

**GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND DALAM
PANDANGAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**
SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

NIRWAN

105191102318

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

1443 H/2022 M

27/09/2022

1 cap
Sub. Alumni

P/0101/PAI/2209
NIR

g



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar.90221



PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi saudara **Nirwan**, NIM. 105 19 11023 18 yang berjudul **"Game Online Higgs Domino Island dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam."** telah diujikan pada hari **Senin, 24 Muharram 1444 H./22 Agustus 2022 M.** dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

24 Muharram 1444 H.

Makassar,

22 Agustus 2022 M.

Dewan Penguji :

Ketua : Dr. Abd. Azis Muslimin, S. Ag., M. Pd.I., M. Pd. (.....)

Sekretaris : Dr. Muhammad Ali Bakri, S. Sos., M. Pd. (.....)

Anggota : Drs. H. Abd. Samad T., M. Pd.I. (.....)

: Wahdaniya, S. Pd.I., M. Pd.I. (.....)

Pembimbing I : Dr. Hj. Maryam, M. Th.I. (.....)

Pembimbing II : Eli, S. Pd.I., M. Pd.I. (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,



Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NBM. 774 234



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Menara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221



BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Senin, 24 Muharram 1444 H./22 Agustus 2022 M, Tempat : Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bahwa Saudara (i)

Nama : **Nirwan**

NIM : 105 19 11023 18

Judul Skripsi : *Game Online Higgs Domino Island dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam.*

Dinyatakan **LULUS**

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NIDN. 0906077301

Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., MA.

NIDN. 0909107201

Dewan Penguji :

1. Dr. Abd. Azis Muslimin, S. Ag., M. Pd.I., M. Pd. (.....)
2. Dr. Muhammad Ali Bakri, S. Sos., M. Pd. (.....)
3. Drs. H. Abd. Samad T., M. Pd.I. (.....)
4. Wahdaniya, S. Pd.I., M. Pd.I. (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FAK UI Unismuh Makassar,

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NIM 774 234

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nirwan

NIM : 105191102318

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Agama Islam

Kelas : 8A

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, peneliti Menyusun sendiri skripsi ini (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Peneliti tidak melakukan penjiplakan (plagiasi) dalam Menyusun skripsi ini.
3. Apabila peneliti melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 maka bersedia menerima sanksi dengan aturan yang berlaku

Demikian perjanjian ini peneliti buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 21 Muharram 1444 H
19 Agustus 2022 M

Yang membuat pernyataan

Nirwan

NIM : 105191102318

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : *Game Higgs Domino Island Dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam*

Nama : Nirwan

NIM : 105191102318

Fakultas/Prodi : Agama Islam/ Pendidikan Agama Islam

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diajukan di depan tim penguji ujian skripsi pada Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 05 Muharram 1442 H
04 Agustus 2021 M

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Dr. Hj. Marsari, M.Th.I

NIDN: 0038116912

Pembimbing II

Fitri, S.Pd., M.Pd.I

NIDN: 0917018903

ABSTRAK

Nirwan. 105191102318. *Game higgs domino island* dalam pandangan pendidikan Agama Islam. Dibimbing oleh Maryam dan Elli

Tujuan penelitian: 1) untuk mengetahui perspektif pendidikan Agama Islam tentang *game online higgs domino island*. 2) untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif bermain *game online higgs domino island*.

Penelitian ini merupakan penelitian gabungan antara penelitian lapangan (*field research*) dan penelitian kepustakaan (*library research*). Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah wawancara dengan pengguna *game* aplikasi *higgs domino island* dan wawancara kepada dosen atau guru pendidikan Agama Islam. Teknik analisis data penelitian ini adalah pengumpulan data, dan telaah dokumen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Berdasarkan hasil penelitian, hukum tentang *game higgs domino island* dalam pandangan pendidikan Agama Islam ditinjau dari beberapa pendapat seperti MUI, guru pendidikan Agama Islam, dan para ulama mengungkapkan bahwa permainan *game higgs domino island* adalah haram. Karna dalam pelaksanaannya para pemain *game* menggunakan taruhan berupa koin yang dimana koin tersebut didapatkan dengan membeli koin tersebut kemudian dari hasil kemenangan *game* tersebut yang berbentuk koin dapat dijual/ditukar dengan uang asli. Harapan dari skripsi ini ialah agar masyarakat dapat memahami terkhususnya umat muslim bahwa semua bentuk permainan yang menggunakan taruhan merupakan bentuk perjudian yang dimana perjudian diharamkan dalam Islam dan kepada pemerintah agar dapat memperhatikan kembali *game* apa saja yang bertujuan untuk kemaslahatan bagi masyarakat khususnya umat beragama.

Kata kunci : *game online*, pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنُسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berbagai limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*game higgs domino island* dalam pandangan pendidikan agama Islam”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Swt atas nikmat rezeki, Nabi yang membawa ummat manusia dari alam gelap gulita menuju alam yang terang menderang. Peneliti menyadari dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini, peneliti tidak luput dari berbagai macam hambatan dan tantangan. Namun semua dapat terlewati dengan baik atas bimbingan Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, selayaknya apabila dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, petunjuk dan bimbingan. Pada kesempatan ini, penghargaan dan terimakasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

Ucapan terimakasih kepada orangtuaku, Ayahanda **Asrudin** dan Ibunda **Nurhidaya** yang telah merawat serta senantiasa mengiringi peneliti dengan do'a suci dan mengorbankan segalanya demi kepentingan peneliti dalam menuntut ilmu.

Tidak lupa peneliti hanturkan terima kasih kepada saudari tercinta **Darmawati** serta semua keluarga yang telah memberikan nasehat, motivasi, serta doa yang tulus.

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Univesitas Muhammadiyah Makassar
2. Dr. Amirah Mawardi, S. Ag.,M.Si, Dekan Fakultas Agama Islam
3. Nurhidaya M., S.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Hj. Maryam, M.Th.I dan Elli. S. Pd.I., M.Pd.I. Pembimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Para dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Segenap staff dan karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar
7. Sahabat seperantauan peneliti yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman angkatan 2018 PAI kelas A (Asyraf Mumtaz), yang senantiasa menemani perjalanan kuliah dan berbagi pengalaman hingga penyelesaian tugas akhir ini.
9. Serta teman-teman yang tidak sempat saya tuliskan namanya yang membantu peneliti dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tidak ada manusia yang luput dari kesalahan dan kekhilafan. Oleh karena itu, peneliti senantiasa mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat berkarya lebih baik lagi di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua yang membutuhkannya.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah kami memohon rahmat dan hidayah-Nya,
semoga skripsi ini bermanfaat bagi agama, bangsa, dan negara. Aamiin

Makassar, Juli 2022

Penulis

Nirwan



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Dan Mafaat Penelitian	6
E. Penelitian Terdahulu	7
F. Metode Penelitian	7
1. Jenis Dan Sifat Penelitian.....	7
2. Sumber Data.....	9
3. Tehnik Pengumpulan Data.....	10
4. Tehnik Penjamin Keabsahan Data	10
5. Tehnik Analisa Data.....	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Defenisi <i>Game Online</i>	14
B. Pengertian <i>Game Online Higgs Domino Island</i>	14
C. Pengertian Pendidikan Islam.....	16
D. Tujuan Pendidikan Islam.....	17
E. Objek Pendidikan Islam.....	19
F. Pandangan Pendidikan Agama Islam Tentang <i>Game Online</i>	20
G. Dampak Positif Dan Dampak Negatif <i>Game Online</i>	23
H. Tinjauan Tentang Perjudian <i>Online</i>	28
BAB III GAMBARAN UMUM PERMAINAN <i>GAME ONLINE HIGGS DOMINO</i>	
A. Sejarah Dan Perkembangan <i>Game Online</i>	30
B. <i>Game Online Higgs Domino</i>	31
C. Praktik Dan Mekanisme Permainan <i>Game Higgs Domino</i>	32

**BAB IV GAME HIGGS DOMINO ISLAND DALAM PANDANGAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

A. Sejarah Singkat Pendidikan Agama Islam 37

B. Perspektif Pendidikan Agama Islam Tentang *Game Online Higgs Domino Island* 45

C. Dampak Positif Dan Negated Bermain *Game Higgs Domino Island* . 51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 56

B. Saran..... 57

DAFTAR PUSTAKA..... 59

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 62

LAMPIRAN..... 63



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, hal ini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Dengan adanya jaringan informasi yang bersifat terbuka memungkinkan manusia berinteraksi dan bertransaksi secara langsung dan cepat ke berbagai belahan dunia. Berbagai ragam keperluan juga dapat diakses dengan menggunakan teknologi yang canggih dan memadai yang disertai dengan jaringan internet. Dengan memakai internet, seluruh jaringan komputer dapat saling terhubung dan berkomunikasi ke seluruh dunia tanpa mengenal batas geografis dan waktu.

Teknologi internet membawa perubahan cukup besar dalam kehidupan manusia. Dimana masyarakat banyak mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan aktivitas. Hanya dengan menggunakan *smartphone* dan koneksi internet masyarakat tidak perlu lagi bersusah payah melakukan aktivitas seperti membeli makanan, dan mencari hiburan di luar rumah.

Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi internet yang juga kerap dilakukan oleh masyarakat adalah untuk sarana hiburan seperti menonton video, mendengar musik dan juga bermain *game*. Permainan video *game* dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan sebutan *game online*. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam *game online* dapat dimainkan dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun. Dalam kehidupan sehari-hari *game online* ini

diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari anak kecil, anak remaja, dan orang dewasa bahkan juga orangtua. Sehingga *game online* ini tidak hanya menjadi sebuah objek untuk mendapatkan hiburan semata akan tetapi juga dapat menjadi sebuah objek untuk mendapatkan keuntungan.

Ada beberapa permainan *game online* yang dapat menghasilkan keuntungan seperti dengan mengikuti pertandingan, mengikuti kuis atau tantangan *game*, serta *game* yang menggunakan taruhan/judi.

Dalam Islam, *game* itu termasuk permainan. Permainan dalam Islam itu tanpa melihat dampak negatif dari sisi permainan itu dibukumi boleh. Kecuali ada taruhannya¹

Adapun permainan *higgs domino island* adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berwarna dasar kuning yang terdapat bulatan-bulatan yang berwarna merah berfungsi sebagai pengganti angka. Adapun permainan *higgs domino* ini dimainkan secara *online* sehingga hal ini banyak diminati oleh orang-orang terkhususnya kalangan kaum muslimin dikarenakan bermain *domino* bisa dengan melalui jaringan internet tanpa harus keluar rumah. Seseorang dapat memainkan permainan *domino* secara virtual tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, meski mengandalkan keberuntungan/hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar dalam permainan *domino online* ini.

¹ Faroby, *haram game higgs domino island*, <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5747038/nu-surabaya-keluarkan-fatwa-haram-game-higgs-domino-island> diakses pada tanggal 30 september 2021.

Setiap pemain akan dibagikan tujuh buah kartu. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan menjadi pemenang. Nilai kartu ini di lihat dari penjumlahan 2 (dua) kartu dengan pengambilan angka belakangnya saja. Masing-masing pemain akan diberikan tujuh buah kartu jika dimainkan 4 (empat) orang. Pada saat bermain berlangsung pemain saling bertaruh koin/*chips* jika salah satu pemain tidak bisa mengeluarkan kartu untuk bermain dengan lawan pemain lainnya maka koin si pemain tersebut akan dipotong sebanyak 150k koin untuk diberikan kepada pihak lawan pemain dengan koin yang diberikan oleh aplikasi *game higgs domino island*.

Selanjutnya dari *games higgs domino*, kita bisa mendapatkan pulsa dengan cara penukaran RP (kupon) hasil menang bermain *game higgs domino island*. Koin dalam permainan bisa didapatkan dua macam 2 (dua) koin yang berbeda, koin yang pertama untuk bermain, jika habis bisa membelinya dengan *top up* atau bisa mendapatkan setiap hari dengan *log in game*. Koin bisa didapatkan pada mengunduh aplikasi akan mendapatkan koin perdana secara gratis sebesar 6M (6Juta) koin.

Pulsa ini hanya didapatkan setiap akun. Untuk pencapaian mendapatkan pulsa dari permainan tersebut harus mengumpulkan kupon (Rp) sebanyak 5.000-20.000 kupon baru bisa ditukarkan dengan voucher pulsa sebesar Rp.10.000;. Setiap penukaran pulsa di *game higgs domino island* hanya bisa dilakukan setiap 1 (satu) *event* sekali atau setiap minggu sekali dalam masa *event*.²

² Evi rahayu. *Permainan game online higgs domino island ditinjau dari pendapat hukum mazhab syafi'i*. UIN: Sumatra utara (2020)

Sekalipun hiburan dan permainan itu diperbolehkan oleh Islam, tetapi ia juga mengharamkan setiap permainan yang dicampuri perjudian, yaitu permainan yang tidak luput dari untung rugi yang dialami oleh si pemain. Oleh karena itu tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu luang bahkan menjadikannya sebagai mata pencaharian.

Di dalam agama Islam, semua jenis permainan yang menggunakan taruhan maka di anggap sebagai judi atau *maysir* dan tergolong kedalam perbuatan mengundi nasib. Dalam Al-Qur'an firman Allah surah Al-Maidah ayat 90 :

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

Terjemahnya:

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

Pada ayat diatas dapat disimpulkan bahwa sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai Allah. Menarik satu poin penting pada ayat diatas tentang judi atau *maysir*. *maysir* yaitu suatu bentuk permainan yang didalamnya terdapat persyaratan yaitu jika salah seorang pemain menang, maka ia akan mengambil keuntungan dari pemain yang kalah dan sebaliknya⁴. *Maysir* merupakan suatu perbuatan yang dilarang agama Islam dan sangat dibenci oleh Allah dan karna perbuatan tersebut merupakan perbuatan syaitan, dan Allah

³Kementrian Agama RI, *Alquran dan terjemahnya*, hlm, 123

⁴Bank muamalat, 2019, *pengertian maysir, gharar dan riba*. <https://www.bankmuamalat.co.id/artikel/pengertian-maysir-gharar-dan-riba>, diakses pada tanggal 19 februari 2019

mengingatkan kita untuk menjauhi perbuatan tersebut karena tidak memberikan manfaat terhadap kehidupan kita, hal ini sebagaimana yang telah digambarkan pada ayat di atas. Dalam ayat tersebut dijelaskan juga bahwa Allah Swt menyuruh kita untuk menjauhi segala kegiatan yang mengandung unsur perjudian di dalamnya. *Maysir* atau judi merupakan suatu tindakan kriminal yang membawa dampak negatif, dengan merusak prekonomian keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, dan melumpuhkan semangat kreasi, serta menimbulkan kemalasan dalam beraktivitas.

Sesungguhnya Allah memerintahkan kita untuk beribadah kepadanya, mentaatinya, dan berjalan di atas syariatnya, serta menjauhi segala sesuatu yang dilarang oleh Allah Swt. Jika kita melaksanakan semua itu Allah berjanji akan mengangkat derajat kita serta Allah akan memberikan balasan berupa surga yang luasnya seluas langit dan bumi.⁵

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk membahas masalah tentang perspektif pendidikan agama Islam tentang *game online higgs domino island*.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana perspektif pendidikan agama Islam tentang *game online higgs domino island* ?

⁵ Abdullah, *tanggung jawab pendidik anak*, (jawa: al-ilmu islami group) 2020, hal. 53.

2. Bagaimana dampak positif dan negatif bermain *game higgs domino island* ?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis akan membatasi permasalahan yang akan di bahas yakni, penulis hanya mengkaji tentang pandangan pendidikan agama Islam tentang *game online higgs domino island*.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

Untuk mengetahui perspektif pendidikan agama Islam tentang *game online higgs domino island*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat utama dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Secara teoritis

Secara teoritis semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi kalangan akademis kampus sebagai referensi di masa yang akan datang, terkhususnya terkait penelitian yang sejenis.

b. Secara praktis

Secara praktis, semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan wawasan bagi kalangan masyarakat serta kalangan akademis khususnya mahasiswa pendidikan agama Islam mengenai "*game online higgs domino island* dalam pandangan pendidikan Agama Islam"

E. Penelitian Terdahulu

Selanjutnya, berikut dikemukakan berbagai penelitian sebelumnya yang memiliki titik singgung dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini.

1. Mila puspita (2021, IAIN Bengkulu) yang berjudul “perspektif hukum Islam terhadap jual beli *chips* pada *game online higgs domino*”. Adapun hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa Menurut perspektif hukum Islam dalam praktik Transaksi Jual beli *chip game online higgs domino* ijab dan qabul ini sudah jelas. Karena dengan jelas penjual menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga dengan sadar membeli dari apa yang di perjual belikan. Namun objek yang diperjual belikan mengandung unsur *maysir*. Dengan demikian jual beli *chips* dilihat dari sisi syarat dan rukun menyalahi ketentuan hukum Islam yaitu didalam jual beli *chips* pada *game online higgs domino* mengandung unsur judi (*maysir*).⁶

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yang bertumpu pada kajian dan telaah teks. Ini dilakukan karena sumber-sumber data yang digunakan adalah berupa data literatur. Penelitian pustaka (*library research*) yaitu menjadikan bahan pustaka sebagai sumber data utama. Data-data yang terkait dalam penelitian ini dikumpulkan melalui *studi* pustaka atau

⁶ Mila puspita. *perspektif hukum islam terhadap jual beli chips pada game online higgs domino*. IAIN: Bengkulu (2021)

telaah, Pengumpulan data dalam penulisan proposal ini penulis menggunakan metode mengkaji beberapa sumber buku pendidikan Islam sebagai *library research* yaitu: penelitian kepustakaan.⁷

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian kepustakaan (*library research*) adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitiannya. Ia merupakan suatu penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Maksudnya dalam penelitian ini untuk mengetahui perspektif pendidikan agama Islam tentang *game online higgs domino island*.

b. Sifat Penelitian

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka penelitian ini dapat dikategorikan sebagaimana pendekatan kualitatif. Sebagaimana dikutip oleh Moleong, Bogdan dan Taylor mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.⁸ Sedangkan definisi tentang metode penelitian kualitatif atau pendekatan kualitatif bahwa:

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.⁹

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif atau pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara utuh kepada

⁷ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research, Jilid I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), h. 9

⁸ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: RemajaRosdakarya, 2005), Edisi Revisi, h.4

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011),

subjek penelitian dimana terdapat sebuah peristiwa dimana peneliti menjadi instrumen kunci dalam sebuah penelitian, kemudian dari hasil pendekatan tersebut dapat diuraikan dalam bentuk kata-kata yang berasal dari hasil yang tertulis data empiris yang telah diperoleh dan dalam pendekatan ini pun lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Alasan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan pokok pembasan pada penelitian ini belum banyak dikaji oleh orang lain tentang permainan *higgs domino* sehingga peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, dalam penelitian ini berupa kata-kata yang terdapat dalam teks naskah dan literatur-literatur lain yang relevan dengan pokok pembahasan.

2. Sumber data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian terdapat dua macam, yaitu:

- a. Data Primer, adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran/alat pengambilan data langsung kepada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.¹⁰ Data primer dalam penelitian ini digunakan untuk membahas tentang pandangan pendidikam agama Islam tentang *game online higgs domino island*.
- b. Data Sekunder, adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.¹¹ Data sekunder pada penelitian ini yaitu sumber yang terdapat dalam buku-buku. Selain itu penulis

¹⁰ *Ibid*, h. 93

¹¹ *Ibid*, h. 93

menggunakan referensi al-Qur'an surat (ayat yang lain), artikel, majalah, dan lain sebagainya, juga dari para tokoh pendidikan, yang bahannya berkaitan dengan pendidikan Islam dan beberapa topik yang menunjang dalam penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data, merupakan cara-cara teknis yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitiannya. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut: (1) teknik observasi, (2) teknik komunikasi, (3) teknik pengukuran, (4) teknik wawancara, dan (5) teknik telaah dokumen. Dari kelima teknik pengumpulan data tersebut, peneliti menggunakan teknik telaah dokumen atau biasa disebut dengan dokumentasi. Teknik dokumentasi yaitu mengumpulkan berbagai sumber tertulis meliputi buku, surat kabar, dan lain sebagainya.¹² Langkah yang ditempuh dengan teknik dokumentasi pada penelitian ini yaitu data tentang perspektif pendidikan agama Islam tentang *game online higgs domino island* sebagai data primer. Kemudian penelaahan terhadap buku-buku, tulisan-tulisan lain yang terkait sebagai data sekunder. Data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan penilaian dan penelaahan secara cermat. Dengan langkah ini diharapkan akan menghasilkan data atau informasi yang dapat dipertanggungjawabkan (*valid*).

4. Teknik penjamin keabsahan data

Keabsahan suatu data yang diperoleh dari sebuah penelitian adalah hal penting. Hal ini untuk mengetahui kesesuaian data yang dimiliki dengan data yang

¹²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka, 2006), h. 135

akan disajikan. Agar memperoleh data yang sesuai dan lengkap peneliti menggunakan buku-buku atau literatur yang relevan. Penelitian ini dilakukan dengan cara mencari buku-buku atau literatur yang relevan. Keterlibatan peneliti sangatlah penting karena keterlibatan dan keikutsertaan peneliti tidak dapat dilakukan dalam waktu yang singkat, namun membutuhkan pengamatan di tempat penelitian agar diperoleh data yang lengkap dan sesuai. Teknik penjamin keabsahan data merupakan cara-cara yang dilakukan peneliti untuk mengukur derajat kepercayaan (*credibility*) dalam proses pengumpulan data penelitian.¹³

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu menggunakan kata-kata, hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami. Maka peneliti perlu melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga ada triangulasi dari sumber, triangulasi dari teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

a. Triangulasi Sumber

Cara meningkatkan kepercayaan penelitian adalah dengan mencari data dari sumber yang beragama yang masih terkait satu sama lain. Peneliti perlu melakukan eksplorasi untuk mengecek kebenaran data dari beragama sumber.¹⁴

Berdasarkan pada keterangan di atas maka peneliti bermaksud menggali data tentang perspektif pendidikan agama Islam tentang *game online higgs domino island*.

¹³ Zuhairi, et.al, *Pedoman Penulisan karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) h. 40

¹⁴ Aan Komariah dan Djam'an Satori, *Metodologi Penelitian*, (bandung: alfabeta, 2016), hal, 170.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah penggunaan beragama teknik pengungkapan data yang dilakukan kepada sumber data. Menguji kualitas data dengan pendekatan teknik yaitu mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.¹⁵

Berdasarkan pada keterangan di atas bahwa trigulasi merupakan pendekatan multimedia yang dilakukan oleh peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data tersebut. Ide dasarnya adalah fenomena-fenomena dengan baik sehingga diperoleh kebenarannya dan trigulasi berusaha untuk mengecek berbagai sudut pandang yang berbeda.

5. Teknik analisa data

Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik analisis data secara induktif, yaitu berpijak pada fakta-fakta yang bersifat khusus, proses analisis data diawali dengan menelaah data yang telah diperoleh dari hasil dokumentasi yang telah disajikan dalam catatan tertulis, rekaman, serta yang lainnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga tahapan yaitu sebagai berikut :

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci.

Makin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data data akan makin banyak, kompleks dan rumit untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal

¹⁵ *Ibid.*, h. 171.

pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.¹⁶

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

b. Data Display

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Penelitian kualitatif paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.¹⁷

Berdasarkan keterangan diatas, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan *conclusion drawing/verification* untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, op cit, hal. 338-341.

¹⁷ *Ibid.*, hal. 341.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Defenisi *Game Online*

Seperti yang kita ketahui *game online* merupakan permainan yang kerap digunakan di era modern ini, tidak jarang kita temui para pemain *game online* di dalam kehidupan sehari-hari baik anak kecil, anak remaja, pelajar, bahkan sampai orangtua sekalipun ikut berpartisipasi dalam permainan *game online* ini.

Game online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan dalam jaringan.¹⁸

Game online terdiri dari berbagai jenis, mulai dari permainan yang berbentuk taks hingga permainan yang berbentuk grafik kompleks yang membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

B. Pengertian *Game Online Higgs Domino Island*

Higgs domino island merupakan *game* yang berbasis android, di dalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan, mulai dari *domino*, *kartu*, *puzzle*, dan *slot*. Permainan slot inilah yang sangat populer, mulai dari *duofu duocai*, *fafafa*, *rezeki nomplok*, *5 dragon*, dan *jinji baoxi*.

¹⁸Pelayanan publik, 2020, *pengertian game online, sejarah, hingga jenisnya* <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>, 2 februari 2020, 00:31 WIB

Higgs domino island merupakan permainan judi yang dapat dimainkan secara *online*. *Game* ini sangat menarik, apa lagi bagi orang yang senang bermain judi kartu *poker* atau *domino*. *Higgs domino island* sendiri merupakan permainan yang banyak diminati, terutama di Indonesia.

Game higgs domino sama seperti permainan judi lainnya, *game* ini juga menyediakan fitur taruhan di setiap permainannya. Yang menjadi perbedaan antara *game higgs domino* dengan permainan judi secara nyata ialah terletak pada taruhannya, dimana permainan judi secara nyata menggunakan mata uang sebagai taruhannya sedangkan *game higgs domino island* menggunakan koin *chips* sebagai taruhannya. Akan tetapi koin yang didapat juga merupakan uang dimana koin yang diperoleh berasal dari uang yang digunakan untuk membeli koin pada permainan *game higgs domino*.

Hal menarik yang terdapat pada *game* ini adalah koin yang diperoleh dari kemenangan bermain *game higgs domino* seperti *big win*, *mega win*, *superwin* dan *jack pot*. Dari hasil kemenangan itu dapat ditukar dengan uang atau dapat dijual kepada pembeli atau pemain *game* itu sendiri dengan harga berkisar 50.000-65.000 untuk satu *billionnya*. Selain itu hal menarik lainnya dari *game* ini yaitu tersedianya koin 2 miliar setiap harinya pada jam 08:00 dengan begitu pemain tertarik untuk bermain *game* ini karna banyak dari pengguna *game* ini yang bermodalkan koin 2 miliar yang disediakan oleh *game* itu sendiri setiap harinya dapat memenangkan jumlah koin yang banyak sehingga dapat dijual dan menghasilkan uang.

C. Pengertian Pendidikan Islam

Sebelum masuk ke dalam pengertian pendidikan agama Islam, terlebih dahulu kita pahami arti perkataan Islam itu sendiri. Islam merupakan kata turunan (jadian) yang berarti ketundukan, ketaatan, kepatuhan (kepada kehendak Allah) berasal dari kata *salama* artinya patuh atau menerima, Berakar dari huruf *sim lam mim* (S-L-M), kata dasarnya adalah *salima* yang berarti sejahtera, tidak tercela, dan tidak bercatat.¹⁹

Manusia di ciptakan Allah Swt untuk menjadi khalifa di muka bumi dengan amanah yang dibebankan kepada manusia yaitu untuk menjaga serta memperbaiki bumi dengan begitu manusia membutuhkan pendidikan.

Pendidikan Islam adalah merupakan pendidikan yang dapat memberikan kemampuan pada seseorang untuk memimpin kehidupannya sesuai dengan cita-cita dan nilai-nilai Islam yang telah menjwai dan mewarnai corak kepribadiannya. dengan demikian pengertian pendidikan Islam adalah suatu sistem kependidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah, sebagaimana Islam telah menjadi pedoman bagi seluruh aspek kehidupan manusia, baik duniawi maupun ukhrawi.²⁰

Pendidikan Islam merupakan bimbingan kepada manusia yang mencakup jasmani dan rohani yang berdasar pada ajaran agama Islam itu sendiri agar kelak terbentuk kepribadian yang baik sesuai yang di harapkan oleh Islam itu sendiri sehingga memperoleh kesempurnaan hidup.

¹⁹H.Mohammad Daud Ali, S.H., *pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:Raja grafindo, 2013) hal. 47.

²⁰ H.M. Arifin, M.Ed. *ilmu pendidikan islam*, (Jakarta: bumi aksara, 2020) hal. 7.

D. Tujuan Pendidikan Islam

Sebagaimana rumusan yang ditetapkan dalam kongres sedunia tentang pendidikan Islam yaitu.

Pendidikan Islam bertujuan untuk menumbuhkan pola kepribadian manusia yang bulat melalui latihan kejiwaan, kecerdasan otak, penalaran, perasaan, dan indra. Pendidikan harus melayani pertumbuhan manusia dalam semua aspeknya, baik aspek spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah, maupun bahasanya (secara perorangan maupun secara kelompok). Pendidikan tersebut harus mendorong semua aspek kearah keutamaan serta pencapaian kesempurnaan hidup.

Tujuan terakhir dari pendidikan Islam itu terletak dalam realisasi sikap penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah, baik secara perorangan, masyarakat, maupun sebagai ummat manusia secara keseluruhan, sebagai hamba Allah yang berserah kepada khaliknya, ia adalah hambanya yang berilmu pengetahuan dan beriman secara bulat, sesuai kehendak penciptanya, agar terealisasi cita-cita yang terkandung dalam kalimat ajaran Allah.²¹

Bila kita merumuskan tujuan-tujuan pendidikan Islam berdasarkan klarifikasi yang bersifat edukatif logis dan psikologis, kita dapat membuat taksanomi sebagai berikut.

- a. Tujuan yang menitik beratkan kekuatan jasmaniah (*al-ahdaful jasmaniyah*).
 tujuan pendidikan ini dikaitkan dengan tugas manusia selaku khalifa di muka bumi yang harus memiliki kemampuan jasmani yang tinggi, di samping rohaniyah yang teguh²²

²¹ Ibid., hal. 27.

²² Ibid., hal. 59.

- b. Tujuan pendidikan yang menitik beratkan pada kekuatan rohaniyah (*al-ahdaful rohaniyah*). tujuan ini berkaitan dengan kemampuan manusia untuk menerima agama Islam yang inti ajarannya adalah keimanan dan ketaatan kepada Allah, tuhan yang maha Esa dengan tunduk dan patuh kepada nilai-nilai moralitas yang diajarkannya dengan mengikuti keteladanan rasulnya Muhammad Saw. Adalah menjadi tujuan rohaniyah pendidikan Islam²³

Rumusan di atas kita dapat menarik sebuah kesimpulan yaitu pendidikan Islam harus mampu mencerdaskan dan membimbing seseorang dalam ketaatan kepada Allah Swt agar dapat mencapai kesempurnaan hidup. sebagaimana firman Allah dalam quran surah An-Nahl : 97.

مَنْ عَمِلْ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أَنشَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

Terjemahnya :

Barangsiapa mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka pasti akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.²⁴

Dari ayat di atas Allah menyebutkan bahwa Allah akan memberikan kehidupan yang baik kepada orang-orang yang bertakwa, sesungguhnya kehidupan yang baik merupakan kesempurnaan hidup sebagaimana tujuan pendidikan Islam itu sendiri.

²³ Ibid., hal. 60

²⁴ Kementrian Agama RI, *op. cit.*, hlm, 278

E. Objek Pendidikan Islam

Sejalan dengan misi agama Islam yang bertujuan memberikan rahmat bagi sekalian mahluk di alam ini, pendidikan Islam mengidentifikasikan sasarannya pada tiga pengembangan fungsi manusia, yaitu:

1. Menyadarkan manusia sebagai mahluk individu, yaitu mahluk yang hidup di tengah mahluk-mahluk lain, manusia harus bias memerankan fungsi dan tanggung jawabnya, manusia akan mampu berperan sebagai mahluk Allah yang paling utama di antara mahluk lainnya dan memfungsikan sebagai khalifa di muka bumi ini. Malaikatpun pernah bersujud kepadanya, karna manusia sedikit lebih tinggi kejadiannya dari malaikat, yang hanya terdiri dari unsur-unsur rohaniah, yaitu, *nur ilahi*. Manusia adalah mahluk yang terdiri dari perpaduan unsur-unsur rohani dan jasmani.²⁵
2. Menyadarkan fungsi manusia sebagai mahluk social (*homo sapiens*) manusia harus mengadakan interelasi dan interaksi dengan sesamanya dalam kehidupan bermasyarakat. Itulah sebabnya Islam mengajarkan tentang persamaan, persaudaraan, gotong royong, dan musyawarah sebagai upaya membentuk masyarakat menjadi suatu persekutuan hidup yang utuh.
3. Menyadarkan manusia sebagai hamba Allah Swt. Manusia sebagai *homo divinus* (mahluk yang berkebutuhan), sikap dan waktak religiusitasnya perlu dikembangkan sedemikian rupa sehingga mampu menjiwai dan mewarnai kehidupannya. Dalam fitrah manusia telah diberi kemampuan untuk beragama.²⁶

²⁵Prof. H.M. Arifin, M.Ed. *ilmu pendidikan islam*, (Jakarta: bumi aksara, 2020) hal. 23.

²⁶*Ibid.*, hal. 24.

F. Pandangan Pendidikan Agama Islam Tentang *Game Online*

Seperti yang kita ketahui bahwa permainan *game online* adalah permainan yang baru-baru saja muncul pada abad ke-20 sehingga pada zaman Rasulullah tidak terdapat dalil yang menjelaskan halal atau haramnya bermain *game online*, oleh karena itu hukum yang berkaitan dengan bermain *game online* diserahkan kepada para ulama untuk menetapkan hukum terhadap sesuatu yang belum memiliki hukum dalam Islam, hal ini disebut dalam Islam sebagai *masailul fihiyyah*, hal ini diadakan agar masyarakat terhindar dari selisih paham atau jalan yang salah.

Dalam pandangan hukum Islam, bermain *game online* pada dasarnya dihukumi boleh, atau mubah. Hanya saja kebolehan dalam bermain *game* dapat berubah hukumnya menjadi makruh bahkan haram.²⁷

Bermain *game* merupakan permainan yang dapat mengisi waktu luang atau menjadi sebuah hiburan, akan tetapi hukumnya dapat berubah makruh bahkan haram apabila seseorang menyia-nyiakan waktu yang berharga bahkan sampai meninggalkan kewajibannya.

a. Makruh

Asal hukum bermain *game* adalah mubah namun asal hukumnya dapat berubah menjadi makruh jika permainan tersebut justru membuat orang-orang yang memainkannya lupa waktu dan menyia-nyiakan waktu yang berharga.

Sebagaimana penyesalan dari salah satu imam besar yaitu Ibnu Taimiyah mengungkapkan.

²⁷ Ahmad Sarwat, *penjelasan ulama soal hukum bermain gameonline*, <https://www.republika.co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukum-bermain-game-online>. Diakses pada 13 september 2021

Dan aku sangat menyesal karna telah banyak menyia-nyiakan sisa waktuku yang aku habiskan bukan untuk mempelajari Al-quran.²⁸

Ungkapan di atas kita dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa begitu berharganya waktu bagi orang-orang yang berminat dan berilmu, bahkan orang yang sekelas Ibnu taimiyahpun menyesal karna telah menyia-nyiakan waktunya.

b. Haram

Bermain *game online* adalah mubah atau boleh, akan tetapi asal hukumnya dapat berubah menjadi haram apa bila seseorang meninggalkan kewajibannya akibat bermain *game online* seperti seseorang yang sengaja meninggalkan shalat akibat dari bermain *game online*. Bahkan orang yang meninggalkan shalat maka dianggap sebagai kafir, sebagaimana hadits dari Rasulullah yaitu,

وَعَنْ جَابِرٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ، يَقُولُ :
إِنَّ بَيْنَ الرَّحْلِ وَبَيْنَ الشِّرْكِ وَالْكُفْرِ ، تَرْكُ الصَّلَاةِ رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Artinya :

Dari Jabir radhiyallahu 'anhu, ia berkata bahwa ia mendengar Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "Sesungguhnya batas antara seseorang dengan syirik dan kufur itu adalah meninggalkan shalat." (HR. Muslim) [HR. Muslim, no. 82]²⁹

Dari hadits di atas kita dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa shalat merupakan penanda bagi seorang muslim, seperti yang kita ketahui pondasi dasar agama Islam adalah shalat, semakin rajin seseorang mendirikan shalat maka semakin kokoh Agamanya dan pastinya seseorang yang melakukan shalat itu

²⁸ Ibnu Abdul Bari, *tadabbur kisah qurani*, (grogol: Pustakaarafah, 2020), hal. 29.

²⁹ Muhammad abduh tuasikal, *meninggalkan shalat itu kafir*, <https://rumaysho.com/16843-ingat-meninggalkan-shalat-itu-kafir.html>. Diakses pada 06 desember 2017

menandakan bahwa dia muslim, berbeda halnya dengan orang yang meninggalkan shalat, orang lain tidak dapat membedakan antara orang muslim dan kafir jika tidak menjalankan shalat, oleh karena itu shalat merupakan penanda bagi orang muslim bahwa dia beragama Islam.

Selain keharaman bermain *game online* ketika meninggalkan shalat juga ada hal lain yang dapat menjadikan permainan *game online* itu menjadi haram yaitu terdapatnya unsur perjudian di dalam permainan *game online*.

Dalam Islam, segala bentuk permainan yang mengandung unsur perjudian itu dilarang, Sebagaimana firman Allah Swt dalam surah Al-Maidah ayat 90 yaitu:

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

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.³⁰

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa permainan judi merupakan perbuatan setan dan Allah meemerintah kita untuk menjauhi perbuatan tersebut agar kita menjadi orang-orang yang beruntung.

³⁰ Kementerian Agama RI, *op.cit.*, hlm. 123

G. Dampak Positif Dan Dampak Negatif Bermain *Game Online*

1. Dampak positif bermain *game online*

Bermain video *game* adalah kegiatan favorit rata-rata setiap orang. Namun pengaruhnya terhadap kesehatan sering kali dianggap negatif. Walau demikian menghentikan kecanduan *game* bukanlah hal yang mudah bagi anak-anak.

Orangtua tidak perlu berlebihan menanggapi karena dibalik dampak negatifnya yang merugikan kesehatan, terdapat pula sisi positif yang dapat membantu perkembangan kognitif anak.

Sebuah studi oleh para peneliti di *Colombia mailman school of public health* dan *paris dercastes university*, mendapati ada hubungan antara waktu yang dihabiskan saat bermain video *game* dengan kesehatan mental anak-anak. Dan keterampilan kognitif sosial.

Studi ini mendapati bahwa bermain video *game* dapat memiliki efek positif terhadap anak muda. Setelah disesuaikan untuk usia anak, jenis kelamin, dan jumlah anak, para peneliti menemukan bahwa penggunaan video *game* yang tinggi, mengakibatkan kemungkinan 1,75 kali meningkatnya fungsi intelektual dan 1,88 kali kemungkinan meningkatnya kompetensi sekolah secara keseluruhan.³¹

2. Dampak negatif bermain *game online*

a. Prilaku agresif

Dampak *game online* yang menampilkan kekerasan seperti, pembunuhan, penembakan, dan melukai orang lain. Hal ini dapat membuat anak-anak memiliki

³¹ Muhammad Al-munajjid, *bahaya game*, (solo: aqwam, 2016), hal. 94.

prilaku yang lebih agresif Ketika berhadapan dengan kehidupan nyata, sebagaimana yang diungkapkan oleh Abbas abdussalam yaitu.

Anak-anak menjadi agresif, belajar mencintai kekerasan, dan pencurian akibat kecanduan bermain game³²

Hal ini dikarenakan banyaknya anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan terkhususnya ilmu pengetahuan dan diberikan konsol oleh orangtuanya tanpa adanya perhatian atau kontrol terhadap penggunaan konsol dalam jangka waktu yang semestinya bagi anak-anak sehingga anak-anak banyak belajar dari apa yang dilihatnya.

b. Menyia-nyiakan waktu.

Bermain *game* menarik para pemainnya untuk menatap layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan tantangan maka mereka lebih tertantang untuk menyelesaikan tantangan selanjutnya.

Akibatnya, akan sulit bagi pemain untuk mengingat Allah terutama dalam hal shalat dan mempelajari alquran. Hal ini dikarenakan pemain terus menerus menatap layar tanpa adanya aktivitas sehingga bermain *game* dapat melalaikan dalam mengerjakan shalat, dan menyia-nyiakan waktu dalam mempelajari Alquran. Pada masa-masa dahulu para sahabat, *tabi'in*, dan *tabi'ut tabi'in* sangat menghargai waktu yang diberikan Allah kepada mereka. Sebagaimana ungkapan penyesalan dari syaikhul Islam Ibnu Taimiyah *radiallahu anhu*.

Dan aku sangat menyesal karna telah karna telah banyak menyia-nyiakan waktuku yang aku habiskan bukan untuk mempelajari makna-makna alquran.³³

³² *Ibid*, hal. 58.

³³ Ibnu Abdul Bari, *tadabbur kisah qur'ani*, (grogol: pustaka arafah, 2020), hal. 29.

hal ini juga telah dijelaskan dalam hadist dari Rasulullah Saw yang diriwayatkan oleh Ibnu Abbas Ra, dan firman Allah Swt dalam surah Maryam ayat 59.

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ الصَّحَّةُ وَالْفَرَاغُ (رواه البخاري)

Artinya :

Dari Ibnu Abbas Radhiyallahu anhuma, dia berkata: Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Dua kenikmatan, kebanyakan manusia tertipu pada keduanya, (yaitu) kesehatan dan waktu luang". [HR Bukhari, no. 6412].³⁴

Adapun penguat dari hadist di atas yaitu firman Allah dalam surah Maryam ayat 59 yaitu :

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَةَ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ عَذَابًا

Terjemahnya :

Kemudian datanglah setelah mereka pengganti yang mengabaikan shalat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat.³⁵

Ayat dan hadist di atas dapat kita dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa banyak dari kalangan manusia yang lalai akibat mengikuti hawa nafsunya dan mungkin saja zaman yang dimaksud Allah Swt dalam firmanNya surah Maryam ayat 59 adalah zaman saat ini dimana banyak dari kalangan manusia yang lalai akibat bermain *game* dan kesenangan lainnya.

c. Durhaka terhadap orangtua

³⁴ Muhammad Abduh Tuasikal, Sumber <https://rumaysho.com/634-nikmat-schat-dan-waktu-luang-yang-membuat-manusia-tertipu.html>, diakses pada 04 november 2019.

³⁵ Kementrian Agama RI, *op.cit.*, hlm, 309

Bermain *game online* dapat menyebabkan kedurhakaan terhadap orangtua.

Di zaman saat ini beberapa dari anak-anak atau orang dewasa yang banyak menghabiskan waktunya di depan permainan vidio *game*, mereka lebih suka bermain *game* dari pada bergaul dengan orang-orang yang berada disekelilingnya.

Beberapa dari kalangan anak-anak atau orang dewasa terkadang mengabaikan orang-orang yang berada disekitarnya dan lebih memilih memperhatikan konsolnya. Bahkan hal yang sering terjadi adalah sikap cuek terhadap perintah dari orangtua, serta sikap membangkang dengan melontarkan kalimat-kalimat menolak terhadap perintah orangtua, mereka lebih memilih *game* dari pada menuruti perintah orangtuanya.³⁶

Dalam Islam, membangkang kepada kedua orangtua merupakan salah satu dosa besar sebagai mana dalam hadist yang disampaikan oleh Rasulullah Saw.

حَدَّثَنِي إِسْحَاقُ حَدَّثَنَا خَالِدُ الْوَاسِطِيُّ عَنْ الْجُرَيْرِيِّ عَنْ عَبْدِ الرَّحْمَنِ بْنِ أَبِي بَكْرَةَ عَنْ أَبِيهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَلَا أَنْبِئُكُمْ بِأَكْبَرِ الْكِبَائِرِ قُلْنَا بَلَى يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ الْإِشْرَاقُ بِاللَّهِ وَغُفُوقُ الْوَالِدَيْنِ وَكَانَ مُتَكِنًا فجلس فقال أَلَا وَقَوْلُ الزُّورِ وَشَهَادَةُ الزُّورِ أَلَا وَقَوْلُ الزُّورِ وَشَهَادَةُ الزُّورِ فَمَا زَالَ يَقُولُهَا حَتَّى قُلْنَا لَا يَسْكُتُ (رواه البخاري)

Artinya :

Telah menceritakan kepadaku Ishaq, telah menceritakan kepada kami Khalid Al Wasithi dari Al Jurairi dari Abdurrahman bin Abi Bakrah dari Ayahnya radhiallahu'anhu, ia berkata, Rasulullah ﷺ bersabda, "Maukah kuberitahukan kepada kalian tentang sesuatu yang termasuk dosa-dosa terbesar? Kami menjawab, "Tentu wahai Rasulullah." Beliau bersabda, "Menyekutukan Allah dan mendurhakai kedua orangtua." -ketika itu beliau tengah bersandar, kemudian duduk melanjutkan sabdanya, "Hati-hatilah terhadap perkataan dusta dan kesaksian palsu, hati-hatilah terhadap

³⁶ Muhammad Al-munajjid, *bahaya game*, (solo: aqwar, 2016), hal. 49.

perkataan dusta dan kesaksian palsu." Beliau terus saja mengulangnya hingga aku mengira beliau tidak akan diam. " [HR Bukhari, no. 5519]³⁷

Hadist di atas Rasulullah menegaskan kepada ummatnya bahwa di antara dosa besar yang pertama yaitu menyekutukan Allah dan yang kedua yaitu durhaka kepada kedua orangtua, hal ini juga telah dijelaskan Allah dalam firmanNya surah Al-Isra' ayat 23.

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِنَّمَا يُبَلِّغُنَّ عَنْكَ الْكِبَرُ أَخَذَهُمَا أَوْ كُلُهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٌ وَلَا تُنْهَرُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

Terjemahnya :

Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik.³⁸

Ayat dan hadist di atas kita dapat menarik sebuah kesimpulan bawah durhaka kepada orangtua merupakan salah satu dosa besar bahkan pada ayat di atas Allah melarang hambanya mengucapkan kata "ah" terhadap orangtuanya. Bila dikaitkan dengan permainan *game*, maka tidak pantas seorang anak menolak panggilan atau perintah dari orangtua baik dalam kondisi apapun.

d. Kecanduan

Kecanduan bermain *game online* merupakan sebuah penyakit gangguan mental (*mental disorder*). WHO menyebutkan bahwa kecanduan *game online* merupakan gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. Seseorang

³⁷ Syaikh Dr. Abu Abdullah Muhammad luqman Muhammad as-salafi, *al-adab al-mufrad*, (Jakarta: griya ilmu, 2009), hal. 28.

³⁸ Kementrian Agama RI, *op. cit.*, hlm, 284

dikatakan *mental disorder/gaming disorder* jika timbulnya perilaku-prilaku yang diantaranya yaitu 1) Tidak dapat mengontrol diri pada saat bermain *game*. 2) Lebih memprioritaskan bermain *game* dari pada memenuhi kepentingan lainnya. 3) Intensitasnya meningkat dan berkelanjutan meskipun ada konsekuensi atau dampak negatif yang dirasakan. 4) Perilaku berpola tersebut menyebabkan gangguan yang berdampak pada fungsi pribadi, sosial, keluarga, pendidikan, dan area penting lainnya. 5) pola tersebut sudah berlangsung selama 12 bulan.³⁹

H. Tinjauan Tentang Perjudian Online

1. Pengertian perjudian online

Perjudian online merupakan permainan yang mengandalkan keberuntungan (*hoki*) yang dimainkan menggunakan komputer atau *smartphone* dengan menggunakan koneksi jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan dalam permainannya.

Adapun Judi dalam pandangan hukum syar'i disebut *maysir* dan *qimar* adalah transaksi yang dilakukan oleh dua belah untuk pemilikan suatu barang atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu aksi atau peristiwa.⁴⁰

2. Unsur-unsur dalam perjudian

³⁹Rokom, dampak kecanduan game online, <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduangame-online/#:~:text=Sehingga%20sebagian%20besar%20para%20pecandu,otor%2C%20hingga%20Karpal%20Turner%20Syndrome>, diakses pada 02 agustus 2018

⁴⁰Muhammad makmun rasyid, *perjudian online*, <https://pustakailmudotcom.wordpress.com/author/makmunrasyid/>, diakses pada 20 maret 2012

Dalam permainan perjudian terdapat 3 faktor sehingga dapat dikatakan perjudian yaitu sebagai berikut:

- a. *Game*/perlombaan, perbuatan yang biasanya berlangsung dalam bentuk permainan atau balapan. Jadi dilakukan hanya untuk bersenang-senang atau bekerja untuk mengisi waktu luang untuk menghibur hati, jadi hiburan.
- b. Untung-untungan, artinya untuk memperlunak pertandingan atau persaingan, ia lebih mengandalkan factor spekulasi/acak atau keberuntungan. Atau factor kemenangan yang diperoleh melalui kebiasaan atau kecerdasan pemain yang sudah berpengalaman atau terlatih.
- c. Ada taruhan, dalam permainan atau kontes ini dimana pemain memasang taruhan di rumah, dalam bentuk uang atau properti lainnya.⁴¹

⁴¹ Andi kumala yusri tanra, *tinjauan yuridis terhadap tindak pidana perjudian*, hal. 16.

BAB III

GAMBARAN UMUM PERMAINAN *GAME ONLINE HIGGS DOMINO*

A. Sejarah Dan Perkembangan *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri juga tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

Menurut liga *game* Indonesia (*liga games.com*), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia online*. *Game online*

yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.⁴²

B. Game Online Higgs Domino

Higgs domino island merupakan permainan judi yang dapat kalian mainkan secara *online*. *Game* ini sangat menarik, apalagi bagi orang yang memang senang melakukan permainan judi kartu poker atau domino. *Higgs domino island* sendiri merupakan *game* yang banyak diminati, terutama oleh pemain Indonesia.

Seperti permainan judi lainnya, *game higgs domino island* juga memberikan fitur taruhan di hampir setiap permainan yang disediakan. Tentu saja, jika kalian kalah dalam permainan, taruhan yang kalian berikan akan diambil dan akan mengurangi jumlah uang yang kalian miliki untuk bertaruh. Namun, tentu saja, permainan *higgs domino island* ini menyediakan fitur *top up*, yang mana mempermudah kalian untuk melakukan transaksi penambahan uang virtual kalian dengan menggunakan uang asli.

Permainan yang ditawarkan di dalam *game higgs domino island* ini merupakan permainan kartu gaple (*domino*), serta permainan kartu remi (*poker*). Halaman utama dari *game higgs domino island* juga menyediakan permainan utama dengan menggunakan kedua kartu tersebut sebagai media permainan.

⁴²Hackonline, *sejarah game online di industri android*. <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>. 3 November 2019

Namun, ada juga permainan lain yang bisa kalian coba mainkan jika kalian merasa bosan untuk bermain kartu *gaple* atau *remi* seperti *slot* dan *bandar qiu-qiu*.⁴³

C. Praktik Dan Mekanisme Permainan *Game Higgs Domino*

Dalam permainan *higgs domino* ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan terlebih dahulu sebelum memulai permainan di antaranya:

1. Mendownload aplikasi *higgs domino* melalui *play store*

Seseorang yang tertarik dengan permainan *game higgs domino* maka terlebih dahulu mengunduh aplikasi *higgs domino* melalui *plays store* yang telah disediakan oleh pihak *higgs domino*.

- a. Masuk dilayanan *Play Store* yang sudah disediakan oleh *smartphone*
- b. Lalu ketik di tab pencarian dan langsung ketik *higgs Domino*, maka akan muncul *game online higgs domino*.



⁴³ Tim konten bluestack, 2021, *Jenis permainan higgs domino untuk pemula* <https://www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/higgs-domino-island/gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html>. 02 desember 2021

2. Cara mendaftar permainan *game higgs domino*

Tata cara mendaftar pada permainan *game higgs domino* yaitu dengan menggunakan dua acara sebagaimana yang telah disediakan oleh *game* itu sendiri yaitu dengan menggunakan akun *facebook* atau dengan menggunakan akun pengunjung.

Gambar 3.2

Screenshot dari *game higgs domino*



Pada permainan *game higgs domino* terdapat 2 (dua) cara untuk memasuki permainan *game* yaitu dengan menggunakan akun *facebook* atau akun pengunjung.

a. Login menggunakan akun *facebook*

Di awali dengan membuka aplikasi *game higgs domino* yang telah di unduh pada *playstore* kemudian terdapat pilihan *login* sebagaimana pada gambar 3.2, setelah itu terdapat perintah untuk memasukkan email dan sandi setelah memasukkan sandi dan email maka muncul pesan anda berhasil *login*.

b. Login menggunakan akun pengunjung

Untuk login menggunakan akun pengunjung, player langsung dapat memasuki tampilan utama pada *game higgs domino* namun pemain harus terlebih

dahulu memainkan beberapa permainan untuk mencapai level 5 (lima) agar dapat memainkan permainan *slot*.

Pada awal *login* menggunakan akun pengunjung maka pemain akan diarahkan untuk memainkan beberapa permainan seperti *remi*, *domino*, *kamar biasa*, dan *texas*. seperti pada berikut.

Gambar 3.3

Screenshot dari *game higgs domino*



Gambar di atas pemain dapat memilih di antaranya untuk dimainkan agar pemain dapat mencapai level lima. Setelah pemain mencapai level lima, pemain dapat memainkan permainan *slot*.

3. Cara memainkan *game online higgs domino*

Setiap permainan *game online* memiliki pola permainan yang berbeda-beda ada yang bersifat *survival*, *bettle arena*, dan *slot*. Pada permainan *game higgs domino online* memiliki pola permainan *spin* dimana pemain di arahkan untuk menekan tombol yang bertuliskan *spin*.

Dalam permainan *slot* terdapat beberapa pilihan permainan dengan pola dan grafis yang berbeda serta setiap *slot* memiliki kemengan serta jumlah pasangan koin

yang berbeda pula. Adapun pilihan permainan yang terdapat dalam *slot game higgs domino* yaitu seperti pada gambar 3.4 berikut.

Gambar 3.4

Screenshot dari *game higgs domino*



Sebelum memainkan permainan *slot* pemain di haruskan membeli *chips* terlebih dahulu atau bisa dengan *top up* koin dalam *game* yang telah disediakan oleh pihak *game* itu sendiri dengan menggunakan *via* pulsa. Adapun harga koin/*chips* yang tersedia yaitu

Gambar 3.1

Harga pembelian *chips* *game higgs domino* *via* pulsa

NOMINAL CHIPS	IDR
30.000.000	5000 PULSA
100.000.000	15.000 PULSA
200.000.000	30.000.000 PULSA
400.000.000	60.000 PULSA
2.000.000.000	250.000 PULSA
4.000.000.000	500.000.000 PULSA

Adapun pembelian *chips* dengan menggunakan uang yaitu seperti pada table berikut.

Gambar 3.2

Harga pembelian chips game higgs domino

Harga barang	Nominal chips
Rp. 8000	100.000,000
Rp. 20.000	300.000,000
Rp. 35.000	500.000,000
Rp. 65.000	1.000.000,000

Gambar di atas merupakan harga koin/chips yang peroleh setiap pemain, semakin banyak uang yang digunakan maka semakin banyak pula *chips* yang diperoleh.

BAB IV

GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

A. Sejarah Singkat Pendidikan Agama Islam

Berbicara sejarah, tidak bisa dipisahkan dari pembahasan tentang "waktu". Dalam bahasa Arab sejarah memiliki arti "*Tarikh*", artinya ketentuan masa. Selain itu kata *tarikh* juga dipakai dalam arti lebih spesifik yaitu perhitungan tahun, sedangkan sejarah dalam bahasa Inggris disebut "*history*" yang berarti *the development of everything in time* (perkembangan sesuatu dalam suatu masa). Lebih jelasnya lagi dan tidak perlu diperdebatkan bahwa sejarah adalah peristiwa-peristiwa masa lampau.

Adapun sejarah pendidikan agama Islam yaitu terbagi kedalam beberapa fase-fase sejarah pendidikan Islam yaitu:

1. Pendidikan Islam pada masa Rasulullah
 - a. Pendidikan Islam pada masa Rasulullah di mekkah

Tidak banyak informasi mengenai sejarah pendidikan Islam di mekkah, tetapi sejarah menyebutkan setelah banyak orang memeluk Islam, lalu nabi menyediakan rumah *Al-Arqam bin Abil Arqam* inilah pendidikan Islam pertama dalam sejarah pendidikan Islam. Di rumah ini pula, Rasulullah Saw. Mengajarkan dasar-dasar atau pokok-pokok agama Islam kepada sahabat-sahabatnya dan membacakan wahyu-wahyu (ayat-ayat) Al-quran kepada para pengikutnya, dan bahkan di rumah ini pula Nabi Saw menerima tamu dan orang-orang yang hendak

masuk Islam atau menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan agama Islam, termasuk mengajarkan kepada sahabatnya beribadah atau shalat berjama'ah.⁴⁴

b. Pendidikan Islam pada masa Rasulullah di Madinah

Pada masa 622M Ketika mereka hijrah ke Madinah, Rasulullah Saw, berkolaborasi dengan beberapa orang dari suku Aws dan Khawarij (dua suku utama Madinah) yang dapat mengajarkan menulis dan membaca. Selain itu, Ketika Rasulullah hijrah dari mekkah ke Madinah, maka langkh pertama yang dilakukan oleh Rasulullah adaah membangun masjid.

Pembangunan masjid bila ditinjau dari segi agama berfungsi sebagai tempat beribadh kepada Allah Swt, sementara dari segi sosial berfungsi sebagai Lembaga pendidikan Islam dan sekaligus sebagai tempat untuk memepererat hubungan dan ikatan para jama'ah Islam.

Keterangan di atas, terlihat bahwa masjid pada masa awal sejarah Islam mempunyai fungsi yang lebih bervariasi di banding dengan fungsi sekarang. Karna selain fungsi utama sebagai tempat pembinaan ketakwaan dan beribadah (shalat) pembangunan masjid di madinah oleh Rasulullah Saw, juga di fungsikan sebagai tempat belajar.

Pendidikan Islam di Madinah dapat dikatakan sebagai pendidikan Islam pertama dan secara bertahap lebih maju dan lebih berkembang di banding dengan pendidikan di mekkah.⁴⁵

⁴⁴ Armai arief. *Sejarah pertumbuhan dan perkembangan Lembaga pendidikan islam klasik*, (bandung: Angkasa, 2005), hal. 57.

⁴⁵ Abuddin nata, *Sejarah pendidikan islam*, (Jakarta: media kaca group, 2011), hlm. 89

2. Pendidikan Islam di masa khulafa Al-rasyidin

Khulafa al- rasyidin artinya wakil-wakil atau khalifa-khalifa yang benar atau lurus, mereka adalah pewaris kepemimpinan pasca kewafatan Rasulullah Saw, para tokoh ini merupakan orang-orang yang arif dan bijaksana, jujur dan adil dalam memberikan keputusan dan menyelesaikan masalah-masalah yang timbul dalam masyarakat Islam. Adapun perkembangan pendidikan pada masa khalifa yaitu sebagai berikut.

a. Pendidikan Islam di masa Abu bakar ash-shiddiq

Pada masa abu abakar ash-shiddiq pendidikan Islam tidak banyak mengalami perubahan, yakni berkisar pada pendidikan tauhid, akhlak, ibadah, dan kesehatan.

(1) pendidikan keimanan, yaitu menanamkan bahwa satu-satunya yang wajib di sembah adalah Allah Swt. (2) pendidikan akhlak, seperti adab masuk rumah orang, sopan santun bertetangga, bergaul dalam masyarakat, dan lain sebagainya. (3) pendidikan ibadah, seperti pelaksanaan shalat, puasa, dan haji. (4) Kesehatan, seperti tentang kebersihan, gerak gerik dalam shalat merupakan pendidikan dalam memperkuat jasmani dan rohani.⁴⁶

b. Pendidikan Islam di masa Umar bin khattab

Kebijakan pendidikan Islam pada masa umar bin khattab sangat kondusif dan sedikit mengalami kemajuan disbanding dengan periode sebelumnya seiring dengan situasi politik di masa itu dalam keadaan stabil, usaha perluasan wilayah mendapat hasil yang gemilang. Wilayah Islam pada masa umar bin khattab meliputi semenanjung arabia, palestina, syiria, irak, Persia, dan mesir.⁴⁷

⁴⁶Ramayulis. *Sejarah pendidikan islam*, (Jakarta: kamal mulia, 2011), hal.60.

⁴⁷ Hanun asrohah, *sejarah peradaban islam*, (Jakarta: wacana ilmu, 2001), hal. 37.

Dengan meluasnya wilayah Islam secara linier mendorong kegiatan pendidikan Islam secara besar karna mereka yang baru masuk Islam ingin menambah ilmu keagamaan dari sahabat-sahabat yang menerima langsung dari Nabi Muhammad Saw.

Pendidikan Islam berkembang begitu pesat di tandai dengan pengangkatan dan penempatan guru-guru keberbagai daerah, baik perkotaan maupun ke pelosok desa. Pendidikan lebih maju karna negara dalam keadaan stabil dan aman. Masjid didirikan di berbagai kota di samping sebagai pusat ibadah shalat juga ditetapkan sebagai pusat pendidikan. Yang paling menonjol adalah pembelajaran materi pendidikan bahasa Arab, hadist, dan hafalan quran. Artinya, khalifa Umar mengetahui betul bahwa kunci untuk memahami Islam adalah Al-qur'an dan hadist dan untuk menelaah dan memahaminya yaitu dengan bahasa Arab. Itulah sebabnya otonomi pendidikan diberikan di bawah kekuasaan penuh para pemerintah daerah.

c. Pendidikan Islam di masa Utsman bin affan

Pada masa pemerintahan Utsman bin affan, situasi politik mengalami kegoncangan. Walaupun demikian, pendidikan tetap menjadi fokus perhatian. Pada masa Utsman bin affan, pelaksanaan pendidikan Islam tidak jauh berbeda dengan pendidikan Islam di masa-masa sebelumnya. Pendidikan di masa ini hanya melanjutkan apa yang telah ada, namun hanya sedikit yang terjadi perubahan yang mewarnai pendidikan Islam. Di masa Utsman aksesibilitas dan pelayanan pendidikan lebih mudah dijangkau oleh peserta didik serta pusat-pusat pendidikan juga lebih banyak. Sebab pada masa ini para sahabat bisa memilih tempat yang mereka inginkan untuk memberikan pendidikan pada masyarakat

d. Pendidikan Islam pada masa Ali bin abi thalib

Tidak banyak informasi mengenai sejarah pendidikan Islam di masa khalifa Ali bin abi thalib. Hal ini disebabkan oleh kondisi sosial politik masyarakat Madinah di era ali sangat tidak kondusif. Dalam kondisi demikian kegiatan pendidikan Islam pada saat itu mengalami hambatan dengan adanya perang saudara, Ali sendiri saat itu tidak sempat memikirkan masalah pendidikan, karna ada yang lebih penting dan mendesak untuk memberikan jaminan keamanan, ketertiban, dan ketentraman dalam segala kegiatan kehidupan, yaitu mempersatukan Kembali kesatuan umat.⁴⁸

3. Sejarah masuknya pendidikan Islam di Nusantara

Berbicara sejarah, tidak bisa dipisahkan dari pembahasan tentang "waktu". Dalam bahasa Arab sejarah memiliki arti "*Tarikh*", artinya ketentuan masa. Selain itu kata *tarikh* juga dipakai dalam arti lebih spesifik yaitu perhitungan tahun, sedangkan sejarah dalam bahasa Inggris disebut "*history*" yang berarti *the development of everything in time* (perkembangan sesuatu dalam suatu masa). Lebih jelasnya lagi dan tidak perlu diperdebatkan bahwa sejarah adalah peristiwa-peristiwa masa lampau.

Pendidikan Islam di Indonesia pada dasarnya telah dimulai sejak kedatangan Islam di wilayah Nusantara ini, meskipun masih dalam bentuk yang sangat sederhana dan bersifat informal, pada tahap ini materi yang diajarkan sebatas pokok-pokok ajaran Islam, terutama tentang keimanan. sistem pendidikan Islam yang paling awal muncul adalah pendidikan dayah, meunasah, langar, surau,

⁴⁸ Zuhairi, *sejarah pendidikan islam*, (Jakarta: bumi aksara, 2008), hlm. 87.

mesjid, dan diteruskan pada jenjang pendidikan pesantren. Pada tahap ini materi utama dan pertama yang diajarkan adalah Al-Qur'an. Setelah itu masalah praktik ibadah (fiqih) dan cabang-cabang ilmu Islam yang lain.

Adapun sejarah Pendidikan agama Islam di Nusantara yaitu pendidikan agama Islam sebenarnya sudah ada sejak agama Islam pertama kali datang ke Indonesia yang dibawa oleh para pedagang-pedagang yang singgah untuk beristirahat, dalam sejarah agama Islam ada banyak teori yang menyebutkan bagaimana awal mula sejarah masuknya agama Islam ke Indonesia dan akhirnya menjadi agama yang banyak dianut oleh sebagian besar masyarakat di Nusantara pada kala itu. Teori-teori tersebut juga memiliki bukti sehingga dipercaya sejarah masuknya agama Islam ke Indonesia sesuai dengan teori-teori yang ada. Banyak catatan-catatan yang menyebutkan bagaimana awal mula Islam masuk ke Indonesia, kemudian siapa yang membawanya, bagaimana pengaruhnya terhadap masyarakat di Nusantara dan lainnya. bahkan catatan Islam masuk ke Indonesia terdiri dari berbagai teori yang masing-masing teori juga menyimpulkan bukti serta pendapatnya adapun teori-teori tersebut yaitu.

a. Teori India (gujarat)

Teori India atau teori Gujarat adalah teori yang menyebutkan bahwa agama Islam masuk ke Indonesia melalui para pedagang dari India muslim (Gujarat) yang berdagang di Nusantara pada abad ke-13. Para saudagar dari Gujarat yang datang dari Malaka kemudian menjalin relasi dengan orang-orang di wilayah barat di Indonesia kemudian setelah itu terbentuklah sebuah kerajaan Islam yang bernama kerajaan samudra pasai.

Banyak bukti yang menguatkan teori Gujarat ini, salah satunya adalah makam Malik As-Saleh yang merupakan salah satu pendiri kerajaan Samudra Pasai. Corak dari batu nisan Malik As-Saleh sangat mirip dengan batu nisan yang ada di Gujarat. Bahkan makam salah satu walisongo yakni makam Maulana Malik Ibrahim juga memiliki batu nisan khas Gujarat seperti makam Malik As-Saleh.

b. Teori Arab (Mekkah)

Kemudian selanjutnya ada teori Arab (Mekah) yang merupakan teori Islam yang menyebutkan bahwa Islam masuk ke Indonesia langsung dari Arab (Mekah) pada masa kekhalifahan. Teori ini didukung oleh J.C. van Leur hingga Buya Hamka atau Abdul Malik Karim Amrullah.

Pada bukunya yang berjudul sejarah umat Islam yang terbit pada tahun 1997, Buya Hamka menjelaskan bukti-bukti masuknya Agama Islam di Indonesia. bukti yang dimaksud Buya Hamka ini adalah berupa sumber dari naskah kuno Cina yang menyebutkan bahwa sekelompok Bangsa Arab yang bermukim di pesisir barat Pulau Sumatera pada tahun 625 Masehi. Selain itu, di kawasan tersebut yang pada saat itu merupakan kekuasaan Kerajaan Sriwijaya juga ditemukan batu nisan yang bertuliskan nama Syekh Rukunuddin yang wafat pada tahun 672 Masehi.

Teori ini juga didukung oleh T.W. Arnold yang menyatakan bahwa pada masa itu Bangsa Arab merupakan bangsa yang dominan dalam perdagangan di Nusantara. Kemudian mereka menikah dengan warga pribumi dan berdakwah di Nusantara.

c. Teori Persia (Iran)

Teori yang menyatakan bahwa asal mula sejarah masuknya Agama Islam ke Indonesia dari Negara Persia (yang sekarang bernama Negara Iran) adalah teori yang didukung oleh Husen Djadjadiningrat dan Umar Amir Husen. Djadjadiningrat berpendapat jika teori Persia ini selaras dengan asal mula masuknya Islam ke Indonesia. hal ini dikarenakan menurut Djadjadiningrat kebudayaan Islam di Nusantara memiliki banyak kesamaan dengan kebudayaan Islam di Persia.

Salah satu contoh kebudayaan Islam di Nusantara yang mirip dengan kebudayaan Islam di Persia adalah kaligrafi-kaligrafi yang ada di makam batu nisan di Nusantara. Ada pula beberapa ritual keagamaan seperti tabot di daerah Bengkulu dan Tabuik di daerah Sumatera Barat yang hampir sama persis dengan ritual keagamaan di Persia yang diadakan setiap tanggal 10 bulan Muharram.

Akan tetapi seperti yang kita ketahui, aliran Islam di Persia merupakan aliran Islam Syiah sedangkan aliran Islam yang berkembang di Indonesia adalah aliran Sunni. Sehingga teori Persia ini di anggap kurang relevan dengan fakta yang ada.

d. Teori Cina

Teori Cina merupakan teori yang menyebutkan bahwa asal mula sejarah masuknya Agama Islam ke Indonesia berasal dari Cina. Agama Islam sendiri berkembang di Cina pada masa Dinasti Tang (618-905 Masehi). Islam masuk ke Cina sendiri dibawa oleh panglima Muslim yang bernama Saad bin Waqash yang berasal dari Madinah pada masa kekhalifahan Utsman bin Affan. Bahkan salah satu

kota di Cina pada masa itu yakni kota Kanton pernah menjadi pusat dakwah muslim di Cina.

Dalam buku *Islam in Cina* yang ditulis oleh Jean A. Berlie (2004) menyebutkan bahwa relasi antara orang-orang Islam dari Arab dengan orang-orang di Cina terjadi pada tahun 713 Masehi. Masuknya Islam ke Nusantara juga diyakini bersamaan dengan banyaknya migrasi orang-orang Cina muslim ke Asia Tenggara terutama wilayah Nusantara yang kebanyakan memasuki wilayah Sumatera bagian selatan pada tahun 879 Masehi atau abad ke-9 Masehi.

Bukti lain dari teori Cina ini adalah banyaknya pendakwah yang berasal dari keturunan Cina yang mempunyai pengaruh besar pada masa kerajaan Demak. Seperti kita ketahui, kerajaan Demak merupakan kerajaan Islam pertama di pulau Jawa. Adapun buku sejarah yang ditulis oleh Nana Supriatna yang menyebutkan bahwa kesultanan Demak didirikan oleh Raden Patah yang merupakan putra dari Majapahit Islam ini.

B. Perspektif Pendidikan Agama Islam Tentang *Game Online Higgs Domino Island*

Seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan agama Islam sangat berpegang teguh pada Al-Qur'an dan sunnah, para sahabat Rasulullah Saw, para mahdzab, serta para ulama. Apa pun yang terdapat pada Al-Qur'an dan sunnah serta apa pun yang disampaikan oleh sahabat Rasulullah Saw, para mahdzab dan para ulama maka pendidikan agama Islam juga mengikuti serta menyampaikannya pada masyarakat.

Adapun pandangan pendidikan agama Islam tentang *game higgs domino island* yaitu, Seperti yang kita ketahui bahwa permainan itu hukum asalnya boleh, sampai ada *nash* yang melarangnya barulah bisa dikatakan haram. Berhubungan dengan *game higgs domino island* dalam pandangan pendidikan agama Islam yaitu tidak boleh. Hal ini dikarenakan dalam permainan *game higgs domino island* terdapat unsur taruhan barang berupa uang virtual (*chips*) dan hal ini tergolong kedalam perbuatan judi (*maysir*). Ulama sepakat bahwa perbuatan judi lebih berbahaya dari pada riba. Sebagaimana Ibnu Taimiyah rahimahullah berkata.

Kerusakan *maysir* di antara bentuk *maysir* adalah judi lebih berbahaya dari riba. Karena *maysir* memiliki dua kerusakan: (1) memakan harta haram, (2) terjerumus dalam permainan yang terlarang. *Maysir* benar-benar telah memalingkan seseorang dari dzikrullah, dari shalat, juga mudah timbul permusuhan dan saling benci. Oleh karena itu, *maysir* diharamkan sebelum riba.⁴⁹

Adapun pendapat yang lain yaitu sebagaimana ungkapan Imam Malik rahimahullah, "*Maysir* ada dua macam: (1) bentuk permainan seperti dadu, catur dan berbagai bentuk permainan yang melalaikan, dan (2) bentuk perjudian, yaitu yang mengandung unsur spekulasi atau untung-untungan di dalamnya." Bahkan Al Qosim bin Muhammad bin Abi Bakr memberikan jawaban lebih umum ketika ditanya mengenai apa itu *maysir*. Jawaban beliau, "Setiap yang melalaikan dari dzikrullah (mengingat Allah) dan dari shalat, itulah yang disebut *maysir*. Dari penjelasan Imam Malik menunjukkan ada permainan yang terlarang yaitu catur dan dadu. Dua permainan ini disebut *maysir*.⁵⁰

⁴⁹ Muhammad Abduh Tuasikal, *larangan bermain dadu*, <https://rumaysho.com/2324-larangan-bermain-dadu.html>. Di akses pada 19 maret 2012

⁵⁰ *ibid*

Sebagaimana hadist dari Rasulullah Swt tentang larangan bermain dadu yaitu.

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ « مَنْ لَعِبَ بِالْأَنْزْدَشِيرِ

فَكَأَنَّمَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Artinya:

Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi" (HR. Muslim no. 2260)⁵¹

Dengan dalil *qiyas* terhadap permainan dadu, dimana unsur nasib-nasiban dalam permainan ini sangat dominan dibandingkan unsur berfikir, maka sebagaimana pemain dadu diharamkan begitu juga dengan permainan *game higgs domino island*.

Alasan permainan dadu diharamkan yaitu sebagaimana ungkapan Ibnu Hajar Al-Haitamy yaitu.

Permainan dadu diharamkan karna dasarnya adalah untung-untungan tanpa adanya perhitungan dan proses berfikir, dapat diqiyaskan dengan permainan dadu bahwa seluruh permainan yang berdasarkan untung-untungan maka seluruh permainan yang berasaskan untung-untungan hukumnya haram⁵²

Bahkan permainan sejenis *game higgs domino island* yang merupakan permainan judi juga disebutkan di dalam Al-Qur'an sebagaimana firman Allah pada surah Al-Maidah ayat 90 yaitu.

⁵¹ *ibid*

⁵² Evi rahayu. *op cit*. UIN: Sumatra utara (2020)

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

Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan⁵³

Maksud dari ayat di atas adalah Allah Swt memerintahkan kepada kita untuk menjauhi perbuatan-perbuatan seperti minum khamar, berjudi, berkorban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah. Tujuannya adalah agar kita menjadi orang-orang yang beruntung.

Adapun jenis-jenis permainan yang dibolehkan dan tidak dibolehkan dalam Islam yaitu:

1. Permainan yang disyariatkan, baik dengan taruhan berupa uang atau tidak ialah pertandingan yang berkaitan dengan jihad seperti lomba kuda, memanah, lempar lembing, dan lomba unta.
2. Permainan yang boleh bila tanpa taruhandan tida boleh bila dengan taruhan yaitu permainan yang tidak mempunyai masalah Kesehatan tetapi tidak bermanfaat secara langsung dalam jihad dan peperangan, hal ini sama seperti berenang, lomba perahu, bermain pedang, seni pertahanan diri dan lain-lain. Selama tidak memasuki perkara yang diharamkan yaitu bercampurnya laki-laki dan perempuan, dan mengumbar aurat.

⁵³ Kementrian Agama RI, *op.cit.*, hlm, 123

3. Permainan yang tidak dibenarkan, yaitu permainan yang haram untuk dimainkan seperti menggunakan uang taruhan pada permainan seperti bermain dadu, domino, dan lain-lain.⁵⁴

Adapun permainan *game higgs domino island* yaitu termasuk kedalam permainan yang tidak dibenarkan, dikarenakan permainan tersebut bukan bertujuan untuk menegakkan agama Allah atau jalan melatih untuk berjihad Bahkan perlombaan seperti itu termasuk kedalam perbuatan judi yang sudah jelas keharamannya.

Adapun pendapat MUI tentang permainan *game higgs domino island* yaitu haram, sebagaimana ungkapan Firdaus Muhammad mengatakan bahwa.

Dari segi nama *games* saja sudah *domino*, yang bermakna adu keberuntungan, di dalamnya ada pembelian *chip*, sudah ada perputaran uang, permainan tersebut bukan bisnis tetapi adu keberuntungan, masalahnya pembelian *chip* menggunakan akun akun palsu untuk pembelian *chip* hampir sama dengan pembelian narkoba.⁵⁵

Dari fatwa MUI di atas kita dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa permainan *domino* sudah jelas dilarang di dalam agama Islam yang dimana terdapatnya unsur adu keberuntungan atau mengundi nasib, Adapun pendapat yang lain terkait permainan *higgs domino island* yaitu salah satu dosen fakultas agama Islam Ustad Ahmad Nasir mengungkapkan bahwa:

Adapun bentuk permainan yang dimana permainan tersebut menggunakan taruhan berupa *chip* atau uang virtual maka hal tersebut bertentangan

⁵⁴ Syaikh abu bakar jabir Al-jazairi, *minhajul muslim*, (Jakarta: ummul qur'an, 2014), hlm. 607.

⁵⁵ Kasdar kasau, *higgs domino haram*, dalam <https://makassar.tribunnews.com/2021/10/09/mui-sulsel-higgs-domino-haram>, diakses pada 9 oktober 2021.

dengan nilai-nilai Agama Islam juga bertentangan dengan Al-qur'an dan hadist sudah jelas hal ini dikatakan perjudian atau dalam Islam disebut dengan *maysir*, sudah jelas firman Allah dalam Al-Qur'an bahwa Allah memerintahkan kita untuk menghindari beberapa larangan diantaranya yaitu meminum khamar, berjudi, berkorban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, karna perbuatan tersebut merupakan perbuatan setan.⁵⁶

Wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan *game higgs domino island* merupakan permainan yang bertentangan dengan agama Islam karna perbuatan tersebut termasuk kedalam perbuatan judi dimana hal ini telah disebutkan di dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 90 yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya yang dimana dalam terjemahnya menyebutkan tentang larangan meminum khamar, berjudi, berkorban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah.

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh salah satu guru pendidikan agama Islam yang mengatakan bahwa,

"permainan *game higgs domino* haram karna permainan tersebut menggunakan taruhan berupa uang, cuman yang membedakan *game domino* dengan judi betulan adalah kalau judi betulan menggunakan uang asli sedangkan *game higgs domino* menggunakan *chip* yang sebenarnya *chip* itu dibeli menggunakan uang asli untuk bertaruh."⁵⁷

Wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan *higgs domino* merupakan permainan judi dimana untuk memainkan *game* tersebut membutuhkan koin/*chip* dimana *chip* yang didapatkan menggunakan uang asli untuk bermain *game* tersebut selain itu permainan *higgs domino* terdapat perbedaan taruhan dengan perjudian pada umumnya dimana permainan *higgs domino island* bertaruh

⁵⁶Ahmad nasir S.Pd.i, M.Pd.I, Dosen fakultas Agama Islam, wawancara pribadi, 28 juli 2022

⁵⁷Kasma wati, Guru pendidikan Agama Islam, wawancara pribadi, 29 juli 2022

dengan menggunakan koin yang dimana koin tersebut merupakan uang virtual yang digunakan untuk bertaruh sedangkan perjudian pada umumnya menggunakan uang asli untuk bertaruh.

C. Dampak Positif Dan Negatif Bermain *Game Higgs Domino Island*

1. Dampak positif

Dampak positif dalam bermain *game higgs domino island* yaitu dapat dijadikan sebagai sarana hiburan dan meluangkan waktu sebagaimana yang disampaikan oleh pemain *game higgs domino island* mengenai dampak positif yaitu

“jadi dari dulu saya memang senang bermain *game* apalagi semenjak *game higgs domino island* keluar, saya tambah suka karna dapat mengisi waktu luang saya juga saya jadikan sebagai sarana hiburan”⁵⁸

Keterangan di atas bahwa permainan *game higgs domino island* dapat mengisi waktu luang dan dijadikan sebagai sarana hiburan. Di samping itu pemain memang senang bermain *game* dari awal.

Adapun dampak positif yang lain yaitu sebagaimana hasil wawancara yang disampaikan oleh pemain yang lain yaitu:

“saya bermain *game higgs domino island* karna bosan ji, kalau bosan sekali kuarasa yah main *game higgs domino ka* biar ada hiburan”⁵⁹

Wawancara di atas menjelaskan bahwa permainan *game higgs domino island* merupakan permainan yang dapat mengisi waktu kebosanan seseorang, bermain *game higgs domino island* juga dijadikan pengguna sebagai sarana penghibur diri.

⁵⁸ Ikram , pengguna *game higgs domino island*, wawancara pribadi, 26 juli 2022

⁵⁹ Rahmat, pengguna *game higgs domino*, wawancara pribadi, tanggal 27 juli 2022

Pendapat yang lain juga diutarakan salah satu pengguna *game higgs domino* dia mengungkapkan bahwa.

“saya bermain *higgs domino* cuman sekedar hiburan diri ji, karna banyak juga teman yang main, tapi saya bermain *game* itu tidak pernah ka beli *chip* cumin modal sedekah ji saya maini, itupun kalau naik yah ku kasi bagi sama teman ku.”

Wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengguna bermain *game higgs domino* hanya untuk menghibur diri, selain itu pemain juga tidak pernah membeli *chip* untuk memainkan game tersebut, pengguna mengungkapkan bahwa dia hanya memanfaatkan modal sedekah yang dimana sedekah yang dimaksud pemain yaitu *chip* yang diperoleh oleh si pengguna setiap harinya sebesar 2 miliar. Pengguna juga mengungkapkan bahwa jika koin yang dimilikinya naik banyak maka dia akan membagikan koin tersebut kepada teman-temannya.⁶⁰

2. Dampak negatif

dampak negatif dari permainan *game higgs domino island* terbagi ke dalam beberapa poin yang akan peneliti jelaskan poin-poin tersebut adalah:

a. Prilaku boros

Permainan *game higgs domino island* merupakan permainan yang menggunakan taruhan dimana taruhan tersebut berupa *chip* yang di beli menggunakan uang asli, Adapun hasil wawancara yang disampaikan oleh salah satu pemain yaitu

“semenjak saya bermain *game higgs domino island* saya sangat boros, itu karna harga *chip* yang mahal sekitar 65.000 untuk 1 billion”⁶¹

⁶⁰ Akbar, pengguna *game higgs domino*, wawancara pribadi, tanggal 29 juli 2022

⁶¹ Isnani qadri, pengguna *game higgs domino island*, wawancara pribadi, tanggal 27 juli 2022

Dari hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa pemain selalu membeli *chip* untuk bermain *game* tersebut padahal di dalam Al-Qur'an Allah melarang manusia untuk berperilaku boros dan menyamakan perilaku boros dengan saudara setan, sebagaimana firman Allah dalam quran surah Al-Isra ayat 27.

إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ ۖ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

Terjemahnya:

Sesungguhnya orang-orang yang pemboros itu adalah saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.⁶²

Ayat di atas dapat kita simpulkan bahwa Allah melarang kita untuk berperilaku boros karena perbuatan tersebut merupakan perbuatan setan, bahkan Allah menyamakan orang-orang yang boros adalah saudara setan.

b. Pengaruh terhadap adab

Berkaitan dengan permainan *game higgs domino island* banyak hal yang berkontradiksi dengan agama Islam, dimana permainan tersebut mengandung unsur perjudian selain itu permainan tersebut juga dapat merusak adab dan akhlak seseorang, tidak ada yang dapat menyangkal bahwa pengaruh dari game tersebut bagi masyarakat sangatlah besar dan bisa saja permainan tersebut dapat mendatangkan beberapa perbuatan yg tercela, seperti mencuri, berjudi, berbicara kotor, dan lain-lain.

Hal ini juga diungkapkan oleh salah satu dosen fakultas agama Islam mengungkapkan bahwa,

“permainan game apapun itu baik *game higgs domino island* maupun *game* yang lain itu tergantung dari tingkat kecanduan seseorang, kalau tingkat

⁶² Kementrian Agama RI, hlm, 284

kecanduannya sudah sampai ke tingkat kecanduan yang berlebihan tentunya berpengaruh, mulai dari akhlaknya, dia sudah tidak ada rasa peduli terhadap temannya, ibadahnya berkurang dan lain-lain sebagainya.⁶³

Keterangan yang disampaikan di atas bahwa tingkat kecanduan permainan *game* sangat mempengaruhi pendidikan agama Islam seseorang terutama dalam hal akidah, akhlak, ibadah dan lain sebagainya.

Adapun sifat-sifat buruk yang dapat ditimbulkan oleh permainan *game higgs domino island* yang dapat dibagi kedalam beberapa bagian yaitu:

1) Mencuri

Dalam permainan *game higgs domino island* menggunakan taruhan berupa *chip* yang digunakan untuk bermain, hal ini dapat mengundang sifat buruk kepada seseorang apabila sifat candu terhadap game tersebut sangatlah besar maka bisa saja seseorang melakukan tindakan pencurian jika uang yang dimiliki tidak ada lagi. Seperti pada kasus seorang pemuda di kota Bangka tengah yang nekat mencuri mobil akibat terlilit hutang *chip* sebagaimana saat pelaku diinterogasi, pelaku mengungkapkan bahwa pelaku nekat mencuri mobil akibat terlilit hutang sebuah permainan *game online higgs domino*.⁶⁴

2) Berjudi

Seperti yang kita ketahui bahwa permainan *game higgs domino island* merupakan permainan yang menggunakan taruhan berupa uang virtual atau bisa disebut dengan *chip*, sudah jelas pembahasan sebelumnya yang menjelaskan bahwa

⁶³ Dr. H. Muhammad Ilham mukhtar Lc,M.A., Dosen fakultas Agama Islam , wawancara pribadi, tanggal 28 juli 2022

⁶⁴ Ikhsan firmansyah, *gegara terlilit utang chip higgs domino, pemuda di Bangka tengah nekat mencuri mobil*, <https://babel.inews.id/berita/gegara-terlilit-utang-chip-higgs-domino-pemuda-di-bangka-tengah-nekat-curi-mobil>. Diakses pada 28 februari 2022

permainan *game higgs domino island* merupakan permainan yang mengandung unsur perjudian, hal ini juga diungkapkan oleh guru pendidikan agama Islam mengungkapkan bahwa

“game apapun namanya kalau mengandung unsur taruhan itu judi namanya”⁶⁵

Dari keterangan yang disampaikan oleh guru pendidikan Agama Islam di atas yaitu semua permainan *game* apapun jenis dan bentuknya jika menggunakan taruhan maka permainan tersebut termasuk ke dalam permainan judi.

3) Berbicara buruk

Dalam setiap permainan terdapat kekalahan dan kemenangan hal ini lah yang menjadi unsur utama dari permainan *game*, hal inilah yang mengundang ketertarikan pemain untuk memenangkan permainan tersebut. Namun, kekalahan pada permainan *game* dapat mengundang sifat buruk seperti halnya berbicara yang tidak baik. Sebagaimana hasil wawancara yang disampaikan oleh salah satu pengguna *game higgs domino island* yaitu:

“terkadang saya emosi kalau habis lagi *chip* ku, sering sekali saya bicara kotor kalau tidak mau dapat besarnya, padahal ku kira nadapat besarnya”⁶⁶

Ungkapan pengguna *game higgs domino island* di atas menerangkan bahwa berbicara yang tidak baik sering kali terucap di lisan akibat kekalahan dalam bermain *game*.

⁶⁵ Dr. H. Muhammad Ilham mukhtar Lc,M.A., Dosen fakultas Agama Islam , wawancara pribadi, tanggal 28 juli 2022

⁶⁶ Uppi, pengguna *game higgs domino island*, wawancara pribadi, tanggal 26 juli 2022

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang *game higgs domino island* dalam pandangan pendidikan agama Islam dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa:

Permainan *game higgs domino island* adalah haram, ini dikarenakan permainan *higgs domino* mengandung unsur perjudian. Adapun dampak negatif dari permainan *higgs domino* yaitu:

1. Dangkalnya akidah, yaitu kurangnya keyakinan terhadap hukum-hukum Allah serta lalai dalam mengerjakan perintah-perintah Allah, hal ini disebabkan akibat mengedepankan hawa nafsu.
2. Minimnya akhlak, yaitu kurangnya perhatian terhadap orang-orang di sekitarnya dan seringnya berbicara yang tidak baik serta dapat menimbulkan perilaku buruk.

Selain dampak negatif yang ditimbulkan *game online higgs domino island* ternyata bermain *game* juga memiliki dampak positif yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai sarana hiburan

Banyak orang menjadikan permainan *game* sebagai sarana untuk menghubungkan diri dari rasa bosan dan lain-lain sebagainya.

2. dapat meningkatkan kognitif anak

Sebuah studi mendapati bahwa bermain video *game* dapat memiliki efek positif terhadap anak muda. Setelah disesuaikan untuk usia anak, jenis kelamin, dan

jumlah anak, para peneliti menemukan bahwa menggunakan video *game* yang tinggi, mengakibatkan kemungkinan 1,75 kali meningkatnya fungsi intelektual dan 1,88 kali kemungkinan meningkatnya kompetensi sekolah secara keseluruhan

Seperti yang kita ketahui bahwa dampak negative yang ditimbulkan oleh permainan tersebut sangatlah besar mengingat permainan tersebut melalainkan seseorang dari mengerjakan kewajiban sebagai ummat yang beragama Islam di samping itu juga menjadikan orang-orang menganggap remeh hukum-hukum Allah.

B. Saran

1. Saran bagi pengguna *game higgs domino island*

Kepada masyarakat atau pengguna *game higgs domino island* seharusnya meninggalkan permainan tersebut melihat dampak negatif yang ditimbulkan permainan tersebut sangatlah besar selain permainan tersebut termasuk kedalam permainan judi, permainan tersebut juga berpengaruh terhadap prekonomian juga lingkungan sosial seseorang, dimana agama Islam mengajarkan kita untuk menghindari permainan judi, juga berhemat, serta menyambung silaturahmi.

2. Saran bagi pembaca

Dengan adanya penelitian ini pembaca seharusnya bisa mengambil pelajaran dari sisi negatif dan sisi positif yang ditimbulkan permainan *game higgs domino island* melihat dari sisi negatif permainan tersebut sangatlah berdampak pada pendidikan agama Islam seseorang dengan ini agar kiranya pembaca dapat menghindari atau meninggalkan permainan tersebut.

3. Saran bagi peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya dapat lebih mengkaji secara mendalam mengenai permainan *game higgs domino island* dalam pandangan pendidikan Agama Islam agar masyarakat lebih mengetahui bahwa dampak yang ditimbulkan permainan tersebut sangat besar terutama dalam hal yang terkait dengan pendidikan agama Islam seseorang.



DAFTAR PUSTAKA

- Alquran al-karim dan terjemahnya.
- Al-jazairi, abu bakar jabir. 2014. *Minhajul muslim*, (Jakarta: ummul qur'an)
- Al-munajjid, Muhammad. 2016. *Bahaya game*, (solo: aqwam)
- Abdul bari, ibnu. 2020. *Tadabbur kisah qur'ani*, (grogol: pustaka arafah)
- Abdullah, tanggung jawab pendidik anak, (yogyakarta: al-ilmu Islami)
- Arief Armai. 2005. *Sejarah pertumbuhan dan perkembangan Lembaga pendidikan Islam klasik*, (bandung: Angkasa,)
- Arifin. 2020. *Ilmu pendidikan Islam*, (Jakarta: bumi aksara)
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka)
- Ali, Mohammad Daud. 2013. *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja grafindo).
- Asrohah, Hanun. 2001. *Sejarah peradaban Islam*, (Jakarta: wacana ilmu)
- Komariah, Aan dan Djam'an Satori. 2016. *Metodologi Penelitian*, (bandung: alfabeta)
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Metodologi Research, Jilid I*, (Yogyakarta: Andi Offset)
- Luqman, Muhammad abu Abdullah Muhammad. 2009. *Al-adab al-mufrad*, (Jakarta: griya ilmu)
- Nata, Abuddin, *Sejarah pendidikan Islam*, (Jakarta: media kencana group 2011)
- J Molcong, Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja rosdakarya)
- Rif'an, Ahmad rifa'i. 2019. *Generasi emas*, (Jakarta: media komputindo)
- Ramayulis. 2011. *Sejarah pendidikan Islam*, (Jakarta: kamal mulia)
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta)
- Yusri tanra, Andi kumala. 2017. *Tinjauan yuridis terhadap tindak pidana perjudian*, UNHAS : Makassar.

- Zuhairi. 2008. *Sejarah pendidikan Islam*, (Jakarta: bumi aksara)
- Zuhairi, et.all. 2016. *Pedoman Penulisan karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali Pers)
- Bank muamalat, 2019, *pengertian maysir, gharar dan riba*. <https://www.bankmuamalat.co.id/artikel/pengertian-maysir-gharar-dan-riba>. pada tanggal 19 februari
- Faroby. 2021. *Haram game Higgs domino island*, <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5747038/nu-surabaya-keluarkan-fatwa-haram-game-higgsdomino-island> pada tanggal 30 september.
- Firmansyah, Ikhsan. 2022. *Gegara terlilit utang chip higgs domino, pemuda di Bangka tengah nekat mencuri mobil*, <https://babel.inews.id/berita/egara-terlilit-utang-chip-higgs-domino-pemuda-di-bangka-tengah-nekat-curi-mobil>. Diakses pada 28 februari.
- Hackonline, 2019. *sejarah game online di industry android*. <https://www.kompasiana.com/hackonline88f5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industry-android>. 3 November.
- Kasau, Kasdar. 2021 *Higgs domino haram*, dalam <https://makassar.tribunnews.com/2021/10/09/mui-sulsel-higgs-domino-haram>, diakses pada 9 oktober.
- Kusnadi, 2021. *MUI menyatakan game higgs domino haram*. <https://infopublik.id/kategori/Nusantara/577908/mui-nyatakan-game-higgs-domino-haram-ini-tanggapan-walikota-helmi#>, rabu, 3 november.
- Pelayanan publik. 2020. *pengertian game online, sejarah, hingga jenisnya*. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>, 2 februari.
- Puspita, Mila. 2021. *Perspektif hukum Islam terhadap jual beli chips pada game online higgs domino*. IAIN: Bengkulu
- Rahayu, Evi. 2020. *Permainan game online higgs domino island ditinjau dari pendapat hukum mazhab syafi'i*. UIN: Sumatra utara.
- Rasyid, Muhammadmakmun. 2012. <https://pustakailmudotcom.wordpress.com/author/makmunrasyid/>, diakses pada 20 maret.
- Sarwat, Ahmad. 2021. *Penjelasan ulama soal hukum bermain game online*, <https://www.republika.co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukum-bermain-game-online>, diakses pada 13 september

Tim konten bluestack, 2021, *Jenis permainan higgs domino untuk pemula*.
<https://www.bluestacks.com/id/blog/gameguides/higgsdominoisland/gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html>. 02 desember.

Tuasikal, Muhammad Abduh. 2019. Sumber <https://rumaysho.com/634-nikmat-sehat-dan-waktu-luang-yang-membuat-manusia-tertipu.html>, diakses pada 04 november.

Tuasikal, Muhammad Abduh. 2012. *Larangan bermain dadu*, <https://rumaysho.com/2324-larangan-bermain-dadu.html>. Di akses pada 19 maret.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nirwan, Luwu Timur, 01 juni 2000, putra ke 2 dari pasangan Sapruddin dan Murni, Riwayat pendidikan (SDN 279 Rante Angin pada tahun 2006-2012, SMP N 2 Towuti pada tahun 2012-2015, MA Darunnajah Timampu pada tahun 2015-2018), kemudian studi di program pendidikan agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar mulai tahun 2018-2022, pengalaman berorganisasi (pernah jadi ketua di organisasi Bahasa Inggris di sekolah MA Darunnajah Timampu, pernah bergabung dengan organisasi pramuka di Ma Darunnajah Timampu), hobi (bola takraw, bermain gitar), dan prestasi yang pernah diraih yaitu juara 1 di bidang pramuka bagian cerdas cermat tingkat daerah.



PEDOMAN WAWANCARA

1. Menurut anda apa pengertian *game online higgs domino island* ?
2. Bagaimana mekanisme permainan *game online higgs domino island* ?
3. Menurut anda, apa saja dampak positif dan negatif selama anda bermain *game online higgs domino island* ?
4. Bagaimana menurut anda hukum bermain *game online higgs domino island* dalam Islam?
5. Bagaimana pendapat ustad/ustadzah tentang *game online* yang menggunakan taruhan seperti *game online higgs domino island* ?
6. Apakah ada dalil atau ayat yang menjelaskan larangan bermain *game higgs domino island* ?
7. Menurut ustad/ustadzah, apakah bermain *game higgs domino island* berpengaruh terhadap pendidikan agama Islam seseorang ?
8. Apakah ada solusi atau cara untuk meninggalkan permainan tersebut



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
II. Saluran Elektronik No. 234 Telp. 0411-7111111 Fax 0411-7111111 Email: Apbmu@umh.ac.id



Nomor : 2556/05/C/4-VIII/VII/1443/2022
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian
Kepada Yth,
Bapak / Ibu Kepala Sekolah
SMK Muhammadiyah 3 Makassar
di -

29 Dzulhijjah 1443 H
28 July 2022 M

Makassar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor 794/FAI/05/A.2-III/1443/2022 tanggal 19 Juli 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NIRWAN
No. Stambuk : 10519.1102318
Fakultas : Fakultas Agama Islam
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan : Mahasiswa
Bermaksud melaksanakan penelitian pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Game Online Higgs Domino Island dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 1 Agustus 2021 s/d 1 Oktober 2022.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumallahu khairan katsirna.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Ketua LP3M,

Abubakar Idhan MP,
Nomor 101 7716

07-22

Dipindai dengan CamScanner



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMK MUHAMMADIYAH 3 MAKASSAR
MUHAMMADIYAH CABANG MAKASSAR**

Jl. Muhammadiyah No. 51 B Telp. (0411) 365 3252 Makassar 90171

NPSN : 40307393 NSS : 322196007032

Email : smkmuh3mks@gmail.com web : www.smkmuh3makassar.sch.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 011/IV.3/F/VIII/2022

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar,
Nomor : 794/FAI/05/A 2-IV/VI/1443/2022 tanggal 19 Juli 2022, menerangkan bahwa
Mahasiswa tersebut dibawah ini

Nama	: NIRWAN
NIM	: 10519 1102318
Fakultas	: Fakultas Agama Islam
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan	: Mahasiswa

Telah melaksanakan Penelitian/pengumpulan data pada SMK Muhammadiyah 3 Makassar
dalam rangka penulisan skripsi dari tanggal 27 Juli s.d 27 September 2022, dengan judul :

"Game Online Higgs Domino Island dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam"

Demikianlah Surat Keterangan Penelitian ini kami buat untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 18 Agustus 2022

Kepala Sekolah

Rydan S.E., M.Pd.

NPM : 858 630



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No 259 Makassar 90221 Telp. (0411) 860972, 881203, Fax. (0411) 863588



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nirwan

NIM : 105191102318

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	20 %	20 %
3	Bab 3	7 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang dilakukan oleh UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 9 Agustus 2022

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,

Mursinah S Hum, M.P.
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin No 259 Makassar 90221
Telepon (0411) 860972, 881 593, Fax (0411) 863 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
Email: perpustakaan@unismuh.ac.id

Nirwan 105191102318 BAB I

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Submitted to IAIN Metro Lampung
Student Paper

2%

Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya
Student Paper

2%

Submitted to Universitas Samudra
Student Paper

2%

Submitted to jurnal.iainu.ac.id
Internet Source

2%

Submitted to IAIN Bukit Tinggi
Student Paper

2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



Nirwan 105191102318 BAB II

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.cnnindonesia.com

Internet Source

4%

2

123dok.com

Internet Source

3%

3

repository.unmat.ac.id

Internet Source

3%

4

madsinefiti.com

Internet Source

3%

5

arizdoc.com

Internet Source

2%

6

alwanmardika.blogspot.com

Internet Source

2%

7

e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id

Internet Source

2%

8

aidadwirahma.blogspot.com

Internet Source

2%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPJ PUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Nirwan 105191102318 BAB III

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Airlangga

Student Paper

3%

2

stibanks.com

Internet Source

2%

3

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Student Paper

2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Nirwan 105191102318 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

10%	12%	4%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	memperoleh.com	9%
2	anshar-mtk.blogspot.com	2%

Exclude quotes

Exclude bibliographies

Exclude matches



Nirwan 105191102318 BAB V

4%

STUDENT PAPERS

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS



123dok.com

4%







