

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**TINJAUAN FIQIH MUAMALAH TERHADAP PRAKTIK HADIAH
PERMAINAN LUDO BERBASIS DIGITAL
(Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)
UIN Suska Riau)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Fakultas Syariah dan Hukum**



PUTRI AYUMIE
NIM. 12020225084

PROGRAM S1

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARI'AH (MUAMALAH)
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1445 H/2024 M**



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **“Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN SUSKA Riau)”**, yang ditulis oleh:

Nama : Putri Ayumie
 NIM : 12020225084
 Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Demikian Surat ini dibuat agar dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 21 Februari 2024

Pembimbing 1

Kaniuddin, M.Ag.
 NIP. 19771018 200501 1 002

Pembimbing 2

Dr. Ade Fariz Fakhruallah, M.Ag.
 NIP. 1967111 2200501 1 006

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau)** yang ditulis oleh:

Nama : Putri Ayumie
 NIM : 12020225084
 Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Telah *dimunaqasyahkan* pada:

Hari/Tanggal : Kamis/ 7 Maret 2024
 Waktu : 13.00 WIB
 Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum

Telah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 14 Maret 2024

TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Ketua
Dr. Hj. Sofia Hardani, M.Ag.

Sekretaris
Zilal Afwa Ajidin, S.E, M.A.

Penguji I
Dr. H. Suhayib, M.Ag.

Penguji II
Kamiruddin, M.Ag

Mengetahui:
 Dekan Fakultas Syariah dan Hukum

Dr. Zulkifli, M.Ag
 NIP. 10062005011005



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Putri Ayumie
NIM : 12020225084
Tempat/ Tgl. Lahir : Pematang Siantar/ 12 Juni 2003
Fakultas/Pascasarjana : Syariah Dan Hukum
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Judul Skripsi : Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau).

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 25 Februari 2024
 Yang membuat pernyataan



NIM : 12020225084

- pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip, menyalin, atau melakukan tindakan lain yang merugikan tanpa menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



ABSTRAK

Putri Ayumie, 2024 : Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah Dan Hukum UIN Suska Riau)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan hiburan berupa permainan yakni praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa/i Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau terkhususnya pada angkatan 2020, yang dalam praktik tersebut terjadi hal yang keliru dari yang semestinya. Dimana yang seharusnya permainan Ludo berbasis digital digunakan sebagai sarana hiburan, namun mahasiswa/i juga menjadikan permainan tersebut tempat untuk melakukan taruhan menggunakan koin dari hadiah yang diberikan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa yang melatarbelakangi mahasiswa/i Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau melakukan praktik hadiah pada permainan Ludo berbasis digital, bagaimana praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital pada mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau dan Bagaimana tinjauan fiqih muamalah terhadap praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan media *handphone* yang difokuskan pada mahasiswi/i Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau dan dibantu dengan pendekatan kualitatif. Populasi pada penelitian ini berjumlah 105 orang dan sampel yang diambil sebanyak 21 orang dimana metode yang digunakan penulis dalam pengambilan sampel dengan teknik *snowball sampling*. Sumber data ini diperoleh langsung dari lapangan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Adapun metode penulisan yang digunakan adalah deduktif.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa praktik memberi hadiah dalam permainan Ludo berbasis digital, terutama dalam aplikasi Hago, memiliki beragam motivasi di kalangan mahasiswa. Sebagian mahasiswa tertarik karena koin yang bisa mereka peroleh dan gunakan dalam permainan, sementara yang lain melihatnya sebagai bentuk hiburan atau kesempatan untuk mencoba keberuntungan. Salah satu keunggulan utama dari praktik ini adalah tersedianya hadiah koin dan berbagai mode permainan yang memungkinkan pemain memilih sesuai dengan preferensi mereka. Koin yang dihasilkan dapat digunakan untuk membeli bingkai profil atau bermain mode berbayar. Namun, praktik ini juga memiliki risiko seperti ketergantungan, kerugian finansial, waktu terbuang, dan ketidakpastian hasil. Kemudian jika ditinjau menurut fiqih muamalah hadiah koin permainan Ludo Hago *haram* karena tidak dapat memenuhi konsep pertaruhan yang diizinkan dalam Islam yang melarang praktik pertaruhan dan *maysir*.

Kata Kunci : Hadiah, Permainan Ludo, Maysir



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb Alhamdulillah Segala puji dan syukur Allah SWT yang telah melimpahkan karunianya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian untuk tugas akhir ini dengan lancar. Shalawat dan salam atas junjungan alam Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini berjudul **“TINJAUAN FIKIH MUAMALAH TERHADAP PRAKTIK HADIAH PERMAINAN LUDO BERBASIS DIGITAL (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau)”**. Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Serjana Hukum (S.H) pada program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan-kekurangan dari berbagai aspek. Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari do’a, dukungan dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak kepada penulis. Oleh karena itu melalui karya ilmiah ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua o/rang tua, Ayahanda terhebat Jaafar Moeis dan Ibunda tersayang Julianti Hasibuan yang telah memberikan kasih sayangnya kepada penulis selama di dunia. Serta kepada kedua abang saya Mori Maulana, S.Hum, dan Andre Maulana Chandra, S.Psi, yang senantiasa mendukung dan memberikan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
2. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab M.Ag, selaku Rektor UIN SUSKA Riau beserta jajarannya.
 3. Bapak Dr. Zulkifli, M. Ag selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum, Ibu Dr. Hj. Sofia Hardani, M.Ag. Plt selaku Wakil Dekan I Fakultas Syari'ah dan Hukum beserta jajarannya.
 4. Bapak Dr. Ade Fariz Fahrullah, M.Ag sebagai Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), beserta ibu Dra. Nurlaili, M.si, selaku Sekretaris Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah dan Hukum.
 5. Bapak Kamiruddin, M.Ag. dan Bapak Dr. Ade Fariz Fahrullah, M.Ag selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan serta petunjuk dan meluangkan waktunya demi penyelesaian skripsi, semoga Allah SWT melipat gandakan pahala beliau menjadi Amal jariyah, Aamiin Ya Rabbal Alamin.
 6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Syariah dan Hukum UIN SUSKA Riau yang sudah memberikan ilmu dan pengetahuan yang begitu berharga bagi kehidupan yang akan datang.
 7. Kepada Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta seluruh karyawan dan karyawan yang telah berjasa memberikan pinjaman buku-buku sebagai referensi bagi penulis.
 8. Terima kasih kepada Bapak Muh. Said. HM, Dr., MA, M.M Selaku Pembimbing Akademik saya yang senantiasa selalu meluangkan waktunya buat saya bertanya tentang perkuliahan dan setoran hafalan surat, semoga beliau dilancarkan rezeki nya dan di berikan selalu kesehatan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Angkatan 2020 khususnya kelas Muamalah C yang telah memotivasi serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, bimbingan, dukungan baik berupa moril maupun materil serta mmberikan perhatian kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Terima kasih saya ucapkan kepada sahabat saya Lili Azkia Taufiq dan Nur Wildatul Rahmadhani Dianita, beserta teman-teman yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu yang telah memberikan saya dukungan, do'a dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berjuang dan bertahan hingga sekarang.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang diberikan dengan balasan yang terbaik, dan semoga dengan adanya skripsi ini menjadi bermanfaat terkhusus bagi penulis dan masyarakat luas pada umumnya. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 21 Februari 2024
Penulis,

Putri Ayumie
NIM. 12020225084



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis	8
1. Perlombaan.....	8
2. Hiburan.....	12
3. Hadiah	14
4. 16	
B. Tinjauan Pustaka	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	21
B. Lokasi Penelitian	21
C. Subjek dan Objek penelitian.....	21
D. Sumber Data	22
E. Populasi dan Sampel	23
F. Metode Pengumpulan Data	23
G. Metode Analisa Data	25
H. Metode Penulisan	25
I. Sistematika Penulisan.....	26
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	28
1. Sejarah Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau.....	28



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Visi, Misi dan Tujuan Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah).....	30
3. Prospek Pekerjaan	32
4. Struktur Organisasi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Uin Suska Riau.....	32
B. Latar Belakang Mahasiswa/I Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau Melakukan Praktik Hadiah Pada Permainan Ludo Berbasis Digital.....	33
C. Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital Pada Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Uin Suska Riau.....	40
D. Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital Pada Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Uin Suska Riau	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama terakhir yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. Islam adalah agama yang sempurna yang mengatur semua aspek kehidupan manusia, termasuk akidah, ibadah, akhlak, dan muamalah. Salah satu ajaran agama yang paling penting adalah tentang bidang muamalah, karena muamalah adalah bagian terpenting dari kehidupan manusia.¹

Muamalah adalah hubungan antar orang, hubungan sosial, atau *hablum minannas*. Prinsip umum wilayah muamalah adalah semua perjanjian dan transaksi diperbolehkan kecuali ada dalil yang membatalkan atau melarangnya.² Oleh karena itu, aturan di bidang muamalah dapat berubah sepanjang tidak bertentangan dengan agama islam.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak jauh dari aktivitas muamalah, contohnya saja seperti kegiatan jual-beli, perkawinan, dan hiburan yang dilakukan oleh sesama manusia. Kita harus menghindari unsur-unsur seperti *tadlis*, *taghrir*, *ihtikar*, *bay'najashy*, *riba*, *maysir*, dan *riswah* saat kita bertransaksi.³

¹ Harun, *Fiqh Muamalah*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017), h.1.

² Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqh Muamalah di Lembaga Keuangan dan bisnis kontemporer*, (Jakarta Timur: Kencana, 2019), Cet Ke-1, h.8.

³ Taufiqur Rahman, *Buku Ajar Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Jawa Timur: Academia Publication, 2021), Cet. Ke-1, h.10.



Manusia membutuhkan hiburan untuk menghilangkan kebosanan, meringankan beban pikiran, dan menyegarkan hati. Salah satu aspek hiburan adalah bermain *game* atau permainan. Dalam agama Islam, permainan dianggap *mubah* atau boleh, selama tidak ada dalil yang melarang.

Dalam hal permainan, seseorang memiliki kebebasan untuk memilih apa yang mereka inginkan selama tidak melakukan hal-hal yang dilarang oleh agama Islam. Yusuf Qardhawi, menjelaskan beberapa hukum syariah yang membatasi hiburan atau olahraga yang berhubungan dengan aktivitas fisik dan mental:

1. Sebaiknya dihindari permainan atau perlombaan olah fisik yang membahayakan diri dan dapat menghilangkan nyawa atau melukai anggota tubuh, seperti gulat dan tinju bebas.
2. Sebaiknya dihindari permainan atau perlombaan olah fisik yang mempertontonkan aurat terutama kaum perempuan, seperti berenang atau gym, kecuali dilakukan di tempat yang lebih tertutup dan khusus untuk perempuan.
3. Sebaiknya dihindari permainan sulap atau permainan yang mengandung ilmu sihir atau penipuan.
4. Permainan yang mengandung unsur penipuan dan merugikan orang lain.
5. Perlombaan yang mengandung unsur melukai atau menyiksa hewan atau makhluk hidup, seperti sabung ayam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Yamin Kasim Riau

6. Permainan yang mengandung unsur perjudian atau untung-untungan yang dapat menjadi ketagihan dan menguras tenaga dan harta tanpa tujuan yang jelas.
7. Permainan yang menyebabkan penghinaan kepada orang lain.

Salah satu jenis hiburan adalah kompetisi, yang disebut *musabaqah* dalam bahasa Arab. Tergantung pada maksud pemain, aturannya dapat berubah; itu bisa *sunah*, boleh, atau *haram*. Jika tidak ada elemen pertaruhan atau judi, kompetisi dapat dimainkan. Jenis taruhan yang diterima dalam Islam adalah:

1. Asal hadiah dari penguasa atau orang lain.
2. Asal hadiah dari salah satu pihak yang berlomba.
3. Asal hadiah dari dua atau beberapa pihak yang mengikuti lomba dengan adanya *muhallil*.⁴

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, banyak aplikasi yang menawarkan permainan digital, terutama yang dimainkan secara *online*. Salah satunya permainan Ludo berbasis digital menggunakan dadu yang menghasilkan hadiah. Permainan ini bersifat *at-takhmim* (untung-untungan), dimana menang-kalahnya seseorang bergantung pada angka yang keluar dari dadu. Disepakati oleh para ulama jika digunakan sebagai taruhan hukumnya haram, dan sebagian ulama berbeda pendapat jika tidak ada taruhan didalamnya.⁵

⁴ Abdurrahman Al-Juzairi, *Fikih Empat Mazhab*, alih bahasa oleh Nabhani Idris, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2015) h.79.

⁵ Yusuf Al-Qaradhawi, *Halal dan Haram Dalam Islam*, alih bahasa oleh Mu'ammal Hamidy, (Jakarta: Bina Ilmu, 1993) h. 428.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan ini dimulai dengan menempatkan empat pion sesuai dengan warna sudut papan. Untuk mengeluarkan pion dari rumah ke jalur permainan, setiap pemain harus menerima satu dadu dengan angka yang sama yaitu 6. Pemenang ditentukan oleh orang pertama yang menempatkan semua pion permainan di titik akhir. Hal yang menarik dari game ini adalah jika pion lawan ditempatkan secara berurutan di kotak yang sama, pion pertama di dalam kotak kembali pulang, kecuali beberapa titik yang ditandai dengan panah.

Pada awalnya permainan Ludo berbasis digital ini hanya digunakan untuk hiburan semata, namun tidak sedikit yang menggunakan permainan ini sebagai ajang mencari keuntungan. Dalam Islam terdapat beberapa kaidah yang perlu diperhatikan mengenai hiburan yaitu:

1. Hiburan yang mengandalkan faktor keberuntungan.
2. Hiburan yang di dalamnya mengandung unsur perjudian.
3. Hiburan yang dapat menyakiti binatang.
4. Hiburan yang mengarah pada kehormatan manusia.

Adapun komponen-komponen mengenai perjudian, yaitu:

1. Permainan atau kompetisi yang dilakukan untuk bersenang-senang. Jadi para pelaku terlibat aktif dalam permainan tersebut.
2. Untung-untungan yang dimana pemain perlombaan tersebut digantungkan pada unsur kebetulan. Terdapat pihak yang menang dan kalah sehingga mengakibatkan kerugian kepada salah satu pihak.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Terdapat taruhan yang dipasang oleh pihak pemain atau bandar, baik dalam bentuk uang maupun benda lainnya. Karena dengan adanya taruhan tentu saja ada pihak yang untung dan rugi.

Berdasarkan pengamatan kepada mahasiswa/i Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau saat sekarang ternyata ada yang menjadikan permainan Ludo berbasis digital ini tidak hanya sebagai sarana hiburan namun juga dijadikan tempat untuk melakukan taruhan menggunakan koin dari hadiah permainan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap permasalahan ini dengan judul Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital (Studi mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau).

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah pada sasaran yang diinginkan dan disesuaikan dengan masalah yang akan di bahas, maka penulis membatasi penelitian ini pada mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Angkatan 2020 UIN Suska Riau.

C. Rumusan Masalah

1. Apa yang melatarbelakangi mahasiswa/i Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau melakukan praktik hadiah pada permainan Ludo berbasis digital?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bagaimana praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital pada mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau?
3. Bagaimana tinjauan fiqh muamalah terhadap praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui latarbelakang mahasiswa/i Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau melakukan praktik hadiah pada permainan Ludo berbasis digital ini.
 - b. Untuk mengetahui praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital pada mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau.
 - c. Untuk menjelaskan tinjauan fiqh muamalah terhadap praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital
2. Manfaat penelitian
 - a. Untuk mendapatkan pengetahuan tentang praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital
 - b. Untuk mendapatkan pengetahuan tentang praktik hadiah permainan Ludo digital dalam fiqh muamalah
 - c. Untuk melengkapi tugas-tugas penulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Syariah dan Hukum di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

- d. Sebagai sebuah karya ilmiah dan sekiranya dapat menambah referensi bacaan bagi para pembaca dalam kajian muamalah dan diharapkan dapat memperkaya khazanah, intelektual dan menambah wawasan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Perlombaan

a. Pengertian Perlombaan

Perlombaan disebut juga *musabaqah* dalam bahasa Arab, dan berasal dari kata *sabqu*, yang berarti mendahului.⁶ *Musabaqah* adalah perlombaan untuk mengadu kecepatan tunggangan, ketepatan memanah, dan aspek lain. Perlombaan disyariatkan karena termasuk olahraga yang terpuji. Hukumnya berubah-ubah, bisa sunnah, mubah bisa pula haram, tergantung pada niatnya. Terdapat berbagai perlombaan yang disertai dengan pemberian hadiah bagi pemenangnya. Ketentuan-ketentuan perlombaan yang diperbolehkan dalam hukum Islam sebagai berikut:⁷

- a) Perlombaan tidak menimbulkan marabahaya.
- b) Perlombaan tidak memperlihatkan aurat seseorang.
- c) Perlombaan tidak menyakiti binatang.

Pertaruhan atau hadiah dalam perlombaan yang diperbolehkan adalah sebagai berikut:

- a) Hadiah itu datang dari penguasa atau yang lain.⁸

⁶ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2019) Cet ke-5, h.376.

⁷ Wagianto, An Nisa Suwandy Putri, *Tinjauan hukum islam terhadap pemberian hadiah dari uang pendaftaran lomba game online*, (Bandar Lampung: Arjasa Pratama, 2020), h.69.

⁸ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014) h. 259.



- b) Hadiah dikeluarkan oleh hanya salah satu pihak yang berlomba.

Mengambil hadiah dalam perlombaan diperbolehkan apabila salah seorang dari dua orang yang berlomba atau salah satu pihak dari beberapa pihak yang berlomba yang mengeluarkan hadiah. Misalnya salah satu pihak berkata, “Barang siapa yang menang dalam perlombaan ini, maka dia akan memperoleh hadiah dariku. Tetapi apabila aku yang menang, maka kalian tidak akan memperoleh apapun dariku dan aku tidak akan mendapatkan apapun dari kalian”.

- c) Hadiah dikeluarkan oleh beberapa pihak yang berlomba dengan adanya *Muhallil*.

Dalam perlombaan, hadiah dapat diberikan jika ada dua pihak yang bersaing atau lebih dari satu pihak yang bersaing; di antara pihak-pihak ini, salah satunya berhak atas hadiah jika dia menang dan tidak bertanggung jawab atas kehilangan hadiah tersebut. Orang yang berhak menerima hadiah bila menang dan tidak kehilangan bila kalah itulah yang disebut *Muhallil*. *Muhallil* harus memiliki karakter, keadaan fisik, dan kemampuan yang sama dengan para peserta lainnya. Dia tidak boleh orang yang sudah diyakini akan menang atau akan kalah dalam perlombaan tersebut. Dengan adanya *Muhallil* semacam itu, perlombaan terhindar dari *maysir*. Dia bertindak sebagai orang yang menghalalkan perjanjian dalam perlombaan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam perlombaan berhadiah, sangat penting untuk menghindari elemen *maysir* (permainan) dan *azlam* (mengundi nasib). Para ulama melarang taruhan dalam perlombaan dimana jika seseorang menang dia akan menerima hadiah, sedangkan jika dia kalah dia akan kehilangan hadiah itu. Oleh karena itu, dana yang diminta kepada peserta untuk partisipasi dalam sebuah perlombaan tidak boleh diberikan kepada pemenang.⁹

b. Dasar Hukum Perlombaan

Pada dasarnya, perlombaan di perbolehkan selama tidak melanggar aturan-aturan syariah. Di zaman Rasulullah SAW pun sering diadakan perlombaan, seperti perlombaan dengan anak panah, lembing, dan segala senjata yang dapat dilemparkan dijelaskan dengan firman Allah SWT dalam surah Al-Anfal/8: (60)

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهَبُونَ بِهِ
عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ وَءَاخِرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ
وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تَظْلَمُونَ

“Dan persiapkanlah dengan segala kemampuan untuk menghadapi mereka dengan kekuatan yang kamu miliki dan dari pasukan berkuda yang dapat menggentarkan musuh Allah, musuhmu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya; tetapi Allah mengetahuinya. Apa saja yang kamu infakkan di jalan Allah niscaya akan dibalas dengan cukup kepadamu dan kamu tidak akan dizalimi (dirugikan)”. (QS. Al-Anfal: 60).¹⁰

⁹ Adiwarman A. Karim, *Bank Islam: Analisis Fiqih dan Keuangan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), h. 43.

¹⁰ Kemenag RI Al-Quran dan Terjemahannya, (Bandung: PT Sygma Grafika, 2009), h.



Allah SWT memerintahkan untuk bersiap-siap dalam menunggang kuda dan dibutuhkan persiapan untuk memperkuat diri yang salah satunya dengan berlomba. Kata *Quwwah* pada ayat ini bersifat umum, mencakup segala bentuk kekuatan yang membantu pasukan dalam menghadapi musuh. Seperti panah, tombak dan kuda. Tapi konteks masa kini yang digunakan dapat disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan zaman.

Dalam agama Islam perlombaan itu boleh berdasarkan hadits riwayat Abu Daud yang artinya: Ia (Aisyah) pernah bersama Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* dalam safar. 'Aisyah lantas berlomba lari bersama beliau dan ia mengalahkan Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam*. Tatkala 'Aisyah sudah bertambah gemuk, ia berlomba lari lagi bersama Rasul *shallallahu 'alaihi wa sallam*, namun kala itu ia kalah. Lantas Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda, "Ini balasan untuk kekalahanku dahulu." (HR. Abu Daud dan Ahmad. Syaikh Al Albani mengatakan bahwa hadits ini shahih).¹¹

Hadits tersebut diatas sebagai rujukan diperbolehkannya perlombaan. Akan tetapi Ulama Hanafiyah memiliki pendapat yang sedikit berbeda. Mereka memberi syarat lomba yang dibolehkan hanyalah pada empat lomba, yaitu lomba pacuan kuda, pacuan unta dan memanah, ditambah lomba lari. Sebagaimana disebutkan dalam hadits Abu Hurairah, Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda,

¹¹ Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya Al-Faifi, *Ringkasan Fikih Sunnah Sayyid Sabiq*, alih bahasa oleh Ahmad Tirmidzi, dkk (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2015), Cet. Ke-3, h.928.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang artinya "Tidak ada taruhan dalam lomba kecuali dalam perlombaan memanah, pacuan unta, dan pacuan kuda." (HR. Ahmad dan Imam Tiga. Hadits ini shahih menurut Ibnu Hibban).¹² Mengenai dalil bolehnya lomba lari diambil dari hadits 'Aisyah yang telah disebutkan diatas.

2. Hiburan

a. Pengertian Hiburan

KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) menjelaskan bahwa hiburan berasal dari kata hibur yang berarti menyenangkan dan menyejukkan hati.¹³ Sedangkan hiburan adalah sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati. Dengan hiburan diharapkan orang dapat menikmati diri mereka sendiri dan menghilangkan stres. Permainan adalah salah satu jenis hiburan. Dalam permainan disebut "*la' ibun*", yang berarti segala sesuatu menyibukkan seseorang tanpa menguntungkan dirinya atau harta bendanya. Hal tersebut diterangkan dalam Q.S Surat Muhammad ayat 36 yaitu

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ
 “Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau, dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah SWT akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”¹⁴

¹² Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Bulughul Maram dan Dalil-Dalil Hukum*, alih bahasa oleh Khalifaturrahman dan Haer Haruddin, (Jakarta: Gema Insani, 2013), Cet. Ke-1, h.591.

¹³ <https://kbbi.web.id/hibur>, (diakses pada tanggal 12 Desember 2023, jam 18.24 WIB)

¹⁴ Kemenag RI, *op. cit.*, h. 510.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Batasan-Batasan dalam Hiburan

Hiburan memiliki beberapa batasan yang harus diperhatikan dalam melaksanakannya, yaitu:

- 1) Permainan ketangkasan seperti berkuda dan balap. Batasannya adalah permainan tidak membahayakan dan mengancam nyawa pemain serta tidak dikaitkan dengan perjudian atau adanya taruhan.
- 2) Pertandingan olahraga yang didasarkan pada pendidikan fisik dan bertujuan untuk mempertahankan kesehatan, meningkatkan kebugaran, dan meningkatkan kekuatan dan kecepatan.
- 3) Hiburan yang melibatkan hewan, seperti sirkus hewan terlatih dan hiburan lainnya, tidak mengandung unsur penyiksaan.
- 4) Permainan yang menggunakan akal, seperti catur, kartu remi, dan domino, tidak melalaikan pemain dari tugas mereka.
- 5) Hiburan berbentuk tari dan drama harus mempertahankan aurat dan tidak menyimpang dari norma-norma Islam.
- 6) Hiburan yang menggunakan alat musik atau lagu tidak mengandung unsur maksiat atau kerusakan moral.
- 7) Hiburan yang menggunakan hewan, seperti memancing dan berburu, tidak mencemari lingkungan dan harus mempertahankan ekosistemnya.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kaidah dalam hukum sarana hiburan yaitu:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Hiburan yang mengandalkan faktor keberuntungan.
- b) Hiburan yang didalamnya mengandung unsur perjudian.
- c) Hiburan yang dapat menyakiti binatang.
- d) Hiburan merupakan hal-hal yang bersifat tersier.
- e) Hiburan yang mengarah pada kehormatan manusia.

3. Hadiah

a. Pengertian Hadiah

Hadiah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang dengan maksud untuk memuliakan atau memberi penghargaan atas prestasi yang diraih. Hadiah berasal dari kata *Hadi* terambil dari akar kata yang terdiri dari huruf-huruf *ha'*, *dal*, dan *ya*. Maknanya berkisar pada dua hal. Pertama, tampil ke depan memberi petunjuk. Kedua, menyampaikan dengan lemah lembut. Menurut Ensiklopedi Hukum Islam, hadiah dikategorikan dalam bentuk hibah. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hadiah merupakan pemberian (kenang-kenangan, penghargaan, penghormatan).¹⁵

Hadiah adalah suatu kesepakatan untuk memberikan hak milik kepada seseorang selama ia hidup tanpa mengharapkan imbalan atau balas jasa. Namun, rasa terima kasih dan kekaguman seseorang lebih memengaruhi pemberian hadiah secara konvensional.¹⁶ Hadiah hanya dapat digunakan setelah akad selesai. Setelah itu, pihak yang

¹⁵ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2011), h.380.

¹⁶ Mardani, *op. cit.*, h.342.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan hadiah tidak dapat lagi menggunakannya kecuali diperkenankan oleh pihak yang diberi hadiah.¹⁷ Disebabkan oleh niat dan motivasi yang berbeda dari individu yang menyerahkan barang, ada berbagai sebutan pemberian.

b. Dasar Hukum Hadiah

Hukum hadiah adalah *mubah*. Terdapat dalam beberapa ayat Al-Qur'an dan hadits, antara lain:

a) Al-Qur'an,

Adapun yang menjadi landasan dalam pemberian hadiah yaitu terdapat dalam firman Allah SWT:

QS Al-Mudatsir/74: (6)

وَلَا تَمُنُّنَّ تَسْتَكْبِرُ

Artinya: “dan janganlah kamu memberi (dengan maksud) memperoleh (balasan) yang lebih banyak”¹⁸

QS. An-Naml/27: (35-36)

وَإِنِّي مُرْسِلَةٌ إِلَيْهِمْ بِهَدِيَّةٍ فَنظِرَةٌ لِّمِ يَرْجِعُ الْمُرْسَلُونَ ۝ ٣٥ فَلَمَّا جَاءَ سُلَيْمَانَ قَالَ

أَتُمِدُّونَنِي بِمَالٍ فَمَا آتَانِنِي اللهُ خَيْرٌ مِّمَّا آتَاكُمْ بَلْ أَنْتُمْ بِهَدِيَّتِكُمْ تَفْرَحُونَ ۝ ٣٦

“Dan sesungguhnya aku akan mengirim utusan kepada mereka dengan (membawa) hadiah, dan (aku akan) menunggu apa yang akan dibawa kembali oleh utusan-utusan itu” (35). Maka tatkala utusan itu sampai kepada Sulaiman, Sulaiman berkata: “Apakah (patut) kamu menolong aku dengan harta? Maka apa yang diberikan Allah kepadaku lebih baik daripada apa yang diberikannya kepadamu: tetapi kamu merasa bangga dengan hadiah.”¹⁹

¹⁷ Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah 5*, alih bahasa oleh Abdurrahim dan Masrukhin, (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009), h.547.

¹⁸ Kemenag RI, *op. cit.*, h. 575.

¹⁹ *Ibid*, h. 380.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Hadits

Diriwayatkan dari Ahmad, Al-Bukhari, Abu Daud, dan At-Tirmidzi bahwa Aisyah berkata,

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَانَ يَقْبَلُ الْهَدِيَّةَ وَيُنْبِئُ عَلَيْهَا

"Rasulullah menerima hadiah dan beliau membalasnya." (HR. Al-Bukhari).²⁰

4. *Maysir*a. *Pengertian Maysir*

Kata *maysir* dalam bahasa Arab secara harfiah berarti mendapatkan sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau penghasilan tanpa kerja.²¹ Umumnya sekarang dikenal sebagai perjudian. Istilah lain yang digunakan dalam Al-Qur'an adalah kata "azlam" yang berarti praktek judi.

Maysir adalah setiap mu'amalah yang dapat menghasilkan keuntungan atau kerugian.²² Jual beli juga menggunakan istilah "bisa untung bisa rugi", tetapi jual beli Mu'amalat berbeda dari *Maysir*. Pada dasarnya, perjudian atau *maysir* dilarang, baik yang terlibat secara langsung maupun yang memiliki peran kecil atau sama sekali tidak. Definisi perjudian juga mencakup melakukan taruhan.

²⁰ Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya Al-Faifi, *op.cit.*, h. 940

²¹ Prilla Kurnia Ningsih, *Fiqh Muamalah*, (Depok: PT Raja Grafindo, 2021), h.37.

²² Intan Niovita Sari dan Lysa Ledista, "Gharar dan Maysir Dalam Transaksi Ekonomi Islam" dalam *Ekonomi Syariah*, Volume 2., No. 2., (2022), h, 23.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Dasar Hukum *Maysir*

Al-Maysir terlarang (*haram*) dalam syariat Islam, dengan dasar al Qur'an, as-Sunnah, dan Ijma.²³ Allah SWT berfirman :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, maisir, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”²⁴

Dan dalam hadits

إِلَّا إِلَهَ لَا فُلْيُقُلْ وَالْعُرَى بِاللَاتِ حَلْفِهِ فِي فَقَالَ حَلَفَ مَنْ فَلْيَتَصَدَّقْ أَقَامِرِكَ تَعَالَى :
لِصَاحِبِهِ قَالَ وَمَنْ اللَّهُ

“Barang siapa yang bersumpah dengan mengatakan, “Demi Lata dan Uzza,” hendaklah ia mengucapkan, “Tidak ada Tuhan selain Allah Swt.” Dan barang siapa yang berkata kepada temannya, “kemarilah, aku akan bertaruh denganmu!, maka hendaklah ia bersedekah.”²⁵

c. Unsur-unsur *maysir*

Menurut Imam Malik permainan dapat dikatakan sebagai *maysir* jika terdapat unsur sebagai berikut:²⁶

²³ Diana Izza dan Siti Fatimatuz Zahro, “Transaksi Terlarang Dalam Ekonomi Syariah” dalam *Keabadan*, Volum 3., No. 2., (2021), h.28.

²⁴ Kemenag RI, *op. cit.*, h. 123

²⁵ Muhammad Nasiruddin Al-Albani, *Mukhtasar Shahih Muslim*, alih Bahasa oleh Elly Lathifah, Ringkasan Shahih Muslim, (Jakarta: Gema Insani Press, 2005), Cet. Ke-1, h. 408.

²⁶ Ismail Pane, et. al., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), h. 120-121.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Permainan dilakukan untuk menentukan pemenang dan kalah.
- 2) Peserta atau bandar memasang taruhan, baik dalam bentuk uang maupun benda lainnya. Karena taruhan tentu saja ada yang menang dan kalah, sehingga ada yang untung dan rugi.
- 3) Permainan atau perlombaan dilakukan semata-mata untuk mengadu nasib, jadi mereka bersifat rekreatif dan harus aktif berpartisipasi.
- 4) Untung-untungan yang dimana pelaku permainan atau perlombaan tersebut digantungkan pada unsur spekulatif atau kebetulan. Terdapat faktor kemenangan maupun kerugian bagi pemain.

B. Tinjauan Pustaka

1. Sobri dan Randi (2017), yang berjudul “Analisis Kriminologi Terhadap Tindak Penyimpangan Perjudian Game Ludo King Melalui Aplikasi *Game* Pada *Smartphone* di Wilayah Polsek Tambusai Utara.”²⁷ Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, *game* Ludo king yang biasanya hanya dapat diakses secara real-time sekarang dapat diakses menggunakan *smartphone*. Dan semakin lama fungsinya berubah dari hiburan menjadi judi. Hal ini dipengaruhi oleh faktor ekonomi, faktor lingkungan, faktor pengawasan yang lemah, dan juga faktor perkembangan teknologi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ada pada jenis perminannya, di mana penelian ini sama-sama membahas tentang permainan Ludo.

²⁷ Sobri dan Randi, “Analisis Kriminologi Terhadap Tindak Penyimpangan Perjudian Game Ludo King Melalui Aplikasi *Game* Pada *Smartphone* di Wilayah Polsek Tambusai Utara dalam *Jurnal UIR* (2017), h.40-55.



Sedangkan pembeda penelitian ini dengan penulis terletak pada objek permasalahannya.

2. Vira Annisa Fadillah Budiman, dkk (2021), yang berjudul “Tinjauan Fikih Muamalah terhadap Transaksi Permainan Berhadiah di Shopee Pada fitur Shopee Arisan”.²⁸ Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan shopee arisan yaitu permainan berhadiah yang memungkinkan pengguna mendapat kesempatan untuk memenangkan hadiah koin shopee dengan melakukan chekin pada fitur shopee arisan di aplikasi shopee setiap hari, cara menentukan hadiah dilakukan dengan diundi untuk menentukan pemenang dan merupakan permainan berhadiah yang dibolehkan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adanya hadiah dalam sebuah permainan digital. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini terletak pada jenis permainannya.
3. Maya Dwi Citra Lestari (2022), yang berjudul “Penggunaan Koin Game Shopee capit Dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam.”²⁹ Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, Koin shopee dari hadiah hasil bermain game shopee capit tidak diperbolehkan karena praktik game shopee capit tidaklah sesuai dengan keterangan atau persyaratan yang ada. Dalam praktik ini terdapat unsur gharar karena koin shopee tersebut berupa keberuntungan, ada yang mendapatkan dan ada juga yang tidak

²⁸ Vira Annisa Fadillah Budiman, dkk, “Tinjauan Fikih Muamalah terhadap Transaksi Permainan Berhadiah di Shopee Pada fitur Shopee Arisan” dalam *Prosiding Hukum Ekonomi Syariah*, Volume 7., No. 2., (2021), h.480-483.

²⁹ Maya Dwi Citra Lestari, “Penggunaan Koin Game Shopee capit Dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam”, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Raden Intan Lampung, 2022.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendapatkan apa-apa (zonk). Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adanya hadiah dalam sebuah permainan digital. Sedangkan pembeda penelitian ini dengan penulis terletak pada jenis permainannya.

4. Izam Bahtiar Rahmika (2023), “Tinjauan Akad Ju’alah Terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin pada Aplikasi Hago.”³⁰ Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa praktik misi berhadiah berupa Pohon Uang dan Kebun Binatang pada aplikasi Hago merupakan akad Ju’alah yang boleh dilakukan selama tidak melanggar ketentuan syariat Islam dan ketentuan yang dibuat developer aplikasi Hago. Pencurian dalam misi Pohon Uang Hago dan misi Kebun Binatang ataupun penyerangan dalam misi Pejuang Koin guna memperoleh keuntungan tidak diperbolehkan oleh syariat Islam. Misi pejuang koin merupakan maysir yang diharamkan oleh syariat Islam apabila pemain menggunakan koin untuk memainkannya. Dari penelitian tersebut ada kesamaan yang peneliti angkat yaitu tentang permainan yang berhadiah, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah pada jenis permainannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁰Izam Bahtiar Rahmika, “Tinjauan Akad Ju’alah Terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin pada Aplikasi Hago”, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*field Research*) yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari lokasi atau lapangan. Selain itu penelitian ini juga didukung dengan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif adalah suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami.³¹

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan media *handphone* yang difokuskan pada mahasiswa/i Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau.

C. Subjek dan Objek penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Angkatan 2020 UIN Suska Riau.

³¹ Juliansyah Noor. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2017) Cet. 7, h. 34.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah tinjauan fiqih muamalah terhadap praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau).

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian eksploratif, deskriptif maupun kausal dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa survey ataupun observasi.³² Pada penelitian ini penulis memperoleh data primer dari mahasiswa/i Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan struktur data historis mengenai variabel-variabel yang telah dikumpulkan dan dihimpun sebelumnya oleh pihak lain.³³ Dalam hal ini data sekunder yang digunakan penulis berupa informasi dari buku terkait masalah yang diteliti seperti buku Fiqih Ekonomi Syariah oleh Madani.

³² Asep Hermawan. *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*, (Jakarta: PT Grasindo, 2005), h.168.

³³ *Ibid.*

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i Program Studi Hukum ekonomi Syariah (Muamalah) Angkatan 2020 yang berjumlah 105 orang.³⁵

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.³⁶ Sampel dalam penelitian ini diambil sejumlah 21 orang saja dengan teknik snowball sampling.

F. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa teknik/metode, yaitu:

³⁴ Sandu Siyoto. *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015) Cet. 1, h. 63.

³⁵ Dokumen Data Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), (Pekanbaru: Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau, 2020).

³⁶ *Ibid.* h. 64



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan melakukan pengamatan atau survey awal pada subjek dan objek penelitian sebelum melaksanakan sebuah penelitian.³⁷ Observasi ini berlaku pada semua jenis penelitian baik itu penelitian yang bersifat kualitatif maupun penelitian yang bersifat kuantitatif.

2. Wawancara

Kegiatan tanya-jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan, atau direkam secara audio, visual, atau audio visual. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan sebagai data tambahan peneliti, yang dimana peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian yakni mahasiswa/i Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau.

3. Kuesioner

Kuesioner dapat dipahami sebagai teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang atau subjek yang disurvei (responden).³⁸ Dalam hal ini penulis memberikan angket kepada mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau.

³⁷ Eko Sudarman, et.al., *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*, (tt: Yayasan Kita Menulis, 2021), Cet. 1, h. 134 .

³⁸ Heru Kurniawan. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021) h. 25-26.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Studi Pustaka

Riset kepustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.³⁹ Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data pustaka yang terkait dengan perlombaan, hiburan, hadiah dan judi (*maisir*).

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat penyokong atau pembantu untuk memperbanyak maupun memperkuat data yang ada seperti buku, foto, artikel dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini penulis mempelajari dan mengumpulkan data dari buku-buku dan arsip terkait dengan perlombaan, hiburan, hadiah dan judi (*maisir*).

G. Metode Analisa Data

Metode analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan mendeskripsikan atau menjelaskan suatu hal seperti apa adanya, sehingga memberikan gambaran yang jelas tentang situasi-situasi di lapangan.

H. Metode Penulisan

1. Deskriptif, yaitu peneliti mendeskripsikan secara jelas terhadap apa yang telah diamati, yang benar-benar terjadi berdasarkan apa yang dilihat dan didengar oleh peneliti.

³⁹ Mestika Zed. *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008) h. 3.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Deduktif, yaitu mengemukakan data-data yang bersifat umum dan berkaitan dengan masalah yang diteliti, kemudian dianalisa dan ditarik kesimpulan yang bersifat khusus.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis dalam penulisan skripsi ini maka penulis membaginya menjadi 5 bab, adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan.

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Batasan Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

BAB II: TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan tentang lomba, hiburan, hadiah dan *maysir*

- A. Kerangka Teoritis
- B. Penelitian Terdahulu

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang metode penelitian

- A. Jenis Penelitian
- B. Lokasi Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- D. Populasi dan Sampel
- E. Sumber Data
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Metode Analisa Data
- H. Metode Penulisan

BAB IV: HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan gambaran umum lokasi penelitian, latar belakang mahasiswa/i Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau melakukan praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital, Praktik Hadiah permainan Ludo berbasis digital pada mahasiswa/i Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau, tinjauan fiqih muamalah terhadap praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Di bab terakhir ini termuat kesimpulan berupa rumusan singkat sebagai jawaban dari permasalahan yang terdapat dalam penulisan dan juga saran yang berkaitan dengan penulisan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Mahasiswa yang melakukan praktik hadiah dalam permainan Ludo berhadiah di aplikasi Hago memiliki motivasi dan latar belakang yang bervariasi. Sebagian mahasiswa tertarik karena adanya koin yang dapat diperoleh dan dihasilkan dalam permainan, sementara yang lain melihatnya sebagai cara untuk mencoba keberuntungan sambil bermain atau sebagai hiburan semata. Keunggulan utama yang ditemukan dalam praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital adalah beragamnya mode game yang tersedia, memungkinkan pemain untuk memilih mode permainan sesuai dengan preferensi mereka.
2. Memberikan hadiah kepada peserta acara dapat meningkatkan semangat mahasiswa/i. Dalam konteks permainan Ludo Hago, pemain dapat memperoleh koin yang dapat digunakan untuk membeli berbagai item dan bermain mode berbayar seperti mode item gila, online, 2VS2, dan kejuaraan. Mekanisme bermain Ludo Hago meliputi unduhan aplikasi, pengumpulan koin, dan pemilihan mode permainan. Namun, bermain game berhadiah juga memiliki risiko seperti ketergantungan, kerugian finansial, waktu terbuang, dan ketidakpastian hasil.
3. Berdasarkan analisis syarat hadiah dalam Islam, permainan Ludo berbasis digital seperti Ludo Hago dapat memenuhi syarat-syarat hadiah, seperti pemberi hadiah yang berakal, memiliki barang yang bermanfaat, dan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penerima memiliki hak penuh atas hadiah tersebut. Namun, dalam konteks pertaruhan yang diizinkan dalam Islam, terdapat ketidaksesuaian karena hadiah dalam permainan Ludo Hago tidak hanya berasal dari pihak ketiga atau pemberi hadiah tunggal, namun juga dari kontribusi biaya masuk pemain. Selain itu, terdapat unsur maysir dalam permainan ini, yang bertentangan dengan ajaran Islam. Oleh karena itu, penggunaan hadiah koin dalam permainan Ludo Hago tidak dianjurkan sesuai dengan prinsip-prinsip Islam yang melarang praktik maysir dan perjudian.

B. Saran

1. Untuk pihak *developer* permainan Ludo berbasis digital, disarankan untuk mempertimbangkan aspek etika dan hukum dalam penentuan hadiah yang diberikan kepada pemain. Penting untuk memastikan bahwa hadiah-hadiah tersebut tidak melanggar prinsip-prinsip hukum atau nilai-nilai moral, terutama jika permainan diakses secara berbayar. Selain itu, transparansi mengenai asal-usul hadiah, termasuk apakah berasal dari sponsor, token pemain, atau pihak lain, juga perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan keraguan atau ketidakjelasan bagi pemain. Dengan demikian, pengembangan permainan dapat dilakukan dengan memperhatikan kepentingan dan kepercayaan pemain, sehingga memberikan pengalaman yang lebih positif dan berkelanjutan bagi seluruh pengguna.
2. Bagi Muslim yang melakukan praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital, penting untuk selalu memperhatikan kesesuaian aktivitas tersebut dengan prinsip-prinsip agama Islam. Sebelum terlibat dalam permainan,



pastikan bahwa asal-usul hadiah yang diperoleh sesuai dengan prinsip Islam. Hindari penggunaan hadiah yang berasal dari aktivitas yang dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai agama. Jaga diri untuk tidak terjerumus dalam praktik-praktik yang bertentangan dengan ajaran Islam, dan selalu ingatkan diri akan tanggung jawab moral sebagai seorang Muslim.

3. Pemerintah perlu mengembangkan regulasi yang lebih komprehensif untuk mengawasi industri *game online* guna melindungi konsumen, terutama anak-anak dan remaja dari potensi dampak negatif, seperti ketergantungan, kecanduan, dan eksposur terhadap konten yang tidak pantas. Langkah dari tindakan ini seperti penetapan umur minimum untuk bermain *game* tertentu, lebih banyak transparansi tentang model bisnis dan konten *game*, serta pembatasan iklan yang ditargetkan pada kelompok usia yang rentan. Dengan demikian, pemertintah dapat memastikan bahwa bermain *game online* aman bagi semua pengguna.
4. Kepada mahasiswa, bijaksanalah dalam menanggapi praktik hadiah yang ada dalam permainan seperti Ludo Lord Hago. Game tidak boleh mengganggu keseimbangan antara pendidikan sosial, kesehatan mental dan hiburan. Tentukan batasan yang jelas dalam penggunaan permainan dan pertimbangkan nilai sebenarnya dari waktu yang diinvestasikan serta potensi dampak negatifnya. *Game online* dapat menjadi sumber hiburan yang bermanfaat tanpa menyumbangkan kesehatan dan akademik jika digunakan dengan seimbang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

A. Karim, Adiwarmar. *Bank Islam: Analisis Fiqih dan Keuangan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004.

Al-Albani Muhammad Nasiruddin, *Mukhtasar Shahih Muslim*, alih Bahasa oleh Elly Lathifah, Ringkasan Shahih Muslim, Jakarta: Gema Insani Press, 2005.

Al-Asqalani Ibnu Hajar, *Bulughul Maram dan Dalil-Dalil Hukum*, alih bahasa oleh Khalifaturrahman dan Haer Haruddin, Jakarta: Gema Insani, 2013.

Al-Faifi, Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya, *Ringkasan Fikih Sunnah Sayyid Sabiq*, alih bahasa oleh ahmad Tirmidzi, dkk, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2015.

Al-Juzairi, Abdurrahman. *Fikih Empat Mazhab*, alih bahasa oleh Nabhani Idris, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2015.

Al-Qaradhawi, Yusuf. *Halal dan Haram Dalam Islam*, alih bahasa oleh Mu'ammal Hamidy, Jakarta: Bina Ilmu, 1993.

Dokumen Data Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Pekanbaru: Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau, 2020.

Dokumen Profil Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Pekanbaru: Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau, 2023.

Eka Prasetya, Aries. Et., al, *Kumpulan Game Edukasi*, Bogor: Guepedia, 2022.

Hamka, *Tafsir Al-Azhar: Jilid 3*, Depok: Gema Insani, 2015.

Hermawan, Asep. *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*, Jakarta: PT Grasindo, 2005.

Kemenag RI Al-Quran dan Terjemahannya, Bandung: PT Sygma Grafika, 2009.

Kurnia Ningsih, Prilla. *Fiqh Muamalah*, Depok: PT Raja Grafindo, 2021.

Kurniawan, Heru. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: CV Budi Utama 2021.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, Jakarta: Kencana, 2019.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana 2017.

Pane Ismail, et. al., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Profil Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Pekanbaru: Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau, 2023.

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), *Data Mahasiswa*, Pekanbaru: Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau, 2020.

Sabiq, Sayyid. *Fikih Sunnah 5*, alih bahasa oleh Abdurrahim dan Masrukhin, Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009.

Sauqi, Muhammad. *Fiqh Muamalah*, Banyumas: CV. Pena Persada, 2020.

Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing 2015.

Sudarmanto, Eko. et., al, *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*, tt: Yayasan Kita Menulis 2021.

Suharso dan Ana Retnoningsih. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, 2011.

Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.

Wagianto dan An Nisa Suwandy Putri, *Tinjauan hukum islam terhadap pemberian hadiah dari uang pendaftaran lomba game online*, Bandar Lampung: Arjasa Pratama, 2020.

Wibowo Kurniawan, Ari. *Olahraga dan Permainan Tradisional*, Malang: Wineka Media, 2019.

Zed, Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia 2008.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

B. Jurnal/Kamus

Diana Izza dan Siti Fatimatuz Zahro, “Transaksi Terlarang Dalam Ekonomi Syariah” dalam *Keabadian*, Volum 3., No. 2., (2021), h.28.

Intan Niovita Sari dan Lysa Ledista, “Gharar dan Maysir Dalam Transaksi Ekonomi Islam” dalam *Ekonomi Syariah*, Volume 2., No. 2., (2022), h, 23.

Izam Bahtiar Rahmika, “*Tinjauan Akad Ju’alah Terhadap Misi Berhadiah Dalam Fitur Mal Koin pada Aplikasi Hago*”, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.

KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Kamus versi Online diakses pada tanggal 18 Januari 2024, jam 14.23 WIB dari <https://kbbi.web.id/hadiah>.

KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Kamus versi Online diakses pada tanggal 12 Desember 2023, jam 18.24 WIB dari <https://kbbi.web.id/hibur>.

Maya Dwi Citra Lestari, “*Penggunaan Koin Game Shopee capit Dalam Jual Beli di Shopee Perspektif Hukum Islam*”, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Raden Intan Lampung, 2022.

Sobri dan Randi, “Analisis Kriminologi Terhadap Tindak Penyimpangan Perjudian Game Ludo King Melalui Aplikasi *Game* Pada *Smartphone* di Wilayah Polsek Tambusai Utara dalam *Jurnal UIR* (2017), h.40-55.

Vira Annisa Fadillah Budiman, dkk, “*Tinjauan Fikih Muamalah terhadap Transaksi Permainan Berhadiah di Shopee Pada fitur Shopee Arisan*” dalam *Prosiding Hukum Ekonomi Syariah*, Volume 7., No. 2., (2021), h.480-483.

C. Website

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, *Sejarah Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)*, Artikel diakses pada tanggal 9 Februari 2024, jam 16.46 WIB dari <https://hes.uin-suska.ac.id/tentang-hes/sejarah-hes/>.

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, *Struktur Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)*, Artikel diakses pada tanggal 9 Februari 2024, jam 16.46 WIB dari <https://hes.uin-suska.ac.id/tentang-hes/struktur-hes/>.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MakeDuit, *Ludo Super, Game dan Aplikasi Penghasil Pulsa*, Artikel diakses pada tanggal 24 Januari 2024, jam 15.42 WIB dari <https://www.makeduit.com/2021/11/Ludo-super-aplikasi-penghasil-pulsa.html?m=1>.

Umrah, Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa, Artikel diakses pada (diakses pada tanggal 20 Februari 2024, jam 14.31 WIB <https://fe.umrah.ac.id/archives/1896>).

Repo, BAB IV, diakses pada tanggal 20 februari 2024 jam 17.25 WIB <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9935/7/BAB%20IV.pdf>.

NU Online, Uang dari Aplikasi Game Online, Apakah Halal?, diakses pada 22 Februari 2024, jam 00.57 WIB, https://www-nu-or-id.cdn.ampproject.org/v/s/www.nu.or.id/amp/bahtsul-masail/uang-dari-aplikasi-game-online-apakah-halal-Bg0rO?amp_gsa=1&_js_v=a9&usqp=mq331AQIUAKwASCAAGM%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=17085368786670&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.nu.or.id%2Fbahtsul-masail%2Fuang-dari-aplikasi-game-online-apakah-halal-Bg0rO

LAMPIRAN

DATA RESPONDEN

No	Nama	Sebagai	Waktu
1	Yuka	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
2	Risa	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
3	Anisa	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
4	Sisma	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
5	Syukro	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
6	Diaz	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
7	Vio	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
8	Julis	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
9	Wildan	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
10	Fitri	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
11	Hidayat	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
12	Rinanda	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
13	Dinda	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
14	Agung	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
15	Ramadhan	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
16	Maulana	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
17	Kholis	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
18	Wilda	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
19	Roky	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
20	Ridwan	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024
21	Hafidz	Mahasiswa (Pemain)	15 Februari 2024

© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pertanyaan Pemain

1. Siapa nama anda? Angkatan berapa anda?
2. Apa alasan anda memilih permainan Ludo digital berhadiah?
3. Aplikasi apa yang anda gunakan?
4. Darimana anda mengetahui *game* tersebut?
5. Sudah berapa lama anda memainkan *game* tersebut?
6. Seberapa sering anda memainkan *game* tersebut?
7. Apa yang anda ketahui tentang permainan tersebut?
8. Apa yang membuat anda tertarik untuk bermain Ludo berbasis digital berhadiah?
9. Apa keunggulan *game* Ludo Hago untuk praktik hadiah permainan Ludo berbasis digital dari pada permainan lainnya?
10. Apa resiko dari permainan tersebut?
11. Bagaimana cara Anda mendapatkan atau memperoleh hadiah dalam permainan Ludo di Hago?
12. Apakah ada aturan atau kebijakan tertentu yang berkaitan dengan penggunaan atau penukaran hadiah dalam permainan Ludo di Hago yang perlu Anda perhatikan?
13. Apakah hadiah sekadar bonus tambahan atau memiliki dampak yang lebih signifikan dalam pengalaman permainan Anda?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**TINJAUAN FIQIH MUAMALAH
TERHADAP PRAKTIK HADIAH
PERMAINAN LUDO BERBASIS
DIGITAL (Studi Kasus Mahasiswa Hukum
Ekonomi Syariah (Muamalah)
UIN Suska Riau)**

**KUESIONER
PENELITIAN**

LEMBAR KUESIONER/ANGKET PENELITIAN

Responden yang terhormat,

Perkenalkan saya PutriAyumie mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau. Saat ini saya sedang menyusun Tugas Akhir dengan judul "*TINJAUAN FIQIH MUAMALAH TERHADAP PRAKTIK HADIAH PERMAINAN LUDO BERBASIS DIGITAL (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau)*" Saya memohon bantuan saudara. sekalian, dalam hal ini saya mengharapkan partisipasi responden untuk mengisi kuesioner.

Atas kesediaan waktunya saya ucapkan, terimakasih.

Nama :

NIM :

Program Studi :

Angkatan :

Jenis Kelamin : (Lk/Pr) *coret yang tidak perlu

Isilah kolom berikut sesuai dengan kondisi anda

No	Pertanyaan	Alternatif jawaban		
		RR	S	TS
1	Saya pernah melakukan praktik hadiah pada permainan Ludo berbasis digital			
2	Saya menggunakan aplikasi hago untuk praktik hadiah permainan ludo			
3	Saya termotivasi untuk memainkan permainan Ludo berbasis digital karna adanya hadiah			
4	Saya bermain ludo digital berhadaiah hanya untuk			

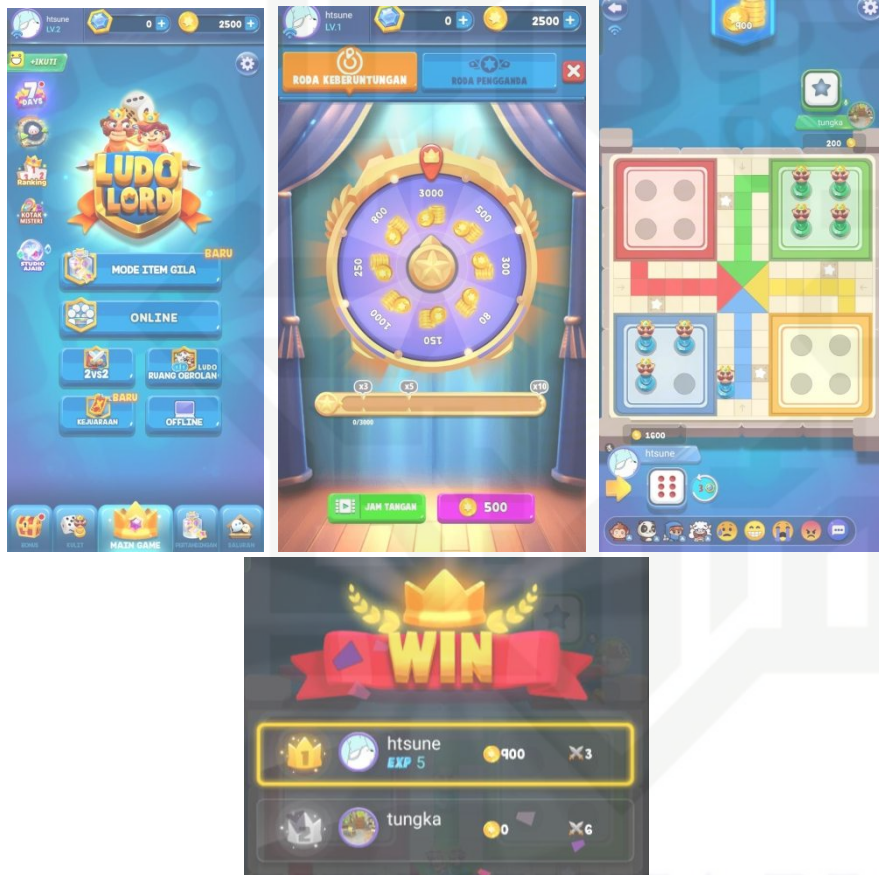
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

	bersenang-senang			
5	Saya bermain ludo digital berhadiah untuk meningkatkan hubungan sosial			
6	Saya bermain ludo di digital berhadiah hingga 2 jam jika koin saya cukup			
7	Saya memilih aplikasi hago karena banyak pilihan mode permainan ludo berhadiah			
8	Saya memilih permainan ludo digital berhadiah untuk membantu berfikir cepat			
9	Saya mempunyai lebih dari 15.000 koin ludo lord hago			
10	Saya selalu menyelesaikan tugas tertentu seperti melakukan spin, check-in dan buka bonus harian untuk mendapatkan koin			
11	Saya lebih sering memainkan mode <i>online</i> 4 player			
12	Saya selalu menang dalam permainan ludo lord			
13	Ketika koin saya tidak cukup saya hanya memainkan mode offline			
14	Saya sering memilih permainan ludo lord hago mode 2 VS 2 untuk melatih kerja sama			
15	Saya mengumpulkan koin untuk membeli bingkai profil			

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau)** yang ditulis oleh:

Nama : Putri Ayumie
NIM : 12020225084
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Telah *dimunaqasyahkan* pada:

Hari/Tanggal : Kamis/ 7 Maret 2024
Waktu : 13.00 WIB
Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum

Telah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji Munaqasyah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 14 Maret 2024

TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Ketua
Dr. Hj. Sofia Hardani, M.Ag.

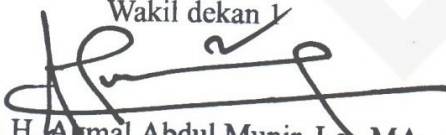
Sekretaris
Zilal Afwa Ajidin, S.E, M.A.

Penguji I
Dr. H. Suhayib, M.Ag.

Penguji II
Kamiruddin, M.Ag

Mengetahui:

Wakil dekan I


Dr. H. Akmal Abdul Munir, Lc., MA
NIP. 19711006 200212 1 003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
كلية الشريعة والقانون
FACULTY OF SHARI'AH AND LAW

Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM. 15 Tuah Madani - Pekanbaru 28293 PO.Box. 1004 Telp. /Fax 0761-562052
Web. www.fasih.uin-suska.ac.id Email : fasih@uin-suska.ac.id

Pekanbaru, 14 November 2023

Un.04/F.I/PP.01.1/10429/2023

Penting

Pembimbing Skripsi

Kepada Yth.

1. Kamiruddin, M.Ag (Pemb. I Materi)
2. Dr. Ade Fariz Fahrullah, M.Ag (Pemb. II Metodologi)

Dosen Fakultas Syariah dan Hukum

UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Dengan Hormat,

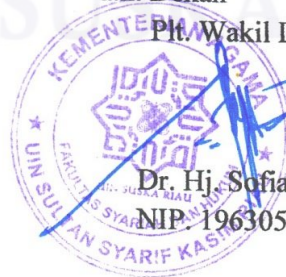
Pimpinan Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk saudara sebagai Pembimbing Skripsi sebagai berikut :

Nama	PUTRI AYUMIE
NIM	12020225084
Jurusan	Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) S1
Judul Skripsi	Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Hadiah Permainan Ludo Berbasis Digital (Studi Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum)
Lama Membimbing	Maksimal 6 bulan (14 November 2023 – 14 Mei 2024)
Ketentuan	<ol style="list-style-type: none">1. Pembimbing diharuskan menerima surat penunjukan sebelum bimbingan dimulai.2. Bimbingan dilaksanakan minimal 5 kali sesuai jumlah kolom kartu kontrol bimbingan skripsi.3. Evaluasi akan dilakukan bila bimbingan tidak sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

Demikian disampaikan atas kerjasama Saudara, terima kasih.

a.n. Dekan

Plt. Wakil Dekan I



Dr. Hj. Sofia Hardani, M.Ag

NIP. 19630530 199303 2 00

Tembusan:

Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. elguitan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan masalah.

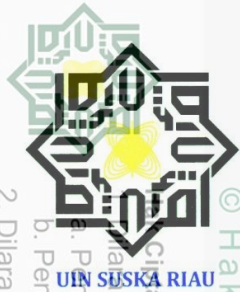
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Nomor
Sifat
Lamp.
Hal

UIN SUSKA RIAU
Dipindai dengan aplikasi UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS SYARIAH & HUKUM

كلية الشريعة و القانون

FACULTY OF SHARIAH AND LAW

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 KM. 15 Tuahmadani - Pekanbaru 28293 PO. Box. 1004 Telp / Fax. 0761-562052
 Web. www.fasih.uin-suska.ac.id Email : fasih@uin-suska.ac.id

Nomor : B-11241/Un.04/F.I/PP.00.9/12/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. :
 Perihal : **Izin Riset**

Kepada
 Sdri. Putri Ayumie

Assalamu'alaikum Wr Wb.

Menindaklanjuti surat Saudari tanggal 18 Desember 2023, maka kami izinkan Saudari untuk melakukan penelitian di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau dengan judul *“Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Permainan Ludo Digital (Studi Kasus di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau)”*.

Demikian disampaikan, terimakasih atas perhatiannya.

Pekanbaru, 20 Desember 2023

Dekan



Dr. Zulkifli, M. Ag

NIP. 19741006 200501 1 005

UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Penelitian tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

C. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

d. Penelitian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

e. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

h. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

j. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

k. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

l. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

m. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

n. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

o. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

p. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

q. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

r. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

s. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

t. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

u. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

v. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

w. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

x. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

y. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

z. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aa. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ab. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ac. Penelitian tidak melanggar peraturan-peraturan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

كلية الشريعة و القانون

FACULTY OF SHARIAH AND LAW

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Tuah Madani - Pekanbaru 28298 PO Box. 1004 Telp/Fax. 0761-562052
Web. www.fasih.uin-suska.ac.id, Email: fasih@uin-suska.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-2764/Un.04/F.I/PP.00.9/03/2024

Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sultan Syarif Kasim Riau
menerangkan bahwa:

Nama : Putri Ayumie
NIM : 12020225084
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Ekonomi Syariah

adalah benar telah selesai melakukan penelitian di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul skripsi : *"Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Permainan Ludo Digital (Studi Kasus di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau)"*.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 01 Maret 2024

Dekan



Dr. M. Kyfli, M.Ag

NIP. 197410062005011005

UIN SUSKA RIAU

Diinstitusikan Diinstitusikan

ciptamilik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pelanggaran hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Putri Ayumie, Lahir di Pematang Siantar, pada tanggal 12 Juni 2003. Anak Ketiga, dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda Jaafar Moeis dan Ibunda Julianti Hasibuan. Penulis melaksanakan Pendidikan di SDN 122341 Pematang Siantar, SDN 20 Selayo Kec. Kubung Kabupaten Solok.

Kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Kubung. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Kubung. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2020 dengan mengambil Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Kantor Kementerian Agama Bangkinang. Selain itu, pada bulan Juli-Agustus 2023 penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Delik Kecamatan Pelalawan.

Semasa kuliah penulis aktif di organisasi HMPS Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) dari tahun 2021-2023). Sebagai tugas akhir perkuliahan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "TINJAUAN FIQH MUAMALAH TERHADAP PRAKTIK HADIAH PERMAINAN LUDO BERBASIS DIGITAL (Studi Kasus Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) UIN Suska Riau)".