

**KAJIAN DESKRIPTIF IMPLENTASI QANUN TENTANG MAISIR DI
KABUPATEN ACEH TENGAH**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program
Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

OLEH :

MAHMANI
NPM : 1402060053



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 04 April 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Mahmani
NPM : 1402060053
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Kajian Deskriptif Implementasi Qanun tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

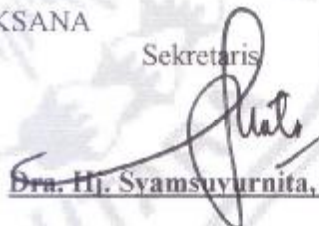
Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

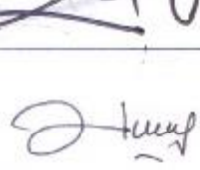

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Zulkifli Amin, M.Si
2. Lahmudin, SH, M.Hum
3. Prof. Dr. Hj. Alesyanti, M.Pd, MH


1. _____


2. _____


3. _____



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mahmani
NPM : 1402060053
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Kajian Deskriptif Implementasi Qanun Tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2018

Disetujui oleh:
Pembimbing

Prof. Dr. Hj. Alesyanti, M.Pd, MH

Diketahui oleh:

Dekan

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.

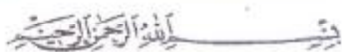
Ketua Program Studi

Lahmuddin, SH, M.Hum



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mahmami
 NPM : 1402060053
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Judul Skripsi : Kajian Deskriptif Implementasi Qanun Tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
1 Februari 2018	Bimbingan pembuatan instrumen Penelitian.	zf	
8 Februari 2018	Perbaikan instrumen Angket Penelitian.	zf	
4 Maret 2018	Perbaikan Bimbingan hasil penelitian.	zf	
14 Maret 2018	Perbaikan hasil penelitian	zf	
22 Maret 2018	Acc Skripsi	zf	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Lahmuddin, SH, M.Hum

Medan, Maret 2018
 Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Hj. Alesvanti, M.Pd, MH

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Mahmani
N.P.M : 1402060053
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Proposal : Kajian Deskriptif Implementasi Qanun tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Mahmani

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Lahmuddin, SH, M.Hum

ABSTRAK

Mahmani. 1102060001. *Kajian Deskriptif Implementasi Qanun Tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah*. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Implementasi Qanun tentang maisir (perjudian) sejak di undangkannya pada tahun 2003 hingga saat ini belum maksimal pelaksanaannya, ini dapat dilihat dengan masih maraknya maisir (perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi Qanun tentang maisir (perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah, faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi maraknya perjudian di Kabupaten Aceh Tengah, dan cara untuk memaksimalkan implementasi Qanun no 13 tentang maisir (perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah.

Belum maksimalnya implementasi Qanun khususnya masalah maisir (perjudian) dapat dilihat dengan masih maraknya maisir (perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah bahkan kasusnya meningkat 3 tahun kebelakangan ini yaitu pada tahun 2015-2017. Pada tahun 2015 terdapat 6 kasus yang melibatkan 16 orang, pada tahun 2016 terdapat 8 kasus yang melibatkan 19 orang dan pada tahun 2017 terdapat 11 kasus yang melibatkan 26 orang.

Populasi penelitian ini berjumlah 30 masyarakat yang ada di Kabupaten Aceh Tengah yang di ambil 10% dari total populasi yaitu 30 masyarakat di Desa Karang Bayur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan penelitian pustaka dan angket untuk mengukur indikator dalam penelitian ini dengan menggunakan kuesioner sebanyak 25 pernyataan.

Hasil penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat 5 faktor utama yang menjadi faktor penyebab maraknya maisir (perjudian) yang membuat belum maksimalnya implementasi qanun tentang maisir (perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah; faktor pertama yaitu faktor ekonomi dan sosial diperoleh total skor sebesar 389 (20,57%), pada faktor kedua yaitu faktor situasional diperoleh skor 365 (19,30%), pada faktor ketiga yaitu faktor belajar diperoleh skor 404 (21,36%), pada faktor keempat yaitu faktor persepsi tentang probalitas kemenangan diperoleh skor 400 (21,15%), dan yang terakhir yaitu faktor persepsi terhadap ketrampilan memperoleh skor 333 (17,60%).

Upaya untuk mencegah terjadinya maisir (perjudian) di Kabupaten Tengah dapat dilakukan dua upaya, pertama upaya dari pemerintah di Kabupaten Aceh tengah khususnya dan upaya dari masyarakat.

Kata Kunci : Implementasi Qanun No 13 tahun 2003 tentang Maisir (Perjudian)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah Rabbil A'lamin, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan waktu yang direncanakan. Shalawat beriring salam penulis persembahkan kepada ju

njungan Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan bahwa betapa pentingnya ilmu bagi kehidupan didunia ini dan akhirat kelak.

Adapun yang menjadi judul penelitian penulis adalah “Kajian Deskriptif Implementasi Qanun Tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah. Disusun untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mengalami banyak kendala serta hambatan, Sehingga dalam pelaksanaan sampai selesainya skripsi ini penulis telah banyak menerima arahan, masukan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terima aksih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis yang paling penulis sayangi dan kasihi, kedua orang tua Ayahanda **Riduan** dan Ibunda **Badariah** yang telah merawat dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dan ketulusan hati dari balita hingga dewasa sampai penulis meraih gelar sarjana.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada nama-nama dibawah ini.

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak **Elfrianto Nst, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Lahmuddin SH, M.Hum** selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Hotma Siregar SH, MH** selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Dr. Zulkifli Amin, M.Si** selaku Dosen Penasehat Akademik Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Prodi Ppkn kelas A sore semester I-VIII tahun ajaran 2014-2018
7. Ibu **Prof. Dr. Hj. Alesyanti M.Pd, MH** selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis serta dukungan kepada Penulis sampai selesainya skripsi.
8. Bapak **Syahbilal, S.Pd, M.Si** selaku kepala sekolah SMP Negeri 5 Medan dan Bapak **K. Lumban Raja, S.Pd** selaku guru pamong Penulis ketika PPL yang selalu mengarahkan dan membimbing penulis agar menjadi seorang guru yang Profesional.

9. Bapak/Ibu Dosen dan Seluruh Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
10. Ibu **Nikmah Uswa, S.Ag** selaku kepala Kabid Bina Hukum pada Dinas Syariat Islam dan Pendidikan Dayah Kabupaten Aceh Tengah yang telah mengizinkan penulis mengadakan riset di Dinas Syariat Islam dan seluruh Staf Karyawan Dinas Syariat Islam.
11. Kepada Abangnda **Kin Tawar Miko, ST**, Bunda **Khairun Nisa**, abangnda **Sertu Irwansyah**, Bapak **Azhari Ara** dan Ibu **Maswari** yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
12. Kepada Semua Sahabat Penulis khususnya kakak **Masnika Fitri Halza** dan adik-adik Kos Nada **Widya Sari Damanik, Dian Kurnia Sari Purba** dan **Lufita** yang telah Membantu dan Menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman satu tim dalam bimbingan skripsi **Yus Dianasari Tanjung, Juraidah, Muhammad Sofyan** dan **Ahmad Fauzi** yang saling membantu dalam penyelesaian skripsi dan juga kepada seluruh teman-teman angkatan 2014 FKIP PPKn A-Sore.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik dan indah yang dapat penulis sampaikan bagi semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, melainkan ucapan terima kasih. Penulis telah berusaha dengan semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa penulisannya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan sarannya yang bersifat

membangun demi kesempurnaan skripsi ini. “Kritikan tidak akan membuat kita jatuh tapi membuat kita bangkit dan jauh lebih baik dari sebelumnya”. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu’alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Medan, Maret 2018
Wassalam Penulis,

MAHMANI

NPM: 1402060053

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teori	9
1. Pemaparan Umum Tentang Qanun	9
a. Pengertian Qanun.....	9
b. Sejarah Qanun.....	10
2. Maisir (Perjudian)	19
a. Pengertian Maisir (Perjudian)	19
b. Bentuk Perjudian	20

c. Macam-macam Perjudian.....	20
d. Faktor-Faktor Penyebab Perjudian	23
e. Akibat Perjudian	26
f. Tindak Pidana Perjudian dalam Perseftif KUHP.....	27
g. Qanun No. 13 Tahun 2003 tentang Maisir (Perjudian).....	29
h. Akibat bila Melanggar Qanun No. 13 Tahun 2003	33
B. Kerangka Konseptual.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
1. Lokasi Penelitian	35
2. Waktu Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	36
1. Polulasi	36
2. Sampel	37
C. Variabel Penelitian.....	38
D. Metode Penelitian	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
1. Observasi	39
2. Angket	39
3. Wawancara.....	40
4. Dokumentasi	41
5. Penelitian Pustaka	41
F. Teknik Pengumpulan Data	41

G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Hasil Penelitian	44
1. Profil Kabupaten Aceh Tengah.....	44
2. Visi dan Misi Dinas Syariat Islam Aceh Tengah.....	45
B. Implementasi Qanun No 13 Tahun 2003 tentang Maisir (Perjudian).....	47
C. Faktor-Faktor Penyebab Maraknya Perjudian yang Membuat Implementasi Qanun No 13 Tahun 2003 tidak Maksimal	55
1. Analisa Data	55
a. Faktor Ekonomi dan Sosial	55
b. Faktor Situasional	56
c. Faktor Belajar	57
d. Faktor Persepsi Probabilitas Kemenangan	58
e. Faktor Persepsi Terhadap Keterampilan	59
2. Deskripsi Data Penelitian Angket.....	60
3. Pembahasan Penelitian.....	62
4. Diskusi dan Keterbatasan Penelitian	65
D. Solusi Alternatif untuk Menghentikan Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Kasus Perjudian di Kabupaten Aceh Tengah tahun 2015, 2016 dan 2017
Tabel 2.1	Perbandingan hukuman dalam KUHP dan Hukum Qanun
Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian
Tabel 3. 2	Kisi –kisi Kuesioner Penelitian
Tabel 3.3	Kisi-kisi Wawancara
Tabel 4. 1	Kasus Perjudian di Kabupaten Aceh Tengah tahun 2015, 2016 dan 2017
Tabel 4. 2	Faktor Ekonomi dan Sosial
Tabel 4. 3	Faktor Situasional
Tabel 4. 4	Faktor Belajar
Tabel 4. 5	Faktor persepsi tentang Probabilitas Kemenangan
Tabel 4. 6	Faktor Persepsi Terhadap Ketrampilan
Tabel 4. 7	Data Skor Angket penyebab maraknya yan menyebabkan tidak maksimalnya implementasi Qanun tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Kantor Dinas Syari'at Islam Kabupaten Aceh Tengah

Gambar 4. 2 Koran detiknews.com

Gambar 4. 3 Koran KOMPAS.com

Gambar 4. 4 Koran Serambinews.com

Grafik 4. 1 Faktor yang mempengaruhi Maraknya Perjudian

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Pernyataan Angket
- Lampiran 2 Daftar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 3 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 4 FORM K-1
- Lampiran 5 FORM K-2
- Lampiran 6 FORM K-3
- Lampiran 7 Lembar Pengesahan Proposal Skripsi
- Lampiran 8 Surat Permohonan Seminar
- Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Seminar
- Lampiran 10 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 11 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal
- Lampiran 12 Surat Keterangan Plagiat
- Lampiran 13 Surat Izin Riset
- Lampiran 14 Surat Keterangan Balasan Riset
- Lampiran 15 Berita Acara Bimbingan Proposal
- Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aceh merupakan provinsi yang berada pada Pulau Sumatera, pada abad 15 M Aceh pernah mendapat gelar yang sangat terhormat dari umat Islam Nusantara yaitu “Serambi Mekah”. Selain dijuluki dengan gelar Serambi Mekah, Aceh juga merupakan salah satu dari 4 daerah istimewa di Indonesia yang tercatat sebagai daerah istimewa dari tahun 1959 hingga saat ini. Keistimewaan Aceh dapat dilihat dari bukti sejarah yaitu: 1) Aceh merupakan satu-satunya daerah yang diberi otonomi khusus. 2) Satu-satunya daerah istimewa yang masih ada yang mendapatkan keistimewaan karena sejarah politik. 3) Satu-satunya daerah istimewa yang ada di pulau Sumatera dan 4) Daerah istimewa yang terakhir di bentuk (1959).(<http://www.hukumonline.com/berita/baca/lt54d80e8854ee1/qanunhukum-jinayah--kitab-pidana-ala-serambi-mekkah>)

Membahas mengenai Aceh tidak ada henti dan habisnya, terutama mengenai Syariat Islam yang diberlakukan pasca diterbitkannya Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah dan Undang-undang Nomor 44 Tahun 1999 tentang Daerah Keistimewaan Aceh. Pada dasarnya rakyat Aceh secara umum ingin menerapkan Syariat Islam jauh sebelum diterapkan Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam namun pelaksanaannya belum sesempurna Qanun. Sebelum adanya Qanun masyarakat Aceh hanya menerakan syariat Islam berdasarkan apa yang mereka ketahui seperti shalat, puasa, zakat padahal Islam itu

luas yang telah mengatur seluruh aspek kehidupan manusia dari lahir hingga ke liang lahat.

Dilegisisasi Syariat Islam di Aceh ditandai dengan terbitnya Undang-undang Nomor 44 Tahun 1999 tentang Keistimewaan Daerah Istimewa Aceh adapun Undang-undang Nomor 18 Tahun 2001 tentang Otonomi Khusus bagi Provinsi Daerah Istimewa Aceh adalah aturan yang merevisi Undang-undang tersebut. Undang-undang ini memberi jaminan Hukum melaksanakan Syariat Islam sebagai hukum materil yang digunakan di Aceh, mengembangkan dan mengatur pendidikan sesuai dengan ajaran islam, mengembangkan dan menyelenggarakan kehidupan adat dan peran serta kedudukan ulama dalam penerapan kebijakan daerah. Dengan Otonomi Khusus yang ada di daerah Aceh maka Pemerintah Aceh membuat suatu perda khusus untuk Aceh yang berdasarkan Syariat Islam yang disebut Qanun. Qanun adalah Peraturan Perundang-undangan sejenis Peraturan Daerah yang mengatur tentang penyelenggaraan pemerintahan dan kehidupan masyarakat di Provinsi Aceh.

Syariat telah mengatur segala aspek kehidupan manusia baik individu maupun sosial, dari bangun tidur hingga tidur lagi dan dari kandungan hingga liyang lahat. Isi visi dan misi penerapat hukum-hukum islam ialah menciptakan masyarakat islam yang mulia, terhormat, bersih dan sejahtera. Di dalam kamus hukum islam tidak ada celah untuk tindakan kriminalisasi, kekacauan, anarkisme, perilaku-perilaku menyimpang, kerusakan, kemungkaran apalagi kemaksiatan. Sama halnya dengan Qanun, karena Qanun merupakan bagian dari Syariat Islam maka hukum yang ada di dalamnya sama halnya dengan Syariat Islam yang ada di

seluruh dunia yang pada dasarnya bersumber dari Al-Quran dan As Sunnah. Dalam agama Islam banyak hal yang dilarang karena mudaratnya lebih besar dari manfaatnya seperti judi. Judi adalah salah satu perbuatan yang diharamkan oleh Allah SWT karena dapat merusak diri sendiri maupun orang lain yang dapat menjadi penyebab tindakan kriminal lainnya seperti pencurian dan pembunuhan.

Dalam Al Qur'an banyak ditemui larangan melakukan judi salah satunya QS. Al Maidah: 90 yang artinya *"Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (minuman) khamar, berjudi, (berkorban untuk berhala) mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhulah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan"*. Berdasarkan dalil tersebut jelas dapat dilihat Allah SWT melarang umat islam melakukan maisir bukan hanya untuk masyarakat Aceh namun untuk seluruh umat Islam di seluruh dunia.

Sebagai daerah istimewa yang menerapkan Syariat Islam di Provinsinya terkadang harapan tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada masyarakat. Hal ini terbukti dengan banyaknya masih dapat ditemuinya masyarakat yang melakukan Maisir di daerah istimewa Aceh terkhusus di Kabupaten Aceh Tengah. Walaupun Qanun telah diberlakukan namun masih saja ada masyarakat yang tetap melakukan maisir, hal ini dapat dilihat dari beberapa kasus dan pelaksanaan uqubat yang terjadi pada tiga tahun kebelakang 2015, 2016 dan 2017 sebagai berikut:

Tabel 1. 1**Kasus Perjudian di Kabupaten Aceh Tengah tahun 2015, 2016 dan 2017**

No	Tahun	Jumlah Kasus Maisir	Jumlah Pelaku Maisir
1.	2015	6 Kasus	16 Orang
2	2016	8 Kasus	19 Orang
3	2017	11 Kasus	26 Orang

Sumber Dinas Syariat Islam Kabupaten Aceh Tengah

Dari tabel diatas dapat diketahui jika implementasi Qanun di Aceh tengah belum efektif padahal 14 Tahun Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darusalam No 13 Tahun 2003 tentang Maisir (Perjudian) telah diberlakukan di Aceh secara umum dan Kabupaten Aceh Tengah secara khusus. Akan tetapi masih banyak masyarakat Aceh Tengah melakukan Maisir baik secara sembunyi-sembunyi maupun seacara terang-terangan seolah tidak ada aturan yang telah dilegalkan untuk larangan melakukan Maisir. Melakukan Maisir bukan hanya dilarang oleh Peraturan Daerah, jauh sebelum Qanun Jinayat dibuat untuk provinsi Aceh yaitu kurang lebih 1400 tahun yang lalu Allah SWT Allah telah menurunkan larangan melakukan Maisir melalui Malaikat Jibril kemudian disampaikan pada Rasulullah SAW seperti dalam QS Al-Maidah: 90, QS Al-Hajj:30, QS Al-Fathir: 6, QS Al-A'raf 21 dan 27 kemudian Rasulullah menyampaikannya kepada umat Islam, selain larangan itu memang dari Allah SWT ternyata dalam pada pasal 303 KUHP melakukan maisir dilarang oleh negara. Namun kenyataan pada masyarakat Aceh Tengan tidak sesuai dengan yang diharapkan, masyarakat tetap melakukan maisir di Aceh Tengah. Apakah menjadi penghambat sehingga Qanun yang sudah

disahkan tidak berjalan dengan efektif dan hal yang dikhawatirkan masyarakat Aceh Tengah sendiri belum tau tentang Qanun dan kemungkinan masyarakat Aceh sendiri tidak setuju dengan diberlakukannya Qanun atau instansi yang terkait kurang tegas dan kurang serius dalam melaksanakan tanggung jawab yang diemban.

Melihat masih adanya kasus perjudian di Aceh Tengah peneliti tertarik untuk meneliti mengapa masih ada perjudian di Aceh padahal telah ada Qanun yang mengatur tentang Maisir (Perjudian) bahkan dalam pelaksanaan uqubat sendiri telah dilaksanakan di muka umum dan disaksikan oleh banyak orang. Peneliti akan mencari tau faktor-faktor yang menyebabkan implementasi qanun belum maksimal khususnya dalam masalah maisir dan akan memberikan solusi yang dapat dilakukan masyarakat agar maisir di Aceh tengah dapat dihilangkan dari masyarakat dan peneliti ingin mengetahui apakah masyarakat Aceh khususnya Aceh tengah tau apa itu Qanun, apa yang diatur di dalamnya, apa fungsi dan manfaat Qanun itu sendiri. Sejauh ini peneliti melihat kenyataan dilapangan bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengetahui apa itu Qanun.

Berdasarkan paparan latarbelakang di atas penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan mengambil judul **“Kajian Deskriptif Implementasi Qanun Tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas agar tidak terjadi kesalahan pahaman pengertian tentang permasalahan yang diteliti maka perlu

diidentifikasi masalah yang diteliti. Adapun yang menjadi identifikasi masalah yaitu :

1. Masih banyak masyarakat yang melanggar Syariat Islam melakukan maisir
2. Melemahnya reaksi positif dari masyarakat terhadap penegakan Syariat Islam
3. Banyak faktor-faktor global yang membuat masyarakat tetap melakukan maisir.
4. Menurunnya rasa takut masyarakat akan hukum Allah.
5. Himpitan ekonomi yang membuat masyarakat ingin mendapatkan uang secara cepat dan instan.
6. Maraknya masyarakat yang melakukan maisir baik secara sembunyi maupun secara terang-terangnya.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan ruang lingkup dan pertimbangan dalam pembahasan untuk itu perlu diberi batasan masalah. Adapun yang menjadi batasan dalam masalah ini adalah "Kajian Deskriptif Implementasi Qanun Tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah".

D. Rumusan Masalah

Masalah dapat dirumuskan sebagai suatu pernyataan tetapi lebih baik dengan suatu pernyataan. Keunggulan menggunakan rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan ini adalah untuk mengontrol hasil penelitian.

Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi Qanun tentang Maisir (Perjudian) di Aceh Tengah?

2. Apa faktor-faktor yang menyebabkan maraknya perjudian yang membuat belum maksimalnya implementasi Qanun belum khususnya dalam masalah maisir (perjudian) di Aceh Tengah?
3. Apa upaya yang dilakukan dalam mencegah terjadinya maisir (perjudian) di Aceh Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan untuk penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan bagaimana pelaksanaan Syariat Islam di Aceh tengah tentang Maisir (Perjudian)
2. Untuk mengetahui faktor-faktor menyebabkan maraknya perjudian yang membuat belum maksimalnya implementasi Qanun belum khususnya dalam masalah maisir (perjudian) di Aceh Tengah
3. Menawarkan solusi Alternatif untuk menghentikan maisir (perjudian) di Aceh Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini sebagai pencapaian tugas akademis sebagai mahasiswa, bagi penulis untuk meningkatkan wawasan dalam menyusun karya ilmiah dalam bentuk penelitian dan diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi teman mahasiswa untuk penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai bahan masukan bagi peneliti dalam meningkatkan wawasan dalam bidang penelitian.

b. Bagi Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini, masyarakat ikut berperan dalam implementasi Qanun tentang maisir (perjudian) baik secara langsung maupun secara tidak langsung dan berpartisipasi dalam menjalankan Qanun tentang maisir (perjudian).

c. Bagi Penegak Syariat Islam

Dengan adanya penelitian ini, pihak Penegak Syariat Islam khususnya dapat memahami perannya sebagai Penegak Hukum dan dapat meningkatkan sosialisasi kepada masyarakat agar masyarakat luas dapat mengimpelentasikan Qanun tentang maisir (perjudian) khususnya di dalam kehidupan bermasyarakat.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Pemaparan Umum Tentang Maisir (Perjudian)

Dalam penelitian ini, kerangka teoritis merupakan rancangan teori yang berhubungan dengan hakikat menjelaskan variabel yang diteliti. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka pada bagian ini akan dilengkapi dengan teori-teori yang sesuai dengan masalah penelitian ini guna memperjelas dan memperkuat uraian. Berikut ini akan dipaparkan teori-teori yang mendukung variabel-variabel yang akan diteliti.

a. Pengertian Qanun

Qanun adalah peraturan perundang-undangan sejenis peraturan daerah yang mengatur tentang penyelenggaraan pemerintahan dan kehidupan masyarakat di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Qanun Aceh berlaku setelah adanya perjanjian MOU yang berlangsung antara pemerintah Aceh dengan Indonesia di Helsinki. Qanun yang diberlakukan mendapat persetujuan anggota DPR Aceh. Menurut Al Farqy dijelaskan bahwa Qanun adalah:

Qanun sendiri berakar dari Bahasa Yunani “kanon” yang berarti untuk memerintah, tolak ukur atau mengukur. Seiring luasnya penggunaan dalam tradisi formal, artinya meluas menjadi “aturan baku yang diterima oleh majelis”. Bahasa Arab kemudian menyerapnya menjadi qanun, seperti pada masa kekhalifahan Turki Utsmaniyah, Sultan Suleiman I dijuluki pemberi hukum (bahas Turki: Kanuni, bahasa Arab “Al-Qanuni) karena pencapaiannya dalam menyusun kembali sistem Undang-Undang Utsmaniyah.

Menurut Abdul Gani Qanun adalah

Qanun dalam Ensiklopedia Islam disebutkan seakar dengan Al-taqnin yang berarti ukuran segala sesuatu. Qanun berasal dari kata Yunani “Canon”. Selanjutnya kata Qanun untuk suatu peraturan (al-qa'idah).

Secara Terminology kata al-taqnin berarti kumpulan Undang-Undang yang ditetapkan penguasa dan mempunyai daya paksa dalam menagtur hubungan sesama manusia di dalam suatu masyarakat. (Ghani Abdul.2013:341)

Impelementasi hukum Qanun secara formal ditunjukkan dengan didirikannya berbagai lembaga atau institusi yang mendukung kinerja yang sesuai dengan Syariat Islam dan diberlakukan di Nanggroe Aceh Darussalam secara khaffah, didirikannya Mahkamah Syari'ah yang bekerja untuk mengatasi dan mengadili masalah-masalah yang berhubungan dengan pelanggaran Syari'at Islam di Nanggroe Aceh Darussalam. Dengan kekuatan hukum yang dimiliki guna membantu penegakan hukum dan pengenalannya di masyarakat. Qanun merupakan Peraturan Daerah yang telah di terapkan di Nanggroe Aceh Darussalam selama belasan tahun salah satunya adalah Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 13 Tahun 2003 tentang Maisir (Perjudian).

b. Sejarah Qanun

Islam merupakan agama yang dianut oleh mayoritas penduduk Aceh. Banyak ahli sejarah baik di dalam maupun di luar negeri yang berpendapat bahwa agama Islam pertama kali masuk ke Indonesia melalui Aceh. Di kerajaan Aceh Peradilan Aceh dibentuk untuk mengatur tatanan hukum yang diatur oleh ulama. Pengadilan diberikan kewenangan sepenuhnya untuk mengatur jalan roda hukum tanpa meminta persetujuan pihak atasan, peranan Qadhi Malikul Adil (hakim

agung kesultanan) di pusat Kerajaan Aceh memiliki kewenangan seperti Mahkamah Agung sekarang ini. Penerapan berlakunya Syariat Islam Era Otonomi Khusus untuk Aceh akrab dengan kata-kata penerapan Syariat Islam secara kaffah di Aceh. Bisa diartikan usaha untuk memberlakukan Islam sebagai dasar hukum dalam tiap tindak-tanduk umat muslim secara sempurna.

Transformasi hukum Islam dalam Negara Indonesia dapat dilihat dan segi ilmu negara. Dijelaskan bahwa bagi negara yang menganut teori kedaulatan rakyat, maka rakyatlah yang menjadi kebijakan politik tertinggi. Demikian pula negara yang berdasar atas kedaulatan Tuhan, maka kedaulatan negara/kekuasaan (*rechtstaat*) dan negara yang berdasarkan atas hukum (*machtstaat*), sangat tergantung kepada gaya politik hukum kekuasaan negara itu sendiri. Sebelum Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945 telah terjadi silang pendapat perihal ideologi yang hendak dianut oleh Negara Indonesia. Mula-mula Badan Penyidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) yang beranggotakan 62 orang memang memperjuangkan dibentuknya negara Islam. Namun dari jumlah itu hanya 15 anggota yang mewakili kelompok nasionalis Islami menyetujui dasar negara Islam, sedang suara terbanyak (45 suara) memilih dasar negara kebangsaan.

Setelah itu panitia 9 dari BPUPKI berhasil mencapai kompromi yang terkenal dengan piagam Jakarta, yang isinya antara lain, “ Ketuhanan Yang Maha Esa, dengan mewajibkan menjalankan Syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya”. Dengan tercantumnya 7 kata dalam Piagam Jakarta itu. Maka 7 kata itu dapat

diartikan bahwa hukum Islam berlaku bagi pemeluk-pemeluk Islam sebagai halnya politik hukum Hindia Belanda sebelum tahun 1929.

Abdul Ghani Abdullah mengemukakan bahwa berlakunya hukum Islam di Indonesia telah mendapat tempat konstitusional yang berdasar pada tiga alasan, yaitu: *pertama*, alasan filosofis, ajaran Islam merupakan pandangan hidup, cita moral dan cita hukum mayoritas muslim di Indonesia, dan mempunyai peran penting bagi terciptanya norma fundamental negara Pancasila); *kedua*, alasan sosiologis, Perkembangan sejarah masyarakat Islam Indonesia menunjukkan bahwa cita hukum dan kesadaran hukum bersendikan ajaran Islam memiliki tingkat aktualitas yang berkesiambungan; dan *ketiga*, alasan Yuridis yang tertuang dalam pasal 24, 25 dan 29 UUD 1945 memberi tempat bagi keberlakuan hukum Islam secara yuridis formal.

Kemudian Ketika kemerdekaan Indonesia di deklarasikan Soekarno pada 17 agustus 1945, Aceh belum menjadi bagian dari NKRI. Kesediaan bergabung dalam wilayah RI karena adanya janji Soekarno yang ingin memberikan kebebasan untuk mengurus diri sendiri termasuk pelaksanaan Syariat Islam. Janji itu terucap pada tahun 1948, Bung Karno datang ke Aceh mencari dukungan moral dan materil bagi perjuangan bangsa Indonesia melawan belanda. Kebebasan melaksakan Syariat merupakan imbalan jika bangsa Aceh bersedia memberikan bantuan.

Janji yang di lontarkan sang presiden RI tidak di wujudkan malah provinsi Aceh di satukan dengan provinsi sumatera utara pada tahun 1951. Hak mengurus

wilayah sendiri dicabut. Rumah rakyat, dayah, menasah yang hancur porak-poranda akibat peperangan melawam Belanda dibiarkan begitu saja. Dari sinilah daud Beureueh menggulirkan ide pembentukan Negara Islam Indonesia(DII), april 1953 dia bergerilya ke hutan. Namun pada tahun 1962 bersedia menyerah karena di janjikan akan di buatkan UU Syariat Islam bagi rakyat Aceh (majalah Era Muslim “untold history”. 30 September 2009 jam 22:35)

Setelah itu di berikan otonomi khusus untuk menjalankan proses keagamaan, peradatan dan pendidikan namun pelaksanaan Syariat Islam masih sebatas yang di izinkan pemerintah pusat. Hal itu tertuang dalam keputusan penguasa perang (panglima militer 1 Aceh/ iskandar muda, colonel M.Jasin) no KPTS/PEPERDA-061/3/1962 tentang kebijaksanaan unsur-unsur Syariat agama Islam bagi pemeluknya di Daerah Istimewa Aceh yang berbunyi :

Pertama: terlaksananya secara tertib dan seksama unsur-unsur Syariat agama Islam bagi pemeluknya di Daerah Istimewa Aceh, dengan mengindahkan peraturan perundangan Negara.

Kedua: penertiban pelaksanaan arti dan maksud ayat pertama di serahkan sepenuhnya kepada pemerintah Daerah Istimewa Aceh. (al yasa Abu Bakar, 2006:33).

Pada tahun 1966 (Orde baru) yang berkuasa, di sahkan peraturan daerah nomor 1 tahun 1966 tentang pedoman dasar majelis permusyawaratan ulama. Fungsi majelis ini adalah sebagai lembaga pemersatu umat, sebagai penasehat pemerintah daerah dalam bidang keagamaan dan sebagai lembaga fatwa yang

akan memberikan pedoman kepada umat Islam dalam hidup keseharian dan keagamaannya. Pada Tahun 1999-2001 Pemerintah membentuk UU no 44 tahun 1999 dan UU no 18 tahun 2001. Dalam undang-undang nomor 44 Syariat Islam didefinisikan sebagai semua aspek ajaran Islam. Dalam undang-undang nomor 18 disebutkan bahwa mahkamah Syar'iyah akan melaksanakan Syariat Islam yang di tuangkan ke dalam Qanun terlebih dahulu. Qanun adalah peraturan yang dibuat oleh pemerintah daerah Aceh untuk melaksanakan Syariat Islam bagi pemeluknya di Aceh (Al Yasa Abu Bakar, 2004:61).

Pasca perdamaian antara GAM vs RI UU no 44 tahun 1999 tentang Keistimewaan Aceh direvisi kembali berdasarkan Memorandum of Understanding (MoU) Helsinki yang ditandatangani pada tanggal 15 Agustus 2005, kemudian di atur kedalam sebuah UU No.11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh (UUPA) LN 2006 No 62, TLN 4633. Satu kewenangan yang diberikan Pemerintah Pusat dalam UUPA yaitu penerapan Syariat Islam secara kaffah, meliputi; akidah, ibadah, muamalah, syariah, pembelaan Islam dan syiar Islam Dll.

Lembaga yang terkait dalam penerapan Syariat Islam di Aceh.

1) Dinas Syariat Islam

Dinas Syariat Islam provinsi diresmikan pada tanggal 25 februari 2002. Lembaga inilah yang mengatur jalannya pelaksanaan Syariat Islam. Tugas utamanya adalah menjadi perencana dan penanggung jawab pelaksanaan Syariat Islam di Nanggroe Aceh Darussalam.

2) Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU)

Lembaga ini merupakan suatu lembaga independen sebagai suatu wadah bagi ulama-ulama untuk berinteraksi, berdiskusi, melahirkan ide-ide baru di bidang Syariat. Kaitannya dalam pelaksanaan Syariat Islam adalah lembaga ini bertugas memberikan masukan pertimbangan, bimbingan dan nasehat serta saran dalam menentukan kebijakan daerah dari aspek Syariat Islam, baik kepada pemerintahan daerah maupun kepada masyarakat.

3) Wilayatul Hisbah (WH)

Wilayatul hisbah merupakan lembaga yang berwenang memberitahu dan mengingatkan anggota –anggota masyarakat tentang aturan-aturan yang ada yang harus di ikuti, cara menggunakan dan menaati hukum tersebut, serta perbuatan yang harus di hindari karena bertentangan dengan peraturan.

4) Mahkamah Syariah

Mahkamah syariah merupakan pengganti pengadilan agama yang sudah di hapuskan. Mahkamah ini akan mengurus perkara muamalah (perdata), jinayah (pidana) yang sudah ada Qanunnya. Pendek kata lembaga ini adalah pengadilan yang akan mengadili pelaku pelanggaran Syariat Islam. Tingkat kabupaten dibentuk mahkamah Syariah dan tingkat provinsi mahkamah syariah provinsi yang diresmikan pada tahun 2003 (dalam Alyasa Abu Bakar, 2004 dan 2006).

Beberapa qanun yang berkaitan langsung dengan Syariat Islam di Aceh, diantaranya :

- a) Qanun nomor 11 tahun 2002 tentang pelaksanaan Syariat Islam bidang aqidah. Ibadah dan Syariat Islam.

Ketentuan Hukum yang terkait dalam Qanun ini seperti masalah:

1) Menyebarkan Paham/Aliran Sesat

Barang siapa yang menyebarkan paham atau aliran sesat dihukum dengan ta'zir berupa hukuman penjara paling lama 2 tahun atau hukuman cambuk di depan umum paling banyak 12 kali, Pasal 2 ayat (2) Jo Pasal 20. Dan Barang siapa yang dengan sengaja keluar dari aqidah Islam dan atau menghina atau melecehkan agama Islam dihukum dengan hukuman yang akan diatur dalam qanun tersendiri, Pasal 5 ayat (3) jo pasal 20.

2) Tidak melaksanakan Sholat Jum'at dan tidak memfasilitasi/kesempatan untuk Sholat Fardhu

Barang siapa tidak melaksanakan shalat jum'at tiga kali berturut-turut tanpa uzur syar'i dihukum dengan ta'zir berupa hukuman penjara paling lama 6 (enam) bulan atau hukuman cambuk di depan umum paling banyak 3 kali, Pasal 8 ayat (1) Jo pasal 21 ayat (1). Dan Perusahaan pengangkutan umum yang tidak memberi kesempatan dan fasilitas kepada pengguna jasa untuk melaksanakan shalat fardhu dipidana dengan hukuman ta'zir berupa pencabutan izin usaha. Pasal 9 ayat (3) Jo pasal 21 Ayat (2).

Note: Yang dimaksud dengan uzur Syar'i, adalah keadaan yang menurut fiqh membolehkan seseorang tidak menghadiri Shalat Jum'at, seperti musafir, sakit, atau melakukan tugas "darurat" seperti perawat atau dokter jaga (dinas).

3) Menyediakan fasilitas kepada orang muslim yang tidak Puasa dan makan/Minum di tempat umum

Barang siapa yang menyediakan fasilitas/peluang kepada orang muslim yang tidak mempunyai uzur syar'i untuk tidak berpuasa pada bulan Ramadhan dipidana dengan hukuman ta'zir berupa hukuman penjara paling lama 1 tahun atau denda paling banyak 3 juta rupiah atau hukuman cambuk di depan umum paling banyak 6 kali dan dicabut izin usahanya, Pasal 10 ayat 1 Jo Pasal 22 ayat (1). Dan Barang siapa yang makan atau minum di tempat/di depan umum pada siang hari bulan Ramadhan dipidana dengan hukuman ta'zir berupa hukuman penjara paling lama 4 bulan atau hukuman cambuk di depan umum paling banyak 2 kali, Pasal 10 ayat 2 Jo pasal 22 ayat (2).

4) Tidak berbusana Islami

Barang siapa yang tidak berbusana Islami (Busana Islami adalah pakaian yang menutup aurat yang tidak tembus pandang, dan tidak memperlihatkan bentuk tubuh) dipidana dengan hukuman ta'zir setelah melalui proses peringatan dan pembinaan oleh Wilayatul Hisbah.

a) Qanun No.10 tahun2002. Peradilan Syariat Islam

- b) Qanun No.12 tahun 2003 tentang larangan khamar (minuman keras), pelaku yang mengkonsumsi khamar akan dijatuhi hukuman cambuk 40 kali (Pasal 5 Jo 26 Ayat (1). Bagi yang memproduksi khamar dijatuhi hukuman ta'zir berupa kurungan paling lama satu tahun, paling sedikit 3 bulan dan denda paling banyak Rp. 75.000.000 (tujuh puluh lima juta) dan paling sedikit Rp. 25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah), Pasal 6-8 Jo 26 Ayat (2).
- c) Qanun No.13 tahun 2003 tentang larangan maisir (perjudian), pelaku yang melanggar Qanun ini diancam dengan 'uqubat cambuk didepan umum paling banyak 12 kali dan paling sedikit 6 kali, Pasal 5 jo 23 Ayat (1). Kemudian Setiap orang atau badan hukum atau badan usaha Non Instansi Pemerintah yang memberikan fasilitas dan memberi izin kepada orang yang akan melakukan perbuatan maisir diancam dengan 'uqubat atau denda paling banyak Rp. 35.000.000,- (tiga puluh lima juta rupiah), paling sedikit Rp 15.000.000,- (lima belas juta rupiah). Pasal 6 dan 7 Jo 23 ayat (2).
- d) Qanun No.14 tahun 2003 tentang larangan khalwat (mesum). Setiap Orang yang melanggar Qanun ini akan diancam dengan 'uqubat ta'zir berupa cambuk paling tinggi 9 kali, paling rendah 3 kali dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah), paling sedikit Rp. 2.500.000,- (dua juta Lima ratus ribu rupiah), Pasal 4 Jo 24 ayat (1). Sedangkan Setiap orang atau kelompok masyarakat, atau aparatur pemerintahan dan badan usaha yang memberikan kemudahan dan/atau melindungi orang melakukan khalwat/mesum diancam dengan 'uqubat ta'zir berupa kurungan paling lama 6 bulan, paling singkat 2 bulan dan/atau denda paling banyak Rp.

15.000.000,- (Lima belas juta rupiah), paling sedikit Rp 5.000.000,- (Lima juta rupiah), Pasal 6 Jo pasal 22 Ayat (2).

- e) Qanun No. 11-2004. Tugas Fungsional Kepolisian
- f) Qanun No.10-2007. Baitul Mal
- g) Qanun No. 11-2008. Perlindungan Anak

2. Maisir (Perjudian)

a. Pengertian Maisir (Perjudian)

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan” (Poerwadarminta, 1987: 424). Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Judi dalam bahasa Arab disebut dengan Al-Maisir, yang mempunyai beberapa pengertian diantaranya: lunak, tunduk, keharusan, mudah, kaya, membagi-bagi. Ada yang mengatakan kata Al-Maisir berasal dari kata *yasara* yang artinya keharusan. Makna ini mengingatkan kita pada adanya keharusan bagi siapa yang kalah dalam bermaun judi untuk menyerahkan sesuatu yang dipertaruhkan kepada pihak yang menang. Ada yang mengatakan kata al-maisir berasal dari kata *yusran* yang artinya mudah, dengan analisis bahasa karena al-maisir merupakan upaya dan cara untuk mendapatkan rezeki dengan mudah, tanpa susah payah. Ada lagi yang mengatakan bahwa kata al-maisir berasal dari kata *yasaran* yang artinya kaya, dengan analisis bahasa karena dengan permainan itu akan menyebabkan pemenangnya menjadi kaya (Ibrahim Hosen, 1986: 25).

Menurut pendapat Muhammad Ali As-Sayis Al-Maisir adalah

Al-Maisir berasal dari kata taisir yang berarti memudahkan, yaitu cara pembagian yang didasarkan atas kesepakatan.

b. Bentuk Perjudian

Bentuk perjudian terbagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah. Bentuk perjudian legal diizinkan oleh pemerintah, kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroprasinya, dan diketahui oleh umum. Sebagaimana contohnya adalah Casino Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung, dan lain-lain. Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah bertujuan untuk mendapatkan sumber penghasilan konvensional dan memuaskan dorongan judi manusia yang pada intinya tidak dapat ditekan atau dimusnahkan.
- 2) Bentuk permainan dalam undian yang ilegal. Bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah. Salah satunya adalah perjudian togel.

c. Macam-macam Perjudian

Perjudian dalam segala bentuknya dinyatakan dilarang oleh Undang-Undang, tetapi sama halnya dengan kejahatan lainnya yaitu sangat sulit untuk memberantasnya secara keseluruhan dalam kehidupan masyarakat. Hal tersebut terbukti dengan masih sering dijumpai permainan yang mengandung unsur perjudian dalam masyarakat, seperti sabung ayam, main kartu, toto gelap (togel), serta perjudian yang dilakukan di tempat tertentu. Di samping perjudian yang bersifat langsung, juga masih ada perjudian yang dilakukan dengan cara taruhan.

Objek dari taruhan adalah cabang olahraga yang disiarkan di televisi, seperti sepak bola dan sebagainya.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang-Undang Nomor tahun 1974 tentang penetiban perjudian, Pasal 1 ayat (1), menyebutkan beberapa perjudian yaitu:

- 1) Perjudian di Kasino yang terdiri dari Roulette, Blackjack, Baccarat, Creps, Keno, Tombala, Super Ping-pong, Lotto Fair, Satan, Paykyu, Slot Machine (Jackpot), Jie Si Kie, Big Six Wheel, Chuc a Luck, Lempar passes/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (paseran), Pachinko, Poker, Twenty One, Hwa Hwe dan Kiu-Kiu.
- 2) Perjudian di tempat keramaian yang terdiri atas lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (paseran), lempar gelang, lempar uang (koin), kim, pancingan, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar bola, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu domba/kambing, pacu kuda, karapan sapi, pacu anjing, kailai, mayong/macak.
- 3) Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan yang terdiri atas adu ayam, adu sapi, adu kerbau, karapan sapi, adu domba/kambing, pacu kuda.

Dalam penjelasan tersebut, dikatakan bahwa bentuk perjudian, seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian. Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul pada masa yang akan datang sepanjang

termasuk katagori perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 303 ayat (3) KUHP.

Berkaitan dengan macam perjudian diatas, sebagaimana penjelasan dibawah ini.

- 1) Reulet, yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang pada salah satu 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka). Jika tebakannya benar, hadiahnya 36 kali uang taruhannya.
- 2) Bloch Hach atau selikutan, yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi. Jika kartu sang bandar yang paling tinggi jumlah angkanya, maka semua penjudi kehilangan uang taruhannya. Sebaliknya, jika bandar mendapatkan kartu yang paling rendah, dia harus membayar permainan judi itu. Pada umumnya bandar kalah terhadap satu atau dua orang pemain.
- 3) Lotre buntut nalo, yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomor nalo, pemasang taruhan harus menebak salah satu dari angka 0-99 jika pasangannya mengenai dibayar 65 kali uang taruhannya.
- 4) Tekyo, yaitu permainan dengan kartu domino, yaitu yang mendapatkan sejumlah angka terbesar, dialah pemenangnya. Peserta terbatas dan menggunakan taruhan kecil. Umumnya tekyo dilakukan pada perayaan perkawinan, khitanan dan untuk mengisi waktu.
- 5) Dadu atau glodog, yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu. Caranya menebak sejumlah lingkaran yang ada di bagian atas dadu. Apabila tebakan sesuai dengan sejumlah lingkaran yang ada di bagian atas dadu dinyatakan menang.

- 6) Dokding, yaitu permainan dengan dadu yang mukanya diberi dengan gambar-gambar binatang, kemudian pemain memasang pada kolom gambar binatang dari kertas yang digelar diatas tanah, dadunya kemudian dilempar ke atas.
- 7) Adu dara, yaitu merpati yang dilepaskan di suatu tempat yang telah disepakati, kemudian merpati yang datang lebih awal dinyatakan menang.
- 8) Oke, yaitu dengan menempelkan dua uang logam dilempar keatas. Jika jatuhnya uang logam tersebut dengan gambar burung maka dinyatakan mati.
- 9) Sambung ayam, yaitu dua ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak salah satu dari kedua ayam tersebut, apabila ayam yang dipihaknya menang maka petaruh dinyatakan menang.
- 10) Togel, yaitu bentuk permainan toto gelap dengan bertaruh uang dan menebak nomor-nomor yang akan keluar.

d. Faktor-Faktor Penyebab Perjudian

Perjudian semakin banyak dilakukan di kalangan orang dewasa, remaja dan sampai ke anak-anak dibawah umur pun sudah mengetahui perjudian, berikut ini adalah beberapa faktor-faktor kegiatan perjudian, mengatakan faktor-faktor perjudian itu ada lima, Yaitu :

- 1) Faktor Sosial & Ekonomi
- 2) Faktor Situasional
- 3) Faktor Belajar
- 4) Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan
- 5) Faktor Persepsi terhadap Ketrampilan

(<http://suhadirembang.blogspot.com/2010/09/perjudian-dalam-kajian-terdahulu.html?m=1>)

1) Faktor Sosial & Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian sumbangan dana sosial berhadiah (SDSB) di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

2) Faktor Situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah"

dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.

3) Faktor Belajar

Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai Reinforcement Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

4) Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

5) Faktor Persepsi terhadap Ketrampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka menilai ketrampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (illusion of control). Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

e. Akibat Perjudian

Beberapa akibat dari kebiasaan berjudi adalah menjadikan mental individu ceroboh, malas, mudah berspekulasi, cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan, yang menimbulkan ekses berikut.

- 1) Energi dan pikiran jadi berkurang karena sehari-harinya didera oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek.
- 2) Pikiran menjadi kacau sebab selalu digoda oleh harapan-harapan yang tidak menentu.
- 3) Perkerjaan terlantar karena waktunya tercurah pada keasyikan berjudi.
- 4) Nafsu judi yang berlarut-larut dan kurangnya iman kepada Tuhan menyebabkan penjudi mudah tergoda melakukan tindakan asusila.

- 5) Mental terganggu dan menjadi sakit; kepribadiannya menjadi sangat labil.
- 6) Selalu terdorong melakuakn perbuatan kriminal “mencari modal” pemuas nafsu judinya yang tidak terkendalikan itu. Mulai berani mencuri, berbohong, menipu, mencopet, menodong, merampok, memperkosa, dan membunuh untuk mendapatkan tambahan modal berjudi. Sebagai akibatnya, angka kriminalitas naik dengan drastis dan keamanan kota serta daerah-daerah pinggiran menjadi sangat rawan dan tidak aman.

f. Tindak Pidana Perjudian dalam Perspektif KUHP

Dalam persepektif hukum positif, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (delik) yang meresahkan masyarakat. Masalah perjudian ini dimasukkan dalam tindak pidana kesopanan (Adami Chazawi, 2005: 157), dan diatur dalam pasal 303 KUHP bis KUHP jo. Undang-Undang No. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Dalam pasal 1 Undang-Undang No. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Dalam KUHP masalah perjudian diaturdalam Pasal 303 yang berbunyi:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, batang siapa tanpa mendapatkan izin
- 2) Dengan sengaja menawarkan dan memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam satu perusahaan untuk itu.

- 3) Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara.

Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian:

- 1) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.
- 2) Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung kepada keuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih dan lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan yang lainnya yang tidak diadakan diantara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Dasar hukum dilarangnya perjudian dalam hukum pidana Positif adalah Ordonasi tanggal 7 Maret 1912 (Staatsblad Tahun 1912 Nomor 230) yang telah beberapa kali dirubah dan ditambah Ordonasi tanggal 31 Oktober 1935 (Staatsblad tahun 1935 Nomor 256), Kitab Undang-Undang hukum Pidana (KHAP) Pasal 303 ayat (1), (2) dan (3) dan Pasal 542 ayat (1) dan (2), dan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

g. Qanun No 13 Tahun 2003 tentang *Maisir* (perjudian)

Qanun No 13 tahun 2003 adalah Perda atau Peraturan daerah khususnya daerah Serambi Makkah yaitu Provinsi Aceh. Aceh adalah salah satu kota yang memberlakukan peraturan ini. Peraturan no 13 ini adalah peraturan yang mengatur tentang *Maysir* (Perjudian).

Adapun ketentuan-ketentuan materil tentang larangan maysir berikut ini beberapa pasal sebagai berikut :

- 1) Dalam pasal 4 disebutkan, bahwa "*maysir hukumnya haram*".
 - a) Pasal 5 menyebutkan "*setiap orang dilarang melakukan perbuatan maysir*"
 - b) Pasal 6 sampai pasal 7 Qanun ini mempertegas larangan maysir tidak hanya sebatas individu , tetapi juga termasuk badan hukum dan pemerintah, pasal 6 ayat (1) disebutkan "*setiap orang atau badan hukum atau badan usaha dilarang menyelenggarakan dan/atau memberikan fasilitas kepada orang yang akan melakukan perbuatan maysir*" dalam ayat (2) ditegaskan "*setiap orang atau badan hukum atau badan usaha dilarang menjadi pelindung terhadap terhadap perbuatan maysir*". Dalam pasal 7 disebutkan bahwa "*instansi pemerintah dilarang memberi izin usaha penyelenggaraan maysir*". Sedangkan didalam pasal 8 dimintakan partisipatif masyarakat untuk mengawal dan mencegahnya : "*setiap orang atau kelompok atau institusi masyarakat berkewajiban mencegah terjadinya perbuatan maysir*". (Abdul Gani Isa 2003 : 465)

Pelanggaran terhadap sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan maisir menimbulkan konsekuensi berupa sanksi terhadap setiap pelanggaran. Adapun

peraturan ancaman hukuman jarimah maisir disebutkan dalam pasal 23, 26, dan pasal 27 Qanun ini. Dalam pasal 23 ayat (1) disebutkan *“setiap orang yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 5, diancam dengan uqubat cambuk di depan umum paling banyak 12 (dua belas) kali dan paling sedikit 6 (enam) kali. Dalam ayat (2) disebutkan “setiap orang atau badan hukum atau badan usaha non Instansi pemerintah yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 6 dan 7, diancam dengan ‘uqubat atau denda paling banyak Rp.35.000.000,- (tiga puluh lima juta rupiah). Selanjutnya dalam ayat (3) disebutkan “pelanggaran terhadap larangan sebagaimana dimaksud dalam pasal 5, 6, dan 7 adalah jarimah ta’zir”*. (Abdul Gani Isa 2003 : 465-466)

Dalam pasal 26 disebutkan *“pengulangan pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam pasal 5, 6 dan 7 uqubatnya dapat ditambah 1/3 (sepertiga) dari uqubat maksimal”*. Sedangkan dalam pasal 27 ditegaskan kembali bahwa *“pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 6 ada dua ketentuan : a) apabila dilakukan oleh badan hukum/badan usaha , maka ‘uqubatnya dijatuhkan kepada penanggung jawab; b) apabila ada hubungan dengan kegiatan usahanya, maka selain sanksi ‘uqubatnya sebagaimana dimaksud dalam pasal 23 ayat (2) dapat juga dikenakan; ‘uqubat administratif dengan mencabut dan membatalkan izin usaha yang telah diberikan”*. (Abdul Gani Isa 2003 : 466)

Di Indonesia praktik perjudian sudah berlangsung lama. Pada zaman Hindia Belanda, judi yang larang hanya judi yang dilakukan dengan menggunakan sistem bandar, seperti diatur dalam staatsblad tahun 1912 no 230. Dalam KUHP, judi

dilarang seperti terdapat dalam pasal 303 dan pasal 542. Larangan judi dalam KUHP tidak tegas, sehingga membuka peluang bagi masyarakat tertentu melakukan praktek judi dengan berbagai cara dan bentuknya. Karena itu dalam UU no nomor 7 tahun 1974, ketentuan larangan judi dalam KUHP dipertegas lagi, dimana dinyatakan bahwa semua bentuk perjudian dikategorikan sebagai tindak pidana kejahatan. Ketentuan ini kemudian dipertegas lagi dengan instruksi Presiden nomor 7 tahun 1981 yang mulai berlaku sejak 1 April 1981, dinyatakan bahwa segala bentuk perjudian dilarang di Indonesia. Ancaman Hukuman bagi para pelaku pelanggaran *Qanun* no 13 tahun 2003, dan bagaimana ketentuan dalam KUHP indonesia, bisa dilihat di tabel berikut ini:

Tabel 2.1
Perbandingan hukuman dalam KUHP dan Hukum Qanun

Undang-Undang	Unsur	Sanksi
KUHP (Hukum Nasional) Kasus/pasal Perjudian Pasal 303 dan 542	Elemen: Memberi kesempatan Turut campur tangan Turut main judi Dalam jabatan dipecat Untuk mendapat keuntungan	Ancaman Hukuman: Penjara selama 10 tahun Denda 25 juta
Syari'at Islam Kasus/pasal Maisir Pasal 23 Qanun no.13 Tahun 2003	Maisir adalah kegiatan dan atau yang bersifat taruhan antara dua orang atau lebih, pihak yang menang dapat bayaran; Elemen : Setiap orang memberikan fasilitas melakukan maisir Orang jadi pelindung maisir Memberi izin kepada orang yang melakukan Pelindung perbuatan	Ancaman Hukuman: ‘uqubat cambuk oleh petugas yang ditunjuk JPU Cambuk dilakukan dengan rotan Cambuk dilakuan pada bagian tubuh kecuali kepala, muka , leher, dada, dan kemaluan. Kadar pukulan tidak sampai melukai Cambuk sebanyak banyaknya 12 kali Denda paling banyak Rp.35 juta dan paling sedikit Rp. 15 juta

(Abdul Gani Isa 2003 : 467)

Tabel di atas menjelaskan tentang Peraturan, Unsur dan sanksi berjudi.

Dapat kita lihat bahwa kedua peraturan di atas berbeda.

h. Akibat bila melanggar Qanun No 13 tahun 2003

Ancaman hukuman yang didapat bila melanggar Qanun No 13 tahun 2003 tentang *Maisir*. Dapat di lihat pada tabel di atas, pelaku atau orang yang melanggar Qanun tersebut akan mendapat hukuman cambuk oleh petugas yang di tunjuk oleh jaksa penuntut umum, cambuk dilakukan dengan rotan tubuh kecuali kepala, wajah, leher, dada, kemaluan. Cambuk yang dilakukan sebanyak-banyaknya 12 kali dan paling sedikit 6 kali setelah di hitung masa penahanan. Denda paling banyak Rp. 35 Juta dan paling sedikit Rp. 15 juta.

Hal ini dilakukan pemerintah bukan maksud untuk menghukum, tetapi untuk memberi pelajaran kepada masyarakat agar sadar dan memperbaiki diri di kemudian hari.

B. Kerangka Konseptual

Aceh adalah Provinsi yang dijuluki dengan Serambi Mekkah, Karena masyarakatnya yang taat kepada ajaran agama Islam. Begitu pula dengan daerah di Aceh , khususnya masyarakat di Aceh Tengah. Mereka adalah masyarakat yang sopan dan santun terhadap sesama penduduk, apalagi sesama suku Aceh. Namun, beberapa tahun terakhir ini, ajaran Agama dan hukum sudah kurang ditaati. Salah satu pelanggaran yang merajalela dan menjadi penyakit masyarakat di Aceh Tengah ini adalah kegiatan berjudi.

Perjudian adalah tindakan Pidana yang dilarang oleh pemerintah dan agama, yang bertujuan untuk menjauhkan masyarakat dari jalan yang sesaat/tidak benar yang akan merugikan diri sendiri dan berdampak negatif pada keadaan Ekonomi, keluarga, dan masyarakat. Karena dampak negatif itu, masyarakat

terjerumus pada tindakan-tindakan yang melanggar hukum seperti tindakan kriminal mencuri, merampok, membunuh dll. Dalam hal ini, Aceh membuat peraturan khusus tindak pidana perjudian yang diatur dalam Qanun No 13 tahun 2003 tentang *Maisir* (perjudian). Tetapi, peraturan yang sudah dibuat seakan-akan tidak mempengaruhi keadaan tetap saja masyarakat tidak peduli dengan peraturan tersebut. Karena adanya masalah seperti yang sudah tulis di atas, penulis tertarik untuk mengetahui faktor-faktor penyebab maraknya maisir (perjudian) yang menyebabkan belum maksimalnya implementasi Qanun khususnya masalah maisir di Kabupaten Aceh Tengah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Agar penelitian berjalan dengan baik dan memperoleh hasil yang dapat dipertanggungjawabkan, maka penelitian ini memerlukan suatu metode tertentu. Surakhman, 2000: 120 Metode merupakan cara umum yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesis dengan menggunakan teknik serta alat-alat tertentu.

A. Lokasi dan Waktu penelitian

1. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, maka dalam penelitian ini penulis menentukan lokasi penelitian di Dinas Syariat Islam Aceh Tengah.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian adalah kapan dan lamanya waktu penelitian dilakukan secara jelas, adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan di bulan Februari. Penelitian ini dilaksanakan terhitung sejak pengajuan syarat skripsi, pengajuan judul, proposal, seminar dan sampai pada laporan penelitian. Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																			
		Desember				Januari				Februari				Maret							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Perumusan Proposal	■	■																		
2	Bimbingan Proposal			■	■	■															
3	Seminar Proposal						■														
4	Pengumpulan Data							■	■												
5	Pengolahan Data									■	■										
6	Penyusunan Laporan Akhir											■	■	■							
7	Bimbingan Skripsi															■					
8	Revisi/Perbaikiakan															■	■	■			
9	Sidang Skripsi																				■

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah bagian dari objek penelitian, serta objek yang akan diteliti. populasi adalah keseluruhan data yang dianggap representatif untuk penelitian. Pendapat tersebut diperjelas lagi, dengan menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2011 : 232).

Populasi dalam penelitian ini adalah Masyarakat di Kabupaten Aceh Tengah.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi, untuk menentukan seberapa besar sampel yang akan diteliti maka peneliti mengutip pendapat. Menurut seorang ahli, Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti tersebut. (Arikunto, 2011 : 174)

Sampel di ambil dari masyarakat di Kabupaten Aceh Tengah dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. (Sugiyono, 2011 : 124)

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel 10% dari 300 populasi dari Desa Karang Bayur karena setelah di observasi masyarakat disana sering melakukan taruhan di dalam pertandingan Bola Volly yang sering mereka mainkan do sore hari dan karena Desa Karang Bayur dekat dengan lapangan Pacuan Kuda yang sering di gelar kegiatan budaya, pasar malam, balapan liar dan lain-lain. Peneliti mengambil sampel dari masyarakat desa Karang Bayur yaitu dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Masyarakat Desa Karang Bayur
2. Memili KTP yang beralamatkan desa Karang Bayur
3. Umur 19-40
4. Pendidikan maksimal SMA
5. Tidak buta huruf

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini hanya memiliki satu variabel saja yaitu “Kajian Deskriptif Implementasi Qanun tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah”.

D. Metode Penelitian

Suatu penelitian harus dilaksanakan berdasarkan suatu metode untuk mencapai semua penelitian yang diinginkan, sebab pengguna metode yang sesuai akan memberikan hasil yang diharapkan. Semua kegiatan penelitian sangat tergantung pada metode yang digunakan. Metode merupakan cara yang utama untuk menacapai tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesis, dan mempergunakan alat teknik, serta alat-alat tertentu. Cara itu digunakan setelah Observasi. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan penelitian ini adalah metode deskriptif. (Arikunto, 2011 : 174).

“Metode deskriptif adalah metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga metode ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar”. (Zannah. dalam Nazir, 2005 : 55)

Metode ini memberikan gambaran-gambaran terhadap fenomena yang akan diteliti , membuat prediksi serta mendapatkan makna implikasi dari satu masalah yang ingin dipecahkan. Berdasarkan pendapat Nazir di atas, maka metode dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif dengan menggunakan penelitian pustaka, wawancara sebagai alat untuk melihat apa saja faktor yang menyebabkan implementasi qanun belum maksimal di terapkan khususnya dalam masalah maisir perjudian.

E. Instrument Penelitian

Instrument adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian. Instrument yang peneliti gunakan dalam memperoleh data penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi yaitu merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Hadi dalam Sugiyono, 2008 : 203).

2. Angket

“Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal yang ia ketahui”. (Arikunto, 2011 : 151)

Pernyataan yang disertai jawaban dan responden menjawab sesuai dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya. Angket dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk tertutup, maksudnya jawaban dari angket yang peneliti buat adalah terbatas dan sudah ditentukan yaitu dengan menyediakan alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden. Angket dalam penelitian ini akan diberikan langsung kepada masyarakat yang menjadi sampel penelitian. Angket yang digunakan adalah angket dengan pernyataan yang berhubungan dengan maraknya perjudian sesuai dengan Indikator faktor-faktornya, angket terdiri dari 25 item pernyataan seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2
Kisi –kisi Kuesioner Penelitian

No	Faktor-faktor penyebab maraknya maisir	Nomor Soal
1	Faktor Sosial & Ekonomi	1,2,3,4,5
2	Faktor Situasional	6,7,8,9,10
3	Faktor keingintahuan	11,12,13,14,15
4	Faktor Persepsi tentang Kemenangan	16,17,18,19,20
5	Faktor Persepsi terhadap Ketrampilan	21,22,23,24,25
Total		25

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. (Sugiyono, 2008 : 194)

Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tidak tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. (Sugiyono, 2008 : 197).

Dalam hal ini peneliti akan mewawancarai penegak hukum di Kabupaten Aceh tengah yang berada di kantor Syariat Islam kota Takengon.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Menurut anda bagaimana fenomena judi di Kabupaten Aceh Tengah ?
2.	Bagaimana cara anda sebagai penegak hukum untuk mengurangi tindakan judi yang terjadi di Kabupaten Aceh Tengah ?
3.	Apa faktor penghambat dalam memaksimalkan implementasi Qanun tentang maisir (perjudian)

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, langger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2011 : 274).

5. Penelitian Pustaka

Penelitian pustaka adalah segala usaha yang dilakukan peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan diteliti. (www.perkuliahan.com/apa-pengertian-studi-kepustakaan/).

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, peneliti memberikan kuesioner dengan memberikan 25 item pernyataan kepada masyarakat/responden, pernyataan-pernyataan dalam kuesioner tersebut disusun sedemikian rupa agar dapat memenuhi kriteria kelayakan. Dengan menggunakan skala likert, setiap itemnya memiliki 4 option jawaban dari pernyataan tersebut.

Skala likert ialah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena sosial. berikut option jawabannya;

- | | |
|------------------|--------------------------------------|
| 1) Sangat Setuju | diberi skor 4 |
| 2) Setuju | diberi skor 3 |
| 3) Kurang Setuju | diberi skor 2 |
| 4) Tidak Setuju | diberi skor 1 (Sugiyono, 2008 : 134) |

Pernyataan-pernyataan dalam kuesioner mencangkup 5 faktor utama yang menyebabkan implementasi qanun belum maksimal khususnya dalam masalah maisir. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah :

1. Faktor Sosial & Ekonomi
2. Faktor Situasional
3. Faktor Belajar
4. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan
5. Faktor Persepsi terhadap Ketrampilan

Sumber (<http://suhadirembang.blogspot.com/2010/09/perjudian-dalam-kajian-terdahulu.html?m=1>)

Dalam hal ini, peneliti memberikan angket kepada masyarakat/responden yang diambil pada objek penelitian di Kabupaten Aceh Tengah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya. hipotesis deskriptif adalah dugaan terhadap nilai satu variabel secara mandiri antara data sampel. (Sugiyono 2011 : 232)

Menjawab rumusan masalah deskriptif merupakan hal yang mendasar dan penting. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah faktor-faktor yang penyebab maraknya perjudian yang membuat belum maksimalnya

Implementasi Qanun khususnya dalam masalah maisir (perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah? ”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka analisis dapat dilakukan dengan mendata jawaban responden/Masyarakat ke dalam tiap indikator “faktor-faktor maisir”, maka dalam hal ini, akan dilihat indikator mana yang paling dominan, sehingga dapat diketahui apa penyebab implementasi qanun belum maksimal khususnya masalah maisir di Kabupaten Aceh Tengah.

Penelitian ini bersifat **deskriptif dengan pendekatan kualitatif**, maka untuk menganalisis fenomena dan data yang terkumpul menggunakan tabel frekuensi (statistik sederhana) dengan langkah-langkah sebagai berikut;

1. Mengetahui bagaimana fenomena judi di Aceh Tengah
2. Mengetahui bagaimana cara menanggulangi perjudian di kota Aceh Tengah
3. Mengetahui jawaban responden
4. Menghitung hasil perhitungan frekuensi dari setiap alternatif jawaban di tabel
5. Memasukan hasil perhitungan frekuensi dan persentase dari tabel
6. Mengadakan analisis data yang diperoleh serta mengambil kesimpulan.

Adapun penafsiran dari data yang diperoleh :

Maka nilai persentase yang tertinggi dari indikator faktor-faktornya adalah faktor paling dominan yang menjadi penyebab implementasi Qanun belum maksimal khususnya masalah maisir (perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Profil Kabupaten Aceh Tengah

Kabupaten Aceh Tengah merupakan daerah yang beribukotakan Takengon Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Kota Takengon terletak di sisi Danau Laut Tawar, di tengah-tengah wilayah provinsi Aceh. Kawasan ini merupakan dataran tinggi yang berhawa sejuk dengan ketinggian sekitar 1200 m di atas permukaan laut. Banyak terdapat tempat wisata di kawasan ini, di antaranya adalah Danau Laut Tawar, Gua Puteri Pukes, Pantan Terong. Mayoritas penduduk kota Takengon adalah Suku Gayo, yang lain nya bersuku Aceh, minang, jawa dll.

Kabupaten Aceh Tengah berada di kawasan Dataran Tinggi Gayo. Kabupaten lain yang berada di kawasan ini adalah Kabupaten Bener Meriah serta Kabupaten Gayo Lues. Tiga kota utamanya yaitu Takengon, Blang Kejeren, dan Simpang Tiga Redelong. Jalan yang menghubungkan ketiga kota ini melewati daerah dengan pemandangan yang sangat indah. Pada masa lalu daerah Gayo merupakan kawasan yang terpencil sebelum pembangunan jalan dilaksanakan di daerah ini.

Masyarakat Aceh Tengah memiliki tradisi tahunan pada saat perayaan proklamasi Indonesia yaitu pacu kuda tradisional. Hal yang unik dari pacu kuda tradisional ini adalah jokinya yang muda berumur antara 10-16 tahun. Selain itu, joki juga tidak menggunakan sadel dan mulai tahun 2011, Pacuan Kuda diselenggarakan 2 kali dalam setahun, di bulan Agustus pada saat perayaan

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, dan bulan Februari untuk memperingati hari ulang tahun kota Takengon yang jatuh pada tanggal 17 Februari setiap tahunnya.

Sebagian besar masyarakat Kabupaten Aceh Tengah berprofesi sebagai petani dan pekebun. Kabupaten Aceh Tengah menghasilkan salah satu jenis kopi arabika terbaik di dunia dengan luas lahan mencapai 48.300 Hektar, dengan rata-rata produksi per hektar sebanyak 720 kilogram. Komoditas penting selain kopi adalah tebu dengan luas areal 8.000 Hektar, serta kakao seluar 2.322 hektar, kemudian terdapat pula tanaman sayur mayur dan palawija.

2. Visi dan Misi Dinas Syariat Islam Kabupaten Aceh Tengah

VISI

Terwujudnya Masyarakat Aceh yang Damai, Adil, Sejahtera dan Bermatabat berdasarkan Syariat Islam.

Kata-kata yang tergabung di dalam kalimat yang membentuk visi tersebut, bermakna :

Masyarakat Aceh adalah individu yang tergabung dalam satu kesatuan masyarakat hukum yang berada dalam Provinsi Aceh yang mempunyai hak dan kewajiban sebagai warga Negara Indonesia.

Kedamaian adalah terciptanya suasana yang harmonis, aman, daman yang penuh ketenangan dan kesejukan dalam bingkai syariat Islam.

Bersyariat adalah terwujudnya masyarakat Aceh yang mengamalkan Islam dalam setiap sendi kehidupan yang meliputi Aqidah, Syariah dan Akhlak yang didasari oleh nilai-nilai Syariat Islam.

Bermartabat adalah menciptakan masyarakat Aceh yang menjunjung tinggi nilai-nilai agama Islam, budaya dan adat-istiadat Aceh yang mampu mengangkat harkat dan martabat bangsa Aceh di mata dunia

Berkeadilan adalah terwujudnya pembangunan keagamaan yang adil dan merata bagi seluruh masyarakat Aceh dalam mengamalkan nilai-nilai syariat Islam Islam yang bersinambungan berdasarkan prinsip kebutuhan dan azas manfaat bagi masyarakat Aceh.

Sejahtera adalah terwujudnya kesejahteraan masyarakat Aceh melalui pembangunan keagamaan berazaskan pada potensi lokal yang religius dan pengoptimalisasikan pemanfaatan sumber daya syariat Islam dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan Syariat Islam adalah proses implementasi nilai-nilai keislaman yang mencakup aspek Aqidah, Ibadah, Syariah, Muamalah dan Akhlak dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara sebagai manifestasi dalam berinteraksi baik secara vertical dengan Allah SWT dan secara horizontal dengan sesama manusia dan lingkungannya (Hablumminallah dan Hablumminannas).

MISI

1. Membina Kegiatan Keagamaan Umat Islam dalam bidang aqidah, ibadah dan akhlak.
2. Membina kelembagaan hukum, kerjasama dan penataan perundang-undangan syariat Islam;
3. Membina dan meningkatkan kualitas tenaga penyuluh agama Islam (da'i) dan lembaga-lembaga keagamaan;

4. Membina aktifitas peribadatan, penyemarakan syiar Islam dan memfasilitasi ketersediaan sarana keagamaan;
5. Membina lembaga pengembangan tilawatil qur'an dan meningkatkan penghayatan dan pengamalan Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.
6. Melakukan penataan, pengelolaan dan pengembangan Mesjid Raya Baiturrahaman dalam pelayanan umat;
7. Melakukan kajian, pelatihan (training) dan pengembangan sumberdaya syariat;
8. Membina kemakmuran dan membangun toleransi antar umat beragama.

B. Implementasi Qanun No 13 Tahun 2003 tentang Maisir (Perjudian)

Diterapkannya *Peraturan Daerah Provinsi Daerah Aceh Nomor 5 Tahun 2000 tentang pelaksanaan Syariat Islam* adalah awal mula diterapkannya Syariat Islam secara kaffah (sempurna) dalam kehidupan masyarakat Nanggroe Aceh Darussalam. Tiga tahun setelah adanya Qanun Daerah Provinsi mulailah diberlakukan Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam No 13 Tahun 2003 tentang Maisir (Perjudian) di seluruh daerah Aceh dan khususnya di Kabupaten Aceh Tengah.

Perjudian di Kabupaten Aceh Tengah masih sering terjadi. Perjudian tidak hanya terjadi di pusat kota tetapi juga di pinggiran kota atau desa yang ada di Kabupaten Aceh Tengah padahal telah ada Qanun yang mengatur masalah perjudian dengan sanksi yang berat yaitu dieksekusi Uqubat (hukum cambuk) di depan umum. Hal ini dapat di buktikan dengan adanya data nyata yang diperoleh

peneliti dari beberapa sumber seperti Dinas Syari'at Islam dan juga Media Cetak atau Media Online. Berikut ini data dari beberapa sumber :

a. Dinas Syari'at Islam

Dinas Syari'at Islam adalah lembaga yang mengatur jalannya pelaksanaan syari'at islam. Tugas utamanya adalah menjadi perencana dan penanggung jawab pelaksanaan syariat islam di NAD.

Gambar 4.1

Kantor Dinas Syari'at Islam Kabupaten Aceh Tengah





Dinas Syariat Islam di Kabupaten Aceh Tengah menyatakan bahwa kasus perjudian yang di atur pada Qanun No 13 tahun 2003 pada 2015, 2016 dan 2017 jumlah keseluruhannya mencapai mencapai 25 kasus penertiban perjudian yang melibatkan kurang lebih 60 orang. Dari 25 kasus tersebut salah satunya melibatkan seorang mantan Reje Kampung/Kepala Desa (Sumber Dinas Syari'at Islam Kabupaten Aceh Tengah (Takengon)).

Tabel 4. 1

Kasus Perjudian di Kabupaten Aceh Tengah tahun 2015, 2016 dan 2017

No	Tahun	Jumlah Kasus Maisir	Jumlah Pelaku Maisir
1.	2015	6 Kasus	16 Orang
2	2016	8 Kasus	19 Orang
3	2017	11 Kasus	26 Orang

Sumber Dinas Syariat Islam Kabupaten Aceh Tengah

Dari data yang di dapatkan peneliti yang bersumber dari Dinas Syariat Islam menunjukkan bahwa maisir (perjudian) meningkat dari tahun ke tahun pada

tahun 2015, 2016, dan 2017 artinya Qanun yang ada di Aceh Tengah belum maksimal diterapkan.

b. Media Cetak atau Media Online

Media cetak atau media online adalah alat info atau Sumber informasi yang yang mudah di dapat seperti Koran, Internet, Majalah dan lain sebagainya. Berikut ini adalah gambar yang di ambil oleh peneliti dari detiknews.com mengenai perjudian atau kasus judi yang terjadi di Kabupaten Aceh Tengah pada tahun 2015.

Berikut ini data yang di dapat oleh peneliti:

Gambar 4. 2
Koran detiknews.com



Dalam rilis yang disampaikan Kodim Iskandar Muda, Selasa (12/5/2015), eksekusi dilakukan pada Kamis (7/5) lalu di halaman gedung olah seni Kota Takengon, Aceh. Eksekusi dihadiri oleh Danramil 02/Bebesan Kapten Inf Siddik dan Bupati Bener Meriah Ir H Nasaruddin MM serta Ketua Mahkamah Syariah Yacoeb Abdullah.

Eksekusi tujuh terpidana tersebut dilaksanakan oleh Kejari Takengon. Ada yang dicambuk antara empat sampai lima kali. Dua terpidana terbukti melakukan khalwat atau mesum dan lima orang terlibat perbuatan maisir atau perjudian.

Dua pelaku khalwat yang dicambuk lima kali setelah dipotong masa tahanan dua kali merupakan Warga Wih Pesam, Kecamatan Silih Nara, masing-masing berusia 29 tahun. Sementara terpidana judi adalah Irfan (22), Bahaiqi (26), Taufan (27) dan Jailani (33). Satu nama lagi tidak disebutkan di dalam rilis.

"Untuk menghindari terjadinya kasus serupa terulang lagi, harus ada pengawasan dari setiap keluarga terhadap putra putrinya," kata Kapten Siddik.

Bupati Aceh Tengah Ir H Nasaruddin MM menyampaikan, agar kasus khalwat atau maisir tidak terulang lagi, harus ada pengawasan yang dimulai dari keluarga.

Sumber : Koran detiknews.com (Jum'at 27 februari 2018 / 14:15 WIB)

Data di atas menunjukkan bahwa pada tahun 2015 di Aceh tepatnya Kabupaten Aceh Tengah masih saja marak akan perjudian walau sudah ada hukum yang mengaturnya. Diharapkan dengan adanya hukum khusus yang sudah di buat berupa Qanun No 13 tahun 2003 dapat menghapuskan kegiatan perjudian yang ada di Aceh khususnya di Kabupaten Aceh Tengah. Hukum dan sanksi yang di terima "Untuk menghindari terjadinya kasus serupa terulang lagi, harus ada pengawasan dari setiap keluarga terhadap putra putrinya". Seperti yang sudah di ucapkan oleh Kapten Siddik pada kutipan koran di atas.

Bupati Aceh Tengah Ir H Nasarudin MM menyampaikan "agar kasus khalwat dan maisir tidak terulang lagi, harus ada pengawasan yang dimulai dari keluarga". Untuk menghentikan maisir pada lingkungan masyarakat Aceh khususnya di Kabupaten Aceh Tengah maka yang dasar yang harus dilakukan adalah pengawasan dari keluarga terhadap anggota keluarganya terutama pengawasan orang tua terhadap anak-anaknya.

Kemudian data yang di dapat peneliti di tahun 2016, uqubat dari kasus maisir telah dilakukan di depan umum yang berjumlah 5 orang dengan hukuman 12 kali cambukan. Di bawah ini adalah data yang di dapat oleh peneliti dari koran online detiknews.com

Gambar 4. 3
Koran KOMPAS.com



TAKENGGON, KOMPAS.com - Kejaksaan Negeri Takengon mengeksekusi lima pria pelaku *maisir* atau judi dengan hukuman cambuk 12 kali di depan umum, Selasa (26/7/2016).

Berdasarkan putusan Mahkamah Syar'iyah Nomor: 03/JN/2016/MS-TKN dan 04/jn/2016/MS-TKN tanggal 18 Juli 2016, kelima pelaku tersebut telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindakan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 19 Qanun Aceh Nomor 06 Tahun 2014 tentang hukum jinayat *juncto* Pasal 55 ayat 1 ke 1 KUHP.

Kepala Kejaksaan Negeri Takengon Jazuli mengatakan, para terdakwa dihukum cambuk sebanyak 15 kali dipotong tiga kali karena telah ditahan selama 81 hari sejak dimulainya penyidikan sampai keluarnya vonis dari Mahkamah Syar'iyah Takengon.

Eksekusi ini dilakukan karena keputusan telah dianggap berkekuatan tetap. Eksekusi dilakukan dengan melibatkan algojo dari Satuan Pamong Praja dan Wilayatul Hisbah Aceh tengah.

"Karena sudah dihukum lebih dari tiga bulan, maka mereka hanya dicambuk 12 kali, sebab dalam aturannya satu bulan kurungan dipotong satu kali cambukan," kata Jazuli kepada wartawan sesuai eksekusi di halaman Gedung Olah Seni Takengon, Selasa siang.

Kelima pelaku judi itu adalah M Rasit Bin Sukiman (41), Gunawan Bin Ismadi (32), Tawardi bin M Amin (42), Sukardi Bin Johardin (28), dan Hamdan Bin Abdurrahman.

Eksekusi cambuk itu disaksikan ratusan orang dari kalangan pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum.

Turut hadir pada saat itu sejumlah kepala satuan kerja perangkat kabupaten dan perwakilan Forum Komunikasi Pimpinan Daerah Aceh Tengah.

Penulis: [Kontributor Takengon, Iwan Bahagia](#)
 Editor: Laksono Hari Wiwoho

Sumber: (*Koran KOMPAS.com. Jum'at, 27 Februari 2015 | 14:20*)

Gambar 4. 4
Koran Serambinews.com



Kedua terpidana melanggar **Syariat Islam** tersebut, di eksekusi di halaman Gedung Olah Senin (GOS), Kota Takengon, Kabupaten Aceh Tengah, Kamis (9/3/2017) sekira pukul 10.00 WIB.

Eksekusi hukuman cambuk tersebut, selain disaksikan sejumlah anggota Forkopimda setempat, juga ditonton oleh ratusan masyarakat yang memadati halaman GOS Takengon.

Kedua terpidana, menjalani hukuman cambuk sebanyak 17 kali, namun dipotong masa tahanan selama enam bulan atau enam kali cambukan, sehingga para terpidana hanya menjalani 11 kali cambukan.

Uqubat cambuk dijatuhkan kepada terpidana yaitu Sarmiadi bin ABD Wahab (41), warga Kampung Keramat Mupakat, Kecamatan Bebesen, Kabupaten Aceh Tengah, serta Kurniawan Tarigan bin M Ali Tarigan, warga Kampung Hakim Bale Bujang, Kecamatan Lut Tawar, kabupaten setempat.

Keduanya, dijatuhi hukuman cambuk berdasarkan putusan Mahkamah Syar'iyah, Nomor : 07/JN/2016/MS-TKN, tgl 14 Desember 2016.

Sumber: (Koran Serambinews.com. Jum'at, 27 Februari 2015 | 14:27)

Gambar 4.3, 4.4, dan 4.5 menunjukkan bahwa walaupun telah ada Syariat Islam yang diterapkan masih ada saja pelanggaran Qanun di Kabupaten Aceh Tengah khususnya tentang maisir (perjudian) padahal uqubat (hukum cambuk) telah dilaksanakann di depan umum agar masyarakat memiliki ketakutan untuk melakukan perjudian, namun tetap saja ada pelanggaran yang dilakukan oleh masyarakat.

C. Faktor-faktor Penyebab Maraknya Perjudian yang Membuat Implementasi Qanun No 13 tahun 2003 tidak maksimal

1. Analisa Data

a. Faktor Ekonomi dan Sosial

Bagi masyarakat yang keadaan hidupnya kurang mampu atau miskin sering menganggap judi sebagai tempat untuk menambah pendapatan untuk hidup, faktor ini termasuk pada faktor pertama yaitu faktor ekonomi dan sosial, berikut ini jawaban dari masyarakat mengenai Faktor yang pertama.

Tabel 4. 2
Faktor Ekonomi dan Sosial

No	Kode Sampel	Skor Item					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	KB01	3	3	3	3	3	15
2	KB02	3	2	2	1	2	10
3	KB03	3	2	2	2	1	10
4	KB04	4	4	3	3	2	16
5	KB05	3	4	3	1	3	14
6	KB06	2	1	1	2	3	9
7	KB07	3	4	3	3	3	16
8	KB08	4	3	3	3	1	14
9	KB09	3	3	2	4	2	14
10	KB10	4	3	2	3	2	14
11	KB11	4	3	3	1	3	14
12	KB12	4	3	2	3	1	13
13	KB13	1	1	3	2	3	10
14	KB14	3	3	2	3	4	15
15	KB15	3	1	1	1	1	7
16	KB16	1	1	1	4	1	8
17	KB17	3	3	3	3	4	16
18	KB18	3	3	3	3	4	16
19	KB19	3	3	3	3	3	15
20	KB20	1	2	2	1	4	10
21	KB21	1	2	3	2	4	12
22	KB22	4	4	4	4	4	20
23	KB23	2	1	1	1	1	6
24	KB24	3	3	3	2	3	14
25	KB25	2	3	4	1	3	13
26	KB26	3	3	3	2	3	14
27	KB27	2	2	4	4	3	15
28	KB28	3	3	3	2	3	14
29	KB29	3	3	2	3	2	13
30	KB30	3	2	2	2	3	12
Jumlah							389

Tabel di atas menunjukkan, skor yang diperoleh dari hasil jawaban masyarakat untuk tiap butir pernyataan untuk faktor Ekonomi dan Sosial, berdasarkan tabel di atas jumlah skor kuesioner untuk faktor 1 mendapatkan skor adalah 389.

b. Faktor Situasional

Faktor ini yaitu tekanan yang di dapat dari teman/ kelompok atau lingkungan yang mengajak atau berpartisipasi dan juga berbagai rayuan dari promosi-promosi dari pengelola perjudian sehingga merasa tidak enak hati untuk menolaknya. Berikut ini adalah jawaban masyarakat mengenai faktor kedua yaitu faktor situasional.

Tabel 4. 3
Faktor Situasional

No	Kode Sampel	Skor Item					Jumlah
		6	7	8	9	10	
1	KB01	2	2	1	2	2	9
2	KB02	2	3	2	1	2	10
3	KB03	3	3	2	3	3	14
4	KB04	3	3	1	3	4	14
5	KB05	3	2	3	4	2	14
6	KB06	3	3	2	2	1	11
7	KB07	1	3	1	4	2	11
8	KB08	2	3	2	2	1	10
9	KB09	3	4	3	4	3	17
10	KB10	4	3	3	2	2	14
11	KB11	1	2	3	2	2	10
12	KB12	2	3	1	2	4	12
13	KB13	3	3	3	3	2	14
14	KB14	2	2	1	2	1	8
15	KB15	3	3	1	1	1	9
16	KB16	4	4	3	1	3	15
17	KB17	3	2	2	2	2	11
18	KB18	2	2	2	2	2	10
19	KB19	2	2	2	1	2	9
20	KB20	3	4	4	4	4	19
21	KB21	2	4	4	3	3	16
22	KB22	3	2	2	2	2	11
23	KB23	1	1	1	1	1	5
24	KB24	3	3	3	3	2	14
25	KB25	3	3	2	3	1	12
26	KB26	3	3	3	3	2	14
27	KB27	4	4	2	3	2	15
28	KB28	3	3	1	4	2	13
29	KB29	3	3	2	2	2	12
30	KB30	3	3	2	2	2	12
Jumlah							365

Tabel di atas menunjukkan, skor yang diperoleh dari jawaban masyarakat untuk tiap butir pernyataan untuk faktor Situasional, berdasarkan tabel di atas jumlah skor kuesioner untuk faktor 2 adalah 365.

c. Faktor Belajar

Faktor ini yaitu sesuatu yang pernah dilakukan kemudian merasakan hal menyenangkan dan menguntungkan, maka akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin di ulangi kembali. Seperti berjudi, setelah bermain dan merasakan kemenangan cenderung orang akan mengulanginya kembali. Berikut ini jawaban dari masyarakat mengenai faktor penyebab judi yang ketiga yaitu faktor belajar.

Tabel 4. 4
Faktor Belajar

No	Kode Sampel	Skor Item					Jumlah
		11	12	13	14	15	
1	KR01	2	2	3	3	3	13
2	KR02	2	3	4	2	1	12
3	KR03	3	2	2	3	3	13
4	KR04	3	3	1	3	1	11
5	KR05	1	1	3	3	3	11
6	KR06	3	2	2	3	3	13
7	KR07	4	3	3	3	4	17
8	KR08	2	3	4	3	2	14
9	KR09	1	3	1	3	1	9
10	KR10	2	3	4	3	1	13
11	KR11	4	3	1	3	3	14
12	KR12	3	2	3	2	4	14
13	KR13	4	4	3	3	3	17
14	KR14	2	2	3	2	3	12
15	KR15	3	3	1	1	1	9
16	KR16	4	4	4	3	3	18
17	KR17	1	2	2	1	2	8
18	KR18	2	2	2	3	2	11
19	KR19	2	1	1	1	2	7
20	KR20	4	4	4	3	4	19
21	KR21	4	3	3	3	4	17
22	KR22	2	2	3	2	2	11
23	KR23	3	3	1	1	1	9
24	KR24	4	4	3	3	3	17
25	KR25	3	3	4	3	3	16
26	KR26	4	4	3	3	3	17
27	KR27	4	4	3	2	4	17
28	KR28	4	4	3	3	3	17
29	KR29	3	3	4	3	3	16
30	KR30	3	3	2	2	2	12
Jumlah							404

Tabel di atas menunjukkan, skor yang diperoleh dari jawaban masyarakat untuk tiap butir pernyataan untuk faktor Belajar, berdasarkan tabel di atas jumlah skor kuesioner untuk faktor 3 adalah 404.

d. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Maksudnya adalah seorang perjudi sering berfikir keliru dalam arti kata bahwa dalam pemikirannya dan keyakinannya selalu ada peluang untuk menang, jika kalah itu hanya kemenangan yang tertunda. Berikut ini adalah jawaban masyarakat mengenai faktor keempat yaitu faktor probabilitas kemenangan.

Tabel 4. 5
Faktor persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

No	Kode Sampel	Skor Item					Jumlah
		16	17	18	19	20	
1	KB01	2	2	3	2	4	13
2	KB02	3	3	2	1	3	12
3	KB03	1	1	2	2	3	9
4	KB04	3	4	3	2	4	16
5	KB05	2	1	2	3	3	11
6	KB06	4	3	2	3	3	15
7	KB07	3	4	4	4	4	19
8	KB08	3	4	2	3	3	15
9	KB09	3	2	3	4	4	16
10	KB10	3	4	4	2	4	17
11	KB11	2	2	4	3	2	13
12	KB12	3	1	4	2	2	12
13	KB13	4	2	3	3	4	16
14	KB14	2	2	2	3	3	12
15	KB15	3	1	1	1	1	7
16	KB16	4	2	4	2	1	13
17	KB17	1	1	1	1	2	6
18	KB18	2	2	2	1	3	10
19	KB19	3	2	2	2	1	10
20	KB20	3	4	4	4	4	19
21	KB21	3	3	4	3	4	17
22	KB22	2	1	2	2	3	10
23	KB23	3	1	1	1	1	7
24	KB24	4	2	3	3	4	16
25	KB25	3	3	3	3	2	14
26	KB26	4	2	3	3	4	16
27	KB27	3	2	4	4	4	17
28	KB28	4	2	3	3	4	16
29	KB29	4	2	3	3	3	15
30	KB30	2	2	3	2	2	11
Jumlah							400

Tabel di atas menunjukkan, skor yang diperoleh dari jawaban masyarakat untuk tiap butir pernyataan untuk faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, berdasarkan tabel di atas jumlah skor kuesioner untuk faktor 4 adalah 400.

e. Faktor Persepsi Terhadap Ketrampilan

Maksudnya adalah penjudi merasa dirinya sangat terampil dan memiliki kemampuan khusus dalam permainan judi sehingga sering mendapatkan kemenangan walaupun terkadang hanya kebetulan menang.

Tabel 4.6
Faktor Persepsi Terhadap Ketrampilan

No	Kode Sampel	Skor Item					Jumlah
		21	22	23	24	25	
1	KB01	2	2	2	2	2	10
2	KB02	4	1	2	3	2	12
3	KB03	2	1	1	1	1	6
4	KB04	1	3	3	2	3	12
5	KB05	2	3	1	2	3	11
6	KB06	1	1	2	2	2	8
7	KB07	3	4	4	3	3	17
8	KB08	2	2	1	1	2	8
9	KB09	3	4	2	3	1	13
10	KB10	4	3	1	3	2	13
11	KB11	2	3	4	3	1	13
12	KB12	3	1	4	3	1	12
13	KB13	2	1	2	3	2	10
14	KB14	3	3	3	3	2	14
15	KB15	1	1	1	1	1	5
16	KB16	3	2	2	4	3	14
17	KB17	2	2	2	2	1	9
18	KB18	3	3	3	2	2	13
19	KB19	1	1	1	1	1	5
20	KB20	4	4	3	4	4	19
21	KB21	1	1	3	3	4	12
22	KB22	2	2	2	2	2	10
23	KB23	1	1	4	4	2	12
24	KB24	2	1	2	3	2	10
25	KB25	1	1	2	2	3	9
26	KB26	2	1	2	3	2	10
27	KB27	2	2	2	3	4	13
28	KB28	2	1	2	3	2	10
29	KB29	2	2	3	2	2	11
30	KB30	2	2	3	2	3	12
Jumlah							333

Tabel di atas menunjukkan, skor yang diperoleh dari jawaban masyarakat untuk tiap butir pernyataan untuk faktor persepsi terhadap ketrampilan, berdasarkan tabel di atas jumlah skor kuesioner untuk faktor 5 adalah 333.

2. Deskripsi Data Penelitian Angket

Berdasarkan pelaksanaan penelitian, diperoleh data mentah hasil angket yang berisikan jawaban dari masyarakat mengenai berbagai pernyataan yang jumlahnya 25 kuisisioner yang setiap itemnya mewakili faktor-faktor penyebab maraknya maisir (perjudian) di Kabupatrn Aceh Tengah. Berikut ini adalah tabel hasil angket yang telah dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan atau mencapai tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu mencari tahu faktor apa yang paling

dominan penyebab maraknya perjudian pada Desa karang Bayur Kabupaten Aceh Tengah ;

Tabel 4.7
Data Skor Angket penyebab maraknya yan menyebabkan tidak maksimalnya implementasi Qanun tentang Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah

no	Kode Responde	Skor Item																									Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	KB01	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	60
2	KB02	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	4	2	1	3	3	2	1	3	4	1	2	3	2	56
3	KB03	3	2	2	2	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	52
4	KB04	4	4	3	3	2	3	3	1	3	4	3	3	1	3	1	3	4	3	2	4	1	3	3	2	3	69
5	KB05	3	4	3	1	3	3	2	3	4	2	1	1	3	3	3	2	1	2	3	3	2	3	1	2	3	61
6	KB06	2	1	1	2	3	3	3	2	2	1	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	1	1	2	2	2	56
7	KB07	3	4	3	3	3	1	3	1	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	80
8	KB08	4	3	3	3	1	2	3	2	2	1	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	2	2	1	1	2	61
9	KB09	3	3	2	4	2	3	4	3	4	3	1	3	1	3	1	3	2	3	4	4	3	4	2	3	1	69
10	KB10	4	3	2	3	2	4	3	3	2	2	2	3	4	3	1	3	4	4	2	4	4	3	1	3	2	71
11	KB11	4	3	3	1	3	1	2	3	2	2	4	3	1	3	3	2	2	4	3	2	2	3	4	3	1	64
12	KB12	4	3	2	3	1	2	3	1	2	4	3	2	3	2	4	3	1	4	2	2	3	1	4	3	1	63
13	KB13	1	1	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	2	1	2	3	2	67
14	KB14	3	3	2	3	4	2	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	61
15	KB15	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37
16	KB16	1	1	1	4	1	4	4	3	1	3	4	4	4	3	3	4	2	4	2	1	3	2	2	4	3	68
17	KB17	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	50
18	KB18	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	60
19	KB19	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	46
20	KB20	1	2	2	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	86
21	KB21	1	2	3	2	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	1	1	3	3	4	74
22	KB22	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	62
23	KB23	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	4	2	39
24	KB24	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	2	1	2	3	2	71
25	KB25	2	3	4	1	3	3	3	2	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3	64
26	KB26	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	2	1	2	3	2	71
27	KB27	2	2	4	4	3	4	4	2	3	2	4	4	3	2	4	3	2	4	4	4	2	2	2	3	4	77
28	KB28	3	3	3	2	3	3	3	1	4	2	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	2	1	2	3	2	70
29	KB29	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	2	2	67
30	KB30	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	59
		Jumlah																									1891

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, Tabel di atas adalah tabel hasil dari angket yang telah di isi oleh masyarakat di desa Karang bayur di Kabupaten Aceh tengah yang jumlahnya 30 responden, angket berupa pernyataan yang

terdiri dari 25 kuisisioner pernyataan dari berbagai indikator, yaitu seputar faktor-faktor penyebab perjudian. Dan mendapatkan hasil data skor mentah masyarakat dalam pengisian angket mengenai faktor yang menyebabkan maraknya perjudian di lingkungan Masyarakat.

Angket telah diatur sedemikian rupa agar sesuai dengan indikator faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian, faktor-faktor itu antara lain adalah, faktor sosial dan ekonomi, Faktor Situasional, Faktor Belajar, Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan dan Faktor Persepsi terhadap Ketrampilan.

Dengan dilakukannya pengumpulan angket pada masyarakat diharapkan dapat diketahui faktor mana yang paling dominan dapat menyebabkan masyarakat melakukan perjudian di lingkungan Desa Geudubang Aceh kota Langsa.

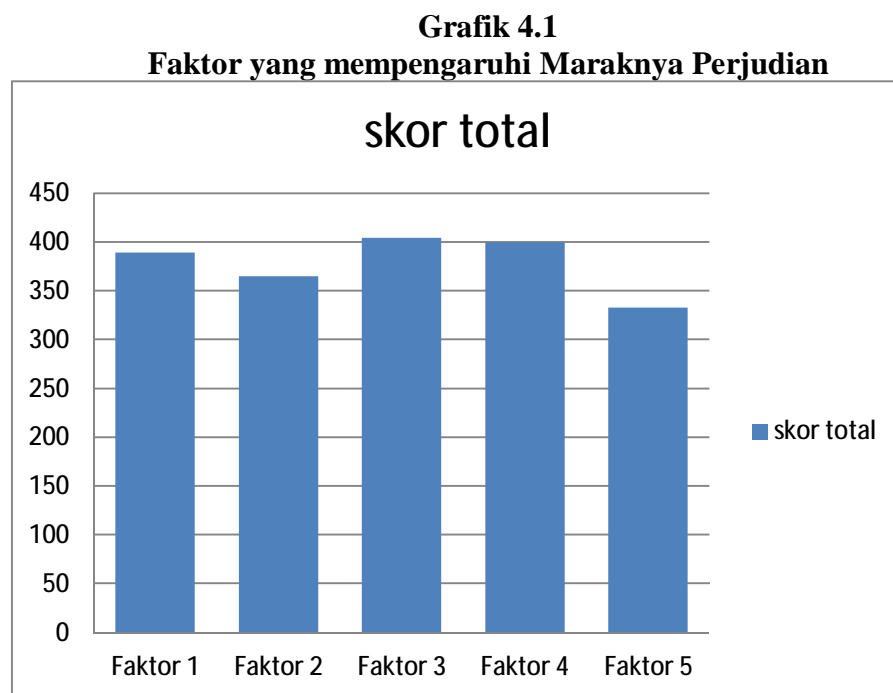
3. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan deskripsi data yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bagaimana perolehan skor terhadap seluruh item kuesioner yang diberikan kepada masyarakat yang menjadi sampel penelitian.

Pada faktor pertama yaitu faktor ekonomi dan sosial diperoleh total skor sebesar 389, pada faktor kedua yaitu faktor situasional diperoleh skor 365, pada faktor ketiga yaitu faktor belajar diperoleh skor 404, pada faktor keempat yaitu faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan diperoleh skor 400, dan yang terakhir yaitu faktor persepsi terhadap ketrampilan memperoleh skor 333. Maka total skor untuk lima faktor tersebut adalah sebesar 1891.

Berdasarkan tabel skor tersebut dapat dilihat, faktor mana yang memiliki andil terbesar dalam mempengaruhi maraknya perjudian pada lingkungan

Masyarakat di Kabupaten Aceh Tengah. Berdasarkan survey yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner penelitian ini dapat dilihat bahwa faktor yang paling mempengaruhi maraknya perjudian adalah faktor Belajar yaitu faktor ketiga, yaitu Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi (pengalaman). hal itu dapat disimpulkan dengan melihat skor tertinggi yang muncul pada angket Masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Faktor 1 = Faktor Ekonomi dan Sosial

Faktor 2 = Faktor Situasional

Faktor 3 = Faktor Belajar

Faktor 4 = Faktor Probabilitas Tentang Kemenangan

Faktor 5 = Faktor Persepsi terhadap Ketrampilan

Grafik di atas memperlihatkan bahwa faktor 3 yaitu faktor belajar mempengaruhi maraknya perjudian di lingkungan masyarakat pada Desa Karang Bayur di Kabupaten Aceh Tengah. Tingkat persentase untuk tiap tiap faktor adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Faktor 1} &= \frac{\text{Jumlah skor Faktor 1}}{\text{Total skor}} \times 100\% \\ &= \frac{389}{1891} \times 100\% = 20,57\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Faktor 2} &= \frac{\text{Jumlah skor Faktor 2}}{\text{Total skor}} \times 100\% \\ &= \frac{365}{1891} \times 100\% = 19,30\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Faktor 3} &= \frac{\text{Jumlah skor Faktor 3}}{\text{Total skor}} \times 100\% \\ &= \frac{404}{1891} \times 100\% = 21,36\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Faktor 4} &= \frac{\text{Jumlah skor Faktor 4}}{\text{Total skor}} \times 100\% \\ &= \frac{400}{1891} \times 100\% = 21,15\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Faktor 5} &= \frac{\text{Jumlah skor Faktor 5}}{\text{Total skor}} \times 100\% \\ &= \frac{333}{1891} \times 100\% = 17,60\% \end{aligned}$$

Perhitungan persentase di atas menunjukkan bahwa tiap-tiap faktor memiliki andil terhadap terjadinya perjudian di Masyarakat, namun tiap angka persentasenya berbeda-beda, faktor ekonomi dan sosial sebesar 20,57%,

selanjutnya faktor situasional berpengaruh sebesar 19,30%, selanjutnya faktor belajar berpengaruh sebesar 21,36%, selanjutnya lagi faktor probabilitas tentang kemenangan berpengaruh sebesar 21,15% dan yang terakhir faktor persepsi terhadap ketrampilan berpengaruh sebesar 17,60% terhadap maraknya perjudian yang terjadi pada Desa Karang Bayur di Kabupaten Aceh Tengah.

4. Diskusi dan Keterbatasan Penelitian

Sesuai dengan hasil penelitian, maka rumusan masalah yang diajukan pada bab sebelumnya telah terjawab, yaitu terdapat beberapa faktor yang menyebabkan maraknya perjudian di masyarakat yang membuat belkum maksimalnya implementasi Qanun khususnya dalam masalah maisir (perjudian di Kabupaten Aceh Tengah, faktor-faktor tersebut antara lain, faktor ekonomi dan sosial, faktor situasional, faktor belajar, faktor probabilitas tentang kemenangan dan faktor persepsi terhadap ketrampilan.

Total skor dan persentase untuk masing-masing faktor tersebut adalah pada faktor pertama yaitu faktor ekonomi dan sosial diperoleh total skor sebesar 389 (20,57%), pada faktor kedua yaitu faktor situasional diperoleh skor 365 (19,30%), pada faktor ketiga yaitu faktor belajar diperoleh skor 404 (21,36%), pada faktor keempat yaitu faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan diperoleh skor 400 (21,15%), dan yang terakhir yaitu faktor persepsi terhadap ketrampilan memperoleh skor 333 (17,60%). Meskipun tidak terlihat perbedaan yang sangat signifikan terhadap hasil persentase diantara faktor-faktor tersebut, namun dapat terlihat jelas bahwa faktor yang paling dominan yang menjadi

penyebab maraknya perjudian pada Desa Katang Bayur di Kabupaten Aceh Tengah adalah faktor belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbuatan yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi, sehingga pelaku judi yang pernah mencoba judi dan mendapatkan hasil berupa hadiah atau uang akan terus melalukannya karena hal ini dianggap menyenangkan. Hal inilah yang menjadi faktor yang paling dominan menyebabkan perjudian di lingkungan masyarakat pada Desa Karang Bayur di Kabupaten Aceh Tengah.

Namun, faktor-faktor lainnya juga mendukung terjadinya perjudian di masyarakat, antara lain seperti ajakan dari teman sebaya, karena keadaan ekonomi yang kurang mampu, kurangnya lapangan pekerjaan dan lain-lain.

D. Solusi Alternatif untuk Menghentikan Maisir (Perjudian) di Kabupaten Aceh Tengah

Karena maraknya perjudian, maka untuk mengurangi atau menanggulangi perjudian dilakukan beberapa upaya dari Masyarakat dan juga Pemerintah khususnya Dinas Syari'at Islam di Kabupaten Aceh Tengah. Berikut ini adalah upaya yang dilakukan untuk menanggulangi perjudian di Kabupaten Aceh Tengah:

1. Upaya dari Pemerintah Kota (Dinas Syari'at Islam)
 - a. Melakukan penertiban pada pelaku
 - b. Penertiban warung/ kios/ rumah sebagai tempat perjudian
 - c. Melakukan sosialisasi kepada masyarakat akan larangan berjudi

- d. Memberikan ceramah-ceramah di mesjid tentang dampak negatif berjudi
 - e. Menundang ustad-ustad terkenal untuk menarik perhatian masyarakat agar senang mendatangi tablig akbar dan mendengarkan kajian
2. Upaya dari Masyarakat :
- a. Sebagai orang tua memperhatikan pergaulan anak, bergaul sama siapakah anaknya. Melarang anak bergaul dengan teman yang membawa dampak buruk
 - b. Sebagai penduduk desa/masyarakat cepat memberikan laporan kepada pihak yang berwenang apabila ada tindakan atau kegiatan perjudian, untuk menjaukan dampak buruk kepada lingkungan dan menjaga nama baik desa

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada BAB VI, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Fenomena Perjudian di Kabupaten Aceh Tengah:
 - a. Perjudian yang telah berhasil diselesaikan oleh Dinas Syariat Islam pada tahun 2015, 2016, 2017 mencapai 25 kasus yang melibatkan 60 orang.
 - b. Pada tahun 2015 detinews.com memberikan informasi bahwa di Kabupaten Aceh Tengah telah dilaksanakan hukuman cambuk pada tanggal 7 Mei 2017 dimana pelaku maisir yang di eksekusi berjumlah 5 orang.
 - c. Pada tahun 2015 KOMPAS.com memberikan informasi bahwa di Kabupaten Aceh Tengah telah dilaksanakan hukuman cambuk pada tanggal 26 Juli 2016 dimana pelaku maisir yang di eksekusi berjumlah 5 orang.
 - d. Pada tahun 2017 detinews.com memberikan informasi bahwa di Kabupaten Aceh Tengah telah dilaksanakan hukuman cambuk pada tanggal 9 Maret 2017 dimana pelaku maisir yang di eksekusi terdiri berjumlah 2 orang.
2. Faktor-faktor yang melatarbelakangi perjudian:
 - a. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, terdapat 5 faktor utama yang menjadi faktor penyebab maraknya perjudian di lingkungan masyarakat. Faktor-faktor tersebut antara lain faktor ekonomi dan sosial, faktor situasional, faktor belajar, faktor probabilitas tentang kemenangan dan faktor persepsi terhadap keterampilan.

- b. Persentase untuk masing-masing faktor tersebut adalah pada faktor pertama yaitu faktor ekonomi dan sosial diperoleh total skor sebesar 389 (20,57%), pada faktor kedua yaitu faktor situasional diperoleh skor 365 (19,30%), pada faktor ketiga yaitu faktor belajar diperoleh skor 404 (21,36%), pada faktor keempat yaitu faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan diperoleh skor 400 (21,15%), dan yang terakhir yaitu faktor persepsi terhadap ketrampilan memperoleh skor 333 (17,60%).
 - c. Faktor yang paling dominan adalah faktor ketiga yaitu faktor belajar sebesar 21,36%. Inilah yang menyebabkan maraknya perjudian di masyarakat, khususnya masyarakat di Desa Karang Bayur Kabupaten Aceh Tengah.
3. Upaya mengatasi maraknya perjudian:
- a. Upaya dari pemerintah :
 - 1) Melakukan penertiban pada pelaku dengan melakukan razia-razia
 - 2) Penertiban warung/kios/rumah sebagai tempat perjudian
 - 3) Melakukan sosialisasi kepada masyarakat akan larang judi yang telah diatur oleh Qanun no 13 tahun 2003
 - 4) Memberikan ceramah-ceramah di mesjid tentang larangan agama dan dampak negatif berjudi.
 - b. Upaya dari masyarakat :
 - 1) Sebagai orang tua, harus memperhatikan pergaulan anak atau keluarganya. Melarag anak atau keluarganya bergaul dengan teman yang akan membawa dampak buruk.

- 2) Sebagai penduduk desa/masyarakat cepat memberikan laporan kepada pihak yang berwenang apabila ada tindakan atau hal yang dicurigai kegiatan perjudian untuk menjauhkan dampak buruk kepada lingkungan misalnya merusak nama baik desa/kampung

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas, maka sebagai tindak lanjut penelitian ini disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Masyarakat sekitar harus peduli dan tegas akan adanya perbuatan yang dilarang oleh agama dan pemerintah, hal ini untuk menjaga lingkungan sekitar jauh dari perbuatan pidana berjudi, yang bisa berdampak pada anak dan generasi muda di desa tersebut.
2. Bagi pemerintah, disarankan harus lebih tegas dan benar-benar menjalankan tugasnya menjaga ketertiban khususnya tindak pidana judi yang sudah diatur pada Qanun no 13 tahun 2003 tentang *maisir* terhadap kasus perjudian yang terjadi di masyarakat.
3. Bagi masyarakat sendiri disarankan agar dapat lebih menyaring informasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Dan paham betul akibat yang akan di dapat bila perjudian terus dilakukan, pada hukum agama akan mendapatkan dosa dan pada hukuman pemerintahan khususnya pemerintahan Aceh akan mendapatkan hukuman cambuk. Maka mendekatkan diri pada Tuhan dan takut akan dosa adalah salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk mengurangi hal negatif seperti berjudi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami Chawazi. 2002. *Pelajaran Hukum Pidana Bagian I Stesel Pidana, Teori-Teori Pemidanaan Dan Batas Berlakunya Hukum Pidana*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Al- Qur'an dan Terjemah. 2002. Semarang: Raja Publishing.
- Al-Yasa' Abubakar. 2005. *Syariat Islam di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, Paradigma, Kebijakan dan Kegiatan*. Banda Aceh: Dinas Syariat Islam Provinsi NAD.
- Anton M. Moelione dkk. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang Sutiyoso. 2009. *Perjudian dalam Perspektif Hukum*. Arikel diakses hari selasa, 08 Desember 2017
- Haryonto. 2003. *Indonesia Negara Judi*. Jakarta: Khazanah Insan Mandiri.
- Isa Abdul G. 2003. *Formaslisasi Syariat Islam di Aceh*. Banda Aceh: Yayasan Pena.
- Medan Sumatera Utara. *Skripsi Jurusan FKIP PPKn*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Najir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nasrullah Jamaludin Adon, 2016. *Dasar-Dasar Patologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiono. 2008. *Metodologi Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

_____2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung.
Alfabeta.

_____ 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Cet. Ke 20*.
Bandung. Alfabeta.

<http://www.hukumonline.com/berita/baca/lt54d80e8854ee1/qanunhukum-jinayah>

-kitab-pidana-ala-serambi-mekkah) diakses tanggal 17 Desember 2017.

Koran detiknews.com diakses tanggal 27 Februari 2018.

Koran KOMPAS.com diakses tanggal 27 Februari 2018.

Koran Serambinews.com diakses tanggal 27 Februari 2018.

DAFTAR PERNYATAAN ANGKET

Identitas Masyarakat

1. Nama Responden :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin :
4. Hari/Tanggal :

Keterangan

SS : Sangat Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

Isilah Kuisisioner (pernyataan) di bawah ini sesuai dengan jawaban yang tepat menurut anda

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Saya berjudi karena tidak ada pekerjaan tetap				
2.	Saya berjudi untuk biaya hidup				
3.	Saya berjudi untuk menambah kekayaan				
4.	Saya berjudi karena pendapatan pada pekerjaan utama saya tidak memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari				
5.	Dengan berjudi saya bisa mendapatkan uang dengan dengan sekejap mata tanpa harus mengeluarkan keringat				
6.	Saya berjudi karena ajakan teman				
7.	Saya berjudi karena lokasi perjudian jauh dari pantauan Wilayatul Hisbah (WH)				
8.	Saya berjudi karena iri melihat teman mendapatkan uang dengan mudah				
9.	Dengan melihat Televisi (Tv) atau Internet saya merasa bisa memenangkan perjudian dengan mudah karena mendapatkan trik-trik atau cara memenangkan perjudian				
10.	Saya suka mengajak teman untuk bermain judi				
11.	Berjudi itu menyenangkan setelah menang, ingin mencoba bermain lagi				

12.	Walau saya kalah dalam berjudi, saya yakin akan menang di permainan judi berikutnya				
13.	Hadiah yang di dapat dari berjudi sangat menarik minat saya untuk terus melakukannya				
14.	Kebiasaan saya setelah melakukan yang baru seperti berjudi, saya akan memiliki keinginan untuk mencobanya lagi				
15.	Rutin bermain judi, saya semakin tau bagaimana caranya untuk menang				
16.	Saya merasa kekalahan dalam berjudi adalah kekalahan yang tertunda				
17.	Saya terus bermain judi karena yakin peluang kemenangan lebih besar dari pada kekalahan				
18.	Saya bermain judi dari permainan yang kecil dan meningkat pada permainan yang lebih besar untuk mendapatat keuntungan yang besar				
19.	Saya selalu memperhitungkan peluang kemenangan dari permainan judi sebelumnya				
20.	Semakin banyak pemain judi yang bermain, semakin banyak juga hadiah yang akan didapatkan, yang membuat saya ingin ikut dalam permainan itu untuk memenangkan hadiahnya				
21.	Saya sangat ahli dalam berjudi				
22.	Saya merasa perjudian sudah menjadi bakat saya				
23.	Saya dapat membaca permainan judi disaat berlangsungnya permainan				
24.	Saya menang bukan karena beruntung tetapi karena saya memang pintar bermain judi				
25.	Saya bermain selalu menang, tapi ada juga hampir menang bukan berarti kalah				

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

No.	Pertanyaan
1.	Menurut anda bagaimana fenomena judi di Kabupaten Aceh Tengah ?
2.	Bagaimana cara anda sebagai penegak hukum untuk mengurangi tindakan judi yang terjadi di Kabupaten Aceh Tengah ?
1.	Apa faktor penghambat dalam memaksimalkan implementasi Qanun tentang maisir (perjudian)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mahmani
Tempat/Tanggal Lahir : Waq pondok Sayur, 26 Agustus 1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jln. Al-Falaah Raya. Kos Nada No 36 Kecamatan
Medan Timur
Jurusan : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Nama Orang Tua

Ayah : Riduan
Ibu : Badariah

Jenjang Pendidikan

- MIN Bintang 2 2002-2008
- SMP Negeri Negeri 3 Bukit 2008-2011
- SMA Negeri 1 Bandar 2011-2014
- Tercatat Sebagai Mahasiswa FKIP Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2014 sampai sekarang.

Medan, Maret 2018
Penulis,

Mahmani