

**PENGARUH NEGATIF GAME ONLINE HIGGS DOMINO TERHADAP
AKHLAK MAHASISWA PAI FTK UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

HAMID AL MAHMUD

NIM. 190201002

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



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

**PENGARUH NEGATIF GAME ONLINE HIGGS DOMINO TERHADAP
AKHLAK MAHASISWA PAI FTK UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

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

Oleh:

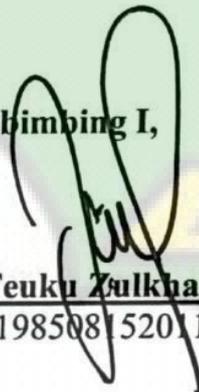
HAMID AL MAHMUD

NIM. 190201002

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. Teuku Zulkhairi, S.Pd.I., M. A
NIP. 198508152011011012

Pembimbing II,



Cut Riski Mustika, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 199306042020122017

**PENGARUH NEGATIF GAME ONLINE HIGGS DOMINO TERHADAP
AKHLAK MAHASISWA PAI FTK UIN AR-RANIRY
SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari / Tanggal :

Jum'at 28 Juni 2024 M
21 Dzulhijjah 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua ,



Dr. Teuku Zulkhairi, S.Pd.I., M. A
NIP. 198508152011011012

Sekretaris ,



Cut Rizki Mustika, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 199306042020122017

Penguji I ,



Muhajir, M.Ag
NIP. 197302132007101002

Penguji II ,



Dr. Hadini, S.ag., M.Ag.
NIP. 197801012005011010

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hamid Al Mahmud
NIM : 190201002
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi : Pengaruh Negatif Game Online Higgh Domino Terhadap Akhlak Mahasiswa UIN ar-raniry

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

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

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

Banda Aceh, 11 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Hamid Al Mahmud

NIM. 190201002

ABSTRAK

Nama : Hamid Almahmud
NIM : 190201002
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Negatif *Game Online Higs Domino* Terhadap Akhlak Mahasiswa UIN Ar-Raniry
Pembimbing I : Dr. Teuku Zulkhairi, S.Pd.I., M.A
Pembimbing II : Cut Riski Mustika, S.Pd.I., M.Pd.
Kata Kunci : Pengaruh Negatif, Game Online Higs Domino, Akhlak

Berdasarkan fakta di lapangan, ada beberapa mahasiswa yang bermain *game online* sebagai sarana untuk menghilangkan beban pikiran sehingga ramai yang memainkan *game chip domino*. Pengaruh *game online* terhadap mahasiswa di antaranya, turunnya minat belajar, kurangnya rasa kepedulian terhadap lingkungan sosial, bahkan sering jugaterjadi tindak kriminal, misalnya mahasiswa mencuri uang orang tuanya untuk membeli *chip*. Seperti yang terjadi pada salah satu warung kopi di sekitaran kampus, peneliti melihat dan mengamati mahasiswa yang sedang memainkan permainan *game chip domino*. Ketika bermain *game chip domino* ini mahasiswa tersebut dengan penuh rasa gembira dan bangga ketika mendapatkan keuntungan. Ketika mengalami kekalahan pemain tersebut akan merasa kesal dan mengelurkan kata yang tak pantas, bahkan saking kesalnya hingga memukul teman yang berada disampingnya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara dan dokumentasi. bahwa *game chip domino* berpengaruh terhadap akhlak mahasiswa PAI dilihat dari segi adanya sikap kurang sopan yang terlihat dari tingkah laku, untaian kata-kata kotor yang keluar dari mulut mereka disaat kekalahan yang mereka dapatkan, kelalaian yang mereka lakukan sehingga melupakan akan hak dan kewajiban mereka baik sebagai anak di rumah ataupun sebagai mahasiswa di kampus, dan yang terakhir mereka juga mengajak teman-teman yang lain untuk ikut serta bermain game ini secara bersama,dan hasil dari bermain *game chip domino* menimbulkan akhlak negatif seperti melupakan kewajiban, tidak bisa mengontrol emosi, berbuat hal yang di larang agama dan juga hukum seperti mencuri.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KATA PENGANTAR

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

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

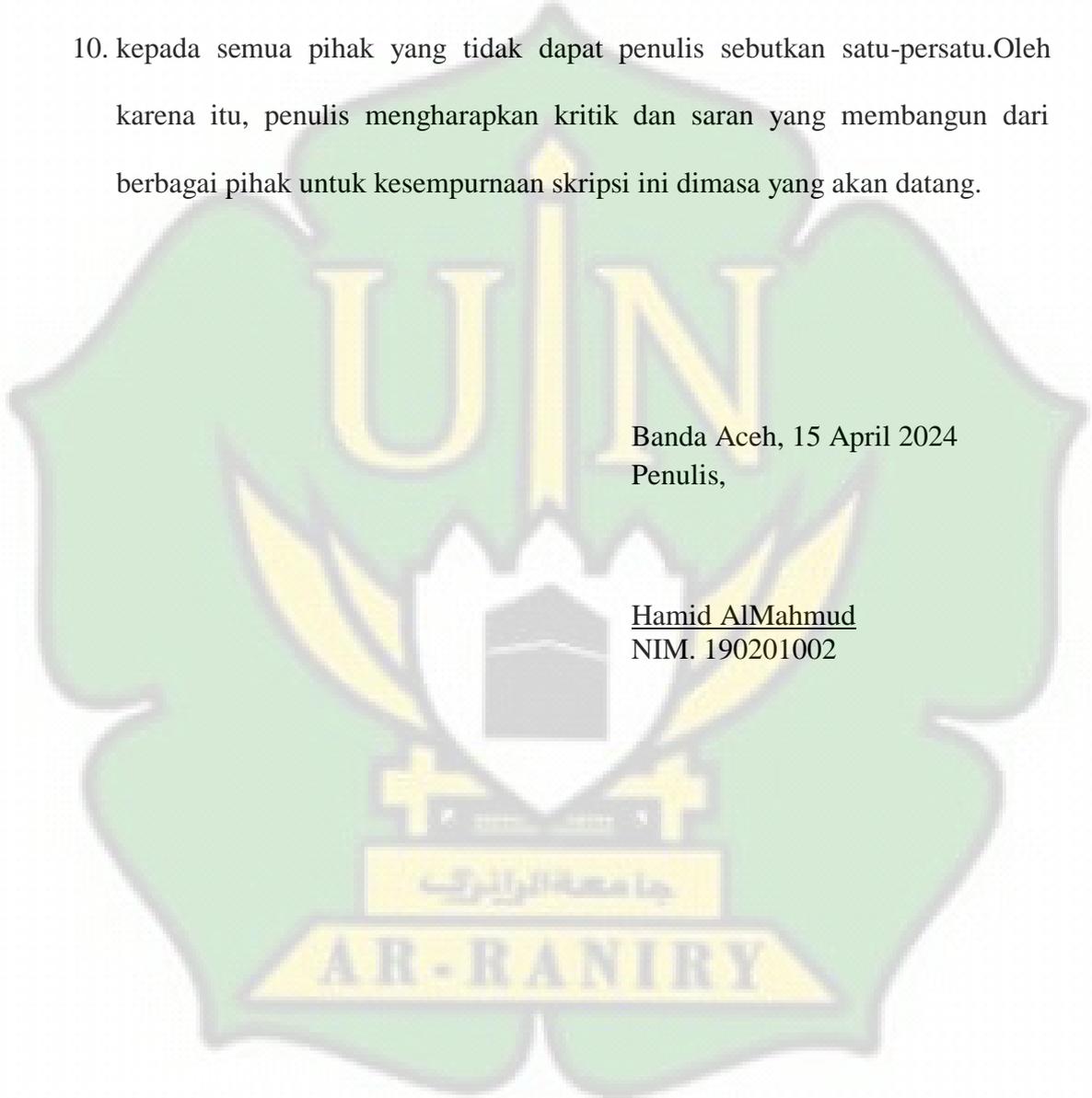
1. Kepada Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yaitu bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag.
2. Kepada dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yaitu Bapak Safrul Muluk, S.Ag, M. A. M.Ed, Ph.D.
3. Kepada kepala Prodi Pendidikan Agama Islam yaitu Bapak Marzuki, S.Pd.I, M.S.I.

4. Bapak Teuku Zulkhairi S.PD.I., selaku pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Cut Riski Mustika M.Pd selaku pembimbing II yang selalu mencurahkan perhatian, bimbingan, nasehat, arahan serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini
6. Kepada kedua orang tua saya tersayang, Ayahanda Muhammad Hanip S.Pd.I dan Ibunda tercinta Nurul Huda, terima kasih yang tak terhingga atas limpahan kasih sayang, cinta, do'a yang tak pernah putus, materi, motivasi, nasehat, pengertian, dan pengorbanan yang selalu di berikan membuat penulis selalu merasa bersyukur memiliki keluarga yang luar biasa, serta kedua adik saya adinda Nazhifatul uzma dan adinda Syahqila filza, yang menjadi motivasi penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada nona pemilik nim 1905101050070 terima kasih, telah berkontribusi banyak baik dari segi pikiran, dukungan, semangat, tenaga, materi, menemani dan memberikan motivasi juga menjadi support system penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, teman tongkrongan, teman program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.

9. Kepada diri sendiri yang senantiasa bersemangat dan memotivasi diri sendiri untuk menyelesaikan skripsi ini, menghadapi masalah yang datang silih berganti, terima kasih saya ucapkan sebesar besarnya.
10. kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 15 April 2024
Penulis,

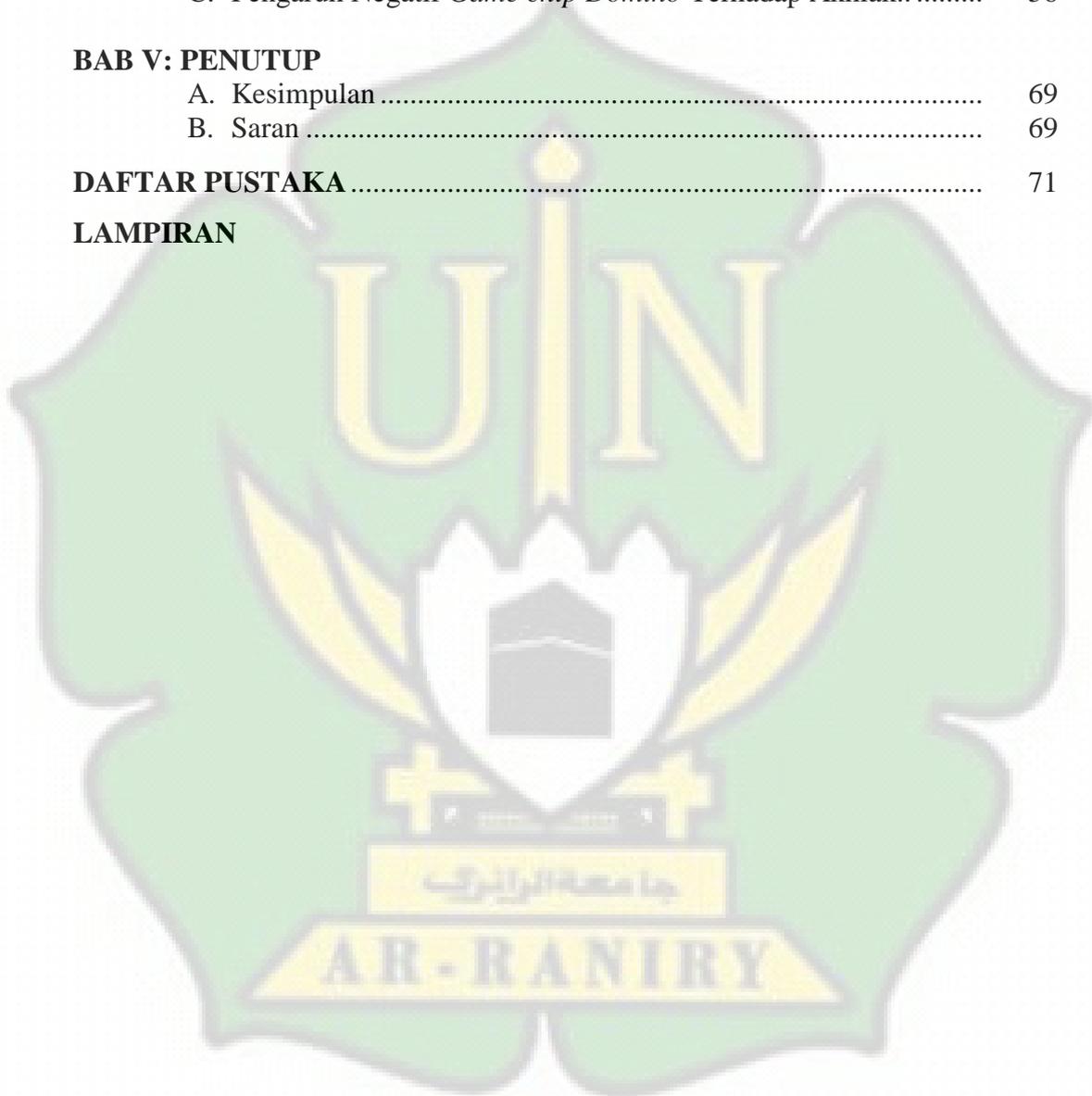
Hamid AlMahmud
NIM. 190201002



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
F. Kajian Terdahulu	11
G. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Pengaruh	15
B. Konsep Chip Domino Dan Aplikasinya	15
1. Sejarah Permainan Game Chip Domino	15
2. Pengertian Game Chip Domino.....	16
3. Sistem Permainan Game Chip Domino.....	21
4. Unsur Judi Dalam Game Chip Domino.....	24
C. Dampak Game Chip Domino	26
1. Terhadap Manusia.....	27
2. Terhadap Masyarakat	28
3. Terhadap Perekonomian Umat	29
4. Terhadap Pendidikan Agama	30
5. Terhadap Psikologi	30
6. Terhadap Sikap dan Karakter	31
7. Terhadap Tata Krama	31
D. Respon Dan Unsur-Unsur Jiwa Manusia	32
1. Pengertian Respon.....	32
2. Unsur-Unsur Jiwa Manusai	33
E. Akhlak Dan Ruang Lingkup Akhlak	35
1. Pengertian Akhlak.....	35
2. Pendidikan Akhlak	37
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	41
B. Lokasi Penelitian	41
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Instrumen Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data	46

F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV: HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
B. Pengaruh Negatif	55
C. Pengaruh Negatif <i>Game chip Domino</i> Terhadap Akhlak	56
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

Kemajuan ilmu pengetahuan teknologi menyebabkan berkembangnya pula perubahan gaya hidup dan pola pikir masyarakat secara signifikan dalam berbagai aspek. Perubahan tersebut satu sisi membawa kemudahan dan di sisi lain menimbulkan kegelisahan. Kemudahan dalam memenuhi kebutuhan hidup dan kegelisahan karena terjadinya pergeseran tatanan nilai-nilai pada akhlak yang ada dalam masyarakat sebagai dampak dari faktor eksternal dengan masyarakat yang telah membuka diri dan menyerap beberapa nilai-nilai dari luar. Ini bisa menyebabkan rusaknya tatanan akhlak atau krisis akhlak sebagai seorang muslim maupun muslimah yang dimana akan kehilangan jati diri, dan bisa terjerumus ke dalam tindakan yang tidak terpuji, seperti korupsi, kolusi, perjudian, pelecehan seksual, perampokan hingga menghilangkan nyawa seseorang

Kata “akhlak” berasal dari bahasa arab yakni “Al-Khulk” yang berarti tabiat, perangai, tingkah laku, kebiasaan, kelakuan. Menurut istilahnya, akhlak merupakan sifat yang tertanam di dalam diri seorang manusia yang bisa mengeluarkan sesuatu dengan senang dan mudah tanpa adanya suatu pemikiran

dan paksaan.

Akhlak terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

Pertama, akhlak mahmudah (akhlak terpuji) atau akhlak karimah (akhlak yang mulia). Yang termasuk akhlak karimah (mahmudah), di antaranya: ridha kepada Allah SWT, cinta dan beriman kepada Allah SWT, beriman kepada malikat, kitab, rasul, hari akhir, takdir, taat beribadah, selalu menepati janji, melaksanakan amanah, berlaku sopan dalam ucapan dan perbuatan, qana'ah (menerima terhadap pemberian Allah SWT), tawakal (berserah diri), sabar, syukur, tawadhu' (merendah hati), dan segala perbuatan yang baik menurut pandangan Al-Qur'an dan Hadits.

Akhlak sangat penting untuk kehidupan setiap muslim, baik secara pribadi maupun masyarakat. Karena dengan akhlak seseorang dapat menyempurnakan kepribadiannya. Maka dari itu, setiap aspek ajaran islam berorientasi pada pembinaan dan pembentukan akhlak yang mulia.

Kedua, akhlak mazhmumah (akhlak tercela) atau akhlak sayyi'ah (akhlak yang jelek). Adapaun yang termasuk akhlak mazhmumah ialah: kufur, syirik, murtad, fasik, riya', takabur, mengadu domba, dengki atau iri, kikir, dendam, khianat, memutus silaturahmi, putus asa, dan segala perbuatan tercela menurut pandangan Islam.¹ Islam mengajarkan agar manusia menjaga diri meliputi jasmani dan rohani. Organ tubuh kita harus dipelihara dengan memberikan konsumsi makanan yang halal dan baik. Apabila kita memakan makanan yang tidak halal dan tidak baik, berarti kita telah merusak diri sendiri.

¹ Menurut Prof. Dr. Rosihon Anwar, M.Ag. Di dalam bukunya *akidah akhlak* yang mengutip dari buku *al-Islam (Muammalah dan Akhlak)*

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

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

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia, hampir semua negara mengenalnya sebagai permainan untung-untungan. Judi merupakan sebuah permasalahan sosial yang berdampak negatif terutama bagi generasi muda yang menyebabkan para pemuda cenderung menjadi malas dalam bekerja dan dana yang diperoleh dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi. Permainan judi sangat bertentangan dengan agama, moral dan kesusilaan.

“Judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Main judi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan keberuntungan dan kebetulan, dengan tujuan untuk mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta yang telah di keluarkan semula.²

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

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

² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011), hal. 479.

game tersebut.

Banyak *gamer* yang diuntungkan dari *game* tersebut, tidak sedikit yang menjadikan *game higgs domino* menjadi sebuah peluang baru demi mendapatkan keuntungan dengan menjual *chip*. Terdapat sebahagian yang menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan *chip* dan menjualnya kepada pemain lain serta mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam waktu semalam.³

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

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

Mahasiswa merupakan kelompok masyarakat yang sedang menuntut ilmu ke perguruan tinggi, dan memperoleh statusnya sebagai mahasiswa karena adanya ikatan dengan perguruan tinggi baik itu swasta maupun negeri. Mahasiswa

³ M. Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki, *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota*, (Yogyakarta, Zahir Publishing, 2021), hal. 69.

dituntut untuk agar mampu menghindari diri dari perbuatan judi, karena judi merupakan masalah yang menyangkut dengan nilai-nilai sosial dan moral, dan judi merupakan persoalan yang menyangkut dengan tata kelakuan yang im-moral, berlawanan dengan hukum dan bersifat merusak.

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

Berdasarkan fakta di lapangan, ada beberapa mahasiswa yang bermain *gameonline* sebagai sarana untuk menghilangkan beban pikiran sehingga ramai yang memainkan *game chip domino*. Awalnya hanya sebagai hiburan agar dapat menghilangkan beban, tetapi *game* ini secara tidak langsung dapat membuat seseorang candu untuk memainkannya, karena daya tarik *chip domino* ini sangat besar pengaruhnya terutama bagi mahasiswa yang ingin menghasilkan uang saku lebih. Seperti yang terjadi pada salah satu warung kopi di sekitaran kampus, peneliti melihat dan mengamati mahasiswa yang sedang memainkan permainan *game chip domino*. Ketika bermain *game chip domino* ini mahasiswa tersebut dengan penuh rasa gembira dan bangga ketika mendapatkan keuntungan, dan menjualnya ke teman yang lain. Ketika teman yang sama bermain *gamechip* ini tidak sedang berminat untuk membelinya, kemudian pemain tersebut memilih untuk mencari agen *chip* di daerah terdekat yang biasa agen tersebut sudah siap menampung berapapun jumlah *chip* yang akan dijualkan kepadanya, dan ketika mengalami kekalahan pemain tersebut akan merasa kesal dan mengelurkan kata

yang tak pantas, bahkan saking kesalnya hingga memukul teman yang berada disampingnya.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mengambil judul “Pengaruh Negatif *Game Online Higgs Domino* Terhadap Akhlak Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana dampak permainan *game online higgs domino* terhadap akhlak mahasiswa?
2. Apa saja dampak negatif *game online higgs* terhadap akhlak mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui dampak permainan *game chip domino* terhadap akhlak mahasiswa.
2. Untuk mengetahui apa saja dampak permainan *game chip domino* terhadap akhlak mahasiswa apa saja.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan keilmuan yang berkaitan dengan dampak *game chip domino* terhadap akhlak mahasiswa.

2. Secara Praktis

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

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalah pahaman dalam menafsirkan istilah yang terdapat dalam proposal skripsi yaitu Pengaruh Negatif *Game Online Higgs Domino* Terhadap Akhlak Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry”. Maka definisi operasional yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut

membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁴ Contoh: Besar sekali pengaruh orang tua terhadap watak anaknya.

Pengaruh memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga pengaruh dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan, dan di dalam penelitian ini yg di maksud dengan pengaruh adalah perbuatan yg di timbulkan oleh *game chip domino*

b. *Game Chip Domino*

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

⁴ KBBI VI Daring, "pengaruh", diakses 10 Maret 2024, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh>

c. Akhlak

Akhlak berasal dari kata *Khuluqun* jamaknya akhlak yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Sedangkan secara istilah akhlak adalah tabiat atau sifat yang melekat pada diri seseorang, yaitu keadaan jiwa yang terlatih, sehingga dari jiwa tersebut melahirkan perbuatan-perbuatan secara mudah dan spontan tanpa memikirkan dan membuat perencanaan terlebih dahulu.⁵ Pada dasarnya, akhlak adalah perilaku yang menjadikan keyakinan serta ketaatan pedoman terbentuknya akhlak yang baik. Akhlak seorang muslim dapat terbentuk dengan baik apabila mengikuti ajaran Allah dan juga Rasulullah. Akhlak bagi seorang muslim menjadi salah satu indikator atau penilaian untuk mengetahui apakah orang tersebut memiliki perilaku dan perangai yang baik atau tidak.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah hal baru yang ada di UIN ar raniry, banyak penelitian yang berhubungan atau relevan dengan judul penelitian ini. Adapun artikel jurnal maupun skripsi yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

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

Penelitian ini lebih fokus pada cara memperoleh informasi secara konkrit

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

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

Selanjutnya Penelitian yang diteliti oleh Yulia Lestari dengan judul “Dampak Game *Online* Terhadap Perilaku siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi”. Penelitian ini berfokus pada dampak negatif dari *game online* terhadap perilaku siswa MTsN 4 kota Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja dampak negatif *game online* terhadap perilaku siswa MTsN 4 Kota Jambi, untuk mengetahui upaya apa saja yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku siswa di MTsN 4 Kota Jambi. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif

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

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

dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya dampak negatif *game online* terhadap siswa, sehingga bersikap hiperaktif terlihat dari sikap sulitnya berkonsentrasi serta berkelakuan kasar terhadap temannya.⁸

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

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

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

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

G. Sistematika Pembahasan

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

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

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

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

Bab IV, membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian terkait dengan pengaruh negatif game online *higgh domino* terhadap akhlak mahasiswa pai UIN ar raniry.

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

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengaruh

Manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi. Teknologi bermakna pengembangan dan kemajuan yang signifikan. Realisasinya dapat merubah kondisi dan situasi kehidupan manusia. Realisasinya dapat memudahkan manusia dan membawa petaka dalam kehidupannya. Inilah problematika kehidupan yang sedang dihadapi oleh manusia dalam hidupnya. Teknologi merupakan hasil karya manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem untuk memudahkan manusia dalam menghadapi persoalan yang dihadapinya. Perkembangan dan kemajuan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, telah dimulai semenjak ditemukannya internet pada tahun 1969. Kondisi ini telah memasuki era baru yaitu dunia perkembangan teknologi multiakses yang multiteknik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Contoh: Besar sekali pengaruh orang tua terhadap watak anaknya.¹⁰

B. Konsep *Chip Domino* dan Aplikasinya

1. Sejarah Permainan *Game Chip Domino*

Sejarawan percaya bahwa pencipta daripada *game domino* adalah Keung

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

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

Para pedagang dan saudagar China turut ikut menyebarkan permainan ini di Eropa. Sehingga domino ini sudah banyak dimainkan di benua sekitar awal abad ke-18 di wilayah Naples dan Venice. Jadi kartu domino memang cukup berkembang sangat pesat di eropa dan disebarakan secara luas dari benua ini. Hal ini membuktikan bahwa nama domino berasal dari bahasa latin, dan bukan bahasa China. Kemungkinan domino yang aslinya berasal dari China sudah mengalami evolusi di Eropa seperti yang terjadi pada kartu remi.¹¹

2. Pengertian *Game Chip Domino*

Game online merupakan sebuah jenis video permainan yang dapat diakses saat perangkat yang digunakan terhubung dengan internet. Jenis permainan ini memungkinkan para pemainnya (*player*) untuk saling terhubung dengan pemain lain. Para pemain ini dapat saling terhubung satu sama lain dan dapat melakukan sebuah interaksi baik melalui lisan maupun tulisan.¹² Seiring perkembangan

¹¹ Haidar Ahmad, Sejarah Permainan Domino, diakses pada tanggal 13 Maret 2024, pada <https://elmoyya.com/cara-bermain-domino/>

¹² Muhammad Abdika Yarobby, 2017, *Pengaruh dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Siswa Angkatan X SMAIT Nururrahman, Karya Ilmiah*, Di akses, pada tanggal 13 Maret 2024, pada, situs: https://www.google.co.id/books/edition/pengaruh_warnet_terhadap_pel

zaman, *game online* mulai dapat diakses oleh para pemain dalam jumlah besar. Perusahaan penyedia *game online* juga senantiasa berinovasi dengan menyediakan layanan tambahan yang dapat diakses oleh para pemain dengan beberapa syarat.¹³ Salah satu syarat tersebut adalah penambahan biaya, biaya yang biasa lebih dikenal dengan *top up*. Kualitas layanan tambahan yang diperoleh oleh pemain sangat bergantung pada jumlah *top up* yang dilakukan oleh pemain.

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

Game ini diciptakan dengan banyak fitur-fitur yang menarik. Pertama kali mendownload *game online chip domino*, pemain akan mendapatkan dua akun

ajar/15_MDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1.

¹³ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: AE Media Grafika, 2019), hal. 6.

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

Pemain dapat menikmati jenis permainan yang disediakan dalam setiap levelnya, namun bagi pemain yang belum mencapai level 5 hanya dapat mengakses permainan jenis *Domino Gaple*, *QiuQiu* dan *Texas Poker* dan *game* santai lainnya. Berbagai fitur menarik yang ditawarkan dalam permainan *game* ini hingga membuat pengguna *game* tidak mudah merasa bosan dan meluangkan lebih banyak waktu untuk mengakses *game chip domino*. Ketika level *chip domino* telah melewati level 5 maka permainan menjadi semakin seru, karena pada level 6 pemain akan bisa membuka fitur *Slot Duo fu Cai*, *Fafa* dan *Dragon*. Dalam permainan *Slot Duo fu Cai*, *Fafa* dan *Dragon* keberuntungan semakin cepat dan sistem bermain akan menjadi lebih menantang.¹⁴

¹⁴ Mahmud Fauzi dan Zul Anwar Ajir Harahap, *Chip Domino Ditinjau dari Hukum Pidana Islam*, Padang, El-Thawalib, Volume 3 No. 2. April, 2022, hal. 290.



Gambar 2. 1 Tampilan Beranda *Game Chip Domino*

Sumber: *Game Higgs Domino*

Game Chip Domino merupakan permainan *online* yang dapat di download di *playstore* yang berisi beberapa jenis permainan seperti *domino*, kartu, dan *slot* yang hanya bisa dimainkan apabila terhubung dengan internet dimana pemain bisa mendapatkan pulsa. Apabila telah mendapatkan Rp 10.000 dalam permainan tersebut dan *chip* (koin) untuk bermain yang dapat diperjual belikan dengan meng-*upgrade* akun menjadi akun perunggu. Koin tersebut bisa didapatkan dengan membelinya pada pengembang *game* itu sendiri. Harga dan nominal koin yang dijual beragam, mulai dari Rp. 5.000 - Rp. 500.000. berikut daftar harga yang telah ditetapkan di dalam *game*.¹⁵



Gambar 2.2 Daftar Harga *Chip* di Dalam *Game*.

Sumber: *Game Higgs Domino*

Berdasarkan gambar 2, harga *chip* yang diperjual belikan di luar aplikasi dapat ditentukan. Penentuan harga ini memunculkan pasar baru untuk para pengguna yang telah banyak mengumpulkan koin. Koin tersebut

¹⁵ Aman Syukur dan Putri Ramadhani, S.H.i,M.H, *Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin di Perjual belikan di Tinjau dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif*, Medan, Volume 4 Nomor 2 September 2021, hal. 334

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

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

Game online chip domino yang merupakan permainan *gadget* berbasis kartu ini mengandalkan keberuntungan seseorang untuk memenangkan permainannya. Permainan ini dapat diunduh melalui *Google Playstore* secara gratis. Biasanya yang memainkan permainan ini adalah pelajar hingga dewasa. Permainan *chip domino* akan memberikan hadiah khusus berupa koin yang dapat dicairkan menjadi pulsa oleh pemainnya. Namun, dalam pandangan Islam, *game* ini menjadi sebuah kontroversi dimana *game chip domino* merupakan permainan yang setara dengan judi. Meskipun sering digunakan oleh para pemain untuk mendapatkan hiburan, secara tidak sadar mereka sebenarnya sedang bermain judi melalui *gadget* dalam permainan ini. Dalam pandangan Islam, judi merupakan suatu perbuatan tercela, dilarang serta haram bagi umat muslim. Selain dilarang,

game online chip domino ini membawa dampak negatif bagi para pemainnya, khususnya mahasiswa. Kehadiran *game online* seringkali membuat minat belajar beberapa mahasiswa menjadi menurun hingga terjadinya tindak kekerasan. Tindak kekerasan yang biasa sering terjadi yaitu tindak kekerasan berupa *bullying*. Apabila dilihat dalam pandangan Islam, *game online* sebenarnya diperbolehkan. Namun, apabila *game online* tersebut diiringi dengan perjudian maka permainan tersebut haram.

3. Sistem Permainan Game Chip Domino

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

Permainan menjadi semakin menarik karena *game chip domino* ini menyediakan fitur *top up* yaitu dengan cara mengisi ulang, dan mengirim *chip*. Dengan fitur tersebut, pemain saling berbagi *chip*. Namun fitur inilah yang

dimanfaatkan oleh para pemain untuk melakukan transaksi jual beli. Jika membeli melalui fasilitas *top up* untuk *chip* sebanyak 400M (400juta) harus membayar Rp. 60.000. Tapi apabila melalui jasa bandar *chip* harganya lebih murah, berkisar antara Rp. 65.000 sampai Rp. 70.000 untuk *chip* sebanyak 1 B (1 miliar). Sebagai gambaran, bila seorang *gamer* menang *jackpot* sebesar 11 B (11 miliar) *chip*, jika dijual maka ia akan mendapatkan uang berkisar antara Rp. 660.000 sampai Rp. 880.000.¹⁶

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



Gambar 2.3 Permainan Slot Higgs Domino.
Sumber: Game Higgs Domino

Kelima jenis permainan tersebut pada dasarnya sama saja, yaitu dengan menekan tombol *spin* yang membuat *slot* berputar hingga berhenti dan memunculkan gambar-gambar tertentu, dengan ketentuan yang telah ditetapkan,

¹⁶ Subur Dani, 2020, *Game Higgs Domino Jadi Ajang Mencari Uang, Ulama Aceh: Jualnya Haram, Beli Pun Haram*, Di akses pada tanggal 13 Maret 2024, Pada situs: <https://aceh.tribunnews.com/2020/10/05/game-higgs-domino-jadi-ajang-mencari-uang-ulama-aceh-jualnya-haram-beli-pun-haram?page=3>.

pemain akan mendapatkan *jackpot* jika beruntung. Misalnya dengan memunculkan gambar karakter-karakter tertentu pada *slot FaFaFa* dan gambar hewan-hewan pada *slot 5 Dragons*. Seperti pada gambar (no 4 dan 5)



Gambar 2.5. Permainan *slot FaFaFa*.
Sumber: *Game Higgs Domino*



Gambar 2.6. Permainan *Slot Dragons*.
Sumber: *Game Higgs Domino*

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

Dapat disimpulkan bahwa sistem permainan *game chip domino* adalah permainan *online* menggunakan *chip* (pengganti koin) yang digunakan sebagai bahan taruhan dalam permainan. Semakin banyak *chip* yang dimiliki oleh pemain dan digunakan sebagai bahan taruhan, maka semakin besar kemungkinan untuk memenangkan *chip* yang dipertaruhkan oleh pemain lain. Apabila pemain

kehabisan *chip* maka dapat melakukan isi ulang melalui aplikasi atau membeli dari agen penadah yang biasanya harganya jauh lebih murah.

4. Unsur Judi dalam *Game Chip Domino*

Pada dasarnya Islam tidak melarang umatnya untuk memainkan sebuah permainan dengan tujuan untuk mendapatkan hiburan dan kesenangan. Namun, permainan akan haram jika di dalamnya bercampur dengan judi, karena salah satu ciri judi adalah mengandung untung dan rugi bagi salah satu dari kedua belah pihak. Para ulama fiqih memberikan definisi bahwa permainan yang bercampur judi adalah permainan yang menawarkan keuntungan tanpa melalui jalan yang masuk akal menurut hukum syariah. Judi dalam permainan biasanya bersifat keberuntungan yang memberikan harapan pada para pemainnya untuk mendapatkan keuntungan besar dengan jalan singkat. Untung-untungan yang dimaksudkan di atas akan menjadikan seseorang tenggelam ke dalam khayal dan angan-angan, sebab jika ia menang, otomatis ia akan mendapat keuntungan tanpa usaha yang lebih.¹⁷

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

¹⁷ Zakiyan Rifqa, "Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesan Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi", *Skripsi*, 2022, hal. 2.

digunakan dan merupakan tipu daya syaitan.

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

لَعَلَّكُمْ فَاجْتَنِبُوا الشَّيْطَانَ عَمَلٍ مِّن رَّجْسٍ وَالْأَنصَابِ وَالْمَيْسِرِ الْخَمْرُ إِنَّمَا ءَامَنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا
تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan syaitan”.

Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.” QS. Al Maidah: 90

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

نَفْعِهِمَا مِنْ أَكْبَرُ وَإِنَّمَا لِلنَّاسِ وَمَنْفَعُ كَبِيرٌ إِنَّمَا فِيهِمَا قُلٌّ ۖ وَالْمَيْسِرِ الْخَمْرِ عَنِ يَسْتَأْتُونَكَ
تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ أَلْءَايَاتِ لَكُمْ اللَّهُ يُبَيِّنُ كَذَلِكَ ۖ الْعَفْوُ قُلٌّ يُنْفِقُونَ مَاذَا وَيَسْتَأْتُونَكَ

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

Pada dasarnya, permainan *slot chip domino* ini menggunakan *chip/koin* yang digunakan sebagai bahan taruhan saat bermain. Semakin banyak *chip* yang dimiliki dan dijadikan sebagai modal, potensi kemenangan yang akan diraih juga akan lebih besar. Apabila *chip* yang dimiliki kemudian habis, permainan (aplikasi) ini juga menyediakan solusi untuk mengisi ulang *chip*, akan tetapi lebih mahal dan tidak sebanding uang yang telah dikeluarkan dengan *chip* yang

didapatkan. Maka sebagian orang menggunakan kesempatan ini untuk menjadi bandar *chip*, begitu pula dengan pengguna beranggapan bahwa *chip* yang diperjual belikan lebih murah dan sebanding dengan *chip* yang diperoleh dan memperoleh banyak keuntungan.

C. Dampak *Game Chip Domino*

Game online merupakan salah satu jenis hiburan baru yang menyediakan banyak fitur-fitur menarik yang memanjakan para penggunanya. *Game chip domino* sejak awal kemunculannya hingga sekarang semakin banyak digandrungi oleh masyarakat. Fitur menarik serta kemudahan untuk mengaksesnya menyebabkan banyak pengguna *game* ini menjadi ketergantungan atau biasa disebut dengan kecanduan. Alasan seseorang merasakan kecanduan pada sebuah *game* yaitu *game* yang didesain khusus agar para penggunanya merasakan kesulitan disetiap levelnya. Kesulitan ini menyebabkan para penggunanya merasa tertantang untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dan akhirnya menyebabkan kecanduan.¹⁸

Penggunaan waktu yang berlebihan dalam penggunaan *game online* dapat mengganggu dan berdampak pada aktivitas sehari-hari para penggunanya. Pengguna *game online* terutama para remaja yang mengalami kecanduan *game online* biasanya kesulitan untuk mengatur waktunya. Kesulitan mengatur waktu akibat kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif yang dapat

¹⁸ Gillbert Luis Ondang, dkk., 2020, *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT*, Jurnal Holistik, Vol. 13 No. 2, hal. 3.

merugikan diri sendiri.¹⁹ Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah, benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat positif maupun negatif.²⁰ Dampak juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang timbul akibat adanya sebuah kejadian yang terjadi dalam diri individu maupun masyarakat dan menghasilkan perubahan yang bersifat positif maupun negatif terhadap kelangsungan hidup. Adapun dampak dari *game chip domino*, sebagai berikut:

1. Terhadap Manusia

a. Keluarga

Sulitnya membagi waktu bersama keluarga hingga berdampak negatif yang sering dirasakan oleh remaja yang sering melakukan judi *online*. Hal ini disebabkan karena pemain judi *online* terkadang suka memilih di dalam kamar untuk bermain judi *online*.²¹

b. Kecanduan

Kecanduan adalah dampak negatif yang ditimbulkan dari judi *online chip domino*. Kecanduan tentunya menjadi hal yang sangat menakutkan bagi setiap masyarakat yang tidak menyukai perjudian, terutama bagi orang tua, tokoh agama, dan tokoh adat. Perjudian *online* ini sangat bertentangan dengan norma agama, dan adat masyarakat muslim dan dunia. Pada umumnya bagi orang tua, kecanduan negatif merupakan hal yang sangat mengkhawatirkan, terutama bagi mereka yang anaknya masih sekolah. Yang mereka takuti, *game judi online* sangat

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

²⁰ Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, tahun, 2017), hal. 243.

²¹ Hasanuddin, *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)*, Makasar, Volume 1, nomor 2, 2019, hal. 132.

berpengaruh buruk terhadap pola pikir dan psikologi anaknya. Tentu saja berpengaruh buruk, waktu yang seharusnya dijadikan untuk belajar malah dihabiskan untuk bermain judi *online*. Uang yang seharusnya dipergunakan untuk jajan malah dijadikan sebagai biaya untuk bayar *wifi* dan membeli *chip domino* yang tergolong mahal, yang berkisar antara Rp.65.000 sampai Rp. 70.000, tergantung jumlah dan jenis *chip* yang dibelinya.²²

2. Terhadap Masyarakat

a. Pencurian

Dampak yang ditimbulkan dari judi *online chip domino* yang paling sering terjadi dalam masyarakat adalah pencurian. Pencurian banyak terjadi terutama semenjak judi *online* ini mewabah ke seluruh plosok desa, Kelurahan dan wilayah. Ada masyarakat yaitu kehilangan hewan peliharaannya, kehilangan hasil kebun, kehilangan uang, agar dapat kembali kehilangan benda-benda berharga lainnya. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya uang untuk membeli *chip* tersebut, sehingga berbagai cara mereka akan tempuh demi untuk mendapatkan uang untuk bisa kembali bermain judi *online*. Dari penelitian yang dilakukan oleh M Afdhal Lizikri dan Supratman Zakir Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi lakukan tercatat dalam jangka waktu 1 bulan tindak pidana pencurian yang paling marak terjadi yaitu pencurian hasil dari perkebunan. Hasil perkebunan yang dicuri seperti alpukat, dan pinang, yang mana hasil perkebunan ini harganya sedang

²² M. Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki, *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2021), hal. 71

tinggi di Desa Jorong Parak Lubang, sehingga proplematika ini tidak bisa dipungkiri lagi.²³

b. Permusuhan Antar Masyarakat

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

3. Terhadap Perekonomian Umat

Dalam segi ekonomi dampak judi *online* sangat berpengaruh terhadap mereka yang sudah memiliki keluarga. Bahkan bila perekonomian keluarga menurun ataupun tidak mencukupi, sehingga berdampak pada perceraian. Seharusnya uang tersebut dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari malah dipergunakan untuk membeli *chip* yang memutar *slot* dalam permainan juditersebut. Dampak ekonomi dari *game higgs domino* ini bukan saja berdampak terhadap orang yang sudah berkeluarga saja, akan tetapi juga berdampak terhadap mahasiswa, dengan adanya *game chip domino* ini mahasiswa akan sulit mengatur

²³ M. Afdhal Lizikri dan Supratman Zaki, *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter)...*, hal.70.

pengeluaran untuk kebutuhan sehari-hari.

4. Terhadap Pendidikan Agama

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

5. Terhadap Psikologi

Permainan *game* yang mengarah ke unsur judi seperti permainan *game chip higgs domino* dapat membawa dampak negatif bagi aspek psikologis bagi penggunanya. Seseorang yang kecanduan *game* dengan unsur judi biasanya rela menghabiskan uangnya dengan ambisi untuk terus menang. Namun, saat mengalami kekalahan biasanya mereka akan melakukan berbagai hal bahkan hingga mengorbankan dirinya sendiri agar tetap bisa bermain permainan tersebut. Dampak negatif yang dapat dirasakan individu yang kecanduan *game* dengan unsur judi yaitu kecemasan berlebihan, kehilangan minat untuk melakukan aktivitas lain karena pikirannya hanya terfokus pada permainan tersebut. Kecanduan ini juga dapat berdampak pada daya ingat dan konsentrasi yang menurun atau bahkan keinginan untuk mengakhiri hidup karena tidak dapat

melanjutkan permainan atau mengalami kerugian dalam jumlah besar.²⁴

6. Terhadap Sikap dan Karakter

Saat seseorang terlalu sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* maka secara alamiah akan menimbulkan beberapa perubahan pada tingkah laku maupun sikapnya. Beberapa perubahan sikap yang mungkin timbul yaitu malas melakukan kewajiban-kewajibannya sebagai seorang mahasiswa. Perubahan sikap yang dapat timbul yaitu mulai berkata tidak jujur dalam beberapa hal seperti keuangan maupun waktu. Dikarenakan kecanduan terhadap *game online* seseorang dapat menjadi orang yang tidak peduli dari lingkungannya atau bahkan menarik diri dari lingkungannya. Hal ini dikarenakan individu tersebut asik terhadap dunianya. Individu yang terlalu bergantung atau kecanduan dengan *game* ini mungkin saja menghalalkan berbagai cara bahkan melakukan tindakan kriminal untuk mendapatkan uang guna mendukung permainannya.²⁵

7. Terhadap Tata Krama

Dampak *game online* *chip higgs domino* juga dapat dirasakan pada seseorang yang telah kecanduan dari segi tata krama. Individu yang telah kecanduan *game* tersebut mempunyai risiko untuk *trash-talk* atau berbicara kasar yang mungkin diakibatkan oleh kebiasaan saat bermain *game*. Saat hal ini dibiarkan dalam waktu lama maka individu tersebut akan terbiasa untuk berkata kasar serta muncul dorongan dalam dirinya untuk berperilaku kasar serta

²⁴ Fakultas Psikologi Universitas Medan, *Dampak Kecanduan Judi Online pada Kesehatan Mental*, Di akses pada tanggal 13 Maret 2024, Pada situs: <https://psikologi.uma.ac.id/dampak-kecanduan-judi-online-pada-kesehatan-mental/>.

²⁵ Erida Fadhillah dkk, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan, Vol. 1 No. 2, 2022, hal. 19.

melanggar norma-norma yang ada. Individu yang telah kecanduan *game online* terlebih yang mengandung unsur judi, akan cenderung untuk mengabaikan nasihat yang diberikan orang lain serta menganggap nasihat tersebut sebagai suatu hal yang mengganggu.

D. Respon dan Unsur-unsur Jiwa Manusia

1. Pengertian Respon

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

Respon dengan istilah umpan balik yang memiliki peran atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik atau tidaknya suatu komunikasi.²⁶ Pada perspektif atau sudut pandang behavioristik, respon biasanya muncul dalam bentuk perilaku yang dapat dilihat atau disaksikan orang lain.²⁷ Dalam teori komunikasi dijelaskan bahwa respon merupakan suatu hal timbul karena adanya stimulus atau ransangan yang dialami. Teori ini menjelaskan respon yang

²⁶ Ahmad Subandi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1982), cet ke 2, hal.50.

²⁷ Ibrahim dan Muhsyanur, *Psikologi Pendidikan Suatu Stimulus Pemahaman Awal*, (Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia, 2022), hal. 51.

diberikan seseorang dapat dipengaruhi oleh disiplin psikologi maupun unsur yang berasal dari luar dirinya.²⁸

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

2. Unsur-unsur Jiwa Manusia

Jhone Lhocke mengatakan bahwa manusia yang dilahirkan memiliki jiwa yang kosong, yang dibaratkan kertas putih kosong, putih, bersih dan belum tertulis, seiring perkembangannya di dalam lingkungan yang kontribusi seseorang dalam lingkungan masyarakat yang berupa pengalamannya.²⁹

Segala sesuatu yang tertulis dalam jiwa manusia menjadi pengalaman, mulai dari yang sederhana hingga yang paling rumit. Isi pengalaman berupa

²⁸ Hidajanto Djamel dan Andi Fachruddin, *Dasar-dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi*, (Jakarta: Penerbit Kencana, 2011), hal. 65.

²⁹ Elfa Yuliana dan M Reza Wahyu Al-Hadi, *Komparasi Pemikiran Pendidikan Al-Ghazali dan John Locke Perspektif Pendidikan Islam dan Barat*, Vol 4 No. 1. 2019, hal. 95.

pengetahuan, tanggapan, dan perasaan. Susunan pengalaman berasal dari *sensation* dan *reflection*. *Sensation* adalah pengalaman yang diterima seperti indra seseorang. Seperti saat melihat cahaya yang berwarna biru. Sedangkan *reflection* adalah kesadaran akan pengalaman yang akan diterima misalkan melihat cahaya biru diasosiasikan kedalam suasana damai.

Kemudian oleh David Hume pandangan John Locke tentang jiwa manusia yang diperkuat dengan menambah unsur jiwa yang lain. Sehingga jiwa manusia terdiri dari *sensation*, *reflection*, *imprection* (rasa), dan *ideas* (ingatan). Keempat unsur jiwa ini saling berhubungan dalam berkelangsungan hidup manusia. *Imprection of sensation* adalah respon pengalaman yang bersumber dari pengamatan penginderaan. *Imprection of reflection* ialah respon dari kesadaran. Hasil pengamatan menimbulkan suasana perasaan. *Ideas of sensation* adalah respon pengalaman yang membantu ingatan, Misal ketika kita mengingat suatu yang gelap. *Imprection of reflection* adalah ingatan direfkesikan dalam suasana perasaan.³⁰

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa manusia lahir ke bumi belum mengetahui banyak hal dan belum mempelajarinya. Semakin manusia tersebut tumbuh besar, maka semakin banyak juga pelajaran yang diambil oleh dirinya ketika melihat dan kontribusi terhadap lingkungan sekitarnya. Pengalaman seseorang menjadi pelajaran yang paling berpengaruh terhadap jiwa orang tersebut dan menimbulkan pengetahuan-pengetahuan baru. Selain dalam kehidupan sehari-hari, pengetahuan tersebut dapat diperoleh dari

³⁰ Herry Zan Pietter dan Namora Lumongga Lubis, *Pengantar Ilmu Psikologi untuk Kebidanan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 8.

agama dan juga kitab suci yang diyakini.

E. Akhlak dan Ruang Lingkup Akhlak

1. Pengertian Akhlak dan Ruang Lingkup Akhlak

Akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab *akhlakun* dalam bentuk jama. Sedangkan mufradnya adalah *khuluqun*. Kata khuluq (bentuk mufrad dari kata Akhlak) ini berasal dari fi'īl madhi khalaqa yang mempunyai arti berbeda-beda tergantung pada masdar yang digunakan. Karena ada kesamaan akar kata, berbagai makna tersebut tetap saling berhubungan, diantaranya adalah kata al-khalaq artinya ciptaan.³¹

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

Pembagian akhlak ada dua macam, yaitu akhlak terpuji (*al-Akhlak al-mahmudah* atau *al-Akhlak al-karimah*) dan akhlak tercela (*al-Akhlak al-madzumah* atau *sayyiah*). Akhlak *mahmudah* merupakan perilaku-perilaku terpuji yang dianjurkan untuk dilakukan menurut agama. Akhlak ini menunjukkan ketundukan dan keinginan yang tinggi. Akhlak *mahmudah* juga dapat diartikan

³¹ Alwan Khoiri, dkk., *Aklak/Tasawuf*, (Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2005), hal. 5.

sebagai perilaku baik yang disenangi menurut individu maupun sosial serta sesuai dengan ajaran yang bersumber dari Allah SWT. Akhlak ini lahir dari sifat-sifat baik yang terpendam dalam jiwa. Sedangkan, akhlak *madzmumah* merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang jauh dari anjuran agama serta dibenci oleh Allah SWT, Rasulullah SAW serta harus dihindari. Perilaku ini dapat menghapus nilai-nilai kebaikan yang ada dalam diri seseorang, serta dapat menyebabkan seseorang untuk tidak disukai serta dijauhkan dari pergaulan di masyarakat. Akhlak tercela merupakan penyakit jiwa, penyakit, hati dan penyakit batin yang dapat mengarahkan seseorang pada keburukan.³²

Akhlak seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Di antaranya faktor eksternal dapat mempengaruhi akhlak seseorang atau peserta didik bahkan berpengaruh terhadap lingkungan, sekolah dan pergaulan sosial dengan masyarakat. Sedangkan dari faktor internal muncul melalui keluarga yang mendidiknya di rumah, dan memberikan contoh tentang bagaimana bersikap yang baik dan akan menghasilkan akhlak yang baik dan juga dari dalam diri seseorang atau peserta didik itu sendiri yakni dari segi kecerdasan dan emosionalnya.³³

Dalam kehidupan sehari-hari perbuatan akhlak yang tidak baik dapat dilihat dari sifat-sifat yang terlihat dari perilaku yang dilakukan oleh seseorang, seperti perbuatan tidak sopan, jahat, tidak menyenangkan, perbuatan yang

³² Khaidir, dkk., *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 3.

³³ Dedi Wahyudi, *Upaya Pembentukan Akhlak Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Bandongan*, Elementary, Vol. 4 No 05, 2018, hal. 144.

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

2. Pendidikan Akhlak

Ruang lingkup pembinaan akhlak sama dengan ruang lingkup ajaran Islam itu sendiri khususnya yang berkaitan dengan pola hubungan. Akhlak dalam agama tidak dapat disamakan dengan etika. Etika dibatasi oleh sopan santun pada lingkungan sosial tertentu dan hal ini belum tentu terjadi pada lingkungan masyarakat yang lain. Etika juga hanya menyangkut perilaku hubungan lahiriah. Misalnya, etika berbicara antara orang pesisir, orang pegunungan dan orang

keraton akan berbeda, dan sebagainya. Akhlak mempunyai makna lebih luas, karena akhlak tidak hanya bersangkutan dengan lahiriah akan tetapi juga berkaitan dengan sikap batin maupun pikiran. Akhlak menyangkut berbagai aspek diantaranya adalah hubungan manusia terhadap Allah dan hubungan manusia terhadap sesama makhluk (manusia, binatang, tumbuhan-tumbuhan, benda-benda bernyawa dan tidak bernyawa). Suatu hal yang ditekankan dalam Islam adalah pendidikan akhlak wajib dimulai sejak usia dini karena masa kanak-kanak adalah masa yang paling kondusif untuk menanamkan kebiasaan yang baik. Yang dimaksud dengan pendidikan akhlak adalah pembiasaan seorang anak untuk berakhlak yang baik dan berperangai luhur sehingga hal tersebut menjadi pembawaannya yang tetap dan sifatnya yang senantiasa menyertainya. Termasuk dalam pendidikan Akhlak adalah menjauhkan anak dari perbuatan. yang tercela dan perangai yang buruk.³⁸ Seorang anak akan tumbuh sesuai dengan kebiasaan yang ditanamkan oleh sang pendidik terhadapnya. Tentang ini hal Ibn al Qayyim rahimahullah berkata: Termasuk sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh anak kecil adalah perhatian terhadap perkara akhlaknya. Karena, ia akan tumbuh sesuai dengan apa yang dibiasakan oleh pendidiknya dimasa kecilnya.

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

orang tua dan para pendidik.

Sebagian besar orang terjadi penyimpangan akhlaknya manusia yang menyimpang akhlakunya tidak lain disebabkan pendidikan yang salah di masa kecilnya. Ibn al-Qayyim rahimahullah berkata: akhlak-akhlak yang buruk ini akan menjadi sifat dan kepribadian yang tetap bagi sang anak. Sehingga, seandainya ia berupaya keras untuk menghindarinya, niscaya suatu ketika ia akan kembali pada akhlak- akhlak buruk tersebut. Oleh karena itu, terdapat sebagian besar manusia melakukan penyimpangan akhlak, dan hal tersebut tidak lain disebabkan oleh pendidikan awal yang ia terima. Meskipun tidak mustahil, akan tetapi sangatlah sulit untuk merubah akhlak buruk yang telah tertanam sejak kecil. Oleh karena itu, pembiasaan akhlak yang baik dan penghindaran akhlak yang buruk harus dimulai sejak usia dini.³⁴

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

³⁴ Acep Surahman, *Implementasi Pendidikan Akhlak Melalui Metode Pembiasaan BerkataBaik Pada Anak Usia Dini di RA Asyysarifah Gambir Jakarta Pusat, Skripsi online*, di akses pada tanggal 13 Maret 2024, pada situs: <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/274/1/2020-ACEP%20SURAHMAN-2016.pdf>.

anak.³⁵

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

Akhlak seorang muslim dapat terbentuk dengan baik apabila mengikuti ajaran Allah dan juga Rasulullah. Akhlak bagi seorang muslim menjadi salah satu indikator atau penilaian untuk mengetahui apakah orang tersebut memiliki perilaku dan perangai yang baik atau tidak. Akhlak yang baik tidak hanya dinilai sesama manusia tetapi akhlak yang baik juga dinilai terhadap Allah SWT.

³⁵ Ibrahim Bafadhol, *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam*, Edukasi Islami: Vol 06, No. 12 juli 2017, hal. 57.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini juga sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dengan metode yang bersifat alamiah atau apa adanya. Penelitian kualitatif dilakukan untuk mendapatkan suatu pemahaman secara khusus terhadap suatu realitas sosial yang sedang terjadi melalui perspektif partisipan, serta penelitian kualitatif ini juga bertujuan agar lebih mengeksplorasi suatu realitas sosial yang ada. Penelitian ini menggunakan pendekatan konflik perspektif *James Scott*.³⁶

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

B. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian ini di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

³⁶ Asep Saepul Hamdi, *Metode Penelitian kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hal.5.

UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang beralamat di Jl. Syeikh Abdur Rauf, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh. Penelitian ini dilakukan dengan cara hadir langsung ke lokasi yang sudah ditentukan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti oleh peneliti.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi dan Sample Penelitian

Para ahli mendefinisikan populasi sebagai kumpulan manusia dan benda-benda yang menjadi topik pembicaraan ataupun bahan penelitian.³⁷ Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa PAI yang aktif berjumlah 186 mahasiswa.

Sedangkan sampel adalah sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi Subjek dalam penelitian ini dipilih secara *purposivesampling*.³⁸ Pendekatan *purposive sampling* adalah strategi untuk menentukan sampel untuk tujuan penelitian berdasarkan perhatian atau tujuan dan nilai penggunaan individu.³⁹

Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry angkatan 2019. Kriteria sample yang dipilih adalah mahasiswa yang sangat paham tentang sistem permainan game domino dan mahasiswa yang cuma paham biasa-biasa saja terhadap permainan *game chip domino*.

³⁷ Ali Mauludi, *Teknik Belajar Statistik 2*, (Jakarta: Alim's Publishing, 2016), hal. 2.

³⁸ Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metode Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media SahabatCendekia, 2019), hal.91-95.

³⁹ Fajri Ismail, *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), hal. 46.

Sample dalam penelitian ini Peneliti mengambil 20% dari 186 Mahasiswa dan jumlah sampelnya yaitu 27 orang Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry leting 2019 Banda Aceh. Hal ini sejalan dengan pendapat Suharismi Arikunto yang menyatakan bahwa, “apabila jumlah subjeknya besar, atau lebih dari 100 maka lebih baik diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

2. Sumber data penelitian

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

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data pertama tanpa perantara.⁴⁰ Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui hasil angket, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dirumuskan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain berdasarkan kebutuhan dan melalui perantara. Sumber data sekunder berupa berbagai bacaan yang berhubungan dengan penelitian ini seperti

⁴⁰ Burhan Bugin, *Metode Penelitian Kuantitatif, (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*, (Jakarta: Kencana Predana Media, 2011), hal. 32.

buku-buku, skripsi, jurnal, artikel dan situs internet.⁴¹ Data sekunder ini dipergunakan oleh Peneliti untuk penambahan data yang akurat melalui artikel dan jurnal untuk memperkuat isi permasalahan yang sedang dirumuskan.

c. Data Tersier

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

D. Instrumen Pengumpulan Data

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

1. Lembar Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan mengedarkan formulir yang berisi pertanyaan kepada responden untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Berdasarkan jenis dalam penyusunan pertanyaan, angket dibagi menjadi 2 yaitu:

- 1) Angket terbuka, bentuk pertanyaan yang disajikan dan responden diharapkan mengisi jawaban dengan tipe isian.
- 2) Angket tertutup yaitu, bentuk pertanyaan yang disajikan dan responden diminta untuk memilih

⁴¹ Andra Tersiana, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018), hal.208.

jawaban dengan memberi tanda silang pada pilihan yang sesuai.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa serangkaian pertanyaan yang akan diberikan kepada 27 Mahasiswa. Pada penelitian ini jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup model skala Likert dengan lima pilihan jawaban.

2. Wawancara

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

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah proses pencarian sejumlah data mengenai

hal-hal atau variable yang berupa catatan, buku, majalah, transkrip, atau data lainnya yang mendukung terhadap kepentingan permasalahan yang akan diteliti

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

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Observasi

Observasi adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi apapun dari suatu peristiwa dengan cara mengamati secara langsung. Seperti yang diketahui, ilmu pengetahuan merupakan dasar dari semua peristiwa atau aktivitas yang terjadi baik di dalam lingkup kecil ataupun dalam lingkup yang lebih besar. Pada dasarnya, setiap ilmu pengetahuan ini kemudian diperoleh dari cara belajar tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar kita atau diperoleh secara tidak langsung dengan cara membaca atau mendengarkan penjelasan dari pihak lain.

2. Kuesioner

Teknik angket atau Kuesioner daftar yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Kuesioner dapat juga diartikan suatu dasar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti.⁴² Data yang disebarkan kepada 27 responden mahasiswa dan mahasiswi PAI sebagai sampel. Angket ini

⁴² Sugiono, *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 171.

penulis edarkan kepada mahasiswa dan mahasiswi PAI untuk mendapatkan data tentang sistem permainan *game chip domino* dan respon mahasiswa PAI terhadap *game chip domino*.

3. Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi yang terjadi antara pewawancara dengan narasumber melalui komunikasi tatap muka. Wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan narasumber informasi, dimana pewawancara bertanya secara langsung tentang suatu objek yang diteliti.⁴³ Peneliti mengadakan wawancara langsung dengan beberapa mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry untuk memperoleh informasi mengenai dampak permainan *game chip domino* terhadap pendidikan akhlak mahasiswa PAI.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari tempat penelitian apabila informasi bersumber dari dokumen. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai variable yang bersumber dari surat kabar, majalah, catatan foto-foto, agenda, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian.⁴⁴ Dokumentasi peneliti gunakan sebagai bukti pemain *game chip domino* setelah bersedia untuk diwawancarai.

F. Analisis Data

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

⁴³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta:Kencana,2014), h.372.

⁴⁴ Riduawan, *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 105.

diinformasikan kepada orang lain.⁴⁵

Data yang diperoleh kemudian dianalisis peneliti menggunakan analisis data dimana analisis dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.⁵² Adapun langkah-langkah analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Melakukan reduksi data (*Data Reduction*) yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhaaan, pengabstratan dan transformasi data kasar yang belum dirincikan yang dikumpulkan melalui catatan-catatan di lapangan sehingga data tersebut dapat dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok serta memfokuskan pada hal-hal yang penting.
2. Penyajian data (*Display Data*) yaitu proses penyusunan informasi secara sistematis untuk memperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan penelitian, penyajian data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi informasi yang sistematis yang berbentuk narasi tentang bagaimana dampak permainan game chip domino terhadap akhlak mahasiswa PAI.
3. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi data yakni usaha untuk menganalisa data yang diperoleh di lapangan ataupun diluar lapangan. Dalam penelitian ini data yang telah diproses dengan langkah-langkah seperti di atas, kemudian ditarik kesimpulan secara kritis untuk memperoleh kesimpulan umum yang objektif. Kesimpulan tersebut diverifikasi dengan cara melihat kembali pada hasil reduksi dan display data. Sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari permasalahan penelitian.

⁴⁵ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 332.

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

1. Angket

Analisis angket dilakukan dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Angka Presentasi

F : Frekuensi Yang diperoleh

N : Jumlah Sample

Dengan Kriteria:

- a. Sangat Setuju bernilai 5
- b. Setuju bernilai 4
- c. Biasa-biasa saja bernilai 3
- d. Tidak Setuju bernilai 2
- e. Sangat Tidak Setuju bernilai 1

2. Wawancara

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

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pencarian sejumlah data mengenai hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, buku, majalah, transkrip

atau data lainnya yang mendukung terhadap kepentingan permasalahan yang akan diteliti.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Prodi PAI

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

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

2. Visi Prodi PAI

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

3. Misi Prodi PAI

Adapun misi dari Prodi PAI adalah sebagai berikut:

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

4. Tujuan Prodi PAI

Tujuan dari Prodi PAI adalah sebagai berikut:

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

B. Pengaruh Permainan *Game Chip Domino* Terhadap Akhlak Mahasiswa

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan mahasiswa PAI leting 19 mengatakan bahwa:

Benar bahwa *game chip domino* sangat berpengaruh terhadap akhlak mahasiswa terlihat dari tingkah laku mahasiswa yang sudah mulai jauh dari kesopanan, seperti mudah marah sampai mengeluarkan kata-kata kasar ketika mengalami kekalahan dalam permainan.⁴⁶

Narasumber lain mengatakan bahwa:

“Dampak dari *game chip domino* itu ada banyak hal, salah satu diantaranya adalah yang erat berkaitan dengan akhlak. Tidak sedikit para pemain game ini yang rusak akhlaknya dikarenakan sudah sangat terlena akan apa yang diinginkan dari hasil permainan ini, yaitu yang di iming-imingkan akan mendapatkan hasil yang besar dari modal yang telah dikeluarkan. Ketika ekspektasi itu tidak terwujud maka kemarahan akan tiba-tiba muncul sambil melontarkan kata-kata yang tidak senonoh bahkan ada diantara mereka yang sampai membantingkan hp-Nya dikarenakan kekalahan yang dialaminya.”⁴⁷

Narasumber lain juga menambahkan bahwa:

“Banyak dari kalangan pemain game ini yang terlena akan aktifitas atau kewajibannya baik sebagai anak di rumah atau sebagai mahasiswa di kampus. Hal ini sangat disayangkan karena yang sangat berat merasakan kerugian bukanlah orang lain melainkan diri mereka sendiri.”⁴⁸

⁴⁶ Hasil wawancara dengan Mahasiswa PAI Lring 19, tanggal 15 April 2024.

⁴⁷ Hasil wawancara dengan Mahasiswa PAI Lring 19, tanggal 15 April 2024.

⁴⁸ Hasil wawancara dengan Mahasiswa PAI Lring 19, tanggal 15 April 2024.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa PAI leting 19 sebanyak 27 mahasiswa, adanya pengaruh yang terjadi pada mahasiswa akibat dari kecanduan bermain *game chip domino* yaitu: 1) mudah marah, 2) berkata-kata kasar dan 3) lalai terhadap kewajiban diri sendiri dan aktivitas lainnya. Penjelasan diatas juga dapat dilihat dari hasil angket dengan siswa:

Tabel 4.1 Saya suka bermain *game chip domino* untuk menghilangkan stres.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (ST)	8	30%
2	Setuju (S)	12	45%
3	Kurang Setuju (KS)	7	25%
4	Tidak Setuju (TS)	0	0%
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dilihat sebanyak 8 orang (30%) menjawab sangat setuju, 12 orang (45%) menjawab setuju, 7 orang (25%) menjawab kurang setuju, dan tidak ada responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan dari hasil angket tersebut, jelas sebagian besar suka bermain *game chip domino* untuk menghilangkan stres. Dari penjelasan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan alasan mereka bermain game ini adalah sebagai salah satu bentuk untuk menghilangkan beban pikiran atau juga disebut menghilangkan stres. Tentu ini bukanlah satu-satunya cara untuk mengatasi stres, ada banyak kegiatan lain yang dapat dilakukan yang jauh lebih bermanfaat.

Tabel 4.2 Saya menyukai fitur-fitur yang disediakan dalam permainan game chip domino, karena dapat merangsang pikiran saya.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (ST)	6	22%
2	Setuju (S)	13	48%

3	Kurang Setuju (KS)	5	19%
4	Tidak Setuju (TS)	3	11%
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dilihat sebanyak 6 orang (22%) menjawab sangat setuju, 13 orang (48%) menjawab setuju, 5 orang (19%) menjawab kurang setuju, 3 orang (11%) menjawab tidak setuju, dan tidak ada responden yang menjawab sangat tidak setuju. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan dari hasil angket tersebut, jelas sebagian besar menyukai fitur fitur yang disediakan dalam permainan game chip domino, karena dapat merangsang pikiran saya. Dari penjelasan tabel di atas menunjukkan bahwa game ini mampu mempengaruhi pikiran para pemain, dimana yang tertanam dalam pikiran mereka adalah kemenangan yang akan mereka dapatkan.

Tabel 4.3 *Game chip domino* dapat memengaruhi aktivitas saya sehari-sehari.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (ST)	10	37%
2	Setuju (S)	4	15%
3	Kurang Setuju (KS)	0	0%
4	Tidak Setuju (TS)	4	15%
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	9	33%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dilihat sebanyak 10 orang (37%) menjawab sangat setuju, 4 orang (15%) menjawab setuju, tidak ada yang menjawab kurang setuju, 4 orang (15%) menjawab tidak setuju, dan 9 orang (33%) yang menjawab sangat tidak setuju. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan dari hasil angket tersebut, jelas sebagian besar *Game chip domino* dapat memengaruhi aktivitas saya sehari-sehari. Game ini sangat mempengaruhi

para pemain untuk terlena akan ekspektasi-ekspektasi yang akan didapatkan oleh pemenang, sehingga membuat pemain game ini luput dari kewajiban yang mesti mereka tunaikan dan aktifitas-aktifitas lainnya yang harus mereka selesaikan.

Tabel 4.4 Ketika saya mengalami kekalahan dan kesalahan saat bermain, tentu saya merasa kesal, kecewa, dan kadang-kadang sampai mengeluarkan kata-kata kotor atas kesalahan dan kekalahan dari *game chip domino*.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (ST)	5	19%
2	Setuju (S)	3	11%
3	Kurang Setuju (KS)	4	15%
4	Tidak Setuju (TS)	6	22%
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	9	33%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dilihat sebanyak 5 orang (19%) menjawab sangat setuju, 3 orang (11%) menjawab setuju, 4 orang (15%) yang menjawab kurang setuju, 6 orang (22%) menjawab tidak setuju, dan 9 orang (33%) yang menjawab sangat tidak setuju. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan dari hasil angket tersebut, jelas sebagian besar disaat mengalami kekalahan dan kesalahan saat bermain, tentu saya merasa kesal, kecewa, dan kadang-kadang sampai mengeluarkan kata-kata kotor atas kesalahan dan kekalahan dari *game chip domino*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game ini berpengaruh terhadap akhlak bagi para pemain.

Tabel 4.5 Saat selesai melakukan permainan *game chip domino* kadang-kadang saya sadar bahwa saya merasa kurang sopan terhadap diri saya dan teman-teman saya.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (ST)	3	11%
2	Setuju (S)	5	19%
3	Kurang Setuju (KS)	13	48%
4	Tidak Setuju (TS)	6	22%
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dilihat sebanyak 3 orang (11%) menjawab sangat setuju, 5 orang (19%) menjawab setuju, 13 orang (48%) yang menjawab kurang setuju, 6 orang (22%) menjawab tidak setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan dari hasil angket tersebut, jelas sebagian besar Saat selesai melakukan permainan *game chip domino* kadang-kadang saya sadar bahwa saya merasa kurang sopan terhadap diri saya dan teman-teman. Tidak sedikit dari mereka yang sadar ketika hal yang tidak diinginkan itu telah mereka lakukan, seperti mengeluarkan untaian kata yang tidak baik kepada temannya, sehingga ini akan menjadi pemicu rusaknya pertemanan yang disebabkan oleh dari efek *game chip domino* ini.

Tabel 4.6 Saya kadang-kadang juga atas kemenangan tersebut turut mempengaruhi teman agar bermain *game chip domino* tersebut.

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (ST)	3	11%
2	Setuju (S)	5	19%
3	Kurang Setuju (KS)	13	48%
4	Tidak Setuju (TS)	6	22%
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
	Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dilihat sebanyak 3 orang (11%) menjawab sangat setuju, 5 orang (19%) menjawab setuju, 13 orang (48%) yang menjawab kurang setuju, 6 orang (22%) menjawab tidak setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan dari hasil angket tersebut, jelas sebagian besar kadang-kadang juga atas kemenangan tersebut turut mempengaruhi teman agar bermain *game chip domino* tersebut. Disaat kemenangan yang didapatkan oleh pemain game ini, maka mereka akan mengajak teman-teman yang lain untuk ikut bermain game ini juga

dengan menjanjikan bahwa game ini akan sangat menguntungkan bagi para pemain.

C. Pengaruh Negatif Judi Online Terhadap Akhlak

1. Terhadap Allah

Berdasarkan hasil angket yang peneliti lakukan pengaruh negatif orang yang bermain judi terhadap Allah dapat dilihat dari perspektif ajaran Islam yang menekankan pentingnya iman, ibadah, dan moralitas. Berikut adalah beberapa dampak yang dapat terjadi, Pelanggaran Terhadap Perintah Alla Judi, yang dikenal dalam Islam sebagai maysir, merupakan praktik yang dilarang secara tegas dalam Al-Qur'an. Allah SWT memperingatkan bahwa judi dapat menghalangi seseorang dari mengingat-Nya dan melaksanakan ibadah, seperti shalat. Dalam Surah Al-Maidah ayat 91, Allah menyatakan bahwa judi dan minuman keras dapat menimbulkan permusuhan dan kebencian, serta menghalangi dari mengingat Allah dan beribadah. Dengan terlibat dalam judi, seseorang secara langsung melanggar perintah Allah dan menjauhkan diri dari jalan yang benar. Mengurangi Kualitas Ibadah

Orang yang terlibat dalam judi cenderung menjadi malas dalam melaksanakan ibadah. Mereka mungkin mengabaikan kewajiban shalat dan kegiatan keagamaan lainnya, yang merupakan bagian penting dari kehidupan seorang Muslim. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kualitas iman dan spiritualitas, serta menjauhkan diri dari rahmat Allah, Kerusakan Moral dan Akhlak

Judi dapat merusak moral dan akhlak seseorang. Praktik ini sering kali

melibatkan penipuan, kecurangan, dan tindakan tidak etis lainnya. Dalam pandangan Islam, tindakan-tindakan ini dianggap sebagai dosa besar yang dapat menjauhkan seseorang dari Allah dan merusak hubungan mereka dengan sesama manusia. Akibatnya, seseorang yang terlibat dalam judi dapat kehilangan integritas dan nilai-nilai moral yang seharusnya dijunjung tinggi, Kecanduan dan Kehilangan Kendali⁴⁹

Kecanduan judi dapat menyebabkan seseorang kehilangan kendali atas hidupnya. Mereka mungkin menghabiskan waktu dan sumber daya untuk berjudi, yang dapat mengakibatkan kerugian finansial dan masalah sosial. Ketika seseorang terjebak dalam siklus kecanduan, mereka cenderung mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban mereka, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, yang dapat menjauhkan mereka dari jalan Allah, Menghancurkan Hubungan Sosial

Judi dapat menyebabkan konflik dan permusuhan di antara individu, yang bertentangan dengan ajaran Islam yang mendorong persatuan dan saling menghormati. Ketika orang terlibat dalam judi, mereka sering kali terlibat dalam perselisihan dan pertikaian, yang dapat merusak hubungan keluarga, persahabatan, dan komunitas. Hal ini bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam yang mengajarkan pentingnya menjaga hubungan baik dengan sesama Akhlak Negatif yang di timbulkan oleh judi yang penulis temui adalah, menurunnya iman terhadap Allah di karenakan banyaknya pemain judi ini yang meminta uang terhadap judi ini sendiri, seperti contoh nya adalah ketika bermain game ini mereka seringkali

⁴⁹ <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5753972/dampak-negatif-judi-diperingatkan-dalam-al-quran-surah-al-maidah-91>

mengatakan “yok zeus naik ni, bisa dapet duit’ dalam hal ini di permainan judi online terdapat link yang mana dewa zeuz adalah *icon* utama dalam game ini, sehingga para pemain berharap kepada zeuz ini sendiri.

Secara keseluruhan, pengaruh negatif orang yang bermain judi terhadap Allah sangat signifikan, karena praktik ini melanggar perintah-Nya, mengurangi kualitas ibadah, merusak moral, menciptakan kecanduan, dan menghancurkan hubungan sosial. Oleh karena itu, penting bagi umat Islam untuk memahami bahaya judi dan menjauhi praktik ini demi menjaga iman dan hubungan mereka dengan Allah.

2. Terhadap Rasulullah SAW

Berdasarkan hasil angket yang peneliti lakukan pengaruh negatif orang yang bermain judi terhadap Rasulullah SAW dapat dipahami melalui ajaran Islam dan prinsip-prinsip moral yang beliau tegakkan. Meskipun secara langsung tidak ada interaksi antara Rasulullah dan praktik judi di zaman modern, kita dapat menganalisis dampak judi terhadap nilai-nilai yang beliau ajarkan dan bagaimana hal ini bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam, Pelanggaran terhadap Ajaran Islam⁵⁰

Rasulullah SAW menekankan pentingnya menjauhi segala bentuk perbuatan yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Judi, yang diharamkan dalam Islam, dianggap sebagai praktik yang membawa kerugian baik secara finansial maupun sosial. Dengan terlibat dalam judi, seseorang secara tidak langsung melanggar ajaran yang dibawa oleh Rasulullah, yang mengajarkan

⁵⁰ <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5753972/dampak-negatif-judi-diperingatkan-dalam-al-quran-surah-al-maidah-91>

umatnya untuk hidup dengan cara yang baik dan menjauhi perbuatan yang dapat merusak moral, Menciptakan Permusuhan dan Kebencian

Salah satu dampak negatif dari judi adalah kemunculan sifat iri, dengki, dan permusuhan di antara para pemain. Rasulullah SAW mengajarkan pentingnya persaudaraan dan saling menghormati di antara umat Islam. Judi dapat merusak tali persaudaraan ini, seperti yang dinyatakan dalam banyak khutbah dan ajaran beliau, di mana persatuan dan kasih sayang antar sesama Muslim sangat ditekankan. Ketika judi menyebabkan pertikaian dan kebencian, hal ini bertentangan dengan nilai-nilai yang diajarkan oleh Rasulullah, Mengabaikan Tanggung Jawab

Orang yang terlibat dalam judi sering kali mengabaikan tanggung jawab mereka terhadap keluarga dan masyarakat. Dalam banyak hadis, Rasulullah menekankan pentingnya memenuhi kewajiban sebagai kepala keluarga dan anggota masyarakat. Ketika seseorang terjebak dalam perjudian, mereka mungkin mengabaikan tanggung jawab ini, yang dapat menyebabkan kerugian bagi orang-orang terdekat mereka. Hal ini juga dapat menyebabkan ketidakstabilan dalam keluarga, yang sangat bertentangan dengan ajaran Islam tentang pentingnya menjaga keharmonisan keluarga, Kerugian Spiritual

Judi dapat mengakibatkan kerugian spiritual yang signifikan. Rasulullah SAW mengajarkan bahwa iman dan ibadah harus menjadi prioritas utama dalam hidup seorang Muslim. Ketika seseorang terlibat dalam judi, mereka mungkin mengabaikan kewajiban ibadah dan menjauh dari jalan Allah. Ini dapat mengakibatkan penurunan kualitas iman, yang merupakan hal yang sangat

dikhawatirkan dalam ajaran Islam.

3. Terhadap Teman

Berdasarkan hasil angket yang peneliti lakukan pengaruh negatif orang yang bermain judi terhadap teman dapat dilihat dari berbagai aspek yang memengaruhi hubungan sosial, kesehatan mental, dan lingkungan sekitar. Berikut adalah beberapa dampak yang dapat terjadi, Kerusakan Hubungan Sosial

Salah satu dampak paling signifikan dari judi adalah kerusakan hubungan antar teman. Ketika seseorang terlibat dalam judi, mereka mungkin mulai mengabaikan teman-teman mereka atau lebih memilih untuk menghabiskan waktu untuk berjudi. Hal ini dapat menyebabkan rasa kesepian dan ketidakpuasan di antara teman-teman, yang merasa diabaikan atau ditinggalkan, Pengaruh Negatif terhadap Kesehatan Mental Siswa atau individu yang terlibat dalam judi sering kali mengalami masalah kesehatan mental, seperti kecemasan dan depresi. Ketika seseorang mengalami masalah ini, mereka mungkin menjadi lebih sulit untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka. Teman yang dekat dengan individu yang berjudi dapat merasakan dampak emosional dari masalah yang dihadapi, sehingga menciptakan ketegangan dalam hubungan, Penurunan Moral dan Etika⁵¹

Judi dapat memengaruhi nilai-nilai moral dan etika seseorang. Teman yang terlibat dalam judi mungkin mulai menunjukkan perilaku yang tidak etis, seperti berbohong atau mencuri untuk mendukung kebiasaan berjudi mereka. Hal ini dapat memengaruhi teman-teman di sekitarnya, yang mungkin merasa tertekan

⁵¹ <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5753972/dampak-negatif-judi-diperingatkan-dalam-al-quran-surah-al-maidah-91>

untuk mengikuti perilaku tersebut atau kehilangan rasa hormat terhadap individu yang terlibat dalam judi, Masalah Keuangan yang Mempengaruhi Lingkungan Sosial Keterlibatan dalam judi sering kali mengakibatkan masalah keuangan yang serius. Teman yang berjudi mungkin mengalami kesulitan dalam memenuhi kewajiban keuangan mereka, yang dapat menyebabkan ketegangan dalam hubungan. Teman-teman mereka mungkin merasa terpaksa untuk membantu secara finansial, yang dapat menciptakan beban emosional dan konflik di antara mereka, Normalisasi Perilaku Buruk

Ketika seorang teman terlibat dalam judi, hal ini dapat menciptakan norma sosial yang buruk di antara kelompok teman. Siswa atau individu lain mungkin melihat judi sebagai perilaku yang dapat diterima, yang dapat mendorong mereka untuk mencoba berjudi juga. Ini dapat menciptakan siklus negatif yang sulit dipecahkan, di mana lebih banyak orang terjerumus ke dalam kebiasaan berjudi, Secara keseluruhan, pengaruh negatif orang yang bermain judi terhadap teman sangat kompleks dan berdampak luas. Dari kerusakan hubungan sosial dan dampak kesehatan mental hingga penurunan moral dan masalah keuangan, semua ini menciptakan tantangan yang signifikan dalam dinamika pertemanan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan edukasi dan kesadaran tentang bahaya judi untuk mencegah dampak negatif ini dalam lingkungan sosial.

4. Terhadap Guru

Berdasarkan hasil angket yang peneliti lakukan pengaruh negatif siswa yang bermain judi terhadap guru dapat dilihat dari berbagai aspek yang memengaruhi lingkungan pendidikan dan kinerja guru. Berikut adalah beberapa

dampak yang dapat terjadi, Gangguan Konsentrasi Siswa Siswa yang terlibat dalam judi, terutama judi online, sering kali mengalami gangguan konsentrasi dalam belajar. Ketika siswa lebih fokus pada aktivitas judi, mereka cenderung mengabaikan pelajaran dan tugas sekolah. Hal ini dapat menyebabkan penurunan prestasi akademis, yang pada gilirannya membuat guru merasa frustrasi dan tertekan karena tidak dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, Masalah Kesehatan Mental Kecanduan judi dapat menyebabkan masalah kesehatan mental yang serius bagi siswa, seperti stres, kecemasan, dan depresi. Ketika siswa mengalami masalah ini, mereka mungkin menunjukkan perilaku yang mengganggu di kelas, seperti agresivitas atau ketidakstabilan emosi.⁵²

Hal ini tidak hanya mempengaruhi siswa itu sendiri, tetapi juga menciptakan tantangan bagi guru dalam mengelola kelas dan memberikan pendidikan yang efektif, Penurunan Citra Sekolah Ketika siswa terlibat dalam judi, hal ini dapat merusak reputasi sekolah. Orang tua dan masyarakat mungkin kehilangan kepercayaan terhadap institusi pendidikan jika mereka mengetahui bahwa siswa terlibat dalam perilaku yang merugikan. Guru yang bekerja di sekolah dengan citra buruk akibat masalah judi di kalangan siswa mungkin merasa tertekan dan tidak dihargai, yang dapat mempengaruhi semangat kerja mereka, Tanggung Jawab Moral dan Etika Guru memiliki tanggung jawab moral untuk mendidik dan membimbing siswa. Ketika siswa terlibat dalam judi, guru mungkin merasa gagal dalam menjalankan tanggung jawab ini. Hal ini dapat menimbulkan perasaan bersalah dan tekanan emosional bagi guru, yang dapat

⁵² <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5753972/dampak-negatif-judi-diperingatkan-dalam-al-quran-surah-al-maidah-91>

memengaruhi kesehatan mental dan kinerja mereka di sekolah

D. Pengertian Pengaruh Negatif

Dalam konteks judi online, terdapat sejumlah dampak negatif yang perlu dipahami dengan baik. Dampak-dampak ini dapat berpotensi merusak kehidupan individu yang terlibat dalam perjudian online. Mari kita telusuri secara rinci dampak-dampak negatif tersebut:

1. Kecanduan Judi Online

Salah satu dampak paling merusak dari judi online adalah kecanduan. Banyak orang yang awalnya bermain judi online hanya sebagai hobi atau hiburan, tetapi seiring waktu, mereka dapat terperangkap dalam lingkaran ketergantungan yang sulit untuk dilepaskan. Ketergantungan ini dapat merusak kehidupan sosial, ekonomi, dan kesehatan mental seseorang. Pemain yang kecanduan mungkin mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, termasuk pekerjaan, sekolah, atau hubungan pribadi.

2. Terlilit Masalah Finansial

Bermain judi online dapat menjadi berbahaya bagi keuangan seseorang. Orang seringkali kehilangan jumlah uang yang signifikan saat berjudi online. Mereka mungkin tergoda untuk terus memasang taruhan dalam harapan mengembalikan kerugian mereka, yang hanya memperburuk situasi keuangan mereka. Kerugian keuangan yang signifikan dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi.

3. Kesehatan Mental yang Terpengaruh

Judi online dapat berdampak buruk pada kesehatan mental seseorang. Kehilangan uang dan perasaan bersalah setelah kekalahan dapat menyebabkan stres dan kecemasan. Pemain yang kecanduan juga dapat mengalami gejala depresi, seperti perasaan sedih yang mendalam dan kehilangan minat pada aktivitas lain di luar perjudian.

4. Teperdaya dengan Sistem yang Curang dan Culas

Judi online juga dikenal dengan risiko kecurangan dan penipuan. Ada banyak situs judi online yang tidak jujur dan tidak memiliki lisensi resmi. Pemain yang tidak waspada dapat dengan mudah menjadi korban penipuan ini. Mereka mungkin tidak pernah menerima kemenangan mereka atau mengalami kecurangan dalam permainan.

5. Terganggu dalam Hubungan Sosial

Bermain judi online terlalu sering dapat mengganggu hubungan sosial seseorang. Pemain yang kecanduan mungkin menghabiskan lebih banyak waktu di depan komputer atau perangkat seluler untuk berjudi daripada berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman mereka. Ini dapat menyebabkan konflik dan isolasi sosial.

6. Gangguan Kesehatan Fisik

Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain judi online juga dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik seseorang. Kurangnya aktivitas fisik dan tidur yang cukup dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas, gangguan tidur, dan penurunan daya tahan tubuh.

7. Penurunan Kualitas Hidup

Ketergantungan pada judi online dapat menyebabkan penurunan kualitas hidup secara keseluruhan. Pemain mungkin merasa tertekan dan tidak bahagia karena tekanan keuangan dan masalah pribadi yang timbul akibat perjudian.

8. Pengaruh negatif merujuk pada dampak atau efek yang tidak menguntungkan yang ditimbulkan oleh suatu faktor, baik itu individu, lingkungan, maupun situasi tertentu. Pengaruh ini dapat memengaruhi perilaku, pola pikir, dan kesehatan mental seseorang atau kelompok. Dalam kehidupan sehari-hari, pengaruh negatif sering kali muncul dalam berbagai bentuk, seperti tekanan teman sebaya, media sosial, atau lingkungan sosial yang tidak mendukung.

Contoh Pengaruh Negatif

1. Tekanan Teman Sebaya

Banyak remaja yang merasa tertekan untuk mengikuti perilaku atau gaya hidup tertentu agar diterima dalam kelompoknya. Hal ini dapat menyebabkan mereka melakukan tindakan yang merugikan, seperti mengonsumsi narkoba atau terlibat dalam perilaku berisiko lainnya.

2. Media Sosial

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan perbandingan sosial yang tidak sehat. Individu mungkin merasa tidak puas dengan diri mereka sendiri ketika melihat kehidupan orang lain yang tampak lebih sempurna, yang pada gilirannya dapat memicu masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan.

3. Lingkungan yang Tidak Mendukung

Lingkungan keluarga atau komunitas yang toksik dapat memengaruhi perkembangan individu. Misalnya, anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan konflik atau kekerasan cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat dan dapat mengembangkan perilaku agres



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa:

Dapat disimpulkan bahwa *game chip domino* berpengaruh terhadap akhlak mahasiswa PAI dilihat dari segi adanya sikap kurang sopan yang terlihat dari tingkah laku, untaian kata-kata kotor yang keluar dari mulut mereka disaat kekalahan yang mereka dapatkan, kelalaian yang mereka lakukan sehingga melupakan akan hak dan kewajiban mereka baik sebagai anak di rumah ataupun sebagai mahasiswa di kampus, dan yang terakhir mereka juga mengajak teman-teman yang lain untuk ikut serta bermain game ini secara bersama.

1. Apa saja dampak negatif *game online higg* terhadap akhlak mahasiswa ?
 - a. Game ini mampu mempengaruhi pikiran para pemain, dimana yang tertanam dalam pikiran mereka adalah kemenangan yang akan mereka dapatkan.
 - b. Mampu mempengaruhi para pemain untuk terlena dengan ekspektasi-ekspektasi yang akan didapatkan oleh pemenang, sehingga membuat pemain game ini luput dari kewajiban yang mesti mereka lakukan dan aktifitas-aktiftas lainnya yang harus mereka selesaikan.
 - c. Disaat mengalami kekalahan dan kesalahan saat bermain, tentu saya

merasa kesal, kecewa, dan kadang-kadang sampai mengeluarkan kata-kata kotor atas kesalahan dan kekalahan dari *game chip domino*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game ini berpengaruh terhadap akhlak bagi para pemain.

- d. Tidak sedikit dari mereka yang sadar ketika hal yang tidak diinginkan itu telah mereka lakukan, seperti mengeluarkan untaian kata yang tidak baik kepada temannya, sehingga ini akan menjadi pemicu rusaknya pertemanan yang disebabkan oleh dari efek *game chip domino* ini.
- e. Disaat kemenangan yang didapatkan oleh pemain game ini, maka mereka akan mengajak teman-teman yang lain untuk ikut bermain game ini juga dengan menjanjikan bahwa game ini akan sangat menguntungkan bagi para pemain.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kesilapan dan kesalahan, maka oleh karenanya peneliti berharap masukan guna untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam penelitian ini, dan sara untuk peneliti selanjutnya agar mengembangkan lagi berbagai faktor yang disebabkan oleh pengaruh dari *game chip domino*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mauludi. (2016). *Teknik Belajar Statistik 2*. Jakarta: Alim's Publishing.
- Ambasari, Dewi. (2018). *Rumah Cinta Rasul*. Jakarta: Elex Media Kumpotindo.
- Arif Kustiawan, Andri dan Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: AE Media Grafika.
- Arikunto, Suharsim. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Bafadhol, Ibrahim. ((2017). *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam*. Edukasi Islami: Vol 06, No. 12.
- Burhan Bugin, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Kencana Predana Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fadhilla, Erida dkk, (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja*, Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan, Vol. 1 No. 2.
- Fajri Ismail, (2018). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenada Media.
- Fauzi, Mahmud dan Zul Anwar Ajir Harahap, (2022). *Chip Domino Ditinjau dari Hukum Pidana Islam*, Padang, El- Thawalib, Volume 3 No. 2.
- Hasanuddin. (2019). *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone–Bone, Luwu)*, Makasar, Volume 1, nomor 2.
- Ismail Nurdin dan Sri Hartati. (2019) *Metode Penelitian Sosial*. Surabaya: Media SahabatCendekia.
- Khaidir, Alwan dkk., (2021). *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Khoiri, dkk. (2005). *Aklak/Tasawuf*. Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Lizikri, M. Afdhal dan Supratman Zaki. (2021). *Judi Online (Chip Higgs Domino Scatter) Merusak Pendidikan Agama Anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota*, Yogyakarta, Zahir Publishing.

- Luis Ondang, Gillbert dkk., (2020). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT*. Jurnal Holistik, Vol. 13 No. 2.
- Muhsyanur, Ibrahim. (2022). *Psikologi Pendidikan Suatu Stimulus Pemahaman Awal*. Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia.
- Muri Yusuf, (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana.
- Mustofa, Ahmad. (1997). *Akhlaq Tasawuf*. Bandung: Pustaka Setia.
- Retnoningsih dan Suharno. (2017). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Riduawan, (2006). *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rifqa, Zakiyan. (2022). *Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesan Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*. Skripsi.
- Saepul Hamdi, Asep. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*.
- Subandi, Ahmad. (1982). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Bulan Bintang. cet ke 2.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syukur, Aman dan Putri Ramadhani, S.H.i,M.H, (2021). *Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin di Perjual belikan di Tinjau dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif*, Medan, Volume 4 No. 2.
- Tersiana, Andra. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Wahyudi, Dedi. (2018). *Upaya Pembentukan Akhlak Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Bandongan*, Elementary, Vol. 4 No 05.
- Wahyuni. (2018). *Identifikasi Pola Psikologi Komunikasi Resisten dalam Masyarakat*, Jurnal Peurawi, Vol. 1 No. 1 .Yogyakarta: Deepublish.

Zakiah, Ismi dan Ritanti, (2021). *Kecanduan Game Online pada Remaja dan Penanganannya*,(Tangerang: M edia Sains Indonesia.

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



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR B- 14489 A/U/08/FTK/FP 07 6/31/2023



TENTANG

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

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi yang diuangkan 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 09/09/2022 09.00

MEMUTUSKAN

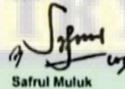
- Menetapkan PERTAMA** :
- Menunjukkan Saudara:
Dr. Teuku Zulhairi, S. Pd. I., MA. sebagai Pembimbing Pertama
Cut Riski Mustika, S. Pd. I., M. Pd sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing skripsi sebagai berikut:

Nama : Hamid Al-Mahmud
NIM : 190201002
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Negatif Game Online Higg Domino terhadap Akhlak Mahasiswa PAI FTK UIN Ar-Raniry

- 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 Ganjil Tahun Akademik 2023/2024.
- 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 : 14 Juli 2023
An. Rektor,
Dekan


Safrul 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-3091/Un.08/FTK.1/ TL.00/4/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Pengelola Warkop Erzed Cofee
2. Pengelola Lamnyoung Kopi Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/NIM : **HAMID AL MAHMUD / 190201002**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Agama Islam
Alamat sekarang : Rukoh, Darusallam, Banda Aceh

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 **Pengaruh Negatif Game Online Higgs Domino, terhadap Akhlak Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry**

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

Banda Aceh, 18 April 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Mei 2024

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

Lembar Instrumen Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Indikator
1	Resistensi Mahasiswa PAI Terhadap <i>Chip Domino</i> .	1. Mahasiswa PAI yang memainkan <i>Chip Domino</i> . 2. Mahasiswa PAI yang menolak adanya jenis permainan <i>chip domino</i> . 3. Mahasiswa PAI yang mengetahui sistem permainan <i>game chip</i> . 4. Respon mahasiswa PAI terhadap <i>game chip domino</i> . 5. Dampak <i>game chip domino</i> terhadap pendidikan akhlak Mahasiswa PAI.

Lembaran Instrumen Wawancara

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

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

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

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

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

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

No	Pertanyaan	a	b	c	d	e
1	<i>Game chip domino</i> dapat memengaruhi aktivitas saya sehari-sehari.					
2	Saya menyukai fitur fitur yang disediakan dalam permainan <i>game chip domino</i> , karena dapat merangsang pikiran saya.					
3	Saya suka bermain <i>game chip domino</i> untuk menghilangkan stres					
4	Ketika saya mengalami kekalahan dan kesalahan saat bermain, tentu saya merasa kesal, kecewa, dan kadang-kadang sampai mengeluarkan kata-kata kotor atas kesalahan dan kekalahan dari <i>game chip domino</i> .					
5	Saat selesai melakukan permainan <i>game chip dominokadang-kadang</i> saya sadar bahwa saya merasa kurang sopan terhadap diri saya dan teman-teman saya.					
6	Kadang-kadang juga atas kemenangan tersebut turut mempengaruhi teman agar bermain <i>game chip domino</i> tersebut.					

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN

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

Tujuan : 1. Untuk mengetahui Sistem permainan *game chip domino*.

2. Untuk mengetahui Respon mahasiswa PAI terhadap *game chip domino*.

3. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game chip domino* terhadap pendidikan akhlak mahasiswa PAI.

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