

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia disebut sebagai makhluk sosial. Dimana dalam kehidupan mereka memiliki ketergantungan satu sama lain. Selain itu, manusia akan selalu berhubungan dengan apa yang dinamakan dengan sebuah aturan. Baik itu aturan dari yang telah ditentukan dari negaranya sendiri maupun aturan dari dalam agamanya masing-masing.¹ Menurut Tirtahdja dan Suloi berpendapat bahwa adanya rasa sosial yang ada pada diri manusia tampak jelas jika dilihat dorongan untuk selalu bergaul dengan lingkungan sekitarnya.²

Aturan atau hukum ini sendiri bersifat memaksa yang mengandung perintah dan larangan dengan tujuan untuk mengatur pergaulan hidup manusia dalam bermasyarakat agar tercipta kehidupan yang tertib dan damai.³ Sebagaimana dalam agama Islam ini akan selalu ada aturan-aturan bagi setiap penganutnya seperti halnya dalam urusan ibadah dan juga tata cara bermuamalah khususnya dalam bidang ekonomi.

Islam merupakan agama yang *Rahamatan Lil 'Alamin*. Karena dengan adanya agama Islam ditengah kehidupan masyarakat memberikan pengaruh yang sangat baik. Maksudnya yaitu, agama yang mampu menghadirkan rahmat dan kedamaian bagi kehidupan manusia. Setiapaturan yang

¹ Muhammad Sood, *Hukum Lingkungan Indonesia*, (Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2019), h. 9

² Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 8

³ Nur sholikin, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2014), h. 15-16

telah ditetapkan dalam agama Islam pastinya sudah berpegangan teguh pada Al-Qur'an dan Hadits. Dalam bidang muamalah ini misalnya mengenai masalah jual beli. Melakukan transaksi jual beli memang sangat bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan antar sesama individu, menciptakan rasa kerja sama dan juga menumbuhkan rasa saling tolong menolong.

Namun saat ini masih minimnya pengetahuan masyarakat terkait dengan masalah jual beli. Padahal orang yang bekerja untuk memperoleh penghasilan itu harus tahu betul bagaimana cara bermuamalah yang benar. Agar kegiatan bermuamalah yang dijalankannya ini mendapat keberkahan dan terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.

Di zaman sekarang ini, banyaknya orang yang menghalalkan segala caranya agar bisa mendapatkan suatu penghasilan dari apa yang telah diperjual-belikan, tanpa memandang apakah perilaku yang dilakukan tersebut sudah sesuai dengan ketentuan syara' atau tidak. Hal ini dikarenakan adanya sifat tamak yang menyebabkan manusia hanya ingin memperoleh keuntungan besar dengan cara yang mudah tanpa memikirkan akibat dari apa yang dilakukan. Mengenai hal ini merupakan suatu kesalahan yang sangat besar jika tetap dilakukan. Karena didalam Agama Islam sendiri sudah menjelaskan secara luas dan rinci tentang cara mendapatkan harta yang benar dalam fiqih muamalah.⁴

Sebagaimana sabda Rasulullah saat ratusan tahun yang lalu, beliau bersabda:

⁴ Syaikh Sulaiman Ahmad Yahya Al-Faifi, *Ringkasan Fiqh Sunnah Syayyid Sabiq*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar, 2009), h. 157

لَيَأْتِيَنَّ عَلَى النَّاسِ زَمَانٌ لَا يُبَالِي الْمَرْءُ بِمَا أَخَذَ الْمَالَ أَمِنْ حَلَالٍ أَمْ مِنْ حَرَامٍ

Artinya : “Akan datang suatu masa pada umat manusia, mereka tidak peduli lagi dengan cara untuk mendapatkan harta, apakah melalui cara yang halal ataukah dengan cara haram.” (HR. Bukhari).⁵

Hal tersebut ditandai dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dan hal itu seringkali tidak sejalan dengan keimanan dan ketakwaan manusia. Karena tidak sedikit orang akan melakukan segala cara apapun untuk memenuhi hawa nafsunya.

Maksud ketentuan syara yaitu ketentuan yang bersifat qadim (menjelaskan sifat dari perbuatan seseorang) yang disandarkan pada syari’at yang mengandung tuntutan, larangan dan kebolehan.⁶ Sedangkan ketentuan syariat dalam jual beli adalah ketentuan yang mengandung aturan-aturan yang sudah ditetapkan baik dari segi rukun, syarat maupun hal-hal yang berkaitan dengan jual beli. Jadi, jika dalam melakukan jual beli terdapat unsur yang menyimpang dari ketentuan syara” nya maka dianggap tidak sah.

Jual beli dalam istilah yang artinya menjual, memindah dan menukar. Sedangkan menurut istilah yaitu kegiatan pertukaran barang atau benda yang dilakukan dengan cara tertentu. Dalam kegiatan berdagang, transaksi biasanya yang dilakukan antara penjual dan pembeli yaitu dengan saling

⁵Wahbah al-Zuhaili, *al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu* (Damaskus: Dar al-Fikr, 2006), Vol. V, h. 3.803.

⁶Abdul Hayy Abdul ‘Al, *Pengantar Ushul Fiqih*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2014), h. 32

menukarkan barang dengan yang lainnya (*barter*) ataupun barang dengan uang.⁷

Di era serba canggih seperti sekarang pada saat ini, transaksi jual beli di dunia maya sudah banyak dilakukan oleh masyarakat. Hal tersebut dipengaruhi oleh salah satu faktor yaitu semakin berkembangnya suatu teknologi. Seiring dengan berkembangnya suatu teknologi di era modern saat ini juga, maka semakin berkembang pula yang namanya sarana sebagai suatu hiburan. Hal ini ditandai dengan munculnya beberapa game online. Game online yaitu aplikasi permainan yang terhubung melalui jaringan internet. Ada 2 jenis, yang pertama aplikasi game yang bisa diakses langsung melalui browser dan yang kedua, game online yang bisa langsung diunduh melalui *play store*.⁸

Jika kita lihat pada saat ini munculnya fenomena baru dikalangan masyarakat yaitu sedang marak-maraknya melakukan transaksi jual beli yang didapat dari hasil sebuah game. Dimana hasil yang didapat didalamnya bisa menjadi ajang bisnis bagi yang memainkannya. Karena hasil koin yang didapat dalam game tersebut dapat menghasilkan pundi-pundi uang bagi setiap orang yang memainkannya. Game tersebut adalah game higgs domino island. Padahal obyek atau hasil yang didapat dalam game higgs domino yang bisa diperjualbelikan ini hanya berupa *chip* atau koin emas saja.

⁷ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Prenadamedia Group, Juni 2019), h. 101

⁸ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. Ae Media Grafika, Februari 2019), h. 5-9

Seperti halnya yang dilakukan oleh masyarakat di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu baik dari kalangan remaja sampai kalangan yang tua sangat suka memainkan game higgs domino ini. Yang sangat menarik di masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu yaitu munculnya beberapa pendapat atau pandangan mereka terkait dengan memainkan game higgs domino dan jual beli yang dilakukan tersebut. Ada yang berpandangan bahwa itu sama saja dengan perjudian. Mereka berpandangan seperti itu karena pada akhir-akhir ini banyaknya berita-berita yang sedang menjadi perbincangan terkait dengan adanya judi online. Namun ada juga yang berpandangan sebaliknya (karena mereka hanya sekedar memainkan game hiburan tersebut untuk mengisi rasa kejenuhannya saja dan juga hasil yang didapat itu juga bisa dijadikan sebagai tambahan suatu penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya).

Game higgs domino yaitu sebuah aplikasi game yang didalamnya terdapat berbagai macam permainan seperti Domino Gaple, Qiu-Qiu, Texas. Sedangkan *chip* yaitu nilai mata uang yang dipertaruhkan dalam game higgs domino. Dimana *chip* ini nantinya bisa ditukarkan dengan mata uang asli.⁹

Salah satu alasan pembeli ingin membeli *chip* (koin emas) tersebut yaitu, karena rasa ambisi mereka yang terlalu besar untuk bisa terus menerus memainkan game higgs domino tersebut. Sedangkan Alasan penjual juga menjual *chip*

⁹ Musafar, Higgs Domino Island Sebagai Games Candu, diakses dari <https://www.kompasiana.com/musafar54317/61fe18d7bb448606f87b3ce4/higgs-dominoisland-sebagai-games-candu-dan-beberapa-penyalahgunaannya>, Pada 08 Maret 2023.

tersebut yaitu karena mereka hanya memanfaatkan suatu kemampuannya saja agar bisa menambahkan suatu penghasilan dari apa yang telah diperjualbelikan. Awalnya game ini dimainkan secara normal namun seiring berjalannya waktu mengalami perubahan dengan munculnya ide-ide seseorang untuk melakukannya sebagai ajang bisnis.

Adapun sistem yang digunakan agar memperoleh *chip* dalam game higgs domino yaitu pihak pemain yang ingin memperoleh *chip* atau koin emas tersebut harus memasang taruhan berupa koin yang ada didalam game higgs domino tersebut terlebih dahulu yang dilakukan dengan cara membeli ataupun dari hasil dari memainkannya sendiri. Semakin tinggi koin yang didapat maka akan semakin banyak pula koin tambahan yang diperoleh. Tapi ini tergantung seseorang yang memainkannya, jika dia beruntung atau hoki dalam memainkan game tersebut maka nantinya *chip* tersebut akan bertambah. Tetapi jika kalah, maka koin tersebut akan berkurang. Jadi, tidak semua orang yang beruntung dalam memainkan game ini dan jika dilihat juga, tidak heran apabila dari pihak pemain yang sudah mengalami rasa kecanduan yang tinggi sampai rela mengeluarkan uang berapapun agar bisa terus mendapatkan *chip* tersebut dengan cara yang mudah. Yakni dengan cara membeli ke pemain lain yang memiliki banyak *chip* tersebut. Hal inilah yang menjadi faktor adanya transaksi jual beli tersebut di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu saat ini.

Agar bisa ditukarkan dengan uang, maka koin tersebut harus mencapai sebanyak-banyaknya (minimal 1B atau 1.000.000.000 koin). Jika dilihat pada lokasi penelitian dengan

muncunya game higgs domino ini, memiliki pengaruh yang buruk terhadap bagi yang memainkan tersebut, seperti: menimbulkan rasa kecanduan yang tinggi, menjadikannya sebagai individu yang anti sosial, memicu banyaknya perilaku amoral dari masyarakat yaitu sering terjadinya pembobolan akun facebook pemain higgs domino lain untuk mencuri *chip* (koin emas) yang ada didalam akun tersebut, ada yang sampai lupa waktu karena terlalu asyik memainkan game ini agar bisa mengumpulkan *chip* yang ada didalamnya tersebut bahkan ada juga yang sampai terlilit hutang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh apakah diperbolehkan atau tidak menurut pandangan Hukum Ekonomi Syariah. Dan apakah mengandung unsur *maysir*/perjudian atau tidak. Karena banyaknya masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu baik dari kalangan muda sampai kalangan tua yang melakukan jual beli *chip* ini. Dan dengan adanya penelitian ini nantinya bisa dijadikan sebagai suatu informasi kepada masyarakat terkait dengan hukum dari adanya jual beli *chip* dalam game higgs domino tersebut, dengan judul: **Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Tentang Pembelian *Chip* Higgs Domino Island (Studi di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik jual beli *chip* higgs domino island di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu ?

2. Bagaimana Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah tentang praktik jual beli chip higgs domino island di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam proposal skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui praktik jual beli chip higgs domino island di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah tentang praktik jual beli chip higgs domino island di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan utama yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambahkan wawasan pada saat melakukan kajian fiqh muamalah yang salah satunya yaitu tentang kegiatan berekonomi mengenai jual beli *chip* dalam game higgs domino menurut hukum ekonomi syariah.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dilakukan sebagai syarat untuk mengerjakan tugas akhir dalam menempuh pendidikan sarjana serta untuk menambah wawasan keilmuan bagi peneliti sendiri.
- b. Bagi Masyarakat, penelitian ini dilakukan guna untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai jual

beli *chip* dalam game higgs domino menurut hukum ekonomi syariah.

- c. Bagi Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, penelitian ini dilakukan agar bisa dimanfaatkan sebagai referensi dan kebutuhan perpustakaan bagi mahasiswa maupun mahasiswi yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai jual beli *chip* dalam game higgs domino menurut hukum ekonomi syariah

E. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam pembahasan penelitian ini. Yang terdiri dari:

1. Nugraha Farid Dwi (2010) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Dalam Game Poker Online”. Dalam skripsi ini membahas tentang Tinjauan Hukum Islam dalam Jual Beli *Chip* Game Poker Online. Biasanya jual beli *Chip* pada Game Poker Online yang terjadi pada pemain Game itu sendiri. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai objek seseorang yang belum Baligh (masih dibawah umur 17 tahun) sedangkan penelitian ini mengenai objek seseorang yang tidak berakal dan Mubazir dalam menjual dan membeli Game tersebut. Persamaan penelitian terdahulu ini

dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip* Game Online.¹⁰

2. Dimas Uzar Ikhwansyah (2018) IAIN Tulung Agung dengan judul “Jual Beli *Chip* Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah”. Dalam skripsi ini membahas tentang Transaksi Jual Beli *Chip* Game Online Indoplay penggunaannya tidak hanya dari seseorang yang dewasa melainkan juga anak kecil. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai objek seseorang yang belum Baligh (masih dibawah umur 17 tahun) sedangkan penelitian ini mengenai objek seseorang yang tidak berakal dan Mubazir dalam menjual dan membeli Game tersebut. Adapun Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip* Game Online.¹¹
3. Mulia Meti UIN Raden Intan Lampung, (2020) “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran *Chip* Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone” (Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat). Dalam skripsi ini membahas tentang Penukaran *Chip* Game Online dengan pulsa handphone. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai Transaksi jual beli koin dengan pulsa Handphone. Sedangkan penelitian ini mengenai tentang jual beli *Chip* pada Game Online Higgs Domino. Persamaan penelitian terdahulu ini

¹⁰ Dwi Farid Nugraha. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Dalam Game Poker Online”. (Universitas Muhammadiyah Surakarta).

¹¹ Dimas Uzar Ikhwansyah. “Jual Beli *Chip* Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah”. (IAIN Tulung Agung).

dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip* Game Online.¹²

4. Siti Maimunah IAIN Ponorogo (2018) “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool ” (Studi Kasus di Forum Jual Beli *Chip* 8 Ball Pool Melalui Fitur Facebook). Dalam skripsi ini membahas tentang Penukaran *Chip* Game Online dengan pulsa handphone. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai Akad dan objek dalam jual beli. sedangkan penelitian ini mengenai objek seseorang yang tidak berakal dan Mubazir dalam menjual dan membeli Game tersebut. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip* Game Online.¹³

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) Karena berusaha terjun langsung ke lapangan untuk mempelajari secara intensif tentang sistem pembelian *Chip* dalam Game Higgs Domino.

Sedangkan Pendekatan penelitian yang digunakan adalah secara deskriptif normatif, dimana peneliti ini memeparkan dan menguraikan hasil penelitian sesuai dengan pengamatan dan penelitian yang dilakukan pada saat dilapangan dan dibantu dengan buku-buku yang ada diperpustakaan (*Liberary Reasearch*).

¹² Mulia Meti. “ Tinjauan Hukum Isla Terhadap Penukaran Chip Game Online Domino QiuQiu Dengan Pulsa Handphone ”. (Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat)

¹³ Siti Maimunah. “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool ”. IAIN Ponorogo.

Penelitian berusaha mengumpulkan berbagai informasi melalui wawancara, penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari kasus yang diamati. Deskriptif normatif adalah metode yang dipakai untuk membantu dalam menggambarkan keadaan atau sifat yang dijadikan obyek dalam penelitian dengan kaitan norma, kaidah hukum yang berlaku atas isi normatif untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan hukum yaitu hukum Islam.¹⁴

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

a. Waktu

Adapun waktu penelitian mulai 12 Juli 2023 sampai dengan 12 September 2023.

b. Lokasi

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

3. Subjek/Informan Penelitian

Adapun yang dijadikan populasi dalam penelitian adalah pemain/pembeli dan penjual *chip* Game Online Higgs Domino. Dan informan yang akan diteliti berjumlah 8 orang informan penelitian, 4 orang informan penjual *chip* dan 4 orang informan pembeli *chip* yang ada di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

4. Sumber Data

Sumber data adalah sumber dari mana data akan di gali oleh seseorang untuk di jadikan suatu dokumen yang

¹⁴ Cik Hasan Bisri, *Metode Penelitian Fiqih Jilid I*, (Bogor: Pustaka Media, 2003), h. 16

sumber tersebut biasa berupa orang, dokumen pustaka, barang, keadaan, atau lainnya.¹⁵

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer, yaitu data yang langsung di kumpulkan oleh peneliti dari informan. Wawancara dengan pihak yang bersangkutan.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada. Sumber ini bersifat membantu atau menunjang untuk melengkapi dan memperkuat serta memberikan penjelasan mengenai sumber data primer.¹⁶ Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku-buku yang mempunyai relevansi dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian.

5. Teknik Pengumpulan data

Sebagai usaha dan langkah dalam menghimpun data untuk penelitian ini maka digunakan beberapa metode, yaitu:

a. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan pengumpulan data primer yang bersumber langsung dari responden penelitian.¹⁷ Interview atau wawancara dalam penelitian ini dilakukan di lokasi penelitian.

¹⁵ Djaman Satori, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta cv, 2009), h. 217

¹⁶ Sugion, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 218

¹⁷ Abdul Kodir Muhammad, *Hukum Dan Penentuan Hukum*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), h. 86

b. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.¹⁸ Observasi yang dilakukan yaitu dengan mengamati sistem pembelian *chip* domino di Masyarakat Pekan Sabtu Kota Bengkulu.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses mencari data mengenai hal-hal atau sesuatu yang berkaitan dengan masalah variabel yang berbentuk catatan, gambaran, majalah, surat kabar, atau karya-karya monumental dari seseorang.¹⁹ Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan memfotocopy atau foto menggunakan kamera tangan untuk dokumentasi yang bersifat resmi.

6. Teknik Pengelolaan Data

Pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu setelah semua data terkumpul baik lapangan maupun perpustakaan kemudian diolah secara sistematis sehingga menjadi hasil pembahasan dan gambaran data. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara :

- a. Pemeriksaan data (*editing*), yaitu pengecekan atau pengoreksian data yang telah terkumpul.
- b. Rekonstruksi data (*reconstructing*), yaitu menyusun ulang data secara teratur, berurutan, sesuai logika dan mudah di pahami.

¹⁸ Cholid Nakburo, Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 70

¹⁹ Bambang Sugiono, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 38

- c. Sistematis data (*sistematising*), yaitu menetapkan data menurut kerangka sistematika bahasan berdasarkan urutan masalah/variable penelitian.²⁰

7. Teknik Analisis Data

a. Reduksi Data

Menurut Sugiyono mereduksi berarti merangkum data, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan membuang yang tidak perlu. Data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.²¹

b. Penyajian Data

Demikian pula, setelah data direduksi. Maka langkah selanjutnya adalah penyajian data, menurut Sugiyono dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antara kategori dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang akan terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.²²

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah selanjutnya adalah kesimpulan dan verifikasi. Menurut sugiyono bahwa kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 246.

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian....*, h. 247.

²²Sugiyono, *Metode Penelitian....*, h. 249.

berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat serta mendukung dalam tahap pengumpulan data berikutnya.

Namun apabila kesimpulan telah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang ditemukan merupakan kesimpulan yang dapat dipercaya.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam rangka supaya pembahasan skripsi ini dapat tersusun secara sistematis sehingga penjabaran yang ada dapat dipahami dengan baik, maka penulis membagi pembahasan menjadi 5 bab, dan masing-masing bab terbagi ke dalam beberapa sub bab.

Bab I. Pendahuluan bab ini menguraikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori dan metode penelitian.

Bab II. Landasan Teori, bab ini merupakan bacaan dan kajian peneliti terhadap teori dari berbagai referensi terkait. Kajian ini disusun dengan menyesuaikan pokok-pokok permasalahan.

Bab III. Gambaran umum objek penelitian, bab ini menguraikan tentang profil objek penelitian sehingga memberikan informasi yang jelas dan berhubungan dengan penelitian.

Bab IV. Bab ini berisikan data dan fakta dan temuan penelitian, pengolahan data, hasil analisis data penelitian.

Bab V. Penutup, bab ini menjelaskan kesimpulan dari pokok permasalahan dan saran-saran.