**STRATEGI PENYULUH AGAMA DALAM MENGHADAPI JUDI ONLINE DI KALANGAN MASYARAKAT (STUDI DI DESA KOTO LANANG)**

**Martias**

Mahasiswa Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

[Martiasputra64@gmail.com](mailto:Martiasputra64@gmail.com)

**Abstrak**

*Fokus permasalahan dalam artikel ini adalah pembahasan terhadap peran penyuluh agama islam dalam menghadapi judi online di kalangan masyarakat desa koto lanang, dengan menggunakan instrumen pendekatan sebagai dasar berfikir.pelaksanan judi online dalam pandangan masyaraka dianggap hal ini sangat mengganggu proses pendidikan para kaum muda sehingga ini menjadi keresahan penyluh agama dan masyarakat untuk bisa menghentikan judi online. Adapun Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan analisis etnolinguistik.*

*Berdasarkan analisis kearifan lokal tradisi judi online ini terjadi sejak anak muda mulai mengenai dengan hp android, dapat dismpulkan bahwa bentuk tradisi judi online ini masih kental dilestarikan dari masyarakat desa koto lanang yang menjadi unik dalam penelitian ini adalah judi onile tidak hanya anak muda sebagai pemain melainkan orang tua juga ikut serta sehingga, sekarang pelestarian dan pelaksanaan judi onile masih tetap dilestarikan.*

**Kata kunci: Penyuluh Agama, Judi Online**

**Abstrak**

*The focus of the problem in this article is a discussion of the role of Islamic religious instructors in dealing with online gambling among the village community of Koto Lanang, using an approach instrument as a basis for thinking. the anxiety of religious educators and the public to be able to stop online gambling. The data collection methods used are interviews and ethnolinguistic analysis.*

*Based on the analysis of local wisdom, this online gambling tradition has occurred since young people started dealing with Android phones, it can be concluded that this form of online gambling tradition is still strongly preserved from the Koto Lanang village community. parents also participate so that, now the preservation and implementation of online gambling is still being preserved.*

**Keywords: Religious Counselors, Online Gambling**

1. **Pendahuluan**

Judi merupakan permainan mengadu keberuntungan yang sudah dipraktikkan sejak zaman dahulu yang dikenal di Tiongkok sejak 4.000 tahun yang lalu pada awal Dinasti Han (202 SM hingga 220 M) dan semakin meluas pada semua lapisan masyarakat di masa Dinasti Yuan (1271 M sampai 1368 M). Selain dari masyarakat Cina berbagai wilayah dan negara memiliki cara bermain judi yang tersendiri, mulai dari permainan kartu, dadu, alat putar, hingga bertaruh mengenai pemenang dalam sebuah pertandingan, seperti balapan, adu binatang, perkelahian dalam ring maupun perkelahian jalanan. Taruhan ini dijadikan ajang permainan mengadu keberuntungan dengan menaruh sejumlah uang pada pilihan yang dijagokan. Uang yang dipertaruhkan bervariasi dari nilai kecil hingga nilai yang fantastis.[[1]](#footnote-1)

Permainan judi kerab dimaikan oleh masyarakat dengan berbagai bentuk yang tanpa kita sadari hal-hal kecilpun dapat mengandung unsur perjudian. Seperti halnya, lempar dadu, bertaruh untuk sebuah pertandingan dan bermain kartu. Siapa yang menang akan mendapatkan hadiah yang telah ditentukan dan yang kalah berhak melakukan atau memberikan sesuatu sesuai dengan kesepakatan. Semua itu menunjukunan bahwa dalam permainan tersebut telah. terdapat unsur perjudian. Ada sesuatu yang.dipertaruhkan dalam setiap permainan, baik itu berupa materi atau non materi. Perjudian merupakan penyakit sosial yang sering terjadi di dalam masyarakat, yang membuat masyarakat sering mengalami kerugian dan menyebabkan banyak orang jatuh miskin.[[2]](#footnote-2)

Jenis judi semakin menunjukkan peningkatan setelah masuknya masyarakat Cina beserta kebudayaan yang menawarkan kartu sebagai alat bantu untuk perjudian. Bagi masyarakat Cina perjudian merupakan suatu cara untuk buang sial namun bagi masyarakat Indonesia perjudian dijadikan pengharapan untuk mendapatkan uang yang cepat tanpa perlu kerja keras untuk mengubah keadaan ekonomi, akibatnya judi menjadi sejenis ritual dalam masyarakat, secara teknis perjudian merupakan hal yang sangat mudah dilakukan. Dengan infrastruktur yang murah dan mudah didapat, orang bisa melakukan perjudian kapan saja, mulai dari kartu, dadu, nomor sampai pada menebak hasil pertandingan sepak bola, tinju atau basket di televisi.[[3]](#footnote-3)

Judi menggunakan sarana teknologi informasi yang serba canggih dilakukan secara terang terangan dengan menggunakan situs web melalui media internet yang disebut situs judi yang berbasis *online* dan masyarakat dapat mengaksesnya dengan mudah hanya dengan menggunakan *smartphone* yang teramat canggih dan pihak aparat hukum kurang mampu untuk melakukan pemberantasan judi yang menggunkan media internet atau judi *online*. Bagi mereka yang terlibat lansung dengan perjudian biasanya cenderung berfikir negatif dan tidak rasional. Para pelaku judi terutama judi togel biasanya ada yang pergi ke dukun, ke tempat keramat atau kuburan untuk mendapat ilham/wangsit mengenai nomor togel yang akan keluar pada esok hari padahal secara logika jika seorang mengetahui nomor yang akan keluar atau jumlah skor yang di tebak dan pemenang dalam suatu pertandingan maka dia akan bernain untuk dirinya sendiri serta tidak akan menjadi seorang dukun lagi karena sudah banyak uang hasil dari kemenangan dari dirinya sendiri. Segi perilaku masyarakat juga mudah ditebak, mereka yang telah kecanduan judi cenderung akan mengisolasi diri dan bergaul dengan komunitas yang sejalan dengan mereka. Dengan demikian mungkin judi sudah merupakan penyakit sosial yang bersifat menyimpang dan tetap saja ada mengisi kebutuhan manusia.[[4]](#footnote-4)

Bentuk dari judi *online* senantiasa berkembang mulai dari tahun 2014 hingga sekarang inidengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Perjudian tidak harus berhadap-hadapan antara sesama pelaku, seperti pemain *jackpot* tidak pernah berhadapan dengan pemiliknya (bandar) yang sebenarnya. Adapun permainan judi *online* yang kerab dimainkan masyarakat seperti domino, lempar dadu, kupon undian, togel slot, taruhan bola bahkan, sabung ayam. Indonesia yang mayoritas penduduknya memeluk agama Islam pernah melegalkan undian kupon lotre dan porkas yang termasuk judi. Namun pada akhirnya dicabut karena sebagian besar ulama Indonesia mengharamkan hal tersebut dan meminta mencabutnya.[[5]](#footnote-5)

Banyak pemerintah negara-negara di luar sana dan pemerintah dalam negeri mempunyai undang-undang yang mengatur berbagai aktivitas dalam dunia internet, seperti perjudian mereka melisensi pendiri dan pelaku bisnis untuk melindungi konsumen, mereka sering mengharuskan para pendiri bisnis untuk mengumpulkan pajak atas aktivitas mereka, akan tetapi internet membuat bisnis yang mudah dilakukan dimanapun. Sebagai contoh kebanyakan negara membatasi perjudian dengan membuat peraturan yang sangat ketat dan dikenai pajak cukup tinggi.[[6]](#footnote-6)

Acaman pidana perjudian sudah cuku berat, merujuk pasal 303 KUHP pasal 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 maka hukuman pidana perjudian adalah dengan hukuman pidana penjara 4 tahun (KUHP) dan paling lama 10 tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya Rp. 25.000.000.[[7]](#footnote-7) Sementara itu, dalam hukum Islam perjudian dapat dikategorikan sebagai kejahatan *hudud* yaitu kejahatan yang diancam hukuman *had*, yaitu hukuman yang telah ditentukan kualitasnya oleh Allah SWT. Dan rasullullah SAW. Hukuman tersebut tidak mempunyai batas minimum dan maksimum. Sama halnya dengan kejahatan *qisas* *diyat* adalah kejahatan yang diancam dengan hukuman *qisas. Qisas* adalah hukuman yang.sama kaitannya dengan kejahatan yang dilakukan.[[8]](#footnote-8)

Judi *Online* di Desa Koto Lanang sudah tidak asing lagi bagi remaja maupun masyarakat luas umumnya, karena sudah banyak yang melakukan judi yang melalui media internet. Perjudian yang dilakukan sudah tergolong besar seperti domino, kartu, poker, dan tebak skor bola. Taruhan akan ditransfer kerekening Bandar (situs judi yang akan dimainakan) dan sering disebut “deposit”, bahkan ada beberapa bandar lain yang penulis ketahui di lokasi penelitian para remaja yang bermain sekaligus menjadi agen kecil-kecilan diantaranya Fedri Antoni, Rendi Fadli Al Anzar, dan Mahesa , kebanyakkan para remaja yang menjadi agen judi *online,* dari hasilnya untuk uang saku dan kebutuhan lainnya. Di lokasi penelitian para remaja yang bermain tidak terlalu diperhatikan oleh masyarakat, aparat dan pemerintah setempat.

Lokasi penelitian yang terletak di Desa Koto Lanang terdapat beberapa orang penyuluh agama Islam atau yang biasa dikenal oleh masyarakat setempat dengan panggilan Buya yang melakukan usaha untuk melakukan ceramah agama untuk menyampaikan tentang judi didalam Islam. Bahkan beberapa pergerakan pemuda yang menghadirkan para jamaah tabligh untuk menyampaikan tausiyah Islam tentang judi, tetapi amatlah sulit untuk mengumpulkan masyarakat yang mau kembali kejalan yang benar. Terlalu banyak kendala bagi mereka para da’i untuk menyampaikan tausiyah nya untuk mengembalikan umat Islam menuju jalan yang benar, serta kurangnya kerja sama antara masyarakat dengan pemerintah dan aparat sekitar.

1. **Pembahasan**

Menurut Bahasa Arab, judi sering disebut dengan istilah *maisir* (المَيْسِر )Judi juga sering disebut dengan istilah *qimar* (القِمَار ). Ibnu Umar dan Ibnu Abbas mengatakan bahwa *maisir* itu adalah *qimar*.[[9]](#footnote-9)

Judi ialah sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan keasusilaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi materil dan nonmateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.[[10]](#footnote-10)

Judi *online* merupakan permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara tanpa harus berhadapan antara pemain dan taruhan pun melalui media transfer rekening. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di era modern ini, sejak tahun 2014 permainan judi telah banyak memiliki perkembangan sehingga judi dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone*, yang hampir dimiliki oleh semua masyarakat.[[11]](#footnote-11)

Tidak dipungkiri masyarakat saat sekarang ini amat sangatlah mengerti tentang internet, yang selalu ada dalam kantong celana mereka dalam bentuk *Smartphone* atau android. Di Desa koto Lanang ini merupakan salah satu masyarakat yang demikian. Karena sosial media dan situs perjudian *online* yang begitu besar peminatnya. Dan menurut pengamatan saya, dalam hal ini khususnya dalam ruang lingkup tempat tinggal saya, dari judi *online* muncul sebagai fasilitas atau media transaksi antar bandar judi dengan pemain judi lainya, mereka bertemu secara tidak lansung. Tentunya judi *online* dalam sistemnya sangatlah aman dan juga mudah bertransaksi bagi para pelaku judi.

Hampir sebagian besar perjudian yang ada di dunia nyata juga ada di internet, mulai dari judi bola, dadu, domino, kiu-kiu, togel, poker, juga sudah ada. Tapi anehnya, menurut pengamatan saya sendiri, permainan poker, domino, dan adu bola yang banyak peminatnya, dari mulai situsnya yang mudah didapat dan pencairan dananya yang sangat cepat. Di Desa Koto Lanang ini juga terjadi fenomena judi *online*. Semakin prihatin dengan adanya judi *online* masuk ke Desa, karena kegiatan ini dilakukan oleh kalangan remaja yang merupakan calon penerus bangsa.

**Pandangan Masyarakat Terhadap Judi Online**

Kasus perjudian yang menggunakan sarana teknologi informasi seiring dengan perkembangan zaman mengalami perubahan yang canggih. Masalah judi maupun perjudian di mata masyarakat merupakan sebuah perbuatan yang salah.

Sejalan dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan globalisasi maka tingkat dan modus tindak pidana perjudian juga mengalami perubahan baik kualitas maupun kuantitasnya. Hakekatnya judi maupun judi online tetap bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta membahayakan bagi perekonomian masyarakat, bangsa dan negara.

Judi *online* merupakan suatu kepercayaan karena seorang pemain judi *online* tidak mengetahui keberadaan sang bandar serta diwajibkan untuk menyetorkan sejumlah uang sebagai deposit dalam suatu rekening sebagai syarat untuk bermain judi jika menang bandar akan mentransfer sejumlah uang ke dalam rekening si pemain.[[12]](#footnote-12)

Seorang Antropolog mengatakan “Sangat sulit untuk mampu memisahkan perilaku judi dari masyarakat kita. Kemudian varian judi dan perjudian semakim meningkat setelah masuknya masyarakat Cina beserta kebudayaannya yang menawarkan kartu sebagai alat bantu untuk perjudian. Bagi masyarakat Cina perjudian merupakan suatu cara untuk buang sial lain halnya Indonesia menjadikan judi sebagai pengharapan untuk mendapatkan uang dengan cepat tanpa harus kerja keran demi mengubah keadaan ekonomi, secara teknis judi merupakan hal yang sangat mudah untuk dilakukan.[[13]](#footnote-13)

Beragam sudut pandangan yang dapat kita lihat dari berbegai literatur yang peneliti baca mengenai judi online, seperti Pandangan Islam Tentang Perjudian, Pandangan Hukum Tentang Perjudian, serta pandangan masyarakat terhadap judi online. Dengan beragam sudut pandang membuat pemaknaan judi oniline semakin meluas.

1. **Paradigma dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif dengan berdasarkan paradigma konstruktivis yang dikenal dengan istilah naturalistic inquiry (ingkuiri alamiah). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan dengan angka-angka, karena penelitian kualitatif adalah penelitian yang memberikan gambaran tentang kondisi secara faktual dan sistematis mengenai faktor-faktor, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang dimiliki untuk melakukan akumulasi dasar-dasarnya saja.[[14]](#footnote-14) Menurut pandangan lain menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk melakukan eksplorasi dan memperkuat prediksi terhadap suatu gejala yang berlaku atas dasar data yang diperoleh di lapangan.[[15]](#footnote-15)

Pada penelitian ini, paradigma yang digunakan adalah konstruktivis. Sebab peneliti ingin mengetahui faktor apa saja yang mendorong suatu realitas dapat terjadi dan menjelaskan bagaimana faktor-faktor itu merekonstruksi realitas tersebut. Paradigma konstruktivistik melihat suatu realitas dibentuk oleh berbagai macam latar belakang sebagai bentuk konstruksi realitas tersebut.[[16]](#footnote-16)

Berdasarkan pada kedua pandangan diatas, maka penelitian kualitatif dalam tulisan ini dimaksudkan untuk menggali suatu fakta, lalu memberikan penjelasan terkait berbagai realita yang ditemukan. Olehnya, penulis lansung mengamati peritiwa-peristiwa dilapangan yang berhubungan dengan Peran Dakwah Dalam Menghadapi Pengaruh Judi Online Di Desa Koto Lanang. Pendekatan dalam penelitian ini diarahkan kepada pengungkap pola fikir yang digunakan penulis dalam menganalisis sasarannya atau dalam ungkapan lain pendekatan adalah disiplin ilmu yang dijadikan acuan dalam menganalisis objek yang diteliti sesuai dengan logika ilmu itu. Pendekatan penelitian biasanya disesuaikan dengan profesi penulis namun tidak menutup kemungkinan penulis menggunakan multi disipliner.

Adapun pendekatan yang penulis gunakan adalah pendekatan studi kasus. Adapun studi kasus dalam khazanah metodelogi, dikenal sebagai suatu studi yang bersifat komprensif, intens, rinci, dan mendalam serta lebih diarahkan sebagai upaya dalam menelaah masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer dan kekinian. Robert Yin sebagai pakar metodologi menjelaskan bahwa studi kasus itu lebih banyak berkutat dan berupaya menjawab pertanyaan “How” (bagaimana) “(mengapa), dalam kegiatan penelitian.[[17]](#footnote-17)

Oleh karena itu, penggunaan pendekatan studi kasus dalam penelitian ini adalah dengan mencocokkan antara realita empiric dengan teori yang berlaku. Jenis penelitian ini digunakan untuk menemukan pengetahuan seluas-luasnya tentang objek penelitian. Dengan demikian, akan lebih mudah menyajikan dan menganalisi secara sistematis, dan akhirnya dapat dipahami dan disimpulkan[[18]](#footnote-18)

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan selama ini, maka penulis dapat mengangkat beberapa kesimpulan, yaitu: Faktor penyebab judi online terbagi menjadi dua yaitu internal dan eksternal.

Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam. Faktor internal yang berasal dari dalam sehingga menyebabkan masyarakat ingin melakukan tindak pidana judi *online*. Seperti berawal dari rasa penasaran dan rasa ingin mencoba, adanya keuntungan yang menjanjikan, dan kecanduan. Rasa penasaran yang tinggi merupakan rasa ingin tahu secara mendalam, akibat dari kekalahan dan timbul rasa penasaran terhadap kemenangan seorang penjudi. Adanya keuntungan yang menjanjikan adalah dimana judi *online* dapat menawarkan kemenangan yang tinggi dan taruhan yang rendah. Kecanduan adalah saat dimana kita merasakan ketergantungan terhadap suatu perilaku dapat membuat kebiasaan bagi kita, terlebih judi *online* dapat menarik minat banyak masyarakat.

Faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar individu, seperti masalah ekonomi dan lingkungan. karena ekonomi dan lingkungan sangat berpengaruh untuk melanjutkan hidup, sedangkan pengaruh-pengaruh untuk melakukan judi *online* itu berasal dari lingkungan. Masalah ekonomi merupakan masalah yang berupa tentang sulitnya keuangan dan susahnya mencari pekerjaan sehingga membuat masyarakat bermain judi *online*. Sedangkan pengaruh lingkungan merupakan salah satu faktor pembentuk kepribadian seseorang baik fisik maupun perilaku, banyaknya pemain judi *online* dikalangan masyarakat dapat mempengaruhi masyarakat luas pada umumnya. Itulah yang menyebabkan banyak masyarakat yang melakukan tindak pidana judi *online* di Desa Koto Lanang.

**Daftar Pustaka**

B. Simanjuntak, *Beberapa Aspek Patologi Sosial* (Jakarta: PT. Pradya Paramitha,1981), h. 195

Grahamedia Pres, 3 Kitab Undang-Undang Hukum (Jakarta: Grahamedia Pressindo, 2016), h. 560-561

Hadari Nawawi, 1996, “penelitian Terapan”, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, h. 68

Ibrahim Hosen, Apakah Judi Itu? (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Alquran, 2010), h.18.

John Preston dan Sally, Komputer dan Masyarakat, (Yogyakarta: Andi, 2007), h. 142

Josua Sitompul, Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana, PT. Tatanusa, Jakarta, h. 85-86.

Lexy J Maleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995), h. 11

Masjfuk Zuhdi, Kapita Selekta Hukum Islam, (Jakarta: CV Haji Masagung, 1987), h 174

Muhammad Nur Rahman, *Ilmu pengetetahuan*, (Jakarta: PT, Gramedia, 2008), h. 87

Muliati Amin, Dakwah Jamaah, (Makassar, PPS. UIN Alauddin, 2010), h. 129

Mulyana Kusuma, Kriminologi dan Masalah Kejahatan, (Bandung: Bumi Aksara1984) h. 12

Mulyana Kusuma, Kriminologi dan Masalah Kejahatan, h. 13

Nena Zakiah, *7 Fakta Sejarah Judi*, (IDN Times, 30 Aug 2021)

Omo W Purbo, *Maraknya Perjudian di Masyarakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 4-5

Romli Atmasasmita, Teori dan kapita Selekta Kriminologi, (Jakarta: Refika Aditama, 2013), h. 92

Sugeng Puji Leksono, Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif, (Malang, Instrans Publishing), h. 27

Sukardi, Metodologi Penelitian Kompetensi dan Prakteknya, (cet.IV, Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 14

Zainudin Ali, Hukum Pidana Islam, (Jakarta: Sinar Grafika, 1990), h. 45

1. Nena Zakiah, *7 Fakta Sejarah Judi*, (IDN Times, 30 Aug 2021) [↑](#footnote-ref-1)
2. Muhammad Nur Rahman, *Ilmu pengetetahuan*, (Jakarta: PT, Gramedia, 2008), h. 87 [↑](#footnote-ref-2)
3. B. Simanjuntak, *Beberapa Aspek Patologi Sosial* (Jakarta: PT. Pradya Paramitha,1981), h. 195 [↑](#footnote-ref-3)
4. Omo W Purbo, *Maraknya Perjudian di Masyarakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 4-5 [↑](#footnote-ref-4)
5. Masjfuk Zuhdi, *Kapita Selekta Hukum Islam*, (Jakarta: CV Haji Masagung, 1987), h 174 [↑](#footnote-ref-5)
6. John Preston dan Sally, *Komputer dan Masyarakat*, (Yogyakarta: Andi, 2007), h. 142 [↑](#footnote-ref-6)
7. Grahamedia Pres, *3 Kitab Undang-Undang Hukum* (Jakarta: Grahamedia Pressindo, 2016), h. 560-561 [↑](#footnote-ref-7)
8. Zainudin Ali, *Hukum Pidana Islam,* (Jakarta: Sinar Grafika, 1990), h. 45 [↑](#footnote-ref-8)
9. Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?* (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Alquran, 2010), h.18. [↑](#footnote-ref-9)
10. Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta, h. 85-86. [↑](#footnote-ref-10)
11. Romli Atmasasmita, *Teori dan kapita Selekta Kriminologi,* (Jakarta: Refika Aditama, 2013), h. 92 [↑](#footnote-ref-11)
12. Mulyana Kusuma, *Kriminologi dan Masalah Kejahatan,* (Bandung: Bumi Aksara1984) h. 12 [↑](#footnote-ref-12)
13. Mulyana Kusuma, *Kriminologi dan Masalah Kejahatan,* h. 13 [↑](#footnote-ref-13)
14. Lexy J Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995), h. 11 [↑](#footnote-ref-14)
15. Sukardi, *Metodologi Penelitian Kompetensi dan Prakteknya*, (cet.IV, Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 14 [↑](#footnote-ref-15)
16. Sugeng Puji Leksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*, (Malang, Instrans Publishing), h. 27 [↑](#footnote-ref-16)
17. Hadari Nawawi, 1996, “*penelitian Terapan*”, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, h. 68 [↑](#footnote-ref-17)
18. Muliati Amin, Dakwah Jamaah, (Makassar, PPS. UIN Alauddin, 2010), h. 129 [↑](#footnote-ref-18)