

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Peran dan perkembangan teknologi yang pesat telah merambah sampai pada perkembangan kreativitas dalam dunia permainan. Permainan sangat penting dalam membantu menumbuhkan sikap proaktif dan kreatif di masyarakat. Namun, hal ini harus juga kita sikapi dengan bijak dikarenakan belum tentu semua permainan mampu memberikan dampak yang positif. Jika dahulu permainan lebih identik dengan alam atau bahan-bahannya dari alam. Sekarang ini permainan lebih sering berkaitan dengan teknologi baik itu *gadget* maupun yang lainnya.

Tujuan dari adanya sebuah permainan adalah untuk hiburan. Hiburan yang dimaksud adalah yang sudah pasti memberikan dampak-dampak yang bernilai positif juga tidak bertentangan dengan nilai-nilai agama. Agama memiliki peran penting dalam memberikan ketentuan hidup agar manusia tidak terjebak dalam keburukan yang dapat mempengaruhi dirinya maupun lingkungan sekitarnya. Jika tidak demikian maka

stabilitas kehidupan seseorang tidak dapat beranjak ke kehidupan yang lebih baik karena terjebak dalam kehidupan dunia yang menipu. Allah swt berfirman:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهْوٌ وَلِلْآخِرَةِ الْحَيَاةُ حَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

*“Dan kehidupan dunia ini, hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?”*  
(Q.S al-An’am: 32).<sup>1</sup>

Kehidupan dunia ini layaknya sebuah permainan, kita hanyalah musafir yang singgah sebentar untuk menuju kepada kehidupan yang kekal. Maka dari itu, kita pun harus menyiapkan bekal sebaik-baiknya untuk kehidupan akhirat. Amal yang baik harus terlepas dari segala bentuk kemungkaran, maka di dunia yang serba kompleks kita harus lebih pandai-pandai dalam melihat laju perkembangan zaman. Lebih lanjut lagi, maka segala konsekuensi dalam laju perkembangan zaman perlu

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-fatih Al-qur’anul Karim Tafsir Per Kata Tajwid Kode*, Jakarta: Insan Media Pustaka, 2009. al-Anam ayat 32.

ditinjau lebih dalam dengan nilai-nilai agama begitu juga dengan sebuah permainan.

Salah satu permainan yang menurut penulis perlu ditinjau adalah permainan boneka capit menggunakan mesin (*claw machine*). permainan boneka capit marak kita jumpai dimana-mana. Biasanya terdapat di depan toko-toko klontong kecil, supermarket, maupun sekedar toko-toko usaha kecil biasa. Di beberapa kabupaten/kota organisasi maupun lembaga keagamaan seperti Majelis Ulama Indonesia (MUI), Muhammadiyah, Nahdatul Ulama (NU) dan yang lainnya telah mengambil sikap terkait permainan ini. MUI di kabupaten Sumenep misalnya telah mengeluarkan fatwa haram terkait permainan ini dikarenakan mengandung transaksi yang dapat menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak yang lain.

Di lain sisi MUI Sumenep mendapatkan banyak laporan dan keluhan dari masyarakat karena dinilai meresahkan masyarakat. Dalam salah satu fatwanya diterangkan bahwa permainan boneka capit (*claw machine*) didalamnya ada

untung-untungan bagi salah satu pemain dan kesialan bagi lawannya adalah haram karena termasuk judi atau *maysir*.<sup>2</sup>

Pimpinan Pusat Muhammadiyah, melalui Anwar Abbas juga menerangkan bahwa permainan ini terdapat hadiah atau *suvenir* yang didapat atas dasar usaha yang sifatnya untung-untungan sehingga masuk dalam kategori perjudian dan jelas dalam islam judi adalah perilaku yang haram hukumnya.<sup>3</sup>

Sebagaimana Allah swt berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

*Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari*

---

<sup>2</sup> Diakses pada website Detik.com <https://www.detik.com/jatim/berita/d-6563846/mui-sumenep-haramkan-permainan-mesin-capit-boneka/amp> pada tanggal 10 Mei 2023 pukul 20.21

<sup>3</sup>Diakses pada website nasional.kompas.com <https://nasional.kompas.com/read/2022/09/27/15464431/tegaskan-permainan-capit-boneka-haram-mui-sudah-ada-fatwanya> pada tanggal 10 mei 2023 pukul 20.22

*mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?” (Q.S al-Maidah: 90-91).<sup>4</sup>*

Ayat ini jelas menerangkan bahwa segala sesuatu yang berhubungan dengan judi merupakan hal-hal yang dibenci karena selain merugikan perilaku tersebut juga dapat menimbulkan permusuhan dan kebencian antar sesama. Permainan boneka capit berdasarkan beberapa fatwa yang sudah dikeluarkan adalah bagian dari praktek perjudian tersebut. Rasulullah S.a.w. bersabda melalui riwayat Abū Dawud:

حَدَّثَنَا أَبُو دَاوُدَ قَالَ: حَدَّثَنَا حَمَّادُ بْنُ زَيْدٍ، عَنْ أَيُّوبَ، عَنْ نَافِعٍ، عَنْ سَعِيدِ بْنِ أَبِي هِنْدٍ، عَنْ أَبِي مُوسَى، قَالَ: «مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ

Artinya: Telah menceritakan kepada kami Abū Dawud berakta, telah menceritakan kepada kami Ḥammād bin Zaid, dari Ayyūb, dari Nāfi’, dari Zaid bin Abī Hindi, dari Abū Mūsā al-Asy’ari, bahwa Rasūlullah Saw. bersabda: ‘Siapa yang bermain *alnard* (semacam dadu), maka sungguh ia telah durhaka kepada Allah dan Rasul-Nya’.<sup>5</sup>

Judi didefinisikan sebagai perilaku pertarungan atas suatu barang atau nilai yang berharga dalam suatu permainan, lomba, maupun kejadian-kejadian tertentu dengan menyadari resiko

---

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Al-fatih Al-qur’anul Karim Tafsir Per Kata Tajwid Kode*, Jakarta: Insan Media Pustaka, 2009. al-Maidah 90-91.

<sup>5</sup> Abū Dawud Sulaiman bin al-Asy’ats al-Azdi as-Sijistani, Sunan Abū Dawud Daar ar-Risalah al-’Alamiyah, 2009, jilid 7, hlm.295

dan harapan tertentu dalam permainan tersebut. Orang yang bermain judi tidak memiliki analisis maupun keahlian dalam menentukan kapan dia menang dan kapan dia kalah.<sup>6</sup> Hal inilah yang menjadi salah satu landasan kenapa permainan boneka capit dikategorikan haram. Selain sifatnya untung-untungan, pelaku permainan boneka capit juga tidak mampu menentukan kapan mereka menang dan kapan mereka kalah.

Lantas kenapa penulis merasa kajian ini perlu diangkat adalah dikarenakan pemberlakuan terhadap pelaku yang menyediakan permainan ini. Hal ini penulis merasa ada beberapa faktor yang melatarbelakangi, pertama kurangnya kesadaran dan minimnya pengetahuan keagamaan masyarakat untuk menyadari bahwa perilaku tersebut dalam beberapa fatwa telah diharamkan. Kedua, akses informasi dan penegakkan fatwa pengharaman tersebut hanya berlaku di beberapa daerah saja sedangkan di daerah lain fenomena ini masih tetap menjamur. Ketiga, analisis ini untuk melihat lebih objektif landasan keagamaan terutama dalam kaca mata hadis dan

---

<sup>6</sup> Weldi Ramyani, "Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah)". *Skripsi IAIN Bukittinggi*. 2018. Hal.15-16

upaya-upaya yang seperti apa yang harus dilakukan para pemangku kebijakan dalam memberi pemahaman terhadap masyarakat untuk menyikapi permainan ini. Keempat, alternatif seperti apa yang harus dilakukan jika pada beberapa tempat fenomena ini sulit dihilangkan karena alasan ekonomi. Hal ini juga agar mempermudah kajian-kajian hadis dalam melihat fenomena permainan boneka capit (*claw machine*).

Kajian ini dilakukan dengan pendekatan *ma'ani* hadis yang mana penulis merasa sangat penting sebagai upaya untuk memberikan dan mengembangkan pemahaman terhadap hadis secara kontekstual dan progresif dan juga untuk memberi prinsip-prinsip metodologi dalam memahami hadis-hadis yang berkaitan dengan objek penelitian ini. Sehingga pemahaman terhadap hadis tidak cenderung kaku dan kita mampu menarik kesimpulan yang mana menjadikan al-Qur'an dan hadis sebagai landasan dalam menjawab problematika yang ada di tengah-tengah masyarakat.

## **B. Rumusan Masalah**

Poin-poin masalah yang dapat diambil dari latar belakang di atas untuk di bahas dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas Hadis Riwayat Abu Dawud tentang permainan *al-nard*?
2. Bagaimana relevansi hadis tentang permainan *al-nard* Riwayat Abu Dawud dengan permainan boneka capit di era modern?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adanya penelitian ini bertujuan untuk: Untuk mengetahui pemahaman hadis tentang judi dalam kitab shahih al-Bukhari kaitannya dengan permainan boneka capit.

1. Untuk mengetahui kualitas Hadis Riwayat Abu Dawud tentang permainan *al-nard*.
2. Untuk mengetahui relevansi hadis tentang permainan *al-nard* Riwayat Abu Dawud dengan permainan boneka capit di era modern.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat yang dapat diambil dari Penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah dan mengembangkan khazanah keilmuan dalam literatur keilmuan hadis.
  - b. Sebagai sumbangan data ilmiah dalam bidang hadis dan disiplin ilmu lainnya bagi prodi, fakultas, maupun universitas.
2. Manfaat Praktis adalah sebagai salah satu prasyarat dalam memenuhi tugas akhir untuk memperoleh kelulusan di Program Studi Ilmu Hadis fakultas agama Islam Universitas Ahmad Dahlan.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Dari penelusuran yang dilakukan oleh penulis mengenai penelitian ini, penulis menemukan beberapa pembahasan baik di dalam buku, jurnal, skripsi, artikel ilmiah maupun beberapa sumber referensi yang ada. Sehingga dapat dijadikan penunjang dan perbandingan dalam melakukan pembahasan

penelitian tentang studi permainan boneka capit dalam tinjauan hadis.

Beberapa sumber dan referensi dari jurnal, skripsi maupun karya ilmiah yang menjadi rujukan dalam kepenulisan pembahasan dalam skripsi ini antara lain, jurnal atau karya ilmiah yang ditulis oleh Kharisma Dwi Fitriyah dan Faqihuddin Qasim Yusuf dalam jurnal yang berjudul “hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa majelis Ulama Indonesia Jember”. didalam penelirian ini dijelaskan pandangan dari Majelis Ulama Indonesia Jember tentang permainan capit boneka yang mana praktik dalam permainan capit boneka adalah dengan menukarkan uang dengan koin yang disediakan oleh penjual. Kemudian memasukkan koin tersebut pada mesin, selanjutnya menggerakkan capit ke arah boneka yang diinginkan dan jika beruntung maka akan mendapatkan bonekanya dan sebaliknya jika tidak beruntung maka tidak mendapatkan boneka tersebut. Bahwa permainan tersebut mengandung unsur perjudian. Dikarenakan dalam sistem permainannya adalah dengan sistem untung dan rugi. Hal tersebut menguatkan fatwa MUI Pusat yang menyatakan

bahwa permainan capit boneka adalah suatu permainan yang memberikan hadiah/souvenir atas dasar untung-untungan semata dan mengandung unsur judi.<sup>7</sup>

Penelitian yang lainnya adalah skripsi yang ditulis oleh Weldi Ramyadi dengan judul “Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Prespektif Fiqih Muamalah)”. Dalam skripsi ini dijelaskan Persepsi masyarakat terhadap permainan jepit boneka yang ada di area Time-Zone Ramayana Bukittinggi adalah pada umumnya berpersepsi bahwa permainan jepit boneka ini sangat menyenangkan untuk dimainkan sebab di dalamnya terdapat tantangan. Hanya saja, sebagian masyarakat terkadang ada yang merasa sedikit kecewa sebab setelah berulang kali mencoba memainkan permainan tersebut tidak pernah mendapatkan boneka yang diinginkan. Permainan jepit boneka ini, dianalisa dari sudut pandang hukum Islam, maka ditemukan bahwa dalam permainan ini tidak mengandung unsur-unsur perjudian yang diharamkan dalam hukum Islam. Namun, Apa yang dilakukan

---

<sup>7</sup> Kharisma Dwi Fitriyah, Faqihuddin Qasim Yusuf, “Hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Majelis Ulama Indonesia Jember”. *Jurnal Ma'mal*. Vol. 3. No. 5. Oktober 2022. Hal. 484.

oleh pemain dengan membeli saldo terlebih dahulu agar dapat mengakses permainan jepit boneka yang ada di area Time-Zone Ramayana Bukit tinggi tersebut, menurut penulis bukanlah termasuk permainan judi sebab di dalamnya tidak terdapat unsur-unsur perjudian. Di dalam permainan ini, tidak terdapat dua belah pihak yang bertaruh memainkan permainan. dalam permainan ini hanya ada satu pemain sedangkan yang dimainkan adalah mesin. Di dalam permainan ini juga tidak terdapat benda yang dipertaruhkan. Saldo yang dibeli oleh pemain bukan termasuk benda taruhan melainkan hanya berupa pembelian akses untuk menikmati permainan, adapun boneka yang diberikan sebagai hadiah dalam permainan tersebut hanyalah properti dari permainan sebab permainan tersebut adalah permainan jepit boneka. Jadi, dalam permainan ini terbukti tidak terdapat unsur-unsur perjudian yang diharamkan dalam Islam, melainkan murni hanya permainan untuk hiburan saja.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Weldi Ramyani, "Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah)". *Skripsi IAIN Bukittinggi*. 2018. Hal. 73.

Penelitian selanjutnya adalah skripsi yang ditulis oleh Aulia Rahma dengan judul “Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Permainan dengan Penggunaan Kartu Zone 2000”. dalam skripsi ini dijelaskan praktik permainan dengan penggunaan kartu *zoon* 2000 di *zone* 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung. diawali dengan membayar pendaftaran, kemudian uang tersebut ditukarkan dengan saldo yang dimaksukan ke kartu *Member*, setelah itu pengunjung sudah dapat langsung digunakan. Praktik permainan ini dapat dikatakan memudahkan pengunjung untuk memainkan permainan, pengunjung dapat memainkan permainan sepuasnya, setelah memainkan permainan pengunjung akan mendapatkan kupon yang keluar dari dalam mesin dan kupon tersebut dapat ditukarkan dengan hadiah yang ada dikasir, sesuai dengan banyaknya poin yang diperoleh, kupon dapat dikumpulkan dan dapat ditukarkan di lain waktu. Ketika pengunjung memainkan permainan, seperti permainan capit boneka, pengunjung memainkan mesin yang di dalamnya terdapat boneka, apabila boneka yang ada di dalam mesin berhasil terkena capit, maka pengunjung dapat

membawa boneka tersebut menjadi hak milik pengunjung. Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zoon 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung dapat dikatakan telah sesuai dengan syariat Islam apabila dilakukan untuk mengambil manfaat dari benda atau mesin permainan, dengan tujuan mencari hiburan atau *refreshing*, maka hukumnya diperbolehkan. Namun apabila dilakukan dengan tujuan untuk mencari hadiah (keuntungan) dari permainan tersebut dan dalam penggunaannya terdapat salah satu pihak yang dirugikan karena saldo yang tersisa didalam kartu tidak dapat digunakan secara penuh, maka hal itu termasuk dalam perbuatan *maysir* atau judi dan hukumnya menjadi tidak diperbolehkan atau haram.<sup>9</sup>

Selanjutnya, skripsi yang ditulis oleh Fajar Wahyu Nugroho yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam terhadap Sewa Menyewa Permainan Capit Boneka”. dalam skripsi ini mengambil kasus di salah satu tokoh Klontong Pangestu Desa

---

<sup>9</sup> Aulia Rahmah, “Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Permainan dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000*”. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*. 2020. Hal. 89-90.

Cebongan, Salatiga. Dijelaskan bahwa Jika dilihat dari pandangan muamalah, muamalah memandang permainan Capit boneka ditoko kelontong pangestu telah sesuai apabila dilakukan untuk mengambil manfaat dari benda atau mesin permainan, dengan tujuan mencari hiburan atau refreasing, maka hukumnya diperbolehkan. Pada praktek lapangannya toko Kelontong pangestu, dapat dikatakan sebagai kegiatan sewa menyewa apabila dilakukan untuk mengambil manfaat dari objek sewa yaitu manfaat mesin permainan, namun apabila dilakukan tujuan untuk mencari keuntungan dari permainan Capit Boneka ditoko kelontong pangestu terdapat sistem yang mengatur di dalam permainan Capit Boneka, yang pengaturannya hanya dapat diseting oleh sales/karyawan pemilik asli dari permainan Capit Boneka dalam hal ini ada unsur muamalah yang tidak terpenuhi yaitu *adamul gharar* karena pada setiap bentuk *muamalah* tidak boleh ada unsur tipu daya atau sesuatu yang menyebabkan salah satu pihak merasa dirugikan oleh pihak lainnya sehingga mengakibatkan

hilangnya unsur kerelaan salah satu pihak dalam melakukan transaksi.<sup>10</sup>

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Metode pengumpulan data**

#### **a. Jenis penelitian.**

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah dengan studi pustaka atau *literature review*. Studi pustaka adalah dengan mengumpulkan data-data atau teori yang didapatkan dan diringkas secara komperhensif dari berbagai referensi yang didapatkan sebagai rujukan dalam penelitian ini.

#### **b. Sumber data**

Data primer dalam penelitian ini adalah Hadis tentang permaian *al-nard* dalam kitab Sunan Abu Dawud bab *al-Adab*, Nomor hadis 4938 dan syarahnya. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini diambil dari kitab-kitab syarah hadis, asbabul wurud, buku, jurnal,

---

<sup>10</sup> Fajar Wahyu Nugroho, “Tinjauan Hukum Islam terhadap Sewa-menyeewa Permainan Capit Boneka”. *Skripsi IAIN Salatiga*. 2021. hal. 59-60.

karya ilmiah maupun referensi lainnya yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini.

c. Teknik pengumpulan data

Untuk memperoleh data dan informasi sebagai penunjang dalam penyusunan penelitian ini, metode yang digunakan penulis adalah metode penelitian kualitatif, yaitu metode penelitian untuk memahami berbagai kejadian atau fenomena yang dialami subjek penelitian diantara lain tindakan, persepsi subjek, perilaku, motivasi ataupun hal-hal lain secara menyeluruh (holistik). Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif dan lebih menggunakan analisis. Data-data deskriptif tersebut dalam bentuk kata dan bahasa pada konteks khusus yang bersifat alamiah dengan menggunakan berbagai metode alamiah. Analisis datanya adalah dengan mengumpulkan, mereduksi, mengkategorisasi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berbasis kepustakaan (*library research*) yang bahan kajiannya dari litetatur-literatur dan data-data sumber tertulis, dan kemudian dideskripsikan secara kritis

dalam penelitian. Baik dari sumber-sumber data primer (kitab-kitab hadis) maupun sekunder (buku, jurnal, Skripsi, artikel ilmiah dan lain sebagainya).

## **2. Metode analisa data**

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh. Dalam menganalisa data penelitian ini, peneliti menggunakan metode ma'anil hadis musahadi Ham. Langkah-langkah analisa data dengan metode ma'anil hadis musahadi ham adalah sebagai berikut;

### **a. Kritik Historis**

Kajian historis terhadap hadis diperlukan untuk menunjukkan bahwa hadis mengalami tahapan historis yang panjang. Hadis mengalami tradisi pengalihan lisan, praktek, kemudian masuk ke tahap penulisan. Kritik historis merupakan tahapan yang sangat penting yang mana didasarkan atas asumsi bahwa tidak mungkin ada suatu pemahaman yang shahih jika secara historis pemahaman tersebut merupakan sesuatu yang otentik. Kritik historis juga dapat dikatakan sebagai ilmu krtitik

sanad hadis yang mana untuk membuktikan validitas dan otentisitas hadis. Adapun langkah-langkah yang ditetapkan dalam kaedah kesahihan hadis antara lain: 1) sanadnya tersambung. 2) periwayatnya bersifat adil dan dhabit. 3) terhindar dari *syuzuz*. 4) terhindar dari *illat*.<sup>11</sup>

#### b. Kritik Eiditis

Kritik Eiditis merupakan tahapan pada proses memahami teks atau redaksi hadis bisa juga disebut kritik matan. Tahapan-tahapannya antara lain:

- 1) Menganalisis isi. Yaitu dilakukan dengan memahami matan makna hadis meliputi kajian-kajian terhadap hadis tersebut. Salah satunya dapat dilakukan dengan kajian linguistik (kebahasaan) untuk mengetahui apakah hadis itu menggunakan kata kerja, kata benda, berbentuk *amar* atau *nahiy*. juga untuk membedakan makna *hakikiy* dan *majazi*, makna khusus dan umum juga terkait gaya bahasanya.

---

<sup>11</sup> Musahadi Ham, *Evolusi Konsep Sunah*, (Semarang: Aneka Ilmu, 2000), hlm.155-157

- 2) Menganalisis realitas historis. Yaitu menganalisis tentang konteks sosio-historis saat hadis ini muncul. Tentang konteks respon yang dilakukan oleh nabi atas situasi yang terjadi saat itu, analisis realitas historis ini dapat dikaji melalui ilmu *asbabul wurud*.
- 3) Analisis generalisasi. Analisis ini dilakukan untuk menangkap makna yang terkandung dalam hadis yang hendak diwujudkan oleh Nabi. Analisis generalisasi ini dimaknai oleh Fazlur rahman sebagai “ideal moral” yang memiliki tujuan moral-sosial yang bersifat universal, atau yang disebut oleh al-Syaitibiy sebagai *maqasid syariah*.<sup>12</sup>

#### c. Kritik Praksis

Kritik praksis adalah dengan menumbuhkan makna hadis yang telah melewati kritik historis dan eiditis untuk dimaknai dalam realitas kekinian. Seperti yang dikatakan Musahadi Ham bahwa konstruk rasional universal atau tujuan moral-sosial universal yang diperoleh dari proses generalisasi atau tahap kritik eiditis harus diproyeksikan

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm.157-159

dalam kehidupan kekinian agar memiliki makna praksis dalam menyelesaikan problematika hukum dan masyarakat kekinian. Lebih sederhana kritik praksis dimaknai yaitu dengan menyesuaikan makna universal hadis untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi saat ini, bergerak dari masa lampau menuju realitas masa kini.<sup>13</sup>

Dengan pendekatan *ma'anil* Musahadi Ham dalam melihat hadis-hadis yang berkaitan dengan penelitian ini penulis merasa perlu untuk mencari makna hadis yang mampu menjawab persoalan yang ada. Pendekatan *ma'anil* hadis memiliki dua objek kajian yaitu objek material dan objek formal. Objek material adalah redaksi dalam hadis-hadis nabi sedangkan objek formal adalah sudut pandang sebuah ilmu memandang objek material (redaksi) hadis nabi tersebut. Ilmu *ma'anil* berkaitan dengan persoalan bagaimana memberi makna dan memproduksi makna terhadap sebuah teks hadis. Kajian *ma'anil* hadis juga dapat dilakukan dengan beberapa metode melalui beberapa ilmu pendukung dalam memahami

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm.159-160

hadis antara lain ilmu asbabul wurud, ilmu tawarikul mutun, ilmu al-lughah, hermeneutik, pendekatan sosio-historis, dan lain sebagainya.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Dari judul ini, penulis akan menguraikan sistematika pembahasan dalam 5 Bab yang terdiri dari:

Bab pertama, pendahuluan terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tinjauan pustaka, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, membahas tentang kritik historis hadis tentang permainan *al-nard* Riwayat Abu Dawud.

Bab ketiga, membahas tentang kritik hadis eiditis tentang permainan *al-nard* Riwayat Abu Dawud.

Bab keempat, membahas kritik praksis tentang permainan *al-nard* Riwayat Abu Dawud kaitannya dengan judi capit di era modern.

Bab kelima adalah penutup yang meliputi kesimpulan, dan saran.