

PERMAINAN JUDI BONEKA CAPIT

(Studi Ma'anil Hadis Riwayat Abu Dawud Tentang Permainan *Al-Nard*)

SKRIPSI



Oleh:

EKA SYARIEF HIDAYATULLAH

NIM. 1900027030

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memenuhi Sidang Proposal dalam Bidang Ilmu Hadis

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA**

2024

CLAW DOLL GAMBLING GAME

(Ma'anil Study of Hadith History of Abu Dawud About al-Nard Games)

BACHELOR THEIS



By:

EKA SYARIEF HIDAYATULLAH

Student ID. 1900027030

This Theis is Submitted to Fulfill the Patrial Requirements to
Obtain a Bachelor's Degree in Hadith Studies

FACULTY OF ISLAMIC STUDIES

AHMAD DAHLAN UNIVERSITY

YOGYAKARTA

2024

NOTA DINAS

Hal : Persetujuan *Munawqasyah*

Yth.

Kepala Program Studi Ilmu Hadis

Universitas Ahmad Dahlan

di Yogyakarta

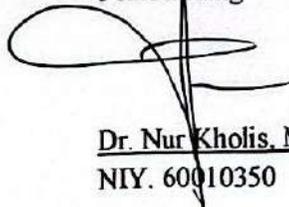
Setelah melaksanakan pembimbing skripsi, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara

Nama : Eka Syarief Hidayatullah
NIM : 1900027030
Prodi : Ilmu Hadis
Judul Skripsi : Permainan Judi Boneka Capit (Studi Ma'anil Hadis Riwayat Abu Dawud Tentang Permainan *al-Nard*)

Dinyatakan telah selesai dan dapat dilakukan ujian dalam sidang pendaran.

Yogyakarta, 27 Februari 2024

Pembimbing



Dr. Nur Kholis, M.Ag.
NIY. 60010350

PERNYATAAN TIDAK PLAGIASI

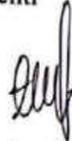
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Syarief Hidayatullah
Nim : 1900027030
Program Studi : Ilmu Hadis
Fakultas : Agama Islam
Universitas : Universitas Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi ini atau di perguruan tinggi lain. Kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

1960 Yogyakarta, 20 Maret 2024

Peneliti



Eka Syarief Hidayatullah
NIM. 1900027030

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Eka Syarief Hidayatullah
Nim : 1900027030
Email : eka1900027030@webmail.uad.ac.id
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Ilmu Hadis
Judul : Permainan Judi Boneka Capit (Studi Ma'anil
Hadis Riwayat Abu Dawud Tentang Permainan
al-Nard)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di Institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan

Yogyakarta, 20 Maret 2024



Eka Syarief Hidayatullah
NIM. 1900027030



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Kampus 4 : Jl. Kolektor Ringroad Selatan Tamanan Banguntapan bantul Telp. (0274) 563515 ext. 4619/4206
Kampus 6 : Jl. Ahmad Dahlan, Dalangan, Triharjo, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta 55851 Telp. (0274) 775324 ext. 1808

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : F9/176/D.3/III/2024

Tugas akhir dengan Judul : Permainan Judi Boneka Capit (Studi Ma'anil
Hadis Riwayat Abu Dawud Tentang Permainan
al-Nard)
Nama : Eka Syarief Hidayatullah
NIM : 1900027030
Telah diujikan pada tanggal : 20/03/2024
Nilai Ujian : 86

dan dinyatakan telah diterima di Fakultas Agama Islam Universitas Ahmad
Dahlan.

Mengetahui

Yogyakarta, 21 Maret 2024

Dekan
Fakultas Agama Islam

Ketua Program Studi
Ilmu Hadis



Dr. Arif Rahman, M.Pd.I.
NIPM 19900720201601111133468

Jannatul Husna, S. Th.I., M.A., Ph.D.
NIPM 198306052016091111241518

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Permainan Judi Boneka Capit (Studi Ma'anil Hadis Riwayat Abu Dawud Tentang Permainan *al-Nard*)

Nama : Eka Syarief Hidayatullah

NIM : 1900027030

Program Studi : Ilmu Hadis

Telah disetujui tim penguji ujian munaqasah:

Ketua : Dr. Nur Kholis., M. Ag (.....)

Penguji I : Dr. Oman Fathurohman Sw., M. Ag (.....)

Penguji II : Qaem Aulassyahied, S.Th.I., M.Ag (.....)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 20 Maret 2024

Waktu : 09:00 – 10:00

Nilai : 86

Hasil : Lulus tanpa perbaikan / Lulus dengan perbaikan / Lulus

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Syarief Hidayatullah
NIM : 1900027030
Email : eka1900027030@webmail.uad.ac.id
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Ilmu Hadis
Judul : Permainan Judi Boneka Capit (Studi Ma'anil Hadis Riwayat Abu Dawud Tentang Permainan *al-Nard*)

Dengan ini saya menyerahkan "Hak" Sepenuhnya kepada perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengolahan terhadap karya sastra ini dengan mengacu kepada ketentuan akses tugas akhir sebagai berikut (beri tanda pada kotak).

Saya mengizinkan karya saya tersebut diunggah kedalam aplikasi Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Maret 2024

Pembimbing Skripsi



Dr. Nur Kholish., M. Ag
NIY. 60010350

Peneliti



Eka Syarief Hidayatullah
NIM. 1900027030

HALAMAN MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan begitu banyak nikmat sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya ini dengan baik. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terimakasih dan tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak A.bukri dan Ibu Zuriah.
Terima kasih sebesar-besarnya atas kepercayaan yang telah diberikan hingga saya bisa menuntut ilmu hingga jenjang ini, terima kasih juga atas segala pengorbanan, cinta dan doa yang tak henti-hentinya diberikan kepada saya.
2. Prof. Dr. H. Mukhlas, M.T., selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas sarana dan prasarana pendidikan serta nasehat, bimbingan dan petunjuk bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan studi dengan tepat waktu.
3. Dr. H. Nur Kholis, M.Ag, selaku Dekan Fakultas

Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

4. Bapak Jannatul Husna, Ph.D, selaku Ketua Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta beserta seluruh staf yang telah memberikan fasilitas sarana dan prasarana sehingga penulis iv dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. H. Nur Kholis, M.Ag, selaku pembimbing dalam penulisan skripsi ini, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk-petunjuk arahan, saran, sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan lancar. Atas kesabaran dan motivasinya penulis sampaikan banyak terimakasih.
6. Para Dosen dan asisten dosen, serta karyawan yang senantiasa berupaya meningkatkan kualitas mahasiswa di lingkungan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
7. Rekan-rekan mahasiswa seangkatan serta semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan namanya satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan

dorongan kepada penulis dalam rangka penyusunan skripsi ini.

‘‘Jazā kumullāhu Khairan Kasīran’’

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Sumber rujukan untuk transliterasi Arab-Latin berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tertanggal 22 Januari 1988 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	zal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	zai	Z	Zet

س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	'el
م	mim	M	'em
ن	nun	N	'en
و	waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

3. *Ta' marbutah* di akhir kata ditulis *Ḥ*

حكمة	Ditulis	<i>Ḥikmah</i>
علة	Ditulis	<i>'illah</i>
كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliyā'</i>
زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāh al-ḥiṭr</i>

4. Vokal Pendek

_____ َ _____	<i>Fathah</i>	Ditulis	<i>A</i>
فعل		Ditulis	<i>fa'ala</i>
_____ ِ _____	<i>Kasrah</i>	Ditulis	<i>I</i>
نكر		Ditulis	<i>Ḥukira</i>
_____ ُ _____	<i>ḍammah</i>	Ditulis	<i>U</i>
يذهب		Ditulis	<i>yazhabu</i>

5. Vokal Panjang

1	Fathah + alif جاهلية	ditulis Ditulis	<i>ā</i> <i>jāhiliyyah</i>
2	Fathah + ya' mati تنسى	ditulis ditulis	<i>ā</i> <i>tansā</i>
3	Kasrah + ya' mati كريم	ditulis ditulis	<i>ī</i> <i>karīm</i>
4	Ḍammah + wawu mati فروض	ditulis ditulis	<i>ū</i> <i>furūd</i>

6. Vokal Rangkap

1	Fathah + ya' mati بينكم	ditulis Ditulis	<i>Ai</i> <i>bainakum</i>
2	Fathah + wawu mati قول	ditulis ditulis	<i>au</i> <i>qaul</i>

7. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>a'antum</i>
أَعَدَّتْ	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لَنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

8. Kata Sandang Alif + Lam

Diikuti huruf Qamariyah ditulis dengan menggunakan huruf “al”. Apabila syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyah yang mengikutinya.

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>
السماء	Ditulis	<i>al-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>al-Syam</i>

9. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat Ditulis menurut penulisannya.

ذو الفروض	Ditulis	<i>ẓawi al-furuḍ</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah atas segala nikmat, karunia Allah, hidayah dan rahmat-Nya, hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Şalawat dan salam selalu tercurah kepada uswah ḥasanah, Rasulullah saw, keluarga, sahabat, tabi'in, dan ummatnya yang senantiasa setia dan istiqomah dengan syariat dan dakwah Islam. Teriring doa dan rasa terima kasih kepada semua pihak, khususnya dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Mukhlas, M.T. selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
2. Bapak Dr. H. Nur Kholis, M.Ag, selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan dan pembimbing skripsi peneliti dalam menyusun penelitian ini.

3. Bapak Jannatul Husna, Ph.D, selaku Ketua Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan.
4. Seluruh dosen dan karyawan di Fakultas Agama Islam, yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada peneliti

“Jazā kumullahu Khairan Kasīran”

ABSTRAK

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. Salah satu permainan yang menurut penulis perlu ditinjau adalah permainan boneka capit menggunakan mesin (*claw machine*). Penulis merasa kajian ini perlu diangkat 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 kacamata hadis dan 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*).

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah dengan studi pustaka atau *literature review* yang mana penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif dan lebih menggunakan analisis. Sumber data yang diambil dari kitab hadis primer terutama kitab hadis Sunan Abu Dawud nomor 4938 juga kitab syarah hadis. Juga dari sumber sekunder sebagai data pendukung dalam menunjang penelitian ini. Adapun teknik analisis data menggunakan metode Musahadi Ham melalui kritik historis, kritik eiditis, dan kritik praksis pada hadis yang teliti.

Pemahaman kontekstualisasi hadis *al-nard* dengan permainan boneka capit. Permainan *al-nard* dalam hadis Abu Dawud 4938 memiliki makna universal yang tidak hanya dimaknai sebagai permainan dadu dalam perjudian. Walaupun pada zaman Nabi Saw, dadu identik dengan permainan judi. Jika ditarik makna

kontekstualisasinya pada era saat ini, *al-nard* dimaknai sebagai segala bentuk permainan yang berpotensi dijadikan sebagai perjudian maupun permainan yang ada perjudian itu sendiri dengan berbagai model dan bentuknya. Selama hal tersebut memenuhi unsur-unsur judi. Begitupun dengan permainan boneka capit (*machine claw*) yang mana memenuhi unsur-unsur judi bahkan terdapat kecurangan yang dilakukan oleh pemilik mesin dengan mengatur sistem mesin capit dengan pengaturan *drop skill*.

Kata Kunci: Boneka capit, *al-Nard*, judi

ABSTRACT

Technology's role and rapid development have expanded the development of creativity in games. Games are very important in helping foster proactive and creative attitudes in society. However, we must also approach this wisely because not all games can have a positive impact. One of the games that the author thinks needs to be reviewed is the claw doll game using a claw machine. The author feels this study needs to be discussed because several factors are behind it. First, the public lacks needs to be more aware and more religious knowledge to realize that this behaviour is prohibited in several fatwas. Second, access to information and enforcement of the prohibitory fatwa only applies in a few areas, while this phenomenon is still mushrooming in other areas. Third, this analysis is to look more objectively at the religious basis, especially from a hadith perspective and what kind of efforts policymakers must make to provide understanding to society in responding to this game. Fourth, what alternatives should be taken if, in some places, this phenomenon is difficult to eliminate for economic reasons? This also makes it easier for hadith studies to see the phenomenon of claw machine games.

This thesis's research type is a literature study or literature review, where this research is qualitative research. Qualitative research is more descriptive and uses analysis. The data sources taken came from primary hadith books, namely the Sunan Abu Dawud hadith book number 4938, as well as the hadith book, as well as secondary sources as supporting data to support this research. The data analysis technique uses the Musahadi Ham method through historical, eiditical, and practical criticism.

Understanding the contextualization of the "al-nard" hadith with the claw doll game in the Abu Dawud 4938 hadith has a universal meaning that is not only interpreted as a dice game in gambling. Even during the Prophet SAW, dice were synonymous with gambling games. If the contextualization meaning is drawn in the current era, "al-nard" is interpreted as all forms of games that have the potential to be used as gambling or games that involve

gambling itself with various models and forms. The law is the same as long as it fulfils the elements of gambling. Likewise, with the laws of the machine claw game, which fulfils the elements of gambling, there is even cheating carried out by the machine owner by setting the claw machine system with a drop skill set.

Keywords: Claw doll, al-Nard, gambling

DAFTAR ISI

NOTA DINAS	iii
.....	iii
PERNYATAAN TIDAK PLAGIASI	iv
.....	iv
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	v
.....	v
PENGESAHAN TUGAS AKH	vi
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	viii
.....	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xiii
KATA PENGANTAR.....	xviii
ABSTRAK	xx
DAFTAR ISI.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Metode Penelitian.....	16
G. Sistematika Pembahasan	22
BAB II KRITIK HISTORIS HADIS TENTANG PERMAINAN <i>ALNARD</i> RIWAYAT ABU DAWUD	23

A. Takhrij hadis	24
B. Sanad dan matan hadis	24
C. I'tibar sanad	26
D. Skema sanad	27
E. Perbedaan matan.....	28
F. Biografi Perawi	28
BAB III KRITIK EIDITIS TENTANG PERMAINAN <i>AL-NARD</i> RIWAYAT ABU DAWUD	33
A. Analisis isi	33
B. Analisis realitas historis	40
C. Analisis generalisasi.....	44
BAB IV KRITIK PRAKSIS TENTANG PERMAINAN <i>AL-NARD</i>.....	48
RIWAYAT ABU DAWUD KAITANNYA DENGAN JUDI CAPIT DI ERA MODERN	48
A. Tinjauan umum tentang boneka capit.	48
B. Analisis kontekstualisasi hadis <i>al-nard</i> dengan permainan boneka capit.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	65

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 يُتَّقُونَ 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).¹

Kehidupan dunia ini layaknya sebuah permainan, kita hanyalah musafir yang singgah sebentar untuk menuju kepada kehidupan yang kekal. Maka dari itu, kitapun 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

¹ 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*.²

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.³

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

² 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

³Diakses 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).⁴

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 أَبِي يُوَيْبٍ، 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”.⁵

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

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

⁵ 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.⁶ 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

⁶ 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.⁷

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

⁷ 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.⁸

⁸ 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.⁹

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

⁹ 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 pengaturanya hanya dapat diseting oleh sales/kariawan 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.¹⁰

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,

¹⁰ 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*.¹¹

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.

¹¹ 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*.¹²

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

¹² *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.¹³

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

¹³ *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.

BAB II

KRITIK HISTORIS HADIS TENTANG PERMAINAN ALNARD RIWAYAT ABU DAWUD

Kritik historis dalam pandangan Musahadi Ham merupakan aspek fundamental sebelum melakukan analisis terhadap hadis yang diteliti. Kritik historis meliputi upaya dalam menelusuri kualitas hadis yang diteliti yang didasarkan pada kaidah-kaidah kesahihan hadis yaitu:

1. Ketersambungan sanad
2. Perawi yang *'adil*
3. Perawi yang *dhabit*
4. Tidak memiliki *syuzuz*
5. Tidak memiliki *'illat*

Oleh karena itu, pada pembahasan kali ini peneliti akan menguraikan terkait kualitas hadis riwayat Abu Dawud nomor 4938

حَدَّثَنَا أَبُو دَاوُدَ قَالَ: حَدَّثَنَا حَمَّادُ بْنُ زَيْدٍ، عَنِ أَيُّوبَ، عَنِ نَافِعٍ، عَنِ سَعِيدِ بْنِ أَبِي هِنْدٍ، عَنِ 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 Hindī, 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'.

A. Takhrij hadis

Dari penelusuran yang dilakukan, maka hadis ini didapatkan dalam kitab Abū Dawud nomor 4938, Ibnu Majah nomor 3762, Musnad Aḥmad nomor 19006

B. Sanad dan matan hadis

a. Abu Dawud nomor 4938

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

Artinya: “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’.”¹⁴

b. Ibnu Majah nomor 3762

حَدَّثَنَا أَبُو بَكْرِ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ، حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّحِيمِ بْنُ سُلَيْمَانَ، وَأَبُو أُسَامَةَ، عَنْ عُبَيْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ، عَنْ نَافِعٍ، عَنْ سَعِيدِ بْنِ أَبِي هِنْدٍ، عَنْ

¹⁴ Abu Dawud at-Thayalisi Sulaiman bin Dawud bin al-Jarud, Musnad Abi Dawud at-Tayalisi, Dar al-Hijr, Mesir, 1999, Jilid 1, hlm. 411.

أَبِي مُوسَى، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ: " مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ، فَقَدْ عَصَى اللَّهَ
وَرَسُولَهُ "

Artinya: "Telah menceritakan kepada kami Abu Bakar bin Abu Syaibah telah menceritakan kepada kami Abdurrahim bin Sulaiman dan Abu Usamah dari 'Ubaidullah bin Umar dari Nafi' dari Sa'id bin Abu Hind dari Abu Musa dia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Barangsiapa bermain dadu, maka dia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya."¹⁵

c. Musnad Ahmad nomor 19006

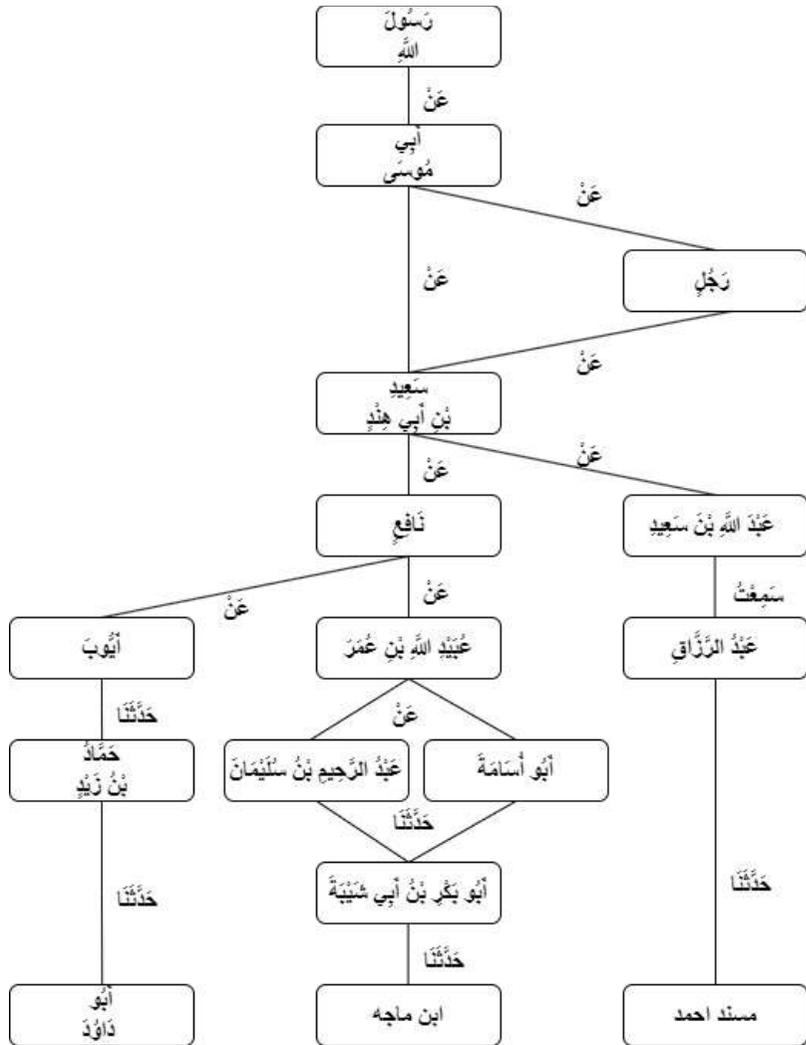
حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ، قَالَ: سَمِعْتُ عَبْدَ اللَّهِ بْنَ سَعِيدٍ بْنَ أَبِي هِنْدٍ، عَنْ أَبِيهِ،
عَنْ رَجُلٍ، عَنْ أَبِي مُوسَى رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، أَنَّ النَّبِيَّ قَالَ: " مَنْ لَعِبَ
بِالْكِعَابِ، فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ "

Artinya: "Telah menceritakan kepada kami Abdurrazaq ia berkata: saya mendengar Abdullah bin Sa'id bin Abu Hind dari bapaknya dari seorang laki-laki dari Abu Musa radliallahu 'anhu bahwasanya Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya."¹⁶

¹⁵ Ibnu Majah Abu 'Abdullah Muhammad bin Yazid al-Qazwini, Sunan Ibnu Majah, Dar Ihya al-Kutub al-'Arabiyyah, 2009, Jilid 2, hlm. 1237.

¹⁶ Imam Ahmad bin Hanbal, Musnad Ahmad, Muassasah ar-Risalah, 2001, Jilid 32, hlm. 253.

C. P'tibar sanad



D. Skema sanad



E. Perbedaan matan

Dari penelusuran peneliti dengan melihat redaksi dalam periwayatan hadis-hadis di atas, terdapat perbedaan redaksi terkait permainan dadu. Dalam Abu dawud dan Ibnu Majah menggunakan redaksi بِالذَّرْدِ (*binnardi*) yang memiliki arti “dengan dadu”. Kata dadu identik dengan kubus kecil yang bersisi 6 yang terbuat dari kayu, tulang, atau gading biasanya digunakan dalam permainan judi. Sedangkan dalam Musnad Ahmad menggunakan redaksi بِالْكَعْبِ (*bilkiabi*) yang memiliki arti “kubus” kata kubus identik juga dengan benda berbentuk persegi 4 yang mempunyai 6 sisi permukaan atau disebut kubus, biasanya kubus di sebut sebagai dadu.

F. Biografi Perawi

a. Riwayat Abu Dawud

a) Abī mūsa al Asy‘arī

Nama lengkap beliau ‘Abdullah bin Qoīs bin Salīm, kunyah beliau adalah Abū Musa tinggal di Kufa beliau wafat pada tahun 50 H. Di antara guru guru beliau

Rasūlullāh Saw, Anas bin Mālik al-Anṣārī, Alī bin Abī Ṭālib al-Hāsyimī, Abī bin Ka'ab al- Anṣārī. Di antara murid murid beliau Abū Saīd al-Khudrī, Zaid bin Aslam al-Qurasyī, Sa'id bin Abī Hindi. Komentar para ulama mengenai beliau Abū Ḥātim bin Ḥibban, beliau merupakan seorang sahabat.¹⁷

b) Sa'id bin Abī Hindi

Nama lengkap beliau Sa'id bin Abī Hindi al-Fazārī, tempat tinggal beliau di Madina, wafat pada tahun 106 H, guru guru beliau Abū Hurairah ad-Dausī, 'Abdullāh bin Abī Qatādah, 'Abdullāh bin Qais bin Salīm, murid muridnya al-Walīd bin Qasir al-Qurasī, Mūsa bin 'Abdullāh al-Madīnī, Mūsa bin Maisarah ad-Dailī, komentar para ulama mengenai beliau Aḥmad bin 'Abdullāh al-Ajlī, siqah Ibnu Ḥājar al-Asqalānī, siqah, aẓ-Ẓahabī, siqah.¹⁸

¹⁷ Jāmal al-Dīn Abī al-Hajjāj Yūsuf Al-Mizzī, *Tahdzīb Al-Kamāl Fī Asmā' Al-Rijāl*, 1st ed. (Beirut: Muassasah Ar-Risālah, 1983 jilid 15 hlm 446

¹⁸ *Ibid.*, jilid 11 hlm 93

c) Mūsā bin Maisarah

Nama lengkap beliau Mūsā bin Maisarah ad-Dailī, kunyah beliau adalah Abū ‘Urwah beliau tinggal di Madinah wafat pada tahun 131 H, Diantara guru gurunya Said bin Abī Hindi al-Fazārī, ‘Ikrimah Maulā Ibnu ‘Abbās, ‘Alī bin ‘Abdullāh al-Qurasyī, murid muridnya Mālīk bin Anas al-Aṣbahī, Dāwud bin al-Ḥuṣain, ‘Abdul ‘Azīz bin Abī Ḥazam, komentar ulama mengenai beliau Ibnu Ḥajar al-Asqalānī, siqah, Yaḥyā bin Ma’īn, siqah, az-Ḍahabī, siqah.¹⁹

d) Mālīk bin Anas

Nama lengkap beliau Mālīk bin Anas al-Aṣbahī, kunyah beliau adalah Abū ‘Abdullāh, beliau tinggal di Madinah, beliau lahir pada tahun 89 H dan wafat pada tahun 179 H, di antara guru beliau adalah Abū Bakar bin ‘Ubaidillāh al-‘Adawī, Abū Bakar bin ‘Umar al-Qurasyī, Mūsā bin Maisarah ad-Dailī. Diantara murid

¹⁹ *Ibid.*, jilid 29 hlm 156

murid beliau Aḥmad bin Ismā'il, Aḥmad bin Yūnus at-Tamīmī, 'Abdullāh bin Maslamah al-Ḥāriṣī. Komentari ulama mengenai beliau Abū Ḥātim ar-Rāzī, siqah, Abū Bakr al-Baihaqī, siqah, Yaḥyā bin Ma'īn, siqah.²⁰

e) 'Abdullāh bin Maslamah

Nama lengkap beliau 'Abdullāh bin Maslamah al-Ḥāriṣī, kunyah beliau Abū 'Abdurrahmān beliau tinggal di Madinah, beliau wafat pada tahun 221 H. Di antara guru-guru beliau Uwais bin Abī Uwais at-Tamīmī, Ibrāhīm bin Ismā'il, Mālik bin Anas al-Aṣbahī. Murid-murid beliau Aḥmad bin Ibrāhīm, Aḥmad bin Ḥanbal asy-Syaibānī, Abū Dawud as-Sijjistānī. Komentari ulama Aḥmad bin 'Abdullāh al-'Ajilī, siqah, 'Abdul Bāqī bin Qanī', siqah, Ya'qūb bin Sufyān, siqah.²¹

Berdasarkan penelitian di atas, hadis Riwayat Abū Dawud nomor 4938 merupakan hadis *shahih* dikarenakan

²⁰ *Ibid.*, jilid 27 hlm 91

²¹ *Ibid.*, jilid 16 hlm 136

semua perawinya tersambung dan memiliki derajat *siqah*. Hadis tersebut juga terdapat dalam sumber primer *kutubut tis'ah* dalam Riwayat Ibnu Mājah dan Aḥmad. Walaupun dalam Riwayat Aḥmad terdapat perbedaan redaksi, tetapi maknanya sama yaitu dadu.

BAB III
KRITIK EIDITIS TENTANG PERMAINAN
***AL-NARD* RIWAYAT ABU DAWUD**

Kritik eiditis merupakan upaya untuk melakukan analisis secara komperhensif yang melibatkan teks-teks hadis yang setema serta didukung oleh al-Qur'an. Adapun Langkah-langkah dalam melakukan kritik eiditis meliputi:

1. Analisis isi, meliputi kajian linguistik, hadis setema, dan ayat al-Qur'an.
2. Analisis realitas historis, meliputi asbabul wurud dan analisis situasi sosial di zaman Nabi Saw.
3. Analisis generalisasi, menangkap makna universal dalam hadis atau "ide moral".

Berdasarkan Langkah-langkah tersebut, menjadikan pedoman bagi penulis dalam menganalisis hadis Riwayat Abu Dawud nomor 4938.

A. Analisis isi

Dalam kitab *Syarah Abu Dawud* karya Syihabuddin Raslan ar-Ramli dijelaskan bahwa perkataan Rasulullah

Saw (مَنْ لَعِبَ بِالْتَّرْدِ) “barangsiapa yang bermain dengan dadu” dengan membuka huruf *nun*. Yang mana orang Arab menyebutkan permainan ini dengan sebutan (*al-Nardhasir*), dan (*Shir*) yang memiliki makna manis. Ini merupakan bahasa Parsi yang diArabkan, dalam perkataan Arab tidak diikuti dengan huruf *ra* setelahnya. Ini merupakan permainan yang dijadikan judi seperti permainan catur.²²

Beberapa ahli Hikmah berkata: “para ahli hikmah generasi awal ketika memikirkan tentang dunia mereka mendapati bahwa dunia bekerja dalam dua konsesus. Pertama, yang mengalir berdasarkan kesepakatan dan kedua, yang mengalir berdasarkan pemikiran dan khayalan. Mereka menggunakan dadu sebagai contoh yang mengalir berdasarkan kesepakatan dan mereka menggunakan catur sebagai usaha, khayalan, dan kerja keras. Kalimat (فَكُّدُ عَصَى) (الله ورسوله) “ *sungguh ia telah durhaka kepada Allah dan rasul-*

²² Syihabuddin bin Raslan ar-Ramli, *Syarah Sunan Abi Dawud bin li Ibnu Ruslan*, (Mesir: Darul Falah, 2016),

Nya” seperti dalam Riwayat Malik dan Hibban dalam kita *shahih-nya*.²³

Dalam hadis yang serupa, Riwayat Abu Dawud nomor 4939 juga dijelaskan bahwa Rasulullah Saw bersabda:

النَّبِيِّ قَالَ: " مَنْ لَعِبَ بِالْتَّرْدَشِيرِ فَكَأَنَّمَا عَمَسَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خِنْزِيرٍ وَدَمِهِ

Artinya: “Nabi Saw bersabda: “Barangsiapa yang bermain-main dengan dadu, maka seakan-akan ia mencelupkan tangannya kedalam daging dan darah babi”.

Juga dalam Riwayat Ahmad dijelaskan, bahwa Rasulullah Saw bersabda:

رَسُولَ اللَّهِ يَقُولُ: " لَا يُقَلِّبُ كَعْبَاتِهَا أَحَدٌ يَنْتَظِرُ مَا تَأْتِي بِهِ، إِلَّا عَصَى
اللَّهُ وَرَسُولَهُ "

Artinya: “Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Tidaklah seseorang membolak-balikkan dadu-dadunya sambil menunggu-nunggu apa yang akan tampak darinya (nasibnya), kecuali ia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya."

Dari hadis-hadis diatas secara jelas menerangkan tentang larangan bermain dadu apalagi dengan tujuan

²³ Syihabuddin bin Raslan ar-Ramli, *Syarah Sunan Abi Dawud bin li Ibnu Ruslan*, (Mesir: Darul Falah, 2016),

untuk mengadu nasib. Hal ini merupakan perilaku yang melanggar dan dikategorikan durhaka kepada Allah swt dan Rasul-Nya. Dengan mengutip pendapat Imam Syafi'i dalam kitabnya "*al-Umm*", Ibnu Ruslan menuliskan bahwa Imam Syafi'i menjelaskan bermain dengan sesuatu yang biasa disebutkan orang-orang secara umum sebagai "*al-Atthab*" (permainan yang menyenangkan) dan "*ad-Dakk*" (permainan dengan digoncangkan) yang dalam pemaknaan yang sekarang bisa juga dilakukan dengan bermain kartu dengan berbagai jenis gambarnya yang disebut dengan "*kanaij*".²⁴

Sehingga jika di dalamnya terdapat proses pertukaran (ganti rugi) "*عوض*" maka masuk dalam kategori haram. Akan tetapi jika tidak ada proses ganti rugi maka hal tersebut dianggap seperti permainan dadu. Imam Syafi'i mengatakan bahwa "permainan dadu merupakan permainan yang dibenci dibandingkan permainan hiburan lainnya".²⁵ Walaupun ada permainan dadu yang tidak

²⁴ Syihabuddin bin Raslan ar-Ramli, *Syarah Sunan Abi Dawud bin li Ibnu Ruslan*, (Mesir: Darul Falah, 2016), hl. 21-22

²⁵ *Ibid.*, hl. 21-22

menggunakan taruhan tetapi menurut pendapat Sebagian ulama hal tersebut bisa berpotensi menjadi permainan perjudian.

Dalam hadis yang lain Rasulullah Saw menggandengkan permainan dadu dengan *khamar* dan judi, sebagaimana dalam sabda beliau:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ: " إِنَّ اللَّهَ حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْخَمْرَ، وَالْمَيْسِرَ، وَالْأَكُوبَةَ "، وَقَالَ: " كُلُّ مُسْكِرٍ حَرَامٌ "

Artinya: "*Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda: "Sesungguhnya Allah telah mengharamkan khamer, judi dan dadu." Beliau juga bersabda: "Setiap yang memabukkan adalah haram."

Sejalan dengan hadis-hadis di atas, Allah Swt berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: "wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan anak panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapatkan keberuntungan". (QS al-Maidah: 90).

Quraish Shihab dalam kitab tafsirnya *al-Misbah* bahwa meminum *khamar* dengan segala yang

memabukkan walau sedikit, berjudi, berkorban untuk berhala, panah-panah yang digunakan sebagai alat untuk mengundi nasib, merupakan kekejian dari aneka kekejian yang merupakan perbuatan setan. Maka jauhilah semua perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan dan memperoleh semua yang kamu harapkan.²⁶

Lebih lanjut Quraish Shihab menjelaskan dengan mengutip pandangan Imam Bukhari bahwasanya urutan-urutan dari larangan-larangan tersebut dikarenakan meminum *khamar* merupakan salah satu perbuatan yang banyak membinasakan dan menghabiskan harta begitupun dengan perjudian. Kemudian disusul dengan pengagungan terhadap berhala yang merupakan perbuatan *syirik* yang membinasakan agama, juga dengan mengundi Nasib menggunakan anak panah yang merupakan perbuatan syirik secara sembunyi-sembunyi. Yang mana semua perbuatan tersebut merupakan *rijs* (perbuatan yang keji).²⁷

²⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2000), hlm. 192-193

²⁷ *Ibid.*, hlm. 192-193

Terkait judi, Hamka dalam Tafsir al-Azhar menjelaskan bahwa ayat di atas bahwa judi merupakan permainan yang menghilangkan waktu luang yang didalamnya membawa kepada pertarungan. Semua permainan judi termasuk seperti Domino, Kartu, Rolet, Kim, Dadu dan segala permainan yang terdapat pertarungan, terkaan-terkaan, menaksir, dan seumpamanya. yang mana kalah dan menang ditentukan dalam pertarungan.²⁸

Pada lanjutan ayat tersebut, Allah Swt menerangkan bahwa perilaku judi merupakan tindakan syaitan yang dapat merusak hubungan sosial. Sebagaimana dalam firman-Nya:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي
الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۗ فَهَلْ
أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: “*Sesungguhnya syaitan itu hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)*”. (QS al-Maidah: 91).

²⁸ Hamka, *Tafsir al-Azhar Juz 21-23*, (Jakarta: Pustaka Panji Mas, 1983), hlm. 1861

Dalam ayat ini, perilaku meminum *khamar* dan perjudian merupakan perilaku yang kotor dan buruk yang akan memberikan dampak keburukan yang lebih besar. Sehingga dampak dari perilaku tersebut, pelakunya akan melupakan nikmat ibadah dan zikir dalam mengingat Allah Swt yang menyebabkan hidup tanpa arah dan tidak memiliki pegangan.²⁹

B. Analisis realitas historis

Permainan *al-nard* (dadu) memiliki rentetan historis yang cukup panjang. Permainan dadu berkaitan erat dengan perilaku perjudian, juga untuk menentukan nasib baik dan buruk serta memecahkan suatu masalah atau sengketa. Bangsa Arab jahiliyah dahulu mengenal judi atau dalam sebutannya *al-maisir* yaitu *al-mukhatarah* dan *al-Tajzi'ah*.

Al-Mukhatarah merupakan permainan yang mana dua orang laki-laki atau lebih yang menjadikan harta dan istri-istri mereka sebagai taruhan. Yang menang berhak

²⁹ M.Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2000), hlm. 195.

mengambil harta dan istri yang kalah, bahkan dapat diberlakukan sekehendak hatinya. Sedangkan *al-Tajzi'ah* merupakan permainan yang mana terdapat sepuluh pemain yang bermain kartu yang dibuat dari potongan-potongan kayu. Kartu tersebut berjumlah sepuluh buah yang disebut *al-Azlam* atau *al-Aqlam*. Bagian-bagian dari kartu tersebut yaitu *al-Faz* adalah satu bagian, *at-Tau'am* dua bagian, *ar-Raqib* tiga bagian, *al-Halis* empat bagian, *an-Nafis* lima bagian, *al-Musbil* enam bagian, dan *al-Mu'alli* berisi tujuh bagian, yang merupakan bagian terbanyak. Sedangkan kartu *as-Safih*, *al-Manih*, dan *al-Wagd* merupakan kartu kosong. Sehingga total dari sepuluh nama kartu tersebut secara keseluruhan adalah dua puluh delapan buah.³⁰

Harta yang dipertaruhkan dalam permainan *al-Tajzi'ah* biasanya adalah unta yang dipotong sesuai dengan bagian yang terdapat dalam dadu tersebut. Yang mendapatkan kartu kosong adalah yang kalah yang akan membayar semua semua daging unta tersebut. Pihak yang

³⁰ Nasori, *Perjudian dalam Pandangan Hukum Pidana Islam dan KUHP*, skripsi S1 UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2010, hlm. 17

menang biasanya membagi daging unta yang didapatkan untuk fakir miskin sehingga pihak yang menang selalu membanggakan diri bahkan sampai membawa kabilahnya. Begitupula pihak yang kalah, hal ini yang menjadikan adanya pertengkaran, perselisihan, dan percengkakan sampai terjadinya perang dan saling membunuh antar kabilah.³¹

Adapun dengan permainan dadu (*alnard*), sudah ada sejak zaman Masehi yang biasanya terbuat dari kayu, tembikar dan juga tulang. Pada Bangsa Arab klasik bentuk permainan dadu yaitu: 6 kolom yang dibuat di atas papan atau tanah. kemudian diberikan nomor urut 1 sampai 6 sesuai dengan nomor urut dadu. Selanjutnya seorang peserta meletakkan sejumlah uang (3 keping uang emas, misalnya) pada salah satu kolom, misalnya pada kolom 4. Kemudian dikocok 3 buah dadu sekaligus yang kemudian dituangkan.³²

³¹ Nasori, *Perjudian dalam Pandangan Hukum Pidana Islam dan KUHP*, skripsi S1 UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2010, hlm. 17

³² Bayu Prasetyo, *Kontekstualisasi Larangan Bermain Dadu dalam Hadis*, skripsi S1 UIN Sultan Syarif Kasim, Riau, 2023, hlm. 16

Jika satu dadu keluar angka mata 4, maka ia menarik kembali uangnya dan meminta 4 uang emas dari lawannya. Jika keluar 2 dadu mata 4, maka ia menarik uangnya dan lawannya membayar 8 keping uang. Jika keluar 3 dadu mata 4, maka ia menarik uangnya dan lawannya membayar 12 keping uang emas. Jika tidak satu dadu pun keluar mata 4, maka lawannya menarik uang taruhan.³³ Permainan judi diberbagai wilayah termasuk Arab dahulu tidak hanya berpusat pada permainan dadu ataupun yang sejenis dengan cara dikocok atau digoyangkan. Akan tetapi dadu ataupun sejenisnya merupakan permainan yang sudah sangat umum di dunia perjudian.

Walaupun tidak semua permainan dadu ada taruhannya, bisa juga hanya sebatas untuk hiburan. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan istilah *alnard* (dadu) yang disebutkan oleh Rasulullah Saw, maka akan dengan mudah ditangkap maksudnya oleh para sahabat. Sehingga hal itu termasuk semua permainan yang terdapat unsur

³³ *Ibid.*, hlm. 16

pertaruhan, maupun yang akan berpotensi menggunakan unsur pertaruhan. Ataupun bahkan yang menyebabkan terjadi perselisihan dan perpecahan.

C. Analisis generalisasi

Berdasarkan analisis isi serta analisis histori dari hadis yang dikaji, maka dapat ditangkap “pesan utama” maupun “ide moral” dalam pemaknaan hadis tersebut. Bahwasanya karena *alnard* atau dadu sangat dikaitkan dengan *al-maisir* (judi), dalam *al-Qamus al-Muhit* karangan Fairuz Abadi dijelaskan *al-maisir* yaitu semua permainan yang menggunakan dadu atau bidak, seperti *alnard* (sejenis permainan masyarakat arab yang menggunakan dadu), atau semua jenis judi. *Al-maisir* juga disebut dengan *al-qimar* yaitu semua permainan yang mensyaratkan kalah-menang dan pihak yang menang berhak untuk mengambil harta milik pihak yang kalah.³⁴

Al-nard atau permainan dadu, dalam pendapat para jumbuh ulama dikategorikan haram berdasarkan hadis-

³⁴ Luki Nugroho Lc, *Judi Terselubung*, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018), hlm. 9-10

hadis di atas. Akan tetapi dalam pandangan beberapa ulama lain, mengatakan bahwa permainan dadu (*al-nard*) hukumnya adalah makruh jika hanya sekedar untuk hiburan dan tidak ada unsur taruhan. Hukumnya akan menyadi haram apabila terdapat unsur taruhan di dalamnya.

Senada dengan pendapat yang kedua, dalam kitab *al-Mausu'ah al-Fiqhiyah al-Kuwaitiyah*, ditulis oleh para ulama yang disponsori oleh Pemerintah Kuwait terbitan Departemen Wakaf dan Urusan Islam Kuwait. Sebagaimana yang dikutip oleh Luki Nugroho dalam bukunya *Judi Terselubung*, dijelaskan bahwa judi atau *al-maisir* seperti yang dikatakan oleh Imam malik terdapat dua macam yaitu *maisir al-lahwi* (judi hiburan) dan *maisir al-qimar* (judi yang benar-benar judi).³⁵

Maisir al-lahwi meliputi permainan dadu, catur dan permainan hiburan lainnya yang tidak ada unsur pertaruhan didalamnya. Sedangkan *maisir al-qimar* mencakup judi taruhan yang terdapat unsur taruhannya berupa harta

³⁵ *Ibid.*, hlm. 9-10.

benda, binatang ternak, dan lainnya.³⁶ Sehingga suatu permainan dapat dikatakan sebagai judi apabila terdapat:

1. Ada pihak yang bertaruh.
2. Yang dipertaruhkan berupa harta, barang yang memiliki nilai.
3. Ada penentuan menang-kalah berdasarkan spekulasi, keberuntungan, atau menerka-nerka.
4. Terdapat pihak yang diuntungkan dan pihak yang lain dirugikan.
5. Berpotensi memicu perpecahan, pertengkaran, serta permusuhan satu sama lain.

Oleh karena itu, pesan utama yang terkandung dalam hadis riwayat Abu Dawud nomor 4938, makna *al-nard* mencangkup semua permainan yang berpotensi adanya unsur perjudian maupun berpotensi dijadikan sebagai perjudian. Baik itu menggunakan dadu, kartu, ataupun alat dan fasilitas-fasilitas yang lain. Sehingga jika permainan tersebut mengandung unsur-unsur yang

³⁶ Luki Nugroho Lc, *Judi Terselubung*, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing), 2018, hlm. 9-10.

dijelaskan di atas maka hal itu masuk dalam kategori perjudian.

BAB IV

KRITIK PRAKSIS TENTANG PERMAINAN *AL-NARD* RIWAYAT ABU DAWUD KAITANNYA DENGAN JUDI CAPIT DI ERA MODERN

Berdasarkan analisis kritik historis dan eiditis sehingga mendapatkan makna generalisasi atas hadis riwayat Abu Dawud tersebut, yang kemudian akan penulis kontekstualisasikan makna generalisasi tersebut dalam menganalisis permainan boneka capit. Kritik praksis merupakan upaya dalam menyesuaikan makna universal hadis untuk menyelesaikan permasalahan saat ini. Dalam kasus ini adalah menyesuaikan makna permainan *al-nard* (dadu) dalam hadis Nabi Saw yang disesuaikan dengan permainan boneka capit saat ini.

A. Tinjauan umum tentang boneka capit.

Pada zaman modern pada saat sekarang ini banyak bermunculan permainan-permainan yang canggih salah satunya permainan boneka capit yang menarik para anak-anak bahkan orang dewasa. Permainan boneka capit atau bisa disebut *claw machine* adalah sebuah permainan dengan cara membeli koin dengan uang, kemudian koin tersebut

dimasukkan kedalam mesin capit untuk mengambil hadiah yang disediakan.³⁷ Jika beruntung maka akan mendapatkan hadiah tersebut tetapi jika tidak beruntung tidak mendapatkan apa-apa.

Adapun langkah-langkah dalam memainkan permainan boneka capit ini antara lain³⁸:

1. Membeli koin yang sudah disediakan oleh pemilik mesin capit atau toko yang menyediakan permainan mesin capit.
2. Memasukkan koin tersebut ke dalam mesin capit
3. Menggerakkan *joystick* ke arah hadiah yang ingin diambil
4. Setelah itu tekan tombol untuk mengangkat hadiah tersebut.

Walaupun permainan ini memberikan kebebasan kepada pemain untuk menggerakkan *joystick* tetapi para pemain

³⁷ Muqorrobin, *Keabsahan Permainan Capit Boneka di Tokoh Berkah Desa Ampel Wuluhan Jember Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia*, skripsi S1 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, 2023, hlm. 66.

³⁸Kharisma Dwi Fitriyah dan Faqihuddin Qasim Yusuf, *Hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia Jember*, dalam jurnal *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah dan Hukum*, Vol.3, No.5, 2022, hlm. 474

masih sangat kesulitan. Hal ini dikarenakan mesin capit sudah di-*setting* sedemikian mungkin agar penyedia permainan mendapatkan keuntungan.

B. Analisis kontekstualisasi hadis *al-nard* dengan permainan boneka capit.

Al-nard tidak hanya dapat dimaknai sebagai permainan dadu tetapi lebih dari itu makna *al-nard* merupakan segala bentuk permainan yang berpotensi dijadikan sebagai perjudian maupun permainan judi itu sendiri. Berdasarkan makna universal terhadap hadis *al-nard*, permainan boneka capit (*claw mecine*) memiliki sistem yang sudah diatur oleh penyedia mesin untuk mendapatkan keuntungan. Jika ditinjau berdasarkan makna universal hadis, maknanya dapat kita sesuaikan sebagai berikut:

1. Ada pihak yang bertaruh.

Pihak yang bertaruh dalam permainan boneka capit dimaknai sebagai pembeli koin atau pemain dan juga penyedia permainan itu sendiri.

2. Yang dipertaruhkan berupa harta, barang yang memiliki nilai.

Material yang dipertaruhkan dalam permainan boneka capit merupakan uang yang ditukar dengan beberapa koin yang didapatkan dari penyedia permainan. Yang mana penyedia mesin capit menyediakan koin untuk dibeli oleh pemain yang apabila tidak berhasil mendapatkan boneka dari mesin capit maka uang tersebut tidak menghasilkan apa-apa.

Pandangan penulis bahwa yang dipertaruhkan merupakan uang pemain karena koin yang dibeli akan balik kepada penyedia permainan mesin capit. Sedangkan uang yang digunakan untuk membeli koin justru tidak kembali kepada pemain mesin. Dalam pandangan penulis uang yang digunakan untuk mendapatkan koin hakikatnya bukan sebagai alat transaksi (untuk membeli koin) tetapi lebih kepada pertukaran uang tersebut dengan koin. Sehingga koin tersebut memiliki nilai yang setara dengan nilai uang yang ditukar. Ketika koin dimasukkan kedalam mesin,

hakikatnya yang kita masukkan adalah nilai uang yang kita tukar tersebut.

3. Ada penentuan menang-kalah berdasarkan spekulasi, keberuntungan, atau menerka-nerka.

Dalam permainan boneka capit, yang menentukan akan mendapatkan boneka bukan dari *skill*, kerja keras, usaha, akan tetapi ditentukan oleh pengaturan mesin capit itu sendiri. Sehingga hal tersebut sudah diatur sedemikian rupa untuk mendapatkan keuntungan. Sistem pengaturan tersebut adalah *drop skill* yaitu istilah yang digunakan dalam mengatur kekuatan capit pada *claw machine*.³⁹

4. Terdapat pihak yang diuntungkan dan pihak yang lain dirugikan.

Pihak yang diuntungkan dalam permainan boneka capit sudah dapat dipastikan adalah penyedia permainan. Karena terdapat unsur kecurangan dan

³⁹ Muhammad Baihaqi, *Menganalisis Unsur Perjudian dalam Permainan Mesin Capit Boneka Terhadap Perspektif Ekonomi Islam*, dalam jurnal *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, Vol.1, No.6, 2023, hlm. 864.

ketidakjujuran penyedia mesin permainan yang mana telah mengatur sistem (*drop skill*) yang ada di mesin agar menguras lebih banyak uang para pemain. Di lain sisi para pemain begitu bersemangat untuk mendapatkan boneka yang ada di dalam mesin. Sehingga terkadang memiliki kecanduan untuk terus bermain sampai mereka mendapatkan boneka.

5. Berpotensi memicu perpecahan, pertengkaran, serta permusuhan satu sama lain.

Dikarenakan sistem dalam mesin capit sudah diatur maka permainan ini dapat menimbulkan kekecewaan, kegeisahan, dan kemarahan akibat gagal mendapatkan boneka. Biasanya permainan boneka capit ini diatur sampai memasukkan kurang lebih dari 20 koin atau setara dengan 20 ribu rupiah supaya mendapatkan boneka. Jika sudah lebih dari itu dan tidak juga mendapatkan boneka maka pemilik mesin capit akan memberikan satu boneka kepada pemain tersebut. Hal ini merupakan trik agar dapat terus menarik pelanggan

dan menjaga pelanggan sehingga di lain waktu bisa bermain lagi.

Berdasarkan penjelasan tentang karakter permainan capit di atas, maka pada saat ini banyak ditemukan permainan-permainan yang secara substantif sama dengan permainan capit. Di antaranya adalah permainan *medal game*, *pusher machine*, dan sebagian mesin redemption.⁴⁰

Medal game, *pusher machine*, dan mesin redemption yang memiliki *payout rate* merupakan contoh permainan yang banyak ditemukan di pusat-pusat permainan ataupun perbelanjaan. Permainan tersebut memiliki mekanisme dan sistem permainan yang sama dengan *claw machine* (mesin capit). Hanya saja, hadiah yang didapatkan biasanya adalah koin, tiket maupun jackpot yang dapat digunakan untuk bermain kembali ataupun ditukar dengan hadiah.

⁴⁰ Abdul Latif, *Konsep Perjudian dalam Permainan Capit Boneka (Studi Analisis Pasal 303 KUHP dan Fatwa MUI Kabupaten Jember*, skripsi S1 UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2023, hlm. 50

Mesin-mesin tersebut dikategorikan permainan yang judi dikarenakan menggunakan sistem *payout rate* (tingkat pembayaran). Yang mana merupakan sistem yang mengatur keberhasilan seseorang berdasarkan tingkat pembayaran atau seberapa sering dimainkan. Sebagai contoh jika pengaturan *payout rate*-nya diatur di angka 20, maka jumlah sesi yang harus dimainkan sampai mendapatkan hadiah adalah di sesi ke 20. Pengaturan *payout rate* ini dalam sistem boneka capit yaitu *dropp skill* yang mana kekuatan capit akan menghasilkan boneka apabila sudah pada taraf sesi bermain tertentu.⁴¹

Contoh lain permainan yang menggunakan *payout rate* seperti permainan mesin archade Dino Clock yaitu dengan mengisi saldo ke dalam kartu yang dapat digunakan untuk bermain mesin. Permainan ini adalah dengan menghentikan jarum jam untuk mendapatkan tiket menggunakan tombol *stop instantly* untuk

⁴¹ Cosa Aranda, *Memahami Payout Rate dalam Mesin Archade Bertipe Redemption (dan 2 Cara Mengatasinya)*, diakses dalam <https://curcol.co/payout-rate-mesin-arcade-redemption-29223>, diakses pada 21 Februari 2024 pukul 22.53 WIB.

berhenti secara cepat atau tombol *stop slowly* untuk berhenti secara perlahan ke angka tiket yang diinginkan. Opsi tiket yang disediakan biasanya adalah 6, 10, 50, 60, 100 dengan biaya permainan per sesi adalah Rp. 4.900. permainan ini juga memiliki sistem jackpot yang minimal bisa didapatkan jika memiliki 100 tiket dari hasil permainan. Sekali bermain maka saldo akan otomatis terpotong sebesar Rp. 4.900 tersebut. Pengaturan *payout rate*-nya yaitu jarum akan di berhentikan pada angka tiket jackpot (100) apabila sudah bermain pada sesi tertentu.⁴²

Permainan dengan mesin-mesin serupa juga banyak berkeliaran di pusat-pusat kasino ataupun perjudian. Permainan seperti ini juga sudah menjelma secara *online*, seperti kasino-kasino online berupa aplikasi maupun website. Kerugian yang didapatkan sangatlah besar sedangkan keuntungan sangatlah tidak pasti. Selain, kerugian akan materi berupah harta,

⁴² Cosa Aranda, *Cara Mendapat Jackpot Tiket di Mesin Arcade Dino Clock*, diakses dalam <https://curcol.co/cara-mendapat-jackpot-tiket-di-mesin-arcade-dino-clock-10516>, diakses pada 21 Februari 2024, pukul 21.54 WIB.

permainan-permainan semacam ini juga dapat membuat kecanduan yang akan menyebabkan gangguan psikis bagi pelaku permainan seperti mudah stres, emosi, kecewa, marah, bahkan menyebabkan celaka (bunuh diri).

Hal ini dijelaskan lebih spesifik dalam wawancara podcast Dr. Richard Lee dengan Ferry Irawan dalam kanal youtube-nya yang berjudul “Parah! Tanah Abang Sepi Karena Judi Online Lebih Bahaya Dari Narkoba” pada menit ke-31.46. Dr. Richard Lee mengatakan bahwa setelah beliau memiliki dan membeli mesin boneka capit, beliau akhirnya mengetahui bahwa algoritma mesin boneka capit bisa di atur sesuai dengan dengan keinginan pemilik mesin. Bisa diatur dalam 10, 20 atau 30 kali sehingga apabila permainan belum mencapai target yang diatur oleh

sistem capit dari mesin boneka tidak dapat mencengkram hadia yang disediakan.⁴³

Ini menunjukkan bahwa semua permainan yang memiliki sistem yang sama seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dikategorikan sebagai perjudian karena sistem tersebut memberikan peluang kepada pemilik mesin capit untuk membuat kecurangan.

⁴³ Dr. Richard Lee dan Ferry Irawan, “Parah! Tanah Abang Sepi Karena Judi Online, Lebih Bahaya Dari Narkoba”, diakses dalam kanal youtube <https://youtu.be/Yms0Ez0ohfM?si=X89i9-ZprcOg2E8w>, pada 20 Maret 2024.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam menjawab rumusan masalah untuk skripsi ini, penulis kemudian menarik kesimpulan yaitu:

1. Kualitas hadis *al-nard* riwayat Abu Dawud nomor 4938. merupakan hadis *shahih* dikarenakan semua perawinya tersambung dan memiliki derajat *siqah*.
2. Pemahaman kontekstualisasi hadis *al-nard* dengan permainan boneka capit. Permainan *al-nard* dalam hadis Abu Dawud 4938 memiliki makna universal yang tidak hanya dimaknai sebagai permainan dadu dalam perjudian. Walaupun pada zaman Nabi Saw, dadu identik dengan permainan judi.

Jika ditarik makna kontekstualisasinya pada era saat ini, *al-nard* dimaknai sebagai segala bentuk permainan yang berpotensi dijadikan sebagai perjudian maupun permainan yang ada

perjudian itu sendiri dengan berbagai model dan bentuknya. Selama hal tersebut memenuhi unsur-unsur judi. Begitupun dengan permainan boneka capit (*machine claw*) yang mana memenuhi unsur-unsur judi bahkan terdapat kecurangan yang dilakukan oleh pemilik mesin dengan mengatur sistem mesin capit dengan pengaturan *drop skill*.

Drop skill merupakan system pengaturan untuk mengatur kekuatan capit Ketika mencapit boneka. Sehingga dengan strategi dan kerja keras pun tidak dapat menjamin mampu mendapatkan boneka. apalagi permainan ini hanya berdasarkan spekulasi dan keberuntungan serta terdapat barang atau harta yang menjadi pertaruhan. Lebih jelas lagi permainan ini tidak bertujuan untuk hiburan saja namun lebih utama untuk mendapatkan keuntungan.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan antara lain:

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memutuskan hukum terkait dengan bonek capit oleh Lembaga Keagamaan, Organisasi Agama, dan sebagainya. Serta dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki tema serupa.
2. Penulis mendorong agar penelitian terkait permainan-permainan di zaman modern ini dapat diteliti yang tidak terbatas pada boneka capit saja namun permainan yang lainnya juga. Hal ini agar dapat diketahui apakah permainan tersebut mengandung unsur judi ataupun memiliki potensi besar dijadikan sebagai perjudian.
3. Penulis menyadari penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu pemahaman yang penulis paparkan bersifat dinamis (berkembang). Sehingga bisa saja berubah jika terdapat pemahaman yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azdi as-Sijistani, Abū Dawud Sulaiman bin al-Asy'ats, *Sunan Abū Dawud jilid 7*, Beirut: Daar ar-Risalah al-'Alamiyah, 2009.
- Al-Jarud, Abu Dawud at-Thayalisi Sulaiman bin Dawud bin, *Musnad Abi Dawud at-Tayalisi*, Mesir: Dar al-Hijr, 1999.
- Al-Mizzī, Jāmal al-Dīn Abī al-Hajjāj Yūsuf, *Tahdzīb Al-Kamāl Fī Asmā' Al-Rijāl*, Beirut: Muassasah Ar-Risālah, 1983.
- Al-Qazwini, Ibnu Majah Abu 'Abdullah Muhammad bin Yazid, Sunan Ibnu Majah Jilid 2, Dar Ihya al-Kutub al-'Arabiyyah, 2009.
- Ar-Ramli, Syihabuddin bin Raslan, *Syarah Sunan Abi Dawud bin li Ibnu Ruslan*, Mesir: Darul Falah, 2016.
- Departemen Agama RI, *Al-fatih Al-qur'anul Karim Tafsir Per Kata Tajwid Kode*, Jakarta: Insan Media Pustaka, 2009.
- Hamka, *Tafsir al-Azhar Juz 21-23*, Jakarta: Pustaka Panji Mas, 1983.
- Ham, Musahadi, *Evolusi Konsep Sunah*, Semarang: Aneka Ilmu, 2000.
- Hanbal, Imam Ahmad bin, *Musnad Ahmad Jilid 32*, Beirut: Muassasah ar-Risalah, 2001.
- Nugroho, Luki, *Judi Terselubung*, Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018.
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, Jakarta: Lentera Hati, 2000.
- Baihaqi, Muhammad, *Menganalisis Unsur Perjudian dalam Permainan Mesin Capit Boneka Terhadap Perspektif Ekonomi Islam*, dalam jurnal *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, Vol.1, No.6, 2023.

- Fitriyah, Kharisma Dwi dan Faqihuddin Qasim Yusuf, “*Hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Majelis Ulama Indonesia Jember*”. Dalam *Jurnal Ma'mal*. Vol. 3. No. 5. Oktober 2022.
- Aranda, Cosa, *Memahami Payout Rate dalam Mesin Archade Bertipe Redemption (dan 2 Cara Mengatasinya)*, diakses dalam <https://curcol.co/payout-rate-mesin-arcade-redemption-29223>, diakses pada 21 Februari 2024.
- Aranda, Cosa, *Cara Mendapat Jackpot Tiket di Mesin Arcade Dino Clock*, diakses dalam <https://curcol.co/cara-mendapat-jackpot-tiket-di-mesin-arcade-dino-clock-10516>, diakses pada 21 Februari 2024.
- Ahmad, Rahman, *MUI Sumenep Mengharamkan Permainan Mesin Capit Boneka*, Diakses pada website <https://www.detik.com/jatim/berita/d-6563846/mui-sumenep-haramkan-permainan-mesin-capit-boneka/amp> pada tanggal 10 Mei 2023 pukul 20.21.
- Ulya, Fika Nurul dan Diamanty Meiliana, *Tegaskan Permainan Capit Boneka Haram, MUI: Sudah Ada Fatwanya*, Diakses pada <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
- Latif, Abdul, *Konsep Perjudian dalam Permainan Capit Boneka (Studi Analisis Pasal 303 KUHP dan Fatwa MUI Kabupaten Jember*, skripsi S1 UIN Syarief Hidayatullah Jakarta, 2023.
- Muqorrobin, *Keabsahan Permainan Capit Boneka di Tokoh Berkah Desa Ampel Wuluhan Jember Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia*, skripsi S1 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, 2023.

- Nasori, *Perjudian dalam Pandangan Hukum Pidana Islam dan KUHP*, skripsi S1 UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2010.
- Nugroho, Fajar Wahyu, “*Tinjauan Hukum Islam terhadap Sewa-menyewa Permainan Capit Boneka*”. Skripsi IAIN Salatiga. 2021.
- Rahmah, Aulia, “*Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Permainan dengan Penggunaan Kartu Zone 2000*”. Skripsi UIN Raden Intan Lampung. 2020.
- Ramyani, Weldi, “*Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah)*”, Skripsi IAIN Bukittinggi, 2018.
- Prasetyo, Bayu, *Kontekstualisasi Larangan Bermain Dadu dalam Hadis*, skripsi S1 UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas

1. Nama Lengkap : Eka Syarief Hidayatullah
2. Tempat Lahir : Lesung Batu Muda
3. Tanggal Lahir : 14 Mei 2001
4. Nama Ayah : A. Bukri
5. Nama Ibu : Zuriah
6. Alamat : Desa Lesung Batu Muda,
Rawas Ulu, Musi Rawas
Utara, Sumatra Selatan.
7. Agama : Islam