

BAE I

P E N D A H U L U A N

A. Penegasan dan alasan memilih judul.

1. Penegasan judul.

Untuk memudahkan dan menghindari kesalahfahaman dalam memahami judul Skripsi "Pengaruh bimbingan dan-penyuluhan agama dalam mengatasi perilaku perjudian (merpati) pemuda di Semut Kalimir Kelurahan Bongkaran Kecamatan Pabean Cantian Surabaya, maka dipandang perlu dijelaskan terlebih dahulu beberapa istilah yang terdapat didalamnya. Diantara istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut :

a. Kata pengaruh menurut Dali Gulo dan Kartini Kartono adalah sebagai berikut :

"Kekuatan yang ditimbulkan oleh sesuatu masyarakat yang mempengaruhi sikap, pendirian dan perilaku seseorang; kekuatan yang dapat menghasilkan perubahan-perubahan yang tidak disadari atau disengaja dalam sikap-sikap pendirian, perilaku, kebiasaan-kebiasaan seseorang individu maupun masyarakat. 1

b. Kata bimbingan dan penyuluhan agama menurut HM. Arifin adalah sebagai berikut :

"Segala kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam memberikan bantuan kepada orang lain yang mengalami kesulitan-kesulitan rohaniyah dalam lingkungan hidupnya agar orang tersebut mampu mengatasinya sendiri karena timbul kesadaran atau penyerahan diri terhadap kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa sehingga timbul pada diri pribadinya suatu cahaya harapan kebahagiaan hidup saat sekarang dan masa mendatang. 2

¹Dali Gulo dan Katini Kartono, Kamus Psikologi,
Pionir Jaya, Jakarta, Cet I, 1987, hlm 465.

²HM. Arifin, Pokok-pokok pikiran tentang bimbingan dan penyuluhan agama, Bulan Bintang, Jakarta, 1987, hlm 25

c. Kata perilaku persamaan dari kata tingkah laku, yang mempunyai arti olah (perbuatan) yang aneh-aneh atau tidak sewajarnya, sedangkan kata laku, artinya kelakuan perbuatan.³

d. Kata perjudian didalam Tafsir Ash-Shawiy, Jus I hal 90.

(الميسر) هو القمار. هو آلات الملاهي يلعب بها
في نظير مال

Artinya :

"Al-Maisir adalah Qimar, Qimar adalah cara permainan yang dilakukan untuk mendapatkan imbalan materi"

Muhammad Ali Ash-Shabuny didalam Tafsirnya Rawaa'iul Bayan Tafsir Ayatil Ahkam, jus 1 hal 279 menyatakan :

الحاكم الثالث: ما هي انواع اليسر المحرم؟ اتفق العلماء على تحريم ضرر وبالقمار، وانتهى عن اليسر المحرم لقوله تعالى (قل فيها اثم كبير) فكل لعب يكون فيه ربح لفريق وخسارة لآخر هو من اليسر المحرم.

Artinya :

Artinya :

"Para ulama telah sepakat akan haramnya berbagai macam judi/qimar dan itu termasuk yang diharamkan berdasarkan firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 219, setiap permainan yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain, maka termasuk kedalam maisir/qimar/judi yang diharamkan. 4

Kartini Kartono mendefinisikan perjudian sebagai berikut :

"Pertaruhandengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai/sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari ada nya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan-permainan, pertandingan- pertandingan perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya. 5

³Purwadarminta, Kamus umum bahasa Indonesia, Balai-Pustaka, Jakarta, 1984, hlm 1077.

⁴Badan kerja sama pondok pesantren Jawa Barat, Fatwa lengkap tentang Porkas, Pustaka Panjimas, Jakarta, 1986 hlm 8.

⁵Kartini Kartono, Patologi Sosial, CV Rajawali, 1983
Jakarta, hlm 56.

e. Pemuda yang dimaksud disini pengertiannya sama dengan remaja, istilah remaja sering juga disebut dengan pubertit pubertas, adulesentia. Pemuda/Remaja adalah masa peralihan atau usia yang menjembatani masa anak-anak menuju masa dewasa.

Sedangkan batas usia pemuda/remaja, Drs MM Prianto-SH yang membahas kenakalan remaja dari segi agama Islam menyebutkan rentangan usia 13 - 21 tahun sebagai masa remaja atau pemuda.⁶

Menurut Dra Singgih D Gunarsa menentukan batas usia remaja di Indonesia antara 12 - 22 tahun sebagai masa remaja.⁷

Zakia Darajat membagi masa remaja, remaja awal 13-16 tahun remaja akhir 17 - 21 tahun.⁸

Untuk menghindari kesalahfahaman, maka dalam pembatasan skripsi ini menunjuk usia remaja/pemuda ialah antara 12 - 22 tahun.

Sedangkan yang dimaksud perilaku perjudian (merpati) pemuda, adalah perbuatan/tingkah laku para pemuda yang melakukan perjudian (merpati) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Mencari lawan main adu doro.
- Adanya kesepakatan taruhan.
- Adanya saksi-saksi dari kedua belah pihak untuk menyaksikan datangnya merpati.
- Melepaskan merpati disuatu tempat yang sudah disetujui oleh kedua pihak.
- Merpati yang datang lebih awal kerumahnya, maka dinyatakan menang, dan yang menyusul dinyatakan kalah.

⁶Andi Mapiare, Psikologi remaja, Usaha Nasional, - Surabaya, 1982, hlm 25-26.

⁷Ny Singgih D Gunarsa dan Singgih D Gunarsa, Psikologi remaja, BPK Gunung Muria, Jakarta, Cet VIII, 1986, hlm 8.

⁸Zakia Darajat, Ilmu jiwa agama, Bulan Bintang, Jakarta, hlm 114-117.

- c. Untuk memenuhi beban studi SKS pada Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya.

E. Metode Penelitian.

1. Landasan teori dan Hipotesa.

a. Landasan teori.

"Manusia mempunyai kemampuan dan kesediaan untuk menerima pengaruh yang datang dari luar dirinya dan agama mempunyai kekuatan yang dapat mempengaruhi atau menggerakkan jiwa seseorang kearah yang positif, oleh karena itu kalau dalam salah satu ketika manusia itu jauh dari kebenaran, berilah ia petunjuk, ia akan kembali kepada dasarnya, mahluk yang mulia.¹⁰

b. Hipotesa.

1. Pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan agama dalam mengatasi perilaku perjudian (merpati) pe muda di Semut Kalimir Kelurahan Bongkaran Kecamatan Pabean Cantian ada kesesuaiannya dengan teori pada umumnya.

2. H_1 : Keberhasilan bimbingan dan penyuluhan agama dalam mengatasi perilaku perjudian itu dipengaruhi oleh adanya tingkat penemuan para pemuda terhadap nasehat yang diberikan oleh tokoh agama.

H₀ : Keberhasilan bimbingan dan penyuluhan agama dalam mengatasi perilaku perjudian itu tidak dipengaruhi oleh adanya tingkat penerimaan para pemuda terhadap nasehat yang diberikan oleh tokoh agama.

¹⁰Nasaruddin Razak, Dinul Islam, PT Al Ma'arif, Bandung Cet. IX, 1986, hlm 25

F. Sistematika pembahasan.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis membagi menjadi lima bab, dan dalam bab-bab tersebut dibagi menjadi beberapa sub bab. Dengan perincian sebagai berikut :

Bab I pendahuluan yang terdiri dari penegasan judul, alasan memilih judul, penegasan masalah yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian yang terdiri dari, landasan teori dan hipotesa, metode penentuan obyek penelitian, pengumpulan data, tehnik analisa data, sistematika pembahasan.

Bab II Studi teoritis tentang bimbingan dan penyuluhan agama serta prilaku perjudian yang terdiri dari: pengertian bimbingan dan penyuluhan agama, unsur - unsur bimbingan dan penyuluhan agama yang meliputi konselor konselee, masalah. Tujuan dan fungsi bimbingan dan penyuluhan agama, tehnik bimbingan dan penyuluhan agama. Prilaku perjudian yang terdiri dari, pengertian perjudian faktor-faktor terjadinya perjudian, perjudian merupakan masalah bimbingan dan penyuluhan agama, bimbingan dan penyuluhan agama dalam mengatasi prilaku perjudian.

Bab III Studi empiris tentang bimbingan dan penyuluhan agama dalam mengatasi prilaku perjudian (merpati) pemuda di semut kalimir yang meliputi, mengenal wilayah RW 6 Semut kalimir, letak RW 6 Semut kalimir, demografi, - bentuk-bentuk perjudian yang ada di semut kalimir, faktor faktor penyebab timbulnya perjudian (merpati), pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan agama dalam mengatasi prilaku perjudian, daftar nama konselor dan konselee.

Bab IV Analisa data, yang terdiri dari analisa kualitatif teori bimbingan dan penyuluhan agama, analisa kuantitatif, kriteria score.

Bab V Kesimpulan dan saran-saran, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Dengan demikian, maka berahirlah pembahasan skripsi ini dan di akhiri dengan penutup serta dilampirkan pula hal-hal yang dianggap penting serta ada hubungannya dengan pembahasan skripsi ini.

