

RESISTENSI MAHASISWA PAI TERHADAP *CHIP DOMINO*

SKRIPSI

DIKY SAFRIAL PRATAMA

NIM. 180201168

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
1444 H/2022 M**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama . : Diky Safrial Pratama
NIM : 180201168
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi : Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

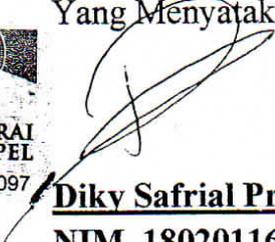
Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan terlebih melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan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

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

Banda Aceh, 20 Oktober 2022

Yang Menyatakan,




Diky Safrial Pratama
NIM. 180201168

RESISTENSI MAHASISWA PAI TERHADAP *CHIP DOMINO*

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 22 Desember 2022 M
28 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Husnizar, S. Ag., M.Ag
NIP. 197103272006041007


Hava Fadiva, S.Pd

Penguji I,

Penguji II,


M. Yusuf, S.Ag., M.A.
NIP. 197202152014111003


Dr. Muzakir, S.Ag., M.Ag
NIP. 197506092006041005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Saiful Muluk, S.Ag., MA, M.Ed, Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diky Safrial Pratama
NIM : 180201168
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi : Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

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

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

Banda Aceh, 15 Desember 2022
Yang Menyatakan,

Diky Safrial Pratama
NIM. 180201168

ABSTRAK

Nama : Diky Safrial Pratama
NIM : 180201168
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Judul : Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino*
Tebal Skripsi : 88 Halaman
Pembimbing I : Dr. Husnizar, S.Ag.,M.Ag
Pembimbing II : M. Yusuf, S.Ag., M.A.
Kata Kunci : Resistensi, Chip Domino

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa manusia ke era digital. Perkembangan ini memiliki dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Mayoritas manusia dipengaruhi oleh perkembangan IT. *Game chip domino* termasuk salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang sangat fenomenal di kalangan remaja, sekalipun orang dewasa/orang tua. *Game chip dominosangat* mempengaruhi kehidupan manusia, terkhusus kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem permainan *game chip domino*, respon mahasiswa/i terhadap *game chip domino*, dan dampak *game chip domino* terhadap pendidikan akhlak mahasiswa PAI. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi dalam penelitian ini ialah resistensi mahasiswa PAI terhadap *game chip domino*. Subjek yang diwawancarai dalam penelitian ini terdiri dari 24 orang mahasiswa PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 38,42% mahasiswa PAI memiliki pengetahuan tentang *game* tersebut, dan terkesan mereka bermain *game* tersebut. Hanya sebahagian dari mereka yang tidak memiliki pengetahuan tentang *game* dan terkesan tidak bermain *game* tersebut (20,1%). Pada umumnya mahasiswa PAI memiliki respon yang negatif terhadap permainan *chip domino* (24.08%), dan sebahagian kecil terdapat respon yang positif terhadap permainan *chip domino*, artinya mereka mengetahui sistem permainan dan termasuk kategori bermain (19,7%) *game* tersebut. Mahasiswa PAI merespon negatif terhadap permainan *game chip domino*, yang berdampak melalaikan kegiatan mahasiswa, lupa waktu ketika sedang bermain, serta sangat berpengaruh terhadap pendidikan akhlak. *Game chip domino* sangat mempengaruhi daya konsentrasi para mahasiswa yang berdampak pada kemampuan dalam menyerap materi pembelajaran menjadi tidak maksimal. *Game chip domino* juga sangat berdampak pada emosional psikologi yang membuat manusia tersebut mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas akibat kekalahan yang diterima.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Alam Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, adapun judul yang penulis ajukan adalah “Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino*”.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kepada Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yaitu bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag.
2. Kepada dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yaitu Bapak Safrul Muluk, S.Ag, M. A. M.Ed, Ph.D.
3. Kepada kepala Prodi Pendidikan Agama Islam yaitu Bapak Marzuki, S.Pd.I, M.S.I.
4. Bapak Dr. Husnizar, S.Ag., M.Ag selaku pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Bapak M. Yusuf, S.Ag., M.A. selaku pembimbing II yang selalu mencurahkan perhatian, bimbingan, nasehat, arahan serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
6. Kepada pihak Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di prodi tersebut.

7. Kepada orang tua penulis yang selalu mendukung dan mendoakan serta memberikan motivasi dan kasih sayang yang tulus kepada penulis yang tidak pernah tergantikan atas jasa-jasa yang sudah diberikan.
8. Kepada teman-teman program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, terima kasih atas kerjasamanya selama ini dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 15 Desember 2022
Penulis,

Diky Safrial Pratama
NIM.180201168



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Kajian Terdahulu yang Relevan.....	10
G. Sistematika Pembahasan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Resistensi.....	14
B. Konsep <i>Chip Domino</i> dan Aplikasinya.....	17
1. Sejarah Permainan <i>Game Chip Domino</i>	17
2. Pengertian <i>Game Chip Domino</i>	17
3. Sistem Permainan <i>Game Chip Domino</i>	22
4. Unsur Judi dalam <i>Game Chip Domino</i>	25
C. Dampak <i>Game Chip Domino</i>	27
1. Terhadap Manusia	28
2. Terhadap Masyarakat	29
3. Terhadap Perekonomian Umat.....	30
4. Terhadap Pendidikan Agama	31
5. Terhadap Psikologi.....	31
6. Terhadap Sikap dan Karakter	32
7. Terhadap Tata Krama.....	32
D. Respon dan Unsur-unsur Jiwa Manusia	33
1. Pengertian Respon.....	33
2. Unsur-unsur Jiwa Manusia.....	34
E. Akhlak dan Ruang Lingkup Akhlak.....	36
1. Pengertian Akhlak dan Ruang Lingkup Akhlak.....	36
2. Pendidikan Akhlak dan Pembahasannya.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian	42

	Halaman
C. Subjek Penelitian	43
D. Instrumen Pengumpulan Data	45
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
B. Sistem Permainan <i>Game Chip Domino</i>	54
C. Respon Mahasiswa dan Mahasiswi PAI Terhadap <i>Chip Domino</i>	63
D. Dampak Permainan <i>Game Chip Domino</i> Terhadap Pendidikan Akhlak	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
4.1 : Analisi Pengetahuan Mahasiswa PAI Terhadap <i>Chip Domino</i>	55
4.2 : Respon Mahasiswa PAI Terhadap <i>Chip Domino</i>	65
4.3 : Pertanyaan Wawancara.....	78



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry
- Lampiran 4 : Instrumen Angket Penelitian
- Lampiran 5 : Lembar Pengetahuan Mahasiswa Tentang Sistem Aplikasi *Chip Domino*
- Lampiran 6 : Lembar Tentang Respon Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino*
- Lampiran 7 : Lembar Instrumen Observasi dan Wawancara
- Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup Penulis

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa era globalisasi, manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi. Teknologi bermakna pengembangan dan kemajuan yang signifikan. Realisasinya dapat merubah kondisi dan situasi kehidupan manusia. Realisasinya dapat memudahkan manusia dan membawa petaka dalam kehidupannya. Inilah problematika kehidupan yang sedang dihadapi oleh manusia dalam hidupnya. Teknologi merupakan hasil karya manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem untuk memudahkan manusia dalam menghadapi persoalan yang dihadapinya. Perkembangan dan kemajuan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, telah dimulai semenjak ditemukannya internet pada tahun 1969. Kondisi ini telah memasuki era baru yaitu dunia perkembangan teknologi multiakses yang multiteknik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa manusia ke era digital. Perkembangan ini memiliki dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, khususnya pada bidang informatika. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi komunikasi yaitu munculnya *handphone* telah menjadi sebuah alat yang canggih. Adapun kecanggihan *handphone* yang digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh dan mampu mengambil foto, merekam video, mendengar musik, mengakses internet dan bermain *game*. *Handphone* terdapat berbagai macam *game* yang muncul di pasaran. Fenomena ini telah menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang bernuansa *game digital* sudah meluas ke

berbagai sektor kehidupan manusia. *Game* sangat mudah diperoleh melalui aplikasi *handphone* dan media internet, *game* akan terus tumbuh dan berkembang pesat, sesuai dengan perkembangan zaman, Berbagai *gadget* terbaru dengan aplikasi *game* canggih bermunculan di tangan-tangan generasi muda, bahkan yang tua sekalipun. Fenomena ini telah membuat kehidupan cepat berubah, tantangan juga terus terjadi, problem kehidupan juga terus bertambah, sehingga risih dan risau pun terus terombang ambing dalam benak pendidik.

Salah satu problem besar terjadi di dalam masyarakat adalah permainan *game online*. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang menyediakan server-server tertentu agar dapat dimainkan. *Game online* menurut Kim pada tahun 2013 menyebutkan *game* atau permainan dan siapapun dapat bermain *game* di waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online*. Menurut Burhan *gameonline* merupakan *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat di akses langsung oleh perusahaan yang khusus menyediakan permainan *game*.

Permainan dan cara memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki oleh penggunanya yaitu dengan seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai koneksi melalui internet. *Gameonline* yang sangat diminati sekarang adalah *game chip domino*. *Gameonline* ini sangat berdampak terhadap semua orang khususnya para remaja (mahasiswa).

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia, hampir semua negara mengenalnya sebagai permainan untung-untungan. Judi merupakan sebuah permasalahan sosial yang berdampak negatif terutama bagi generasi muda yang menyebabkan para pemuda cenderung menjadi malas dalam bekerja dan dana yang diperoleh dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi. Permainan judi sangat bertentangan dengan agama, moral dan kesusilaan. “Judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Main judi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan keberuntungan dan kebetulan, dengan tujuan untuk mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta yang telah di keluarkan semula.¹

Game online tersebut memuat beberapa permainan di antaranya *game chip* secara tidak langsung menggiring dan membentuk perilaku remaja menjadi kurang baik serta menyimpang dari apa yang seharusnya, sehingga memiliki akhlak yang tidak baik. Sementara itu, barang yang menjadi objek dalam akad jual beli yang disebutkan adalah benda maya yang dinamakan “*chip*” dalam *game chip domino*. *Game online* juga membawa dampak negatif yang besar terutama terhadap perkembangan anak maupun jiwa seseorang, serta dapat bersosialisasi melalui *game online* dengan berbagai macam jenis permainan.

¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011), hal. 479.

Banyak *gamer* (sebutan para pemain *gameonline*) yang diuntungkan dari permainan ini, tidak sedikit yang menjadikan sebuah peluang baru agar mendapatkan keuntungan. *Gameonline* ini telah menjadi lahan bisnis yang menggiurkan bagi beberapa *gamer* yang aktif bermain *game chip domino*. Prosedurnya, *game* ini menyediakan uang atau *chip* maya (tidak nyata) untuk bermain dalam *game chip domino*. Semakin sering pemain memainkannya dan jika menang semakin bertambah pula uang atau *chip* yang pemain miliki dalam *game* tersebut.

Banyak *gamer* yang diuntungkan dari *game* tersebut, tidak sedikit yang menjadikan *game higgs domino* menjadi sebuah peluang baru demi mendapatkan keuntungan dengan menjual *chip*. Terdapat sebahagian yang menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan *chip* dan menjualnya kepada pemain lain serta mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam waktu semalam.²

Berbagai kepentingan atau alasan yang dipaparkan oleh para pembeli misalnya: ambisi terhadap permainan saja, hobi atau menjual beli kembali kepada pemain lain. Penjual juga memiliki alasan seperti menjual jasa kemampuan, bisnis secara *online*, maupun tambahan penghasilan. Meskipun awalnya jenis *game* ini disediakan untuk permainan biasa tetapi ada sebahagian pengguna megalih ke permainan judi. *Game chip domino* akan mempengaruhi kepribadian seseorang terhadap tingkah laku sehari-hari sehingga berdampak pada akhlak seseorang.

²M Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki, *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota*, (Yogyakarta, Zahir Publishing, 2021), hal. 69.

Permainan *game online* ini tentu saja dapat memengaruhi semua pemainnya ketika menerima kekalahan, termasuk juga para mahasiswa yang kecanduan bermain *game* ini tentu saja akan memengaruhi tingkah laku sehari-harinya seperti lupa melakukan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa, sering menunda membuat tugas dan bahkan sering meluapkan kata-kata kotor.

Mahasiswa merupakan kelompok masyarakat yang sedang menuntut ilmu ke perguruan tinggi, dan memperoleh statusnya sebagai mahasiswa karena adanya ikatan dengan perguruan tinggi baik itu swasta maupun negeri. Mahasiswa dituntut untuk agar mampu menghindari diri dari perbuatan judi, karena judi merupakan masalah yang menyangkut dengan nilai-nilai sosial dan moral, dan judi merupakan persoalan yang menyangkut dengan tata kelakuan yang im-moral, berlawanan dengan hukum dan bersifat merusak. Akhlak adalah sebuah perilaku manusia yang baik dan harus dikerjakan dan menghindari dari perbuatan buruk dalam kehidupan sehari-hari yang berdampak pada nilai moral.

Pengaruh *game online* terhadap mahasiswa di antaranya, turunnya minat belajar, kurangnya rasa kepedulian terhadap lingkungan sosial, bahkan sering juga terjadi tindak kriminal, misalnya mahasiswa mencuri uang orang tuanya untuk membeli *chip*.

Berdasarkan fakta di lapangan, ada beberapa mahasiswa yang bermain *gameonline* sebagai sarana untuk menghilangkan beban pikiran sehingga ramai yang memainkan *game chip domino*. Awalnya hanya sebagai hiburan agar dapat menghilangkan beban, tetapi *game* ini secara tidak langsung dapat membuat seseorang candu untuk memainkannya, karena daya tarik *chip domino* ini sangat

besar pengaruhnya terutama bagi mahasiswa yang ingin menghasilkan uang saku lebih. Seperti yang terjadi pada salah satu warung kopi di sekitaran kampus, peneliti melihat dan mengamati mahasiswa yang sedang memainkan permainan *game chip domino*. Ketika bermain *game chip domino* ini mahasiswa tersebut dengan penuh rasa gembira dan bangga ketika mendapatkan keuntungan, dan menjualnya ke teman yang lain. Ketika teman yang sama bermain *gamechip* ini tidak sedang berminat untuk membelinya, kemudian pemain tersebut memilih untuk mencari agen *chip* di daerah terdekat yang biasa agen tersebut sudah siap menampung berapapun jumlah *chip* yang akan dijualkan kepadanya, dan ketika mengalami kekalahan pemain tersebut akan merasa kesal dan mengelurkan kata yang tak pantas, bahkan saking kesalnya hingga memukul teman yang berada disampingnya.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengajukan judul “**Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino***”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem permainan *game chip domino*?
2. Bagaimana respon mahasiswa PAI terhadap permainan *game chip domino*?
3. Apa dampak permainan *game chip domino* terhadap pendidikan akhlak mahasiswa PAI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem permainan *game chip domino*.
2. Untuk mengetahui respon mahasiswa PAI terhadap permainan *game chip domino*.
3. Untuk mengetahui dampak permainan *game chip domino* terhadap pendidikan akhlak mahasiswa PAI.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan keilmuan yang berkaitan dengan dampak *game chip dominoterhadap* pendidikan mahasiswa PAI.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan *game chip dominoterhadap* pendidikan mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh, serta dapat menerapkan bagaimana cara mengatasi bahayanya *game chip dominoterhadap* Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- b. Bagi lembaga, hasil penelitian ini diperoleh secara konkrit tentang kondisi objektif lembaga mengenai dampak negatif *game chip domino* terhadap mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- c. Bagi pengelola, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan pengetahuan tentang dampak *game chip domino* terhadap pendidikan mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam menafsirkan istilah yang terdapat dalam proposal skripsi yaitu “Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino*”. Maka definisi operasional yang akan di jelaskan sebagai berikut:

a. Resistensi

Resistensi menurut Barnard dan Jonathan, resistensi merupakan suatu perlawanan ataupun penolakan untuk memprotes perubahan-perubahan yang terjadi dan yang tidak sesuai.³ Pada penelitian ini yang dimaksudkan resistensi adalah suatu tindakan yang berupa perlawanan masyarakat bawah terhadap pihak yang lebih kuat dibandingkan pihak lawan. Hubungan yang terjalin antara masyarakat bawah dengan masyarakat atas yang masuk dalam kategori lebih kuat menjadikan hubungan tersebut tidak seimbang. Oleh sebab itu, masyarakat bawah tersebut mencari upaya untuk menyetarakan dan membuat hubungannya menjadi seimbang dengan menggunakan resistensi atau dengan cara perlawanan agar pihak yang lemah tidak tertindas dan tidak diasingkan oleh pihak yang lebih kuat. Dalam penelitian ini resistensi atau perlawanan dilakukan oleh mahasiswa terhadap *game chip domino*. Tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut

³Sovanda Risky Komorina, *Resistensi Masyarakat Resistensi Masyarakat Kelurahan Gunung Anyar Kecamatan Gunung Anyar Surabaya Tentang Rencana Pembangunan Apartemen Dan Mall*, Paradigma, volume 05, hal. 2.

dikarenakan mahasiswa melihat dampak negatif berdasarkan fakta di lapangan yang membuat menurunnya minat belajar, rasa peduli, hingga tindak kriminal.

b. *Game Chip Domino*

Higgs Domino merupakan game *online* yang dapat didownload di *playstore* dengan jenis permainan yang sangat banyak seperti *domino*, kartu, dan slot. *GameOnline* dapat diakses dan dimainkan bila sudah terhubung dengan jaringan internet.⁴ Permainan berbasis kartu ini dimainkan dengan mengandalkan keberuntungan setiap orangnya dan harus memahami permainan secara khusus. Apabila pemain dapat memenangkan permainan maka akan mendapatkan sejumlah koin dimana koin tersebut dapat ditukar dengan pulsa. *game higgs domino* ini biasa dimainkan oleh pelajar hingga mahasiswa. Namun, kehadiran *game chip domino* justru membawa pengaruh negatif terhadap beberapa pelajar khususnya mahasiswa. Kehadiran *game online* seringkali membuat beberapa minat belajar beberapa mahasiswa menjadi menurun hingga terjadinya tindak kekerasan. Tindak kekerasan yang biasa sering terjadi yaitu tindak kekerasan berupa *bullying*. Apabila dilihat dalam pandangan Islam, *game online* sebenarnya diperbolehkan. Namun, apabila *game online* tersebut diiringi dengan perjudian maka permainan tersebut haram.

c. Akhlak

Akhlak berasal dari kata *Khuluqun* jamaknya akhlak yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Sedangkan secara istilah akhlak adalah

⁴Nasruddin Khalil Harahap, *Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*, TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman, Vol. 07 No. 2 Desember 2021, h. 260.

tabiat atau sifat yang melekat pada diri seseorang, yaitu keadaan jiwa yang terlatih, sehingga dari jiwa tersebut melahirkan perbuatan-perbuatan secara mudah dan spontan tanpa memikirkan dan membuat perencanaan terlebih dahulu.⁵ Pada dasarnya, akhlak adalah perilaku yang menjadikan keyakinan serta ketaatan pedoman terbentuknya akhlak yang baik. Akhlak seorang muslim dapat terbentuk dengan baik apabila mengikuti ajaran Allah dan juga Rasulullah. Akhlak bagi seorang muslim menjadi salah satu indikator atau penilaian untuk mengetahui apakah orang tersebut memiliki perilaku dan perangai yang baik atau tidak. Akhlak yang baik tidak hanya dinilai sesama manusia tetapi akhlak yang baik juga dinilai terhadap Allah SWT.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini bukanlah hal yang baru, banyak penelitian yang berhubungan atau relevan dengan judul penelitian ini. Adapun artikel jurnal maupun skripsi yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Normala Hidayati dengan judul “Pengaruh Kesenangan *GameOnline* Terhadap Akhlaq Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh kesenangan *gameOnline* terhadap akhlak madzmumah siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Penelitian ini lebih fokus pada cara memperoleh informasi secara konkrit tentang kondisi objektif lembaga pendidikan mengenai pengaruh *gameonline*

⁵Ahmad Mustofa, *Akhlaq Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia 1997), hal. 15.

terhadap akhlak madzmumah siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan ini lebih menekankan kepada aspek proses atau suatu tindakan yang dilihat dari pendekatan statistik, pengumpulan data, penampilan, penafsiran, hingga hasilnya banyak menggunakan kata-kata.⁶ Adapun hasil penelitian menjelaskan tentang kesenangan bermain *gameonline* pada MTs Sunan Kalijogo Kota Malang cenderung bertingkat tinggi. yaitu siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang dari 15 item dengan skor 1-4, sehingga *gameonline* memiliki skor yang tertinggi 60 dengan mean hipotetik 37,5. Berdasarkan hasil penelitian, skor penelitian *gameonline* tertinggi adalah 60 dengan mean empirik 40,2. Ketika dibandingkan antara mean hipotetik dan mean empirik, maka mean empirik besar dari pada mean hipotetik.⁷

Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah terletak pada aspek fokus penelitian pada dua aspek akhlak yaitu mazmumah dan mahmudah, sedangkan peneliti memfokuskan pada meneliti secara skala likert pada Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah UIN Ar-raniry Banda Aceh.

Selanjutnya Penelitian yang diteliti oleh Yulia Lestari dengan judul “Dampak Game *Online* Terhadap Perilaku siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi”. Penelitian ini berfokus pada dampak negatif dari *game online* terhadap perilaku siswa MTsN 4 kota Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 10.

⁷Normala Hidayatii, *pengaruh kesengan game online terhadap akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang*, *Skripsi online*, di akses pada tanggal 17 juni 2021, pada situs: <http://etheses.uin-malang.ac.id/>.

mengetahui apa saja dampak negatif *game online* terhadap perilaku siswa MTsN 4 Kota Jambi, untuk mengetahui upaya apa saja yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku siswa di MTsN 4 Kota Jambi. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya dampak negatif *game online* terhadap siswa, sehingga bersikap hiperaktif terlihat dari sikap sulitnya berkonsentrasi serta berlakuan kasar terhadap temannya.⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Febryani Umakamea dengan judul “Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makassar (dalam Tinjauan Post Modern)”. Penelitian ini bertujuan mengetahui perilaku sosial dan dampak yang terjadi daripada penggiat game higgs domino di kota Makassar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa bermain game online secara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Motivasi belajar mereka menjadi rendah, dan waktu sosialisasi dengan teman sebaya juga semakin berkurang.⁹

⁸Yulia Lestari, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Kota Jambi, Skripsi online*, Di akses pada tanggal 21 juni 2021, Pada situs: <http://repository.uinjambi.ac.id/1473/>.

⁹ Febryani Umakamea, *Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makassar (dalam Tinjauan Post Modern), Skripsi Online*, di akses pada tanggal 25 Desember 2022, pada situs <http://digilibadmin.unismuh.ac.id/>

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa tahap yang disebut bab. Masing-masing bab dijelaskan atau diuraikan masalah tersendiri, namun masih dalam konteks yang saling berkaitan. Secara sistematis penulisan ini merupakan materi pembahasan keseluruhannya kedalam lima bab yang terperinci.

Bab I, berisikan pendahuluan yang terdiri dari pengantar didalamnya terurai mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah kemudian di lanjutkan dengan tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu yang relevan, dan sistematika pembahasan.

Bab II, bab ini membahas tentang landasan teori menyangkut “*Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap Chip Domino*”. Pada bab ini peneliti akan membahas segala teori yang terkait dengan judul penelitian.

Bab III, membahas tentang metode penelitian, yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan analisa data.

Bab IV, membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian terkait dengan Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino*.

Bab V, berisikan tentang penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Resistensi

Perlawanan secara harfiah adalah "perlawanan atau pertentangan". Berasal dari bahasa Inggris adalah *resist*. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah semua tindakan yang menentang atau penolakan yang bersifat formal maupun informal jika mereka tidak setuju dengan apa yang sudah berfungsi dapat disebut perlawanan. Menurut Scott, resistensi dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu resistensi yang disebabkan oleh penyebab langsung dan tidak langsung. Resistensi masyarakat karena penyebab secara langsung seperti penindasan, ancaman, tekanan, paksaan yang dilakukan oleh satu kelompok terhadap kelompok lain. *Resistensi* yang berjalan secara tidak langsung dilakukan melalui perlawanan rahasia atau secara sembunyi-sembunyi, *resistensi* rahasia mencapai hasil yang lebih optimal daripada perlawanan yang dilakukan secara terang-terangan. Resistensi dalam ilmu sosiologi merupakan suatu perlawanan yang dilakukan secara terang-terangan ataupun secara diam-diam terhadap aktivitas yang dilakukan oleh suatu pihak dalam masyarakat.¹⁰

Konsep perlawanan (*resistance*) dapat diimplementasikan oleh siapa saja dengan berbagai cara, baik secara simbolis maupun implementasi faktual, sehingga membuat resistensi menjadi lebih kultural. Resistensi merupakan suatu perilaku kelompok dimana mereka melakukan suatu upaya untuk menghindari hal yang

¹⁰Wahyuni, *Identifikasi Pola Psikologi Komunikasi Resisten dalam Masyarakat*, Jurnal Peurawi, Vol. 1 No. 1 2018, h. 6.

membuat kelompok tersebut tidak nyaman dan menyebabkan konflik. Pada dasarnya resistensi digunakan sebagai upaya sekelompok orang untuk melakukan perlawanan dimana kelompok tersebut merupakan kelompok yang tertindas.¹¹ Perlawanan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk tindakan yaitu dengan melakukan dua gerakan strategis yang saling bertentangan, pemberontakan, sementara yang lain mengisolasi diri.

Manusia adalah subjek kekuasaan, maka semua manusia akan melawan dan resistensi terhadap kekuasaan yang lain. Menurut Scott terdapat beberapa bentuk resistensi yaitu:

- a. Resistensi tertutup (simbolis atau ideologis), yaitu gosip, fitnah, penolakan kategori yang disangsikan ke masyarakat, dan penarikan rasa hormat bagi para pihak yang di tentang.
- b. Resistensi semi-terbuka (protes sosial atau demonstrasi)

Resistensi terbuka adalah bentuk perlawanan yang terorganisir, sistematis dan berprinsip. Perilaku perlawanan atau resistensi merupakan salah satu hal yang dianggap kultural dikarenakan kehadirannya muncul akibat adanya tindakan sehari-hari masyarakat.¹² Resistensi dapat dilihat dan sering terjadi di dalam kegiatan sehari-hari masyarakat yang berupa suatu kisah, tema pembicaraan, dan lainnya. Gejala yang digunakan dalam perlawanan ini adalah metode kekerasan seperti mengetuk, memukul, meludahi, melempar, mengumpat, mengucilkan, menghina, menjerit, mengusir, menatap dengan sinis, menumbuk, mencibir, dan

¹¹Rasimin dan Muhamad Hamdi, *Bimbingan dan Konseling Kelompok*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hal. 185.

¹²Wahyuni, *Identifikasi Pola Psikologi Komunikasi Resisten dalam Masyarakat*, Jurnal Peurawi, Vol. 1 No. 1 2018, hal. 7.

melihat ancaman dan lain sebagainya. Pada akhirnya pendekatan terhadap penelitian level lokal dan bentuk-bentuknya pun mungkin dapat bernilai serta dalam memahami dinamika pembangunan. Perlawanan sehari-hari dan bentuknya merupakan gejala yang terjadi disekitar kita, yang kadangkala sering terlupakan hingga terhadap suatu hal tidak harus terbuka. Maka secara tidak sadar kita telah melakukan perlawanan secara diam-diam. Resistensi dalam kegiatan sehari-hari tersebut dilakukan untuk meminimalisir dan juga menghindari terjadinya kerugian dalam kehidupan dan upaya untuk membela diri.¹³

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa resistensi memiliki keterkaitan dengan sikap seseorang atau sekelompok orang. Sikap yang dimiliki oleh seseorang dapat berupa sikap negatif ataupun sikap positif. Sikap positif akan timbul ketika seseorang menyukai suatu hal yakni dalam penelitian ini adalah *game online chip domino*, maka orang tersebut akan terus menyukainya dan akan terus memainkannya. Namun sikap negatif akan timbul apabila seseorang tidak menyukai permainan *online* tersebut dan menjauhkannya. Sikap negatif ataupun positif yang timbul tersebut dapat mempengaruhi tingkah laku dan perilaku seseorang. Pada kondisi tersebut, resistensi akan terjadi sesuai dengan sikap yang diambil oleh seseorang. Sikap resistensi atau perlawanan seseorang terhadap *game online chip domino* akan terjadi ketika orang tersebut tidak menyukai permainan *Chip Domino*. Selain itu resistensi akan terjadi ketika seseorang takut akan suatu hal, faktor kepercayaan dan ketidaknyamanan.

¹³ Bayu Febrianto, *Faktor Resistensi Buruh Terhadap Kebijakan Sisten Outsourcing*, Journal of Management Studies, Vol. 15 No. 1 2021, hal. 24.

B. Konsep *Chip Domino* dan Aplikasinya

1. Sejarah Permainan *Game Chip Domino*

Sejarawan percaya bahwa pencipta daripada *game domino* adalah Keung T'ai Kung di abad ke-12 SM. Sedangkan, catatan sejarah lain menunjukkan bahwa penemunya adalah Hung Ming (181-234 M). Ia menciptakan permainan ini agar prajuritnya tetap terjaga di malam hari di kamp untuk mengawasi musuh. Ada pula yang mengatakan kalau permainan ini ditemukan di Tiongkok pada tahun 1120 M oleh seorang negarawan. Kemudian, orang ini menyerahkan permainannya ke Kaisar Hui Tsung lalu diedarkan ke luar negeri atas perintah kekaisaran.

Para pedagang dan saudagar China turut ikut menyebarkan permainan ini di Eropa. Sehingga domino ini sudah banyak dimainkan di benua sekitar awal abad ke-18 di wilayah Naples dan Venice. Jadi kartu domino memang cukup berkembang sangat pesat di Eropa dan disebarkan secara luas dari benua ini. Hal ini membuktikan bahwa nama domino berasal dari bahasa latin, dan bukan bahasa China. Kemungkinan domino yang aslinya berasal dari China sudah mengalami evolusi di Eropa seperti yang terjadi pada kartu remi.¹⁴

2. Pengertian *Game Chip Domino*

Game online merupakan sebuah jenis video permainan yang dapat diakses saat perangkat yang digunakan terhubung dengan internet. Jenis permainan ini memungkinkan para pemainnya (*player*) untuk saling terhubung dengan pemain lain. Para pemain ini dapat saling terhubung satu sama lain dan dapat melakukan

¹⁴ Haidar Ahmad, Sejarah Permainan Domino, diakses pada tanggal 25 Desember 2022, pada <https://elmoyya.com/cara-bermain-domino/>

sebuah interaksi baik melalui lisan maupun tulisan.¹⁵ Seiring perkembangan zaman, *game online* mulai dapat diakses oleh para pemain dalam jumlah besar. Perusahaan penyedia *game online* juga senantiasa berinovasi dengan menyediakan layanan tambahan yang dapat diakses oleh para pemain dengan beberapa syarat.¹⁶ Salah satu syarat tersebut adalah penambahan biaya, *ayai* yang biasa lebih dikenal dengan *top up*. Kualitas layanan tambahan yang diperoleh oleh pemain sangat bergantung pada jumlah *top up* yang dilakukan oleh pemain.

Salah satu *game online* yang sampai saat ini masing banyak digandrungi orang-orang adalah *game online chip domino*. *Game* ini merupakan salah satu permainan berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai *game*, mulai dari *domino*, kartu, *fuzle*, serta slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak *chip* yang didapat dari kemenangan. *Game online* ini dibuat oleh salah satu *developer* Jakarta Pusat tepatnya di Jalan MH Thamrin. *Game higgs domino* dirilis pada Tahun 2018 tepatnya pada tanggal 12 November 2018 oleh Higgs Games serta dapat diunduh di *App Store* maupun *Playstore*. Hingga Juni 2022, *game* ini telah diunduh sebanyak 50 juta pengguna di *PlayStore* dan 62 ribu pengguna di *AppStore* (jurnal Sayopi et al). Pada permainan ini menggunakan *chip* atau sejenis mata uang yang dipergunakan dalam *game online*, serta memiliki fungsi sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam *game online chip domino*.

¹⁵Muhammad Abdika Yarobby, 2017, *Pengaruh dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Siswa Angkatan X SMAIT Nururrahman, Karya Ilmiah*, Di akses, pada tanggal 28 November 2022, pada situs: https://www.google.co.id/books/edition/pengaruh_warnet_terhadap_pelajar/15_MDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1.

¹⁶Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: AE Media Grafika, 2019), hal. 6.

Game ini diciptakan dengan banyak fitur-fitur yang menarik. Pertama kali mendownload *game online chip domino*, pemain akan mendapatkan dua akun sekaligus, yaitu akun pengunjung biasa dan akun yang diharuskan terlebih dahulu untuk *log in* ke akun *Facebook*. Ketika bermain di akun pengunjung, pemain akan ditawarkan koin atau biasa disebut *chip* senilai 1M atau setara dengan 1 juta. Sedangkan jika pemain bermain dengan akun yang telah dihubungkan dengan akun *Facebook* maka pemain akan mendapatkan *chip* sejumlah 30M atau setara dengan 30 Juta. *Chip* yang diperoleh akan digunakan untuk menjalankan berbagai fitur yang disediakan oleh *game*.

Pemain dapat menikmati jenis permainan yang disediakan dalam setiap levelnya, namun bagi pemain yang belum mencapai level 5 hanya dapat mengakses permainan jenis *Domino Gaple*, *QiuQiu* dan *Texas Poker* dan *game* santai lainnya. Berbagai fitur menarik yang ditawarkan dalam permainan *game* ini hingga membuat pengguna *game* tidak mudah merasa bosan dan meluangkan lebih banyak waktu untuk mengakses *game chip domino*. Ketika level *chip dominotelah* melewati level 5 maka permainan menjadi semakin seru, karena pada level 6 pemain akan bisa membuka fitur *Slot Duo fu Cai*, *Fafa* dan *Dragon*. Dalam permainan *Slot Duo fu Cai*, *Fafa* dan *Dragon* keberuntungan semakin cepat dan sistem bermain akan menjadi lebih menantang.¹⁷

¹⁷Mahmud Fauzi dan Zul Anwar Ajir Harahap, *Chip Domino Ditinjau dari Hukum Pidana Islam*, Padang, El- Thawalib, Volume 3 No. 2. April, 2022, hal. 290.



Foto 1. Tampilan Beranda *Game Chip Domino*. Sumber: *Game Higgs Domino*

Game Chip Domino merupakan permainan *online* yang dapat di download di *playstore* yang berisi beberapa jenis permainan seperti *domino*, kartu, dan *slot* yang hanya bisa dimainkan apabila terhubung dengan internet dimana pemain bisa mendapatkan pulsa. Apabila telah mendapatkan Rp 10.000 dalam permainan tersebut dan *chip* (koin) untuk bermain yang dapat diperjual belikan dengan meng-*upgrade* akun menjadi akun perunggu. Koin tersebut bisa didapatkan dengan membelinya pada pengembang *game* itu sendiri. Harga dan nominal koin yang dijual beragam, mulai dari Rp. 5.000 - Rp. 500.000. berikut daftar harga yang telah ditetapkan di dalam *game*.¹⁸



Foto 2. Daftar Harga *Chip* di Dalam *Game*. Sumber: *Game Higgs Domino*

¹⁸Aman Syukur dan Putri Ramadhani, S.H.i,M.H, *Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin di Perjual belikan di Tinjau dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif*, Medan, Volume 4 Nomor 2 September 2021, hal. 334.

Berdasarkan gambar 2, harga *chip* yang diperjual belikan di luar aplikasi dapat ditentukan. Penentuan harga ini memunculkan pasar baru untuk para pengguna yang telah banyak mengumpulkan koin. Koin tersebut dihadiahkan/dikirimkan kepada pemain lain dengan cara melakukan transaksi pembelian di luar *game*, yaitu menggunakan alat pembelian yang sah. Pastinya harga yang ditetapkan jauh lebih murah dan terjangkau dari pada harga yang disediakan oleh pengembang *game higgs domino* itu sendiri. Pada tanggal 29 Oktober 2020, harga *chip* berkisar Rp. 60.000–Rp. 70.000 untuk 1B-nya. Sedangkan perbandingan harga yang ditetapkan oleh pihak pengembang *game* bisa dilihat pada gambar 2. Itulah yang menyebabkan para pemain lebih memilih untuk membeli koin dari pemain lain ketimbang membeli dari pengembang *game*.

Harga tersebut bisa berubah-ubah seiring berjalannya waktu, ditentukan juga oleh lokasi tempat penjual yang melakukan transaksi. Misalnya, di tempat yang jauh dari pusat kota harganya bisa lebih mahal Rp. 5.000-Rp. 20.000 dari harga yang sebelumnya disebutkan di atas.

Game online chip domino yang merupakan permainan *gadget* berbasis kartu ini mengandalkan keberuntungan seseorang untuk memenangkan permainannya. Permainan ini dapat diunduh melalui *Google Playstore* secara gratis. Biasanya yang memainkan permainan ini adalah pelajar hingga dewasa. Permainan *chip domino* memberikan hadiah khusus berupa koin yang dapat dicairkan menjadi pulsa oleh pemainnya. Namun, dalam pandangan Islam, *game* ini menjadi sebuah kontroversi dimana *game chip domino* merupakan permainan yang setara dengan judi. Meskipun sering digunakan oleh para pemain untuk

mendapatkan hiburan, secara tidak sadar mereka sebenarnya sedang bermain judi melalui *gadget* dalam permainan ini. Dalam pandangan Islam, judi merupakan suatu perbuatan tercela, dilarang serta haram bagi umat muslim. Selain dilarang, *game online chip domino* ini membawa dampak negatif bagi para pemainnya, khususnya mahasiswa. Kehadiran *game online* seringkali membuat minat belajar beberapa mahasiswa menjadi menurun hingga terjadinya tindak kekerasan. Tindak kekerasan yang biasa sering terjadi yaitu tindak kekerasan berupa *bullying*. Apabila dilihat dalam pandangan Islam, *game online* sebenarnya diperbolehkan. Namun, apabila *game online* tersebut diiringi dengan perjudian maka permainan tersebut haram.

3. Sistem Permainan *Game Chip Domino*

Permainan *chip dominodapat* dimainkan oleh 2 sampai 4 orang dalam setiap putaran. Setiap pemain nantinya akan mendapatkan tujuh buah kartu (jika dimainkan oleh empat orang pemain) yang dapat dikombinasikan menjadi dua pasang nilai. Nilai kartu dilihat dari penjumlahan dua kartu dengan melihat angka belakangnya saja. Pada saat permainan berlangsung, para pemain saling bertaruh koin yang dimilikinya. Namun, jika ada pemain yang tidak bisa mengeluarkan kartu, maka *chip* yang dimiliki pemain tersebut akan dipotong sebanyak 150k dan diberikan kepada pihak lawan. Selanjutnya *chip* yang dimiliki oleh pemain dapat ditukar dengan pulsa melalui cara menukarkan *chip* yang telah didapatkan melalui aplikasi *gamechip domino*. Para pemain harus mengumpulkan *chip* sejumlah Rp. 25.000 – Rp. 27.000 sehingga dapat ditukarkan dengan voucher pulsa senilai Rp. 10.000. Penukaran *chip* dengan voucher pulsa hanya dapat dilakukan sekali dalam sebuah *event* atau setiap minggu sekali dalam masa *event*.

Permainan menjadi semakin menarik karena *game chip domino* menyediakan fitur *top up* yaitu dengan cara mengisi ulang, dan mengirim *chip*. Dengan fitur tersebut, pemain saling berbagi *chip*. Namun fitur inilah yang dimanfaatkan oleh para pemain untuk melakukan transaksi jual beli. Jika membeli melalui fasilitas *top up* untuk *chip* sebanyak 400M (400juta) harus membayar Rp. 60.000. Tapi apabila melalui jasa bandar *chip* harganya lebih murah, berkisar antara Rp. 65.000 sampai Rp. 70.000 untuk *chip* sebanyak 1 B (1 miliar). Sebagai gambaran, bila seorang *gamer* menang *jackpot* sebesar 11 B (11 miliar) *chip*, jika dijual maka ia akan mendapatkan uang berkisar antara Rp. 660.000 sampai Rp. 880.000.¹⁹

Koin yang dibeli akan digunakan pemain sebagai modal untuk memainkan permainan pada *game higgs domino* tersebut. Biasanya permainan yang paling digemari adalah permainan *slot*. Ada 5 jenis permainan *slot*, yaitu *DuoFu DuoCai*, *RezekiNomplok*, *5Dragons*, *Panda*, dan *FaFaFa*. Dikarenakan pada permainan *slot* tersebut *chip* dapat dengan cepat dilipatgandakan, jika pemainnya beruntung.



Foto 3. Permainan *Slot Higgs Domino*. Sumber: *Game Higgs Domino*

¹⁹Subur Dani, 2020, *Game Higgs Domino Jadi Ajang Mencari Uang, Ulama Aceh: Jualnya Haram, Beli Pun Haram*, Di akses pada tanggal 7 Juli 2022, Pada situs: <https://aceh.tribunnews.com/2020/10/05/game-higgs-domino-jadi-ajang-mencari-uang-ulama-aceh-jualnya-haram-beli-pun-haram?page=3>.

Kelima jenis permainan tersebut pada dasarnya sama saja, yaitu dengan menekan tombol *spin* yang membuat *slot* berputar hingga berhenti dan memunculkan gambar-gambar tertentu, dengan ketentuan yang telah ditetapkan, pemain akan mendapatkan *jackpot* jika beruntung. Misalnya dengan memunculkan gambar karakter-karakter tertentu pada *slot FaFaFa* dan gambar hewan-hewan pada slot *5 Dragons*. Seperti pada gambar (no 4 dan 5).



Foto 5. Permainan slot *FaFaFa*. Sumber: *Game Higgs Domino*



Foto 6. Permainan Slot *Dragons*. Sumber: *Game Higgs Domino*

Dengan demikian, pemain yang berhasil mendapatkan *jackpot* akan mendapatkan hadiah kemenangan berlipat ganda. Dari situlah koin dapat terkumpul. Koin yang sudah terkumpul tersebut akan dijual kembali dengan harga yang sudah disepakati oleh para pemain di lapangan.

Dapat disimpulkan bahwa sistem permainan *game chip domino* adalah permainan *online* menggunakan *chip* (pengganti koin) yang digunakan sebagai bahan taruhan dalam permainan. Semakin banyak *chip* yang dimiliki oleh pemain dan digunakan sebagai bahan taruhan, maka semakin besar kemungkinan untuk memenangkan *chip* yang dipertaruhkan oleh pemain lain. Apabila pemain kehabisan *chip* maka dapat melakukan isi ulang melalui aplikasi atau membeli dari agen penadah yang biasanya harganya jauh lebih murah.

4. Unsur Judi dalam *Game Chip Domino*

Pada dasarnya Islam tidak melarang umatnya untuk memainkan sebuah permainan dengan tujuan untuk mendapatkan hiburan dan kesenangan. Namun, permainan akan haram jika di dalamnya bercampur dengan judi, karena salah satu ciri judi adalah mengandung untung dan rugi bagi salah satu dari kedua belah pihak. Para ulama fiqih memberikan definisi bahwa permainan yang bercampur judi adalah permainan yang menawarkan keuntungan tanpa melalui jalan yang masuk akal menurut hukum syariah. Judi dalam permainan biasanya bersifat keberuntungan yang memberikan harapan pada para pemainnya untuk mendapatkan keuntungan besar dengan jalan singkat. Untung-untungan yang dimaksudkan di atas akan menjadikan seseorang tenggelam ke dalam khayal dan angan-angan, sebab jika ia menang, otomatis ia akan mendapat keuntungan tanpa usaha yang lebih.²⁰

²⁰Zakiyan Rifqa, *Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesan Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*, Skripsi, 2022, hal. 2.

Permainan *game online chip higgs domino scatter* tentu tidak jauh berbeda dengan permainan judi *online* lainnya yang juga dapat memberikan dampak bagi pemainnya. Mengingat kata judi tentu tidak ada dampak baiknya, baik bagi Mahasiswa ataupun bagi orang-orang yang memainkannya. Walaupun judi *online chip domino* dapat menambah finansial atau uang, namun secara agama finansial atau uang yang diperoleh dari hasil perjudian adalah haram untuk digunakan dan merupakan tipu daya syaitan.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam firman Allah dalam QS. Al Maidah: 90,

الشَّيْطَانِ عَمَلٍ مِّن رَّجْسٍ وَالْأَزْلَامُ وَالْأَنْصَابُ وَالْمَيْسِرُ الْخَمْرُ إِنَّمَا أَمْوَالُ الَّذِينَ يَأْتِيهَا
تُفْلِحُونَ لَعَلَّكُمْ فَاجْتَنِبُوهُ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.” QS. Al Maidah: 90

Melakukan kegiatan perjudian adalah termasuk salah satu dalam dosa besar sebagaimana dijelaskan dalam Firman Allah dalam QS. Al-Baqarah: 219,

نَفْعِهِمَا مِنْ أَكْبَرٍ وَأَثْمُهُمَا لِلنَّاسِ وَمَنَافِعُ كَثِيرٌ أَمْ فِيهِمَا قُلٌّ وَالْمَيْسِرُ الْخَمْرُ عَنِ يَسْأَلُونَكَ
تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ الْآيَاتِ لَكُمْ اللَّهُ يُبَيِّنُ كَذَلِكَ الْعَفْوُ قُلْ هُوَ يُنْفِقُونَ مَاذَا وَيَسْأَلُونَكَ

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu tentang (meminum) khamar dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya itu terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia," tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan”.QS. Al-Baqarah: 219.

Pada dasarnya, permainan *slot chip domino* ini menggunakan *chip/koin* yang digunakan sebagai bahan taruhan saat bermain. Semakin banyak *chip* yang dimiliki dan dijadikan sebagai modal, potensi kemenangan yang akan diraih juga akan lebih besar. Apabila *chip* yang dimiliki kemudian habis, permainan (aplikasi) ini juga menyediakan solusi untuk mengisi ulang *chip*, akan tetapi lebih mahal dan tidak sebanding uang yang telah dikeluarkan dengan *chip* yang didapatkan. Maka sebagian orang menggunakan kesempatan ini untuk menjadi bandar *chip*, begitu pula dengan pengguna beranggapan bahwa *chip* yang diperjual belikan lebih murah dan sebanding dengan *chip* yang diperoleh dan memperoleh banyak keuntungan.

c. Dampak Game Chip Domino

Game online merupakan salah satu jenis hiburan baru yang menyediakan banyak fitur-fitur menarik yang memanjakan para penggunanya. *Game chip domino* sejak awal kemunculannya hingga sekarang semakin banyak digandrungi oleh masyarakat. Fitur menarik serta kemudahan untuk mengaksesnya menyebabkan banyak pengguna *game* ini menjadi ketergantungan atau biasa disebut dengan kecanduan. Alasan seseorang merasakan kecanduan pada sebuah *game* yaitu *game* yang didesain khusus agar para penggunanya merasakan kesulitan di setiap levelnya. Kesulitan ini menyebabkan para penggunanya merasa tertantang untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dan akhirnya menyebabkan kecanduan.²¹

²¹Gillbert Luis Ondang, dkk., 2020, *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT*, Jurnal Holistik, Vol. 13 No. 2, hal. 3.

Penggunaan waktu yang berlebihan dalam penggunaan *game online* dapat mengganggu dan berdampak pada aktivitas sehari-hari para penggunanya. Pengguna *game online* terutama para remaja yang mengalami kecanduan *game online* biasanya kesulitan untuk mengatur waktunya. Kesulitan mengatur waktu akibat kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif yang dapat merugikan diri sendiri.²² Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah, benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat positif maupun negatif.²³ Dampak juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang timbul akibat adanya sebuah kejadian yang terjadi dalam diri individu maupun masyarakat dan menghasilkan perubahan yang bersifat positif maupun negatif terhadap kelangsungan hidup. Adapun dampak dari *game chip domino*, sebagai berikut:

1. Terhadap Manusia

a. Keluarga

Sulitnya membagi waktu bersama keluarga hingga berdampak negatif yang sering dirasakan oleh remaja yang sering melakukan judi *online*. Hal ini disebabkan karena pemain judi *online* terkadang suka memilih di dalam kamar untuk bermain judi *online*.²⁴

b. Mengalami Kecanduan

Kecanduan adalah dampak negatif yang ditimbulkan dari judi *online chip domino*. Kecanduan tentunya menjadi hal yang sangat menakutkan bagi setiap

²²Ismi Zakiah dan Ritanti, *Kecanduan Game Online pada Remaja dan Penanganannya*, (Tangerang: Media Sains Indonesia, 2021), hal.19.

²³Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, tahun, 2017), hal. 243.

²⁴Hasanuddin, *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)*, Makasar, Volume 1, nomor 2, 2019, hal. 132.

masyarakat yang tidak menyukai perjudian, terutama bagi orang tua, tokoh agama, dan tokoh adat. Perjudian *online* ini sangat bertentangan dengan norma agama, dan adat masyarakat muslim dan dunia. Pada umumnya bagi orang tua, kecanduan negatif merupakan hal yang sangat mengkhawatirkan, terutama bagi mereka yang anaknya masih sekolah. Yang mereka takuti, *game judi online* sangat berpengaruh buruk terhadap pola pikir dan psikologi anaknya. Tentu saja berpengaruh buruk, waktu yang seharusnya dijadikan untuk belajar malah dihabiskan untuk bermain judi *online*. Uang yang seharusnya dipergunakan untuk jajan malah dijadikan sebagai biaya untuk bayar *wifi* dan membeli *chip domino* yang tergolong mahal, yang berkisar antara Rp.65.000 sampai Rp. 70.000, tergantung jumlah dan jenis *chip* yang dibelinya.²⁵

2. Terhadap Masyarakat

a. Pencurian

Dampak yang ditimbulkan dari judi *online chip dominoyang* paling sering terjadi dalam masyarakat adalah pencurian. Pencurian banyak terjadi terutama semenjak judi *online* ini mewabah ke seluruh plosok desa, Kelurahan dan wilayah. Ada masyarakat yaitu kehilangan hewan peliharaannya, kehilangan hasil kebun, kehilangan uang, agar dapat kembali kehilangan benda-benda berharga lainnya. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya uang untuk membeli *chip* tersebut, sehingga berbagai cara mereka akan tempuh demi untuk mendapatkan uang untuk bisa kembali bermain judi *online*. Dari penelitian yang dilakukan oleh M Afdhal

²⁵M Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki, *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2021), hal. 71.

Lizikri dan Supratman Zakir Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi lakukan tercatat dalam jangka waktu 1 bulan tindak pidana pencurian yang paling marak terjadi yaitu pencurian hasil dari perkebunan. Hasil perkebunan yang dicuri seperti alpukat, dan pinang, yang mana hasil perkebunan ini harganya sedang tinggi di Desa Jorong Parak Lubang, sehingga proplematika ini tidak bisa dipungkiri lagi.²⁶

b. Permusuhan Antar Masyarakat

Tidak bisa dipungkiri lagi, selain ini banyak permusuhan telah terjadi dalam masyarakat, baik sesama teman ataupun masyarakat sekitar. Permusuhan ini terjadi disebabkan karena saling ejek disebabkan ada yang kalah dalam bermain judi *online* tersebut. Sering ditemukan akibat buruk dari judi *online* ini, banyak dari kalangan remaja, maupun orang dewasa sekalipun, tidak adanya tegur sapa, baik dalam waktu yang singkat maupun jangka waktu yang lama. Hal ini terjadi karena saling ejek, tidak mau meminjamkan *chip* atau koin, benda yang berlebihan batas dan lain sebagainya.²⁷

3. Terhadap Perekonomian Umat

Dalam segi ekonomi dampak judi *online* sangat berpengaruh terhadap mereka yang sudah memiliki keluarga. Bahkan bila perekonomian keluarga menurun ataupun tidak mencukupi, sehingga berdampak pada perceraian.

²⁶M Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki, *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2021), hal. 70.

²⁷M Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki, *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota...*, hal. 73.

Seharusnya uang tersebut dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari malah dipergunakan untuk membeli *chip* yang memutar *slot* dalam permainan judi tersebut. Dampak ekonomi dari *game higgs domino* ini bukan saja berdampak terhadap orang yang sudah berkeluarga saja, akan tetapi juga berdampak terhadap mahasiswa, dengan adanya *game chip domino* ini mahasiswa akan sulit mengatur pengeluaran untuk kebutuhan sehari-hari.

4. Terhadap Pendidikan Agama

Judi *online chip higgs domino* memberikan dampak yang sangat merugikan terhadap pendidikan keagamaan terutama di bidang akhlak dan ibadah. Dari segi akhlak, peneliti mengamati secara langsung di lapangan, salah satu contoh seorang mahasiswa yang sedang bermain judi *online*, kemudian dia mengalami kerugian yang terus menerus sehingga mengeluarkan kata-kata kotor, dan juga lalai terhadap waktu sehingga melupakan kewajiban-kewajibannya sebagai mahasiswa seperti mengerjakan tugas yang tidak tepat pada waktunya dan serta tidak melakukan ibadah sholat.

5. Terhadap Psikologi

Permainan *game* yang mengarah ke unsur judi seperti permainan *game chip higgs domino* dapat membawa dampak negatif bagi aspek psikologis bagi penggunaannya. Seseorang yang kecanduan *game* dengan unsur judi biasanya rela menghabiskan uangnya dengan ambisi untuk terus menang. Namun, saat mengalami kekalahan biasanya mereka akan melakukan berbagai hal bahkan hingga mengorbankan dirinya sendiri agar tetap bisa bermain permainan tersebut. Dampak negatif yang dapat dirasakan individu yang kecanduan *game* dengan

unsur judi yaitu kecemasan berlebihan, kehilangan minat untuk melakukan aktivitas lain karena pikirannya hanya terfokus pada permainan tersebut. Kecanduan ini juga dapat berdampak pada daya ingat dan konsentrasi yang menurun atau bahkan keinginan untuk mengakhiri hidup karena tidak dapat melanjutkan permainan atau mengalami kerugian dalam jumlah besar.²⁸

6. Terhadap Sikap dan Karakter

Saat seseorang terlalu sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* maka secara alamiah akan menimbulkan beberapa perubahan pada tingkah laku maupun sikapnya. Beberapa perubahan sikap yang mungkin timbul yaitu malas melakukan kewajiban-kewajibannya sebagai seorang mahasiswa. Perubahan sikap yang dapat timbul yaitu mulai berkata tidak jujur dalam beberapa hal seperti keuangan maupun waktu. Dikarenakan kecanduan terhadap *game online* seseorang dapat menjadi orang yang tidak peduli dari lingkungannya atau bahkan menarik diri dari lingkungannya. Hal ini dikarenakan individu tersebut asik terhadap dunianya. Individu yang terlalu bergantung atau kecanduan dengan *game* ini mungkin saja menghalalkan berbagai cara bahkan melakukan tindakan kriminal untuk mendapatkan uang guna mendukung permainannya.²⁹

7. Terhadap Tata Krama

Dampak *game online* juga dapat dirasakan pada seseorang yang telah kecanduan dari segi tata krama. Individu yang telah

²⁸ Fakultas Psikologi Universitas Medan, *Dampak Kecanduan Judi Online pada Kesehatan Mental*, Di akses pada tanggal 29 November 2022, Pada situs: <https://psikologi.uma.ac.id/dampak-kecanduan-judi-online-pada-kesehatan-mental/>.

²⁹Erida Fadhillah dkk, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan, Vol. 1 No. 2, 2022, hal. 19.

kecanduan *game* tersebut mempunyai risiko untuk *trash-talk* atau berbicara kasar yang mungkin diakibatkan oleh kebiasaan saat bermain *game*. Saat hal ini dibiarkan dalam waktu lama maka individu tersebut akan terbiasa untuk berkata kasar serta muncul dorongan dalam dirinya untuk berperilaku kasar serta melanggar norma-norma yang ada. Individu yang telah kecanduan *game online* terlebih yang mengandung unsur judi, akan cenderung untuk mengabaikan nasihat yang diberikan orang lain serta menganggap nasihat tersebut sebagai suatu hal yang mengganggu.

D. Respon dan Unsur-unsur Jiwa Manusia

1. Pengertian Respon

Respon berasal dari kata *response* berarti jawaban, balasan atau tanggapan (*reaction*). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring *respons* berarti tanggapan, reaksi dan jawaban. Dijelaskan lebih lanjut bahwa tanggapan dapat berupa sambutan atau balasan dalam bentuk ucapan yang mengandung kritik, komentar ataupun sebagainya. Sedangkan reaksi kegiatan yang timbul karena adanya sebuah ransangan, pemicu atau perubahan yang timbul karena suatu hal. Tak berbeda jauh dari tanggapan, jawaban dapat diartikan sebagai sebuah balasan atau sesuatu yang dikatakan dan disampaikan atas pertanyaan dan pernyataan yang telah disampaikan.

Sedangkan menurut Ahmad Subandi respon dengan istilah umpan balik yang memiliki peran atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik atau

tidaknya suatu komunikasi.³⁰ Pada perspektif atau sudut pandang behavioristik, respon biasanya muncul dalam bentuk perilaku yang dapat dilihat atau disaksikan orang lain.³¹ Dalam teori komunikasi dijelaskan bahwa respon merupakan suatu hal timbul karena adanya stimulus atau ransangan yang dialami. Teori ini menjelaskan respon yang diberikan seseorang dapat dipengaruhi oleh disiplin psikologi maupun unsur yang berasal dari luar dirinya.³²

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan sebelumnya maka respon yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana tanggapan para mahasiswa PAI terhadap maraknya fenomena perminanan *game chip domino* yang sudah mewabah keseluruh masyarakat dan mahasiswa khususnya. Respon dalam hal ini berkaitan dengan bagaimana mahasiswa akan menyikapi fenome *game online* tersebut, apakah mereka akan terbawa arus, turut serta memainkan *game* tersebut bahkan sampai pada tingkatan kecanduan atau mahasiswa dapat menahan diri mereka agar tidak terpapar oleh fenomena tersebut. Respon dalam hal ini juga dapat diartikan bagaimana mahasiswa menanggapi *game* tersebut, apakah mereka menganggap *game* tersebut masuk dalam kategori baik dan wajar atau masuk dalam kategori buruk dan harus dihindari.

2. Unsur-unsur Jiwa Manusia

Jhone Lhocke mengatakan bahwa manusia yang dilahirkan memiliki jiwa yang kosong, yang dibaratkan kertas putih kosong, putih, bersih dan belum

³⁰Ahmad Subandi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1982), cet ke 2, hal.50.

³¹Ibrahim dan Muhsyanur, *Psikologi Pendidikan Suatu Stimulus Pemahaman Awal*, (Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia, 2022), hal. 51.

³²Hidajanto Djamal dan Andi Fachruddin, *Dasar-dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi*, (Jakarta: Penerbit Kencana, 2011), hal. 65.

tertulis, seiring perkembangannya di dalam lingkungan yang kontribusi seseorang dalam lingkungan masyarakat yang berupa pengalamannya.³³

Segala sesuatu yang tertulis dalam jiwa manusia menjadi pengalaman, mulai dari yang sederhana hingga yang paling rumit. Isi pengalaman berupa pengetahuan, tanggapan, dan perasaan. Susunan pengalaman berasal dari *sensation* dan *reflection*. *Sensation* adalah pengalaman yang diterima seperti indra seseorang. Seperti saat melihat cahaya yang berwarna biru. Sedangkan *reflection* adalah kesadaran akan pengalaman yang akan diterima misalkan melihat cahaya biru diasosiasikan kedalam suasana damai.

Kemudian oleh David Hume pandangan Jhone Lhocke tentang jiwa manusia yang diperkuat dengan menambah unsur jiwa yang lain. Sehingga jiwa manusia terdiri dari *sensation*, *reflection*, *impretion* (rasa), dan *ideas* (ingatan). Keempat unsur jiwa ini saling berhubungan dalam berkelangsungan hidup manusia. *Impretion of sensation* adalah respon pengalaman yang bersumber dari pengamatan penginderaan. *Impretion of reflection* ialah respon dari kesadaran. Hasil pengamatan menimbulkan suasana perasaan. *Ideas of sensation* adalah respon pengalaman yang membantu ingatan, Misal ketika kita mengingat suatu yang gelap. *Impretion of refeclection* adalah inagatan di refkesikan dalam suasana perasaan.³⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa manusia lahir ke bumi belum mengetahui banyak hal dan belum mempelajarinya. Semakin

³³Elfa Yuliana dan M Reza Wahyu Al-Hadi, *Komparasi Pemikiran Pendidikan Al-Ghazali dan John Locke Perspektif Pendidikan Islam dan Barat*, Vol 4 No. 1. 2019, hal. 95.

³⁴Herry Zan Pietter dan Namora Lumongga Lubis, *Pengantar Ilmu Psikologi untuk Kebidanan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 8.

manusia tersebut tumbuh besar, maka semakin banyak juga pelajaran yang diambil oleh dirinya ketika melihat dan kontribusi terhadap lingkungan sekitarnya. Pengalaman seseorang menjadi pelajaran yang paling berpengaruh terhadap jiwa orang tersebut dan menimbulkan pengetahuan-pengetahuan baru. Selain dalam kehidupan sehari-hari, pengetahuan tersebut dapat diperoleh dari agama dan juga kitab suci yang diyakini.

E. Akhlak dan Ruang Lingkup Akhlak

1. Pengertian Akhlak dan Ruang Lingkup Akhlak

Akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab *akhlaqun* dalam bentuk jama. Sedangkan mufradnya adalah *khuluqun*. Kata *khuluq* (bentuk mufrad dari kata Akhlaq) ini berasal dari fi' il madhi *khalaa* yang mempunyai arti berbeda-beda tergantung pada masdar yang digunakan. Karena ada kesamaan akar kata, berbagai makna tersebut tetap saling berhubungan, diantaranya adalah kata *al-khalaq* artinya ciptaan.³⁵

Akhlak merupakan kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang. Apabila dibiasakan akan melakukan sesuatu, maka kebiasaan tersebut disebut dengan akhlak. Setiap orang, baik anak-anak, remaja, bahkan dewasa diperintahkan untuk memiliki Akhlak terpuji. Akhlak juga dapat dikatakan sebagai keadaan jiwa seseorang yang dapat mendorongnya melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan terlebih dahulu. Sehingga akhlak biasanya dapat membuat seseorang bertingkah atau melakukan sesuatu secara alamiah. Baik atau buruknya yang dilakukan oleh seseorang sangat bergantung pada akhlak yang dimilikinya.

³⁵ Alwan Khoiri, dkk., *Aklak/Tasawuf*, (Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005), hal. 5.

Pembagian akhlak ada dua macam, yaitu akhlak terpuji (*al-Akhlaq al-mahmudah* atau *al-Akhlaq al-karimah*) dan akhlak tercela (*al-Akhlaq al-madzmumah* atau *sayyiah*). Akhlak *mahmudah* merupakan perilaku-perilaku terpuji yang dianjurkan untuk dilakukan menurut agama. Akhlak ini menunjukkan ketundukan dan keinginan yang tinggi. Akhlak *mahmudah* juga dapat diartikan sebagai perilaku baik yang disenangi menurut individu maupun sosial serta sesuai dengan ajaran yang bersumber dari Allah SWT. Akhlak ini lahir dari sifat-sifat baik yang terpendam dalam jiwa. Sedangkan, akhlak *madzmumah* merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang jauh dari anjuran agama serta dibenci oleh Allah SWT, Rasulullah SAW serta harus dihindari. Perilaku ini dapat menghapus nilai-nilai kebaikan yang ada dalam diri seseorang, serta dapat menyebabkan seseorang untuk tidak disukai serta dijauhkan dari pergaulan di masyarakat. Akhlak tercela merupakan penyakit jiwa, penyakit, hati dan penyakit batin yang dapat mengarahkan seseorang pada keburukan.³⁶

Akhlak seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Di antaranya faktor eksternal dapat mempengaruhi akhlak seseorang atau peserta didik bahkan berpengaruh terhadap lingkungan, sekolah dan pergaulan sosial dengan masyarakat. Sedangkan dari faktor internal muncul melalui keluarga yang mendidiknya di rumah, dan memberikan contoh tentang bagaimana bersikap yang baik dan akan menghasilkan akhlak yang baik dan juga

³⁶ Khaidir, dkk., *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 3.

dari dalam diri seseorang atau peserta didik itu sendiri yakni dari segi kecerdasanemosionalnya.³⁷

Dalam kehidupan sehari-hari perbuatan akhlak yang tidak baik dapat dilihat dari sifat-sifat yang terlihat dari perilaku yang dilakukan oleh seseorang, seperti perbuatan tidak sopan, jahat, tidak menyenangkan, perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma, agama, adat istiadat, dan bahkan bersifat buruk secara umum seperti halnya (dengki, iri hati, angkuh/sombong, riya, diskriminasi, dan lain- lain sebagainya). Contoh perilaku akhlak tercela yang lainnya seperti sholat tidak tepat pada waktunya, jarang mengaji dan bertutur kata yang kurang baik, serta mudah terpancing emosi. Oleh sebab itu, akhlak memiliki peran penting dalam dalam kehidupan sehari-hari karena dapat menjadi indikator baik atau tidaknya seseorang. Apabila akhlak seseorang baik, maka akhlak tersebut dapat menuntun hari dan pikiran orang tersebut untuk menjadi lebih baik lagi dengan meraih nilai-nilai keagamaan, kemuliaan, hingga rasa damai. Dalam lingkup agama Islam, akhlak merupakan hal yang penting karena menjadi tujuan dan misi utama seorang muslim. Hal tersebut dikarenakan akhlak dapat mencakup seluruh aspek yang ada di dalam kehidupan manusia. Berdasarkan pentingnya akhlak dalam kehidupan manusia membuat mereka diharuskan untuk memiliki akhlak yang baik dan juga sesuai dengan pedoman agama Islam yaitu Al-Qur'an dan juga hadist.

³⁷ Dedi Wahyudi, *Upaya Pembentukan Akhlaq Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Bandongan*, Elementary, Vol. 4 No 05, 2018, hal. 144.

2. Pendidikan Akhlak dan Pembahasannya

Suatu hal yang ditekankan dalam Islam adalah pendidikan akhlak wajib dimulai sejak usia dini karena masa kanak-kanak adalah masa yang paling kondusif untuk menanamkan kebiasaan yang baik. Yang dimaksud dengan pendidikan akhlak adalah pembiasaan seorang anak untuk berakhlak yang baik dan berperangai luhur sehingga hal tersebut menjadi pembawaannya yang tetap dan sifatnya yang senantiasa menyertainya. Termasuk dalam pendidikan Akhlak adalah menjauhkan anak dari perbuatan yang tercela dan perangai yang buruk.³⁸ Seorang anak akan tumbuh sesuai dengan kebiasaan yang ditanamkan oleh sang pendidik terhadapnya. Tentang ini hal Ibn al Qayyim rahimahullah berkata: Termasuk sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh anak kecil adalah perhatian terhadap perkara akhlaqnya. Karena, ia akan tumbuh sesuai dengan apa yang dibiasakan oleh pendidiknya di masa kecilnya.³⁹

Dengan pendidikan akhlak yang baik, seorang anak akan menyongsong masa depannya yang baik, di dunia dan di akhirat. Kebutuhan terhadap pendidikan akhlak sangatlah urgen sekali karena pengaruh akhlak yang baik akan berdampak terhadap individu anak serta dan masyarakat. Sebaliknya, akibat buruk dari mengabaikan pendidikan akhlak akan menimpa individu anak tersebut dan masyarakat. Pendidikan akhlak wajib mendapat perhatian yang serius dari setiap orang tua dan para pendidik.

³⁸Khaidir, dkk., *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini...*, hal. 7.

³⁹Dewi Ambarsari, *Rumah Cinta Rasul*, (Jakarta: Elex Media Kumpotindo, 2018), hal. 164.

Sebagian besar orang terjadi penyimpangan aklaknya manusia yang menyimpang akhlaknya tidak lain disebabkan pendidikan yang salah di masa kecilnya. Ibn al-Qayyim rahimahullah berkata: akhlaq-akhlaq yang buruk ini akan menjadi sifat dan kepribadian yang tetap bagi sang anak. Sehingga, seandainya ia berupaya keras untuk menghindarinya, niscaya suatu ketika ia akan kembali pada akhlak- akhlak buruk tersebut. Oleh karena itu, terdapat sebagian besar manusia melakukan penyimpangan akhlak, dan hal tersebut tidak lain disebabkan oleh pendidikan awal yang ia terima. Meskipun tidak mustahil, akan tetapi sangatlah sulit untuk merubah akhlak buruk yang telah tertanam sejak kecil. Oleh karena itu, pembiasaan akhlak yang baik dan penghindaran akhlak yang buruk harus dimulai sejak usia dini.⁴⁰

Ibn alQayyim rahimahullah berkata: Demikian pula, dengan anak kecil wajib dijauhkanjika ia sudah dapat memahamidari majelis-majelis lahwu (hiburan yang mengandung kesia-siaan), mendengarkan hal-hal yang kotor, dan perkataan-perkataan yang buruk, jika perkataan-perkataan tersebut sampai dengan pada pendengarannya, maka menjadi sulit sekali baginya untuk meninggalkannya ketika ia sudah dewasa, juga sangat sulit bagi walinya untuk menyelamatkan anak

⁴⁰Acep Surahman, *Implementasi Pendidikan Akhlak Melalui Metode Pembiasaan Berkata Baik Pada Anak Usia Dini di RA Asyrafiah Gambir Jakarta Pusat, Skripsi online*, di akses pada tanggal 28 November 2022, pada situs: <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/274/1/2020-ACEP%20SURAHMAN-2016.pdf>.

tersebut dari kebiasaan-kebiasaan buruknya. Merubah kebiasaan adalah suatu perkara yang paling sulit.⁴¹

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa akhlak merupakan satu hal yang penting dan harus ditanamkan di dalam diri setiap manusia sejak dini. Hal tersebut dilakukan agar ketika anak tersebut dewasa akan memiliki akhlak baik yang telah diajarkan sejak dini. Oleh karena itu perlu diadakannya pendidikan akhlak kepada setiap manusia. Melalui pendidikan akhlak, setiap anak kelak akan menyongsong masa depan yang baik di dunia maupun di akhirat. Apabila pendidikan akhlak tidak diberikan kepada anak, maka anak tersebut memiliki peluang yang lebih besar memiliki akhlak buruk yang menimbulkan penyimpangan. Akhlak buruk yang telah ada sejak dini akan menjadi karakter yang mendalam bagi seorang anak. Kelak ketika ia dewasa dan ingin menghilangkan karakter tersebut, maka tidak akan bisa hilang sepenuhnya. Hal tersebut menjadikan pendidikan akhlak menjadi suatu hal yang sangat penting dan harus ditanam sejak dini agar tidak terjadi penyimpangan seperti menyalahgunakan waktu dan jauh dari Allah SWT.

⁴¹Ibrahim Bafadhol, *Pendidikan Akhlaq dalam Perspektif Islam*, Edukasi Islami: Vol 06, No. 12 juli 2017, hal. 57.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini juga sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dengan metode yang bersifat alamiah atau apa adanya. Penelitian kualitatif dilakukan untuk mendapatkan suatu pemahaman secara khusus terhadap suatu realitas sosial yang sedang terjadi melalui perspektif partisipan, serta penelitian kualitatif ini juga bertujuan agar lebih mengeksplorasi suatu realitas sosial yang ada. Penelitian ini menggunakan pendekatan konflik perspektif James Scott.⁴²

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara atau dengan data Kuantitatif diterapkan pada pencarian data kepada informan dengan menggunakan alat kuesioner (angket) yang diharapkan dapat mengetahui sistem permainan *game chip domino*, respon mahasiswa PAI terhadap *chip domino* dan beserta dampak permainan *chip domino* terhadap pendidikan akhlak mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry.

B. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian ini di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang beralamat di Jl. Syeikh Abdur Rauf, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh. Penelitian ini dilakukan

⁴² Asep Saepul Hamdi, *Metode Penelitian kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hal.5.

dengan cara hadir langsung ke lokasi yang sudah ditentukan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti oleh peneliti.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi dan Sample Penelitian

Para ahli mendefinisikan populasi sebagai kumpulan manusia dan benda-benda yang menjadi topik pembicaraan ataupun bahan penelitian.⁴³ Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa PAI yang aktif berjumlah 800 mahasiswa.

Sedangkan sampel adalah sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi⁴⁴ Subjek dalam penelitian ini dipilih secara *purposivesampling*. Pendekatan *purposive sampling* adalah strategi untuk menentukan sampel untuk tujuan penelitian berdasarkan perhatian atau tujuan dan nilai penggunaan individu.⁴⁵

Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry angkatan 2018-2022. Kriteria sample yang dipilih adalah mahasiswa yang sangat paham tentang sistem permainan game domino dan mahasiswa yang cuma paham biasa-biasa saja terhadap permainan *game chip domino*.

Sample dalam penelitian ini peneliti mengambil 3% dari 800 Mahasiswa dan jumlah sampelnya yaitu 24 orang Mahasiswa dan Mahasiswi PAI UIN Ar-

⁴³Ali Mauludi, *Teknik Belajar Statistik 2*, (Jakarta: Alim's Publishing, 2016), hal. 2.

⁴⁴Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metode Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hal.91-95.

⁴⁵Fajri Ismail, *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), hal. 46.

Raniry Banda Aceh. Hal ini sejalan dengan pendapat Suharismi Arikunto yang menyatakan bahwa, “apabila jumlah subjeknya besar, atau lebih dari 100 maka lebih baik diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

2. Sumber data penelitian

Yang dimaksud dengan sumber data ialah dari mana data itu diperoleh. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data pertama tanpa perantara.⁴⁶ Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui hasil angket, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dirumuskan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain berdasarkan kebutuhan dan melalui perantara. Sumber data sekunder berupa berbagai bacaan yang berhubungan dengan penelitian ini seperti buku-buku, skripsi, jurnal, artikel dan situs internet.⁴⁷ Data sekunder ini dipergunakan oleh peneliti untuk penambahan data yang akurat melalui artikel dan jurnal untuk memperkuat isi permasalahan yang sedang dirumuskan.

⁴⁶Burhan Bugin, *Metode Penelitian Kuantitatif, (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*, (Jakarta: Kencana Predana Media, 2011), hal. 32.

⁴⁷ Andra Tersiana, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018), hal.208.

c. Data Tersier

Data tersier adalah bahan-bahan yang memberi penjelasan terhadap data primer, dan sekunder. Adapun data tersier dalam penelitian ini adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menjawab suatu permasalahan dalam penelitian. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan mengedarkan formulir yang berisi pertanyaan kepada responden untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Berdasarkan jenis dalam penyusunan pertanyaan, angket dibagi menjadi 2 yaitu: 1) Angket terbuka, bentuk pertanyaan yang disajikan dan responden diharapkan mengisi jawaban dengan tipe isian. 2) Angket tertutup yaitu, bentuk pertanyaan yang disajikan dan responden diminta untuk memilih jawaban dengan memberi tanda silang pada pilihan yang sesuai.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa serangkaian pertanyaan yang akan diberikan kepada 24 Mahasiswa. Pada penelitian ini jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup model skala Likert dengan lima pilihan jawaban.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi antara dua pihak atau lebih yang dilakukan dengan tatap muka, dimana pewawancara menanyakan sejumlah pertanyaan kepada narasumber untuk mendapatkan informasi tentang objek yang akan diteliti. Berikut beberapa jenis wawancara, yaitu: 1) Wawancara terstruktur, digunakan sebagai teknik pengumpulan data dimana pewawancara telah mempersiapkan terlebih dahulu daftar pertanyaan sebelum diajukan kepada narasumber dengan urutan yang sesuai. 2) Wawancara semiterstruktur, yaitu wawancara yang urutan pertanyaannya bersifat fleksibel tergantung arah pembicaraan. 3) Wawancara tidak terstruktur, digunakan ketika pewawancara tidak menggunakan panduan apapun dan pertanyaannya bersifat spontan. Wawancara yang peneliti lakukan merupakan wawancara terstruktur dengan memberikan 10 pertanyaan terhadap mahasiswa PAI yang gemar bermain game chip domino untuk mengetahui bagaimana dampak pendidikan akhlaq mahasiswa PAI FTK UIN Ar-Raniry.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah proses pencarian sejumlah data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, buku, majalah, transkrip, atau data lainnya yang mendukung terhadap kepentingan permasalahan yang akan diteliti

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto dengan mahasiswa PAI yang bersedia untuk di wawancarai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Teknik angket atau kuisisioner daftar yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Kuisisioner dapat juga diartikan suatu dasar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti.⁴⁸ Data yang disebarkan kepada 24 responden mahasiswa dan mahasiswi PAI sebagai sampel. Angket ini penulis edarkan kepada mahasiswa dan mahasiswi PAI untuk mendapatkan data tentang sistem permainan *game chip domino* dan respon mahasiswa PAI terhadap *game chip domino*.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi yang terjadi antara pewawancara dengan narasumber melalui komunikasi tatap muka. Wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan narasumber informasi, dimana pewawancara bertanya secara langsung tentang suatu objek yang diteliti.⁴⁹ Peneliti mengadakan komunikasi langsung dengan beberapa mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry untuk memperoleh informasi mengenai dampak permainan *game chip domino* terhadap pendidikan akhlak mahasiswa PAI.

⁴⁸Sugiono, *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 171.

⁴⁹Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), h.372.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari tempat penelitian apabila informasi bersumber dari dokumen. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai variable yang bersumber dari surat kabar, majalah, catatan foto-foto, agenda, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian.⁵⁰ Dokumentasi peneliti gunakan sebagai bukti pemain *game chip domino* setelah bersedia untuk diwawancarai.

F. Analisis Data

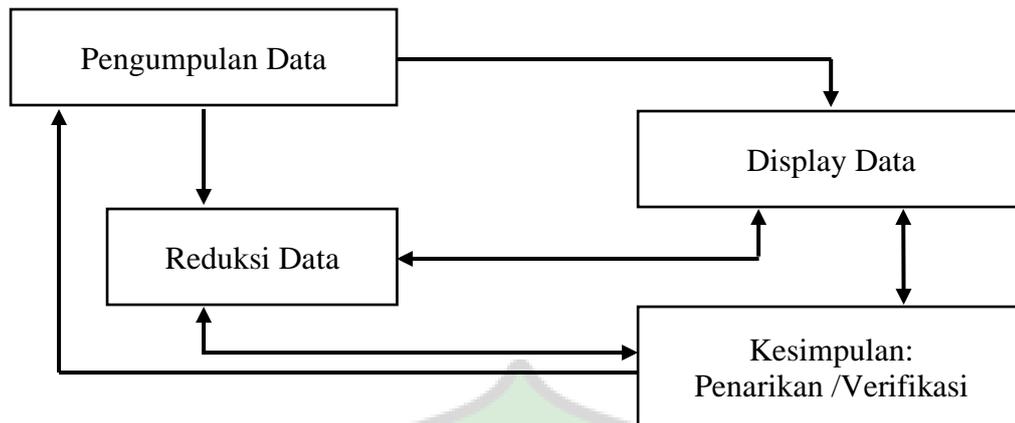
Analisis data adalah usaha mencari dan menyusun data sesuai dengan yang didapatkan di lapangan seperti data wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami, sehingga penemuan itu dapat diinformasikan kepada orang lain.⁵¹

Data yang diperoleh kemudian dianalisis peneliti menggunakan analisis data model Miles and Huberman dikutip dalam buku A. Rusdiana, di mana analisis dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.⁵² Adapun langkah-langkah analisis data kualitatif model Miles and Huberman dikutip dalam buku Sandu Siyoto adalah sebagai berikut:

⁵⁰Riduawan, *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 105.

⁵¹Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 332.

⁵²A. Rusdiana, Nasihuddin, *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Tinggi*, (Bandung: Pusat Penelitian dan Penerbitan, 2016), hal. 63.



Gambar 3.1 Skema Teknik Analisis Data

Sumber: Berbagai Sumber Penelitian (Data Diolah)

1. Melakukan reduksi data (*Data Reduction*) yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhaaan, pengabstratan dan transformasi data kasar yang belum dirincikan yang dikumpulkan melalui catatan-catatan di lapangan sehingga data tersebut dapat dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok serta memfokuskan pada hal-hal yang penting.
2. Penyajian data (*Display Data*) yaitu proses penyusunan informasi secara sistematis untuk memperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan penelitian,⁵³ penyajian data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi informasi yang sistematis yang berbentuk narasi tentang bagaimana dampak permainan game chip domino terhadap akhlaq mahasiswa PAI.

⁵³Sudarwan Darmin, *Menjadi Peneliti Kualitatif: Ancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian Untuk Mahasiswa dan Peneliti Pemula Bidang Ilmu-Ilmu Sosial, Pendidikan, Dan Humaniora*, (Pustaka Setia, Bandung, 2002), hal. 95.

3. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi data yakni usaha untuk menganalisa data yang diperoleh di lapangan ataupun diluar lapangan. Dalam penelitian ini data yang telah diproses dengan langkah-langkah seperti di atas, kemudian ditarik kesimpulan secara kritis untuk memperoleh kesimpulan umum yang objektif. Kesimpulan tersebut diverifikasi dengan cara melihat kembali pada hasil reduksi dan display data. Sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari permasalahan penelitian.

Adapun Langkah-langkah analisis data yang dilakukan Peneliti adalah sebagai berikut:

1. Angket

Analisis angket dilakukan dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:⁵⁴

Keterangan:

P = Angka Presentasi

F = Frekuensi yang diperoleh

N = Jumlah Sampel⁵⁵

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Dengan kriteria:

- a. Kategori positif: Jika jawaban responden adalah sangat setuju dan setuju.
- b. Kategori negatif: Jika jawaban responden adalah biasa saja, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

⁵⁴Anjas Sudjono, *Pengantar Statistik Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 43.

⁵⁵Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Penelitian Pendidikan...*, hal. 43.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui secara mendalam tentang perihal yang sedang dikaji. Analisis data wawancara dilakukan dengan cara memaparkan hasil wawancara responden berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun dalam instrumen penelitian.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah proses pencarian sejumlah data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, buku, majalah, transkrip, atau data lainnya yang mendukung terhadap kepentingan permasalahan yang akan diteliti.⁵⁶



⁵⁶Elydawati Purba, *Metode Penelitian*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal. 90.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Prodi PAI

Program Studi Pendidikan Agama Islam berada di bawah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang kemudian disebut Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry yang merupakan prodi tertua yang lahir bersamaan dengan lahirnya Fakultas Tarbiyah pada tanggal 15 Desember 1962, dan diresmikan oleh Menteri Agama RI K. H. Saifuddin Zuhri. Dalam kurun waktu 54 tahun, prodi PAI telah menghasilkan ribuan lulusan sarjana S-1 PAI. Sebagian besar lulusan tersebut telah tersebar ke berbagai penjuru daerah dan telah menjadi sebagai guru di sekolah- sekolah/madrasah-madrasah baik di dalam maupun di luar Provinsi Aceh.

PAI FTK UIN Ar-Raniry telah diakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi, yaitu pertama, pada Desember 1999 dengan kategori B, kedua, pada 12 Januari 2008 dengan kategori B, dan ketiga, pada 20 Juli 2013 dengan kategori A.

2. Visi Prodi PAI

Visi Prodi PAI yaitu menjadi program unggulan yang mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas pada pendidikan agama Islam, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta memiliki iman dan akhlakul karimah.

3. Misi Prodi PAI

Adapun misi dari Prodi PAI adalah sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan proses pembelajaran pendidikan agama Islam bermutu berbasis teknologi.
- 2) Mengintegrasikan nilai keislaman dengan ilmu pengetahuan dan teknologi pada pendidikan agama Islam.
- 3) Melaksanakan pengkajian dan penelitian dalam bidang pendidikan agama Islam.

4. Tujuan Prodi PAI

Tujuan dari Prodi PAI adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.) yang berkualitas dan memiliki kompetensi pedagogi, kepribadian, sosial, dan profesional.
- 2) Menghasilkan lulusan Pendidikan Agama Islam yang adaptif terhadap perkembangan keilmuan dan tanggap terhadap tuntutan dan kebutuhan masyarakat.
- 3) Menghasilkan lulusan yang istiqamah dengan nilai-nilai keislaman.
- 4) Menghasilkan Sarjana Pendidikan Agama Islam yang mampu mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan nilai-nilai Islam.
- 5) Menghasilkan Sarjana Pendidikan Agama Islam yang mampu melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu pendidikan Agama Islam.

- 6) Menghasilkan Sarjana yang mampu melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

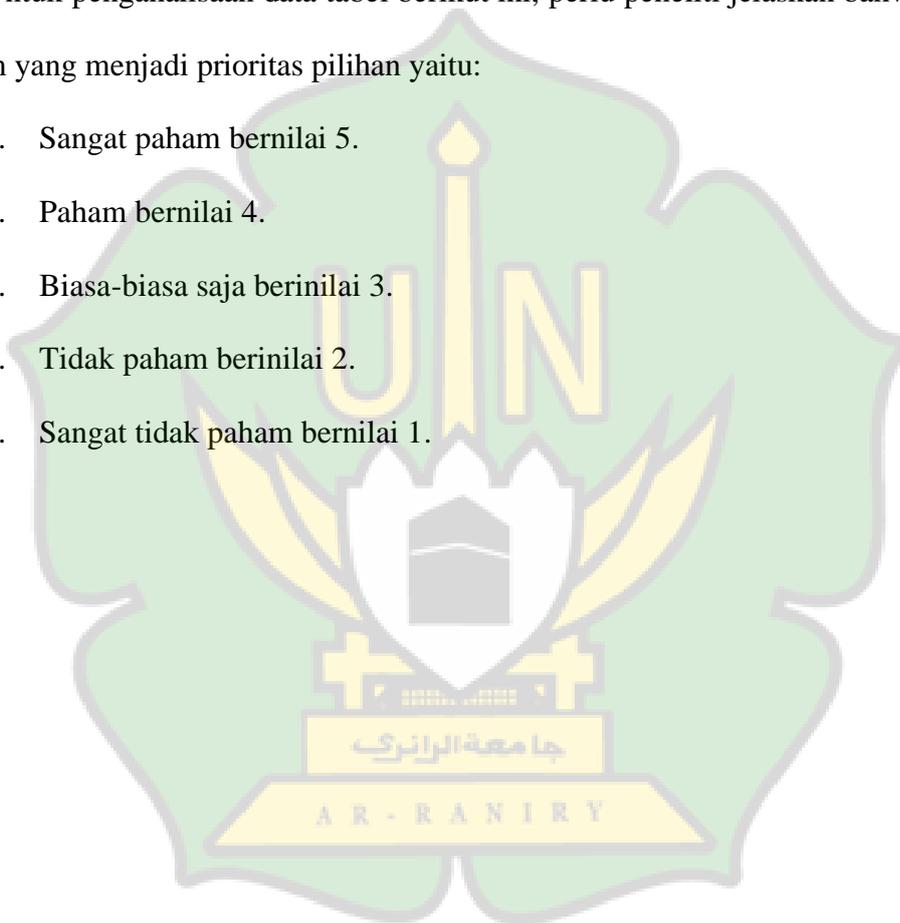
B. Sistem Permainan *Game Chip Domino*

- a) Analisisa data tabel

Untuk penganalisaan data tabel berikut ini, perlu peneliti jelaskan bahwa, ada

5 item yang menjadi prioritas pilihan yaitu:

1. Sangat paham bernilai 5.
2. Paham bernilai 4.
3. Biasa-biasa saja bernilai 3.
4. Tidak paham bernilai 2.
5. Sangat tidak paham bernilai 1.



Tabel 4.1 Analisis Pengetahuan Mahasiswa Tentang Sistem Game Chip Domino

NO	INDIKATOR SOAL	FREKUENSI						SKALA LIKERT PENILAIAN					JUMLAH NILAI	PERSENTASE
		SP	P	BS	TP	STP	5	4	3	2	1			
1	Saya mengetahui tentang adanya <i>game chip domino</i> .	4	11	7	2	1	20	44	21	4	1		90	75%
2	Saya mengerti sebelum bermain <i>chip domino</i> perlu membuat akun untuk me <i>login</i> .	2	12	4	4	2	(Positif) 53%		(Negatif) 21,6%				80	66,66%
							(Positif) 48%		(Negatif) 18%					
3	Untuk memainkan permainan <i>domino chip</i> dibutuhkan modal <i>chip</i> , jika tidak, tentu permainan tersebut tidak dapat dimainkan secara gratis.	3	9	4	5	3	15	36	12	10	3		76	63,33%
							(Positif) 42,5 %		(Negatif) 20,8%					

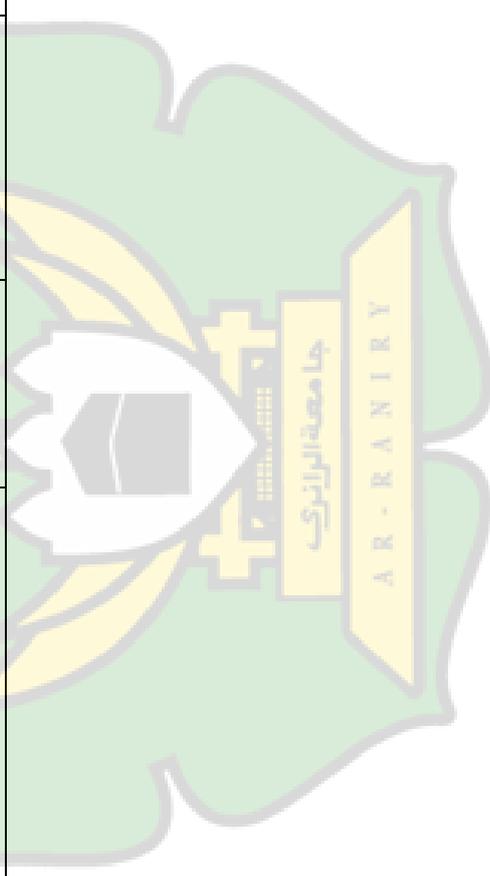
4	Saya mengerti tentang permainan <i>game chip dominoter</i> dapat beberapa jenis permainan: <i>Slot spin</i> yang dikenal dengan istilah <i>Fafa</i> , <i>Duofa duochai</i> , <i>5 Dragon</i> , dan <i>panda</i> .	2	8	2	3	9	10	32	6	6	9	63	52,5%
							(Positif) 35%				(Negatif) 15%		
5	Saya mengerti jenis <i>slot</i> permainan tersebut, dilakukan dengan menekan tombol <i>spin</i> untuk memutar <i>slot</i> hingga sampai berhenti dan memunculkan gambar-gambar tertentu sebagai keberuntungan.	2	8	4	5	5	10	32	12	1	5	69	57,5%
							(Positif) 35%				(Negatif) 15%		

6	Saya tahu jika pemain berhasil mendapatkan gambar yang tepat, maka akan mendapatkan <i>jackpot</i> sebagai hadiah keberuntungan/kemungkinan yang berlipat ganda.	2	9	5	6	2	10	36	15	1	2	75	62,5%
							(Positif) 38,3%			(Negatif) 24,1%			
7	Saya paham Setiap hari pemain di sediakan bonus 2M untuk memainkan <i>game chip dominodengan</i> taruhan uang sekitar Rp. 60.000 (1b), sedangkan untuk taruhan (2b) adalah Rp. 120.000.	2	7	3	5	7	10	28	9	1	7	64	53,33%
							(Positif) 31,6%			(Negatif) 21,6%			

8	Saya tahu bahwa Jika <i>chip domino</i> atau modal telah habis, tentu saya akan melakukan to up kembali agar dapat bermain selanjutnya.	0	12	3	6	3	0	48	9	12	3	60%
							(Positif) 40%			(Negatif) 20%		
9	Semakin banyak modal <i>chip</i> yang dipertaruhkan, maka makin banyak pula penghasilan yang akan diperoleh saat taruhan/khayalan saat proses <i>spin</i> .	0	9	3	8	4	0	36	9	16	4	54,16%
							(Positif) 30%			(Negatif) 24,1%		



10	Saya tahudi dalam permainan <i>game chip domino</i> selalu disediakan fitur tranfers <i>chip</i> yang digunakan sebagai tranksaksi jual beli <i>online</i> .	1	8	2	6	7	5	32	6	12	7	62	51,66%
							(Positif) 30,8%			(Negatif) 20,8%			
JUMLAH RATA-RATA													59,66%
							38,42%			20,1%			



b) Deskripsi Hasil Analisa

Berdasarkan analisis hasil angket yang diperoleh di lapangan terhadap item-item pertanyaan tentang pengetahuan mahasiswa dan mahasiswi PAI terhadap sistem aplikasi *chip domino* sebagai berikut:

1. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 1:

“Saya mengetahui tentang adanya *game chip domino*”.

Sebagian besar responden menyatakan positif 53% dan 21,6% merespon negatif tentang adanya permainan *game chip domino* ini. Artinya sebahagian besar responden mengetahui tentang adanya *game chip domino*.

2. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 2:

“Saya mengerti sebelum bermain *game chip domino* tersebut perlu terlebih dahulu membuat akun untuk *login*”.

Jawaban responden sebagian besar 48% responden merespon positif, sedangkan sejumlah 18% responden ini merespon negatif. Artinya sebahagian besar responden mengetahui bahwa sebelum bermain *chip domino* perlu terlebih dahulu membuat akun.

3. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 3:

“Untuk memainkan permainan *chip domino* dibutuhkan modal *chip*, jika tidak tentu permainan tersebut tidak dapat dimainkan secara gratis”.

Jawaban responden sebagian besar 42,5% responden merespon positif, sedangkan 20,8% responden merespon negatif. Artinya sebahagian besar responden mengetahui bahwa sebelum bermain

chip domino dibutuhkan modal *chip*, jika tidak tentu permainan tersebut tidak dapat dimainkan secara gratis.

4. Tanggapan responden tentang pertanyaan nomor 4:

“Saya mengerti tentang permainan *game chip* terdapat beberapa jenis permainan: *Slot spin* yang dikenal dengan istilah *Fafa, Duofu duochai, 5 Dragon, dan panda*”.

Sebagian besar 35% responden merespon positif, dan 17,5% merespon negatif. Artinya sebahagian besar mahasiswa dan mahasiswi PAI mengetahui bahwa di dalam permainan *chip domino* tersedia beberapa jenis permainan, yaitu *slot spin* yang dikenal dengan istilah *Fafa, Duofu duochai, 5 Dragon, dan panda*.

5. Tanggapan responden tentang pertanyaan nomor 5:

“Saya mengerti bahwa kelima jenis permainan *slot* tersebut, dilakukan dengan menekan tombol *spin* untuk memutar *slot* hingga sampai berhenti dan memunculkan gambar-gambar tertentu sebagai keberuntungan”.

35% responden merespon positif, dan 15% responden merespon negatif. Artinya sebahagian besar mahasiswa dan mahasiswi PAI memiliki pengetahuan bahwa sebelum bermain permainan tersebut, perlu menekan tombol *spin* untuk memutar *slot*.

6. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 6:

“Saya tahu jika pemain berhasil mendapatkan gambar yang tepat, maka akan mendapatkan *jackpot* sebagai hadiah keberuntungan/kemenangan yang berlipat ganda”.

38% responden merespon positif, dan 24% responden merespon negatif. Artinya mahasiswa dan mahasiswi PAI mengetahui bahwa jika berhasil mendapatkan gambar yang tepat maka akan

mendapatkan *jackpot* sebagai hadiah keberuntungan/kemenangan yang berlipat ganda.

7. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 7:

“Saya paham setiap hari pemain di sediakan bonus 2M untuk memainkan *game chip domino* dengan taruhan uang sekitar Rp. 60.000 (1b), sedangkan untuk taruhan (2b) adalah Rp. 120.000”.

31,6% responden merespon positif, dan 21,6% responden merespon negatif. Artinya mahasiswa dan mahasiswi PAI pada umumnya mereka mengetahui bahwa setiap hari pemain di sediakan bonus 2M untuk memainkan *game chip domino* dengan taruhan uang sekitar Rp. 60.000 (1b), sedangkan untuk taruhan (2b) adalah Rp. 120.000.

8. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 8:

“Jika *chip domino* atau modal telah habis, tentu saya akan melakukan *top up* kembali agar dapat bermain selanjutnya”.

40% responden merespon positif, dan 20% responden merespon negatif. Artinya mahasiswa dan mahasiswi PAI pada umumnya mereka memiliki pengetahuan, jika modal telah habis, tentu pemain tidak dapat bermain, namun untuk mengaktifkannya kembali perlu melakukan *top up* kembali agar dapat bermain.

9. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 9:

”Semakin banyak modal *chip* yang dipertaruhkan, maka makin banyak pula penghasilan yang akan diperoleh saat taruhan/khayalan saat proses *spin*”.

30% responden merespon positif, dan 24,1% responden merespon negatif. Artinya mahasiswa dan mahasiswi PAI mengetahui bahwa semakin banyak modal *chip* yang dipertaruhkan, maka makin banyak

pula penghasilan yang akan diperoleh saat taruhan/khayalan saat proses *spin*.

10. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 10:

”Dalam permainan *game chip domino* disediakan fitur *transfers chip* yang digunakan sebagai transaksi jual beli *online*”.

30,8% responden merespon positif, dan 20,8% responden merespon negatif. Artinya mahasiswa dan mahasiswi PAI pada umumnya memiliki pengetahuan bahwa dalam permainan *game chip online* ini disediakan fitur *transfer chip* yang digunakan sebagai transaksi jual beli *online*.

Dari 10 pertanyaan yang tersedia, setelah peneliti melakukan analisa secara cermat, ditemukan jumlah rata-rata persentase (59,66%), yang terdiri dari 38,42% mahasiswa dan mahasiswi PAI merespon positif. Artinya mereka memiliki ilmu pengetahuan tentang sistem permainan dan terkesan hanya sebagian saja yang ikut bermain. Sedangkan 20,1% mahasiswa dan mahasiswi PAI merespon negatif. Artinya mereka tidak memiliki pengetahuan tentang sistem permainan dan tidak ikut bermain *game chip domino* tersebut.

C. Respon Mahasiswa dan Mahasiswi PAI Terhadap *Chip Domino*

a) Analisa data tabel

Untuk penganalisaan data tabel berikut ini, perlu peneliti jelaskan bahwa, ada 5 item yang menjadi prioritas pilihan yaitu:

1. Sangat setuju bernilai 5.
2. Setuju bernilai 4.

3. Biasa-biasa saja bernilai 3.
4. Tidak setuju bernilai 2.
5. Sangat tidak setuju bernilai 1.



Tabel 4.2 Tabel Analisis Respon Mahasiswa PAI Terhadap *Chip Domino*

NO	INDIKATOR SOAL	FREKUENSI						SKALA LIKERT PENILAIAN						JUMLAH NILAI	PERSENTASE
		SS	S	BS	TS	STS	5	4	3	2	1				
1	Saya suka bermain <i>game chip domino</i> untukmenghilangkan stres.	0	1	5	4	14	0	4	15	8	14	41	34,16%		
							(Positif) 3%	(Negatif) 30,8%							
2	<i>gamechipdominodap</i> at mempengaruhi aktivitas saya sehari-sehari.	4	7	6	0	7	20	28	18	0	7	73	60,83%		
							(Positif) 40%	(Negatif) 20,8%							
3	Saya menyukai fitur-fitur yang disediakan dalam permainan <i>game chip domino</i> , karena dapat merangsang pikiran saya.	0	0	6	6	12	0	0	8	12	12	43	35%		
							(Positif) 0%	(Negatif) 35%							

4	<i>Game chip domino</i> kadang-kadang dapat melalaikan segala aktivitas-aktivitas lainnya, bahkan aktivitas sosial sekalipun.	5	8	3	1	7	25	32	9	2	7	75	62,5%
							(Positif) 47,5%			(Negatif) 15%			
5	<i>Game chip domino</i> membuat jam tidur saya tidak teratur.	7	7	1	1	8	35	28	3	2	8	76	63,33%
							(Positif) 52,5%			(Negatif) 10%			
6	Saya sering menghabiskan uang untuk membeli <i>chip</i> .	3	4	3	2	12	15	16	9	4	12	56	62,5%
							(Positif) 25,8%			(Negatif) 20,8%			
7	<i>Game chip domino</i> membuat saya senang dan mengasyikkan.	1	2	3	7	12	8	9	14	12	7	48	40%
							(Positif) 10,8%			(Negatif) 29,1%			

8	Saya memainkan <i>game dominos</i> setiap hari selama 1jam s/d 6 jam.	1	1	4	4	4	14	5	4	12	8	14	43	35,83%
								(Positif) 7,5%			(Negatif) 28,3%			
9	Pikiran saya merasa terhibur saat berkecimpung dalam bermain <i>game chip domino</i> .	0	2	2	7	13	14	0	8	6	14	13	41	34,16%
								(Positif) 6,6%			(Negatif) 27,5%			
10	Saya merasa terpanggil untuk terus bermain ketika memperoleh keuntungan-keuntungan tertentu.	0	3	2	7	12	12	0	12	6	14	12	44	36,66%
								(Positif) 10%			(Negatif) 26,6%			

11	Saya merasa tidak nyaman, saat mengalami kekalahan serta saya terus berupaya agar mengembalikan sejumlah dana yang habis akibat permainan tersebut.	0	3	8	2	11	0	15	24	4	11	54	45%
							(Positif) 12,5%			(Negatif) 32,5%			
12	Saya tahu bermain <i>game chip domino</i> selalu mengasyikkan dan menyenangkan. Saya sering lalai terhadap kewajiban-kewajiban dan tanggung jawab saya terhadap diri dan keluarga saya.	1	3	2	4	14	5	12	6	8	14	45	37,5%
							(Positif) 14,1%			(Negatif) 19,1%			

13	Ketika saya mengalami kekalahan dan saat bermain, tentu saya merasa kesal, kecewa, dan kadang-kadang sampai mengeluarkan kata-kata kotor atas kesalahan dan kekalahan dari <i>game chip domino</i> .	3	3	5	4	9	15	12	15	8	9	59	49,16%
							(Positif) 22,5%			(Negatif) 19,1%			
14	Saat saya melakukan permainan <i>game domino</i> adakalanya saya lupa belajar dan kuliah.	1	4	5	3	11	5	16	15	5	11	52	43,33%
							(Positif) 17,5%			(Negatif) 25,8%			
15	Saat selesai melakukan	4	3	4	4	9	20	12	12	8	9	61	50,83%

	permainan <i>game chip domino</i> kadang saya sadar bahwa saya merasa kurang sopan terhadap diri saya dan teman-teman.								(Positif) 26,6%	(Negatif) 24,1%			
16	Ketika saya mendapat keuntungan atau bonus, saya sangat senang bahkan menceritakan kepada teman-teman.	2	4	7	2	9	10	16	21	4	9	60	50%
							(Positif) 21,6%			(Negatif) 22,5%			
17	Kadang-kadang juga atas kemenangan tersebut turut mempengaruhi teman agar bermain <i>game chip domino</i> tersebut.	1	4	3	2	14	5	16	9	4	14	48	40%
							(Positif) 17,5%			(Negatif) 22,5%			
JUMLAH													
										24,08%	19,7%	44,99%	

b) Deskripsi Hasil Analisa

1. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 1:

“Saya suka bermain *game chip domino* untuk menghilangkan stress.”

Sebagian besar responden merespon negatif 30,8%, dan 3% responden merespon positif tentang bermain *game chip domino* untuk menghilangkan stres. Artinya hanya sebahagian kecil dari mereka yang tergolong bermain untuk menghilangkan stres.

2. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 2:

“*Gamechipdomino* dapat mempengaruhi aktivitas saya sehari-sehari”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon positif sebesar 40% sedangkan yang merespon negatif sebesar 20,8% tentang *game chip domino* dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari. Artinya hanya 20,8% saja yang mempengaruhi aktivitas mahasiswa dan mahasiswi PAI.

3. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 3:

“Saya menyukai fitur-fitur yang disediakan dalam permainan *game chip domino*, karena dapat merangsang pikiran saya”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 35% dan merespon positif sebesar 0% tentang fitur-fitur yang disediakan *game chip dominodapat* merangsang pikiran. Artinya 35% mahasiswa dan mahasiswi PAI menyatakan *game chip domino* ini tidak merangsang pikiran.

4. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 4:

“*Game chip domino* kadang-kadang dapat melalaikan segala aktivitas-aktivitas termasuk aktivitas sosial lainnya, bahkan aktivitas sosial sekalipun”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon positif sebesar 47,5% sedangkan merespon negatif sebesar 15% tentang *game chip domino* dapat melalaikan segala aktivitas sosial-sosial lainnya. Artinya sebahagian kecil mahasiswa dan mahasiswi PAI menyatakan bahwa *game chip domino* dapat melalaikan segala aktivitas-aktivitas.

5. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 5:

“*Game chip domino* membuat jam tidur saya tidak teratur”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon positif sebesar 52,5% sedangkan merespon negatif sebesar 10% tentang *game chip domino* membuat tidur kurang teratur. Artinya hanya sebahagian kecil dari mereka menyatakan bahwa *game chip domino* ini membuat jam tidur menjadi tidak teratur.

6. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 6:

“Saya sering menghabiskan uang untuk membeli *chip*”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon positif sebesar 25,8% sedangkan merespon negatif sebesar 20,8% tentang keseringan yang sering dilakukan ketika bermain *game chip domino*. Artinya hanya sebahagian kecil 20,8% mahasiswa dan

mahasiswi PAI menyatakan bahwa sering menghabiskan uang untuk membeli *chip*.

7. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 7:

“*Game chip domino* membuat saya senang dan mengasyikkan”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 29,1% sedangkan merespon positif sebesar 10,8% tentang *game chip domino* dapat membuat kesenangan. Artinya hanya sebahagian kecil mahasiswa dan mahasiswi PAI menyatakan bahwa *game chip domino* ini membuat senang dan mengasyikkan.

8. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 8:

“Saya memainkan *game chip domino* setiap hari selama 1s/d 6 jam”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 28,3% sedangkan merespon positif sebesar 7,5% tentang waktu yang dihabiskan dalam memainkan *game chip domino*. Artinya sebahagian kecil mahasiswa dan mahasiswi PAI, mereka menghabiskan waktu setiap hari 1 s/d 6 jam untuk memainkan *game chip domino*.

9. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 9:

“Pikiran saya merasa terhibur saat berkecimpung dalam bermain *game chip domino*”.

Bersarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 27,5% sedangkan merespon positif sebesar 6,6% tentang pikiran saat berkecimpung dalam bermain *game chipdomino*.

Artinya hanya sebahagian kecil mahasiswa dan mahasiswi PAI 6,6% merasa terhibur saat berkecimpung dalam bermain *game chip domino*

10. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 10:

“Saya merasa terpanggil untuk terus bermain ketika memperoleh keuntungan-keuntungan tertentu”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 26,6% sedangkan merespon positif sebesar 10% tentang perasaan ketika memperoleh keuntungan tertentu dalam bermain *game chip domino*. Artinya sebahagian besar mahasiswa dan mahasiswi PAI tidak tertarik untuk bermain *game chip domino*.

11. Tanggapan pertanyaan responden terhadap pertanyaan nomor 11:

“Saya merasa tidak nyaman, saat mengalami kekalahan serta saya terus berupaya agar mengembalikan sejumlah dana yang habis akibat permainan tersebut”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 32,5% sedangkan merespon positif sebesar 12,5% tentang perasaan saat mengalami kekalahan dalam bermain *game chip domino*. Artinya sebahagian kecil mahasiswa dan mahasiswi PAI 12,5% menyatakan ketidaknyamanan saat mengalami kekalahan dan berupaya mengembalikan sejumlah dana yang habis akibat permainan tersebut.

12. Tanggapan pertanyaan responden terhadap pertanyaan nomor 12:

“Saya tahu bermain *game chip domino* selalu mengasyikkan dan menyenangkan, Saya sering lalai terhadap kewajiban-kewajiban dan tanggung jawab saya terhadap diri dan keluarga saya”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 19,1% sedangkan merespon positif sebesar 14,1% tentang keasyikan yang dilakukan saat bermain game chip domino. Artinya mahasiswa dan mahasiswi PAI pada umumnya merespon tidak tertarik terhadap game chip domino itu dapat mengasyikkan.

13. Tanggapan pertanyaan responden terhadap pertanyaan nomor 13:

“Ketika saya mengalami kekalahan dan kesalahan saat bermain, tentu saya merasa kesal, kecewa, dan kadang-kadang sampai mengeluarkan kata-kata kotor atas kesalahan dan kekalahan dari game chip domino”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon positif sebesar 22,5% sedangkan merespon negatif sebesar 19,1% tentang kekesalan yang diungkapkan ketika mengalami kekalahan dalam bermain game chip domino. Artinya hanya sebahagian besar mahasiswa dan mahasiswi PAI 22,5% menyatakan bahwa ketika mengalami kekalahan, akan mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas.

14. Tanggapan pertanyaan responden terhadap pertanyaan nomor 14:

“Saat saya melakukan permainan game chip domino adakalanya saya lupabelajar dan kuliah”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian responden merespon negatif sebesar 25,8% sedangkan merespon positif sebesar 17,5% tentang kelalaian yang dilakukan saat bermain game chip domino. Artinya sebahagian kecil mahasiswa dan mahasiswi PAI 17,5%

menyatakan bahwa saat bermain *game chip domino* ada kalanya mereka lalai dalam belajar dan perkuliahan.

15. Tanggapan pertanyaan responden terhadap pertanyaan nomor 15:

“Saat selesai melakukan permainan *game chip domino* kadang-kadang saya sadar bahwa saya merasa kurang sopan terhadap diri saya dan teman-teman”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon positif sebesar 26,6% sedangkan merespon negatif sebesar 24,1% tentang penyesalan setelah bermain *game chip domino*. Artinya hanya sebahagian kecil 24,1% mahasiswa dan mahasiswi PAI menyatakan bahwa saat memainkan *game chip domino*, terkadang mereka merasa kurang sopan terhadap dirinya dan teman-teman, dampak dari bermain game tersebut.

16. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 16:

“Ketika saya mendapat keuntungan atau bonus, saya sangat senang bahkan menceritakan kepada teman-teman”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 22,5% sedangkan merespon positif sebesar 21,6% tentang perasaan saat mendapat keuntungan dalam bermain *game chip domino*. Artinya sebahagian kecil 21,6% mahasiswa dan mahasiswi PAI, merespon terhadap keuntungan atau bonus yang didapatkan.

17. Tanggapan responden terhadap pertanyaan nomor 17:

“Kadang-kadang juga atas kemenangan tersebut turut mempengaruhi teman agar bermain *game chip domino* tersebut”.

Berdasarkan tanggapan tersebut sebagian besar responden merespon negatif sebesar 22,5% sedangkan merespon positif sebesar 17,5% tentang hal yang dilakukan ketika mendapatkan kemenangan saat bermain *game chip domino*. Artinya hanya sebahagian kecil mahasiswa dan mahasiswi PAI 17,5% menyatakan bahwa terkadang kemenangan tersebut akan mempengaruhi teman yang lain untuk bermain *game chip domino*.

Dari 17 pertanyaan yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa *game chip domino* merupakan sarana untuk menghilangkan stres dan beban pikiran mahasiswa. Awalnya hanya sebagai hiburan agar dapat menghilangkan stres, tetapi *game* ini secara tidak langsung dapat membuat seseorang candu untuk memainkannya, karena daya tarik *chip domino* ini sangat besar pengaruhnya, terutama bagi mahasiswa/i yang ingin menghasilkan uang saku lebih. Rata-rata mahasiswa/i PAI mengetahui *game chip domino*. Setelah peneliti melakukan analisa secara cermat, ditemukan jumlah rata-rata persentase (44,99%), yang terdiri dari, terespon positif mengetahui permainan dan terkesan untuk bermain *game chip domino* (19,7%). Sedangkan 24,08% lagi terespon negatif, artinya mereka tidak mengetahui permainan dan tidak bermain *game chip domino* tersebut.

D. Dampak Permainan *Game Chip Domino* Terhadap Pendidikan Akhlak

Tabel 4.3 Pertanyaan dan Hasil Wawancara

NO	PERTANYAN	JAWABAN
1	Apakah <i>game chip domino</i> membuat Anda melupakan kewajiban?	Permainan <i>game chip domino</i> ini membuat mahasiswa terkadang lupa akan kewajiban dan membuat lalai seperti kewajiban untuk mengerjakan shalat 5 waktu, membersihkan rumah dan sebagainya.
2	Apakah <i>chip domino</i> membuat anda susah mengontrol diri sehingga mengeluarkan kata yang kotor?	Ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>game chip domino</i> , pemain dengan spontanitas mengeluarkan kata-kata kasar terkadang sampai memukul kawan yang disekitar saya. Tidak hanya pada saat memainkan permainan <i>game chip domino</i> saja pemain mengeluarkan kata kotor bahkan di saat bermain <i>game</i> lainnya juga para pemain <i>game</i> ini sampai mengeluarkan kata yang kotor saat mengalami kekalahan.
3	Apakah <i>game chip domino</i> mengganggu proses pendidikan anda?	<i>Game chip domino</i> sangat mengganggu konsentrasi para pemainnya, bahkan saat ketika merasa bosan diruang para pemainpun, bermain <i>game</i> tersebut di ruang ketika dosen sedang menjelaskan.
4	Apakah <i>game chip domino</i> mempengaruhi tingkah laku anda sehari-hari?	Para pemain yang memainkan permainan <i>chip domino</i> ini bukan sebagai mata pencarian pokok tetapi cuma untuk mencari uang tambahan saja.
5	Apakah <i>game chip</i>	<i>Game chip domino</i> tidak mempengaruhi

	<i>domino</i> mempengaruhi cara berfikir anda sehari-hari?	daya fikir para pemainnya, karna pemainnya tidak memainkannya secara ego, dan bermain <i>game chip domino</i> tidak mengganggu pola pikir, karena para pemain tidak terlalu meng <i>topup</i> dan memainkan permainan <i>chip domino</i> ini hanya sebatas hiburan saja.
6	Ketika memperoleh keuntungan adakah anda mengajak teman untuk bermain?	Ketika meraih keuntungan para pemain tidak mengajak teman untuk bermain, justru teman nya sendiri yang tertarik ketika melihat pemain tersebut bermain dan mendapatkan keuntungan dari Game Chip Domino tersebut. Tujuan mereka juga untuk mentraktir teman-temannya.
7	Ketika mendapat bonus bagaimana perasaan anda?	Ketika mendapatkan bonus pemain sangat merasa senang.
8	Apakah ketika mendapatkan bonus anda menceritakan kepada teman-teman?	Ketika mendapatkan bonus pemain menceritakan kepada teman-temannya dan mempamerkan hasil kerja keras di perjudian itu, tidak hanya pemain teman-temannya pun ikut menyanyakan ada mendapatkan bonus atau tidak hari ini.
9	Apakah disaat mendapatkan keberuntungan anda mengajak teman untuk bermain?	Ketika mendapatkan keuntungan para pemain mengajari teman-temannya. Karena teman-temannya menyanyakan, apakah ada kode atau rahasia tersendiri ketika bermain <i>chip domino</i> agar mendapatkan keuntungan,
10	Ketika anda mengalami	Ketika mengalami kerugian para pemain

	kekalahan/kerugian bagaimana perasaan anda?	merasa kesal, marah, karna mereka kehilangan uang yang digunakan untuk membeli <i>chip</i> .
11	Ketika mengalami kerugian, apakah anda berusaha mengembalikan uang yang telah rugi tersebut?	Ketika para pemain mengalami kerugian, tentu saja mereka akan berusaha sehingga membuat mereka terpacu untuk memasukkan uang kembali agar mengembalikan uang yang telah hilang ketika bermain <i>game chip domino</i> .
12	Apakah anda mengalami stres saat mengalami kekalahan?	Ketika mengalami kekalahan para pemain mengalami sedikit stres, karna nominal uang yang kalah sangat banyak dikeluarkan.
13	Ketika mengalami kekalahan apakah anda sampai mengeluarkan perkataan-perkataan kotor, bahkan sampai membanting HP?	Ketika mengalami kekalahan para pemain tidak hanya mengeluarkan kata-kata kotor, dan tidak sampai membanting HP akan tetapi, memukul teman yang berada di sampingnya.
14	Hal apa yang menyebabkan anda bermain <i>game chip domino</i> ?	Para pemain bermain <i>game chip domino</i> , untuk mengisi waktu kosong agar tidak stres dan adanya harapan untuk menang, kemudian dapat di jual untuk menambah financial. Dengan adanya rasa penasaran juga terhadap permainan ini juga menjadi salah satu faktor pemain sehingga mencoba untuk bermain permainan <i>game chip domino</i> .
15	Mengapa anda ketagihan	Para pemain dulunya hanya sebatas

dalam bermain <i>game chip domino</i> ?	mencoba-coba setelah mengakses aplikasi tersebut membuat pemain ketagihan, setelah ketagihan pemain mengajak kawan untuk bermain, untuk mendapatkan bonus agar merasa senang karna bisa meningkatkan finansial karna bisa diperjual belikan.
---	--



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang resistensi mahasiswa PAI terhadap *chip domino* di prodi PAI dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem bermain game *chip domino*, diawali pemain harus terlebih dahulu mendownload aplikasidi *playstore* dan menginstalnya dengan sempurna. Langkah selanjutnya, pemain harus membuat akun untuk *log in*, agar dapat mengakses permainan tersebut. Dalam aplikasi *game chip domino*, tersedia fitur kirim-mengirim *chip*ke pengguna lainnya. *Chip* merupakan jenis koin yang akan diperjualbelikan antar pemain. Dalam permainan *chip domino* terdapat beberapa jenis *slot spin*, yaitu *fafa*, *duofu Duochai*, *5 Dragon*, dan *panda*. Setelah pemain memilih salah satu jenis *slot* dari permainan *slot* tersebut, lalu langkah selanjutnya adalah pemain akan menekan tombol *spin*, agar dapat muncul gambar-gambar bergerak untuk meraih keberuntungannya yang berlipat ganda. Dari hasil perolehan data, peneliti menemukan bahwa pada umumnya mahasiswa/i PAI memiliki pengetahuan tentang *game* tersebut, dan terkesan mereka bermain *game* tersebut (38,42%). Hanya sebahagian saja dari mereka yang tidak memiliki pengetahuan tentang *game* dan terkesan tidak bermain *game* tersebut (20,1%).

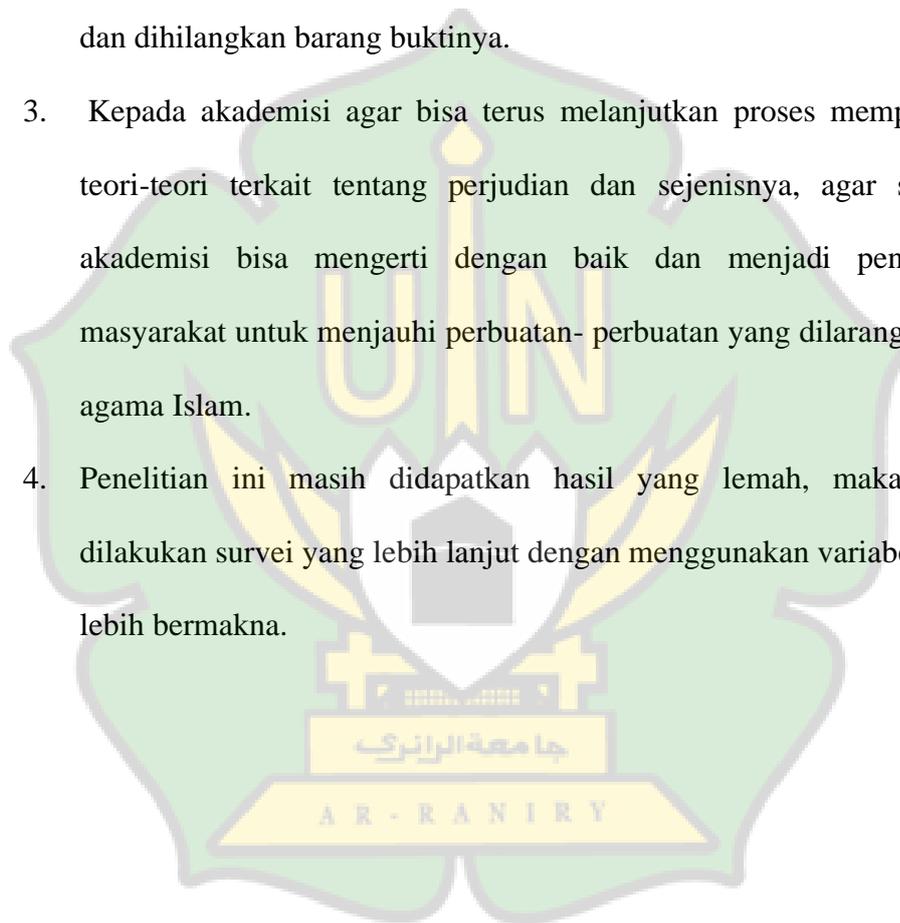
2. Pada umumnya mahasiswa/i PAI memiliki respon yang negatif terhadap permainan *chip domino* (24.08%). Artinya mahasiswa/i PAI tidak tahu bermain dan tidak memiliki pengetahuan tentang permainan tersebut. Sedangkan sebahagian kecil terdapat respon yang positif terhadap permainan *chip domino*, artinya mereka mengetahui sistem permainan dan termasuk kategori bermain (19,7%) *game* tersebut.
3. *Game chip domino* berdampak terhadap pendidikan akhlak dimana daya konsentrasi para mahasiswa tersebut pada umumnya juga terganggu, sehingga kemampuan dalam menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh dosen tidak maksimal, bahkan ada yang meluapkan amarahnya dengan mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas. Tidak jarang bahwa *game chip domino* dapat membuat mahasiswa lalai dan lupa waktu ketika sedang bermain.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka peneliti mengemukakan saran untuk mahasiswa prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry, diantaranya:

1. Kepada pemain game online higgs domino agar dapat menghentikan permainan yang dimulai dari diri sendiri sehingga nantinya semua pemain game online higgs domino yang ada di lingkungan masyarakat ikut berhenti dalam bermain judi online higgs domino karena pada dasarnya judi tidak membuat para pemainnya menjadi kaya raya melainkan hanya sengsara.

2. Untuk dosen agar dapat memberikan sosialisasi secara menyeluruh dan bertahap kepada mahasiswa mengenai game online higgs domino serta memperketat pengawasan di lingkungan kampus atau tempat mahasiswa yang terindikasi bermain game online higgs domino, mengingat aplikasi game online higgs domino sangat mudah diakses dan dihilangkan barang buktinya.
3. Kepada akademisi agar bisa terus melanjutkan proses mempelajari teori-teori terkait tentang perjudian dan sejenisnya, agar seluruh akademisi bisa mengerti dengan baik dan menjadi pengayom masyarakat untuk menjauhi perbuatan- perbuatan yang dilarang dalam agama Islam.
4. Penelitian ini masih didapatkan hasil yang lemah, maka perlu dilakukan survei yang lebih lanjut dengan menggunakan variabel yang lebih bermakna.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Nasihuddin A. Rusdiana. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Tinggi*. Bandung: Pusat Penelitian dan Penerbitan, 2016.
- Acep Surahman. *Implementasi Pendidikan Akhlak Melalui Metode Pembiasaan Berkata Baik Pada Anak Usia Dini di RA Asysyarifah Gambir Jakarta Pusat, Skripsi online*. di akses pada tanggal 28 November 2022. pada situs: <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/274/1/2020-ACEP%20SURAHMAN-2016.pdf>.
- Ahmad Mustofa. *Akhlak Tasawuf*. Bandung: Pustaka Setia, 1997.
- Ahmad Subandi. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Bulan Bintang, cet ke 2, 1982.
- Ali Mauludi. *Teknik Belajar Statistik 2*. Jakarta: Alim's Publishing, 2016.
- Alwan Khoiri, dkk. *Aklak/Tasawuf*. Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005.
- Aman Syukur dan Putri Ramadhani, S.H.i,M.H. *Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin di Perjual belikan di Tinjau dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif*, Medan, Volume 4 Nomor 2 September 2021.
- Andra Tersiana. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018.
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: AE Media Grafika, 2019.
- Anjas Sudjono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Asep Saepul Hamdi. *Metode Penelitian kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Bayu Febrianto. *Faktor Resistensi Buruh Terhadap Kebijakan Sisten Outsourcing*. Journal of Management Studies. Vol. 15 No. 1 2021.
- Burhan Bugin. *Metode Penelitian Kuantitatif, (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Kencana Predana Media, 2011.

- Dedi Wahyudi. *Upaya Pembentukan Akhlaq Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Bandongan*. Elementary, Vol. 4 No 05, 2018.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Dewi Ambarsari. *Rumah Cinta Rasul*. Jakarta: Elex Media Kumpotindo, 2018.
- Elfa Yuliana dan M Reza Wahyu Al-Hadi. *Komparasi Pemikiran Pendidikan Al-Ghazali dan John Locke Perspektif Pendidikan Islam dan Barat*. Vol 4 No. 1. 2019.
- Elydawati Purba. *Metode Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Erida Fadhillah dkk. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja*. Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan. Vol. 1 No. 2, 2022.
- Fajri Ismail. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenada Media, 2018.
- Fakultas Psikologi Universitas Medan. *Dampak Kecanduan Judi Online pada Kesehatan Mental*. di akses pada tanggal 29 November 2022. pada situs: <https://psikologi.uma.ac.id/dampak-kecanduan-judi-online-padakesehatan-mental/>.
- Gillbert Luis Ondang, dkk. *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT*. Jurnal Holistik, Vol. 13 No. 2, 2020.
- Hasanuddin. *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone–Bone, Luwu)*. Makasar, Volume 1, nomor 2, 2019.
- Herry Zan Pietter dan Namora Lumongga Lubis. *Pengantar Ilmu Psikologi untuk Kebidanan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Hidajanto Djamal dan Andi Fachruddin. *Dasar-dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi*. Jakarta: Penerbit Kencana, 2011.
- Ibrahim Bafadhol. *Pendidikan Akhlaq dalam Perspektif Islam*. Edukasi Islami: Vol 06, No. 12 juli 2017.
- Ibrahim dan Muhsyanur. *Psikologi Pendidikan Suatu Stimulus Pemahaman Awal*. Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia, 2022.
- Ismail Nurdin dan Sri Hartati. *Metode Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

- Ismi Zakiah dan Ritanti. *Kecanduan Game Online pada Remaja dan Penanganannya*. Tangerang: Media Sains Indonesia, 2021.
- KBBI Online. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. diakses ada tanggal 30 November 2022. pada situs: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, 2016.
- Khaidir, dkk.. *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- M Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki. *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota*. Yogyakarta, Zahir Publishing, 2021.
- Mahmud Fauzi dan Zul Anwar Ajir Harahap. *Chip Domino Ditinjau dari Hukum Pidana Islam*. Padang, El- Thawalib, Volume 3 No. 2. April, 2022.
- Muhammad Abdika Yarobby. *Pengaruh dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Siswa Angkatan X SMAIT Nururrahman, Karya Ilmiah*. Di akses, pada tanggal 28 November 2022. Pada situs: https://www.google.co.id/books/edition/pengaruh_warnet_terhadap_pelajar/15_MDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1, 2017.
- Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Nasruddin Khalil Harahap. *Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*. TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman, Vol. 07 No. 2 Desember 2021.
- Normala Hidayati. *Pengaruh Kesengan Game Online Terhadap Akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang, Skripsi online*. di akses pada tanggal 17 juni 2021. pada situs: <http://etheses.uin-malang.ac.id/>.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Rasimin dan Muhamad Hamdi. *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Riduawan. *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Sovanda Risky Komorina. *Resistensi Masyarakat Resistensi Masyarakat Kelurahan Gunung Anyar Kecamatan Gunung Anyar Surabaya Tentang Rencana Pembangunan Apartemen Dan Mall*. Paradigma, volume 05.
- Subur Dani. *Game Higgs Domino Jadi Ajang Mencari Uang, Ulama Aceh: Jualnya Haram, Beli Pun Haram*. Di akses pada tanggal 7 Juli 2022. Pada

situs: <https://aceh.tribunnews.com/2020/10/05/game-higgs-domino-jadi-ajang-mencari-uang-ulama-aceh-jualnya-haram-beli-pun-haram?page=3>.

Sudarwan Darmin. *Menjadi Peneliti Kualitatif: Ancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian Untuk Mahasiswa dan Peneliti Pemula Bidang Ilmu-Ilmu Sosial, Pendidikan, Dan Humaniora*. Pustaka Setia, Bandung, 2002..

Sugiyono *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta, 2015.

..... *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Suharno dan Retnoningsih. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya, tahun, 2017.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002.

Wahyuni. *Identifikasi Pola Psikologi Komunikasi Resisten dalam Masyarakat*. Jurnal Peurawi, Vol. 1 No. 1 2018.

Yulia Lestari. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Kota Jamb*, Skripsi online. Di akses pada tanggal 21 juni 2021. Pada situs: <http://repository.uinjambi.ac.id/1473/>.

Zakiyan Rifqa. *Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesan Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*, Skripsi, 2022.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH NOMOR: B-9766/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2021

TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2012 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelola Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor. 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tanggal 7 Juli 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
Dr. Husnizar, S.Ag., M.Ag sebagai pembimbing pertama
M. Yusuf, S.Ag., M.A. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi
Nama : Diky Safrial Pratama
NIM : 180201168
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Resistensi Mahasiswa PAI terhadap Chip Domino

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020. Nomor.025.04.2.423925/2020. Tanggal 12 November 2020
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagai mana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh
Pada tanggal : 12 Oktober 2021

An. Rektor
Dekan



Muslim Razali

- Tembusan :
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Yang bersangkutan

Revisi 16 September 2022

Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14175/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **DIKY SAFRIAL PRATAMA / 180201168**

Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Agama Islam

Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampoeng Cadek, Kec. Baitussalam, Kab. Aceh besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Resistensi Mahasiswa PAI terhadap Chip Domino***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 25 Oktober 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 25 November
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111
Website: pai.uin.ar-raniry.ac.id Email: ftk_prodiapai@ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-384/Un.08/PAI/Kp.01.2/12/2022

Ketua Jurusan/Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Diky Safrial Pratama
NIM : 180201168
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam
Banda Aceh
Prodi/Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Sehubungan dengan surat Pimpinan Fakultas dan Keguruan UIN Ar-Raniry nomor: B-14175/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022 tanggal 25 Oktober 2022, benar yang namanya tersebut di atas telah melakukan penelitian pengumpulan data pada Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh dalam rangka penyusunan Skripsi berjudul:
"Resistensi Mahasiswa PAI terhadap Chip Domino"

Demikian surat keterangan ini diberikan dengan sebenar-benarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Darussalam, 13 Desember 2022
Ketua Prodi PAI,


Marzuki

AR-RANIRY

Lampiran 4

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN

Tempat penelitian : Prodi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh

Tujuan : 1. Untuk mengetahui Sistem permainan *game chip domino*.
 2. Untuk mengetahui Respon mahasiswa PAI terhadap *game chipdomino*.
 3. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game chip dominoterhadap* pendidikan akhlak mahasiswa PAI.

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah	Ket
1	Sistem permainan <i>Game Chip</i> .	Pengetahuan tentang sistem permainan <i>chip domino</i> dan syarat ketentuan permainan <i>game chip domino</i> .	10	10	
2	Respon Mahasiswa PAI Terhadap adanya <i>game chip domino</i> .	Tanggapan mahasiswa PAI terhadap adanya permainan <i>game higgs domino</i> .	8	17	
3	Dampak <i>game higgs dominoterhadap</i> pendidikan akhlak mahasiswa PAI.	Efek <i>game chip domino</i> terhadap pendidikan akhlak mahasiswa PAI.	5	13	
Jumlah				40	

Lampiran 5

**Lembaran Pengetahuan Mahasiswa Tentang Sistem
Aplikasi *Chip Domino***

Nama informan :
Leting :
Tujuan : Untuk mengetahui bagaimana sistem permainan *game chip domino*

Keterangan :
 Jawablah pertanyaan dibawah dengan membuat tanda centang(✓) di salah satu pilihan di bawah ini sebagai berikut :

- a. Sangat Paham
- b. Paham
- c. Biasa-biasa saja
- d. Tidak Paham
- e. Sangat Tidak Paham

No	Pertanyaan	a	b	c	d	e
1	Saya mengetahui tentang adanya <i>game chip domino</i> .					
2	Saya mengerti bahwa sebelum bermain <i>game chip domino</i> perlu membuat akun untuk <i>login</i> .					
3	Untuk memainkan permainan <i>gamechip domino</i> dibutuhkan modal <i>chip</i> , jika tidak, tentu permainan tersebut tidak dapat dimainkan secara gratis.					
4	Saya mengerti bahwa di dalam <i>game chip dominoter</i> terdapat beberapa jenis permainan: <i>Slot spin</i> yang dikenal dengan istilah <i>Fafa, Duofo duochai, 5 Dragon</i> , dan <i>panda</i> .					
5	Saya mengerti bahwa kelima jenis permainan <i>slot</i> tersebut, dilakukan dengan menekan tombol <i>spin</i> untuk berputar <i>slot</i> hingga sampai berhenti dan memunculkan gambar-gambar tertentu sebagai keberuntungan.					
6	Saya tahu bahwa jika pemain berhasil mendapatkan gambar yang tepat, maka akan mendapatkan <i>jackpo</i> tsebagai hadiah keberuntungan/kemenangan yang berlipat ganda.					
7	Saya paham bahwa setiap hari pemain disediakan bonus 2M untuk memainkan <i>game chip domino</i> dengan taruhan uang sekitar Rp.					

	60.000 (1b), sedangkan untuk taruhan (2b) adalah Rp.120.000.					
8	Saya tahu bahwa jika <i>chip domino</i> atau modal telah habis, tentu saya akan melakukan <i>toupkembali</i> agar dapat bermain selanjutnya.					
9	Semakin banyak modal <i>chip</i> yang dipertaruhkan, maka makin banyak pula penghasilan yang akan diperoleh saat taruhan/khayalan saat proses <i>spin</i> .					
10	Saya tahu bahwa didalam permainan <i>game chip domino</i> selalu disediakan fitur <i>transfers chip</i> yang digunakan sebagai transaksi jual beli <i>online</i> .					



Lampiran 6

**Lembaran Tentang Respon Mahasiswa PAI
Terhadap Chip Domino**

Nama informan :
Leting :
Tujuan : Untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa PAI terhadap *game Chip Domino*

Keterangan :
 Jawablah pertanyaan dibawah dengan membuat tanda centang(√) di salah satu pilihan berikut :

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Biasa-biasa saja
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat tidak Setuju

No	Pertanyaan	a	b	c	d	e
1	Saya suka bermain <i>game chip domino</i> untuk menghilangkan stres.					
2	<i>Game chip domino</i> dapat memengaruhi aktivitas saya sehari-sehari.					
3	Saya menyukai fitur fitur yang disediakan dalam permainan <i>game chip domino</i> , karena dapat merangsang pikiran saya.					
4	<i>Game chip domino</i> kadang-kadang dapat melalaikan segala aktivitas-aktivitas lainnya, bahkan aktivitas sosial sekalipun.					
5	<i>Game chip domino</i> membuat jam tidur saya tidak teratur.					
6	Saya sering menghabiskan uang untuk membeli chip.					
7	<i>Game chip domino</i> membuat saya senang dan mengasyikkan.					
8	Saya memainkan <i>game chip dominosetiap</i> hariselama 1jam s/d 6 jam.					
9	Pikiran saya merasa terhibursaat terjun dalam bermain <i>game chip domino</i> .					
10	Saya merasa terpanggil untuk terus bermain ketika mendapatkan keuntungan-keuntungan tertentu.					
11	Saya merasa tidak nyaman, saat mengalami kekalahan dan dan saya terus berupaya					

	mengembalikan sejumlah dana yang hilang akibat permainan tersebut.					
12	Saya tahu bahwa bermain <i>game chip domino</i> selalu mengasyikkan dan menyenangkan bahkan saya sering lalai akan kewajiban-kewajiban dan tanggung jawab saya terhadap diri dan keluarga.					
13	Ketika saya mengalami kekalahan dan kesalahan saat bermain, tentu saya merasa kesal, kecewa, dan kadang-kadang sampai mengeluarkan kata-kata kotor atas kesalahan dan kekalahan dari <i>game chip domino</i> .					
14	Saat saya melakukan permainan <i>game chip domino</i> adakalanya saya lupa belajar dan kuliah.					
15	Saat selesai melakukan permainan <i>game chip dominokadang-kadang</i> saya sadar bahwa saya merasa kurang sopan terhadap diri saya dan teman-teman saya.					
16	Ketika saya mendapat keuntungan atau bonus, saya sangat senang bahkan menceritakan kepada teman-teman saya.					
17	Kadang-kadang juga atas kemenangan tersebut turut mempengaruhi teman agar bermain <i>game chip domino</i> tersebut.					



Lampiran 7

Lembar Instrumen Observasi

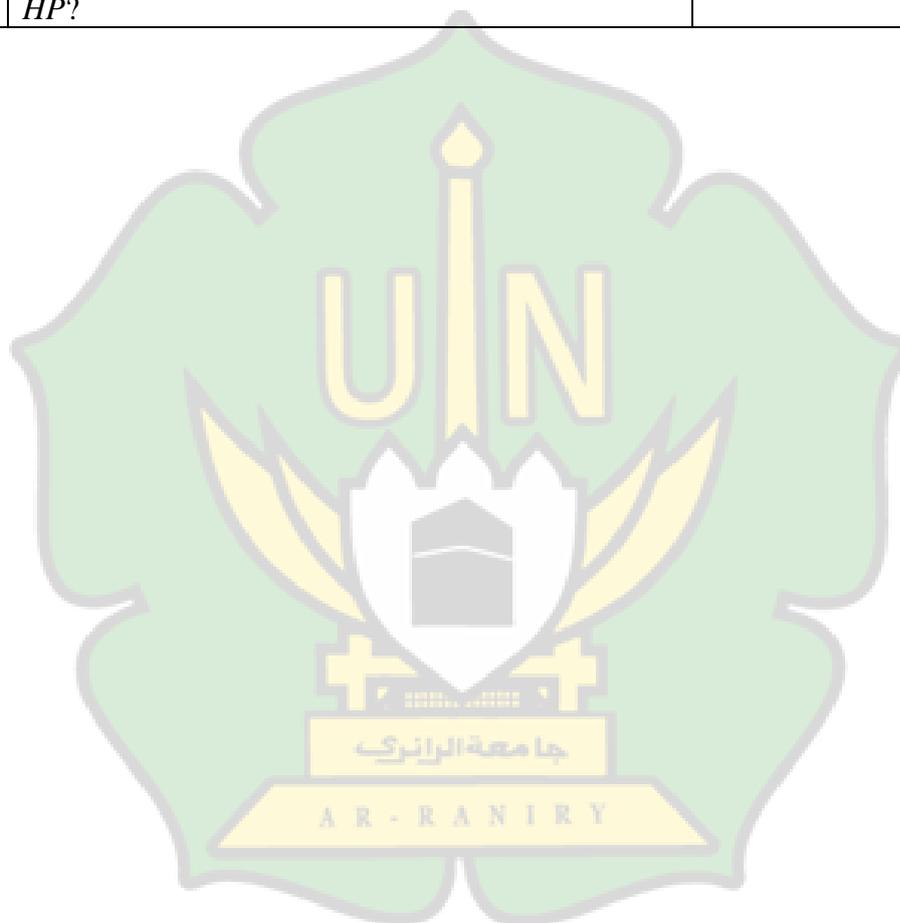
No.	Aspek yang Diamati	Indikator
1	Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap <i>Chip Domino</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa PAI yang memainkan <i>Chip Domino</i>. 2. Mahasiswa PAI yang menolak adanya jenis permainan <i>chip domino</i>. 3. Mahasiswa PAI yang mengetahui sistem permainan <i>game chip</i>. 4. Respon mahasiswa PAI terhadap <i>game chip domino</i>. 5. Dampak <i>game chip domino</i> terhadap pendidikan akhlak Mahasiswa PAI.

Lembaran Instrumen Wawancara

Nama Informan :
Leting :
Tujuan : Untuk mengetahui bagaimana dampak *game chip domino* terhadap pendidikan akhlak mahasiswa PAI

NO	PERTANYAN	JAWABAN
1	Apakah <i>game chip domino</i> membuat Anda melupakan kewajiban?	
2	Apakah <i>chip domino</i> membuat anda susah mengontrol sehingga mengeluarkan kata yang kotor?	
3	Apakah <i>game chip domino</i> mengganggu proses pendidikan?	
4	Apakah <i>game chip domino</i> mempengaruhi tingkah laku anda sehari-hari?	
5	Apakah <i>game chip domino</i> mempengaruhi cara berfikir anda sehari-hari?	
6	Ketika memperoleh keuntungan adakah anda mengajak teman untuk bermain?	
7	Ketika mendapat bonus bagaimana perasaan anda?	
8	Apakah ketika mendapatkan bonus anda menceritakan kepada teman-teman anda?	
9	Apakah disaat mendapatkan keberuntungan anda	

	mengajari teman untuk bermain?	
10	Ketika anda mengalami kekalahan/kerugian bagaimana perasaan anda?	
11	Lalu ketika mengalami kerugian apakah anda berusaha mengembalikan uang yang telah rugi?	
12	Apakah anda mengalami stres saat mengalami kekalahan?	
13	Ketika mengalami kekalahan apakah anda sampai mengeluarkan kotor, bahkan sampai membanting <i>HP</i> ?	



Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Wawancara dengan informan 1



Gambar 2. Wawancara dengan informan 2



Gambar 3. Wawancara dengan informan 3



Gambar 4. Wawancara dengan informan 4



Gambar 5. Wawancara dengan informan 5

