

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi. Berkembangan teknologi yang sangatlah pesat salah satunya di Negara tercinta kita yaitu Indonesia, maka tidak heran bagi kita akan semakin banyaknya yang bermunculan aplikasi aplikasi ciptaan manusia, aplikasi itu banyak merusak karakter atau pola pikir bagi generasi generasi muda Indonesia. Salah satunya adalah game online seperti *Mobile Legend, Pubg, Gun Bound, Free Fire* dan *Higgs Domino Island*. Akan tetapi yang marak dari tahun ke tahun di kalangan masyarakat ialah *higgs domino island*.¹

Permainan ini sangatlah tidak asing lagi bagi pelajar di zaman sekarang ini, dimana hampir semua pelajar bahkan sampai orang dewasa mengetahui dan menggunakan permainan ini di kehidupannya sehari hari. Aplikasi yang bernama *higgs domino island* ini sangat populer di masyarakat baik di kota maupun di desa. Bahkan yang menggunakan tidak hanya anak pelajar ataupun orang dewasa, bahkan orang tua pun juga ikut menggunakan aplikasi game *higgs domino* ini. Beberapa tahun belakangan ini aplikasi *higgs domino* ini sudah menyebar dimana mana terutama di kalangan masyarakat di Desa Pasinan Kecamatan Baureno. Sebanarnya banyak sekali game online

¹ Nurfadilah Ramdani, skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakareng 1 Kota Makasar*, Universitas Muhammadiyah Makasar 2018

yang lebih dulu populer di masyarakat namun pada saat ada *aplikasi game higgs domino* semua kalangan pelajar bahkan orang tua juga ikut memainkan game yang sangat populer ini. Permainan kartu yang ada didalam *aplikasi* adalah permainan *Higgs domino island*. Di Indonesia biasanya kartunya berukuran kecil, berukuran sekitar 3x4 cm. Dasar kuning berfungsi sebagai pengganti angka. Kartu domino yang digunakan untuk permainan ini adalah ubin persegi panjang kecil, yang merupakan titik-titik yang dibagi menjadi bagian atas dan bawah yang dipisahkan oleh garis tengah kartu. Walaupun permainan ini dimainkan secara *online* dan bergantung pada kesempatan atau hoki, anda harus memahami terlebih dahulu dasar-dasar dari permainan *domino online* ini. Setiap putaran *Higgs domino* dimainkan oleh dua atau empat pemain.

Setiap orang yang bermain akan dibagikan tujuh kartu. Pemenangnya adalah pemain yang kartu awalnya habis dengan lawan jenis atau memiliki nilai kombo terendah. Hanya nomor punggung kedua kartu yang dapat digunakan untuk menghitung jumlah kemenangan. Para pemain mempertaruhkan koin satu sama lain selama permainan, dan jika satu orang tidak dapat atau tidak akan mengeluarkan kartu untuk dimainkan melawan pemain lain. kepada pihak lawan akan di potong sebanyak 150k/500 tergantung mereka memainkan taruhan yang mana kemudian koin itu diberikan oleh *aplikasi higgs domino*.

Selanjutnya kita bisa mendapatkan pulsa dari permainan *higgs domino* ini dengan cara kita menukarkan Rp (kupon) hasil menang waktu

bermain. Koin dalam permainan *higgs domino* ini ada dua macam yang berbeda yaitu koin yang pertama untuk bermain, jika habis akan membeli dengan cara *top up* atau bisa menginstal aplikasi akan mendapatkan koin perdana secara gratis sebesar 2M koin.

Sedekah atau koin yang di dapat dari permainan *higgs domino* ini hanya didapatkan sekali per akun. Agar bisa mendapatkan pulsa dari *game higgs domino* tersebut harus mengumpulkan Rp (kupon) sebanyak 25.000-27.000 Rp baru ditukarkan dengan *voucher* pulsa sebesar 10.000,- setiap pertukaran pulsa pada *game higgs domino* hanya bisa kita lakukan sekali *event* atau setiap seminggu sekali dalam masa *event*,² dan unuk mendapatkan koin itu biasanya para remaja memainkan jenis permainan seperti *gaple*, *remi*, 41 dan jinis *game* pada umumnya.

Kemudian sebelum mereka memainkan *slot* pada permainan *higgs domino*, mereka harus menaikan level. Level *domino* ialah status kamu untuk bermain *game slot* tersebut. Makin berpengalaman dan makin banyak kemenangan yang mereka gapai level akan semakin tinggi mulai dari level 1,2,3,4,5 dan seterusnya. Namun untuk level 5 sudah bisa masuk ke permainan *slot* yang ada di *game higgs domini island*. Ada beberapa permainan yang ada di dalam *slot* tersebut di antaranya ialah *slot spin DuoFu DuoCai*, *FaFaFa*, *5 Dragons*, *fafafa*, *doufu doucai*, *jinjibaoxi*, *panda* dan *Rejeki Nomplok*. Dan di dalam apk masih banyak lagi permainan yang pemain

² Muhammad Iliyas, *Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island*, Wawancara Pribadi, Dusun I desa Tj Pasir kec. Pkl.susu, 30 November 2019

inginkan. Pada akhir pekan pasti ada *update* data, sehingga di dalam *aplikasi* tersebut menambah permainan *slot*. Pengupdatean tersebut fungsinya untuk menambah daya tarik pemain agar senantiasa betah menggunakan *aplikasi higgs domino*.

Apk highs domino bukan hanya ada di *playstore* saja, melainkan dapat di temukan di *chanel-chanel youtube* yang menyajikan *apk higgs domino*. Varian *apk highs domino* sendiri ada yang RP dan N. dengan demikian pemain *slot* semakin tertarik untuk memainkannya. Dan yang punya *chanel youtube* mengikuti perkembangan *apk highs domino* mulai dari update daln lain sebagainya.

Seiring bertambahnya tahun dan makin banyak peminatnya maka permainan *slot spin* terus bertambah pula, Karena *slot* itu dapat mendapatka hadiah *chip* dalam jumlah yang besar.³ Banyak yang menginginkan *chip* ini untuk ditukar menjadi *voucher* pulsa dan uang tunai, untuk bermain *chip* mereka juga membutuhkan koin yang cukup banyak agar bisa mendapatkan koin yang banyak pula semakin banyak taruhannya semain banyak koin yang diperoleh setelah itu koin yang dihasilkan dari *slot* itu di jual.

Para pemain yang kalah mencoba membeli *chip* kepada pemain yang telah memenangkan game untuk menggilangkan ketagihan tersebut, lambat laun *chip* yang ada di permainan *higgs domino* di perjual belikasn karena banyak yang ingin membelinya, sedangkan yang memenangkan *game slot*

³ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, CV Ae Media Grafika, Magetan, 2019, Hlm. 5-7

sedikit. Setelah beberapa bulan banyak yang peminat *game higgs domino* bertambah, karena tergiur oleh mahalnnya harga *chip higgs domino* yang ada didalam *slot game*.

Secara garis besar permainan *higgs domino* merupakan media permainan *online*, pemilik *game* ini adalah Husain atau Lee Chaihock yang beralamat Jl. M.H Thamrin Jakarta Pusat. Saat ini permainan *Higgs domino* sangat populer di kalangan pelajar, karena *pubertas* merupakan tahap transisi antara masa kanak-kanak menuju dewasa. Seseorang mengalami perubahan selama masa pubertas, termasuk perubahan pada sikap, penampilan, emosi, dan perilaku mereka. Permainan ini tidak bisa dianggap sebagai mainan bocil, tetapi sudah menjadi permainan setiap hari untuk kaum muda..

Jenis permainan ini sangat serbaguna. bahkan khusus untuk orang dewasa, karena menurut level permainan dan statistik, pemain saat ini rata-rata berusia antara 12 hingga 35 tahun. Harga *chip domino* Higgs ini bervariasi antara 60-70ribu per milyar(miliaran), biasanya pemain yang menangimendapatkan lebih dari 2 Miliar.⁴ *Chip* berubah dari pemenang menjadi pecunduang Permainan *Higgs domino* bertahan hingga saat ini. Menurut pandangan peneliti.

MUI Jatim KH Moh Hasan Mutawakkil Alallah ini menyatakan ketentuan umum *game higgs domino island* adalah permainan berbasis

⁴ Amin, L, *Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19, Perspektif Hukum Islam* (Skripsi, Universitas Islam Indonesia), 2021, . <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34852>

internet yang di dalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan seperti *domino*, *slot*, *puzzle*, dan lain-lain.

Game ini tidak hanya sekedar permainan mengisi waktu senggang, tetapi juga bisa menjadi ajang tempat mencari uang. Sementara Judi adalah setiap permainan yang tidak menentu antara untung dan rugi. Pertama ketentuan hukum permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan mematikan nalar, hukumnya haram baik mengandung unsur judi atau tidak.⁵

Kedua permainan yang didasarkan pada pemikiran dan ketangkasan diperbolehkan dengan ketentuan: tidak ada unsur perjudian. Tidak menimbulkan dampak negatif terhadap diri dan masyarakat. Dan tidak memalingkan dari sholat atau kewajiban agama yang lain dan tidak mengarahkan pada dusta atau hal-hal lain yang diharamkan. Tidak merendahkan harga diri.

Ketiga transaksi jual beli chip dalam permainan *game higgs domino island* dan sejenisnya tidak diperbolehkan karena tidak memenuhi persyaratan *ma'qud 'alaih* (sesuatu yang ditransaksikan) yang bisa dimanfaatkan menurut Syariat.

Dalam surat fatwah yang dikeluarkan tanggal (17/01/2022) ini memberikan tiga rekomendasi. Pertama Dalam memanfaatkan fitur perangkat teknologi seperti permainan *online*, hendaknya masyarakat bijaksana dan cermat terkait dampak yang ditimbulkannya.

⁵ <https://muijatim.or.id/2022/01/19/mui-jatim-keluarkan-fatwa-hukum-game-higgs-domino-island-dan-sejenisnya>

Dalam ketentuan penutup disebutkan fatwa ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, dengan ketentuan jika di kemudian hari diperlukan perbaikan, maka akan diperbaiki dan disempurnakan sebagaimana mestinya. Agar setiap muslim dan pihak-pihak yang memerlukan dapat mengetahuinya, menghimbau kepada semua pihak untuk menyebarluaskan fatwa ini.

Lebih khusus membahas konten *aplikasi Gambling*, maraknya pengguna aplikasi game gambling yang diberi nama *higgs domino island* yang bertema *game slot* menggunakan *chip* dengan pembelian uang elektronik dengan cara *top up online*. Pada prinsipnya ketika saat melakukan perbuatan berjudi secara umum ialah sama yaitu bertujuan untuk memperoleh keuntungan apabila menang taruhan. Semakin banyak uang atau barang yang dipertaruhkan harganya maka akan semakin besar pula uang yang diperoleh. Disamping itu jika kita lihat berdasarkan hukum islam perjudian dikenal dengan istilah *maisir* dan termasuk dalam salah satu perbuatan jarimah yang mana pelakunya dapat di hukum dengan hukuman hadd.

Higgs domino island (*aplikasi* yang berupa *game*) merupakan judi yang banyak dijumpai sekarang terkhusus dikalangan warga gampong dan mahasiswa yang ada di sekitaran banda aceh dan sekitarnya. permainan ini dilakukan yaitu dengan cara memasang taruhan besar atau kecil yang sudah tersedia didalam *aplikasi* itu. Bila mana pemasang bet (taruhan) itu menghasilkan gambar atau logo yang sama maka pemain mendapatkan

hadiah beberapa kali lipat dari bet atau taruhan dari jumlah yang dipertaruhkan.

Judi *online* adalah permainan yang memasang taruhan uang atau bentuk lain, melalui media Internet dan media sosial lainnya.⁶ Salah satu kemudahan yang disuguhkan pada aplikasi judi online ialah bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja dikarenakan bandar-bandar judi online yang tersebar di internet beroperasi selama 24 jam full, selain itu permainan tersebut dijalankan di warnet, tempat-tempat berwifi, atau melalui smartphone.

Judi *online* adalah permainan yang memasang taruhan uang atau bentuk lain, melalui media Internet dan media sosial lainnya ditambah lagi kondisi tersebut diperparah dengan adanya sarana *top up* (isi ulang) *chip* (koin emas) agar para gamer bisa terus memainkannya. Harganya pun beragam, misal 1B koin game Higgs Domino dijual Rp 75.000 sampai Rp 80.000. Harganya pun bisa lebih mahal, tergantung berapa jumlah koin emas yang ingin dibeli. Tak hanya itu, transaksi jual beli chip emas *game higgs domino* juga mulai dilakukan para penikmat *game* ini secara langsung, tidak lagi secara *online*.⁷

Dengan tergiurnya harga *chip* yang semakin naik para pelajar mulai melupakan aktivitasnya setiap harinya seperti belajar, sholat dan membantu

⁶ <http://aceh.tribunnews.com/> Bunyi Fatwa Ulama Aceh tentang Judi Online, Bagaimana Kaitannya dengan Game Domino? - Halaman all - Serambinews.com (tribunnews.com) diakses pada 22 juni 2022

⁷ <http://aceh.tribunnews.com/> Bunyi Fatwa Ulama Aceh tentang Judi Online, Bagaimana Kaitannya dengan Game Domino? - Halaman all - Serambinews.com (tribunnews.com)

orang tua. Bahkan sering kali peneliti menemukan ada pelajar yang dimintai tolong orang tuanya selalu menunda karena mereka sedang bermain *slot domino* tersebut.

Di antara dari semua pelajar yang diteliti oleh peneliti terdapat sejumlah dari kalangan pelajar di Desa Pasinan kecamatan Baureno yang tidak lepas dari permainan tersebut. Sering kali mereka lalai dalam kewajiban kesehariannya seperti belajar, mengerjakan sholat dan lain lain. Mereka bahkan sering kali berbicara kurang sopan terhadap orang yang lebih tua dan mementingkan *game* dari pada nasihat dari orang tua.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelajar di Desa Pasinan memainkan *aplikasi higgs domino*?
2. Bagaimana akhlak pelajar di Desa Pasinan?
3. Adakah pengaruh permainan *higgs domino* terhadap akhlak pelajar di Desa Pasinan?

C. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelajar di Desa Pasinan yang memainkan permainan *higgs domino*?
2. Untuk mengetahui akhlak pelajar di Desa Painan?
3. Untuk mengetahui pengaruh *higgs domino* terhadap akhlak pelajar di desa Pasinan

D. Signifikasi Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang bagaimana pengaruh *aplikasi higgs domino* terhadap akhlak pelajar di Desa Pasinan Kecamatan Baureno. Secara teoritis penelitian ini diharapkan sumbangan pikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan fenomena akhlak pelajar. Peneliti berharap bahwa dapat berguna bagi kalangan remaja terhadap fenomena yang terjadi di Desa Pasinan Kecamatan Baureno Secara praktis bagi instansi, penelitian ini bisa dijadikan sebagai bentuk bahan pertimbangan dan masukan mengenai pengaruh *aplikasi higgs domino* terhadap akhlak pelajar di desa pasinan kecamatan baureno, dan sebagai tugas akhir kuliah yaitu skripsi.

E. Hipotesis

Hipotesis pada umumnya digunakan untuk menggambarkan suatu hubungan dua variabel akibat. Hipotesis penelitian yaitu jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih di uji secara empiris atau belum terbukti.

Ha: Ada Pengaruh signifikan terhadap akhlak pelajar yang bermain *aplikasi higgs domino*

Ho: tidak ada pengaruh terhadap signifikan akhlak terhadap pelajar yang bermain *aplikasi higgs domino*

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi terhadap variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka berikut ini beberapa definisi operasional dari variabel yang digunakan, yaitu:

1. Pengertian Game

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, teknologi tidak hanya satu fungsi, tetapi diperlukan beberapa fungsi dan untuk kebutuhan orang. Klaim terhadap satu perangkat Banyak dari kegiatan ini mendorong kreativitas manusia untuk mengembangkan fungsi sendiri

2. *Higgs Domino*

Ada jutaan *game* di dunia saat ini. Dimulai dari ada juga *game offline* (tanpa *internet*). *online* (dengan bantuan *internet*), dan juga banyak permainan dari yang sederhana sampai yang kompleks, rumit dan bahkan beresiko uang.

3. Pengertian Akhlak

Moralitas secara etimologis berasal dari Arab moral dalam bentuk jamak. Ketika *muffrod* adalah *khuluq*. Kata *Khuluq* (bentuk *Mufrod* dari Akhlaq). berasal dari fi'il madzi *khalaqa*, yang bisa berarti bervariasi sesuai dengan masdar yang digunakan. Ada beberapa kata Arab yang memiliki akar kata yang sama dengan *al-khuluq* dengan arti lain ini. Karena ada akar yang sama arti yang berbeda dari kata-kata itu saling eksklusif dengan mengacu diantaranya adalah kata *alkhalaq* yang artinya

Penciptaan.⁸ Dalam bahasa, kata moralitas berasal dari bahasa arabnya yaitu *khuluq*, jamaknya adalah *akhlaq*.

4. Pengertian Pelajar

Dalam bahasa Indonesia, kata “pelajar” juga bisa berarti “pelajar, murid, dan mahasiswa”. Mereka semua menyampaikan citra seorang anak muda yang belajar untuk sekolah dan perguruan tinggi. Menurut Abudin Nata adalah pribadi yang menghargai pendidikan dan merupakan sifat Allah SWT yang juga dikenal sebagai Yang Maha Berkehendak. Pelajar disebut “mencari sesuatu dengan serius” dalam bahasa Arab dengan ungkapan “*tilmide*” (jama’ thalamidz) dan “*tholiq*” (jama’ thaulub). Kedua nama tersebut diterapkan pada murid secara keseluruhan.

G. Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti	Judul dan tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Evi Rahayu	Permainan game online aplikasi higgs domino island ditinjau dari pendapat hukum mazhab sayafi’I (2020)	Meneliti tentang permainan game online aplikasi higgs domino	1. Bulan penelitian 2. Fokus penelitian	Fokus pembahasan tentang aplikasi higgs domino

⁸ Alwan Khoiri dkk, *Akhlaq/tasawuf*, Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2005, hlm 5.

2.	Mhd. Alga Doni Aris Lubis	Persepsi masyarakat desa tanjung medan kecamatan kampong rakyat kabupaten labuhanbatu selatan provinsi Sumatra utara terhadap permainan game higgs domino island (2022)	1. Meneliti tentang pengaruh domino island di masyarakat 2. Tahun penelitian	1. Bulan penelitian 2. Lokasi penelitian	Membahas tentang pengaruh permainan higgs domino
3.	Febryani Umakamea	Perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar (dalam tinjauan modern) (2022)	1. perilaku pengiat game higgs domino 2. tahun penelitian	1. Lokasi penelitian 2. Fokus penelitian	Membahas tentang perilaku pengiat game domino di kota makassar

Untuk mengetahui posisi peneliti, penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada fokus pada penelitian dan variabel berikut yang digunakan. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dibahas sebelumnya, diketahui bahwa terdapat penelitian yang menggunakan *game aplikasi higgs domino* namun penggunaan dan fokus penelitiannya berbeda. Pada penelitian sebelumnya peneliti Evi Rahayu, Permainan *game online*

aplikasi higgs domino island ditinjau dari pendapat hukum *mahzab sayafi'i* digunakan untuk membatasi perilaku pemain.

Selanjutnya Mhd. Alga Doni Aris Lubis, Persepsi masyarakat desa tanjung medan kecamatan kampong rakyat kabupaten labuhanbatu selatan provinsi Sumatra utara terhadap permainan *game higgs domino island*. Febryani Umakamea, Perilaku sosial penggiat *game higgs domino* di kota Makassar (dalam tinjauan *modern*) untuk mengetahui bagaimana para pengguna *game higgs domino*.

Maka posisi peneliti ini lebih fokus untuk mengetahui pengaruh *aplikasi higgs domino* terhadap akhlak pelajar Desa. Oleh karena itu peneliti juga ingin mengetahui pengaruh yang ada dalam *game aplikasi higgs domino*, dan meneliti lebih lanjut pembahasan lebih lanjut yang belum diteliti yaitu pengaruh *aplikasi higgs domino terhadap* akhlak pelajar Desa Pasinan Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan kerangka skripsi yang didalamnya berisi tentang pokok permasalahan dalam penelitian yang penting untuk dibahas sekaligus mempermudah pembaca memahami isi penelitian ini. Penulis akan memberikan gambaran yang lebih jelas dengan menyusun sistematika sebagai berikut:

BAB 1 : Pendahuluan, berisi langkah-langkah penelitian yang ada kaitanya dengan rancangan penelitian yang ditulis secara umum dan

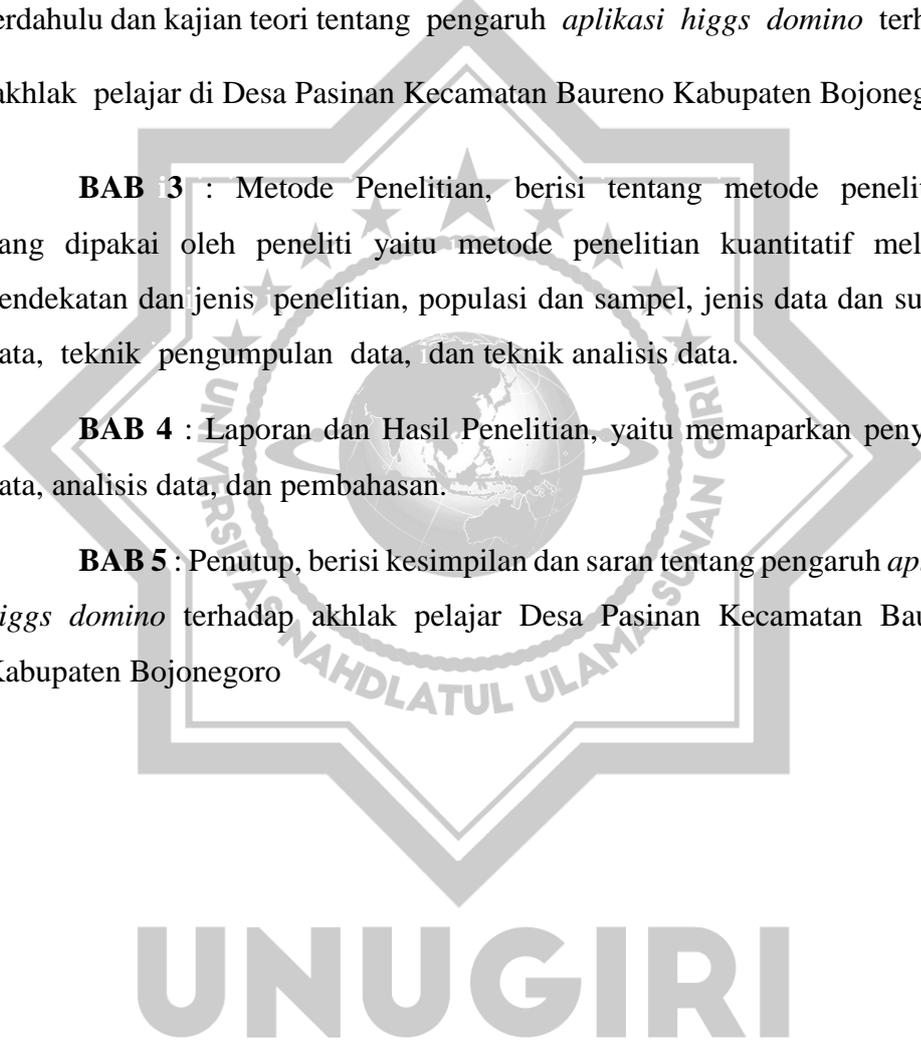
terdiri dari sub-bab berikut : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis, serta sistematika pembahasan.

BAB 2 : Kajian Teori, yang merupakan yang berisi tentang teori terdahulu dan kajian teori tentang pengaruh *aplikasi higgs domino* terhadap akhlak pelajar di Desa Pasinan Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro

BAB 3 : Metode Penelitian, berisi tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti yaitu metode penelitian kuantitatif meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB 4 : Laporan dan Hasil Penelitian, yaitu memaparkan penyajian data, analisis data, dan pembahasan.

BAB 5 : Penutup, berisi kesimpulan dan saran tentang pengaruh *aplikasi higgs domino* terhadap akhlak pelajar Desa Pasinan Kecamatan Baureno Kabupaten Bojonegoro



UNUGIRI