

**DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN
ORANG TUA DI GAMPONG LAMREH KECAMATAN DARUSSALAM
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**UTIYA KHAIRAN
NIM. 160201122
Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1445 H**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

UTIYA KHAIRAN

NIM. 160201122

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Pembimbing I,



Dr. Hj. Nurjannah Ismail, M.Ag
NIP. 196406071991922001

Pembimbing II,



Muhajir, S.Ag. M.Ag
NIP. 197302132007101002

**DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN
ORANG TUA DI GAMpong LAMREH KECAMATAN DARUSSALAM
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia 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

Senin 14 Agustus 2023 M
27 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Hj. Nurjannah Ismail, M.Ag
NIP. 196406071991922001

Sekretaris,



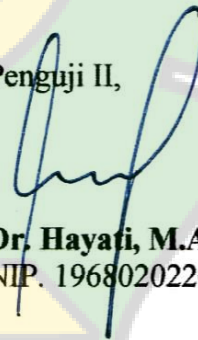
Munajir, S.Ag., M.Ag
NIP. 197302132007101002

Penguji I,



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

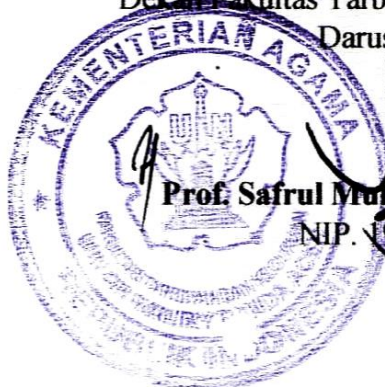
Penguji II,



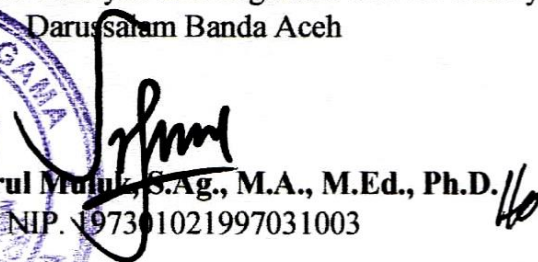
Dr. Hayati, M.Ag
NIP. 196802022005012003

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003





SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Utiya Khairan
NIM : 160201122
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Keagamaan Orang Tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.
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 telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 21 Juli 2023

Yang Menyatakan,



7F668AKX515962715

Utiya Khairan
NIM.160201122

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji syukur hanya milik Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia yang tidak terhitung jumlahnya. Shalawat dan salam kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat yang telah membimbing manusia ke jalan yang penuh Rahmat dalam menggapai ilmu pengetahuan hingga dapat terlihat hasilnya di era globalisasi ini. Dengan Taufik dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Keagamaan Orang Tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Aceh Besar”** dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat, guna memperoleh gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan, arahan, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Prof, Safrul Muluk, S.Ag. M.A. M.Ed. Ph. D, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
3. Ibu Dr. Hj. Nurjannah Ismail, M.Ag, selaku dosen Pembimbing I dan Bapak Muhajir, S.Ag. M.Ag selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis selama menyelesaikan skripsi.
4. Teristimewa sekali untuk orang tua tercinta Ayahanda dan Ibunda yang telah memberikan kasih sayang kepada penulis serta berkat jasa mereka penulis dapat menyelesaikan kuliah dan juga kepada seluruh keluarga besar.

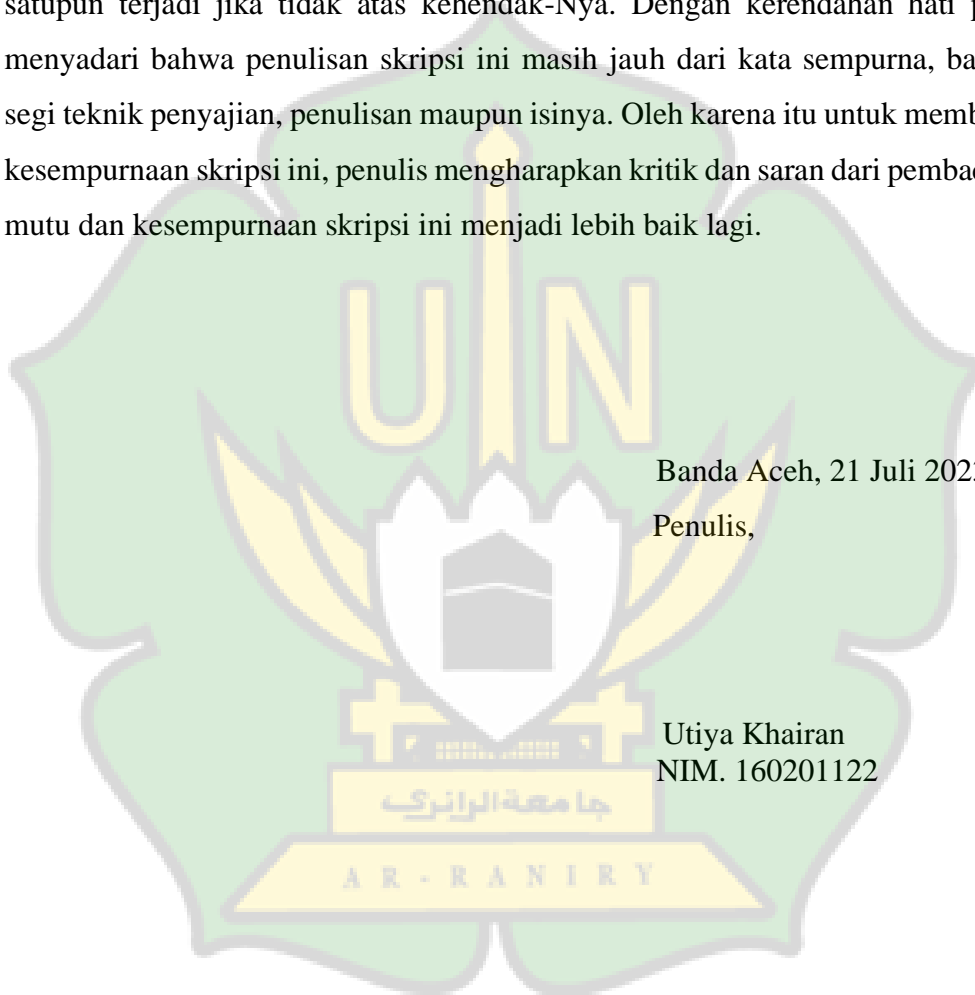
5. Terima kasih kepada "SAPMA PP Pengurus Cabang Aceh Besar", "Team Pelawak Informasi", dan kepada kawan-kawan Mahasiswa/i Pendidikan Agama Islam khususnya angkatan 2016 telah memberikan motivasi dan dukungan serta teman terhebat.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri, karena tidak satupun terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi teknik penyajian, penulisan maupun isinya. Oleh karena itu untuk membangun kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar mutu dan kesempurnaan skripsi ini menjadi lebih baik lagi.

Banda Aceh, 21 Juli 2023

Penulis,

Utiya Khairan
NIM. 160201122



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Defenisi Operasional	8
F. Kajian Terdahulu yang Relevan	12
BAB II: LANDASAN TEORITIS.....	16
A. Perjudian Bentuk dan Dasar Pelarangannya	16
B. Dampak dan Hikmah Pelarangan	31
C. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian	38
D. Peran Tri Pusat Pendidikan Menangkal Perjudian	41
E. Korelasi Keagamaan dan Perjudian	45
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	48
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	48
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	49
D. Sumber Data.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi Data	55
B. Gambaran Umum Wilayah Penelitian Gampong Lamreh, Aceh Besar	55
C. Hasil Penelitian.....	59
D. Analisis Hasil Penelitian.....	63
BAB V: PENUTUP	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR KEPUSTAKAAN	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	

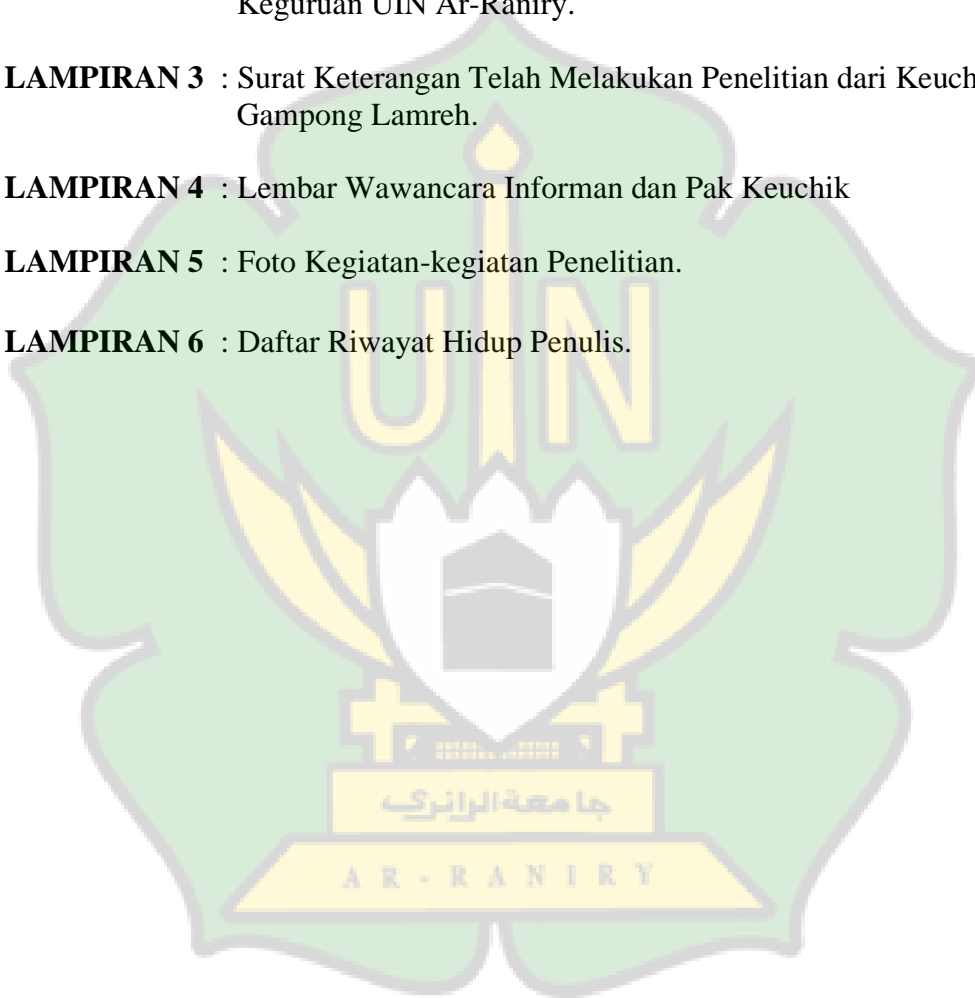
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4. 1 Jumlah Penduduk Menurut Jurong/Dusun.....	58
4. 2 Orbitas Gampong Lamreh	58
4. 3 Informan Penelitian	59



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry Banda Aceh tentang Pembimbingan Skripsi Mahasiswa.
- LAMPIRAN 2** : Surat Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
- LAMPIRAN 3** : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Keuchik Gampong Lamreh.
- LAMPIRAN 4** : Lembar Wawancara Informan dan Pak Keuchik
- LAMPIRAN 5** : Foto Kegiatan-kegiatan Penelitian.
- LAMPIRAN 6** : Daftar Riwayat Hidup Penulis.



ABSTRAK

Penulis : Utiya Khairan
NIM : 160201122
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Prodi Pendidikan Agama Islam
Judul : Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Keagamaan Orang Tua Di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Aceh Besar
Tebal Skripsi : 71 Halaman
Pembimbing I : Dr. Hj. Nurjannah Ismail, M.Ag
Pembimbing II : Muhajir, S.Ag. M.Ag
Kata Kunci : Judi online, Perilaku Moral, dan Perilaku Keagamaan.

Perkembangan zaman yang serba digital, mampu memberikan dampak positif maupun negatif dalam penggunaannya. Dengan kemudahan pada zaman era digital ini, semua orang mampu mendapatkan sesuatu dengan mudah baik ilmu, pekerjaan bahkan uang sekalipun. Dengan banyaknya manfaat dari era digital ini tidak sedikit orang mengambil manfaat negatif yang bertentangan dengan ajaran Islam. Salah satu manfaat negatif dari perkembangan era digital adalah perjudian secara online. Setiap orang dapat dengan mudah mengakses situs terkait hanya dengan bermodalkan internet dan *smartphone*. kesempatan berjudi online ini merupakan sebuah perbuatan yang melanggar norma sosial, agama, kesusilaan dan hukum sangat berdampak buruk bagi pelakunya baik di dalam rumah tangga maupun di tengah-tengah masyarakat. Q.S Al-Maidah ayat 90 menjelaskan bahwa *Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi orang tua bermain judi online serta mengetahui dampak judi online terhadap perilaku keagamaan orang tua. Motodologi yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui gambaran atau fakta yang terjadi di tengah masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Faktor yang mempengaruhi orang tua gampong Lamreh bermain judi online adalah tidak adanya pekerjaan tetap yang membuat para orang tua memiliki kesibukan dan tidak adanya minat untuk bekerja secara sungguh-sungguh agar mendapatkan pekerjaan, serta Perilaku Keagamaan orang tua yang terlibat dalam judi online mengalami deglarasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan zaman yang canggih seperti sekarang ini, semua orang dirusakkan oleh web yang dapat memudahkan setiap orang untuk mengakses apa saja, dimana saja, dan kapan saja. Dengan kemudahan mendapatkan sesuatu, klien bisa mendapatkan keuntungan tersendiri dimana ada yang berdampak positif dan ada pula yang berdampak negatif bagi penggunaannya. Salah satu dampak negatif dari peningkatan mekanisme adalah tujuan yang menawarkan perjudian secara *online*.

Judi biasanya dilakukan di dunia nyata dengan uang dan pemain yang real, namun seiring dengan berkembangnya teknologi internet, banyak perjudian dilakukan secara online. Banyak masyarakat yang ingin mendapatkan penghasilan tambahan secara instan. Misalnya seperti bermain judi online. Ada sudut pandang yang menggerakkan individu untuk bertindak dan membutuhkan sesuatu. Kebutuhan adalah keinginan manusia akan objek atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani.¹

Terkadang tanpa disadari banyak yang telah melakukan perbuatan yang mengandung unsur perjudian secara kecil-kecilan, contohnya dalam bermain sepak bola, siapa yang menang akan mendapatkan hadiah dan kalah pun memberikan atau melakukan sesuatu sesuai dengan perjanjian yang sudah disepakati. Pada

¹ Ulfa Sofiati, "Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Game Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)" Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, (Bandar Lampung, 2015), h. 2.

hakikatnya judi merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, terdapat berbagai macam bentuk perjudian saat ini sudah merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi.²

Dalam perspektif hukum judi online merupakan salah satu tindak pidana yang meresahkan masyarakat, salah satu bentuk judi online yang sangat marak terjadi sekarang ini adalah sepak bola yang merupakan sebuah sarana olahraga yang banyak dinikmati oleh setiap anak-anak, remaja serta orang tua. Pada awalnya orang tua hanya sesekali mengikuti permainan judi online, akan tetapi lama-kelamaan akan kecanduan. Sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga munculnya kecanduan bermain judi online, secara sosial hubungan dengan keluarga menjadi renggang dikarenakan waktu bersama menjadi jauh berkurang. Selain ini fisik juga akan terkena paparan cahaya radiasi *Handphone* yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung juga menurun akibat kurang istirahat selama bermain judi online. Perjudian juga berpengaruh pada diri sendiri seperti malas bekerja, ingin mendapatkan uang dengan mudah dan lupa kepada kewajibannya. Akibat dari sifat itu akan menimbulkan beberapa kerugian yang dapat mengakibatkan pemborosan, kemiskinan juga menyesatkan kehidupan masyarakat.

² Muhammad Nur Rahman, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 86.

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

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

Artinya: "Sesungguhnya minuman khamar (memabukkan), berjudi, memuja berhala, dan mengundi nasib adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan, maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan".

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

Permainan yang mengandalkan keberuntungan ini banyak diminati oleh para orang tua di mana dapat ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya seks primer dan seks sekunder yang menyebabkan psikologis, perasaan, keinginan dan emosi yang tidak menentu. Fenomena perilaku judi online yang biasa dimainkan oleh orang tua terdapat bermacam-macam di antaranya yaitu bola, poker, higgs domino island dan lain-lain akan tetapi orang tua yang melakukan permainan judi online tersebut hanya melampiaskan keinginan mereka untuk bermain tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi.

Fenomena maraknya perilaku yang dilakukan oleh orang tua yaitu minimnya pemahaman agama, sehingga dapat menimbulkan pemahaman atau perilaku yang bertentangan dengan agama dan hampir rata-rata para pelaku yang melakukan perjudian sangat sempurna membuat drama yang menghipnotis para pihak keluarganya, perilaku judi memiliki efek negatif yang berhubungan dengan psikis, mental dan moral yang berpengaruh tidak hanya pada individu, melainkan pada keluarga dan komunitas, kejadian seperti ini adalah salah satu kemungkinan penyebab minimnya pemahaman agama yang berimbas pada perilaku keagamaannya.

Dengan demikian yang menjadi salah satu yang dapat meresahkan terkait perilaku kegamaan orang tua, aktivitas perjudian yang dilakukan biasanya mengundang seorang teman untuk mencobanya kemudian akan ketagihan dan juga dikarenakan kurangnya pengawasan yang ketat dari pihak yang berwenang, banyak orang yang bermain judi online ini ingin cepat kaya dan bukan kerja keras yang dilakukan. Oleh karena itu terkadang orang mengira bahwa bermain judi online adalah jalan pintas untuk menjadi kaya. Perilaku judi online juga tidak terlepas dari kontrol sosial lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi awal, di mana penulis menemukan ada sekitar 10 orang tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar yang terlibat dalam permainan judi online.³ Keinginan orang tua dalam bermain judi online diawali dengan kebiasaan melihat aktivitas kawan mereka yang terlebih

³ Hasil Observasi Awal di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

dahulu terlibat dalam judi online yang mana sering memamerkan uang hasil judi onlinenya. Kemudahan dalam proses judi online juga merupakan daya tarik tersendiri sehingga membuat para orang tua leluasa dikarenakan mereka hanya menggunakan *smart phone* dan kartu ATM sehingga dapat dimainkan di mana saja dan kapanpun.⁴ Dari hasil pengamatan di atas, maka gambaran dampak dari judi online dapat mempengaruhi perilaku keagamaan orang tua.

Keberagaman berawal dari kata agama yaitu mengatur tata keimanan atau kepercayaan kepada tuhan yang Maha Esa dan tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dengan lingkungannya. Keberagaman orang yang berjudi cenderung lalai dalam kegiatan keagamaan misalnya shalat 5 waktu yang berhubungan antara sesama keluarga akan menjadi terpecah belah dan mengakibatkan pertengkaran yang hebat, tingkat keberagaman yang dimaksud adalah seberapa jauh seseorang taat kepada ajaran agama dengan cara menghayati dan mengamalkan ajaran agama tersebut yang meliputi cara berfikir, bersikap serta berperilaku baik dalam kehidupan pribadi. Jadi perjudian sudah merupakan sesuatu yang melekat dalam diri seseorang yang menyebabkan susah untuk diubah dan dihilangkan.

Deskripsi dan alasan yang melatar belakangi pemain judi online memang tidak jauh dari motif ekonomi. Meskipun hanya sekedar iseng atau bahkan sengaja mencari keuntungan. Keuntungan yang dijanjikan judi online cukup beragam yaitu dari keuntungan dengan jumlah yang kecil berkisar antara ratusan ribu rupiah

⁴ Hasil Observasi Awal di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

hingga puluhan dan ratusan juta rupiah. Bagi para pemain judi online dapat dinilai sebagai hal yang wajar karena mereka lebih menganggap judi online sebagai hiburan dan usaha untuk mencari keuntungan.

Perilaku pemain judi online tidak terlepas dari kontrol sosial lingkungannya. Kelompok primer dari para pemain judi online umumnya tidak mengetahui jika anggota keluarganya menjadi kecanduan judi online.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti secara lebih mendalam lagi bagaimana faktor apa saja yang menyebabkan mereka melakukan permainan judi online dan bagaimana dampak judi online terhadap perilaku keagamaan orang tua yang berfokus pada kehidupan sosial, dengan demikian skripsi ini berjudul ***“Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Keagamaan Orang Tua Di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Aceh Besar”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi orang tua bermain judi online di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar?
2. Bagaimana dampak judi online terhadap perilaku keagamaan orang tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang akan menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi orang tua bermain judi online di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh besar.
2. Untuk mengetahui dampak judi online terhadap perilaku keagamaan orang tua di gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Penulisan ini diharapkan mempunyai manfaat dari segi teoritis maupun segi praktis yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan dapat menambah ilmu pengetahuan terutama yang berkaitan dengan perilaku keagamaan orang tua yang terlibat judi online serta menambah referensi bahan bacaan.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi agar dapat mengetahui dan memahami dampak judi online terhadap perilaku keagamaan orang tua.

- b. Untuk penulis

Peneliti dapat memperkuat dan daya berpikir sehingga dapat menambah wawasan baru tentang game online dan akan selalu merangsang peneliti untuk

mencari tahu dan menelaah ilmu yang belum diketahui, serta sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana di lingkungan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

E. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian, maka perlu didefenisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Dampak

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu kejadian di mana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab dan akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.⁵ Sedangkan dampak secara sederhana diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dampak juga bias merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Maka yang dimaksud dampak dalam penelitian ini

⁵ Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2006), h. 243.

adalah dampak judi online yang dimainkan berdampak pada perilaku keagamaan orang tua yaitu tidak menjalankan ajaran-ajaran keagamaan seperti meninggalkan shalat, mengaji, dan tidak memperingati hari besar Islam di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

2. Judi

Judi menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau hartanya dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan uang yang lebih besar dari pada jumlah uang semula.⁶ Judi dalam Bahasa Inggris disebut “*gamble*” yang artinya *play card or other games for money, to risk money on a future event or possible happening*” artinya bermain kartu maupun permainan lainnya demi uang mempertaruhkan uang pada peristiwa masa depan atau yang mungkin terjadi dan yang terlibat dalam permainan, orang yang bermain kartu atau permainan lainnya untuk uang.

Judi dalam pengertian terminologi agama diartikan sebagai suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tersebut.

Menurut fiqh mazhab syafi’i pada bab *musabaqah* (pacuan kuda) mengenai taruhan yang dilarang dan taruhan yang diperbolehkan, muncul pengertian *maisir* atau judi adalah suatu permainan yang mengandung unsur taruhan yang dilakukan

⁶ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 419.

secara berhadapan-hadapan atau langsung antara dua orang atau lebih. *Maisir* sendiri dahulu dilakukan oleh orang jahiliyah.⁷

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa judi adalah sebuah permainan yang di mainkan secara online yang mengandalkan jaringan internet dan modal untuk bermain, dimana kemungkinan untuk menang pada umumnya bergantung pada peruntungan. Adapun dampak dari judi terbagi atas dua bagian yaitu dapat di tinjau dari dampak positif dan negatif. Dampak positif yang dirasakan oleh sebagian pemain terjadi karena ia merasakan manfaat yang dapat diambil setelah mereka mengikuti permainan judi baik karena keuntungan yang mungkin didapatkan maupun dari rasa solidaritas antar teman yang ia rasakan semakin kuat.

Sedangkan dampak negatif dilihat dari beberapa aspek seperti dampak terhadap keagamaan, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi atau keuangan, serta dampak terhadap kepribadian pemain sendiri.

3. Online

Online diartikan dalam jaringan (daring) yaitu yang terhubung melalui jaringan komputer, internet dan sebagainya.⁸ Jadi yang dimaksud dengan online adalah jaringan yang biasanya digunakan untuk bermain game. Online kata lain adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini dan dimainkan oleh banyak orang.

⁷ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 56.

⁸ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring>. Diakses pada Senin, 19 September 2022, pukul 20.00 WIB

Adapun pengertian dari judi online adalah judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan di mana saja, kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, dan sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa judi online adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai taruhannya serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

4. Perilaku Keagamaan

Perilaku keagamaan adalah segala tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam menjalankan agama sesuai dengan kaidah dan norma agama. Dalam hal ini yang selalu berusaha mempraktikkan atau melaksanakan ajaran agama atas dasar iman dan rasa patuh kepada Allah yang ada dalam hatinya sebagai wujud ketaatan kepada SWT. Perilaku keagamaan adalah tingkah laku yang didasarkan atas kesadaran tentang adanya Tuhan yang Maha Esa, seperti aktivitas keagamaan shalat, zakat, puasa dan sebagainya. Perilaku keagamaan bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual saja, melainkan aktivitas yang didorong oleh kekuatan supranatural, bukan hanya yang berkaitan dengan aktivitas yang tampak dan dapat dilihat oleh mata, tetapi juga aktivitas yang tidak tampak terjadi dalam diri seseorang.⁹

⁹ Mursal dan H.M. Taher, *Kamus Ilmu Jiwa dan Pendidikan*, (Bandung: Al-ma'arif, 1980), h. 121.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan

Untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi dari hasil penelitian, maka peneliti memaparkan penelitian yang sudah ada yang memiliki kemiripan dengan objek penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan bagi peneliti dalam melakukan sebuah penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori-teori yang digunakan dalam mengkaji sebuah penelitian. Adapun penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Aswar Ardi yang berjudul “*Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi online di Desa Lautang Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi seseorang untuk bermain judi online, dampak judi online yang timbul di masyarakat. Hasil penelitian ini adalah faktor lingkungan sangat mempengaruhi seseorang untuk bermain judi, selain faktor penyebab seseorang bermain judi online adalah faktor keluarga dan internet. Dampak game dapat membawa ke dampak negatif yaitu mempengaruhi perilaku dan karakter disamping itu juga dapat berpengaruh terhadap perekonomian serta sosial.¹⁰

Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti adalah dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada faktor dan dampak perilaku orang tua terhadap perilaku keagamaan dan yang menjadi objeknya yaitu orang tua sedangkan

¹⁰ Aswar Ardi “*Analisis Tindak Pidana Hukum Islam terhadap Judi online di Desa Lautang Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo*”, Skripsi (Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018), h. 73-75.

penelitian yang dilakukan oleh Aswar Ardi yaitu mendeskripsikan atau menganalisis tentang bagaimana pandangan masyarakat Desa Lautang, Kecamatan Belawa, Kabupaten Wajo tentang analisis tindak pidana hukum Islam terhadap judi online. Adapun persamaan skripsi Aswar Ardi dengan yang penulis teliti adalah judi online, jenis penelitian, metode pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik pengolahan dan analisis data.

2. Skripsi yang ditulis oleh Arsidin yang berjudul “*Dampak Sosial Game Togel Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Desa Jipag Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa*”. Jenis penelitian ini tergolong penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan sosiologi sejarah dan media. . Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengambil subyek, pemerintah, tokoh agama, tokoh pemuda, tokoh dewasa, tokoh adat, tokoh masyarakat, tokoh desa, serta pemain aktif dan pasif. Dalam penelitian ini, ia banyak fokus pada penyebab munculnya permainan togel religi yang sering terjadi di masyarakat saat ini, dan mengkaji dampak permainan togel di masyarakat.¹¹

Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti adalah dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada faktor dan dampak perilaku orang tua terhadap perilaku keagamaan dan yang menjadi objeknya yaitu orang tua sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Arsidin yaitu bagaimana dampak sosial game togel terhadap kesejahteraan masyarakat di desa jipag Kecamatan

¹¹ Arsidin “*Dampak Sosial Game Togel terhadap Kesejahteraan Masyarakat di Desa Jipang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa*, Skripsi (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2015), h. 70-71.

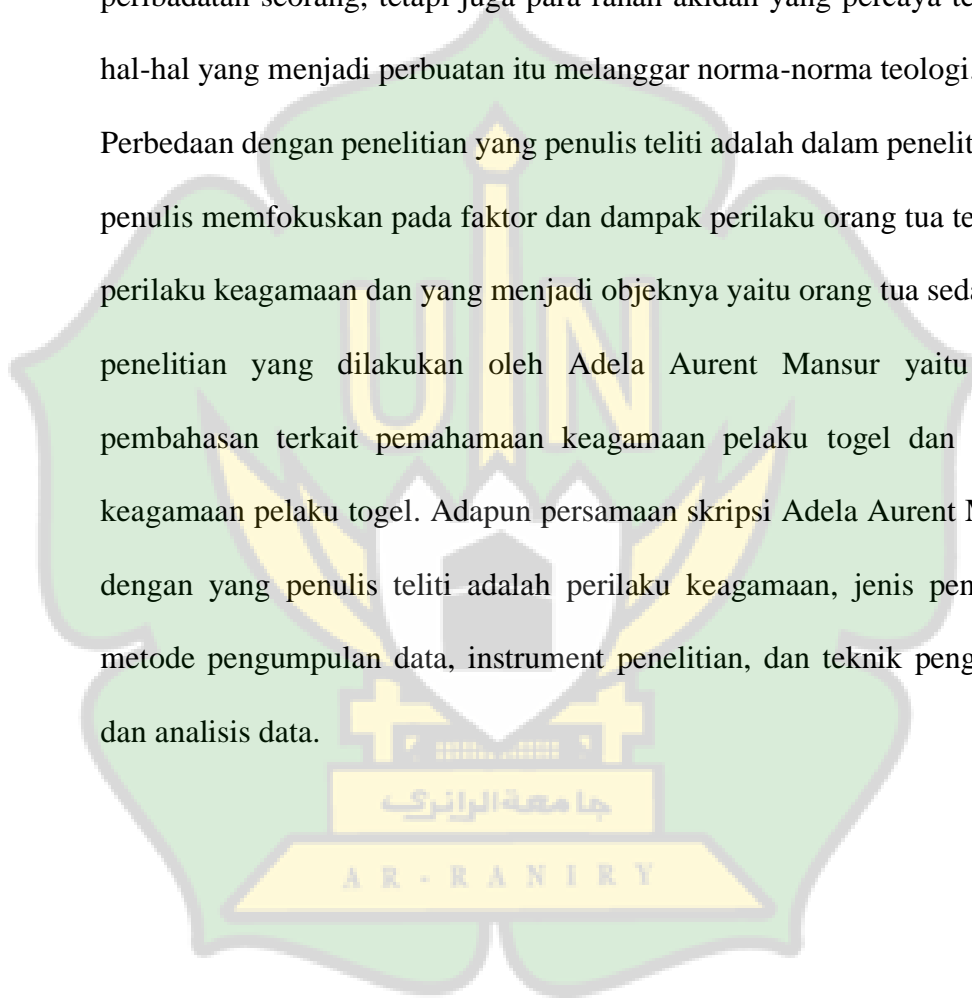
Bontonomo Selatan Kabupaten Gowa. Adapun persamaan skripsi Arsidin dengan yang penulis teliti adalah tentang game jenis penelitian, metode pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik pengolahan dan analisis data.

3. Skripsi yang ditulis oleh Adela Aurent Mansur yang berjudul “*Perilaku Keagamaan Pelaku Game Togel di Kelurahan Wonokromo*” Dalam penelitian ini, peneliti membahas terkait perilaku keagamaan pelaku togel di daerah Wonokromo, tepatnya Kelurahan Sentrankali Jagir.¹² Dengan fokus pembahasan terkait pemahaman keagamaan pelaku togel dan perilaku keagamaan pelaku togel, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan sosiologi serta menggunakan teori Ervin Goffman yang dikenal sebagai teori “Panggung Sandiwara”. Dengan demikian hasil penelitian yang peneliti temukan ialah, pertama Pemahaman keagamaan para pelaku togel beragam. Terdapat para pelaku yang berpendidikan, dalam arti secara pemahaman keagamaan cukup mengerti dan faham mengenai tindak perilaku togel yang dilarang oleh agama dan undang-undang. Kemudian, terdapat pula pelaku game togel tidak berpendidikan, dalam arti pelaku tidak cukup mahir tentang keagamaan, bahkan baca al-Quran pun tidak tahu, kedua secara pemahaman keagamaan para pelaku tahu akan larangan game togel, namun para pelaku tetap mempraktikkan. Di samping itu juga ditemukan bahwa praktik game togel tidak signifikan

¹² Adela Aurent Mansur “*Perilaku Keagamaan Pelaku Game Togel di Kelurahan Wonokromo*”, Skripsi (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2022), h. 60-62.

mempengaruhi perilaku pibadatan keagamaan para pelaku game togel, ketiga Terdapat hubungan yang erat antara keagamaan dan perilaku togel tidak hanya tentang perbuatan tersebut, keberagamaan para pelaku togel, yang dimana praktik dari game togel tidak hanya berpengaruh terhadap peribadatan seorang, tetapi juga para ranah akidah yang percaya terhadap hal-hal yang menjadi perbuatan itu melanggar norma-norma teologi.

Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti adalah dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada faktor dan dampak perilaku orang tua terhadap perilaku keagamaan dan yang menjadi objeknya yaitu orang tua sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Adela Aurent Mansur yaitu fokus pembahasan terkait pemahaman keagamaan pelaku togel dan perilaku keagamaan pelaku togel. Adapun persamaan skripsi Adela Aurent Mansur dengan yang penulis teliti adalah perilaku keagamaan, jenis penelitian, metode pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik pengolahan dan analisis data.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Perjudian Bentuk dan Dasar Pelarangannya

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, merupakan satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-beribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati, jadi sifatnya rekreatif atau netral. Pada sifat yang netral lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang yaitu barang taruhan berupa uang, benda atau Tindakan yang bernilai.

Pada perjudian itu ada unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan yang disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat organisme semakin tegang dan gembira untuk menumbuhkan efek-efek yang kuat dan besar untuk betah bermain. Ketegangan makin memuncak apabila dibarengi dengan kepercayaan pada nasib peruntungan. Kepercayaan demikian tampaknya tidak pada tempatnya pada abad sekarang ini, namun masih banyak melekat pada orang-orang zaman modern, sehingga nafsu berjudinya tidak terkendali dan jadilah mereka penjudi-penjudi profesional yang tidak kenal akan rasa jera.

Perjudian adalah permainan dengan menggunakan uang sesuai kesepakatan, baik itu dalam jumlah besar dan kecil. Berjudi merupakan jalan pintas untuk meraih kekayaan dengan jalan yang tidak wajar, perbuatan ini paling disukai oleh orang

yang malas bekerja yang hidupnya penuh lamunan dan angan-angan kosong. Selain itu berjudi juga dapat membuat candu para pelakunya, sekali mereka merasakan keuntungan yang didapatkan sampai kemenangan yang berikutnya, padahal tak jarang orang yang berjudi mengalami kerugian dan akhirnya bangkrut tapi semuanya tidak membuat para penjudi menjadi jera, bahkan judi pun sudah di budidayakan, tapi jika dibiarkan lama-lama akan menjadi besar karena terbiasa menikmati hasil taruhan yang cukup lumayan tanpa harus bersusah payah.

Rumah tangga yang mulanya harmonis dan tentram dapat rusak dan hancur akibat berjudi dan para suami yang suka berjudi akan menghabiskan uangnya untuk berjudi, bahkan kadang-kadang jika terdesak mereka akan menjual perabotan rumah tangga demi untuk memuaskan nafsu bejadnya dan biasanya mereka keasikan dan kecanduan hingga akhirnya melupakan anak dan istrinya.¹

Adapun bentuk perjudian ada 2 yaitu perjudian yang mendapatkan izin dari pemerintahan (legal) serta perjudian yang tidak diizinkan oleh pemerintahan atau gelap (illegal) berikut adalah penjelasannya:²

1. Bentuk permainan dan undian yang legal

Bentuk perjudian yang legal itu diizinkan oleh pemerintah, kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan di ketahui oleh umum. Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah antara lain bertujuan untuk mendapatkan sumber penghasilan inkonvensional dan memuaskan dorongan judi manusia yang pada intinya tidak dapat ditekan atau dimusnahkan.

¹ Muhammad Al-Fitra Haqiqi, *Harta Halal Harta Haram*, (Jombang: Lintas Media Jombang, 2008), h. 45.

² Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2001), h. 56.

2. Bentuk permainan dan undian yang illegal

Sedangkan bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah, salah satunya adalah perjudian togel. Permainan game ini sebelumnya ada pemberitaan di media-media yang ada bahwa akan diledakkan oleh pemerintah, akan tetapi sampai sekarang tidak ada keputusan apapun dari pemerintahan kita.

Bentuk-bentuk judi yang di bahas oleh para ulama diantaranya yaitu:

a. *Maysir al-qimar*

Judi dengan pertaruhan harta yang disepakati adalah *maysir* yang diharamkan.

Sebagian besar dari *maysir* adalah didalam bentuk *qimar* melibatkan pertaruhan uang atau harta benda. *Maysir* dalam bentuk ini disepakati oleh semua ulama tentang hukumnya yaitu haram, sebagaimana *maysir al-qimar* menurut Imam Malik yaitu:³

- 1) Permainan sama menang atau menanggung rugi
- 2) Permainan yang melibatkan pertaruhan harta (*mukhatarah*)
- 3) Memindahkan harta benda melalui pertaruhan (*mukhatarah*)

b. *Maysir al-lahw* yang disepakati haramnya

Terdapat Sebagian dari *maysir* yang tidak semestinya melibatkan pertaruhan harta. *Maysir* dalam bentuk ini yang disebut oleh Imam malik sebagai *maysir al-lahw* ada yang disepakati hukum haramnya, karena nash dari sunnah yang

³ Madya, *Game Dalam Islam Isu Cabaran dan Penyelesaian*, (Malaysia: Kerajaan Persekutuan Putra Jaya, 2011), h. 11.

jelas mengenai pengharamannya melibatkan pertaruhan harta atau tidak seperti *Nard*, *Tawilah* dan *Tab*. Ciri- ciri utama dalam bentuk ini adalah permainannya semata-mata bergantung kepada nasib dan tidak berdasarkan pemikiran atau seumpamanya.

c. *Maysir al-lahw* yang tidak disepakati haramnya

Para ulama berselisih pandangan mengenai permainan yang tidak melibatkan pertaruhan uang tetapi memerlukan permainannya berfikir, menilai, samahalnya haram atau tidak. Secara umumnya ulama terbagi kepada beberapa pandangan yaitu:

- 1) Hanafi: permainan itu asalnya haram, kecuali empat jenis: lomba kuda, lomba unta dan permainan diantara suami istri.
- 2) Maliki: Sama halnya dengan pandangan Hanafi. Imam Malik dilaporkan membenci permainan catur dan melarangnya (haram)
- 3) Syafi'i: Semua permainan yang bergantung kepada pengiraan, pemikiran dan perancangan strategi tidak dilarang tetapi makruh, dengan syarat tidak ada pertaruhan, percakapan yang buruk atau melalaikan dari sholat.
- 4) Hambali: Seluruh permainan yang tidak ada pertaruhan harta selagimana tidak mengandung mudarat atau melalaikan dari perkara yang fardu pada asalnya harus.⁴

⁴ Madya, *Game Dalam Islam Isu Cabaran dan Penyelesaian*, (Malaysia: Kerajaan Persekutuan Putra Jaya, 2011), h. 12.

Dalam bentuk perjudian online uang yang digunakan berbentuk tidak nyata yang dinamakan dengan istilah *chip*. Adapun bentuk dan cara perjudian di dunia maya adalah:

1. *Higgs Domino Island*

Higgs Domino Island merupakan game berbasis android yang didalamnya terdapat situs aplikasi yang menyediakan berbagai *game*, mulai dari domino, kartu, *fuzle*, dam dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak chip yang didapat dari kemenangan.⁵

Permainan *Higgs Domino Island* yang populer adalah slot, mulai dari DuoFU Duo Cai, Rezeki Nomplok, 5 DRAGEONS, dan FaFaFa. Permainan Higgs Domino Island menjadi semakin menarik karena *game higgs domino* menyediakan fitur *top up* (isi ulang), sedekah, dan *chip* (koin mas). Pada fitur sedekah *chip* yang diberikan terbatas. Dalam keseharian, pemain bias mendapatkan tiga kali sedekah *chip*, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika *chip* sedekah tidak cukup, pemain bias memanfaatkan fitur *topup*. Pada fitur ini, pembelian *chip* dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukarkan pulsa.

Higgs Domino Island merupakan judi online dengan indeks pengguna tertinggi saat ini. Terjadinya peristiwa jual beli *chip* ataupun koin antar sesama pemain, adanya kondisi untung rugi (ketidakpastian) dan membuat pengguna lalai dalam menunaikan maupun menjalankan kewajibannya menjadi dasar pokok bagi MUI dan Ormas Islam. Banyaknya peristiwa hukum yang timbul akibat

⁵<https://play.google.com/store/games/higgsdominoisland> (Diakses pada tanggal 19 oktober 2021)

penggunaan judi online ini, seperti penipuan saat proses transaksi antar pengguna / pemain bahkan sampai melakukan permusuhan demi bisa membeli chip menjadi alasan penting perlunya pembatasan penggunaan *judi online Higgs Domino Island*. Urgentnya peranan pemerintah untuk mengeluarkan regulasi terkait pembatasan dan pemblokiran penggunaan aplikasi *judi online Higgs Domino Island* agar tidak timbul lagi peristiwa hukum, dapat menjaga dan melindungi nilai-nilai luhur, baik nilai agama maupun nilai-nilai adat yang hidup dan berkembang di dalam masyarakat, dan dapat menjaga keharmonisan hidup berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

2. Zynga Texas Hold'em Poker

Jenis permainan ini juga berbentuk kartu, pada permainan poker setiap pemain dibagikan dua kartu dan diminta untuk meletakkan taruhannya, kemudian tiga kartu akan terbuka di meja dan setiap pemain berhak untuk menaikkan taruhannya.⁶ Tahap selanjutnya kartu keempat di meja akan terbuka dan diikuti kartu ke lima, kemudian yang akan menjadi pemenang dari permainan kartu ini adalah yang memiliki kombinasi kartu yang paling tinggi nilainya, setiap tahapnya pemain berhak bertahan atau menaikkan taruhannya.

3. Roulette

Rolet adalah sebuah permainan kasino dan judi. Nama ini berasal dari bahasa Prancis: roulette yang berarti "roda kecil".⁷ Jenis permainan ini dimainkan oleh bola berputar pada roda kecil bulat dengan tiga puluh tujuh slot nomor, bola

⁶ <https://www.zyngapoker.com/play/index.html> (Diakses pada tanggal 19 Oktober 2021)

⁷ <https://czechstories.com/sejarah-kasino/> (Diakses pada tanggal 19 Oktober 2021)

akan berhenti disalah satu angka. Tujuan dari roulette adalah untuk memprediksi angka yang tepat, ukuran hasil taruhannya tergantung dari taruhan yang di tempatkan.

Adapun cara pendaftaran permainan judi online yaitu pertama pemain diharuskan memasuki situs-situs yang sudah disediakan dalam berbagai permainan, kemudian calon pemain diharuskan mentransfer dana deposito awal ke rekening yang sudah disediakan oleh situs tersebut. Selanjutnya pemain akan diberi kode registrasi dan mulai melakukan permainan tersebut. Adapun bentuk transaksi pendaftaran dan pembayaran dari keseluruhan perjudian online memiliki prosedur yang sama.

Akhir-akhir ini juga sangat banyak kita jumpai judi online terbaru yang sangat menarik perhatian para pencinta judi online seperti ZEUS138 atau sering disebut dengan zeyus, kemudian *Higgs domino island* yang banyak dimainkan baik orang tua maupun anak remaja dan dewasa.

Berdasarkan uraian diatas maka banyak jenis-jenis judi online yang dapat dimainkan oleh orang tua seperti *Higgs Domino Island, Zynga Texas Hold'em Poker, Roulette*. Judi yang disebutkan diatas membuat kebanyakan pemain ketagihan karena permainan tersebut seolah-olah menjadikan pemain berada didalam alam nyata.

Banyak negara melarang perjudian dan memberikan sanksi keras, di sebabkan oleh pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh perjudian antara lain berupa: kriminalitas, alkoholisme, kecanduan bahan narkotika, dan prostitusi/pelacuran. Namun demikian, kegiatan-kegiatan judi secara diam-diam dan ilegal terus

berkembang dalam berbagai bentuk. Beribu-ribu agen judi dan berjuta-juta pemain juga ikut bertaruh dalam pertandingan, sport, dan pacuan. Walaupun permainan judi itu informal sifatnya, namun kenyataannya di lindungi oleh organisasi-organisasi dan oknum-oknum resmi. Biasanya ada backing berupa kekuatan bersenjata, centeng-centeng, kelompok tukang pukul sebagai pelindung dan penjamin, oknum-oknum pejabat, dan polisi.

Hukum pidana ialah hukum yang mengatur tentang pelanggaran-pelanggaran tentang kejahatan-kejahatan terhadap kepentingan umum, dimana perbuatannya di ancam dengan hukuman yang merupakan suatu penderitaan atau siksaan.

Dari defenisi di atas dapat di simpulkan, bahwa hukum pidana itu bukanlah suatu hukum yang mengandung norma-norma yang baru, melainkan hanya mengatur tentang pelanggaran-pelanggaran dan kejahatan-kejahatan terhadap norma-norma hukum yang mengenai kepentingan umum. Tentang perjudian ini KUHP mempunyai dua pasal, yaitu pasal 303 dalam titel XIV buku II tentang “kejahatan melanggar kesopanan” dan pasal 542 dalam titel VI buku III tentang “pelanggaran mengenai kesopanan”.⁸

1. KUHP pada pasal 303 yakni:
 - a. Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

⁸ Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, (Jakarta: Eresco, 1974), h. 134.

- 1) Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
- 2) Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat untuk dipenuhinya sesuatu tata-cara.
- 3) Menjadikan turut serta pada permainan game seperti pencarian.
 - b. Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
 - c. Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disana termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.⁹

⁹ KUHP dan KUHPA, (Jakarta: Restu Agung, 2007), h. 105.

2. KUHP pada pasal 542 yakni:

KUHP pada pasal 542 telah diubah sebutannya menjadi pasal 303 bis, sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Perjudian (LN Tahun 1974 Nomor 55, TLN Nomor 304) yakni:

a. Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah.

1) Barang siapa menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303.

2) Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum. Kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

3) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang telah tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Dari isi pasal pasal tersebut dapat disimpulkan, bahwa tidaklah dilarang suatu permainan judi yang dilakukan dalam suatu rumah dengan tidak dilihat dari jalan umum oleh orang-orang yang khusus diundang untuk itu. Apabila undangan itu dapat diperoleh secara amat mudah, misalnya dengan membayar sejumlah uang saja, maka pemberian kesempatan main judi itu masuk dalam larangan. Adakalanya perjudian dilakukan oleh orang-orang yang menjadi suatu perkumpulan tertentu.

Kini pun dapat dianggap masuk larangan. Apabila misalnya dapat dibidang setiap orang dapat menjadi anggota.¹⁰

Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak lupa untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 UU ITE yang berbunyi:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur yaitu:

1. Unsur subjektif berupa kesalahan sebagaimana tercantum dengan kata sengaja.
2. Unsur melawan hukum sebagaimana tercantum dengan kata tanpa hak.
3. Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata mendistribusikan atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.¹¹

Ditinjau dari Al-Qur'an dan Al-Hadist yang membahas tentang perjudian diantaranya:

¹⁰ Wirjono Prodjokoro, *Tindak-tindak Pidana ...*, h. 135.

¹¹ Moeljanto, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 111.

a. Dasar hukum berupa ayat Al-Qur'an

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

Artinya: "Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayatnya kepadamu supaya kamu berfikir (Q.S Al-Baqarah: 219)¹²

Di dalam tafsir Jalaluddin, Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 219 menjelaskan bahwa minuman keras dan judi adalah termasuk dosa besar, hal ini karena keduanya banyak menimbulkan persengketaan, caci-mencaci, dan kata-kata yang tidak senonoh, walaupun dengan minum-minuman keras akan menimbulkan rasa kenikmatan dan kegembiraan dan dengan berjudi akan mendapat uang dengan tanpa susah payah, tetapi dosa keduanya, maksudnya bencana-bencana yang timbul dari keduanya lebih besar artinya lebih parah daripada manfaat keduanya.

Ayat ini juga menghimbau kepada kita agar menafkahkan harta kita sesuai dengan keperluan dan tidak boleh menyia-nyiakan harta dalam hal ini yang digunakan untuk perjudian.¹³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (٩٠) إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ (٩١)

¹² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Penerbit Mahkota, 2001), h. 182.

¹³ Jalaluddin Asy-Syayuthi & Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahalliy, *Tafsir Jalalain*, (Tasikmlaya: Mastabah Alhidayah, 2010), h.30.

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya khamar, judi, berkorban untuk berhala, mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syetan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”(90). “Sesungguhnya setan itu hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui khamr dan judi itu, serta menghalangi kamu dari mengingat Allah dan shalat; maka apakah kamu akan berhenti?”(91).¹⁴

Didalam tafsir jalalain, Al-Qur’an Surat Al-Maidah Ayat 90-91 menjelaskan bahwa Allah SWT. Melarang keras dalam minum khamar, sesungguhnya minuman khamar dapat memabukan sehingga menutupi akal sehat, sedangkan berjudi, taruhan, berkorban untuk berhala, patung-patung sesembah, mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji, dan Allah SWT membencinya karena termasuk perbuatan setan.

Maka kita diperintahkan untuk menjauhi perbuatan-perbuatan tersebut agar mendapat keberuntungan. Karena sesungguhnya setan itu hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara manusia, dengan meminum khamar dan berjudi itu mengingatkan dalam keduanya itu terkandung kejelekan dan menghalangi kita untuk mengingat Allah SWT. Dan di akhir ayat ini Allah SWT menegaskan agar menjauhi perbuatan-perbuatan tersebut.

Dari ketiga ayat tersebut, para ulama ahli tafsir atau mufasir menyimpulkan bahwa:

- a) Judi merupakan perbuatan setan
- b) Judi sejajar dengan syirik
- c) Judi menanamkan rasa permusuhan dan kebencian diantara sesama manusia

¹⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Alhu-Huda, 2005), h. 124.

- d) Judi membuat orang malas berusaha
- e) Judi juga akan menjauhkan orang dari Allah SWT.

Selain itu lebih banyak mudharat daripada manfaatnya, perbuatan Judi dilarang oleh Allah SWT. Karena tidak sesuai dengan ajaran Islam yang senantiasa memotivasi umatnya untuk melakukan kreasi yang positif dalam menunjang kehidupan di dunia dan di akhirat. Dari penjelasan ayat-ayat di atas dapat disimpulkan bahwa, sesungguhnya meminum khamar dapat memabukkan sehingga menutupi akal sehat, sedangkan berjudi, taruhan, berkorban untuk berhala, patung-patung sesembahan, mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji, dan Allah SWT membencinya karena termasuk perbuatan-perbuatan tersebut adalah perbuatan yang sia-sia.

b. Dasar hukum berupa Hadist

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَنْ لَعِبَ بِالْتَّرْدِشِيرِ فَكَأَنَّمَا صَبَعَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خِنْزِيرٍ وَدَمِهِ

“Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barang siapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi” (HR. Muslim no. 2260).

عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَنْ لَعِبَ بِالْتَّرْدِ فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ

“Dari Abu Musa Al Asy’ari, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia telah mendurhakai Allah dan Rasul-Nya” (HR. Abu Daud no. 4938 dan Ahmad 4: 394)”¹⁵

¹⁵ Lidwa Pustaka, Kitab Hadits 9 imam, Sunnah Abu Daud, no Hadits 4938

Rasulullah Shallahu ‘alaihi wa sallam bersabda”

مَثَلُ الَّذِي يَلْعَبُ بِالنَّرْدِ ثُمَّ يَفُومُ فَيُصَلِّي مَثَلُ الَّذِي يَتَوَضَّأُ بِالْقَيْحِ وَدَمِ الْخِنْزِيرِ ثُمَّ يَفُومُ
فَيُصَلِّي

“Permisalan orang yang bermain dadu kemudian ia berdiri lalu shalat adalah seperti seseorang yang berwudhu dengan nanah dan darah babi, kemudian ia berdiri lalu melaksanakan shalat” (HR. Ahmad 5: 370).

Dikisahkan pula bahwa Sa’id bin Jubair ketika melewati orang yang bermain dadu, beliau enggan memberi salam pada mereka. (Diriwayatkan oleh Ibnu Abi Syaibah dalam Mushonafnya 8: 554).

Malik berkata, “Barangsiapa yang bermain dadu, maka aku menganggap persaksiannya batil. Karena Allah Ta’ala berfirman (yang artinya), “Tidak ada setelah kebenaran melainkan kebaikan” (QS. Yunus: 32). Jika bukan kebenaran, maka itulah kebatilan”. Sedangkan sebagian ulama menganggap boleh bermain dadu. Di antara hujjahnya adalah dari perbuatan Ibnul Musayyib. Namun kisah ini tidak shahih dan tidak tegas. Itu hanyalah kisah dari ahlu batil. Jika itu pun shahih, maka perbuatan Ibnul Musayyib tidak bisa mengalahkan dalil-dalil larangan yang dikemukakan di atas. Walaupun dalam hadist ini hanya dikatakan main dadu, tetapi sekalian permainan yang bertaruh adalah judi, taruhan, mengundi nasib dengan bermain lotre, main domino, adu ayam jago dan jenis lainnya.

Balasan bagi seorang pengame adalah disamakan darah dan daging babi, yang mana kedua hal tersebut menjadi sesuatu yang diharamkan oleh Allah, dan kita mendapat sesuatu yang haram, maka kita hanya akan mendapatkan dosa yang besar. Di sisi lain menyangka bahwa, perjudi adalah teman dari syaitan dan syaitan selalu

mengajak menuju kearah yang berlawanan dengan jalan Allah. Sehingga Allah SWT dan Rasulullah mengutuk orang yang termasuk kedalam golongan syaitan.

Selain itu syaitan juga menjauhkan diri untuk beribadah kepada Allah SWT. Padahal kehidupan akhirat lebih kekal daripada kehidupan di dunia ini. Jika mereka selalu berada di jalan Allah, maka mereka akan mendapat kehidupan yang sejahtera di akhirat nanti. Namun jika mereka keluar dari jalur yang telah disyariatkan Islam, mereka akan dapat dipaastikan mendapat neraka. Selain itu, terdapat dampak negatif bagi kehidupan dunia, yang mana judi tersebut dapat menyebabkan harta benda yang telah lama dikumpulkan menjadi hilang sia-sia, begitu juga ketika menjadi pemenang judi mereka tidak akan mendapat kesenangan lahir batin karena harta yang mereka gunakan adalah harta yang haram. Dalam riwayat lain juga telah dijelaskan bahwa Rasulullah SAW. Telah menghukum dari ujung rambut sampai kulitnya dan memberi hadiah kepada orang yang telah melaporkan tentang perjudian itu. Maksudnya menghukum dari ujung rambut sampai kulitnya adalah selain memukulnya Rasulullah SAW. Juga mengharamkan perjudian masuk kedalam rumahnya.

B. Dampak dan Hikmah Pelarangan

Perjudian sebagai perbuatan yang melanggar norma sosial, agama, kesusilaan dan hukum sangat berdampak buruk bagi pelakunya baik di dalam rumah tangga maupun di tengah-tengah masyarakat. Beberapa dampak yang diakibatkan perjudian yaitu:

1. Mendorong orang untuk melakukan penggelapan uang dan melakukan tindak pidana korupsi. Pekerjaannya terlantar, karena peminatannya tercurahkan kepada keasikan berjudi.
2. Anak, istri dan rumah tangga tidak diperhatikan.
3. Hidup tidak beraturan dan sering memicu terjadinya permasalahan dalam rumah tangga.
4. Bangkrut atau jatuh miskin.
5. Kehilangan pekerjaan.
6. Kehilangan waktu dengan keluarga
7. Kehilangan kepercayaan
8. Menambah hutang
9. Jauh dari rahmat Allah SWT
10. Malas bekerja
11. Ketagihan¹⁶
 - a. Dampak positif

Dampak positif yang dirasakan oleh sebagian pemain terjadi karena ia merasakan manfaat yang dapat diambil setelah mereka mengikuti permainan judi online baik karena keuntungan yang mungkin didapatkan maupun dari rasa solidaritas antar teman yang ia rasakan semakin kuat.

¹⁶ Ega Noor Aini, *Pengaruh Game Terhadap Perilaku Keberagaman Remaja di Desa Jambai Makmur Kec. Kandis. Kab. Siak*, (Bukit Tinggi, 2019), h.8.

b. Dampak negatif

Dampak negatif dapat dilihat dari beberapa aspek seperti dampak terhadap kesehatan, ekonomi atau keuangan serta dampak terhadap kepribadian pemain sendiri.¹⁷

Setelah memerintahkan supaya menjauhi dari berjudi, selanjutnya Allah menjelaskan bahwa pada judi terdapat dua kerusakan yaitu bersifat duniawi dan yang bersifat agamis keduanya diisyaratkan dengan firman Allah sebagai berikut:

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

Artinya : Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu). (Q.S Al-Maidah : 90)

Setelah memerintahkan supaya menjauhi dari perjudian, selanjutnya Allah menjelaskan bahwa pada game terdapat dua kerusakan yang bersifat duniawi dan yang bersifat agamis.

1. Kerusakan yang bersifat Agamis

- a. Menghambat penjudi dari pada mengingat Allah dan lalai mengerjakan shalat.

Kerusakan agamis dari berjudi yaitu menghalangi orang dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat. Hal ini disebabkan karena setiap kesempatan berjudi dapat menghalangi dan memalingkan si penjudi dari mengingat Allah yang

¹⁷ Agung Kurniawan, "Game Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta", (Yogyakarta, 2014), h.16.

merupakan ruh agama. Pada saat orang berjudi maka seluruh kekuatan akalnya dicurahkan kepada main yang diharapkan akan membawa keuntungan dan dikhawatirkan akan membawa kerugian.

Kemudian dengan sibuk berjudi dia memalingkan dari mengingat Allah, karena tidak akan memperoleh kebaikan di dunia dan akhirat, dan memalingkan dari melaksanakan shalat yang telah diwajibkan Allah sebagai pembersih jiwa dan pembersih hati. Disamping itu, apabila si penjudi ingat akan shalat, lalu meninggalkan main karena hendak melaksanakannya, maka dia tidak akan melaksanakannya dengan khusu' walaupun sedikit, kecuali hanya gerakannya saja.

- b. Berkurangnya iman seseorang sehingga mendorong seseorang untuk mudah melakukan Tindakan-tindakan kejahatan.

Sebab-sebab berkurangnya iman seseorang dapat berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdapat empat bagian yaitu kebodohan, kelalaian (sikap yang berpaling dari kebenaran dan lupa), dan perbuatan maksiat dan dosa (kemaksiatan dan dosa sangat merugikan dan memiliki pengaruh jelek terhadap iman) yang terakhir nafsu (yang mengajak kepada keburukan). Sedangkan faktor eksternal terdapat tiga bagian yaitu syaitan musuh abadi manusia, dunia dan fitnah (godaan) dan yang terakhir teman bergaul yang jelek. Teman yang jelek dan jahat menjadi sesuatu yang sangat berbahaya terhadap keimanan, akhlak dan agamanya.

2. Kerusakan yang bersifat duniawi

- a. Menimbulkan permusuhan diantara pemain judi.

Sesungguhnya dengan bermain judi, setan menghendaki agar kalian saling memusuhi dan membenci ketika berjudi. Sehingga, dengan demikian setan dapat

memecah belah setelah Allah menyatukan dengan iman dan persaudaraan Islam. Biasanya yang kalah memusuhi orang-orang yang menang dan bergembira di atas kedudukan orang lain, orang-orang yang mencemooh, dan yang kehilangan haknya, seperti yang berhutang atau yang tidak berhutang. Sebab orang yang kalah untuk pertama kali akan merasa terpanggil untuk mencoba melakukannya kembali dengan harapan bisa menang pada kesempatan-kesempatan yang lain.

b. Merusak Rumah Tangga.

Akibat ingin memenuhi nafsu dirinya untuk bermain judi. Harta yang ada padanya akan di pertaruhkan seluruhnya, sehingga dia melupakan kewajibannya untuk memenuhi kebutuhan istri dan anaknya. Bagi seorang penjudi kronis terkadang dia dapat mempertaruhkan anak dan istrinya sebagai bahan taruhan.

c. Kemiskinan.

Seseorang yang bermain game dapat mengakibatkan hartanya habis, di karenakan terlalu keasikan bermain sehingga ia melupakan bahwa hartanya telah habis untuk bermain game dan kemudian menjadi miskin.

- 1) Terlantarnya pekerjaan akibat permainan judi.
- 2) Pikiran dan energi tercurahkan hanya kepada permainan judi.
- 3) Badan menjadi lesu akibat permainan judi yang tidak mengenal waktu siang dan malam.
- 4) Mendorong seseorang untuk melakukan tindakan kriminal seperti mencuri, mencopet, merampok, menipu dikarenakan tidak memiliki modal untuk memuaskan nafsu untuk berjudi.

- 5) Uang yang didapatkan di meja judi dengan begitu mudah dibelanjakan dan digunakan untuk yang tidak bermanfaat.
- 6) Perjudian meletakkan manusia pada kondisi berkhayal, perilaku ini mendorong pelakunya malas berusaha tetapi sangat berharap pada sesuatu yang dijanjikan.¹⁸

Tak heran mengapa banyak orang beranggapan bahwa era modern seperti ini merupakan zaman yang serba mudah, salah satunya adalah mudah mendapatkan dosa besar. Berjudi dan minum khamar (minuman keras) merupakan amalan setan yang hukumnya haram. Allah telah melarang perbuatan tersebut dalam surat Al-Maidah ayat 90, sebagaimana firman-Nya:

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

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.

Syekh Wahbah az-Zuhaili dalam tafsir Al-Wajiz mengatakan, minuman yang memabukkan, berbagai jenis perjudian, berhala yang dipahat untuk disembah, dan mengundi nasib dengan anak panah (tongkat untuk perjudian) adalah najis dan keburukan yang kotor, seperti bangkai. Sedangkan perbuatan kotor, seperti

¹⁸ Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), Cet. 2, h. 93.

perjudian, dan perbuatan lain yang disebutkan setelahnya di ayat ini, maka tinggalkanlah dan jauhilah sejauh-jauhnya.

Berdasarkan kedua tafsir dari mufassir di atas, Allah melarang keras bagi hamba-Nya agar tidak terjerumus dalam berjudi, mabuk serta perbuatan menyekutukan Allah, seperti menyembah berhala. Karena perbuatan-perbuatan tersebut menyesatkan dan disukai setan.

Adapun hikmah dari larangan perjudian yaitu:

1. Terhindarnya dari kerusakan yang bersifat agamis (lupa ibadah pada Allah, dan berkurangnya iman)
2. Terhindarnya dari kerusakan yang bersifat duniawi (menimbulkan permusuhan diantara penjudi, dan merusak rumah tangga, menimbulkan kemiskinan, pekerjaan dan lain-lain.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam ajaran Islam melarang melakukan perjudian, karena judi merupakan permainan yang menggunakan uang atau barang sebagai taruhannya. Seseorang yang kecanduan judi akan senantiasa berkhayal untuk memiliki kekayaan yang banyak, tetapi malas untuk bekerja dan mempunyai harapan semu, dan yang lebih memprihatinkan menyita waktunya untuk mencari nafkah untuk keluarga.

¹⁹ Tatik Pudjiani, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Kementerian Agama RI Tahun, 2019), h.12.

C. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu:²⁰

1. Faktor sosial dan ekonomi

Banyak anggapan dan pendapat bahwa perjudian online lebih singkat, sederhana, dan dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Yang dianggap dapat menunjang serta memenuhi keinginan yaitu menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat.

2. Faktor situasional

Adanya kondisi di dalam masyarakat yang berjiwa konsumtif dan mendapatkan uang secara instan dengan cara yang mudah dan ditunjang dengan pemasaran yang selalu membuat berita-berita atau mengekspos berita perjudian yang berhasil, sehingga banyak yang tertarik.

3. Faktor belajar

Awalnya ia ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali sebagaimana yang beraksi belajar menghasilkan peluang.

²⁰ Sameton Naenin, 20 November 2022. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2022 dari situs: <http://e-journal.uajy.ac.id/16781/3/HK106632.pdf>

4. Faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan di sini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

5. Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang IT

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan atau kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.²¹

²¹ Sameton Naenin, 20 November 2022. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2022 dari situs: <http://e-journal.uajy.ac.id/16781/3/HK106632.pdf>

Dalam menganalisa sebuah kehidupan masyarakat perlu kita pahami bahwa pada nilai-nilai kehidupan dapat kita lihat pada tingkat sejahtera yang berkaitan dengan perekonomian masyarakat dapat di lihat dari sudut subyektif kondisional yang artinya faktor kepribadian seseorang itu untuk hidup, yang pada dasar alamiahnya berkaitan erat dengan karakter yang dimilikinya, misalnya pemalas, boros, sifat pasrah pada nasib secara langsung merupakan faktor yang mendorong mereka pada kehidupan yang pasif, sehingga dari kondisi yang dialami oleh pelakunya ada kemauan dalam melaksanakan suatu perbuatan pidana yang melakukan perjudian baik langsung atau melalui media elektronik (*secara online*).

Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. Di tinjau dari faktor belajar dimana rendahnya tingkat pendidikan dan pengetahuan yang minim sehingga dapat mengakibatkan seseorang tidak berpikir panjang untuk melakukan perbuatan termasuk halnya perbuatan judi. Pada umumnya mereka merasa sangat yakin akan menang yang akan diperolehnya, pada saat atas estimasi yang sangat kecil karena keyakinan yang ada pada ilusi yang diperoleh dalam evaluasi akan menang, "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

D. Peran Tri Pusat Pendidikan Menangkal Perjudian

Tri pusat pendidikan yang digunakan untuk menggambarkan pusat-pusat atau lingkungan pendidikan yang dapat mempengaruhi karakter manusia. Istilah ini diperkenalkan oleh Ki Hajar Dewantara di dalam istilah ini dapat mengandung pengertian ada tiga pusat pendidikan yang dapat membentuk dan mempengaruhi tentang perilaku manusia yaitu: pendidikan keluarga atau informal, pendidikan sekolah atau formal, dan pendidikan di masyarakat.²²

Manusia adalah makhluk sosial yang keberadaannya tidak lepas dari orang lain dalam usahanya meningkatkan diri. Dalam keberlangsungan hidupnya manusia tidak hanya membutuhkan material dan spiritual saja melainkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan pengalaman.

Judi sangat bertentangan dengan nilai-nilai Islam, karena melanggar kaidah perolehan harta dengan cara tidak halal, jika ada transaksi yang dilarang dalam Islam, maka di balik setiap larangan tersebut pasti ada alasan hukum yang bisa ditakar dengan nalar manusia baik karena ada kemaslahatan yang ingin dicapai atau kemudahan yang ingin dihindari.

Pendidikan agama Islam menjadi perangkat paling efektif dalam mencegah perjudian. Orang tua harus didakwahi bahwa judi dengan segala bentuk harus di jauhi karena masih banyak upaya kepemilikan barang yang diridhai oleh Allah SWT, diantaranya *ju'alah*, *hibah*, dan hadiah. Dalam aspek aqidah, pendidikan Agama Islam diharapkan memahamkan bahaya judi biasanya akan diiringi perbuatan

²² Nila Ulfiaturrohmah, Dkk, Peran Tri Pusat Pendidikan Dalam Menghadapi Problematika Pembelajaran Daring di Daerah 3t, *Journal istighna*. Vol. 4 no. 2, 2021, h. 4

maksiat lainnya seperti mencuri dan menipu. Kebiasaan berjudi juga mendorong pemanfaatan harta untuk jalan-jalan yang dimurkai Allah SWT seperti minum khamar dan mengkonsumsi narkoba hingga bahkan berzina serta perbuatan mungkar dan kriminal lainnya.

Adapun yang dimaksud dengan tri pusat pendidikan disini adalah pendidikan keluarga, pendidikan dalam sekolah dan pendidikan dalam masyarakat.

1. Pendidikan keluarga

Keluarga adalah sebuah wadah dari permulaan pembentukan pribadi serta dasar fundamental bagi perkembangan. Keluarga adalah masyarakat alamiah yang pergaulannya bersifat khas. Dalam keluarga pendidikan berlangsung dengan sendirinya dengan tatanan yang berlaku didalamnya tanpa harus diumumkan dan dituliskan terlebih dahulu serta kehidupan keluarga selalu mempengaruhi budi pekerti / akhlak setiap manusia.²³

2. Pendidikan dalam sekolah

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang melaksanakan pembinaan pendidikan dan pengajaran dengan sengaja, teratur dan terencana. Guru yang melaksanakan tugas pembinaan, pendidikan dan pengajaran tersebut adalah orang-orang yang dibekali dengan pengetahuan tentang anak didik, dan memiliki kemampuan melaksanakan tugas kependidikan.²⁴ Pendidikan sekolah adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia dengan pengajaran yang dilakukan pada suatu lembaga

²³ Muhammad Nuqaib Al-Attas, *Konsep Pendidikan dalam Islam*, (Bandung: Mizan, 1990), h. 56-67.

²⁴ Zakiyah Drajat, *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah...*, h.77.

pendidikan dan berperan untuk pembelajaran serta pengajaran. Selain itu pendidikan juga mengandung “ajaran-ajaran tentang nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang ideal, yang bersumber dari Al-Quran dan As Sunnah.

3. Pendidikan dalam masyarakat

Masyarakat diartikan sebagai sekumpulan orang yang menempati suatu daerah, diikat oleh pengalaman-pengalaman yang sama, memiliki sejumlah persesuaian dan sadarkan akan persatuan dan kesatuan serta bertindak bersama untuk mencukupi krisis kehidupannya.²⁵ Dalam kata lain masyarakat adalah wadah dan wahana pendidikan, medan kehidupan manusia yang majemuk, dan manusia berada dalam multi kompleks antar hubungan dan antar aksi dalam masyarakat.

Di tengah- tengah kehidupan yang pluralis dan serba maju ini teori amar ma'ruf nahi mungkar harus diterapkan dengan model yang baik dan santun. Jika para aktifis dakwah menerapkan teori tersebut dengan cara bijaksana maka keberhasilan menangani penyakit masyarakat dapat tercapai. Akan tetapi bila cara-cara yang diterapkan dengan bahasa kasar dan vulgar justru mendapat simpati dari masyarakat.

Terkhusus untuk menangani penyakit masyarakat berupa judi sebaiknya dalam berdakwah menggunakan bahasa yang enak diterima oleh masyarakat dan tidak menyinggung perasaan. Begitu juga dengan nahi mungkar jangan sampai dilakukan dengan cara yang keras, seperti menghancurkan fasilitas arena perjudian atau perusak yang mengarah kepada kekerasan. Dalam menghadapi problem

²⁵ Puad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1997), h. 54.

penyakit sosial yang sudah mengakar di masyarakat seperti judi memang tidak mudah dilakukan. Dalam hadis disebutkan bahwa dalam menanggapi kemungkaran ada beberapa tahapan yang harus dilakukan perubahan dengan tangan atau kekuasaan, kemudian dengan lisan dan hati. Sedangkan kesulitan yang dihadapi oleh aktifis dakwah dalam menyikapi pekat adalah sulitnya melakukan penyadaran masyarakat untuk menjauhi judi. Dengan demikian orang-orang yang terlibat perjudian bisa saja termasuk orang yang gersang spiritual.

Melalui sentuhan Agama dalam hal ini dakwah adalah sebagai upaya untuk penyadaran sangat tepat, sedangkan wahana yang tepat adalah masjid sebagai pusat kegiatan. Di samping itu, pendekatan kultural juga efektif untuk merubah perilaku umat, seperti pelajaran agama yang dikemas dengan contoh-contoh yang mudah dipahami oleh masyarakat, atau islamisasi kultural. Merebaknya judi di masyarakat gampong lamreh memang sulit dihindarkan. Hal ini karena judi merupakan permainan yang sudah lama dilakukan manusia. Menghilangkan judi berarti harus berani melawan manusia itu sendiri. Perlunya integrasi dakwah dan pemerintah itu tujuannya adalah untuk membina warga masyarakat supaya menghindari perjudian. Kegiatan dakwah tersebut bisa berupa pengajian, yasinan bersama, perkumpulan muda-mudi aktivis masjid, tanya jawab keagamaan dan pengkajian keagamaan, Sedangkan alat pemerintah adalah penindakan tegas terhadap penjual maupun pembeli kupon judi. Apabila aparat keamanan berpura-pura tidak tahu, maka perjudian sulit diberantas.

Satu contoh menarik terjadi di Menang Srihardono Pundong Bantul. Seorang penjual kupon togel tertangkap kemudian ditahan, tetapi akhirnya

dikeluarkan dan dalam beberapa hari kemudian berjualan kembali. Kondisi menunjukkan seakan-akan antara pembeli dan penjual tidak merasa takut dan jera.

Tingkat keberhasilan dakwah dalam membina masyarakat pedesaan agar terhindar dan meninggalkan perjudian adalah tingkat kesadaran kolektif masyarakat tanpa adanya keterpaksaan. Peran, fungsi dan tanggung jawab aktivitas dakwah dan pemerintah harus optimal, efektif dan terintegrasi. Peningkatan tingkat ekonomi masyarakat pedesaan harus diprioritaskan, karena kemiskinan termasuk sumber pemicu perjudian. Di samping itu penelitian, penyuluhan, pembinaan dari organisasi Islam dan pemerintah dilakukan secara periodik, terencana dan profesional dalam mendeteksi perkembangan perilaku umat Islam di pedesaan.²⁶

E. Korelasi Keagamaan dan Perjudian

Tinjauan dari pemahaman keagamaan setidaknya ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti dalam hal ini. Yaitu pemahaman agama mereka bermacam-macam. Bagi yang berpengatahuan keagamaannya sudah matang bahwa ada beberapa alasan yaitu:

1. Pengaruh lingkungan sekitar
2. Ketagihan atas hasil yang pernah di peroleh
3. Kadang memang coba-coba.

Pada intinya pemahaman para pelaku sudah tidak diragukan lagi dalam keagamaan, namun para pelaku juga tetap menjalankan kebiasaan yang dilarang oleh agama.

²⁶ Zainuddin, *Membendung Penyakit Masyarakat atas Fenomena Judi*, Jurnal Aplikasi Ilmu Agama. Vol. No. 1 Juni 2004. h. 78-87.

Berbagai hal selalu muncul dalam benak seseorang untuk melakukan hal yang diinginkan dan yang disukai. Hal itu cukup lumrah dalam kehidupan manusia dan wajar saja. Dari sekian banyak tentang kajian fenomena perjudian ini ialah tentang pengaruh prilakunya terhadap identitas kebergamaan orang tua. Karena orang tua melakukan suatu perbuatan yang dilarang oleh agama dan kebiasaan dalam lingkungan hidupnya.

Hubungan kedua antara pemahaman keagamaan dan perjudian adalah orang tua tidak menyadari akan kebobrokan sistem perjudian yang mana hal itu akan menyalahi norma agama. Strategi perjudian adalah probabilitas dalam dinamika transaksi. Probabilitas sendiri merupakan cara untuk mengungkapkan pengetahuan dan kepercayaan suatu kejadian yang telah terjadi atau yang akan berlaku. Angka yang menunjukkan suatu kemungkinan terjadinya suatu kejadian, dinamakan probabilitas suatu kejadian. Semisal contoh kasus: dalam meja perjudian, terdapat beberapa hal yang dapat membantu suatu kemungkinan untuk mendapatkan kemenangan dalam meja perjudian yang tengah dimainkan. Dari penjelasan diatas maka, terdapat korelasi yang erat antara keagamaan dan perjudian, dimana perjudian tidak hanya berpengaruh terhadap peribadatan seseorang akan tetapi juga para ranah akidah yang percaya terhadap hal-hal yang menjadi perbuatan itu melanggar norma-norma.

Perilaku keagamaan seseorang pada dasarnya tidak terlepas dari dasar-dasar dan pokok ajaran Islam yang dapat diklarisifikasikan menjadi tiga bagian yaitu:

a. Aqidah

Aqidah adalah urusan yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, menentralkan jiwa, dan menjadi keyakinan yang tidak bercampur dengan keraguan inti materi dari aqidah adalah mengenai keimanan sebagaimana terdapat dalam rukun iman, yakni meyakini tentang Allah, para malaikat, Nabi/Rasul, kitab-kitab Allah, surga dan neraka, serta qada dan qadar

b. Ibadah

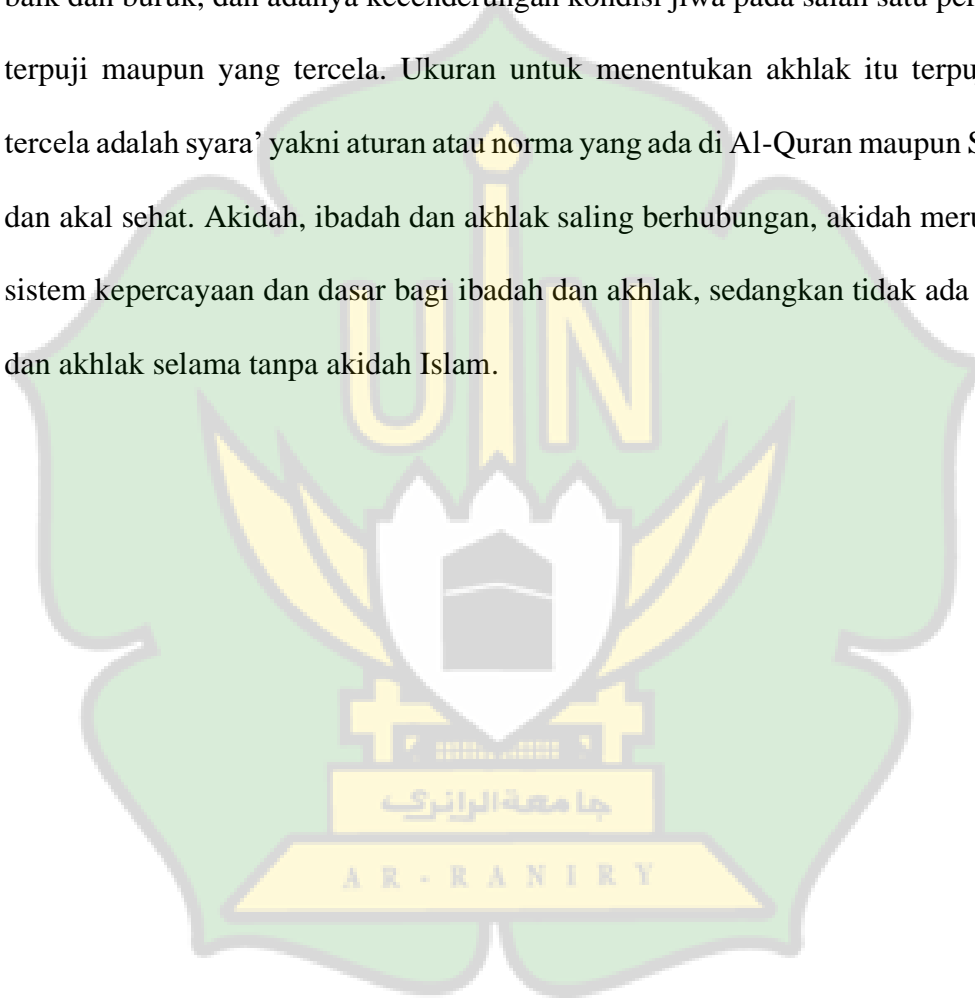
Ibadah secara bahasa diartikan “taat, tunduk, turut, dan mengikuti”. Bisa juga diartikan menyembah Allah SWT. Ibadah adalah pengabdian ritual sebagaimana diperintahkan dan diatur dalam Al-Qur’an dan sunnah. Aspek ibadah ini disamping bermanfaat bagi kehidupan duniawi, tetapi yang paling utama adalah sebagai bukti dari kepatuhan manusia memenuhi perintah-perintah Allah. Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek ibadah dapat dikatakan sebagai alat untuk digunakan oleh manusia dalam rangka memperbaiki akhlak dan mendekati diri kepada Allah.

c. Akhlak

Menurut bahasa akhlak ialah kata jamak dari khuluq (khuluqun) yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabi’at. Akhlak disamakan dengan kesusilaan, sopan santun. Akhlak diartikan sebagai ilmu tata krama, ilmu yang berusaha mengenal tingkah laku manusia, kemudian memberi nilai kepada perbuatan baik atau baik sesuai dengan norma-norma atau tata susila.²⁷ Akhlak

²⁷ M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al Qur’an*, (Jakarta: Amzah, 2007), h. 3.

dalam ajaran Islam mencakup berbagai aspek, dimulai dari akhlak terhadap Allah, hingga kepada sesama makhluk (manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda tak bernyawa). Akhlak mengandung empat unsur yaitu adanya perbuatan baik dan buruk, adanya kemampuan melaksanakan, mengetahui perbuatan yang baik dan buruk, dan adanya kecenderungan kondisi jiwa pada salah satu perbuatan terpuji maupun yang tercela. Ukuran untuk menentukan akhlak itu terpuji atau tercela adalah syara' yakni aturan atau norma yang ada di Al-Quran maupun Sunnah dan akal sehat. Akidah, ibadah dan akhlak saling berhubungan, akidah merupakan sistem kepercayaan dan dasar bagi ibadah dan akhlak, sedangkan tidak ada ibadah dan akhlak selama tanpa akidah Islam.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.¹ Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian lapangan (*field research*). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dimana metode ini dapat dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

Metode penelitian kualitatif digunakan untuk melihat dampak judi online terhadap perilaku kegamaan orang tua. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui gambaran atau fakta yang terjadi di tengah masyarakat. Penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang tidak bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan tentang variabel, gejala atau keadaan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, lokasi yang menjadi fokus penelitian ini adalah orang tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar, waktu penelitian di mulai dari bulan September 2022.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.3.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah keseluruhan objek penelitian yang akan diteliti yaitu seluruh masyarakat Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Pengambilan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.² *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data sampel dengan pertimbangan tertentu, artinya informan penelitian yang dipilih adalah berdasarkan orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat berdasarkan tujuan riset dan orang yang paling paham dan mengetahui informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah orang tua yang bermain judi online khususnya di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Subjek yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria dan dapat memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Adapun kriteria dan pertimbangan yang akan diteliti pada penelitian yaitu:

- a) Orang tua yang melakukan / bermain judi online berusia 40 tahun sampai 50 tahun.
- b) Orang tua yang terlibat dalam permainan judi online lebih dari satu tahun.
- c) Masyarakat sekitar yang mengetahui aktivitas orang tua dalam bermain judi online.

² Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.347.

2. Objek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat berdasarkan tujuan riset. Objek dalam penelitian ini adalah orang tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Untuk pengecekan tentang keberhasilan wawancara yang didapatkan dari informan, maka yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah 1 orang Keuchik, dan 10 orang tua yang ada di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Penentuan informan berdasarkan maksud dan tujuan peneliti, maka jumlah informan adalah 11 orang. Objek penelitian merupakan suatu yang sangat penting karena memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian serta dapat melengkapi data penelitian.

D. Sumber Data

Adapun sumber data yang dipergunakan dalam penelitian ini berasal dari dua sumber yaitu:

1. Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.³ Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah orang tua Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

³ Azwar Saifuddin, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h.91.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, tidak langsung diperoleh dari peneliti atau subyek penelitian. Sumber data sekunder ini meliputi komentar, interpretasi, atau pembahasan tentang materi original. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku, arsip, dokumen maupun informasi lain yang relevan dengan penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera.⁴ Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipan, peneliti ikut serta dalam kegiatan yang diobservasi, peneliti mengamati secara langsung kegiatan bermain judi online yang dilakukan oleh 10 orang tua. Kebiasaan orang tua dalam bermain judi online dapat mempengaruhi perilaku keagamaan mereka yang menyebabkan mereka menjadi sering tinggal shalat, dan hal-hal yang di perintahkan oleh Allah.⁵

⁴ Asrof Safi'I, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Elkif, 2005), h. 145.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Alfabeta: Bandung, 2015), h. 204.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi.⁶ Ada beberapa jenis wawancara. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Dimana peneliti mewawancarai orang tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar untuk menggali suatu informasi tentang judi online terhadap perilaku keagamaan orang tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk wawancara terstruktur. Dimana peneliti mewawancarai orang tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Guna untuk menggali suatu informasi tentang orang tua yang sering menggeluti dalam judi online di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mendapatkan data dari berbagai sumber media, baik dari dokumen, video, camera, surat kabar, makalah, bulletin dan lainnya, dengan adanya dokumen ini akan terdapat informasi yang sekiranya sesuai

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 317.

dengan variabel penelitian.⁷ Dan pada tahap ini akan lebih mudah untuk mengumpulkan dokumen daripada melakukan wawancara, sehingga akan lebih mudah untuk mempercayai adanya riwayat kehidupan pribadi pada waktu yang tepat, di masyarakat atau di tempat-tempat tertentu. Metode ini dapat digunakan oleh peneliti untuk memperoleh dokumen yang dapat dijadikan sebagai data berupa catatan atau dokumen lain yang mendukung penelitian.⁸

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses untuk mencari dan menyusun informasi secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁹ Teknik analisis data dapat dilakukan dengan cara:

1. Tahap reduksi data, peneliti diharuskan memiliki kemampuan berpikir positif dan peka terhadap permasalahan dan melakukannya dengan pengetahuan yang tinggi agar hasil penelitian sesuai dengan kejadian yang sebenarnya.
2. Tahap penyajian data, penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisir, tersusun, dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya.
3. Tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi, penarikan kesimpulan dalam penelitian ini merupakan temuan baru yang belum pernah ada, temuan

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek...*, h. 206

⁸ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Bayu Indra Grafika, 1996), h. 29

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2008), h. 244.

tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih gelap dan menjadi jelas setelah diteliti.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari hasil wawancara pada objek penelitian yaitu orang tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar orang tua yang bermain judi online.

B. Gambaran Umum Wilayah Penelitian Gampong Lamreh, Aceh Besar

Gampong Lamreh merupakan salah satu Gampong dalam wilayah Kecamatan Darussalam yang terletak di Perbatasan antara Kecamatan Darussalam dan Kecamatan Kuta baro Kabupaten Aceh Besar, mengenai asal usul penamaan Lamreh ataupun kenapa dinamakan Lamreh tersebut tiada seorangpun yang mengetahuinya, dikarenakan tokoh-tokoh yang mengetahui asal usul tersebut sudah meninggal dunia tapi pernah kami mendengar dari beberapa sumber bahwa Lamreh tersebut berasal dari bahasa arab yang berarti “Tiada Angin”.

Karena kondisi Geografis Gampong Lamreh ini diapit oleh Gampong - Gampong lain sehingga Gampong Lamreh tersebut terletak ditengah tengah maka timbullah nama Gampong ini dinamakan Lamreh oleh pendatang dari Jazirah Arab yang melakukan perniagaan dan syiar agama dan juga menurut bapak Abu Bakar, salah seorang penduduk asli Gampong Lamreh pernah mengatakan bahwa perkembangan gampong sejak zaman dahulu sebelum kemerdekaan sudah mengalami kemajuan, itu ditandai dengan didirikannya sebuah Sekolah Rakyat (SR) atas Prakarsa salah seorang keuchik yang memimpin gampong lamreh waktu

itu (WAKI KAMA), yang dikepalai oleh Guru Saka (Nama Kecil), letak Sekolah tersebut dipetakan oleh pihak Pemerintah Belanda, Gampong Lamreh yang berada di perbatasan antara Kecamatan Darussalam dan Kuta Baro yang dikenal luas, jalan di Gampong Lamreh dijadikan lintasan masyarakat Kuta Baro untuk menuju ke Kutaraja (Banda Aceh Sekarang) dan Gampong Lamreh sampai saat ini berada dalam Kemukiman Siem, Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.¹

Adapun Batas-batas Gampong Lamreh adalah:

1. Sebelah Utara Berbatas dengan Gampong Lambiheu Siem Kecamatan Darussalam.
2. Sebelah Selatan Berbatas dengan Gampong Leupung Ulee Alue Kecamatan Kuta Baro.
3. Sebelah Timur Berbatas dengan Gampong Siem Kecamatan Darussalam.
4. Sebelah Barat Berbatas dengan Gampong Lamklat dan Gampong Lam Asan Kecamatan Darussalam.²

a) Kondisi Gampong

Secara geologis Gampong Lamreh memiliki bentangan wilayah dengan permukaan tanah yang landai, yang sebagian besar dari lahan tersebut dimanfaatkan untuk persawahan dan perkebunan.

Jika dilihat dari presentase luas wilayah keseluruhan Gampong Lamreh memiliki sawah seluas 52 Ha dengan keadaan yang sangat potensial, hal ini sangat menjanjikan bagi petani untuk melakukan penanaman padi secara insentif dalam

¹ Data Keuchik Gampong Lamreh, 2023.

² Data Keuchik Gampong Lamreh, 2023.

setahun 2 kali tanam dengan interval masa panen 4 bulan sekali dengan produktifitas mencapai 95 % dari keseluruhan areal sawah yang dimanfaatkan. Secara administratif posisi Gampong Lamreh yang berjarak 3 Km dari pusat Kecamatan Darussalam sehingga memudahkan masyarakat dalam mengaksesnya.

b) Keadaan Sosial

Sebagai Gampong yang mayoritas penduduknya adalah pribumi yang memiliki adat istiadat dan kebiasaan turun temurun sehingga tatanan kehidupan dan interaksi masyarakat sangat baik dengan sikap solidaritas sesama, dimana kegiatan-kegiatan sosial kemasyarakatan berjalan dan terpelihara dengan baik.

Kegiatan rutin masyarakat Gampong Lamreh meliputi kegiatan keagamaan, kemasyarakatan seperti Perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW, Wirid Yasin, Pengajian kitab, fardhu kifayah, gotong royong dan lainnya. Untuk kegiatan penimbangan bayi dan balita melalui wadah posyandu selalu rutin dilaksanakan setiap tanggal 9 tiap bulannya. Kerja bakti tau gotong royong dilaksanakan untuk menjaga kebersihan lingkungan. Hubungan pemerintah gampong dengan masyarakat terjalin dengan sangat baik, hal ini menjadi kekuatan Gampong Lamreh dalam pengelolaan pemerintahan dan kemasyarakatan.³

³ Data Keuchik Gampong Lamreh, 2023.

1. Kondisi Demografis, Kependudukan Gampong dan Orbitas Gampong

Tabel 4. 1 Jumlah Penduduk Menurut Jurong/Dusun

No	Jurong/Dusun	Jumlah KK	Jenis Kelamin		Jumlah (jiwa)
			Laki-Laki	Perempuan	
1	Dusun Lamreh	66	131	123	254
2	Dusun Bung	57	104	105	209
3	Dusun Lam ue	61	103	114	217
4	Dusun Lambileh	60	102	110	212
TOTAL		244	440	452	892

Tabel 4. 2 Orbitas Gampong Lamreh

No	Uraian	Satuan		Keterangan
I	Orbitasi Umum			
1	Jarak ke ibu Kota Provinsi	12	Km	
2	Jarak ke ibu Kota Kabupaten	62	Km	
3	Jarak ke ibu Kota Kecamatan	3	Km	
II	Orbitasi Khusus			
1	Jarak ke Gunung	3	Km	
2	Jarak ke Laut	12	Km	
3	Jarak ke Sungai	4	Km	
4	Jarak ke Pinggiran Hutan	2	Km	
5	Jarak ke Pasar	3	Km	
6	Jarak ke Pelabuhan	24	Km	
7	Jarak ke Bandar Udara	8	Km	Blang bintang
8	Jarak ke Terminal	12	Km	Terminal terpadu
9	Jarak ke Kantor Polisi/Militer	3	Km	Polsek Darussalam
10	Jarak ke Tempat Wisata	12	Km	Taman tepi laut
11	Jarak ke Tempat Hiburan	22	Km	

2. Kehidupan Beragama

Dalam keagamaan gampong Lamreh Darussalam, Aceh Besar seluruh penduduk beragama Islam.

C. Hasil Penelitian

Peneliti melakukan wawancara kepada informan yang menjadi sumber data dalam penelitian ini. Pada penelitian ini yang menjadi informan sebanyak 11 orang yang terdiri dari 10 orang tua yang bermain judi online dan 1 perangkat gampong Lamreh.

Tabel 4. 3 Informan Penelitian

No	Inisial Nama	Umur Informan	Pekerjaan Informan	Judi online yang dimainkan	Bermain Sejak
1		30 Tahun	Keuchik Gampong Lamreh		
2	RB	45 th	Buruh lepas	<i>Higgs Domino Island</i>	2019
3	IS	40 th	Tidak bekerja	Roulatte	2020
4	TZ	48 th	Tidak bekerja	<i>Higgs Domino Island</i>	2019
5	SY	40 th	Tukang bangunan	<i>Higgs Domino Island</i>	<i>Tidak ingat</i>
6	TA	42 th	Tidak bekerja	<i>Zynga Texas Hold'dem Poker</i>	2020
7	IB	48 th	Buruh lepas	<i>Higgs Domino Island</i>	2019
8	ZB	44 th	Pegawai kontrak	<i>Higgs Domino Island</i>	2019
9	PS	42 th	Buruh lepas	<i>Higgs Domino Island</i>	2020
10	EW	46 th	Tidak bekerja	Roulatte	2020
11	WS	40 th	jualan	<i>Higgs Domino Island</i>	2021

Sumber: Hasil wawancara, 2023.

Tabel 4.3 memberikan hasil bahwa jenis judi online yang paling banyak dimainkan adalah *Higgs Domino Island*, dan dari 10 informan yang bermain judi online ini dapat dipastikan bahwa tidak memiliki pekerjaan (mengganggur). Salah seorang informan yang berusia 45 tahun mengatakan:

Awalnya mencoba permainan online ini karena di kenalkan oleh teman sewaktu ngopi di warung dekat rumah. Mereka biasa main disitu, saya awalnya diminta untuk tes bermain sekali dan langsung untung, akhirnya menjadi keterusan untuk mencoba game ini setiap hari.⁴

Hal yang sama juga disampaikan oleh informan yang berusia 48 tahun sebagai buruh lepas:

Saya kenal game ini waktu lihat teman ditempat kerja saya, dulu saya kerja jadi buruh pasir. Saya lihat teman saya ini kadang kalau sedang banyak duit suka diajaknya kami ngopi tapi dia yang bayari dan kadang ketika tidak ada duit benar-benar habis. Dari situ saya dikenalkan game ini, sampai akhirnya saya ketagihan karena sudah pernah mendapatkan duit walaupun ada juga kalahnya.⁵

Informan yang bekerja sebagai pegawai kontrak pada salah satu perusahaan memberikan informasi bahwa:

Saya kenal dengan game ini sudah lama, tapi baru mulai mencobanya tahun 2019, ketika masa covid dimana sempat bekerja dirumah selama beberapa waktu hal ini membuat saya bosan dan ingin mencoba hal yang baru.⁶

Selain itu, empat informan yang tidak memiliki pekerjaan masing-masing memberikan keterangan yang hampir sama ketika dilakukan wawancara, yaitu:

⁴ Hasil Wawancara, RB, 2023.

⁵ Hasil Wawancara, IB, 2023.

⁶ Hasil Wawancara, ZB, 2023

kalau saya main ini kepengen bisa hoki terus langsung bisa dapat uang, tahu game ini dari orang-orang yang duduk di warkop ini. Liat mereka kok yang tiba-tiba tidak ada uang terus bisa tiba-tiba mendadak bisa beli ini itu.⁷

Kalau saya enggak main Higgs Domino Island, mainnya Roulatee. Hampir sama seperti game domino juga, jual beli pakai chip taruhannya. Sama juga seperti si TZ dan EW awal mula kenal game-game gini waktu duduk di warkop.⁸

Sementara itu, dua informan yang tidak bekerja ini memberikan keterangan bahwa awal mula bermain ini karena permainan sebelumnya:

Iya dulu saya mainnya ML, disana bisa jual skin gitu kalau tidak main lagi juga bisa jual akun. Cuma pas lagi main kan bisa bicara tu sama tim kita juga, jadi seperti mengalir saja terus yaudah saya coba tes download game domino ini.⁹

Saya dulu mainnya domino, sekarang sudah coba main roullate sepertinya lebih mantap. Tahu game roulette ini juga waktu masih main-main game domino, kata kawan kenapa tidak coba roullate saja.¹⁰

Selain itu, Informasi yang didapatkan dari informan berusia 42 tahun mengatakan bahwa ia bermain game ini sewaktu covid melanda dan berharap melalui game ini dapat memiliki tambahan uang:

Awalnya saya bekerja buruh harian lepas, namun sejak covid dan adanya diberlakukan tidak boleh keluar rumah atau daerah tempat tinggal, membuat saya tidak punya arah dan tidak ada pekerjaan akhirnya saya mencoba game ini dan berharap mendapatkan penghasilan secara instan.¹¹

⁷ Hasil Wawancara, TZ, 2023

⁸ Hasil Wawancara, IS, 2023.

⁹ Hasil Wawancara, TA, 2023.

¹⁰ Hasil Wawancara, EW, 2023.

¹¹ Hasil Wawancara, PS, 2023.

Informan yang bekerja sebagai tukang bangunan memberikan informasi bahwa:

saya sudah lama tahu permainan ini, cuma gak ingat kapan pastinya. Biasa saya main kalau sedang banyak pikiran dirumah, untuk menghilangkan stress tapi tetap berharap sekali-sekali biar ada dapat duitnya juga haha.¹²

Salah seorang informan yang bekerja sebagai penjaga warung mengatakan bahwa lingkungan sangat berpengaruh dalam memberikan dampak baik atau buruknya perbuatan, seperti yang disampaikan berikut:

saya jaga warung ini sudah lama. Dulu sebelum ada game-judi online ini anak-anak maupun orang tua yaudah kalau ngopi pasti bincang-bincang. Sekarang enggak tua ataupun muda kalau diwarung kopi pasti main, hasilnya saya sebagai penjaga warung jadi ikut terjerumus karena melihat keuntungan mereka ini. Sering juga ditegur sama warga yang lain, ketika waktu shalat tiba, bapak-bapak ini tetap memilih main. Memberikan contoh yang tidak baik, tapi saya sebagai penjaga warung bisa apa.¹³

Dari hasil wawancara pada sepuluh orang yang bermain judi online ini, peneliti melakukan wawancara secara terpisah pada perangkat kampung terkait permasalahan ini, dan beliau menegaskan:

sebagai perangkat gampong, saya bersama tim yang lain sudah sering mengingatkan sesama pemuda dan juga sesama kami kaum adam dan orang tua. Akan tetapi nasihat yang diberikan terkadang hanya masuk dari kuping kanan dan keluar dari kuping kiri, bahkan ada juga para istri yang mengeluh tapi tidak sedikit juga para istri yang justru tidak peduli akan hal ini, yang dipedulikan hanya uang yang dihasilkan. Semua kembali kepada keimanan masing-masing. Kami hanya berusaha untuk selalu memperingati para bapak-

¹² Hasil Wawancara, SY, 2023.

¹³ Hasil Wawancara, WS, 2023.

bapak yang bermain ini. Di kampung ini, maraknya judi online sejak tahun 2019-2020 lah. Mungkin karena masa sulit kerja dan tekanan dari rumah juga. Selain itu, tidak jarang banyak bapak-bapak yang bermain ini tapi lalai ketika sudah azan dan memilih tetap lanjut bermain di warung bukannya malah ke mushala.¹⁴

D. Analisis Hasil Penelitian

Dari data penelitian yang sudah dilakukan penulis akan menganalisis secara umum, Analisis tersebut disesuaikan dengan rumusan masalah yaitu, Faktor yang mempengaruhi orang tua bermain judi online di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar dan dampak negatif dari bermain judi online di Gampong Lamreh, Darussalam. Setelah penulis menelaah hasil penelitian, jenis judi online yang dimainkan oleh orang tua ini adalah *Roulatte*, *Higgs Domino Island*, *Zynga Texas Hold'em Poker*. Para orang tua yang menjadi informan yang bermain judi online ini menganggap bahwa dengan bermain judi online ini mereka akan mendapatkan uang secara instan tanpa harus bekerja.

Hasil wawancara pada sepuluh informan yang terjerumus kedalam permainan ini, semuanya mengatakan bahwa mereka main awalnya karena melihat teman. Dari sini jelas bahwa lingkungan sangatlah berpengaruh dalam memberikan pengaruh buruk ataupun baik. Selain itu, ada juga dukungan dari istri yang membuat para orang tua ini enggan untuk berhenti.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa kebiasaan bermain judi online yang dilakukan oleh para orang dewasa (orang tua) menimbulkan perilaku yang

¹⁴ Hasil Wawancara, Keuchik Gampong Lamreh, 2023

negatif terhadap perilaku moral individu dan moral sosial dilingkungan tersebut. Bagaimana tidak, orang dewasa yang seharusnya dapat menjadi contoh tauladan berperilaku positif ternyata memberikan contoh yang tidak baik bagi Remaja yang seharusnya menjadi generasi penerus bangsa. Banyak orang tua (dewasa) ketika tiba waktunya shalat masih melalaikan panggilan ini, hal ini akan menjadi contoh yang sangat buruk bagi anak-anak dan remaja. Selain itu, Kebiasaan bermain judi online ini nantinya akan sangat berdampak bagi kehidupan rumah tangga mereka, dimana anak dan istri tidak akan mendapatkan perhatian khusus, hingga terjadinya cek-cok keluarga dikemudian hari. Walaupun ada beberapa istri yang mendukung, tapi dampaknya akan mereka rasakan ketika dikemudian hari. Bahkan dampak paling parah dari kecanduan judi online ini, akan membuat para orang tua (orang dewasa) ini berani untuk mengambil pinjaman online atau menggadaikan barang-barang berharga untuk membeli chip yang dimaksudkan di dalam game. Alhasil, seluruh harta benda akan menjadi korban, anak istri akan berdampak dari perbuatan orang tua dalam bermain judi online ini.

Hal ini mencerminkan semakin menurunnya moral orang dewasa (orang tua) dapat berdampak pada moral anak-anak baik di rumah maupun di lingkungan tempat tinggal yang dapat menyebabkan anak-anak mereka menjadi terjerumus untuk bermain judi online ini dan berani berbohong kepada orang tua untuk selalu meminta uang tanpa memikirkan jerih payah orang tua dalam mendapatkan uang tersebut. Pada saat mereka menang dalam bermain judi online mereka menggunakan untuk hura-hura. Selain itu, dampak dari judi online bagi keagamaan orang tua adalah dapat menyita waktu untuk beribadah dan bersilaturahmi dengan

masyarakat hingga akhirnya ketika ada masalah tujuan utama untuk menghilangkan stres maupun mencari solusi adalah dengan bermain judi online, dimana hal ini orang tua yang sudah terjerumus kedalam permainan judi online ini lupa akan adanya Allah SWT yang mampu meringankan setiap permasalahan yang sedang kita hadapi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada orang tua di gampong Lamreh Darussalam, Aceh Besar yang bermain judi online dapat disimpulkan bahwa:

1. Faktor yang mempengaruhi orang tua gampong Lamreh bermain judi online adalah tidak adanya pekerjaan tetap yang membuat para orang tua memiliki kesibukan dan tidak adanya minat untuk bekerja secara sungguh-sungguh agar mendapatkan pekerjaan. Selain itu, faktor ekonomi yang menjadikan judi online adalah pilihan instan agar cepat mendapatkan uang tanpa harus bekerja. Pengaruh dari teman, entah melihat teman yang untung maupun karena diajak oleh teman
2. Dampak dari bermain judi online ini dapat dirasakan langsung oleh individu berupa kecanduan dengan keuntungan yang didapatkan, sehingga lalai dari tanggung jawab sosial. Selain itu, perilaku moral orang tua yang terlibat dalam judi online mengalami *deglarasi* (Penurunan). Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai perilaku moral negatif di kalangan orang tua yang terlibat judi online di gampong Lamreh. Banyak para orang dewasa (orang tua) yang menghabiskan waktu mereka untuk bermain judi online ini di warung kopi, sehingga melalaikan kewajiban umat beragama dan juga lalai sebagai kepala keluarga.

B. Saran

Dengan melihat berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh judi online terhadap perilaku keagamaan orang tua di gampong Lamreh kecamatan Darussalam kabupaten Aceh Besar, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Tokoh Masyarakat, Tokoh Agama dan Perangkat Gampong

Harapannya tokoh masyarakat lebih terbuka pada permasalahan ini dengan cara menasehati dan juga memberikan banyak masukan kepada para orang tua yang kecanduan judi online ini. Selain itu, tokoh keagamaan baik di gampong maupun di instansi pemerintahan dapat mengeluarkan fatwa maupun aturan yang dapat menjadikan para pemain judi online ini sadar dan kembali kepada hal-hal yang bermanfaat.

Peran serta perangkat gampong yang memiliki wewenang lebih dan juga memiliki ikatan emosional yang baik sesama orang dewasa hendaknya bisa lebih aktif dalam memberikan nasehat secara baik dan tepat, serta memberikan pemahan yang jelas tentang maksud dan tujuan dalam menjalani hidup. Serta apabila diperlukan dapat dilakukan penyuluhan terkait bahaya judi online bagi keluarga nantinya. Dan juga dapat mengeluarkan aturan khusus bagi gampong terkait pelanggaran ini.

2. Masyarakat

Saran yang diberikan kepada masyarakat agar lebih peduli terhadap sesama. Selain itu, masyarakat diharapkan tidak mendukung pelanggaran ini dengan cara bertanya lebih mendalam terkait cara-cara memulai bermain, dan juga masyarakat diharapkan dapat memberikan sanksi sosial bagi yang melakukan pelanggaran ini,

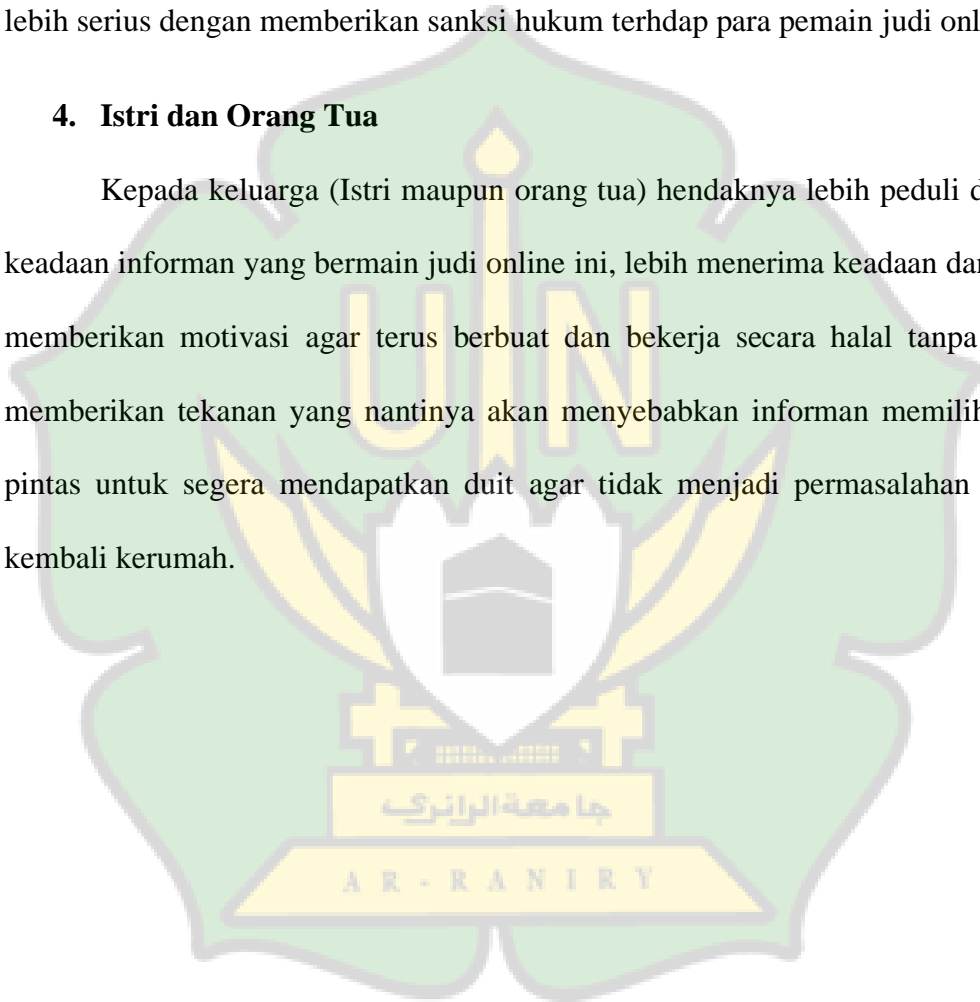
sehingga si pemain akan merasa tidak nyaman dan akhirnya dapat tersadar secara perlahan.

3. Aparat

Kepada para aparat agar lebih tegas dalam memerangi judi online ini, agar lebih serius dengan memberikan sanksi hukum terhadap para pemain judi online.

4. Istri dan Orang Tua

Kepada keluarga (Istri maupun orang tua) hendaknya lebih peduli dengan keadaan informan yang bermain judi online ini, lebih menerima keadaan dan terus memberikan motivasi agar terus berbuat dan bekerja secara halal tanpa harus memberikan tekanan yang nantinya akan menyebabkan informan memilih jalan pintas untuk segera mendapatkan duit agar tidak menjadi permasalahan ketika kembali kerumah.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adela Aurent Mansur. 2022. *Perilaku Keagamaan Pelaku Game Togel di Kelurahan Wonokromo*. Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2022
- Agung Kurniawan. 2014. "Game Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta". Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, 2014
- Ardial. 2014. *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsidin. 2015. "Dampak Sosial Game Togel terhadap Kesejahteraan Masyarakat di Desa Jipang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa". Makassar: UIN Alauddin, 2015
- Asrof Safi'I. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Elkif.
- Aswar Ardi. 2018. "Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi online Di Desa Lautang Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo", Makassar: Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Azwar Saifuddin. 2015. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Alhu-Huda.
- Ega Noor Aini. 2019. *Pengaruh Game Terhadap Perilaku Keberagaman Remaja di Desa Jambai Makmur Kec. Kandis. Kab. Siak. Bukit Tinggi*.
- <https://czechstories.com/sejarah-kasino/>
- <https://play.google.com/store/games/higgsdominoisland>
- <https://www.zyngapoker.com/play/index.html>
- Jalaluddin Asy-Syayuthi & Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahalliy. 2010. *Tafsir Jalalain*. Tasikmlaya: Mastabah Alhidayah.
- K Mursal dan H.M. Taher. 1980. *Kamus Ilmu Jiwa dan Pendidikan*. Bandung: Alma'arif.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring>
- Kartini Kartono. 2005. *Patologi Sosial Jilid I*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- KUHP dan KUHPA. 105. Jakarta: Restu Agung.
- M. Yatimin Abdullah. 2007. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al Qur'an*. Jakarta: Amzah.

- Madya. 2011. *Game Dalam Islam Isu Cabaran dan Penyelesaian*. Malaysia: Kerajaan Persekutuan Putra Jaya.
- Moeljanto. 2006. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Muhammad Al-Fitra Haqiqi. 2008. *Harta Halal Harta Haram*. Lintas Media Jombang. h. 45.
- Muhammad Nuqaib Al-Attas. 1990. *Konsep Pendidikan dalam Islam*. Bandung: Mizan,
- Muhammad Nur Rahman. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Gramedia.
- Nila Ulfiaturrohmah, Dkk. 2021. Peran Tri Pusat Pendidikan Dalam Menghadapi Problematika Pembelajaran Daring di Daerah 3t, *Journal istighna*.
- Noeng Muhadjir. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Bayu Indra Grafika.
- Poerwadarminta. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Puad Ihsan. 1997. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Sameton Naenin. 2022. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2022 dari situs: <http://ejournal.uajy.ac.id/16781/3/HK106632>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta: Bandung.
- Suharno dan Retnoningsih. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya
- Sunnah Abu Daud. *Kitab Hadits 9 imam*, Lidwa Pustaka.
- Tatik Pudjiani. 2019. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Kementerian Agama RI.
- Ulfa Sofiati. 2015. "Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Game Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)" Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Wirjono Prodjodikoro. 1974. *Tindak-tindak Pidana Tertentu DI Indonesia*. Jakarta: Eresco.

Zainuddin. 2004. *Membendung Penyakit Masyarakat atas Fenomena Judi*. Jurnal Aplikasi Ilmu Agama. Vol. No 1.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR: B- 3475 /Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023

42

TENTANG

PENGGAKTAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA/ FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUN 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 menunjukkan pembimbing skripsi yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa pada Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023.

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 Nomor 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 Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan 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 RI
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 08/12/2021 08.00

MEMUTUSKAN

Menetapkan PERTAMA : Menunjukkan Saudara:

Dr. Hj. Nurjannah Ismail, M.Ag sebagai Pembimbing Pertama
Muhajir, S. Ag., M. Ag. sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing skripsi sebagai berikut.

Nama : Utiya Khairan
NIM : 160201122
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Dampak Judi Online terhadap Perilaku Keagamaan Orang Tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023 SP DIPA - 025/04 2-423925/2023 Tanggal 30 November 2022.

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh
Pada Tanggal : 22 Februari 2023

An. Rektor,

Dekan

Safri Muluk



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. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14234/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Keuchik Gampoeng Lamreh
2. Imum Mukim Gampoeng Siem

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **utiya khairan / 160201122**
Semester/Jurusan : XIV / Pendidikan Agama Islam
Alamat sekarang : Gampoeng Lamreh Kecamatan Darussalam 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 **Dampak Judi Online terhadap Perilaku Keagamaan Orang Tua di Gampoeng Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar**

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

Banda Aceh, 27 Oktober 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 27 November
2022

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

AR - RANIRY



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
KECAMATAN DARUSSALAM
GAMPONG LAMREH**

SEKRETARIAT : JLN. A. RAHMAN, GAMPONG LAMREH KEC. DARUSSALAM
Email : Lamreh.drslm@gmail.com

Nomor : 221/1228/2023
Lampiran : -
Hal : Surat balasan

**Kepada YTH
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Di -
Tempat**

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Menyinkapi surat saudara Nomor B-14234/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022 Tanggal 27 Oktober 2022 dengan perihal surat Penelitian Ilmiah Mahasiswa, maka kami Pemerintah Gampong atau Keuchik Gampong Lamreh menerangkan bahwa :

Nama : *Utiya Khairan*
NIM : *160201122*
Program Studi : *Pendidikan Agama Islam*
Judul : *Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Keagamaan Orang Tua di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.*

Bahwa yang tersebut di atas telah melakukan penelitian pada tanggal 19 Januari s/d 26 Januari 2023 untuk penulisan Skripsi sesuai dengan judul yang diajukan pada Keuchik Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

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

Lamreh, 07 Agustus 2023

Keuchik Lamreh



LEMBAR WAWANCARA

Identitas Responden

Nama :
Usia :
Jenis Kelamin :
Status :

Pertanyaan:

1. Sejak kapan anda terlibat pada game online?
2. Dengan siapa saja anda bermain game online?
3. Bagaimana awalnya anda terlibat game online, apakah melalui pertemanan atau ada pihak yang mengenalkan secara khusus tentang game online dan situsnya?
4. Apakah di Gampong Lamreh terdapat tempat-tempat khusus yang sering anda gunakan sebagai tempat bermain game online?
5. Apakah di Gampong Lamreh terdapat warung kopi khusus yang sering digunakan berkumpul pemain game online?
6. Selain faktor pertemanan yang sering mempengaruhi seseorang terlibat pada game online, apakah ada faktor lain yang menyebabkan anda melakukan game online tersebut?
7. Apa jenis permainan game online yang sering anda mainkan bersama teman-teman se-Gampong di Lamreh? dan apa yang menarik dari hal tersebut?
8. Dari mana anda memperoleh uang atau dana sebagai modal untuk bermain game online?

9. Apakah anda pernah memperoleh kemenangan pada permainan game online, berapa kira-kira keuntungan terbesar yang pernah anda peroleh?
10. Berapa nominal yang anda butuhkan sebagai modal untuk bermain game online setiap bulan?
11. Apakah modal yang anda keluarkan untuk bermain game online tersebut mempengaruhi kondisi finansial keluarga anda?
12. Apa yang anda lakukan untuk memenuhi kebutuhan modal bermain game online dan untuk kebutuhan finansial keluarga anda?
13. Apakah keluarga anda (anak dan istri) mengetahui tentang kegiatan anda bermain game online, dan bagaimana respon mereka?
14. Bagaimana respon Tengku dan masyarakat Lamreh lainnya tentang aktivitas anda dan kawan-kawan yang sering melakukan kegiatan game online?
15. Biasanya kapan kegiatan bermain game online yang anda lakukan dengan kawan-kawan, di malam atau di siang hari, atukah anda memiliki waktu-waktu tertentu untuk bermain game online?
16. Apakah kegiatan game online itu tidak mengubah perilaku anda dalam beribadah, apakah waktu yang anda habiskan untuk game online tidak mengganggu aktivitas anda dalam beribadah, seperti shalat, pengajian dan lain-lain yang merupakan kegiatan keagamaan yang sering dilaksanakan di Gampong Lamreh?
17. Bagaimana anda menggunakan penghasilan yang anda peroleh dari game online, apakah anda gunakan untuk membiayai kebutuhan keluarga?

Dampak Game Online Untuk Diri Sendiri

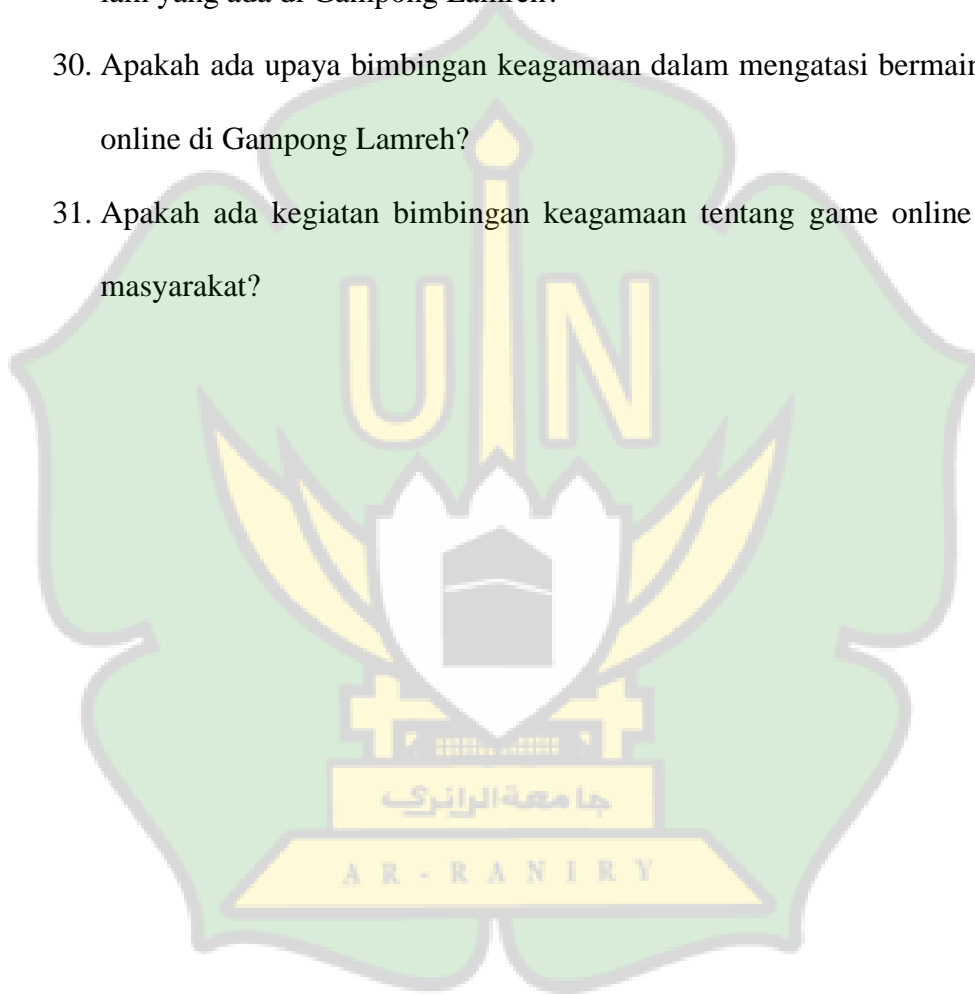
18. Apa arti game online ini bagi kehidupan anda?
19. Apakah keuntungan yang anda peroleh dari game online itu dapat memenuhi kebutuhan keluarga anda?
20. Benarkah di Gampong Lamreh dulunya ada yang sebagai Bandar game online?
21. Dimana sisi menarik game online dan kapan anda tahu pertama kali tentang game online?
22. Bagaimana anda mengontrol diri anda dalam permainan game online yang anda lakukan?
23. Adakah sosialisasi tentang pelarangan tindakan game online baik dari pihak masyarakat bahkan dari anggota polisi?
24. Bagaimana cara saudara membagi waktu antara ibadah dan bermain game online?

Dampak Game Online dari Keluarga

25. Sudah berapa tahun anda tinggal di Gampong Lamreh?
26. Bagaimana pandangan saudara tentang uang yang diperoleh secara tidak halal dan bagaimana cara menanggapi tentang cara mengelola uang?
27. Jika anda mengetahui bahwa terdapat keluarga anda yang masuk kedalam kelompok orang-orang yang gemar bermain game online, apa reaksi anda?

Dampak Game Online dari Sosial Masyarakat

28. Bagaimana pendapat anda tentang kebiasaan game online yang dilakukan oleh beberapa masyarakat Gampong Lamreh?
29. Apakah anda mengikuti kegiatan organisasi sosial atau perkumpulan sosial lain yang ada di Gampong Lamreh?
30. Apakah ada upaya bimbingan keagamaan dalam mengatasi bermain game online di Gampong Lamreh?
31. Apakah ada kegiatan bimbingan keagamaan tentang game online dalam masyarakat?



LEMBAR WAWANCARA

Identitas Informan dari tokoh Gampong Lamreh

Nama :
Usia :
Jenis Kelamin :
Status :

Pertanyaan:

1. Apakah anda mengetahui tentang aktivitas game online yang di lakukan oleh masyarakat Gampong Lamreh dalam wilayah Gampong ini?
2. Apakah anda mengetahui tentang siapa saja yang sering melakukan kegiatan game online di Gampong Lamreh?
3. Apakah anda mengetahui tentang warga Gampong Lamreh yang telah menikah dan berkeluarga melakukan game online?
4. Menurut anda apa yang mempengaruhi warga Gampong Lamreh melakukan game online?
5. Apa yang anda lakukan sebagai tokoh Masyarakat Gampong Lamreh untuk menyadarkan pelaku game online, terutama terhadap warga yang telah berkeluarga?
6. Bagaimana langkah-langkah bijak dan upaya hukum yang pernah dilakukan oleh aparat Gampong Lamreh untuk memberantas praktek game online?
7. Apakah tindakan yang dilakukan oleh aparat Gampong Lamreh mampu meminimalisir bahkan memberantas game online dalam kawasan Gampong ini?

Lampiran Foto Kegiatan-kegiatan Penelitian.

a. Foto Peneliti Bersama Perangkat Gampong (Pak Keuchik)



b. Foto Peneliti Bersama Responden





جامعة الرانيري

AR-RANIRY