

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah permainan berasal dari kata dasar “permainan”. Permainan biasanya dimainkan untuk bersenang-senang, baik menggunakan peralatan khusus maupun tidak. Sehingga, kata main merupakan kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati orang yang bermain. Menurut Desmita, permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan sematamata untuk aktivitas tersebut dan bukan ingin memperoleh sesuatu atau keuntungan dari aktivitas tersebut.¹

Berbagai jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak, seperti kelereng dan lempar gelang karet, sering kali terdapat unsur perjudian dalam skala kecil karena melibatkan taruhan. Selain anak-anak, orang dewasa juga terlibat dalam berbagai permainan, termasuk kartu, dadu, serta berbagai olahraga dan permainan yang seringkali tidak terlepas dari elemen perjudian.²

Berbicara mengenai karet gelang, karet gelang sendiri merupakan potongan karet berbentuk seperti gelang yang digunakan untuk mengikat barang. Karet gelang tersedia dalam berbagai ukuran, mulai dari yang kecil

¹ AbdulRazak and Abdulroya Panaemalae, *Book Two International Conference Proceeding: Konsepsi Dan Implementasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, ed. by Muhammad Edi Kurnanto & Syamsul Kurniawan (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2017), h. 111

² Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1981), h. 57

hingga besar, serta dari yang tebal hingga yang tipis.³ Karet gelang merupakan potongan karet berbentuk melingkar seperti gelang yang dibuat dari bahan alami getah pohon karet. Karet gelang memiliki fungsi utama untuk mengikat. Misalnya di rumah makan masih banyak yang menggunakan karet gelang sebagai pengikat untuk nasi yang telah dibungkus untuk diberikan kepada pembeli. tak sedikit dari kita yang sering mengabaikan keberadaannya. Padahal sebenarnya karet gelang memiliki banyak kegunaan untuk kehidupan sehari-hari. Tanpa disadari kegunaan karet gelang ini juga bisa mempermudah kita dalam keseharian. Kegunaan karet gelang untuk mengikat, menandai halaman buku saat terakhir membaca dan bisa juga sebagai penanda gelas cangkir saat ada acara agar tidak tertukar. Tiga dimensi utama karet gelang adalah ketebalan, lebar, dan panjang. Panjang karet gelang sama dengan setengah kelilingnya. Lebar adalah jarak antara dua tepi potongan, sedangkan tebal adalah jarak antara permukaan dalam dan luar. Pembuatan karet gelang sangatlah mudah. Karet yang berbentuk silinder panjang (seperti tabung) dibagi menjadi karet gelang setebal 2 mm.⁴

Umat Islam bebas bermain dan menghibur diri dengan apa saja sesuai keyakinan Islam, namun dilarang jika permainan tersebut mengandung unsur perjudian (*maisir*). Seorang Muslim sejati tidak diperbolehkan menggunakan permainan judi sebagai alat untuk mendapatkan uang dalam bentuk apa pun, juga tidak boleh

³ Sri Hartatik and Dewi Widiani Rahayu, 'Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional "Lempar Karet" Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar', *Education and Human Development Journal*, 3, 2 (2018), 152 <<https://doi.org/10.33086/ehdj.v3i2.55>>.

⁴ Sepriyanto and Sigit Kurniawan, 'Rancang Bangun Mesin Pemotong Karet Gelang', *Jurnal Inovator*, 4.1 (2021), 5 <<https://doi.org/10.37338/ji.v4i1.160>>.

digunakan sebagai bentuk hiburan atau untuk menghabiskan waktu.⁵

Judi, yang dalam bahasa Arab disebut *al-Maysir* dan dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *gambling*, adalah permainan yang melibatkan taruhan uang atau harta dengan cara mempertaruhkan sejumlah uang atau harta pada hasil tebakan yang bergantung pada kebetulan. Tujuan dari judi itu sendiri adalah untuk memperoleh kembali uang atau harta yang dipertaruhkan. Dalam konteks ini, judi merujuk pada segala bentuk permainan yang mengandung unsur taruhan, di mana pemenang berhak atas taruhan tersebut.⁶

Perjudian dilarang dalam Islam sebagai tanda amal, karena perjudian dapat menyebabkan kerugian bagi diri sendiri dan orang lain. Firman Allah Swt dalam surah Al-Baqarah: 219 berikut.

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْغَفْوُ ۚ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar⁶⁴) dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir” (Q.S. Al- Baqarah:219)

Di Indonesia, perjudian dianggap sebagai bentuk kejahatan berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum

⁵ Yusuf Qardhawi, *Halal Dan Haram, Terjemahan Mu'ammal Hamidy*. (Surabaya: Bina Ilmu, 2007), h. 350

⁶ Dahlia H. Ma'u, 'Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam)', *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 5, 2 (2016).

Pidana (KUHP), khususnya diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis. Setelah diterbitkannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, hukuman bagi pelaku perjudian kemudian telah diperberat.

Dalam perjudian, terdapat unsur minat, harapan yang terus meningkat, dan ketegangan akibat ketidakpastian kemenangan atau kekalahan. Ketidakpastian ini menimbulkan dorongan yang kuat untuk terus bermain, yang pada akhirnya dapat menyebabkan nafsu berjudi seseorang sulit dikendalikan.

Membedakan dengan jelas antara perjudian dan permainan atau aktivitas lainnya bisa sangat sulit karena spekulasi yaitu kemungkinan mendapatkan keuntungan atau mengalami kerugian berperan dalam berbagai jenis aktivitas atau kegiatan manusia. Jika sebuah usaha melibatkan unsur kebetulan dalam mendapatkan hasilnya, maka aktivitas tersebut dapat dikategorikan sebagai perjudian.⁷

Desa Sungai Ipuh Satu merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Selagan Raya Kabupaten Mukomuko Provinsi Bengkulu. Desa ini mempunyai berbagai macam permainan tradisional, salah satunya adalah permainan karet gelang yang sampai saat ini masih sering dimainkan. Karet gelang yang digunakan hanya karet gelang berukuran besar yang berwarna hijau. Kejujuran dan sportifitas adalah ciri khas dari permainan tradisional. Setiap permainan biasanya melibatkan beberapa tahapan, yaitu persiapan, awal permainan, pelaksanaan, dan akhir permainan.⁸ Permainan tradisional karet gelang tersebut sering kali dilakukan mulai dari anak-anak hingga orang

⁷ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*,... h. 61-62.

⁸ AbdulRazak and Abdulroya Panaemalae, *Book Two*... h. 112

dewasa. Dimana permainan tersebut dilakukan untuk mengisi masa luang mereka.

Di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya Kabupaten Mukomuko karet gelang digunakan sebagai alat permainan, untuk memulai permainan, pemain harus memiliki karet gelang. Jika tidak memiliki karet gelang, pemain dapat memasang sejumlah uang sebagai pengganti. Permainan karet gelang ini bisa di ikuti mulai dari dua orang pemain bahkan sampai puluhan pemain. Karet gelang itu nantinya akan dipasang kepada satu atau dua orang pemain yang bertanggung jawab untuk mengumpulkan semua karet gelang serta sebagai orang yang akan menentukan pemenang dengan cara mengikat sejumlah karet pemain pada satu tali saja diantara tali lainnya yang berjumlah sebanyak pemain. Kemudian pemain memegang tali masing-masing yang dipilih dengan sistem rebutan, dan tali yang berisikan karet gelang maupun uang adalah pemain yang dinyatakan pemenang. Media tali yang digunakan bisa berupa daun pisang, daun kelapa dan lain sebagainya. Pemenang akan menjadi penanggung jawab (tempat memasang karet gelang selanjutnya) dan begitu juga seterusnya.

Untuk menggali lebih dalam mengenai permasalahan yang di atas, maka peneliti bermaksud melakukan kajian yang lebih dengan menyusun penelitian yang berjudul **“Analisis Praktik Permainan *Kajai* (Karet Gelang) Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif di Indonesia (Studi Kasus di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko).”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat rumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik permainan *kajai* (karet gelang) di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko?
2. Bagaimana perspektif hukum Islam dan hukum positif di Indonesia mengenai praktik permainan *kajai* (karet gelang) di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui praktik permainan *kajai* (karet gelang) di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko
2. Untuk mengetahui perspektif hukum Islam dan hukum positif di Indonesia mengenai praktik permainan *kajai* (karet gelang) di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko.

D. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memperluas wawasan mengenai praktik permainan *kajai* (karet gelang), khususnya dalam bidang hukum Islam dan hukum positif di Indonesia. Diharapkan juga dapat bermanfaat sebagai bahan referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya.

2. Praktis

Dalam praktiknya, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan wawasan kepada masyarakat dan pemangku kepentingan mengenai pentingnya mempertimbangkan aspek hukum dalam penerapan budaya tradisional.

Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman kita tentang hak dan tanggung jawab yang terkait dengan permainan tradisional.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang-orang membuat keputusan yang lebih cerdas ketika memutuskan apakah akan berpartisipasi dalam memainkan permainan ini atau permainan lainnya.

E. Penelitian Terdahulu

Sejauh yang peneliti teliti, belum ada judul penelitian yang memiliki judul yang sama dengan penelitian ini. Namun untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan komprehensif, peneliti menggunakan beberapa referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya.

1. Skripsi yang ditulis oleh Fitri Juwita Sari dengan judul "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Lomba Kicau Burung (Studi Di Jenggalu Adventure Camp Lingkar Barat Kota Bengkulu)".⁹ Adapun hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa: dimana sebelum memulai perlombaan pihak penyelenggara menyiapkan semua yang di perlukan menggunakan modal pihak penyelenggara terlebih dahulu setelah itu, peserta yang mengikuti perlombaan diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan cara membeli tiket pendaftaran kepada panitia perlombaan, pembelian tiket ini pada dasarnya penarikan dana partisipasi dana peserta yang digunakan sebagai hadiah uang tunai, yang akan diterima peserta. Dan sisanya untuk mengganti modal pihak penyelenggara yang digunakan sebelumnya. Serta praktik Usaha kicau Burung di Komunitas Jenggalu Adventure Camp (JAC) Lingkar Barat Kota Bengkulu Ditinjau dari Hukum Ekonomi Syariah, belum sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah

⁹ Fitri Juwita Sari, *Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Lomba Kicau Burung (Studi Di Jenggalu Adventure Camp Lingkar Barat Kota Bengkulu)*, (Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

karena hadiah yang diberikan kepada pemenang masih mengandung unsur maysir, adanya maysir dilihat dari sumber dana hadiah yang diberikan kepada para peserta, yaitu uang tunai yang digunakan untuk hadiah tersebut berasal dari uang pendaftaran peserta, hal ini mengindikasikan adanya unsur maysir dalam perlombaan. Meskipun tidak ada niat dari para peserta untuk melakukan perjudian atau motif perlombaan bukanlah untuk memperoleh hadiah perlombaan terdapat unsur maysir tersebut tetap tidak diperbolehkan. Dari hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas terdapat kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas tentang perjudian, perbedaannya terdapat pada objek penelitian, pada penelitian Fitri Juwitta Sari objek penelitiannya ialah Lomba Kicau Burung sedangkan penelitian ini memfokuskan tentang praktik permainan *kajai* (karet gelang) di Desa Sungai Ipuh Satu Kecamatan Selagan Raya Kabupaten Mukomuko.

2. Skripsi yang ditulis oleh Khoerus Sabikin yang berjudul "Tinjauan Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif Terhadap Tindak Pidana Judi Gantangan Kicau Burung Latihan Bersama (Study Praktik Kicau Burung Di Desa Tamansari Mranggen)".¹⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: permainan judi gantangan atau kicau burung latihan bersama adalah termasuk dalam permainan judi seperti bagaimana yang disebutkan dalam pasal 303 KUHP dan dalam al-Qur'an dan Hadits. Adapun sanksi menurut pasal 303 ayat (1) KUHP

¹⁰ Khoerus Sabikin, 'Tinjauan Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif Terhadap Tindak Pidana Judi Gantangan Kicau Burung Latihan Bersama (Study Praktik Kicau Burung Di Desa Tamansari Mranggen)' (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2020).

diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau denda paling banyak Rp. 25.000.000; (dua puluh juta rupiah) bagi penyedia tempat dan pasal 3030 bis KUHP diancam dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 10.000.000; (sepuluh juta rupiah) bagi pelaku adapun sanksi menurut kepastian hukum islam bahwa hukuman bagi pelaku tindak pidana perjudian tersebut dapat diancam dengan hukuman ta'zir atau merupakan hak Ulil Amri dengan standar ukurannya dapat melihat beberapa asas yang sudah ditetapkan dalam al-Quran dan Hadits. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai permainan, perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Khoerus Sabikin berfokus kepada sanksi tindak pidana bagi pelaku judi Gantangan Kicau Burung Latihan Bersama Menurut Hukum Pidana Islam, sedangkan penelitian ini memfokuskan bagaimana perspektif hukum Islam dan hukum positif di Indonesia mengenai praktik permainan *kajai* (gelang karet) di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko.

3. Skripsi yang ditulis oleh Eryanti, yang berjudul "Kegemaran Ibu-Ibu Rumah Tangga Pada Judi Kartu Di Desa Tokke Kecamatan Malangke",¹¹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Faktor penyebab kegemaran ibu-ibu rumah tangga di Desa Tokke Kecamatan Malangke pada judi kartu yakni merasa bosan dan jenuh dengan kegiatan sehari-hari yang hanya tinggal di rumah saja mengerjakan pekerjaan rumah tangga dan berjudi juga sebagai tempat untuk saling bertukar cerita tentang permasalahan pribadi. Faktor lingkungan dan ekonomi

¹¹ Eryanti, '*Kegemaran Ibu-Ibu Rumah Tangga Pada Judi Kartu Di Desa Tokke Kecamatan Malangke*' (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021).

juga menjadi salah satu penyebab perjudian. Respon terhadap kegemaran judi kartu dikalangan ibu-ibu rumah tangga yang terlibat dalam perjudian tersebut yakni ada yang setuju dan ada yang tidak setuju, keluarga yang setuju menganggap bahwa perilaku berjudi tidak menjadi masalah asalkan tidak mengganggu pekerjaan rumah dan mengurus suami dan anak. Sedangkan yang tidak setuju menganggap bahwa perilaku berjudi yang dilakukan oleh ibu rumah tangga adalah melanggar agama dan norma, dan dapat ditiru oleh orang lain terutama anak, dan menimbulkan rasa malu di dalam keluarga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah, dalam penelitian Eryanti membahas mengenai faktor-faktor yang menyebabkan kegemaran ibu-ibu rumah tangga pada judi kartu di desa Tokke Kecamatan Malangke, sedangkan penelitian peneliti membahas mengenai apakah praktik permainan *kajai* (karet gelang) sesuai dengan perspektif hukum Islam dan hukum positif di Indonesia.

4. Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran yang ditulis oleh Imam Muhsin, Berjudul “Permainan Lempar Karet Gelang Untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Madrasah Ibtidaiyah”.¹² Dengan hasil Permainan Lempar Karet gelang yang telah dimodifikasi bisa meningkatkan kemampuan hitung perkalian dasar siswa, intensitas permainan yang tinggi menjadikan mereka hafal perkalian dasar, yakni perkalian bilangan 1 sd 10. Meningkatnya penguasaan hitung perkalian dasar akan membawa peningkatan pada kemampuan dalam

¹² Imam Muhsin, 'Permainan Lempar Karet Gelang Untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 1 (2023) <<https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2065>>.

menyelesaikan perkalian dengan bilangan yang lebih besar. Kemampuan menguasai hitung perkalian dasar menjadi syarat mutlak untuk bisa menghitung perkalian di level selanjutnya (misalnya perkalian bilangan dua angka dengan bilangan 2 angka). Peneliti yang telah dipaparkan tersebut belum pernah meneliti terhadap masalah yang akan diteliti. Sehingga peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang masalah permainan *kajai* (karet gelang) dari perspektif hukum Islam dan hukum positif di Indonesia (studi kasus di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko)."

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan pendekatan penelitian

a. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik kualitatif sendiri merupakan suatu prosedur yang menggunakan pendekatan data untuk memperkenalkan suatu fenomena dan menghasilkan analisis deskriptif dari objek penelitian dalam bentuk kalimat lisan. Karena responden penelitian diwawancarai secara langsung, maka penelitian kualitatif memerlukan keahlian tingkat tinggi dari pihak peneliti.¹³ Tujuan penelitian kualitatif adalah mengidentifikasi suatu fenomena dalam suatu kategori, menganalisisnya menggunakan data yang dikumpulkan di lapangan, dan kemudian mengkategorikan gejala-gejala yang memiliki karakteristik serupa untuk menciptakan suatu teori.¹⁴

¹³ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, ed. by Try Koryati (Jogjakarta: Penerbit Kbm Indonesia, 2021), h. 6

¹⁴ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian...* h. 9

b. Pendekatan penelitian

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Dalam teknik penelitian ini, individu atau kelompok individu diminta untuk melaporkan atau menceritakan kembali peristiwa dan fenomena yang terjadi dalam kehidupannya. Informasi ini diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi deskriptif.

Selain itu, pendekatan ini mengumpulkan informasi langsung dari informan dan berkonsentrasi pada “siapa, apa, dan di mana” suatu peristiwa atau pengalaman terjadi.¹⁵

2. Waktu dan Tempat penelitian

a. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan peneliti selama 6 bulan, mulai pada bulan Juli 2024. Periode ini digunakan mulai dari pembuatan dan bimbingan proposal, sampai dilakukannya penelitian.

b. Tempat penelitian

Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko, peneliti mempelajari atau menganalisis secara langsung bagaimana praktik bermain *kajai* (karet gelang) digolongkan sebagai perjudian atau yang lainnya.

3. Sumber atau Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi.¹⁶ Makna informasi di sini dapat dikatakan sama dengan responden apabila keterangannya digali oleh pihak peneliti. Untuk menentukan informan

¹⁵ Tamaulina Br. Sembiring, *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)* (Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2024), h. 80-81

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineke Cipta, 2006), h. 145

penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik Purposive Sampling. Purposive Sampling merupakan metode serta cara pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Sampel yang dipilih berdasarkan pada ciri-ciri yang dimiliki subjek sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.¹⁷

4. Sumber dan Teknik pengumpulan data

a. Sumber data

1) Data primer

Artinya, data penelitian ini diperoleh langsung dari lokasi penelitian lapangan dan langsung dari individu atau pihak-pihak yang terlibat dalam peristiwa yang diteliti. Hal ini dilakukan dengan mewawancarai mereka secara langsung yang merupakan data utama penelitian ini.

2) Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang berkaitan dengan inti permasalahan. Data ini diperoleh dari sumber perpustakaan seperti artikel akademis, jurnal, literatur, dan buku-buku yang berkaitan dengan topik penelitian peneliti.

b. Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan pengamatan secara langsung dan teliti oleh peneliti terhadap suatu objek di lokasi penelitian, kemudian mencatat informasi terkait pelaksanaan permainan karet gelang di Desa Sungai ipuh, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko.

¹⁷ Haris Hardiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), h. 106

2) Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari narasumbernya. Ini melibatkan percakapan antara pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.¹⁸

3) Dokumentasi

Dokumen dapat dipahami sebagai rekaman mengenai peristiwa yang telah berlalu, yang bisa berupa teks, gambar, atau karya seni. Dokumen yang berbentuk teks mencakup catatan pribadi, riwayat hidup, narasi, biografi, dan kebijakan. Dokumen dalam bentuk gambar meliputi foto, ilustrasi, dan sketsa, sementara dokumen berbentuk karya seni mencakup lukisan, patung, dan film. Dalam penelitian kualitatif, studi dokumen berfungsi sebagai pelengkap untuk metode observasi dan wawancara. Dengan memanfaatkan berbagai jenis dokumen, studi dokumen dapat memperkaya penelitian dengan memberikan wawasan tentang berbagai aspek kehidupan atau fenomena yang sedang diteliti.¹⁹

5. Teknik analisis data

Noeng Muhadjir mengemukakan pengertian analisis data sebagai “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan

¹⁸ Haris Herdiansyah, *Wawancara Observasi Dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 29

¹⁹ Tamaulina Br. Sembiring, *Buku Ajar*,... h. 183

pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.”²⁰

Sehingga dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan yaitu Teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan ketika proses pengumpulan data sedang berlangsung. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa metode atau Teknik pengolahan data kualitatif dapat dilakukan melalui tiga tahap, yakni data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing/verification*.

a. Data *reduction* (reduksi data)

Adalah data yang diperoleh dari lapangan. Jumlahnya tentu banyak dan dalam bentuk yang tidak sekukuh data kuantitatif. Oleh karena itu, dapat dilakukan reduksi data yang berarti merangkum dan memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak diperlukan.

b. Data *display* (penyajian data)

Setelah di reduksi, maka tahap selanjutnya adalah menampilkan atau menyajikan data agar memiliki fasilitas yang lebih jelas. Penyajian data yang dimaksud disini dapat sederhana tabel dengan format yang rapi, grafik, *chart*, *pictogram* dan sejenisnya.²¹

c. *Conclusion drawing/verification* (menarik Kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif Miles dan Huberman adalah penarikan Kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan sifatnya masih sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila

²⁰ Ahmad Rijali, 'Analisis Data Kualitatif', *Jurnal Alhadharah*, 17, 33 (2018), 84 <<https://doi.org/https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>>.

²¹ Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Harfacreative, 2023), h. 132

bukti yang valid dan konsisten saat peneliti Kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan Kesimpulan yang kredibel.²²

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : berisi pendahuluan, yang membuat uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : merupakan bagian dari landasan teori, pada bab ini berisi tentang landasan teori yang akan di angkat dalam penelitian ini, yaitu teori-teori mengenai hukum Islam, hukum positif, perjudian, dan mengenai teori permainan.

BAB III : berisi tentang gambaran objek, deskripsi wilayah penelitian, sejarah singkat kabupaten mukomuko, sejarah dan adat istiadat desa Sungai Ipuh, sejarah Desa Sungai Ipuh Satu, letak dan keadaan demografis Desa Sungai Ipuh Satu, dan gambaran mengenai permainan *kajai* (karet gelang).

BAB IV : bagian ini akan menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian, yaitu bagaimana praktik permainan *kajai* (gelang karet) di Desa Sungai Ipuh Satu dan bagaimana perspektif hukum Islam dan hukum positif yang berlaku di Indonesia terhadap permainan *kajai* (karet gelang) yang terdapat di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko

BAB V : merupakan bab terakhir atau penutup sebagai hasil akhir dari penelitian sekaligus merupakan akhir dari pembahasan penulisan penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran.

²² Abdul Fattah Nasution, Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian*,... h.