

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perubahan teknologi dan globalisasi yang terjadi pada saat ini sangat berpengaruh besar dalam kehidupan Masyarakat Indonesia terkhusus bagi anak-anak. Kita yang membayangkan masa kanak-kanak adalah bermain sepak bola di lapangan komplek, bermain petak umpet, kelereng dan banyak lagi permainan masa kecil lainnya, akan tetapi agak berbeda dengan masa kanak-kanak dulu, anak-anak zaman sekarang yang hidup dizaman globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, kebanyakan dari mereka mulai dari taman kanak-kanak (TK) hingga remaja rata-rata dari mereka sudah memiliki gadget yang menyebabkan waktu mereka banyak dihabiskan dengan bermain gadget. Dan hal yang paling sering dilakukan saat anak-anak memainkan gadget mereka yaitu dengan bermain game online.

Pada era digital saat ini, bermain game online telah menjadi bagian yang sulit untuk dipisahkan dari kehidupan anak-anak dibawah umur, banyak sekali jenis game yang tersedia dengan berbagai macam genre seperti adventure, perang, memasak, bahkan sampai hal-hal yang dulunya kita mainkan bersama teman-teman secara *offline* sekarang hanya dengan gadget kita bisa memainkannya secara *online* tanpa harus keluar rumah, *game online* ini selain menawarkan kemudahan dalam penggunaannya juga memberikan kemudahan dalam jarak antar orang yang bermain, dimana orang yang bermain *game* tidak harus berada di satu lokasi yang sama, mereka bisa bermain bersama dilokasi yang berbeda baik dekat maupun jauh sekalipun satu sama lain antara mereka masih tetap bisa terhubung selagi adanya koneksi internet yang

memadai.¹ Namun, dibalik keseruan dan kecanggihan yang dipersembahkan oleh *game online*, banyak sekali dampak negatif yang patut orang tua perhatikan dengan serius. Anak-anak dibawah umur tanpa pengawasan orang tua, sering kali mereka tidak menyadari akan banyaknya potensi resiko dan konsekuensi negatif atas keterlibatan mereka dengan *game online*. Hal ini lah yang perlu orang tua lebih perhatikan, perlunya pengawasan dan pendidikan yang tepat menjadi tugas baru yang perlu diperhatikan orang tua. Contoh kecil dan pasti terjadi pada anak-anak yang bermain *game online* yaitu dapat menyebabkan anak-anak kecanduan bahkan ketergantungan terhadap *game online* itu sendiri, banyak nya fitur-fitur yang dirancang sedemikian rupa oleh developer penyedia *game online* membuat anak bahkan orang yang cakap hukum sekalipun sulit untuk melepaskan diri dari *game* yang mereka mainkan. Kecanduan ini dapat mengganggu pola tidur, pengelolaan waktu antara bermain dengan aktivitas lainnya, bahkan lebih buruknya berdampak pada kesehatan fisik serta mental.²

Maraknya *game online* saat ini yang awalnya dimainkan hanya sebagai hiburan dan pengisi waktu luang, kini berpeluang menjadi ladang bisnis melalui internet. Salah satu fitur yang menjadikan *game online* ini sebagai ladang bisnis yaitu perdagangan *Virtual Property* atau mata uang *game online* atau kata-kata yang lebih familiar di telinga para *gamers* yaitu *top up* contohnya seperti *diamond* (Dm) pada Game Mobile Legends dan Free Fire, *Unknown Cash* (UC) pada game PUBG Mobile

¹ Ulfia Nur Faiqoh, S.H, "Analisis kedudukan *Mahkum 'Alaih* terhadap praktik e-commerce yang dilakukan anak di bawah umur (studi kasus *top up game online di desa Blubuk kabupaten Lamongan*)" (Tesis S2 Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga), h. 1

² D, A, Putri H. T, Marlina, T, "Hukum Top Up Pembelian Diamond Game Online Anak Di bawah Umur Prespektif Fatwa MUI No:110/DSN-MUI/IX/2017: Studi Kasus Jalan Batang Serangan Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat" (RESLAJ: Religion Education Social Laa Roiba Journal, Volume 6 Nomor 5 2024), h. 1

dan banyak lagi, mata uang *game online* antara satu *game* dengan *game* lainnya memiliki nominal harga yang bervariasi, mulai dari puluhan ribu hingga puluhan juta rupiah. Membeli mata uang *game online* memiliki kegunaan untuk membeli skin pada karakter hero favorite misalnya agar tampilannya lebih menarik dengan efek-efek yang keren seperti pada game Mobile Legends, Adapun pada game PUBG dan Free Fire untuk membeli *suite* (*Outfit* karakter), *emote* maupun *skin* senjata dengan efek yang menarik, menguatkan suatu karakter dengan menambahkan item-item *limited* dan banyak lagi jenisnya,³ karna itulah kenapa orang-orang yang bermain game online terkhusus anak-anak ingin *top up* mata uang *game online* yang mereka mainkan, hal itulah yang menjadi pemicu awal untuk melakukan *top up* mata uang *game online* tersebut. Dengan maraknya hal inilah yang mengakibatkan munculnya peluang bisnis melalui perdagangan mata uang pada *game online* yang mana perdagangan ini biasa disebut dengan *Real Money Trading*.⁴

Fenomena transaksi pembelian mata uang game online oleh anak di bawah umur tidak hanya menimbulkan persoalan keabsahan akad secara hukum, tetapi juga membawa dampak dalam perspektif ekonomi syariah. Salah satu tujuan utama ditetapkannya hukum adalah menjaga harta (*ḥifz al-māl*). Konsep ini sebagaimana dijelaskan oleh Al-Ghazali menempatkan perlindungan harta sebagai bagian dari kemaslahatan yang wajib dijaga. Transaksi yang dilakukan oleh anak yang belum memiliki kecakapan hukum secara sempurna berpotensi

³ Teguh Hartomo, "6 Fungsi Diamond Mobile Legend selain untuk Membeli Skin".

⁴ Febriella Martinez Sitorus dkk, "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia" *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6:1, (2022), h. 111.

mengganggu prinsip perlindungan harta tersebut, terutama apabila dilakukan tanpa pengawasan dan izin wali.

Selain itu, dari sudut pandang keadilan dan tanggung jawab dalam ekonomi syariah, transaksi digital antara anak di bawah umur dengan penyedia layanan game online dapat menimbulkan ketidakseimbangan posisi para pihak. Anak sebagai konsumen belum sepenuhnya memahami konsekuensi finansial dari transaksi yang dilakukan, sedangkan sistem digital memungkinkan transaksi berlangsung secara cepat dan instan. Hal ini berpotensi menimbulkan miss informasi dan bertentangan dengan prinsip keadilan ('adl) dalam muamalah.⁵

Dampak lainnya juga dapat dirasakan dalam struktur ekonomi keluarga. Penggunaan harta oleh anak tanpa izin wali dapat memengaruhi perencanaan keuangan rumah tangga dan berpotensi menimbulkan konflik antara orang tua dan anak. Dalam ekonomi syariah, harta dipandang sebagai amanah yang harus dikelola secara bertanggung jawab, sehingga setiap penggunaan harta harus mempertimbangkan aspek kemaslahatan dan tidak menimbulkan mudarat.⁶

Jual beli merupakan suatu kegiatan yang sering terjadi dalam kehidupan kita sehari-hari, jual beli adalah kegiatan pertukaran antara barang dengan barang, harta dengan harta, harta dengan barang atau sebaliknya, dan setiap transaksi jual beli dilakukan oleh dua orang atau lebih yaitu penjual dan pembeli, didalam nya terdapat sighth (صِغَةً) yaitu ungkapan ijab dan Kabul yang dilakukan dengan sukarela antara

⁵ Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*, Jilid IV (Damaskus: Dar al-Fikr, 1989), h. 293.

⁶ Abu Ja'far Al-Tabari, *Jami' al-Bayan fi Ta'wil al-Qur'an*, Jilid VIII (Beirut: Muassasah al-Risalah, 2000), h. 176.

masing-masing pihak, sesuai dengan rukun dan syarat yang telah ditentukan dan objek yang ditukar adalah yang bernilai manfaat antara satu dan lainnya.

Dalam Islam, muamalah atau transaksi ekonomi harus dilakukan oleh pihak yang memiliki kecakapan hukum, sebagaimana firman Allah di dalam QS. An-Nisa ayat 5 :

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَمًا

Artinya : Janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya harta (mereka yang ada dalam kekuasaan)-mu yang Allah jadikan sebagai pokok kehidupanmu.

Allah SWT melarang penyerahan harta kepada orang yang belum sempurna akalnya. Hal ini menjadi perhatian khusus ketika anak-anak yang belum baligh melakukan pembelian dalam game online secara mandiri.

Keabsahan transaksi jual beli dapat dilihat dari rukun dan syarat jual beli, termasuk didalamnya akad, pembayaran dan serah terima barang. Salah satu rukun utama dalam jual beli adalah adanya penjual dan pembeli sebagai subjek utama agar terjadinya transaksi jual beli. Cukup nya usia pembeli dan penjual menunjukkan pentingnya bahwa transaksi yang sah itu adalah usia yang cukup dari kedua belah pihak dan bisa mempertanggung jawabkan perbuatannya dimata hukum, serta jenis barang yang menjadi dasar atas kepemilikan barang amwal (الأموال).⁷

Pada umumnya, jual beli yang sering kita temui pada anak dibawah umur biasanya terjadi atas dasar perintah dari orang tuanya

⁷ Ayu Anisa, "Analisis Keabsahan Akad Jual Beli Oleh Anak Di bawah Umur Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah (Studi Kasus pada Jual Beli Handphone di Pasar Sekampung)", (Skripsi S1 Hukum Ekonomi Syariah IAIN Metro 2022), h. 4.

dan hal itu menjadi sebuah *habbit* (kebiasaan). Contoh kecil yang sering kita temui dan bahkan kita sendiri pernah mengalaminya dikala kecil, ibu menyuruh anaknya untuk membeli keperluan dapur seperti bumbu masakan, gula, garam dan barang lainnya diwarung. Hal itu terjadi selain untuk mengajarkan ketaatan kepada orang tua, kebiasaan ini juga bertujuan untuk membentuk kepribadian sang anak agar cerdas, mudah berbaur dan peduli terhadap sesama. Namun, kebiasaan transaksi tersebut terjadi tanpa mempertimbangkan keabsahan transaksi anak dibawah umur yang mana hal tersebut memiliki hubungan yang amat penting karena berkaitan dengan sah atau tidaknya transaksi tersebut.⁸

Dalam pengaplikasian nya jual beli mata uang *game online* dapat dilakukan oleh anak dibawah umur. cara pembelian nya yang sangat mudah, bisa membelinya langsung dengan melalui layanan yang tersedia di dalam gamenya, bisa juga menggunakan layanan web dan bisa langsung membelinya di *reseller* seperti *top up* di indomaret, alfamaret dan juga di konter. Hal ini dapat terjadi karna mereka melakukan transaksi tanpa pengawasan dan sepengetahuan orang tua mereka. Salah satu faktor yang membuat orang tua mereka tidak tahu karna mereka tidak terlalu memperhatikan hal tersebut, selain karna anak-anak yang melakukannya secara diam-diam transaksi juga bisa terjadi dikarenakan aksesnya yang sangat mudah untuk dilakukan bahkan bagi anak-anak dibawah umur.

Penelitian ini menjadi sangat penting karena sangat banyak pengguna *game online* yang masih belum dewasa atau masih dalam usia anak. Jual beli termasuk dalam kelompok perjanjian yang sudah

⁸ Sinta Bela, "Analisis Keabsahan Transaksi Jual Beli Online Yang Dilakukan Anak Di Bawah Umur Menurut Hukum Islam dan Hukum Perdata Indonesia", (Tesis S2 Hukum Ekonomi Syariah UIN Raden Intan Lampung (2022), h. 2.

bernama, artinya Undang-Undang telah memberikan nama tersendiri dan membentuk peraturan secara khusus terhadap perjanjian ini. Sehingga tolak ukur kecakapan dalam jual beli sebagai syarat sahnya perjanjian dapat didasarkan pada pasal 1330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Dalam pasal 330 KUHPerdata dijelaskan bahwa seseorang yang cakap hukum yaitu telah berusia 21 tahun atau pernah menikah. Sehingga secara tidak langsung bahwa Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa anak-anak dibawah umur yang melakukan transaksi jual beli tidak memenuhi syarat subjektif sebuah perjanjian.⁹

Selain diatur dalam kitab Undang-Undang Hukum Perdata, perjanjian juga diatur dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pada Buku II tentang akad. Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pasal 2 menyebutkan bahwa seseorang dipandang memiliki kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum dalam hal telah mencapai umur paling rendah 18 (delapan belas) tahun atau pernah menikah. Namun, dalam implementasi jual beli yang dilakukan oleh anak dibawah umur atas izin orang tuanya, *muwalla* (pihak tidak cakap hukum) boleh dan sah melakukan transaksi jual beli sesuai dengan pasal 98 Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah.¹⁰

Berdasarkan Undang-Undang diatas, permasalahan dalam penelitian ini yaitu anak yang melakukan transaksi jual beli dengan *top up game online* dimana dalam aturan yang telah ditetapkan dalam ketentuan hukum islam dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah bahwa untuk melakukan akad jual beli subjek yang melakukan

⁹ KUHP Pasal 330

¹⁰ KHES Pasal 98.

transaksi harus cukup umur dan cakap hukum agar sahnya transaksi jual beli. Berdasarkan pemaparan dari latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu untuk mengkaji dan meninjau hal tersebut untuk memperoleh kepastian dalam mengidentifikasi transaksi jual beli anak dibawah umur, maka dari itu peneliti ingin menulis skripsi yang berjudul **“Analisis Hukum Ekonomi Syariah Dalam Transaksi Anak Di Bawah Umur Pada Pembelian Mata Uang Game Online (Studi Kasus di Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu)”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang dapat diambil berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas adalah :

1. Bagaimana praktik transaksi pembelian mata uang game online oleh anak dibawah umur di Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu?
2. Bagaimana pandangan Hukum Ekonomi Syariah tentang pembelian mata uang game online yang dilakukan anak dibawah umur di Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui praktik transaksi pembelian mata uang game online yang dilakukan oleh anak dibawah umur di Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu.
2. Untuk menganalisis pandangan Hukum Ekonomi Syariah tentang pembelian mata uang game online yang dilakukan oleh anak dibawah umur di Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian:

1. Secara teoritis untuk menambah wawasan keilmuan dan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum ekonomi syariah, khususnya dalam konteks transaksi digital yang melibatkan anak di bawah umur. Hal ini akan memperkaya literatur dan kajian akademis mengenai penerapan prinsip-prinsip syariah dalam transaksi kontemporer.
2. Secara praktis hasil dari penelitian ini dapat menjadi panduan dan acuan bagi orang tua dan wali dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka dalam melakukan transaksi digital, khususnya pada pembelian mata uang game online, sesuai prinsip syariah. Dan dapat juga digunakan sebagai bahan edukasi bagi Masyarakat, terkhusus umat islam, tentang pentingnya memahami ekonomi syariah dalam transaksi digital.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya untuk mempermudah dalam pengumpulan data, metode analisis data yang digunakan dalam pengolahan data, maka penulis mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran dalam menyusun kerangka pemikiran dengan harapan hasil penelitian dapat tersaji secara akurat dan mudah dipahami. Di samping itu untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian sebagai kajian yang dapat mengembangkan wawasan berfikir peneliti.

Pertama, Raihan Faiz Irmanutama, dengan judul, “*Keabsahan Transaksi Anak Di Bawah Umur Dalam Pembelian Mata Uang Game Online (Studi Perbandingan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah)*” tahun 2024. Penelitian skripsi

ini selain membahas tentang pandangan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah juga mengambil sudut pandang dari Hukum Perdata yang mana kedua Hukum tersebut diambil perbandingan antara keduanya.¹¹

Kedua, Severus Febrianto Paji Muga, dengan judul “*Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dalam Transaksi Jual Beli Virtual Token Game Online Dengan Reseller Melalui Instagram*”, tahun 2024. Skripsi ini menulis tentang perlindungan anak dalam transaksi jual beli mata uang game online melalui reseller dengan media instagram.¹²

Ketiga, Muhammad Raihan, dengan judul “*Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang Dalam Game Ditinjau Dalam Perspektif Ekonomi Syariah*”, Tahun 2023. Skripsi ini membahas tentang bagaimana mekanisme dalam transaksi ini bisa terjadi dan terlaksana. Perbedaannya dengan penelitian ini lebih membahas tentang mekanisme transaksi jual beli mata uang game online dengan dasar prespektif ekonomi syariah.¹³

Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini adalah bukan hanya tentang keabsahan transaksi, mekanisme dan perlindungan hukum, seperti penelitian sebelumnya, tetapi disini peneliti ingin memperdalam pandangan hukum Dari hal itulah dasar pertimbangan peneliti dalam melakukan penelitian ini lebih menonjolkan tentang bagaimana pandangan hukum ekonomi syariah

¹¹ Raihan Faiz Irmanutama, *Keabsahan Transaksi Anak Di Bawah Umur Dalam Pembelian Mata Uang Game Online* (Studi Perbandingan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah), (Skripsi Program Sarjana Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024)

¹² Severus febrianto Paji Muga, *Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dalam Transaksi Jual Beli Virtual Token Game Online Dengan Reseller Melalui Instagram*, (Skripsi Program Sarjana Hukum Universitas Atma Jaya, 2024)

¹³ Muhammad Raihan, *Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang Dalam Game Ditinjau Dalam Perspektif Ekonomi Syariah*, (Skripsi Program Sarjana UIN Sumatra Utara, 2023)

terhadap transaksi yang dilakukan oleh anak dibawah umur serta dampak dan apa yang menyebabkan Top Up ini menjadi perlu diteliti (Kecamatan Muara Bangka Hulu)

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan lapangan (*field research*) yaitu dengan mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju untuk memperoleh data yang benar dan terpercaya tentang aktivitas anak-anak dibawah umur yang gemar bermain *game* serta melakukan transaksi *in game* di Kabupaten Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Pada penelitian ini peneliti mengambil jenis penelitian yang dilakukan di lapangan atau di lokasi penelitian, suatu tempat yang dipilih sebagai lokasi untuk menyelidiki gejala objektif yang terjadi di lokasi tersebut yang dilakukan juga untuk penyusunan laporan ilmiah.¹⁴

Pada penelitian ini peneliti mengambil jenis penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat. Dengan kata lain pada penelitian deskriptif, peneliti hendak menggambarkan suatu gejala (fenomena) atau sifat tertentu, tidak untuk mencari atau menerangkan keterkaitan antar variabel.¹⁵

¹⁴ Abdurrahmat Fathoni, Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2011), h. 96

¹⁵ Wina Sanjaya, Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, Dan Prosedur, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h. 59

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu, penelitian ini berlangsung dari tanggal 17 September 2025 s.d 05 Oktober 2025.

3. Subjek/Informan Penelitian

Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Quota Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan menentukan jumlah tertentu informan dari masing-masing kategori. Subjek dalam penelitian ini yaitu 6 orang anak-anak, 4 orang tua dan 1 pegawai supermarket yang ada di Kecamatan Muara Bangka Hulu.

4. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti terhadap gejala yang ada di lokasi kasus penelitian, wawancara dengan pihak-pihak yang terlibat dalam kasus ini melalui pertanyaan yang sudah disiapkan. Dalam hal ini data primer yang diperoleh peneliti bersumber dari hasil wawancara langsung kepada anak-anak, orang tua dan pegawai supermarket. Definisi data primer adalah data asli yang dikumpulkan sendiri oleh periset untuk menjawab masalah risetnya secara khusus. Data primer meliputi wawancara observasi dokumentasi dan partisipasi aktif di lokasi penelitian.¹⁶

Pengumpulan data menggunakan metode teknik yaitu Observasi pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang ada pada objek penelitian, Interview (wawancara)

¹⁶ Amirullah, Sandy Wahyu Purnomo, M. Taufik Agung. *Upaya Meningkatkan Keselamatan Pelayaran di atas Kapal KMP Kirana IX*. Vol. 2. E-Journal Marine Inside. (Politeknik Pelayaran Banten: 2020) h. 58.

pengumpulan data dengan cara tanya jawab (wawancara) secara langsung pada objek penelitian yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan pada masalah serta tujuan yang akan diteliti, dan Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan berbagai macam dokumen. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi (fungsinya sebagai pendukung dan pelengkap bagi data-data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara).

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis data kualitatif. Analisa penelitian kualitatif terdiri dari 3 alur kegiatan yang dilakukan secara interaktif serta berlangsung secara terus menerus, diantaranya yaitu :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian atau pemfokusan serta penyerdahaan dari semua jenis informasi yang mendukung data penelitian yang diperoleh dan dicatat selama proses penelitian data di lapangan. Pada dasarnya proses reduksi data merupakan Langkah analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, memperjelas, dan membuat suatu fokus dengan membuang hal-hal yang kurang penting. dan menyederhanakan hal-hal yang kurang penting. Sehingga narasi sajian dapat dipahami dengan baik, dan mengarah pada simpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.¹⁷

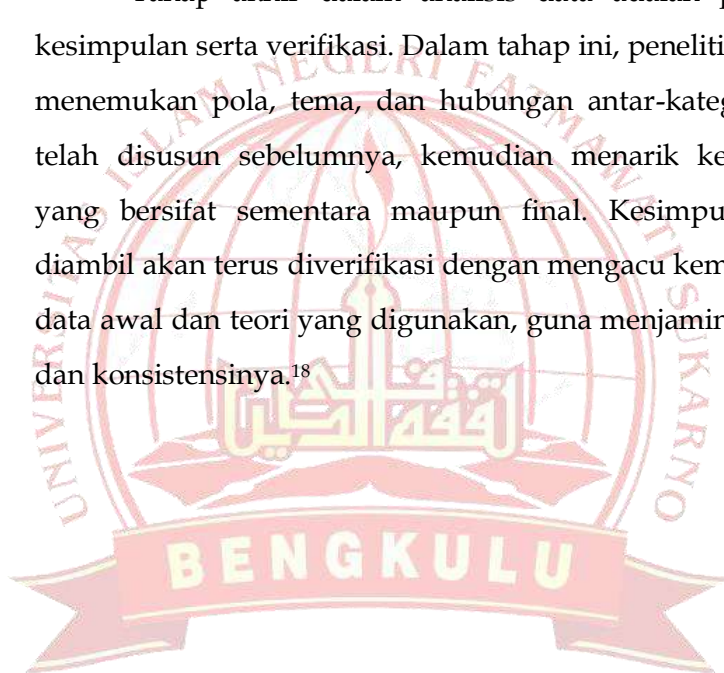
¹⁷ Rony Zulfirman. *Implemetasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Man 1 Medan*. Vol. 3. Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran. (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: 2022). h. 150.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses penyusunan informasi yang memberi kemungkinan adanya kesimpulan dalam penelitian kualitatif, penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan sejenisnya.

c. Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan serta verifikasi. Dalam tahap ini, peneliti mencoba menemukan pola, tema, dan hubungan antar-kategori yang telah disusun sebelumnya, kemudian menarik kesimpulan yang bersifat sementara maupun final. Kesimpulan yang diambil akan terus diverifikasi dengan mengacu kembali pada data awal dan teori yang digunakan, guna menjamin validitas dan konsistensinya.¹⁸



¹⁸ Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini dan lebih mengarah pada tujuan pembahasan. Penulis akan menguraikan isi pembahasan. Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

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

BAB II: Bab ini memuat kajian teori yang menjadi dasar dalam menganalisis permasalahan, meliputi konsep-konsep tentang hukum ekonomi syariah, akad jual beli dalam Islam, game online dan mata uang virtual, serta kedudukan hukum anak di bawah umur dalam transaksi. Selain itu, bab ini juga menyajikan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka pemikiran sebagai dasar analisis.

BAB III: Gambaran umum objek penelitian, pada bagian ini menguraikan tentang jumlah penduduk, serta keadaan ekonomi berdasarkan jenis pekerjaan.

BAB IV: Bab ini menyajikan data hasil penelitian di lapangan yang diperoleh dari informan, kemudian dianalisis berdasarkan teori hukum ekonomi syariah. Pembahasan mencakup praktik pembelian mata uang game online oleh anak di bawah umur, keabsahan akad, serta tinjauan syariah terhadap unsur-unsur seperti gharar dan maisir dalam transaksi tersebut..

BAB V: Dalam skripsi ini adalah bagian penutup sebagai hasil akhir dari penelitian sekaligus merupakan akhir dari pembahasan skripsi penulisan yang berisi kesimpulan dan saran.

