

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman sekarang menunjukkan kemajuan pesat dalam berbagai bidang, termasuk pemikiran dan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi dan juga pemikiran banyak yang bisa menjadi hal positif, seperti kita dapat mempelajari dan juga membantu kita dalam mengembangkan ilmu pengetahuan kita tentang semua yang ada dimuka bumi ini, dan juga bisa membawa kita kepada hal yang negatif contohnya seperti perjudian. Perjudian adalah fenomena yang tak dapat disangkal keberadaannya dalam masyarakat. Bahkan, praktik perjudian ini bukanlah sesuatu yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, karena sudah ada sejak dahulu hingga saat ini.

Dalam KBBI, pengertian judi adalah permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan.¹ Secara definisi, judi online adalah perjudian yang diakses via perangkat

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 479.

elektronik dengan perantara internet. Istilah Arabnya, *maisir* (ميسر), diambil dari kata *yusr* (يسر) yang berarti sesuatu yang mudah dilakukan.² Penamaan *maisir* pada judi merujuk pada kemudahan memperoleh keuntungan materi sekaligus risiko kehilangan harta secara tiba-tiba. Di sisi lain, *maisir* juga bermakna proses pemotongan dan pembagian. Cakupan perjudian meliputi semua kesepakatan taruhan terkait penetapan hasil suatu pertandingan atau permainan, sekalipun yang bertaruh tidak turut bermain, beserta segala bentuk pertaruhan lain yang sejenis.³

Aktivitas perjudian dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk aspek ekonomi dan sosial. Dorongan untuk memperbaiki kondisi finansial sering kali mendorong seseorang melanggar norma masyarakat dan ketentuan hukum. Meskipun keinginan untuk meningkatkan taraf hidup pada dasarnya positif, hal ini menjadi problematis ketika ditempuh dengan cara-cara

² Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia*, (Jakarta:Hida Karya Agung, 1972), hlm. 509.

³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah* (Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an) Vol.III, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 192.

yang tidak sah, seperti praktik perjudian online yang secara tegas dilarang oleh hukum dan agama.⁴

Perjudian merupakan fenomena yang sudah umum ditemukan di kalangan masyarakat, Judi online telah memunculkan kekhawatiran baru, terutama terkait kecanduan dan dampak negatif pada kesehatan mental. Generasi Z, yang tumbuh dalam era digital, semakin terpapar pada iklan dan promosi perjudian, menjadikannya kelompok yang rentan. Generasi yang lahir dengan banyak akses kemudahan menuju internet yang dimana menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap hiburan secara digital, termasuk judi online.

Dampak yang dialami oleh gen Z dalam keterkaitan dalam praktik judi online yaitu Keterlibatan dalam judi online dapat menyebabkan kecanduan, yang berdampak pada kesehatan mental dan fisik. Pengguna dapat menghabiskan waktu dan uang secara berlebihan, mengabaikan tanggung jawab dan aktivitas sehari-hari. Banyak gen Z yang mungkin tidak memiliki

⁴ Fernando, *Persepsi Generasi Z Terhadap Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (Mpu) No. 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online*, (Aceh: UIN Ar-Raniry 2022), hlm. 1.

pemahaman yang cukup tentang manajemen keuangan, sehingga terjebak dalam hutang akibat kalah dalam perjudian. Ini dapat menyebabkan stres dan masalah keuangan jangka panjang. Dampak Psikologis Keterlibatan dalam judi dapat menyebabkan kecemasan, depresi, dan masalah kesehatan mental lainnya. Perasaan gagal atau kehilangan dapat mempengaruhi kepercayaan diri dan kesejahteraan emosional. Sedangkan Persepsi Sosial, Judi online dapat mempengaruhi cara pandang generasi Z terhadap resiko dan pengambilan keputusan. Keterlibatan dalam aktivitas ini mungkin Dianggap sebagai hal yang normal, yang dapat membentuk pola perilaku berisiko di masa depan. Oleh karena itu hal ini menjadi tantangan baru dalam konteks moral dan etika, terutama ketika mempertimbangkan ajaran islam yang melarang praktik perjudian.⁵

Dalam ajaran Islam, praktik perjudian yang dikenal dalam Al-Qur'an dengan istilah *maysir* merupakan perbuatan yang dilarang. Larangan tersebut ditegaskan dalam beberapa ayat,

⁵ Parulian Fernando, "Persepsi Generasi Z Terhadap Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (Mpu) No. 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online (Suatu Penelitian Di Kecamatan Jaya Baru Kota Banda Aceh)". (Aceh: UIN Ar-Ranairy, 2022). hlm. 14.

mengingat Al-Qur'an berfungsi sebagai pedoman hidup bagi umat muslim. Di dalamnya terkandung berbagai perintah yang wajib dilaksanakan serta larangan yang harus dihindari sebagai bagian dari tuntunan menjalani kehidupan di dunia sesuai dengan kehendak Allah SWT. Dalam ajaran Islam, judi dikenal memiliki dampak negatif yang jauh lebih besar dibandingkan potensi manfaat yang mungkin ditawarkannya. Al-Qur'an secara tegas menyoroti hal ini melalui penggunaan kata *maysir*, yang merujuk pada praktik perjudian. Istilah ini disebutkan dalam tiga ayat, yakni surah al-Baqarah ayat 219, serta surah al-Mā'idah ayat 90 dan 91. Ketiga ayat tersebut mengaitkan judi dengan kebiasaan-kebiasaan tercela yang marak terjadi pada masa jahiliyyah, seperti konsumsi khamr dan pengorbanan untuk berhala. Dalam Surah Al-Baqarah ayat 219, Allah menyatakan bahwa meskipun dalam khamar dan perjudian (*maysir*) terdapat beberapa sisi manfaat bagi manusia, namun sisi mudaratnya jauh lebih besar dan merugikan. Sedangkan dalam Surah Al-Mā'idah ayat 90–91, perjudian digolongkan sebagai perbuatan keji yang berasal dari godaan setan, yang dapat memicu permusuhan dan kebencian di

antara sesama, serta menghalangi manusia dari mengingat Allah dan melaksanakan salat. Dengan demikian, ketiga ayat ini menegaskan bahwa judi merupakan perilaku yang bertentangan dengan prinsip moral dan spiritual Islam.⁶

Dalam Surah Al-Baqarah ayat 219, Allah SWT menjelaskan bahwa baik khamar (minuman memabukkan) maupun maisir (perjudian) mengandung unsur dosa yang besar, meskipun di dalamnya terdapat beberapa manfaat bagi manusia. Namun, nilai kemudarannya jauh lebih besar dibandingkan manfaat yang mungkin diperoleh. Manfaat yang dimaksud dalam konteks *maysir*, terutama pada masa jahiliyah, hanya dirasakan oleh pihak yang menang. Misalnya, dalam praktik permainan *al-mukhātarah*, pemenang dapat dengan mudah memperoleh harta benda dari pihak yang kalah sebagai hasil taruhan. Sementara dalam bentuk *al-tajzi'ah*, kemenangan memberikan kepuasan emosional dan kebanggaan. Meskipun demikian, ayat ini menegaskan bahwa maisir termasuk dalam kategori dosa besar

⁶ Fernando, *Persepsi Generasi Z Terhadap Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (Mpu) No. 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online*, (Aceh: UIN Ar-Raniry 2022), hlm. 5.

yang dilarang secara tegas dalam Islam. Penegasan yang sejalan juga ditemukan dalam Surah Al-Mā'idah ayat 90, di mana Allah SWT menyebut bahwa *maisir* adalah perbuatan yang najis dan termasuk dalam praktik setan, sehingga wajib dijauhi oleh kaum Muslimin. Judi tidak hanya menyebabkan pertengkaran dan permusuhan di antara pelakunya bahkan bisa berujung pada tindak kekerasan atau pembunuhan tetapi juga menghalangi seseorang dari mengingat Allah SWT dan menjalankan ibadah, seperti salat. Kecanduan terhadap judi dapat menyebabkan pelakunya lalai terhadap tanggung jawab spiritual dan sosial. Oleh karena itu, larangan terhadap *maisir* sangat relevan dan mendesak, mengingat dampak destruktifnya yang mirip dengan *khamar*. Keduanya sama-sama membawa kerusakan, baik pada individu, keluarga, maupun tatanan masyarakat secara umum. Pecandu *khamar* dan pecandu judi sama-sama berada dalam kondisi lalai yang menjauhkan mereka dari ketaatan kepada Allah SWT dan mengabaikan tanggung jawab terhadap sesama manusia.⁷

⁷ Mu'ammal Hamidy, et.al terjemahan Nailul Authar, jilid 6,

Pada masa jahiliyah, masyarakat Arab sudah mengenal beragam jenis perjudian yang meluas dalam kehidupan sosial mereka. Salah satu bentuk judi yang cukup terkenal adalah *al-maysir*, yang terdiri dari dua varian utama, yakni *al-mukhātarah* dan *al-tajzi'ah*. Dalam praktik *al-mukhātarah*, beberapa pria biasanya dua orang atau lebih bertaruh dengan harta benda bahkan sampai mempertaruhkan istri mereka dalam sebuah permainan. Pemenang dari taruhan tersebut memperoleh hak penuh atas seluruh yang dipertaruhkan, termasuk istri pihak yang kalah. Perempuan yang dijadikan taruhan itu kemudian dapat diperlakukan sesuka hati oleh pemenang jika ia tertarik, perempuan tersebut bisa dijadikan istri, namun jika tidak, dia akan dijadikan budak atau gundik tanpa memperoleh hak-hak yang semestinya. Bentuk perjudian yang sangat merendahkan martabat manusia ini diriwayatkan oleh Ibnu Abbas, dan mencerminkan betapa rusaknya sistem sosial kala itu, di mana perempuan diperlakukan sebagai objek taruhan yang tidak memiliki kuasa atas dirinya sendiri. Fenomena ini menunjukkan

bahwa judi pada masa Jahiliyah bukan hanya merugikan secara materi, tetapi juga melecehkan nilai-nilai kemanusiaan dan moral.⁸

Menurut keterangan Imam Al-Qurthubi, permainan *At-Tajzi'ah* melibatkan sepuluh orang laki-laki dan dimainkan menggunakan alat yang terbuat dari potongan kayu, mengingat pada masa tersebut bahan seperti kertas belum dikenal atau digunakan secara luas. Permainan ini melibatkan sepuluh jenis kartu dengan total 28 bagian, terdiri dari tujuh kartu bernilai. Jenis-jenis kartu tersebut meliputi *Al-faz* (1 bagian), *At-tau'am* (2 bagian), *Ar-raqib* (3 bagian), *Al-halis* (4 bagian), *An-nafis* (5 bagian), *Al-musbil* (6 bagian), dan *Al-mu'alli* (7 bagian), serta tiga kartu kosong yang dikenal sebagai *As-Safih*, *Al-manih*, dan *Al-waqd*. Dalam pelaksanaan permainan, seekor unta disembelih kemudian, potongan-potongan tersebut dibagi menjadi 28 bagian, disesuaikan dengan jumlah kartu yang diperlukan. Seluruh potongan itu lalu dimasukkan ke dalam sebuah karung dan dikocok hingga tercampur secara merata, dan dibagikan satu

⁸ Mu'ammal Hamidy, et.al terjemahan Nailul Authar, jilid 6, (Surabaya Bina Ilmu, 1993), hlm. 2991.

per satu kepada para peserta. Para pemain berhak mendapat bagian daging unta sesuai nilai kartu yang mereka peroleh, sementara tiga orang yang mendapatkan kartu kosong harus menanggung biaya pembelian unta tersebut. Uniknya, para pemenang tidak mengambil bagian daging mereka, melainkan membagikannya seluruhnya kepada orang-orang miskin. Namun demikian, permainan ini justru menimbulkan dampak sosial yang buruk, di mana para pemenang biasanya menyombongkan diri dan membanggakan suku mereka, sambil menghina pihak yang kalah beserta kabilahnya. Akibatnya, seringkali terjadi perselisihan, percekocokan, bahkan hingga pembunuhan dan peperangan antar suku.⁹

Dari penjelasan tersebut, tampak jelas betapa negatifnya pengaruh praktik perjudian di masa jahiliah, terutama dalam bentuk *al-Mukātarah* yang sangat tidak manusiawi karena menjadikan istri sebagai objek taruhan, maupun *al-Tajzi'ah* yang merusak hubungan sosial melalui pelecehan antarkabilah. Praktik-praktik semacam ini sangat bertentangan dengan nilai-

⁹ Abdul Aziz Dahlan et.al (Editor)., Ensiklopedi Hukum Islam, Jilid III, (Jakarta : Ichtiar Baru Van Hoeve, 1996), hlm. 1053

nilai Islam yang menjunjung tinggi martabat kemanusiaan dan menjaga keharmonisan sosial.

Pada masa pra-Islam (*jahiliyah*), maisir merupakan praktik yang sangat umum di kalangan masyarakat Arab. Mereka memainkan permainan untung-untungan seperti *azlam*, yaitu undian menggunakan anak panah tanpa mata untuk menentukan siapa yang berhak atas harta tertentu, seperti hasil sembelihan atau rampasan perang. Meskipun kadang diklaim sebagai bentuk sosial untuk membantu orang miskin, praktik maisir ini menimbulkan banyak permusuhan dan pertikaian. Ketika Islam datang, maisir tidak langsung diharamkan secara total, tetapi melalui tahapan yang penuh hikmah. Tahap awalnya adalah pengenalan melalui Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 219, yang menyatakan bahwa maisir memiliki dosa besar meski ada sedikit manfaat, tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya. Kemudian, pada tahap berikutnya, Allah SWT secara tegas mengharamkan maisir melalui surat Al-Mā'idah ayat 90–91, menyebutnya sebagai perbuatan setan yang najis dan harus di jauhi.

Pengharaman ini diikuti oleh kesadaran kolektif umat Islam untuk meninggalkan judi dalam bentuk apa pun.

Seiring perkembangan zaman, bentuk *maysir* turut berubah. Pada masa klasik Islam, ulama membahas *maysir* secara fikih dan menetapkannya sebagai segala bentuk permainan yang mengandung taruhan, di mana salah satu pihak memperoleh keuntungan dari kerugian pihak lain. Praktik *maysir* kemudian berkembang menjadi bentuk judi modern seperti kasino, lotere, taruhan olahraga, dan permainan mesin slot. Perubahan paling signifikan terjadi pada era digital, di mana muncul judi online yang sangat mudah diakses melalui internet. Judi online menawarkan berbagai bentuk permainan seperti slot digital, poker, roulette, dan taruhan bola yang dapat dimainkan kapan saja melalui ponsel dan komputer, dengan transaksi menggunakan *e-wallet*, pulsa, atau bahkan *cryptocurrency*.

Judi online menjadi tantangan besar, terutama bagi generasi muda seperti Gen Z, yang akrab dengan teknologi dan sering kali tidak menyadari bahwa aktivitas yang mereka lakukan termasuk kategori *maysir*. Meski medianya berubah, esensi

maisir tetap sama: adanya unsur taruhan, ketidakpastian, dan pihak yang dirugikan. Judi online bahkan lebih berbahaya karena bersifat tersembunyi, masif, dan menjangkau semua lapisan usia, termasuk pelajar dan mahasiswa. Banyak yang terjebak dalam kecanduan, utang digital, bahkan tindakan kriminal untuk membayar kekalahan dalam judi online. Dengan demikian, perkembangan maisir dari masa Nabi hingga era digital menunjukkan bahwa meskipun bentuk dan mediumnya berubah, hukum Islam tetap konsisten mengharamkan judi karena dampak buruknya terhadap moral, ekonomi, dan tatanan sosial umat manusia.

Masalah yang muncul dari perjudian adalah ketergantungan, di mana seseorang tidak bisa berhenti dan akhirnya kehilangan uang. Dengan demikian, judi tidak hanya merugikan pribadi, tetapi juga dapat merusak perekonomian masyarakat. Selain kerugian finansial, perjudian juga berdampak negatif pada kesehatan dan mental, serta dapat membuat individu menjadi malas. Pada akhirnya, hal ini dapat mendorong tindakan kriminal seperti mencuri, merampok, bahkan membunuh.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan relevansi ajaran Islam mengenai *maysir* dengan situasi terkini yang dihadapi oleh Generasi Z. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi terhadap upaya pencegahan dan pengentasan masalah perjudian di kalangan generasi muda, serta memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat luas mengenai pentingnya pendidikan agama yang komprehensif dalam menghadapi tantangan zaman modern.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan mengeksplorasi terhadap ayat -ayat *maysir* dalam Al-Qur'an dan menyelidiki bagaimana pemahaman ini dapat diterapkan untuk menghadapi fenomena perjudian online yang berkembang di kalangan Generasi Z. Studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang berarti, baik dalam pengembangan kajian ilmiah maupun dalam penerapan di ranah sosial yang berjudul **“Penafsiran Ayat-Ayat *Maisir* Dalam Al-Qur’an Terhadap Judi Online (Studi Kasus Fenomena Judi Online di Kalangan Gen Z Kota Bengkulu)”**.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini menetapkan rumusan masalah serta batasan masalah yang menjadi fokus kajian yaitu:

1. Bagaimana penafsiran ayat-ayat *maisir* dalam Al-Qur'an?
2. Bagaimana pemahaman gen z terhadap judi online?
3. Apa hubungan *maisir* dan judi online?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tetap fokus dan tidak melebar ke isu-isu yang dapat menimbulkan penafsiran keliru, maka peneliti menetapkan batasan kajian hanya pada ayat-ayat Al-Qur'an yang membahas tentang *maisir* (perjudian). Penelitian ini juga secara khusus mengaitkan ayat-ayat tersebut dengan fenomena perjudian modern, yakni judi online, yang tengah marak dan menjadi tren di kalangan generasi Z. Dengan membatasi ruang lingkup pada aspek ini, analisis diharapkan menjadi lebih mendalam, terarah, serta relevan dalam menyoroti bagaimana Al-Qur'an memandang praktik perjudian dalam konteks kekinian yang lebih kompleks dan mudah diakses melalui teknologi digital.

Dalam penelitian ini, penulis merujuk pada ayat-ayat Al-Qur'an yang membahas mengenai *maysir* (perjudian), serta menerapkan pendekatan multidisipliner yang mencakup disiplin ilmu tafsir, hukum Islam, sejarah, dan sosiologi.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Mengetahui penafsiran ayat-ayat *maysir* menurut ulama tafsir
2. Mengetahui hubungan *maysir* dan judi online
3. Mengetahui pemahaman judi online terhadap *genz*

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis memperkaya pemahaman tentang konsep *maysir* dalam Al-Qur'an, memperluas kajian tafsir kontemporer, dan memberikan landasan teoritis yang kuat untuk menghubungkan nilai-nilai Islam dengan fenomena sosial modern seperti judi online yang sangat relevan bagi Generasi Z. Penelitian ini

mengadopsi pendekatan inovatif dalam menganalisis ayat-ayat tentang *maysir* dalam Al-Qur'an, dengan harapan mampu memberikan kontribusi berarti bagi pengembangan studi tafsir.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan bagi penulis, terutama dalam membuka ruang wacana baru mengenai reinterpretasi ayat-ayat Al-Qur'an yang membahas tentang *maysir*, dengan memfokuskan pada relevansinya terhadap maraknya praktik judi online di kalangan generasi Z. Selain sebagai kontribusi akademis dalam pengembangan kajian keislaman kontemporer, penelitian ini juga merupakan salah satu persyaratan yang wajib dipenuhi untuk meraih gelar Sarjana Agama di Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Bagi para peneliti lain yang tertarik mengkaji tema serupa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi

pelengkap dari penelitian-penelitian terdahulu mengenai penafsiran ayat-ayat *maysir*. Berbeda dari kajian klasik yang cenderung hanya menyoroti bentuk-bentuk perjudian tradisional, penelitian ini memberikan fokus khusus pada fenomena modern, yaitu judi berbasis daring yang semakin meluas dan mempengaruhi perilaku serta pola pikir generasi muda. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat membuka cakrawala baru dalam pemahaman tafsir Al-Qur'an yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Bagi institusi UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang studi Al-Qur'an, khususnya dalam kajian tematik tentang *maysir* dalam konteks kekinian. Selain menambah literatur akademik, penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan pemahaman terhadap pemikiran para mufasir klasik maupun kontemporer, khususnya pemikiran As-Sa'di dalam tafsirnya. Sementara itu, bagi masyarakat umum, hasil penelitian ini

diharapkan dapat menjadi pedoman yang bermanfaat dalam memahami larangan *maysir* secara lebih mendalam, sekaligus sebagai pijakan dalam menghindari praktik perjudian dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan nilai-nilai Al-Qur'an.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berperan sebagai landasan bagi penulis untuk mengembangkan teori-teori yang relevan dalam penelitian ini. Penulis memilih beberapa studi sebelumnya untuk dijadikan referensi guna memperluas materi kajian dalam penelitian yang sedang dilaksanakan. Uraian mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang terkait akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1. Skripsi dari Muhammad Ali Imran Harahap yang dari UIN Medan jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir tahun 2017, yang berjudul "Judi Menurut Perspektif Al-Qur'an".** Kajian tersebut untuk mengkaji dan menganalisis pandangan Al-Qur'an mengenai judi, serta memahami makna dan implikasi dari ayat-ayat yang berkaitan dengan praktik

tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menggali alasan di balik larangan judi dalam konteks nilai-nilai moral dan etika dalam Islam, serta dampaknya terhadap individu dan masyarakat.

- 2. Jurnal dari Askana Fitriana dan Muhammad Irsyad berasal dari STAIN Bengkalis 2024, yang berjudul “Pengaruh Judi Online Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Muslim Perspektif Fiqh Siyasah”.** Tujuan kajian untuk menganalisis dampak judi online terhadap kesejahteraan masyarakat Muslim, dengan pendekatan fiqh siyasah yang menekankan aspek etika dan sosial dalam kebijakan publik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana praktik judi online dapat mempengaruhi kondisi ekonomi, sosial, dan psikologis masyarakat, serta mengidentifikasi peran regulasi dan kebijakan dalam mengatasi masalah ini. Selain itu, skripsi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengambil kebijakan untuk merumuskan langkah-langkah yang lebih

ampuh dalam menjaga kesejahteraan umat Muslim dari efek buruk judi online.

- 3. Jurnal dari Dewi Laela Hilyatin dari Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir IAIN Purwokerto tahun 2021, dengan judul "Larangan Maisir dalam Al-Qur'an dan Relevansinya dengan Perekonomian".** Tujuan dari kajian tersebut untuk menganalisis larangan maisir yang terdapat dalam Al-Qur'an dan menggali relevansinya terhadap dinamika perekonomian modern. Penelitian ini bertujuan untuk memahami implikasi larangan tersebut dalam konteks etika ekonomi Islam, serta dampaknya terhadap perilaku ekonomi individu dan masyarakat.
- 4. Skripsi karya Hayizul Amin dari Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir UIN SUSKA Riau pada tahun 2022 yang berjudul "Implementasi Corak Al-Adaby Wal Ijtima'i Dalam Ayat Ayat Maisir (Studi Analisis Tafsir Al-Munir).** Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis dan memahami konsep *maisir* dalam Al-Qur'an serta mengkaji penerapan nilai-nilai etika (*al-adaby*) dan sosial (*ijtima'i*)

yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini juga mengeksplorasi tafsir ayat-ayat *maisir* dalam *Tafsir Al-Munir* dan menilai relevansinya dengan kondisi sosial-ekonomi masa kini. Selain itu, studi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya etika dalam praktik ekonomi serta memberikan rekomendasi penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti mengambil judul **“Penafsiran Ayat-Ayat *Maisir* Dalam Al-Qur’an Terhadap Perkembangan Judi Online (Studi Kasus Fenomena Judi Online di Kalangan Gen Z Kelurahan Panorama).”** Dari judul ini terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu yang diuraikan di atas. Pada penelitian ini akan membahas interpretasi ayat-ayat *Maysir* di dalam Al-Qur’an, serta wawancara dengan Gen Z.

G. Sistematika Penulisan

Agar penelitian dalam skripsi ini menjadi lebih terarah dan mudah dipahami, penyajian materi akan dilakukan secara bertahap dalam empat bab, yaitu:

Bab Pertama memuat latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, serta susunan penulisan.

Bab Kedua menyajikan landasan teori yang mencakup definisi maisir, pengertian judi online, ragam bentuk maisir dan judi online, karakteristik generasi Z, dasar-dasar hukum tentang maisir, serta konteks turunnya ayat (asbabun nuzul).

Bab Ketiga menguraikan metodologi penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, uji validitas data, serta teknik analisis data.

Bab Keempat memaparkan analisis penafsiran ayat-ayat Al-Qur'an terkait maisir, temuan wawancara dengan generasi Z di Kelurahan Panorama, korelasi antara maisir dan judi online, perbandingan persamaan dan perbedaan maisir dengan judi online, serta analisis peneliti.

Bab Kelima merupakan bagian penutup yang memuat simpulan hasil penelitian dan rekomendasi yang diajukan.