membantu menjelaskan mekanisme perilaku dan kondisi kejiwaan individu. Adapun perspektif sosiologis berperan dalam memahami

pengaruh lingkungan sosial, budaya, serta perkembangan teknologi terhadap perilaku berjudi. Integrasi ketiga perspektif tersebut diharapkan dapat menghasilkan analisis yang lebih mendalam, komprehensif, dan solutif terhadap problematika penyimpangan etika akibat perjudian, khususnya judi online, di kalangan mahasiswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abū Dāwud Sulaimān bin al-Asy'as al-Sijistānī, *Tahqīq: Muḥammad Nāṣiruddīn al-Albānī* (Riyād: Maktabah al-Ma'ārif, t.th.), Juz 4, h. 285, Kitāb al-Adab, Bāb fī al-Nahyi 'an al-La'ibi bi al-Nardi, No. 4938.
- Abidin, A. Z., Ati, N. U., & Cahyaningsih, A. A. (2019). Gadget dan mahasiswa: Studi tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa di Universitas Brawijaya. *Jurnal Respon Publik*, 13(3).
- Abū Dāwūd Sulaymān ibn al-Ash'ath al-Sijistānī, *Sunan Abī Dāwūd*, Kitāb al-Adab, Bāb fī al-Nard, no. 4938; Yaḥyā ibn Sharaf al-Nawawī, *Syarḥ Ṣaḥīḥ Muslim*, Beirut: Dār al-Ma'rifah, 2005, jil. 14, hlm. 170–172.
- Al-Qaradawi, Y. (2001). *Fiqh al-mu'āmalāt al-māliyah al-mu'āṣirah*. Kairo: Dār al-Shurūq.
- Al-Qurṭubī, M. bin A. (2006). *Al-jāmi' li aḥkām al-Qur'ān* (Vol. 6). Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Al-Qurṭubī, Muḥammad ibn Aḥmad. *Al-Jāmi' li Aḥkām al-Qur'ān*, Juz 6. Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2006, hlm. 219–223
- Al-Ṭabari, A. J. M. bin J. (1995). *Jāmi' al-bayān 'an ta'wīl āy al-Qur'ān* (Vol. 8). Beirut: Dār al-Fikr.
- Ary Hendri Saputra, Ernu Widodo, Vallencia Nadya Paramita, (2025) Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Muatan Perjudian Terhadap UndangUndang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *APPISI: Perspektif Administrasi Publik dan hukum*, vol.2.(1).
- Ardi, A. (2018). *Analisis tindak pidana hukum Islam terhadap judi online di Desa Lautang Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo*

(Skripsi Sarjana). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Chumaerah, F. A. (2022). *Penyimpangan etika pergaulan remaja menurut ajaran Islam dalam film Dua Garis Biru*.

Evy Iskandar, Rizki Dara Vonna, Pengaruh Pengetahuan Dan Modal Minimal Terhadap Minat Investasi Mahasiswa Uin Ar-Raniry, *JIMEBIS: Scientific Journal of Students Islamic Economics and Business*, 4(2),(2023), hlm.56-57.

Febby Nabila. (2024). Kecanduan mahasiswa terhadap perjudian slot online. *Jurnal Yudistria: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1).

Franz Magnis-Suseno, *Etika Dasar: Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*, Yogyakarta: Kanisius, 2011, hlm. 18–20.

Geraldly Waney, Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis Kuhp) *Lex Crimen Vol. 5 (3) (2016)* hlm.33.

Ibn Hajar al-‘Asqalānī, *Fath̄ al-Bārī bi Syarḥ Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*, Beirut: Dār al-Ma‘rifah, 2004, jil. 10, hlm. 60–62; Al-Qur’an al-Karim, QS. Al-Mā'idah [5]: 90–91.

Ibn Kathir, I. bin ‘U. (1999). *Tafsīr al-Qur’ān al-‘aẓīm* (Vol. 3). Riyadh: Dār Ṭayyibah.

Irawan, V. W. E. (2020). *Etika normatif dan terapan: Urgensi etika ilmiah profesi dalam pendidikan*. Banyuwangi: Sekolah Tinggi Islam Blambangan.

Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

K. Bertens, *Etika*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013, hlm. 13–15.

- Kartono, K. (2005). *Patologi sosial* (Jilid 1). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Mahmud, H. A. (2023). *Pengaruh negatif game online Higgs Domino terhadap akhlak mahasiswa PAI FTK UIN Ar-Raniry* (Skripsi Sarjana). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Makarim Subagyo, A. A., & Astuti, L. (2022). *Faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan perjudian online*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Poerwadarminta, W. J. S. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasityo, E. B. (2018). Pergeseran norma sosial pada remaja di Kota Tanjung Pinang. *Sosiologi Reflektif*, 12(2).
- Rizkillah, M. (2023). *Peran Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh dalam menanggulangi judi online* (Skripsi Sarjana). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 24.
- Setiawan, I. (2021). Dampak judi online pada kehidupan sosial dan akademik remaja. *Jurnal Pendidikan dan Etika*, 15(2).
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017, hlm. 267–269.
- Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, hlm. 266–268.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 60.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 64.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi. (n.d.). *Etika dan tanggung jawab profesi hukum di Indonesia*.
- Uum, M. (2016). *Uji validitas dan uji reliabilitas*. Malang: Sukses Widya Cipta Husada.
- Wahyudi, Ahmad. “Dampak Judi Online terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa.” *Jurnal Sosiologi Agama* 14, no. 2 (2020): 145–160
- Yaman, G. P. N. (2012). *Dinamika memasang judi buntutan pada masyarakat Dusun Karangsono, Tidonorejo Demak* (Skripsi Sarjana). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Zubaedi. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika*. Jakarta: Kencana, 2011, hlm. 85–88.
- Zurohman, A., dkk. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies (JESS)*, 5(2).

Lampiran 3 Hasil Output SPSS Per Responden

Saya mengetahui bahwa Surat Al-Ma'idah ayat 90 melarang keras judi

X1_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	18	17.8	17.8	17.8
	Sangat Setuju	83	82.2	82.2	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Saya memahami bahwa judi termasuk perbuatan setan.

X1_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	17	16.8	16.8	16.8
	Sangat Setuju	84	83.2	83.2	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Saya mengetahui bahwa larangan judi bertujuan menjaga moral dan akhlak manusia.

X1_3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	22	21.8	21.8	21.8
	Sangat Setuju	79	78.2	78.2	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Saya memahami bahwa judi membawa dampak buruk bagi kehidupan sosial dan spiritual.

X1_4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	24	23.8	23.8	23.8
	Sangat Setuju	77	76.2	76.2	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Ayat ini membuat saya sadar bahwa judi online juga berbahaya dan harus di jauhi.

X1_5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Setuju	22	21.8	21.8	22.8
	Sangat Setuju	78	77.2	77.2	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Judi online sangat mudah diakses karena perkembangan internet dan teknologi

X1_6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Setuju	28	27.7	27.7	28.7
	Sangat Setuju	72	71.3	71.3	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Teman sebaya atau lingkungan sekitar dapat memengaruhi seseorang untuk mencoba judi online.

X1_7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Tidak Setuju	4	4.0	4.0	5.0
	Setuju	42	41.6	41.6	46.5
	Sangat Setuju	54	53.5	53.5	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Judi online bisa membuat orang kecanduan dan sulit berhenti.

X1_8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	34	33.7	33.7	33.7
	Sangat Setuju	67	66.3	66.3	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Judi online sering membuat mahasiswa menghabiskan uang untuk hal yang tidak bermanfaat.

X1_9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Setuju	27	26.7	26.7	28.7
	Sangat Tidak Setuju	72	71.3	71.3	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Mahasiswa yang bermain judi online biasanya lebih mudah kehilangan fokus saat belajar

X1_10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	3.0	3.0	3.0
	Setuju	40	39.6	39.6	42.6
	Sangat Setuju	58	57.4	57.4	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Judi online dapat membuat mahasiswa menjadi kurang disiplin dalam kuliah dan tugas.

Y_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Setuju	41	40.6	40.6	42.6
	Sangat Setuju	58	57.4	57.4	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Mahasiswa yang terlibat judi online sering mengabaikan tanggung jawab akademiknya.

Y_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	5.0	5.0	5.0
	Setuju	40	39.6	39.6	44.6
	Sangat Setuju	56	55.4	55.4	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Judi online bisa membuat seseorang berbohong untuk menutupi kebiasaannya.

Y_3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Tidak Setuju	3	3.0	3.0	4.0
	Setuju	32	31.7	31.7	35.6
	Sangat Setuju	65	64.4	64.4	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

**Judi online dapat memengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa
dalam pergaulan sehari-hari.**

Y 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Tidak Setuju	3	3.0	3.0	4.0
	Setuju	36	35.6	35.6	39.6
	Sangat Setuju	61	60.4	60.4	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Menurut Anda, judi online menjadi masalah serius di kalangan mahasiswa.

Y 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Setuju	36	35.6	35.6	37.6
	Sangat Setuju	63	62.4	62.4	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

**Pihak kampus perlu mengadakan penyuluhan atau sosialisasi
tentang bahaya judi online.**

Y 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Setuju	33	32.7	32.7	33.7
	Sangat Setuju	67	66.3	66.3	100.0
	Total	101	100.0	100.0	

Lampiran 4 Statistic Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Judi Online	98	1	4	3.7051	.32913
Penyimpangan Etika	98	1	4	3.5731	.45286
Valid N (listwise)	98				



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Diri

Nama : Ahmad Fadhli
Tempat / Tanggal Lahir : Keude Linteung, 22 Sep 2003
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan/Nim : Mahasiswa / 220303068
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status : Belum Menikah
Alamat : Uteun Pulo

2. Orang Tua / Wali

Nama Ayah : Edi Sufyan
Nama Ibu : Endang Safrina
Pekerjaan Ayah : Pedagang
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga

3. Riwayat Pendidikan

a) SD : SD Negeri Keude Linteung tahun lulus 2015
b) SMP : MTsN 1 Nagan Raya tahun lulus 2018
c) SMA : MAS Darul Ihsan tahun lulus 2021
d) UNIVERSITAS : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 23 Januari 2026
Penulis



AHMAD FADHLI
NIM. 220303068