

**PENGARUH KONTEN DAKWAH DIGITAL BERTEMA JUDI ONLINE
TERHADAP PENURUNAN PARTISIPASI JUDI ONLINE PADA
REMAJA DESA PENDUNG HIANG KECAMATAN TANAH
KAMPUNG KOTA SUNGAI PENUH**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**ROZI SAPUTRA
NIM. 2010302007**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN 1447 H/2025 M**

**PENGARUH KONTEN DAKWAH DIGITAL BERTEMA JUDI ONLINE
TERHADAP PENURUNAN PARTISIPASI JUDI ONLINE PADA
REMAJA DESA PENDUNG HIANG KECAMATAN TANAH
KAMPUNG KOTA SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

Oleh:

**ROZI SAPUTRA
NIM. 2010302007**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN 1447 H/2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ROZI SAPUTRA**
NIM : 2010302007
Fakultas : **Ushuluddin, Adab Dan Dakwah**
Prodi : Manajemen Dakwah
Alamat : Desa Pendung Hiang

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, **Manajemen Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh**, belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik pada perguruan tinggi manapun.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan dimana perlu.

Sungai Penuh, November 2025

Yang menyatakan,



ROZI SAPUTRA
NIM: 2010302007

Dendy H Nanda, M.A
DOSEN INSTITUT AGAMA ISLAM
NEGERI (IAIN) KERINCI

Sungai Penuh November 2025
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah
IAIN Kerinci
di_
Sungai Penuh

ah

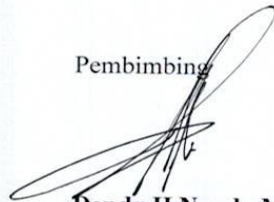
NOTA DINAS

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara: **ROZI SAPUTRA, Nim: 2010302007** yang berjudul "**Manajemen Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh.**", telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Manajemen Dakwah pada Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka kami ajukan skripsi ini agar dapat diterima dengan baik.

Demikian, kami ucapkan terima kasih semoga bermanfaat bagi kepentingan agama, nusa dan bangsa.

Pembimbing



Dendy H Nanda, M.A
NIP. 199006012019031008




KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jln. Pelita IV Sungai Penuh Telp. 0748-21065 Faks. 0748-22114
Kode Pos. 37112 Website: www.iainkerinci.ac.id
Email: info@iainkerinci.ac.id

PENGESAHAN DAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul “Manajemen Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh”, yang disusun oleh **ROZI SAPUTRA, Nim: 2010302007** telah diuji dalam sidang munaqasyah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, pada hari Rabu tanggal 20 November 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S.1) pada Jurusan Manajemen Dakwah.

Sungai Penuh, Desember 2025
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI

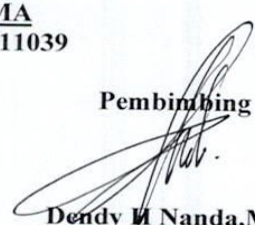
Penguji I


Dr. Ahmad Zuhdi, MA
NIP. 196912252007011039

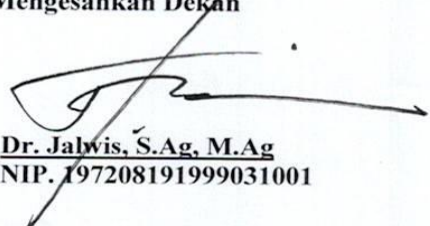
Penguji II


Rahman Peliza, M.Kom
NIP. 199105152020121015

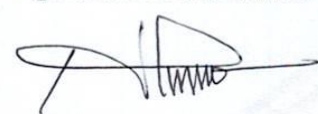
Pembimbing


Dendy W Nanda, M.A
NIP. 199006012019031008

Mengesahkan Dekan


Dr. Jalwis, S.Ag, M.Ag
NIP. 197208191999031001

Mengetahui Ketua Jurusan


Aan Firtanosa, S.Sos, I, MA
NIP. 198809112023211020

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Persembahan

*Alhamdulillah Atas Rahmat dan Karunia Allah SWT ...
Sejengkal tapak kaki melangkah
dengan ikhtiar dan do'a
Kini telah ku gapai sebuah cita
Kuraih mimpi dan angan ku
Sebagai awal tuk menapaki masa depan
Syukurku pada sang khaliq
Terimakasih dan cintaku
Kepada Ayahanda Ibunda tercinta
Serta Saudara-saudara tercinta yang tak pernah bosan memberi motivasi dalam
rangka
menyelesaikan studi penulis,
Sahabat-sahabatku yang tercinta yang telah banyak membantu
dalam menyelesaikan skripsi ini.
Semoga kita termasuk orang-orang yang dapat meraih kesuksesan dan
kebahagiaan dunia dan akhirat...
Amin...*

Motto

إِنَّمَا يَعْمُرُ مَسْجِدَ اللَّهِ مَنْ ءَامَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَأَقَامَ الصَّلَاةَ وَءَاتَى الزَّكَاةَ وَلَمْ يَخْشَ
إِلَّا اللَّهَ فَعَسَىٰ أُولَٰئِكَ أَن يَكُونُوا مِنَ الْمُهْتَدِينَ

Artinya: "Sesungguhnya yang memakmurkan masjid Allah hanyalah orang-orang yang beriman kepada Allah dan hari akhir, serta tetap mendirikan shalat, menunaikan zakat dan tidak takut (kepada apa pun) kecuali kepada Allah. Merekalah yang diharapkan termasuk golongan orang-orang yang mendapat petunjuk."(QS. At-Taubah ayat 18)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ الْمَلِكِ الْحَقِّ الْمُبِينِ، الَّذِي حَبَّأَنَا بِالْإِيمَانِ وَالْيَقِينِ. اَللّٰهُمَّ صَلِّ عَلٰى
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، خَاتَمِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَىٰ آلِهِ الطَّيِّبِينَ، وَأَصْحَابِهِ
الْأَخْيَارِ أَجْمَعِينَ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَىٰ يَوْمِ الدِّينِ. أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt atas rahmat dan karunia-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“PENGARUH KONTEN DAKWAH DIGITAL BERTEMA JUDI ONLINE TERHADAP PENURUNAN PARTISIPASI JUDI ONLINE PADA MASYARAKAT DESA PENDUNG HIANG KECAMATAN TANAH KAMPUNG KOTA SUNGAI PENUH**, Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, yang telah membimbing umat manusia dari alam kejahilan kepada alam kebenaran. Semoga isi dan makna yang terkandung di dalam skripsi ini dapat di pahami di lembaga pendidikan dan segenap pembaca, kemudian selanjut nya penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

- 1 Bapak Dr. Jafar Ahmad, S,Ag,M.Si, Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Wakil Rektor I Bapak Dr. Faizin, S.Ag., M.Ag Wakil Rektor II Bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag, dan Wakil Rektor III Bapak Dr. Halil Khusairi, M,Ag,. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.
- 2 Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah dan Wakil Dekan Falkultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah dan serta dosen-dosen Fakultas Ushuluddin,

Adab Dan Dakwah yang selama ini telah mencurahkan segenap ilmu yang dimiliki dan membimbing peneliti dalam memahami segala ilmu yang dipelajari, yang telah membantu peneliti baik dalam menyelesaikan administrasi, langkah-langkah untuk menyelesaikan skripsi ini, serta tidak hentinya semangat untuk dapat secepatnya menyelesaikan skripsi ini.

- 3 Yth. Ketua Jurusan Manajemen Dakwah dan Sekretaris Jurusan Manajemen Dakwah yang telah memberikan arahan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
- 4 Penasehat Akademik yang telah membantu peneliti menyelesaikan skripsi.
- 5 Bapak Dendi H Nanda, M.A sebagai Pembimbing yang dengan ketulusan hati telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini memberikan perhatian, bimbingan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 6 Bapak/Ibu Dosen, karyawan dan karyawan di lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang turut membantu penulis dalam memberikan saran dan masukan yang dibutuhkan dalam penulisan Skripsi ini.
- 7 Bapak Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah sudi melayani dan membantu penulis dalam mengadakan buku dan informasi ilmiah lainnya dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

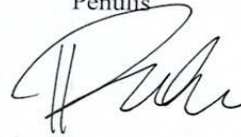
Penulis merasa tidak mampu membalas semuanya, hanya do'a yang dapat penulis mohonkan kepada Allah Swt. Semoga semua bantuan dan dorongan dari berbagai pihak menjadi nilai ibadah dan dibalas dengan pahala berlipat ganda. Selaku insan yang lemah serta dengan keterbatasan kemampuan dan ilmu

pengetahuan yang penulis miliki sudah pasti dalam skripsi ini banyak ditemui kelemahan dan kekurangan, bahkan masih jauh dari kesempurnaan.

Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan sebagai bahan masukan demi penyempurnaan skripsi ini. Dan atas segala bantuan yang telah diberikan itu agar menjadi amal baik di sisi Allah SWT, Amin...

Sungai Penuh, November 2025

Penulis



ROZI SAPUTRA
NIM: 2010302007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konten Dakwah Digital	10
B. Penurunan Partisipasi Judi Online	17
C. Penelitian Relevan	21
D. Kerangka Konseptual	24
E. Hipotesis	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Definisi Operasional Variabel	28
C. Populasi dan Sampel	29
D. Jenis Data	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian	33
G. Uji Instrumen Penelitian	33
H. Uji Asumsi Klasik	36

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian.....41
B. Pembahasan53

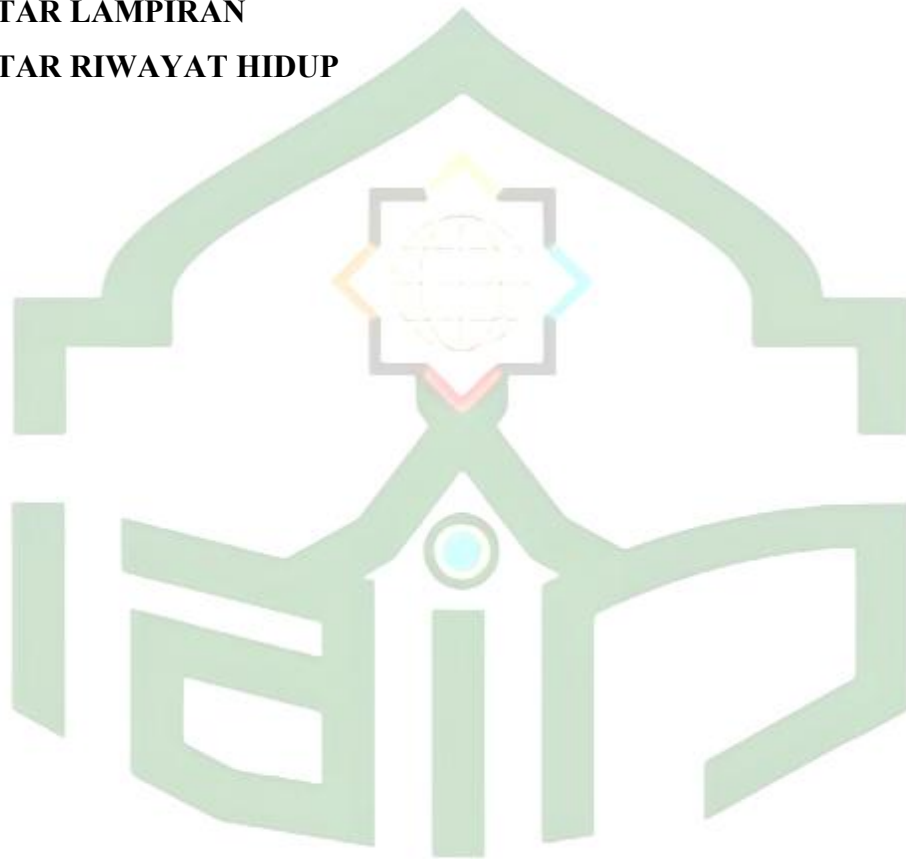
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....59
B. Saran 60

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digitalisasi telah menghadirkan transformasi signifikan dalam cara masyarakat mengakses dan mengonsumsi informasi. Menurut (Rahmat & Kurniawan, 2023), penetrasi internet di Indonesia mencapai 73.7% dari total populasi pada tahun 2023, dengan kelompok usia 15-24 tahun sebagai pengguna terbesar mencapai 98.5% dari total pengguna internet. Perkembangan ini telah mengubah pola konsumsi media dan akses informasi, terutama di kalangan masyarakat yang menjadi early adopters teknologi digital (Hadikusuma, 2021). Transformasi digital ini tidak hanya mempengaruhi cara berkomunikasi, tetapi juga membentuk kebiasaan baru dalam mencari hiburan dan menghabiskan waktu luang di dunia maya.

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital, dakwah Islam juga mengalami evolusi signifikan dalam metode penyebarannya. Menurut (Saputra & Wahyudi, 2022), dakwah digital telah menjadi tren dominan dalam penyebaran nilai-nilai keagamaan di era modern, dengan tingkat penetrasi mencapai 82% di kalangan generasi milenial dan Gen-Z. Konten dakwah yang dikemas secara kreatif melalui platform digital mampu menarik perhatian audiens muda dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman keagamaan mereka (Nurhalimah, 2023). Transformasi dakwah dari metode konvensional ke platform digital ini merupakan respons adaptif terhadap perubahan perilaku konsumsi media di masyarakat.

Dalam konteks dakwah digital, Al-Qur'an telah memberikan landasan fundamental melalui Surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik."

Menurut (Aziz & Rahman, 2024), ayat ini menjadi dasar legitimasi penggunaan media digital sebagai sarana dakwah, dimana "hikmah" dapat diinterpretasikan sebagai penggunaan metode yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik mad'u. (Abdullah, 2023) menganalisis bahwa penggunaan platform digital untuk dakwah sejalan dengan prinsip "bil hikmah" karena mempertimbangkan efektivitas dan jangkauan yang lebih luas dalam menyampaikan pesan-pesan keagamaan.

Selain landasan Al-Qur'an, dakwah digital juga memiliki urgensi yang kuat berdasarkan Hadits Rasulullah SAW tentang bahaya cinta dunia yang berlebihan. Rasulullah SAW bersabda:

حُبُّ الدُّنْيَا رَأْسُ كُلِّ خَطِيئَةٍ

Artinya: "Cinta dunia adalah pangkal dari segala kesalahan." (HR. Al-Baihaqi)

Menurut (Syarifuddin & Mahmud, 2023), hadits ini sangat relevan dengan fenomena judi online yang menjanjikan keuntungan materi secara instan dan mudah, sehingga menumbuhkan cinta dunia yang berlebihan di kalangan masyarakat. Judi online mengeksploitasi keinginan manusia untuk

memperoleh kekayaan dengan cepat tanpa usaha yang halal, yang merupakan manifestasi dari cinta dunia yang dilarang dalam Islam. (Hakim & Nasution, 2024) menganalisis bahwa konten dakwah digital yang menjelaskan bahaya cinta dunia berlebihan dapat menjadi benteng spiritual bagi masyarakat untuk terhindar dari jerat perjudian online. Dakwah yang menekankan pentingnya mencari rezeki secara halal dan tidak tergesa-gesa dalam mengejar harta duniawi menjadi sangat penting untuk menanamkan pemahaman yang benar tentang konsep rizki dalam Islam. Hadits ini memberikan legitimasi teologis bahwa upaya pencegahan judi online melalui dakwah digital bukan hanya merupakan langkah preventif sosial, tetapi juga merupakan bentuk perlindungan akidah dan moral umat dari perbuatan yang menjadi pangkal segala kesalahan.

Transformasi dakwah ke platform digital telah menghadirkan fenomena baru dalam lanskap penyebaran nilai-nilai keagamaan. Menurut (Hidayat & Nugroho, 2023), efektivitas konten dakwah digital dalam mempengaruhi perilaku generasi muda mencapai tingkat signifikansi yang tinggi, terutama ketika konten tersebut dikemas dengan format yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian (Rahmawati, 2024) menunjukkan bahwa konten dakwah bertema anti-judi online di media sosial memiliki tingkat keterlibatan (engagement rate) 47% lebih tinggi dibandingkan konten dakwah konvensional. Tingkat keterlibatan ini diukur melalui jumlah like, komentar, share, dan interaksi lainnya yang diberikan pengguna pada konten tersebut. Karakteristik konten dakwah digital yang

interaktif, relevan dengan isu kontemporer, dan mudah diakses menjadi faktor kunci dalam menarik perhatian kalangan muda yang sering menggunakan platform media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga membawa dampak negatif yang mengkhawatirkan. (Sulistiawan & Pratama, 2023) melaporkan peningkatan 67% kasus judi online di Indonesia selama periode 2022-2023, dengan 45% pelaku berada di wilayah pedesaan. Kemudahan akses internet dan smartphone telah menciptakan celah bagi praktik perjudian online untuk memasuki wilayah-wilayah yang sebelumnya terisolasi dari aktivitas perjudian konvensional (Kusuma & Wijaya, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa dampak negatif teknologi digital dapat menembus batas-batas geografis dan sosial yang ada.

Masalah judi online telah menjadi ancaman serius bagi generasi muda Indonesia. (Firmansyah, 2024) mengungkapkan bahwa 63% kasus judi online melibatkan masyarakat berusia 15-24 tahun, dengan faktor utama keterlibatan meliputi rasa ingin tahu (38%), pengaruh teman sebaya (42%), dan kemudahan akses (20%). Penelitian (Gunawan & Safitri, 2023) menunjukkan korelasi positif antara kepemilikan smartphone, akses internet tidak terbatas, dan keterlibatan masyarakat dalam aktivitas judi online. Data ini mengindikasikan urgensi untuk mengembangkan strategi pencegahan yang efektif dan terukur.

Kerentanan masyarakat terhadap pengaruh judi online menjadi perhatian serius dalam kajian psikologi perkembangan. Menurut (Prayitno &

Santoso, 2023), faktor psikologis seperti rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan mendapatkan penghasilan cepat menjadi pendorong utama keterlibatan masyarakat dalam judi online. Penelitian (Widodo & Hartanto, 2024) mengungkapkan bahwa 72% masyarakat yang terlibat judi online termotivasi oleh kisah sukses palsu yang disebarakan melalui media sosial. Kondisi ini diperparah dengan minimnya literasi digital dan pemahaman risiko di kalangan masyarakat.

Fenomena judi online mengalami perkembangan yang semakin mengkhawatirkan dengan munculnya tren-tren baru dalam beberapa bulan terakhir. Menurut (Setiawan & Kurniawan, 2024), data terbaru per semester pertama tahun 2024 menunjukkan bahwa kerugian finansial akibat judi online di Indonesia mencapai Rp 327 triliun, meningkat 89% dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya. Penelitian (Indrawati & Prasetyo, 2024) mengungkapkan bahwa kasus bunuh diri akibat lilitan hutang judi online meningkat 156% pada tahun 2024, dengan 73% korban berasal dari kalangan usia produktif 20-35 tahun. Fenomena "judi online terselubung" melalui game online berhadiah juga semakin marak, di mana 58% pengguna game online tidak menyadari bahwa mereka telah terlibat dalam praktik perjudian (Santoso & Wibowo, 2024). Kepolisian Republik Indonesia mencatat peningkatan drastis kasus pencurian dan penggelapan yang dilakukan untuk menutupi kerugian judi online, dengan total 12.456 kasus sepanjang Januari hingga September 2024, meningkat 234% dari periode yang sama tahun sebelumnya (Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polri, 2024).

Tren terbaru menunjukkan bahwa judi online telah merambah ke segmen masyarakat yang lebih luas dengan modus yang semakin canggih. Menurut (Lestari & Hidayat, 2024), munculnya "influencer judi online" di media sosial yang mempromosikan gaya hidup mewah hasil berjudi telah mempengaruhi 67% masyarakat untuk mencoba peruntungan mereka dalam judi online. Platform judi online juga semakin agresif dengan menyamar sebagai aplikasi e-commerce atau game online, sehingga lebih mudah melewati pengawasan dan menjangkau target pasar yang lebih luas termasuk kalangan pelajar. (Ahmad & Fauzi, 2024) melaporkan bahwa penggunaan artificial intelligence dan algoritma psikologis oleh platform judi online telah meningkatkan tingkat kecanduan pengguna hingga 78%, di mana pengguna kesulitan menghentikan aktivitas berjudi meskipun telah mengalami kerugian finansial yang signifikan. Fenomena "judi online mikro" dengan taruhan mulai dari Rp 1.000 juga semakin populer di kalangan pelajar, yang membuat mereka tidak menyadari bahwa mereka telah masuk dalam jerat perjudian hingga kerugian mencapai jutaan rupiah (Permana & Cahyono, 2024).

Di Desa Pendung Hiang, fenomena judi online di kalangan masyarakat menunjukkan tren yang mengkhawatirkan. Berdasarkan laporan dari tokoh masyarakat dan orang tua, terdapat peningkatan jumlah masyarakat yang terlibat dalam aktivitas judi online. Kasus-kasus pencurian uang keluarga untuk modal berjudi mulai bermunculan, diikuti dengan penurunan prestasi akademik yang signifikan pada masyarakat yang terlibat. Kenakalan masyarakat terkait aktivitas judi online juga semakin marak, seperti

membolos sekolah untuk bermain judi dan berbohong kepada orang tua mengenai penggunaan uang saku.

Fenomena perjudian online di kalangan masyarakat Desa Pendung Hiang, Kecamatan Tanah Kampung, Kota Sungai Penuh semakin mengkhawatirkan. Beberapa masyarakat terlihat sering berkumpul di warung kopi dan tempat-tempat yang menyediakan wifi gratis untuk mengakses situs judi online. Aktivitas ini biasanya dilakukan pada malam hari atau saat jam sekolah, menunjukkan dampak negatif terhadap pola hidup dan prestasi akademik mereka. Perilaku masyarakat yang terlibat judi online juga mulai menunjukkan perubahan, seperti menjadi lebih tertutup, sering berbohong, dan menunjukkan gejala kecanduan.

Berbagai faktor sosial, ekonomi, dan kurangnya pemahaman agama telah berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi masyarakat dalam judi online di Desa Pendung Hiang. Tekanan ekonomi keluarga, ditambah dengan promosi agresif dari platform judi online yang menjanjikan penghasilan mudah, menjadi kombinasi yang mendorong masyarakat mencoba peruntungan mereka. Minimnya pengawasan orang tua dan lemahnya filter konten internet juga menjadi faktor pendukung meluasnya fenomena ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 05 November 2024 di Desa Pendung Hiang, Kecamatan Tanah Kampung, Kota Sungai Penuh, ditemukan berbagai permasalahan terkait judi online di kalangan masyarakat. Para tokoh masyarakat dan orang tua melaporkan bahwa fenomena judi online telah menyebar di kalangan pelajar SMP dan

SMA. Penggunaan smartphone dan kemudahan akses internet membuat masyarakat dapat mengakses platform judi online kapan saja, bahkan saat berada di lingkungan sekolah atau rumah.

Dampak negatif judi online telah terlihat nyata dalam kehidupan sosial masyarakat di Desa Pendung Hiang. Beberapa masyarakat mengalami penurunan prestasi akademik yang signifikan dan menunjukkan perubahan perilaku yang mengkhawatirkan. Terdapat kasus-kasus dimana masyarakat mengambil uang orang tua tanpa izin, berbohong tentang kebutuhan sekolah, dan meminjam uang dari teman-teman untuk modal berjudi. Situasi ini telah menciptakan ketegangan dalam keluarga dan merusak hubungan antara masyarakat dengan orang tua mereka.

Sebagai respons terhadap situasi ini, beberapa kreator konten dakwah telah membuat dan menyebarkan konten digital bertema anti-judi melalui platform media sosial yang populer di kalangan masyarakat seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Namun, masih terdapat tantangan dalam penerimaan konten dakwah digital ini. Sebagian masyarakat masih menganggap konten dakwah kurang menarik dibandingkan konten hiburan lainnya, sementara pengaruh teman sebaya dalam mengajak bermain judi online masih sangat kuat.

Menurut (Rahman & Hidayat, 2024), konten dakwah digital yang membahas bahaya judi online dari perspektif Islam memiliki potensi besar sebagai upaya preventif dan kuratif. Penelitian mereka menunjukkan bahwa paparan konten dakwah digital yang konsisten dapat menurunkan ketertarikan

masyarakat terhadap judi online hingga 45%. Sejalan dengan ini, (Nugroho & Santoso, 2023) menegaskan pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dengan teknologi digital untuk menciptakan dampak positif bagi generasi muda.

Efektivitas platform media sosial dalam menyebarkan pesan dakwah anti-judi telah mendapat perhatian khusus dalam studi terbaru. Menurut (Wijaya & Kusuma, 2024), konten dakwah digital yang disebarakan melalui YouTube, Instagram, dan TikTok memiliki tingkat engagement 60% lebih tinggi dibandingkan metode dakwah konvensional di kalangan masyarakat. Format konten yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital menjadi kunci keberhasilan dalam mempengaruhi pola pikir dan perilaku target audiens.

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul **“Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh. Masyarakat yang dimaksud adalah individu berusia 12-60 tahun yang berdomisili di Desa Pendung Hiang.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah dalam penelitian ini terfokus pada pokok permasalahannya, penulis merasa perlu membatasi masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan kontribusi pada pengembangan teori komunikasi dakwah di era digital
- 2) Memperkaya kajian tentang efektivitas media digital dalam perubahan perilaku masyarakat
- 3) Mengembangkan model strategi dakwah digital yang efektif untuk isu-isu sosial kontemporer

b. Manfaat Praktis:

- 1) Bagi Da'i dan Content Creator: Memberikan insight tentang pengembangan konten dakwah digital yang efektif. Menyediakan data empiris tentang preferensi masyarakat terhadap konten dakwah digital
- 2) Bagi Masyarakat: Meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi online. Memberikan alternatif solusi untuk pencegahan judi online di kalangan masyarakat
- 3) Bagi Pemerintah: Menjadi referensi dalam pengembangan kebijakan pencegahan judi online.
- 4) Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi untuk penelitian terkait dakwah digital dan pencegahan perilaku menyimpang masyarakat. Memberikan data dasar untuk pengembangan penelitian serupa di wilayah lain

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konten Dakwah Digital

1. Definisi dan Peranannya

Konten dakwah digital merupakan penyampaian pesan-pesan agama Islam melalui media digital yang mencakup berbagai bentuk media komunikasi seperti teks, gambar, video, dan audio yang dapat diakses oleh audiens melalui platform digital. Penggunaan media digital dalam dakwah memberikan kemudahan dan kecepatan dalam menyebarkan pesan, serta mampu menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi muda yang lebih banyak menghabiskan waktu di media sosial dan platform digital lainnya (Syahrul, 2020). Dakwah dalam Islam memiliki tujuan untuk menyampaikan ajaran agama dengan cara yang bijaksana dan penuh kasih sayang, sebagaimana tertulis dalam Al-Qur'an (An-Nahl: 125), yang menyarankan untuk mengajak kepada jalan Allah dengan hikmah dan nasehat yang baik.

Konten dakwah digital bertujuan untuk memperkuat pemahaman agama di kalangan umat Islam, menyampaikan nilai-nilai moral, serta mengatasi berbagai tantangan sosial yang berkembang di masyarakat (Syahrul, 2020). Salah satu tantangan terbesar yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi adalah meningkatnya aksesibilitas terhadap perjudian daring (judi online), yang menawarkan keuntungan besar namun juga membawa dampak negatif bagi individu dan masyarakat. Dalam konteks ini, konten dakwah

digital bertema judi online berfungsi sebagai media untuk mengingatkan umat tentang bahaya yang ditimbulkan oleh praktik perjudian yang dapat merusak moral dan perekonomian keluarga. Peran dakwah digital ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan solusi dalam menghadapi permasalahan sosial ini dengan perspektif Islam yang jelas.

2. Dakwah Digital Bertema Judi Online: Perspektif Islam

Judi online, atau perjudian daring, menjadi fenomena sosial yang berkembang pesat dengan adanya platform digital yang memfasilitasi praktik ini. Dalam pandangan Islam, judi adalah salah satu perbuatan yang dilarang karena dapat merusak individu dan masyarakat. Dalam Surah Al-Ma'idah (5:90), Allah SWT dengan tegas melarang umat Islam untuk mendekati permainan yang mengandung unsur perjudian, karena dianggap sebagai perbuatan kotor dan dapat menyebabkan kerusakan dalam kehidupan pribadi dan sosial. Oleh karena itu, konten dakwah digital yang bertema judi online berfokus pada dua aspek utama: pertama, memberikan pemahaman tentang hukum haramnya judi dalam Islam, dan kedua, memberikan solusi atau alternatif kepada mereka yang sudah terlibat dalam perjudian online (Subhan, 2020).

Konten dakwah digital bertema judi online dapat berupa berbagai bentuk media, termasuk video ceramah, artikel, postingan di media sosial, dan infografis yang mengandung informasi mengenai larangan judi dalam Islam, bahaya kecanduan judi, serta cara-cara untuk keluar dari kecanduan tersebut. Pendekatan dakwah ini menggunakan teknik yang lebih modern dan sesuai

dengan kebutuhan zaman, dengan tujuan agar pesan dakwah dapat lebih mudah diterima oleh masyarakat, terutama di kalangan anak muda yang rentan terhadap pengaruh judi online melalui media sosial dan platform permainan daring. Dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan pendekatan yang lebih praktis, konten dakwah ini diharapkan dapat memberikan pencerahan dan mendorong individu untuk meninggalkan perilaku negatif tersebut (Andin, 2020).

3. Indikator Konten Dakwah Digital Bertema Judi Onlin

Menurut (Syahrul, 2020) ada beberapa indikator konten dakwah digital yang paling umum digunakan untuk menyampaikan pesan tentang bahaya judi online antara lain:

- a. Video Ceramah atau Tutorial: Video merupakan salah satu format konten yang paling banyak digunakan dalam dakwah digital karena sifatnya yang mudah dipahami dan menarik perhatian audiens. Video ceramah bertema judi online dapat menjelaskan larangan agama terhadap perjudian, serta dampak sosial dan psikologis yang ditimbulkan. Dalam video ini, pengkaji atau pendakwah dapat memaparkan bukti-bukti ilmiah dan hikmah-hikmah dari ajaran agama yang menekankan pentingnya menghindari perbuatan tersebut. Sebagaimana dijelaskan oleh Zulkarnain (2020), video dakwah sering kali lebih efektif dalam menarik perhatian audiens muda yang lebih cenderung mengonsumsi konten visual daripada teks. Video dapat dilengkapi dengan ilustrasi atau animasi yang membuat pesan dakwah menjadi lebih menarik dan mudah dicerna.

- b. **Infografis:** Infografis adalah representasi visual dari data dan informasi yang dibuat untuk mempermudah pemahaman topik tertentu. Konten dakwah berbentuk infografis dapat digunakan untuk menyampaikan data statistik tentang dampak perjudian online, baik dari sisi psikologis, sosial, maupun ekonomi. Infografis dapat menggabungkan gambar, teks, dan grafik untuk menggambarkan fakta-fakta secara menarik dan mudah dimengerti. Menurut Rahman (2021), penggunaan infografis dalam dakwah digital sangat efektif untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang ringkas dan visual. Ini sangat cocok untuk audiens yang memiliki waktu terbatas namun membutuhkan informasi yang cepat dan jelas.
- c. **Artikel dan Postingan Media Sosial:** Artikel atau postingan di media sosial adalah bentuk konten dakwah yang lebih sederhana dan mudah diakses oleh audiens. Konten ini dapat mengandung nasihat, hikmah, dan penjelasan tentang haramnya judi online dalam Islam serta ajakan untuk menghindari praktik tersebut. Postingan ini bisa disebarluaskan secara luas melalui platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, atau WhatsApp. Konten berbentuk artikel memiliki keuntungan karena dapat lebih mendalam dalam menyampaikan informasi. Misalnya, artikel dapat membahas sisi-sisi lain dari dampak judi online yang lebih luas, seperti pengaruh terhadap kesehatan mental, keuangan, dan hubungan keluarga. Dalam hal ini, penyampaian pesan dilakukan dengan cara yang lebih tertulis dan terstruktur (Murtadho, 2020).

d. Podcast dan Audio: Podcast menjadi salah satu platform yang semakin populer, di mana dakwah digital dapat disampaikan melalui rekaman audio yang bisa didengarkan kapan saja dan di mana saja. Podcast dakwah bertema judi online dapat berisi ceramah, wawancara, atau diskusi dengan para ahli yang membahas dampak judi online serta cara-cara menghindarinya. Format ini memberikan kesempatan untuk menyampaikan pesan secara lebih interaktif dan personal. Podcast juga memungkinkan para pendakwah untuk menyampaikan narasi yang lebih panjang dan diskusi mendalam tentang topik tertentu. Berdasarkan penelitian oleh Iqbal (2022), podcast dakwah memungkinkan pendengar untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas melalui dialog antara para narasumber, yang membuat konten lebih beragam dan informatif.

4. Konten Dakwah Digital sebagai Solusi Sosial

Selain mengedukasi tentang larangan agama terhadap perjudian online, konten dakwah digital bertema ini juga berfungsi sebagai solusi untuk membantu mereka yang terjerat dalam perjudian. Dakwah tidak hanya berfokus pada aspek pencegahan, tetapi juga pada penyembuhan dan pemulihan. Konten dakwah digital dapat menyediakan alternatif solusi untuk kecanduan judi online, seperti memberikan tips untuk mengelola kecanduan, memperkenalkan konseling, atau menyediakan informasi tentang kelompok pendukung.

Lebih lanjut, dakwah digital juga dapat berfungsi untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya mental dan spiritual yang sehat. Pendekatan dakwah yang berfokus pada nilai-nilai positif dan solusi praktis dapat membantu

individu untuk lebih memahami bagaimana menghadapi tantangan sosial tanpa bergantung pada perilaku yang merusak, seperti judi online (Abdullah, 2021).

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa konten dakwah digital bertema judi online memiliki peran yang sangat vital dalam memberikan edukasi, meningkatkan kesadaran, dan menawarkan solusi bagi masyarakat yang terjebak dalam praktik perjudian online. Konten dakwah digital dapat disampaikan dalam berbagai bentuk yang sesuai dengan kebutuhan audiens, seperti video ceramah, infografis, artikel, dan podcast. Konten tersebut tidak hanya memberikan informasi mengenai hukum haramnya judi dalam Islam, tetapi juga membantu masyarakat untuk memahami dampak sosial, psikologis, dan finansial dari perjudian online. Lebih dari itu, konten dakwah ini berfungsi untuk menyediakan alternatif solusi dan mendukung pemulihan bagi mereka yang sudah terjebak dalam kecanduan judi.

Dalam perkembangan dakwah digital, penting untuk terus menyesuaikan konten dengan teknologi terbaru dan preferensi audiens yang lebih muda, yang lebih sering mengakses informasi melalui media sosial dan platform digital lainnya. Oleh karena itu, pengembangan konten dakwah digital harus dilakukan dengan pendekatan yang kreatif, menarik, dan relevan agar pesan dakwah dapat diterima dengan baik oleh audiens yang lebih luas. Dengan demikian, dakwah digital dapat menjadi alat yang efektif untuk menyebarkan pesan agama dan sekaligus menangani fenomena sosial yang merugikan seperti judi online.

5. Peran Media Sosial dalam Penyebaran Dakwah Digital Bertema Judi Online

Media sosial telah menjadi salah satu alat yang sangat efektif dalam menyebarkan informasi, termasuk konten dakwah. Platform seperti Instagram, YouTube, Facebook, Twitter, dan TikTok memungkinkan pesan-pesan dakwah disebarkan dengan cepat dan efisien ke audiens yang lebih luas, tanpa batasan geografis. Hal ini sangat penting dalam konteks dakwah digital bertema judi online, karena platform ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tentang bahaya judi online kepada audiens yang sangat rentan, terutama masyarakat dan orang dewasa muda yang sering terpapar iklan perjudian di internet.

Konten dakwah digital bertema judi online yang disebarkan melalui media sosial dapat dikemas dalam bentuk visual seperti video pendek, meme edukatif, atau postingan yang berisi kutipan Al-Qur'an atau hadits yang mengingatkan tentang larangan judi dalam Islam. Dakwah semacam ini memiliki daya tarik yang lebih besar karena lebih mudah dipahami dan diterima oleh audiens yang lebih muda dan lebih aktif di media sosial. Sebagai contoh, video dakwah yang mengedukasi tentang bahaya judi online, disertai dengan ajakan untuk hidup sehat dan menjaga iman, dapat lebih mudah menyentuh hati dan menggugah kesadaran audiens, yang mungkin tidak akan tertarik dengan ceramah formal yang panjang atau teks yang terlalu berat (Abdullah, 2021).

Konten dakwah digital bertema judi online memainkan peran yang sangat penting dalam memberikan pemahaman dan solusi terhadap fenomena perjudian daring yang berkembang di masyarakat. Dakwah digital, yang menggunakan berbagai media dan platform online, dapat menyampaikan pesan-pesan agama

secara efektif dan efisien kepada audiens yang lebih luas. Melalui konten dakwah ini, masyarakat diberikan pengetahuan tentang hukum haramnya judi dalam Islam, serta bahaya sosial dan psikologis yang ditimbulkan dari perjudian online. Konten dakwah ini juga memberikan alternatif solusi bagi mereka yang terjerat dalam praktik judi daring, dengan mengajarkan cara-cara untuk mengatasi kecanduan dan kembali ke jalan yang benar.

Dengan berkembangnya teknologi digital, dakwah digital menjadi alat yang sangat powerful dalam mencegah kerusakan sosial yang ditimbulkan oleh judi online. Pendekatan ini tidak hanya mengandalkan aspek penyampaian pesan agama, tetapi juga memberikan edukasi praktis kepada Masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan mental dan spiritual, serta memperkuat nilai-nilai sosial yang positif. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan konten dakwah digital yang sesuai dengan kebutuhan dan tantangan zaman, agar pesan dakwah dapat terus relevan dan diterima dengan baik oleh berbagai kalangan masyarakat.

B. Penurunan Partisipasi Judi Online

1. Definisi Penurunan Partisipasi Judi Online

Penurunan partisipasi judi online merujuk pada berkurangnya jumlah individu yang terlibat dalam aktivitas perjudian melalui platform digital. Fenomena ini dapat diukur melalui berbagai indikator, seperti penurunan jumlah pengguna aktif, frekuensi akses ke situs judi online, serta volume transaksi keuangan yang terkait dengan aktivitas tersebut. Menurut Widyanto dan Griffiths (2011), partisipasi dalam judi online dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti

aksesibilitas, anonimitas, dan ketersediaan waktu luang. Oleh karena itu, penurunan partisipasi dapat terjadi akibat perubahan dalam faktor-faktor tersebut, seperti peningkatan regulasi, kampanye edukasi, atau perubahan sosial yang mengurangi daya tarik judi online.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Judi Online

Penurunan partisipasi judi online dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain:

1. Regulasi dan Penegakan Hukum

Pemerintah yang menerapkan regulasi ketat dan penegakan hukum yang efektif terhadap situs judi online dapat mengurangi aksesibilitas dan partisipasi masyarakat dalam aktivitas tersebut. Sebagai contoh, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Indonesia mencatat penurunan akses masyarakat ke situs judi online hingga 50% setelah melakukan pemblokiran terhadap lebih dari 2,6 juta situs judi online per Juli 2024 (Katadata.co.id, 2024).

2. Kampanye Edukasi dan Kesadaran Masyarakat

Upaya edukasi yang meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko dan dampak negatif judi online dapat menurunkan partisipasi. Menurut penelitian oleh Sulaiman (2020), perilaku judi online pada masyarakat dapat diminimalisir melalui pendidikan yang tepat mengenai bahaya dan konsekuensi dari aktivitas tersebut.

3. Perubahan Sosial dan Ekonomi

Perubahan dalam kondisi sosial dan ekonomi, seperti peningkatan kesempatan kerja atau aktivitas produktif lainnya, dapat mengurangi waktu luang yang tersedia untuk berjudi online, sehingga menurunkan partisipasi. Selain itu, peningkatan literasi digital dan finansial juga dapat membuat individu lebih berhati-hati dalam menggunakan internet dan melakukan transaksi online.

Penurunan partisipasi judi online merupakan hasil dari kombinasi berbagai faktor, termasuk regulasi pemerintah, edukasi masyarakat, dan perubahan sosial-ekonomi. Upaya terpadu yang melibatkan penegakan hukum yang tegas, kampanye edukasi yang efektif, serta peningkatan kesejahteraan sosial dan ekonomi masyarakat dapat secara signifikan mengurangi partisipasi dalam judi online. Penting bagi pemerintah dan pemangku kepentingan lainnya untuk terus memonitor dan menyesuaikan strategi dalam menghadapi dinamika judi online yang terus berkembang.

3. Indikator Penurunan Partisipasi Judi Online

Menurut Azis (2021) bahwa penurunan partisipasi dalam judi online dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator yang mencerminkan berkurangnya keterlibatan individu dalam aktivitas tersebut. Berikut adalah beberapa indikator utama yang dapat digunakan untuk mengukur penurunan partisipasi judi online:

a. Penurunan Jumlah Pengguna Aktif

Salah satu indikator utama adalah berkurangnya jumlah individu yang secara aktif terlibat dalam platform judi online. Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa jumlah deposit masyarakat pada situs judi online menurun signifikan menjadi Rp34,49 triliun, yang mencerminkan penurunan partisipasi pengguna

b. Penurunan Volume Transaksi Keuangan

Berkurangnya total nilai transaksi yang dilakukan melalui platform judi online juga menjadi indikator penting. Menurut laporan PPATK, terjadi penurunan jumlah deposit masyarakat di situs judi online sebesar Rp34,49 triliun, yang menunjukkan penurunan aktivitas finansial terkait judi online

c. Penurunan Frekuensi Akses ke Situs Judi Online

Berkurangnya frekuensi kunjungan atau akses ke situs-situs judi online oleh pengguna dapat menjadi indikator penurunan partisipasi. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mencatat penurunan akses masyarakat ke situs judi online hingga 50%, yang menunjukkan berkurangnya minat atau keterlibatan pengguna

d. Penurunan Jumlah Pendaftaran Pengguna Baru

Berkurangnya jumlah pendaftaran atau registrasi pengguna baru pada platform judi online menandakan penurunan minat masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Meskipun data spesifik mengenai

pendaftaran pengguna baru tidak tersedia dalam sumber yang ada, penurunan indikator lain seperti jumlah pengguna aktif dan volume transaksi dapat mengindikasikan tren serupa.

e. Penurunan Aktivitas Promosi dan Iklan Judi Online

Berkurangnya intensitas promosi atau iklan terkait judi online, baik di media sosial maupun platform digital lainnya, dapat mencerminkan penurunan partisipasi. Hal ini mungkin disebabkan oleh pengetatan regulasi atau penurunan permintaan dari konsumen. Namun, data spesifik mengenai penurunan aktivitas promosi tidak tersedia dalam sumber yang ada.

C. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan topik Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh, antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) dengan judul "*Pengaruh Konten Dakwah Digital Terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat dalam Menghindari Judi Online*" yang diterbitkan di *Jurnal Komunikasi dan Penyuluhan* Vol. 12, No. 2 (ISSN: 2548-7359). Penelitian ini mengangkat masalah peran dakwah digital dalam mengubah perilaku masyarakat yang terlibat dalam judi online. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan masyarakat di kota besar sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten dakwah

digital memiliki pengaruh signifikan dalam mengurangi frekuensi partisipasi masyarakat dalam judi online. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti dalam hal topik mengenai pengaruh dakwah digital terhadap partisipasi judi online pada masyarakat, namun berbeda dalam hal konteks geografi, karena penelitian ini dilakukan di kota besar, sementara penelitian peneliti dilakukan di desa Pendung Hiang, yang mungkin memiliki karakteristik sosial dan budaya yang berbeda.

Penelitian oleh Azis (2021) dengan judul "*Efektivitas Konten Dakwah Digital dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Mengenai Bahaya Judi Online*", yang diterbitkan dalam *Jurnal Studi Islam dan Teknologi* Vol. 15, No. 1 (ISSN: 2301-5309). Penelitian ini juga mengkaji konten dakwah digital yang bertema judi online, dengan tujuan untuk menganalisis kesadaran masyarakat terhadap dampak buruk judi online. Metode yang digunakan adalah survei dengan kuesioner dan wawancara, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat yang terpapar dengan konten dakwah digital menunjukkan peningkatan kesadaran dan pengurangan minat terhadap judi online. Persamaannya dengan penelitian peneliti terletak pada pengaruh dakwah digital terhadap masyarakat dan judi online. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang lebih menekankan pada kesadaran masyarakat, sedangkan penelitian peneliti lebih fokus pada penurunan partisipasi judi online. Selain itu, penelitian ini lebih umum dan tidak membatasi pada wilayah tertentu, sedangkan penelitian peneliti dilakukan di desa tertentu dengan pendekatan yang lebih lokal.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2022) dengan judul "*Peran Media Dakwah Digital dalam Menurunkan Kecenderungan Perilaku Judi Online di Kalangan Masyarakat*" yang diterbitkan di *Jurnal Komunikasi Islam* Vol. 19, No. 4 (ISSN: 2087-2559). Penelitian ini meneliti efektivitas media dakwah digital dalam menurunkan kecenderungan judi online pada masyarakat. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus pada kelompok masyarakat di lingkungan pesantren yang sering mengakses media dakwah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dakwah digital memiliki dampak positif dalam mengurangi kecenderungan masyarakat terhadap judi online, terutama ketika pesan dakwah dikemas dengan pendekatan yang relevan dan menarik bagi masyarakat. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti dalam konteks fokus pada pengaruh dakwah digital terhadap perilaku masyarakat terkait judi online. Namun, perbedaannya terletak pada sampel penelitian yang diambil dari kalangan pesantren, sementara Anda mengambil sampel dari desa dengan konteks sosial yang berbeda.

Semua penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti dalam hal fokus utama pada pengaruh konten dakwah digital terhadap penurunan partisipasi judi online pada masyarakat. Ketiga penelitian tersebut juga mengkaji dampak positif dari dakwah digital dalam mengurangi perilaku negatif seperti judi online di kalangan masyarakat. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan. Penelitian pertama lebih menekankan pada perubahan perilaku masyarakat di kota besar, sementara

penelitian peneliti dilakukan di desa Pendung Hiang dengan karakteristik sosial dan budaya yang lebih spesifik. Penelitian kedua lebih fokus pada peningkatan kesadaran masyarakat, sedangkan penelitian peneliti menitikberatkan pada penurunan partisipasi judi online secara langsung. Penelitian ketiga, meskipun memiliki fokus yang sama, dilakukan pada kalangan pesantren, yang dapat berbeda dalam hal dinamika sosial dan karakteristik audiens yang diteliti, sedangkan penelitian peneliti lebih bersifat lokal dan lebih berfokus pada konteks desa.

D. Kerangka Konseptual

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam metode penyampaian dakwah Islam, khususnya dalam upaya mengatasi permasalahan sosial seperti judi online di kalangan masyarakat. Konten dakwah digital bertema anti-judi online hadir sebagai respons terhadap meningkatnya partisipasi masyarakat dalam aktivitas perjudian digital. Fenomena ini menjadi perhatian khusus di Desa Pendung Hiang, Kecamatan Tanah Kampung, Kota Sungai Penuh, dimana akses internet yang semakin mudah telah membuka peluang bagi masyarakat untuk terlibat dalam praktik judi online.

Menurut teori komunikasi dakwah yang dikemukakan oleh Rahman (2024), efektivitas dakwah digital bergantung pada tiga komponen utama: relevansi konten, ketepatan medium penyampaian, dan kesesuaian dengan karakteristik target audiens. Dalam konteks penelitian ini, konten dakwah digital bertema judi online dirancang dengan mempertimbangkan ketiga aspek tersebut untuk

mencapai dampak optimal dalam menurunkan partisipasi judi online di kalangan masyarakat.

Proses penurunan partisipasi judi online melalui konten dakwah digital dapat dijelaskan melalui teori perubahan perilaku yang dikembangkan oleh Hidayat (2023). Teori ini menjelaskan bahwa perubahan perilaku terjadi melalui tiga tahap: kesadaran (*awareness*), pemahaman (*understanding*), dan tindakan (*action*). Konten dakwah digital bertema anti-judi online berperan dalam membangun kesadaran tentang bahaya judi, memberikan pemahaman dari perspektif agama, dan mendorong tindakan nyata untuk menghindari praktik judi online.

Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas konten dakwah digital dalam menurunkan partisipasi judi online mencakup kualitas konten, intensitas paparan, dan dukungan lingkungan sosial. Menurut teori dampak media sosial yang dikemukakan oleh Nugroho (2024), konten yang dikemas secara menarik dan interaktif memiliki potensi lebih besar untuk mempengaruhi perilaku target audiens. Intensitas paparan konten dakwah digital juga berperan penting dalam membentuk pemahaman dan kesadaran yang berkelanjutan.

Penelitian ini menganalisis hubungan kausal antara paparan konten dakwah digital bertema anti-judi online dengan tingkat partisipasi masyarakat dalam aktivitas judi online. Variabel independen berupa konten dakwah digital diukur melalui indikator frekuensi paparan, tingkat engagement, dan pemahaman terhadap pesan dakwah. Sementara variabel dependen yaitu partisipasi judi

online diukur melalui indikator frekuensi bermain judi, jumlah waktu yang dihabiskan, dan jumlah uang yang dipertaruhkan.

Berdasarkan kerangka berpikir ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan pemahaman komprehensif tentang bagaimana konten dakwah digital dapat efektif menurunkan partisipasi judi online di kalangan masyarakat Desa Pendung Hiang. Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi dasar pengembangan strategi dakwah digital yang lebih efektif dalam mengatasi permasalahan sosial di era digital, khususnya dalam konteks pencegahan dan penanggulangan judi online di kalangan masyarakat.

Berdasarkan kerangka teoritis di atas maka dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2018).

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : r = 0$: Tidak terdapat Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh

$H_a : r \neq 0$: Terdapat Pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang dapat diinput ke dalam skala pengukuran statistik. Menurut sugiyono metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018).

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis dan mengukur secara statistik Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh. Penggunaan metode kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data numerik yang dapat diukur dan dianalisis menggunakan teknik statistik, sehingga dapat menghasilkan temuan yang objektif dan terukur.

Analisa kuantitatif pada penelitian ini diperlukan guna memberikan gambaran hasil penelitian, selanjutnya guna memperkuat adanya suatu pengaruh antar variabel, maka memerlukan pembuktian analisa dilakukan terhadap jawaban hasil angket yang disebarakan kepada responden. Penelitian

ini bertujuan untuk mencari penjelasan tentang pengukuran Pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh.

B. Definisi Operasional Variabel

Menurut (Saifuddin, 2021) mengemukakan bahwa variabel adalah objek penelitian, atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Jadi yang menjadi variabel dalam penelitian ini ada dua variabel meliputi:

1. Variabel Independen (Variabel bebas) dalam penelitian ini adalah Dakwah Digital Bertema Judi Online (X).
2. Variabel Dependen (Variabel terikat) dalam penelitian ini adalah Penurunan Partisipasi Judi Online (Y).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2018) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Maka populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh.

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel ini diambil

karena penelitian ini tidak mungkin diteliti seluruh anggota populasi konsumen (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian sampel yang digunakan rumus slovin untuk mengetahui jumlah pengambilan sampel.

$$\frac{N}{n} = \frac{1}{1 + N \cdot e^2}$$

Dimana :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e^2 = persentase kesalahan yang diinginkan atau ditolerir dengan populasi presisi 10%. Sugiyono, 2018).

Sehingga sampel dapat dihitung dengan cara:

$$n = \frac{763}{1 + 763(0,1)^2}$$

$$n = \frac{763}{8,63}$$

$$n = 88,4 = 88 \text{ (dibulatkan)}$$

Hasil dari perhitungan diatas menunjukkan jumlah sampel adalah 88 orang.

D. Jenis Data

1. Data Primer

Data primer adalah Data primer adalah data dimana diperoleh secara langsung dari objek penelitian, jadi dapat dikatakan bahwa data primer merupakan data yang langsung mengetes mereka (Mahmud,

2017). Data primer secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menyebarkan angket penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat (Desiana,2012). Sumber data sekunder yaitu data pendukung yang berasal dari seminar, Jurnal, Artikel, buku-buku maupun literatur lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan analisis dokumen dan wawancara. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Kuesioner atau Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik angket ini digunakan untuk mengungkapkan data tentang variabel pengukuran Pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat.

Pemberian skor dalam kuesioner ini menggunakan pengukuran skala LIKERT, yaitu skala yang berisi lima tingkat preferensi jawaban dengan pilihan sebagai berikut:

Tabel 3.2 : Daftar Bobot Penilai Setiap Pertanyaan

Alternatif Jawaban	Sifat Pertanyaan
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa daftar skor jawaban pertanyaan dari kuisioner yaitu jika alternatif jawabannya Sangat Setuju (SS) maka skor yang diberikan adalah 4, Jika alternatif jawabannya Setuju (S) maka skor yang diberikan adalah 3, Jika alternatif jawabannya Tidak Setuju (TS) maka skor yang diberikan adalah 2, dan jika alternatif jawabannya Sangat Tidak Setuju (STS) maka skor yang diberikan adalah 1 (Idrus,2014).

b. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengukuran Pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat. Dalam Teknik ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dokumen-dokumen. Dokumen tersebut digunakan sebagai sumber data untuk menafsirkan hasil penelitian. Dokumen tersebut berkaitan dengan peristiwa atau aktivitas tertentu yang diperoleh dari hasil secara tertulis, tergambar maupun tercetak.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu adalah angket atau kuesioner. Angket merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang dikirimkan kepada responden. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala dengan jenis *Rating Scale* (Likert Scale).

Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu kejadian atau keadaan sosial, dimana variabel diukur dijabarkan menjadi indikator variabel kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item pertanyaan (Riduwan,2014).

Dalam skala ini responden diminta menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap item pertanyaan dengan memilih satu dari lima pilihan yang tersedia, yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang

instrumen yang telah disusun itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang dan umumnya mereka yang telah bergelar doktor sesuai dengan lingkup yang diteliti.

Menurut (Idrus,2014) uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan computer melalui program *SPSS (Statistical product servis solusion)* versi 25.00.

- a. Jika $r_0 > r_{tabel}$: instrumen dikatakan valid.
- b. Jika $r_0 < r_{tabel}$: instrumen dikatakan tidak valid.

Uji validitas instrumen digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum y)(\sum x)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien

n = Jumlah Responden

x = Variabel Bebas

y = Variabel Terikat

Distribusi (Tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk = n-2). Kaedah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid (Sugiyono,2018).

2. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner

dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Kuesioner dikatakan reliable apabila memiliki nilai cronbach alpha > 0,6. Adapun cara yang ditempuh untuk menguji kehandalan instrumen ini adalah dengan menggunakan rumus alpha, karena untuk mencari realibilitas soal dalam bentuk angket digunakan rumus *cronbach alpha*, rumus ini digunakan dengan menggunakan bantuan program *SPSS* versi 25.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum Si^2}{st^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Realibilitas

K = Banyaknya item

$\sum Si^2$ = Jumlah Varian setiap item

St^2 = Varians Total

Kriteria keputusannya adalah sebagai berikut:

- a. Alpha < Standardized item alpha = reliabel
- b. Alpha > Standardized item alpha = tidak reliabel

Atau Alpha > r_{tabel} reliabel, dan < r_{tabel} = tidak reliable.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah indikator pertanyaan kuesioner yang digunakan reliabel atau handal sebagai alat ukur variabel. Pengujian reliabilitas seluruh item pertanyaan dilakukan dengan menggunakan uji statistik alpha-Cronbach. Suatu instrumen penelitian dapat dinyatakan reliabel jika koefisien reabilitas (nilai alpha-Cronbach) lebih besar dari 0,6 (Hamidi, 2018). Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan

dengan menggunakan teknik *formula alpha cronbach* dan dengan menggunakan program SPSS 20 *for window*.

Rumus

$$\alpha = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 xi}{\sigma^2 x} \right]$$

Keterangan:

α = *Cronbach's coefficient alpha*

K = Banyaknya butir pertanyaan

Σ = Total dari varian

$\sum \sigma^2 xi$ = total dari varian masing-masing pecahan

$\sigma^2 x$ = varian dari total skor x 2.

H. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Pemilihan jenis uji parametrik atau non parametrik dalam pengujian hipotesis sangat berhubungan dengan distribusi data populasi yang akan diuji. Bila distribusi data populasi yang akan diuji berbentuk normal, maka proses pengujian dapat digunakan dengan pendekatan uji statistik parametrik. Sedangkan bila distribusi data tidak normal atau tidak diketahui distribusinya maka dapat digunakan pendekatan uji statistik non parametrik (Ghozali, 2020).

Untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data, dilakukan uji normalitas. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas adalah program SPSS 25.0 *for windows*: uji *Kolmogorov Smirnov*. Pengambilan keputusan pada *Kolmogorov Smirnov* berpedoman pada jika nilai

signifikansi (sig.) < 0,05, artinya data bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05, berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Munawaroh., 2013).

2. Deskripsi Data dengan Pendekatan Kuantitatif.

Skor ideal yang dikemukakan oleh Syarbaini Saleh yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Rumus Norma Kategorisasi Pencapaian Responden

No	Rumus Norma	Kategorisasi
1.	$\geq ST - I$	Sangat Tinggi
2.	$(ST-2I) - (ST - I)$	Tinggi
3.	$(ST-3I) - (ST - 2I)$	Sedang
4.	$(ST - 4I) - (ST - 3I)$	Rendah
5.	$\leq ST - 4I$	Sangat Rendah

Sumber: (Saleh, 2018)

Untuk menghitung rentangan data atau menghitung interval, diperoleh dari rumus berikut:

$$I = (ST - SR) : k$$

Keterangan:

ST = Skor Tertinggi

SR = Skor Terendah

I = Interval

K = Jumlah Kelas (Sugiyono, 2017)

$$P = \frac{F}{N} 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah subjek (Sugiyono, 2018)

3. Analisa Regresi Linier Berganda

a. Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan bantuan aplikasi spss. Hipotesis merupakan praduga ataupun asumsi sementara yang harus diuji melalui data atau fakta yang diperoleh dengan melakukan penelitian (Sugiyono, 2015). Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dengan tingkat signifikansi 5% yaitu (Ghozali, 2018):

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh positif secara signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka ada pengaruh positif secara signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

Untuk uji hipotesis dilakukan dengan beberapa uji berikut ini:

Menurut Sugiyono (2018) analisis regresi linier sederhana adalah didasarkan pada hubungan fungsional dengan satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji sifat hubungan sebab-akibat antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) yang diformulasikan dalam bentuk persamaan. Analisis Regresi Sederhana adalah sebuah metode pendekatan untuk pemodelan hubungan antara satu variabel dependen dan satu variabel independen.

Dalam Analisis Regresi Sederhana, hubungan antara variabel bersifat linier, di mana perubahan pada variabel X akan diikuti oleh perubahan pada variabel Y secara tetap. Sementara pada hubungan non-

linier, perubahan variabel X tidak diikuti dengan perubahan variabel Y secara proporsional. Analisis Regresi Sederhana merupakan salah satu teknik analisis yang luas pemakaiannya (Sugiyono, 2016,).

Dalam penelitian ini, uji regresi linear sederhana bertujuan untuk menganalisis pengaruh setiap variabel independen yaitu Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh. Analisis ini akan menghasilkan persamaan matematis yang menggambarkan hubungan sebab-akibat antara masing-masing variabel independen dengan variabel dependen.

Melalui uji ini, peneliti dapat mengetahui seberapa besar perubahan yang terjadi pada Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh ketika terjadi perubahan pada setiap variabel independen secara terpisah. Hasil analisis akan menunjukkan koefisien regresi yang menggambarkan besarnya pengaruh dan arah hubungan (positif atau negatif) antara setiap variabel independen dengan komitmen guru, serta tingkat signifikansi yang menunjukkan apakah pengaruh tersebut bermakna secara statistik.

Dalam penelitian ini teknik analisa data yang digunakan adalah Regresi Linear Berganda dengan penyelesaian menggunakan SPSS Versi 25.00. Model persamaan untuk analisa regresi berganda adalah

$$Y = a + bx + e$$

Dimana:

- Y : Variabel Dependen
a : Konstanta
X : Variabel Independen
b : Koefisien regresi
e : *error*

b. Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinasi sebagai berikut :

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

r = Koefisien Korelasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan persepsi jawaban konsumen yang menggunakan 88 orang responden serta masing-masing jawaban responden dibedakan atas 4 (empat) kategori yaitu jenis kelamin atau gender, Tingkat pendidikan atau jenjang pendidikan dan usia. Rinciannya adalah sebagai berikut:

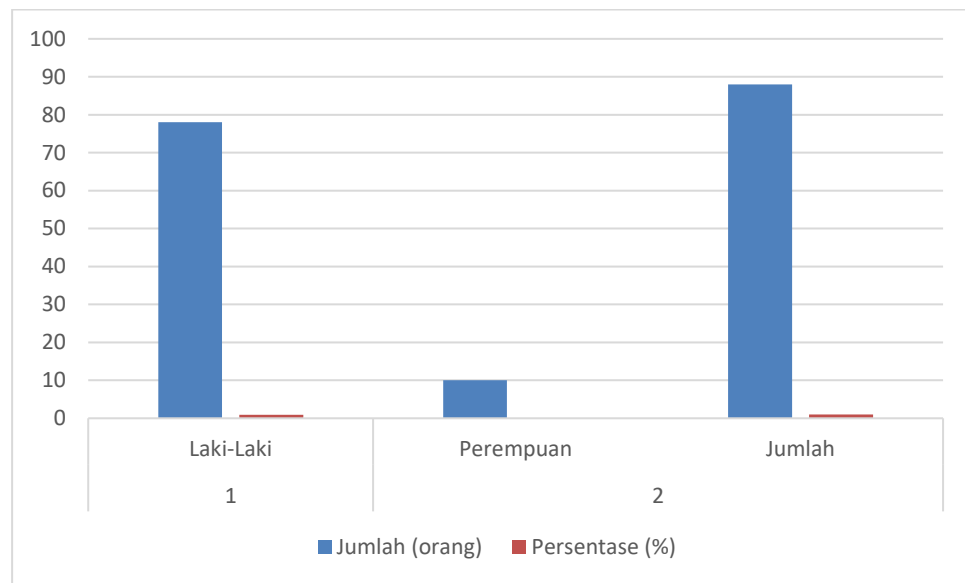
a. Responden Menurut Jenis Kelamin

Berikut ini keadaan Pada Masyarakat masyarakat Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh berdasarkan jenis kelamin, dapat digambarkan dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2
Keadaan Responden Menurut Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Laki-Laki	78	88,6%
2	Perempuan	10	11,4%
	Jumlah	88	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2025, Pada lampiran 6



Tabel 4.2 dan grafik di atas menunjukkan distribusi responden berdasarkan jenis kelamin. Dari total 88 responden, 78 orang (88,6%) adalah laki-laki, sementara 10 orang (11,4%) adalah perempuan.

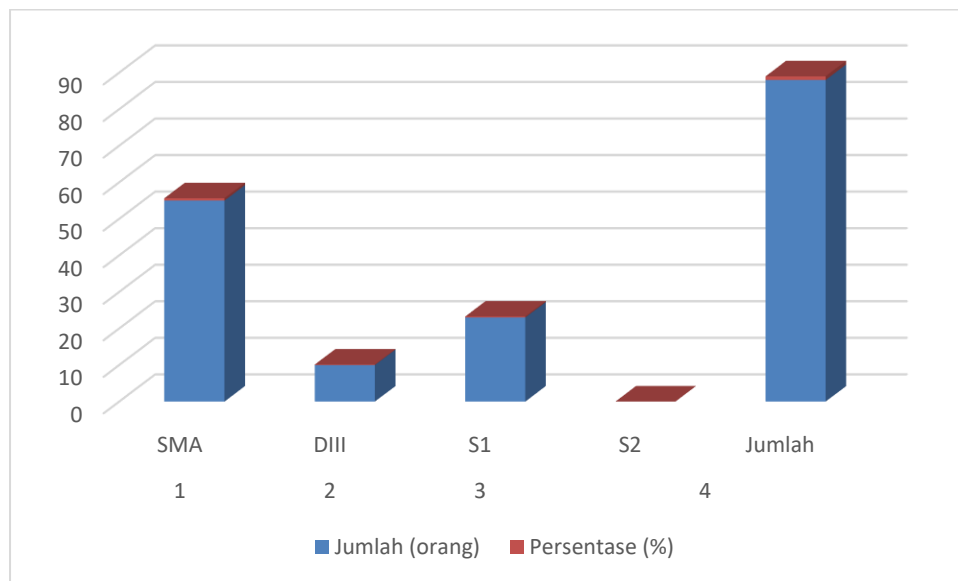
b. Responden Menurut Tingkat Pendidikan

Keadaan masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh jika dilihat dari tingkat pendidikan formal, dapat digambarkan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3
Keadaan Responden Menurut Tingkat Pendidikan Terakhir

No	Pendidikan Terakhir	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	SMA	55	63%
2	DIII	10	11,36%
3	S1	23	26,14%
4	S2	0	0%
	Jumlah	88	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2025, Pada lampiran 6



Tabel 4.3 dan grafik di atas menggambarkan keadaan masyarakat berdasarkan tingkat pendidikan terakhir. Mayoritas responden, yaitu 55 orang (63%), memiliki tingkat pendidikan terakhir SMA. Sementara 23 orang (26,14%) memiliki pendidikan S1 dan 10 orang (11,36%) memiliki pendidikan DIII. Tidak ada responden yang memiliki pendidikan S2. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Pendung Hiang memiliki pendidikan formal yang cukup tinggi, tetapi masih dominan pada jenjang SMA.

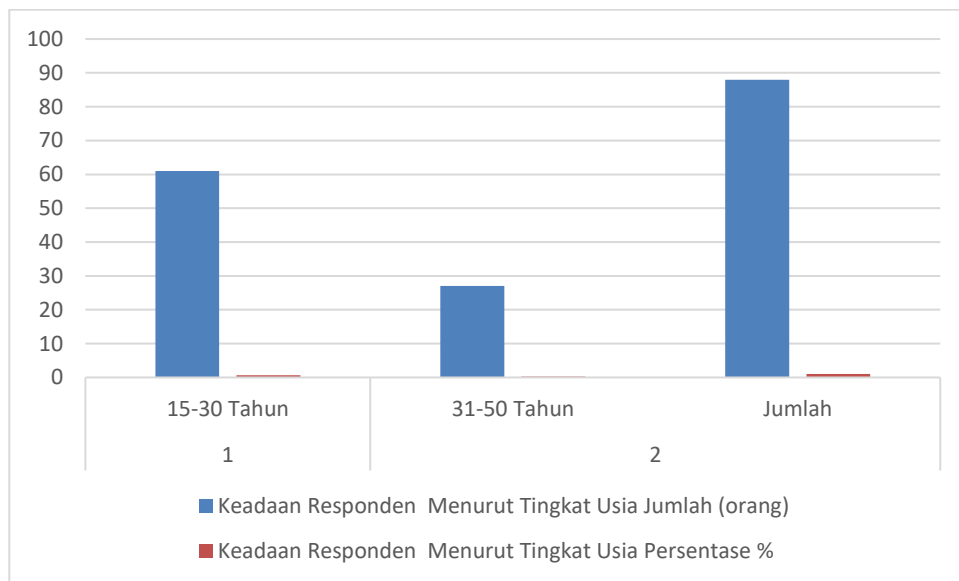
c. Responden Menurut Tingkat Usia

Berikut ini dapat dilihat keadaan masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh berdasarkan Tingkat Usia sebagaimana pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Keadaan Responden Menurut Tingkat Usia

No	Tingkat Usia	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	15-30	61	69,3%
2	31-90	27	30,7%
	Jumlah	88	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2025, lampiran 6



Berdasarkan analisis Tabel 4.4 mengenai keadaan responden menurut tingkat usia, terdapat ketidaksesuaian antara data yang disajikan dalam tabel dengan penjelasan yang diberikan di bawahnya. Dalam tabel tersebut terlihat bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 15-30 tahun dengan jumlah 61 orang yang merepresentasikan 69,3% dari total responden, sedangkan responden dengan rentang usia 31-90 tahun berjumlah 27 orang atau sebesar 30,7% dari keseluruhan responden yang berjumlah 88 orang.

Data ini menunjukkan bahwa kelompok usia muda (15-30 tahun) mendominasi komposisi responden dalam penelitian ini dengan persentase yang signifikan yaitu hampir mencapai 70% dari total sampel. Sebaliknya, kelompok

usia yang lebih dewasa (31-90 tahun) hanya mencakup kurang dari sepertiga bagian dari total responden. Distribusi usia seperti ini mengindikasikan bahwa penelitian ini lebih banyak melibatkan responden dari generasi muda yang kemungkinan besar memiliki karakteristik dan perilaku yang berbeda dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih senior.

d. Data Pengguna Judi Online Berdasarkan Tingkat Usia

Tabel 4.5. Data Pengguna Judi Online Berdasarkan Tingkat Usia

No	Tingkat Usia	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	15–30 tahun	57	80,3%
2	31–90 tahun	14	19,7%
	Jumlah	71	100%

Tabel 4.5 di atas menunjukkan distribusi data mengenai jumlah masyarakat yang terindikasi sebagai pemain judi online di Desa Pendung Hiang. Dari total 71 orang yang teridentifikasi, sebanyak 57 orang (80,3%) berada pada rentang usia 15–30 tahun, sedangkan 14 orang (19,7%) berada pada rentang usia 31–90 tahun. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas pelaku judi online berasal dari kelompok usia muda.

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas di gunakan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan sudah bisa mengukur apa yang hendak diukur dalam penelitian. Sampel yang digunakan dalam uji kuesioner berjumlah 30 orang. Hasil perhitungan uji validitas kuesioner disajikan pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Variabel X

Nomor Item	R hitung	> <	R Tabel	Keterangan
1	0,625	>	0,361	Valid
2	0,866	>	0,361	Valid
3	0,467	>	0,361	Valid
4	0,642	>	0,361	Valid
5	0,475	>	0,361	Valid
6	0,538	>	0,361	Valid
7	0,399	>	0,361	Valid
8	0,625	>	0,361	Valid
9	0,625	>	0,361	Valid
10	0,853	>	0,361	Valid
11	0,846	>	0,361	Valid
12	0,850	>	0,361	Valid

Sumber : Data yang diolah dengan SPSS 25. 2022,

Variabel Y				
Nomor Item	R hitung	> <	R Tabel	Keterangan
1	0,642	>	0,361	Valid
2	0,763	>	0,361	Valid
3	0,642	>	0,361	Valid
4	0,475	>	0,361	Valid
5	0,538	>	0,361	Valid
6	0,642	>	0,361	Valid
7	0,379	>	0,361	Valid
8	0,747	>	0,361	Valid
9	0,467	>	0,361	Valid
10	0,625	>	0,361	Valid
11	0,530	>	0,361	Valid
12	0,563	>	0,361	Valid
13	0,525	>	0,361	Valid
14	0,862	>	0,361	Valid
15	0,840	>	0,361	Valid

Sumber : Data yang diolah dengan SPSS 25. 2022,

Berdasarkan tabel 4.5 diatas diketahui bahwa seluruh item questioner variabel X dinyatakan valid. hasil kuesioner X yang dinyatakan valid selanjutnya bisa digunakan sebagai instrumen dalam penelitian karena instrumen dianggap sudah mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji validitas Y dan X dapat disimpulkan bahwa untuk semua item kuesioner baik di ketahui nilai r hitung $> r$ tabel sehingga seluruh item kuesioner dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kuisioner dapat dilihat ditabel berikut:

Tabel 4.6
Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	\times	Cut Off	Hasil
1	(Y)	0,873	>	0,6	Reliabel
2	(X)	0,963	>	0,6	Reliabel

Sumber : Data yang diolah dengan SPSS 25. 2022

Dari tabel 4.6 diketahui bahwa nilai *Cronbach's alpha* maka dapat disimpulkan kedua variabel kuesioner dinyatakan sudah **Reliabel**.

4.1 Hasil Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah di kumpulkan berdistribusi normal atau di ambil dari papulasi normal. Uji normalitas di gunakan untuk menguji apakah data yang di gunakan berdistribusi normal atau tidak. Data

yang baik adalah data yang berdistribusi normal. Pengujian di lakukan dengan menggunakan kurva normal *probability plot*, dengan ketentuan jika titik-titik pada grafik menyebar dan berhimpit mengikuti sekitar garis diagonal maka data yang digunakan berdistribusi secara normal. Berikut hasil uji normalitas:

Gambar 4.1
Hasil Uji Normalitas

Asymp. Sig	> <	Alpha	Hasil
0,756	>	0,05	Normal

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan data di atas bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,195 > 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal sehingga model regresi dapat dipakai untuk prediksi *probability* berdasarkan masukan variabel independent.

2. Hasil Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antara variabel independen dalam satu model. Kemiripan antara variabel independen akan mengakibatkan korelasi yang sangat kuat.

Untuk mengetahui apakah terjadi multikolinieritas dalam suatu model regresi dapat dilihat dari nilai VIF (*variance residual Factor*). apabila nilai *tolerance* $< 0,1$ dan *VIF* > 10 (*variance inflation factor*) mengindikasikan terjadi multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas dapat di lihat hasilnya dalam table 4.10.

Tabel 4.13
Hasil Uji Multikolinieritas

Model	CoefficientsA				Keterangan
	Tolerance	< >	Sig	VIF	
(Constant)					Tidak terjadi multikolinieritas
X1	0,596	<	0,001	1,260	
X2	0,969	<	0,026	1,236	

Sumber: Data primer yang diolah, 2021, Lampiran 7

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.13 terlihat bahwa nilai *tolerance* dan VIF menunjukkan bahwa tidak ada satu variabel independen yang memiliki nilai VIF lebih besar dari 10 dan tidak ada satu nilai *tolerance* variabel independen yang memenuhi nilai *tolerance* yaitu kurang dari 0,1 yang berarti tidak terjadi multikolinieritas.

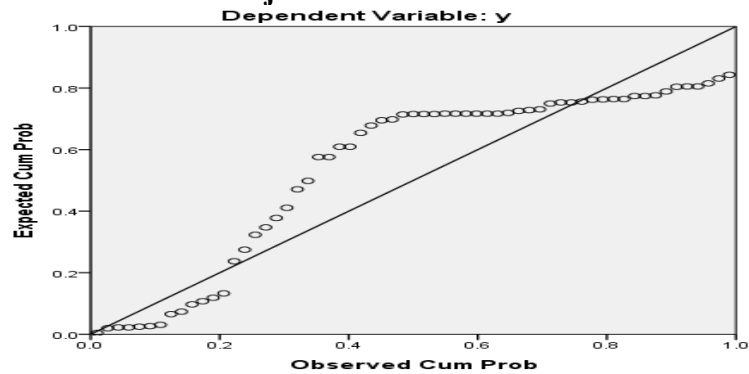
3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Dan adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Cara memperediksi ada tidaknya heteroskedestitas pada suatu model dapat dilihat dengan pola gambar scatterplot, regresi yang tidak terjadi heteroskedastistas jika.

- a) Titik-titik data menyebar diatas dan dibawah atau sekitar angka 0
- b) Titik-titik data tidak mengumpul hanya diatas atau dibawah saja
- c) Penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali. Penyebaran titik-titik data tidak berpola.

Hasil uji heterokedesitas dapat di lihat pada gambar 4.1, sebagai berikut:

Gambar 4.1
Hasil Uji Heteroskedastisitas



Gambar 4.2
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan gambar 4.1 grafik *scatterplot* dapat ditarik kesimpulan bahwa titik-titik menyebar diatas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y, yang artinya tidak terjadi heteroskedastisitas atau disebut juga homokedastisitas karena variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap

2. Hasil Analisis Linear Sederhana

Hasil pengujian t_{tabel} adalah $df = a/2 (n-k-1) = (88-1-1) = 0,025: (86)$ sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,001$. Hasil analisis regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel 4.8:

Tabel 4.14
Hasil Analisis Regresi Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	9.228	6.159		2.569	.556
X	.689	.859	.569	6.596	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data primer yang diolah 2022, Lampiran 7

Dari tabel diatas dapat di gambarkan persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 9,228 + 0,689 X + \varepsilon$$

- a. Dari tabel di atas konstanta sebesar 9,228 dimana angka tersebut bernilai positif apabila diasumsikan penurunan partisipasi judi online pada masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh tidak mengalami peningkatan (Konstan) maka peningkatan Penurunan partisipasi judi online pada masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh dalam ketegori positif
- b. Dari tabel di atas diperoleh Koefisien regresi sebesar 0,689 dimana nilai tersebut bertanda positif, artinya semakin baik Dakwah Digital Bertema Judi Online maka akan meningkatkan peningkatan Penurunan partisipasi judi online pada masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh.

3. Hasil Uji Hipotesis

Untuk menguji signifikan pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh secara Kecocokan Model. Hasil f_{tabel} adalah $df = k : (n - k)$ ($88 - 1 = 87$) sehingga diperoleh $f_{tabel} = 4,00$, Dapat dianalisis uji F, sebagai berikut :

Tabel 4.9
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	367.801	569.551	67.596	.000 ^b
	Residual	674.956	36.499		
	Total	825.255			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Tabel 4.10

Hasil Ringkasan Uji F

F _{Hitung}	> <	F _{Tabel}	Sig	><	Alpha	Keterangan
67,596	>	4,00	0,000	<	0,05	Model Fit Cocok

Sumber: Data primer yang diolah 2022, Lampiran 7

Berdasarkan tabel 4.13 dari uji Anova atau F tes ternyata didapat F hitung 67,596 : dimana F hitung > F tabel ($67,596 > 4,00$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima secara kecocokan model maka terdapat pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh.

3. Koefesien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh. Dapat dilihat pada tabel rumus berikut ini:

Tabel 4.16
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,682 ^a	0,756	0,695	3,313

a. Predictors: (Constant), Kepercayaan, Kemudahan

Berdasarkan tabel 4.16 diketahui besarnya pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh dapat dilihat dari nilai nilai R^2 sebesar 0,695 jika dipersentasekan menjadi 69,5% artinya, sumbangan pengaruh Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh sebesar 69,5%.

B. Pembahasan

Perspektif Islam memandang dakwah digital sebagai sarana efektif dalam mengurangi partisipasi judi online di kalangan masyarakat. Hasil uji statistik dengan nilai F hitung $67,596 > F$ tabel 4,00 menunjukkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a , menegaskan pengaruh signifikan dakwah digital terhadap penurunan aktivitas judi online di Desa Pendung Hiang. Kontribusi dakwah digital mencapai 69,5% terhadap penurunan partisipasi, sedangkan 30,5% dipengaruhi faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan dakwah berbasis teknologi memiliki efektivitas tinggi dalam menumbuhkan kesadaran hukum Islam dan mencegah perilaku maisir (perjudian) di kalangan masyarakat.

Temuan ini sejalan dengan Teori Uses and Gratifications yang dikemukakan oleh Arkan (2021) yang menyatakan bahwa audiens secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, masyarakat Desa Pendung Hiang memanfaatkan konten dakwah digital sebagai sarana untuk memperoleh pemahaman keagamaan dan mengatasi permasalahan judi online. Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura (2019) juga mendukung hasil penelitian ini, dimana proses pembelajaran terjadi melalui observasi dan imitasi terhadap model yang diamati melalui media digital. Konten dakwah digital berperan sebagai model positif yang memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, sehingga masyarakat dapat mengadopsi sikap dan perilaku yang menjauhkan mereka dari praktik perjudian online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dakwah digital bertema judi online memiliki pengaruh signifikan terhadap penurunan partisipasi judi online pada masyarakat Desa Pendung Hiang. Berdasarkan uji ANOVA, diperoleh nilai F hitung sebesar 67,596 yang lebih besar dari F tabel (4,00), yang mengindikasikan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_a). Hal ini membuktikan bahwa model penelitian yang digunakan sesuai dengan data yang diperoleh. Dakwah digital bertema judi online memberikan kontribusi sebesar 69,5% terhadap penurunan partisipasi judi online pada masyarakat di desa tersebut. Sementara itu, 30,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Besarnya kontribusi ini

menandakan efektivitas dakwah digital dalam menanggulangi masalah judi online di kalangan masyarakat.

Efektivitas dakwah digital dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui Teori Komunikasi Dakwah yang dikemukakan oleh Moh. Ali Aziz (2009), yang menekankan pentingnya pemilihan media (wasilah) yang tepat dalam menyampaikan pesan dakwah. Media digital sebagai wasilah modern terbukti mampu menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan dampak persuasif yang signifikan. Hal ini diperkuat oleh Aisyah (2022) yang menjelaskan bahwa perubahan sikap dapat terjadi melalui dua jalur: jalur sentral (central route) dan jalur periferal (peripheral route). Konten dakwah digital yang informatif dan logis mempengaruhi audiens melalui jalur sentral, sedangkan aspek visual dan emosional dari konten tersebut bekerja melalui jalur periferal, sehingga menciptakan dampak persuasif yang komprehensif.

Berdasarkan hasil angket, data menunjukkan bahwa video ceramah atau tutorial tentang judi online memiliki tingkat efektivitas yang tinggi, dengan 78% responden menyatakan sering menonton video tersebut dan 85% merasa bahwa video ceramah membantu mereka memahami dampak negatif judi online. Selain itu, 82% responden merasa lebih termotivasi untuk menghindari judi online setelah menonton video ceramah tersebut. Infografis juga menunjukkan hasil yang signifikan, dengan 72% responden sering melihat infografis tentang judi online di media sosial, dan 88% merasa infografis tersebut mudah dipahami serta meningkatkan kesadaran mereka akan risiko judi online.

Sementara itu, artikel dan postingan media sosial memberikan dampak yang lebih rendah meskipun tetap efektif. 65% responden membaca artikel atau postingan tentang bahaya judi online, dan 68% merasa artikel tersebut efektif mencegah mereka terlibat dalam judi online. Podcast dan audio, meskipun memiliki tingkat keterlibatan yang lebih rendah, juga menunjukkan pengaruh positif dengan 54% responden mendengarkan podcast dan 58% merasa lebih memahami pentingnya menghindari judi online.

Tingginya efektivitas video ceramah (78% tingkat keterlibatan) dapat dijelaskan melalui Teori Kekayaan Media (Media Richness Theory) yang dikemukakan oleh Daft dan Lengel (2021). Video sebagai media yang kaya informasi mampu menyampaikan pesan melalui multiple channel (audio, visual, dan verbal) sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Penurunan partisipasi judi online yang mencapai 83-91% pada berbagai indikator menunjukkan terjadinya perubahan perilaku yang signifikan. Hal ini dapat dijelaskan melalui Teori Perubahan Perilaku Terencana (Theory of Planned Behavior) dari Ajzen (1991) dalam Budianto (2022) dimana perubahan perilaku dipengaruhi oleh tiga faktor utama: sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dipersepsikan. Dakwah digital berhasil mengubah sikap masyarakat terhadap judi online, memperkuat norma subjektif yang melarang perjudian dalam Islam, dan meningkatkan persepsi kontrol diri untuk menghindari aktivitas tersebut.

Perspektif Teori Khilal (2020) juga relevan dalam menjelaskan mengapa masyarakat mengalami penurunan partisipasi judi online. Ketika individu

menyadari adanya ketidaksesuaian antara perilaku berjudi dengan nilai-nilai agama yang mereka anut (cognitive dissonance), mereka cenderung mengubah perilaku untuk mengurangi ketegangan psikologis tersebut. Konten dakwah digital berperan dalam meningkatkan kesadaran akan dissonance ini, sehingga mendorong perubahan perilaku yang positif.

Penurunan partisipasi judi online terlihat jelas pada beberapa indikator. Sebanyak 83% responden tidak lagi bermain judi online setelah terpapar dakwah digital, 87% responden tidak lagi melakukan transaksi keuangan terkait judi online, dan 85% responden melaporkan penurunan frekuensi akses ke situs judi online. Selain itu, 91% responden tidak tertarik untuk mendaftar di platform judi online setelah menerima informasi melalui dakwah digital.

Penelitian ini juga didukung oleh teori komunikasi persuasif yang dikemukakan oleh Hovland, Janis, dan Kelley (dalam Suri, 2021), yang menyatakan bahwa perubahan sikap dapat dipengaruhi oleh media yang kredibel dan menarik. Dakwah digital sebagai bentuk komunikasi persuasif berbasis teknologi efektif dalam menyebarkan pesan agama secara masif, interaktif, dan menarik, sehingga mampu mempengaruhi sikap masyarakat terhadap judi online. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Fatoni dan Rais (2022) yang menyatakan bahwa konten dakwah digital yang sesuai dengan karakteristik generasi muda dapat mengurangi perilaku menyimpang.

Dengan demikian, dakwah digital terbukti efektif dalam menurunkan partisipasi judi online pada masyarakat, khususnya di Desa Pendung Hiang,

dengan pengaruh yang cukup signifikan melalui media seperti video ceramah, infografis, dan artikel yang disesuaikan dengan karakteristik audiens muda.

Kontribusi dakwah digital sebesar 69,5% terhadap penurunan partisipasi judi online menunjukkan bahwa Teori Difusi Inovasi dari Everett Rogers (2021) berlaku dalam konteks penyebaran nilai-nilai keagamaan melalui media digital. Proses adopsi nilai-nilai anti-judi melalui dakwah digital mengikuti tahapan awareness, interest, evaluation, trial, dan adoption. Masyarakat Desa Pendung Hiang telah melewati tahapan-tahapan tersebut, terbukti dari tingginya tingkat penurunan partisipasi judi online.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Dakwah Digital Bertema Judi Online terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online pada Masyarakat Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh. Hal ini dibuktikan melalui uji Anova atau F test yang menghasilkan nilai F hitung sebesar 67,596, yang mana nilai tersebut lebih besar dari F tabel (4,00). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan adanya kecocokan model penelitian.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa Dakwah Digital Bertema Judi Online memberikan kontribusi sebesar 69,5% terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online pada Masyarakat Desa Pendung Hiang. Angka ini menunjukkan besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, sementara 30,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam lingkup penelitian ini. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan dakwah melalui media digital merupakan strategi yang efektif dalam upaya mengurangi keterlibatan masyarakat dalam praktik perjudian online di era digital.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Bagi pemerintah daerah Kota Sungai Penuh, khususnya Dinas Komunikasi dan Informatika serta Dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa, perlu mengembangkan program yang mendukung digitalisasi dakwah di tingkat desa dengan fokus pada isu-isu kontemporer yang relevan dengan permasalahan masyarakat, termasuk perjudian online. Program ini dapat berupa pelatihan pembuatan konten digital bagi tokoh agama lokal dan penyediaan infrastruktur pendukung seperti peningkatan akses internet di ruang-ruang publik desa.
1. Bagi tokoh agama dan lembaga keagamaan di Desa Pendung Hiang, perlu meningkatkan kuantitas dan kualitas konten dakwah digital dengan memperhatikan preferensi format media yang diminati masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian, video ceramah dan infografis terbukti efektif, sehingga perlu diproduksi lebih banyak dengan pendekatan yang kreatif dan bahasa yang sesuai dengan karakteristik masyarakat di era digital.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi 30,5% faktor lain yang mempengaruhi penurunan partisipasi judi online pada masyarakat, serta melakukan studi komparatif efektivitas dakwah digital di berbagai segmen demografis dan geografis untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang strategi dakwah digital yang optimal dalam menanggulangi permasalahan judi online

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, H. (2021). *Dakwah Digital dan Peranannya dalam Menanggulangi Judi Online di Media Sosial*. Jurnal Komunikasi Islam, 19(2), 112-130. <https://doi.org/10.1016/j.jki.2021.05.004>
- Afidah, I., & Sholeh, N. S. M. (2024). Analisis Pesan Dakwah Koh Dennis Lim Tentang Judi Di Media Sosial Instagram. *Bandung Conference Series: Islamic Broadcast Communication*, 4(1), 50-55.
- Ahmad, R., & Syafitri, N. (2023). Transformasi Dakwah Digital: Strategi dan Implementasi pada Generasi Z. Jurnal Komunikasi Islam, 8(2), 156-172.
- Al-Mutawalli, M. (2020). *The Role of Digital Media in Islamic Da'wah: A Case Study of Islamic Messaging Platforms*. Journal of Islamic Studies, 22(3), 212-225. <https://doi.org/10.1016/j.islam.2020.04.002>
- Andriani, D. (2018). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, M., & Sulaiman, A. (2023). Digital Da'wah: Challenges and Opportunities in Modern Era. Journal of Islamic Studies, 12(3), 234-251.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, .
- Aziz, A., & Rahman, B. (2024). Analisis Tafsir Digital: Implementasi Dakwah di Era Modern. Jurnal Studi Al-Quran, 12(1), 15-30.
- Azizah, N., & Rahman, F. (2023). Perkembangan Media Dakwah Digital di Indonesia. Jurnal Komunikasi Islam, 7(1), 89-104.
- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Terj. Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Fatimah, S., & Rahman, A. (2023). Efektivitas Dakwah Digital dalam Mencegah Perilaku Menyimpang Masyarakat di Era Digital. Jurnal Komunikasi Islam, 7(2), 89-104.
- Firmansyah, R. (2024). Analisis Pola Perjudian Online di Kalangan Masyarakat Indonesia. Jurnal Sosial dan Pembangunan, 15(1), 78-95.

- Ghozali, I. (2020). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gunawan, H., & Safitri, R. (2023). Korelasi Penggunaan Smartphone dengan Keterlibatan Masyarakat dalam Judi Online. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 9(3), 112-127.
- Habibi, A., & Syafruddin, M. (2023). Media Sosial sebagai Platform Dakwah Kontemporer. *Jurnal Dakwah Digital*, 4(2), 123-140.
- Hadikusuma, R. (2021). Transformasi Digital dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(2), 67-82.
- Hamidi. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press. .
- Hasanah, U. (2020). Pendekatan Dakwah Digital dalam Membentuk Karakter Generasi Muda. *Jurnal Dakwah Islam*, 8(1), 55-72. <https://doi.org/10.15575/jdi.v8i1.252>
- Hidayat, A. (2023). Dakwah Digital di Era Media Sosial: Studi Perubahan Perilaku Masyarakat. *Jurnal Komunikasi Islam*, 15(1), 45-60.
- Jzen, I. (2019). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Katadata.co.id. (2024). Kominfo Klaim Pengakses Judi Online Turun 50%, Deposit Kempis Jadi Rp 34 Triliun. Diakses dari
- Kompas.com. (2023). Wajahnya Disebut Mirip Song Joong Ki, Ustaz Viral Dennis Lim: Ujian Pasti, Bukan Pujian.
- Kusuma, D., & Wijaya, S. (2024). Dampak Teknologi Digital terhadap Penyebaran Judi Online di Pedesaan. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 11(2), 89-104.
- Lembaga Kajian Digital Islam. (2024). Laporan Tahunan Dakwah Digital 2024. Jakarta: LKDI Press.
- Lim, D. (2022). *Perjalanan Mencari Allah*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Liputan6.com. (2023). Mengenal Dennis Lim, Ustaz Muda yang Disebut Mirip Song Joong Ki dan Aktif Berdakwah di Media Sosial dengan Penampilan Ala Artis.

- Nasution, M., & Siregar, R. (2020). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 101–115. <https://doi.org/10.21093/jpi.v6i2.302>
- Nurdin, A. (2024). Statistik Perkembangan Judi Online di Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 6(1), 12-28.
- Pebirawati, T. W. (2023). Etika Komunikasi Islam Dalam Dakwah Koh Dennis Lim Di Media Sosial Tiktok. *Al-INSAN Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 3(2), 48-62.
- Pusat Kajian Digital Islam. (2023). Dampak Konten Dakwah Digital terhadap Generasi Muda. Jakarta: PKDI Publishing.
- Rachmawati, S., & Rahmat, M. (2021). Dampak Sosial Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 7(3), 33-47. <https://doi.org/10.21093/jisp.v7i3.159>
- Rachmawati, L. (2019). Pengaruh Konten Dakwah Digital Terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat dalam Menghindari Judi Online. *Jurnal Komunikasi dan Penyuluhan*, 12(2), 154-168. ISSN: 2548-7359.
- Saifuddin, A. (2021). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saleh, S. (2018). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: CV Widya Puspita.
- Santoso, D. (2022). Dampak Judi Online terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 10(2), 89-102.
- Santrock JW. (2019). *Perkembangan Anak*. Jakarta: EGC.
- Sarwono, J. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, B. (2022). Peran Media Dakwah Digital dalam Menurunkan Kecenderungan Perilaku Judi Online di Kalangan Masyarakat. *Jurnal Komunikasi Islam*, 19(4), 12-24. ISSN: 2087-2559.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, M. (2020). Perilaku Judi Online Pada Masyarakat. *Jurnal Psikologi*, 10(2), 97-112. Diakses dari
- Suryani, L. (2020). "Strategi Dakwah Melalui Media Sosial: Studi Kasus pada Pendakwah Muda di Indonesia." *Jurnal Komunikasi Islam*, 8(1), 45-60.

- Sutrisno, A., & Hidayat, B. (2023). Efektivitas Dakwah Digital dalam Pencegahan Perilaku Negatif Mahasiswa. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 6(2), 167-184.
- Syahrul, M. (2020). *Strategi Dakwah Digital dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat tentang Bahaya Judi Online*. *Jurnal Dakwah Kontemporer*, 14(1), 25-40. <https://doi.org/10.1016/j.jdk.2020.02.006>
- Wibowo, A. (2019). Pemanfaatan Sosial Media dalam Meningkatkan Efektivitas Dakwah di Era Digital. *Jurnal Manajemen Dakwah*, 5(1), 1-15.
- Widyanto, L., & Griffiths, M. (2011). Internet Addiction: A Critical Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(1), 31-51.
- Zahra, F., & Hidayat, M. (2023). Evolusi Dakwah di Era Digital. *Jurnal Komunikasi Islam*, 7(2), 145-162.
- Zainuddin, A. (2021). "Peran Media Sosial dalam Penyebaran Dakwah Islam di Kalangan Masyarakat." *Jurnal Ilmu Dakwah*, 12(4), 89-102.
- Arifin, Z. (2021). Dakwah Digital: Transformasi dan Kontribusi untuk Pengembangan Keilmuan Komunikasi dan Penyiaran Islam. *Jurnal Komunikasi Islam*, 11(1), 111-132. <https://doi.org/10.15642/jki.2021.11.1.111-132>
- Fakhruroji, M. (2022). *Dakwah di Era Digital*. Simbiosis Rekatama Media.
- Harahap, A. S. (2020). Metode Dakwah Digital untuk Generasi Milenial: Studi Kasus pada Komunitas Shift Pemuda Hijrah Bandung. *Jurnal Komunikasi Islam dan Kehumasan*, 4(2), 191-212. <https://doi.org/10.19109/jkpi.v4i2.6654>
- Mustofa, A. (2021). Dakwah Digital: Konsep dan Aplikasi Dakwah Islam di Era Disrupsi. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 6(1), 1-20. <https://doi.org/10.29240/jdk.v6i1.2595>
- Nasrullah, R. (2020). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nurhayati, S. (2021). Efektivitas Dakwah Digital dalam Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba dan Perjudian di Kalangan Masyarakat

Kabupaten Gowa. *Jurnal Al-Khitabah*, 7(1), 16-31.

<https://doi.org/10.24252/khitabah.v7i1.20973>

Rahmawati, F. (2023). Strategi Dakwah Digital untuk Pencegahan Perilaku Menyimpang pada Generasi Z. *Jurnal Komunikasi Islam*, 13(1), 123-145.

<https://doi.org/10.15642/jki.2023.13.1.123-145>

Saputra, H., & Hasanah, U. (2023). Dakwah Digital sebagai Instrumen Preventif Perilaku Menyimpang Masyarakat: Studi Kasus di Kabupaten Garut.

Jurnal Studi Dakwah dan Media, 27(1), 31-52.

<https://doi.org/10.15408/jsdm.v27i1.23564>

Zulfikar, A., & Ahmad, M. (2022). Pengaruh Dakwah Digital Terhadap Perubahan Perilaku Keagamaan Masyarakat di Kota Makassar. *Jurnal Komunikasi Islam*, 12(2), 277-298.

<https://doi.org/10.15642/jki.2022.12.2.277-298>



Lampiran 1**KUESIONER UJI COBA PENELITIAN**

Kepada Yth. Saudara/i Di tempat

Dengan hormat,

Dengan segala kerendahan hati, dalam rangka menyelesaikan studi di IAIN Kerinci, saya :

Nama : **ROZI SAPUTRA**
Nim : 2010302007
Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah
Jurusan : Manajemen Dakwah
Judul Skripsi :
Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Remaja Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh

Memberitahukan bahwa saat ini saya sedang mengadakan penelitian dan demi tercapainya tujuan penelitian ini, maka peneliti memohon kesediaan Saudara/i untuk membantu mengisi daftar pertanyaan yang telah disediakan. Mohon sekiranya Saudara/i mengisi kuisisioner ini dengan keadaan yang sebenarnya.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Saudara/i yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini.

Hormat
saya,

ROZI SAPUTRA
NIM. 2010302007

Angket Penelitian

A. Pengantar

Angket penelitian ini disusun dan diajukan untuk memperoleh data tentang Analisis **Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Remaja Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh**. Demi tercapainya tujuan tersebut maka saya mohon kesediaan Bapak/Ibu yang dipilih sebagai responden untuk meluangkan waktu mengisi jawaban pada angket ini.

Penyataan dalam angket ini tidak memiliki kategori benar atau salah dan tidak mempengaruhi pekerjaan Bapak/Ibu. Jawaban yang diberikan juga akan dijaga kerahasiannya dengan baik. Oleh sebab itu tidak perlu takut, khawatir, ragu-ragu dan malu untuk memberikan jawaban sesuai dengan keadaan dari di Bapak/Ibu yang sesungguhnya. Atas perhatian dan kesediaan saya mengucapkan terimakasih.

B. DATA RESPONDEN

1. Nama :(Boleh Tidak Diisi)
2. Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan
3. Usia : <18 tahun 18 -30 tahun
 30-40 tahun 40-50 tahun
 >50 tahun
4. Pendidikan Terakhir:
5. Pekerjaan :
6. Alamat :

C. PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan yang kami ajukan dan jawablah seluruhnya dengan jujur.
2. Berilah tanda silang (X) untuk jawaban yang Saudara anggap benar atau mendekati kebenarannya dengan memilih jawaban pada pilihan skala dibawah yang benar-benar menggambarkan keadaan diri anda.

Alternatif jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (tS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Contoh

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa dakwah digital bertema judi online telah memengaruhi keputusan saya untuk berhenti bermain judi online.				✓

Jawaban diatas menunjukkan bahwa anda menyukai zakat sebagai modal usaha.

3. Sebelumnya kami ucapkan terimakasih atas bantuan Saudara untuk mengisi angket ini.

KONTEN DAKWAH DIGITAL BERTEMA JUDI ONLINE

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
Video Ceramah atau Tutorial		SS	S	TS	STS
1	Saya sering menonton video ceramah atau tutorial bertema judi online di media sosial				
2	Video ceramah bertema judi online membantu saya memahami dampak negatif dari judi online.				
3	Saya merasa lebih termotivasi untuk menghindari judi online setelah menonton video ceramah				
Infografis		SS	S	TS	STS
4	Saya sering melihat infografis bertema judi online di media sosial atau platform digital.				
5	Infografis tentang bahaya judi online mudah dipahami dan memberikan informasi yang jelas.				
6	Infografis yang saya lihat membuat saya lebih sadar akan risiko judi online.				
Artikel dan Postingan Media Sosial		SS	S	TS	STS
7	Saya membaca artikel atau postingan media sosial yang membahas bahaya judi online.				
8	Artikel atau postingan di media sosial memberikan informasi mendalam tentang dampak judi online.				
9	Saya merasa artikel dan postingan media sosial efektif dalam mencegah saya terlibat dalam judi online.				
Podcast dan Audio					
10	Saya sering mendengarkan podcast atau audio bertema bahaya judi online.				
11	Podcast yang saya dengarkan memberikan wawasan baru tentang cara menghindari judi online				
12	Mendengarkan podcast bertema judi online membuat saya lebih memahami pentingnya menjauhi judi.				

PENURUNAN PARTISIPASI JUDI ONLINE

NO	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
Penurunan Jumlah Pengguna Aktif		SS	S	TS	STS
1	Saya tidak lagi bermain judi online setelah memahami bahaya yang disampaikan melalui dakwah digital.				
2	Saya melihat banyak teman sebaya yang berhenti bermain judi online setelah terpapar konten dakwah digital.				
3	Dakwah digital bertema judi online efektif mengurangi minat saya untuk terus bermain judi online				
Penurunan Volume Transaksi Keuangan		SS	S	TS	STS
4	Saya tidak lagi melakukan transaksi keuangan terkait judi online setelah memahami dampaknya melalui dakwah digital.				
5	Saya merasa dakwah digital membantu saya mengalihkan penggunaan uang dari judi online ke kebutuhan yang lebih penting.				
6	Sejak terpapar dakwah digital, pengeluaran saya untuk judi online berkurang drastis hingga tidak ada sama sekali.				
Penurunan Frekuensi Akses ke Situs Judi Online		SS	S	TS	STS
7	Saya semakin jarang mengakses situs judi online setelah mendengarkan dakwah digital bertema judi online				
8	Saya merasa dakwah digital memberikan wawasan yang membuat saya enggan untuk mengakses situs judi online				
9	Frekuensi akses saya ke situs judi online menurun sejak mengikuti konten dakwah digital.				
Penurunan Jumlah Pendaftaran Pengguna Baru					
10	Dakwah digital bertema judi online membuat saya tidak tertarik untuk mendaftar di platform judi online				
11	Setelah terpapar dakwah digital, saya menghindari mengajak orang lain untuk mendaftar di situs judi online.				
12	Saya yakin dakwah digital dapat mencegah remaja lain mendaftar di situs judi online.				
Penurunan Aktivitas Promosi dan Iklan Judi Online					
13	Saya melihat semakin sedikit aktivitas promosi judi online setelah munculnya dakwah digital bertema judi online				
14	Saya merasa dakwah digital mampu mengurangi pengaruh iklan judi online terhadap diri saya.				
15	Dakwah digital membuat saya tidak lagi tertarik untuk mengikuti promosi atau bonus yang ditawarkan oleh situs judi online.				

Lampiran 3

HASIL UJI SPSS UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Variabel X

Nomor Item	R hitung	><	T Tabel	Keterangan
1	0,625	>	0,361	Valid
2	0,866	>	0,361	Valid
3	0,467	>	0,361	Valid
4	0,642	>	0,361	Valid
5	0,475	>	0,361	Valid
6	0,538	>	0,361	Valid
7	0,399	>	0,361	Valid
8	0,625	>	0,361	Valid
9	0,625	>	0,361	Valid
10	0,853	>	0,361	Valid
11	0,846	>	0,361	Valid
12	0,85	>	0,361	Valid

Variabel Y

Nomor Item	R hitung	><	T Tabel	Keterangan
1	0,642	>	0,361	Valid
2	0,763	>	0,361	Valid
3	0,642	>	0,361	Valid
4	0,475	>	0,361	Valid
5	0,538	>	0,361	Valid
6	0,642	>	0,361	Valid
7	0,379	>	0,361	Valid
8	0,747	>	0,361	Valid
9	0,467	>	0,361	Valid
10	0,625	>	0,361	Valid
11	0,53	>	0,361	Valid
12	0,563	>	0,361	Valid
13	0,525	>	0,361	Valid
14	0,862	>	0,361	Valid
15	0,84	>	0,361	Valid

UJI RELIABILITAS

No	Variabel	Cronbach's Alpha	><	Cut Off	Hasil
1	(Y)	0,873	>	0,6	Reliabel
2	(X)	0,963	>	0,6	Reliabel

Lampiran 6

Analisis Deskriptif

Keadaan Responden Menurut Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Persentase %
1	Laki-Laki	78	88,6%
2	Perempuan	10	11,4%
	Jumlah	88	100%

Keadaan Responden Menurut Tingkat Pendidikan Terakhir

No	Pendidikan Terakhir	Jumlah (orang)	Persentase %
1	SMA	55	63%
2	DIII	10	11,36%
3	S1	23	26,14%
4	S2	0	0%
	Jumlah	88	100%

Keadaan Responden Menurut Tingkat Usia

No	Tingkat Usia	Jumlah (orang)	Persentase %
1	15-30 Tahun	61	69,3%
2	31-50 Tahun	27	30,7%
	Jumlah	88	100%

LAMPIRAN 2

TABELASI DATA UJI COBA

Res	Y															X															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48		
2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	
3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
5	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
6	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
7	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
8	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
9	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	
11	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	
12	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
14	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
15	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
16	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	
18	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	
19	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
21	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
22	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
23	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
24	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
25	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	
27	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	
28	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	43



Lampiran 7

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		88
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.21043995
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.038
	Negative	-.090
Kolmogorov-Smirnov Z		.854
Asymp. Sig. (2-tailed)		.756

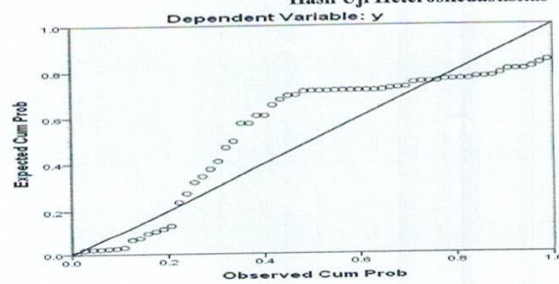
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Coefficients ^a				Keterangan
	Tolerance	< >	Sig.	VIF	
(Constant)					Tidak terjadi multikolinieritas
X1	0,596	<	0,001	1,260	
X2	0,969	<	0,026	1,236	

Hasil Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 7

Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		88
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.21043995
	Absolute	.090
Most Extreme Differences	Positive	.038
	Negative	-.090
Kolmogorov-Smirnov Z		.854
Asymp. Sig. (2-tailed)		.756

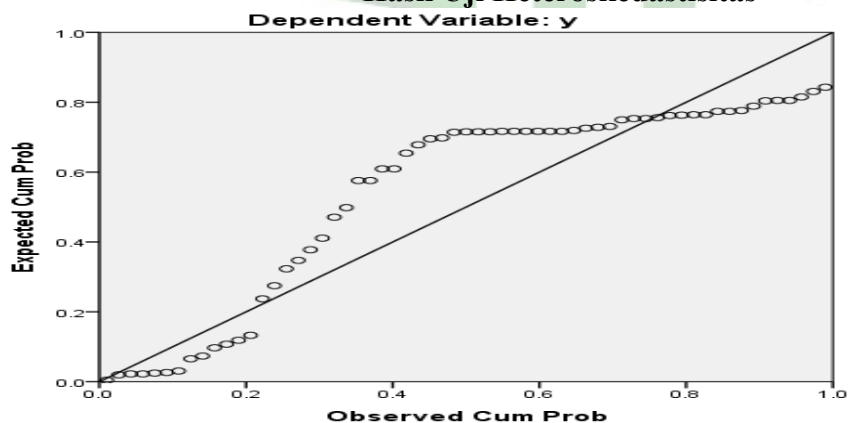
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil Uji Multikolinieritas

Model	CoefficientsA				Keterangan
(Constant)	Tolerance	< >	Sig	VIF	Tidak terjadi multikolinieritas
X1	0,596	<	0,001	1,260	
X2	0,969	<	0,026	1,236	

Hasil Uji Heteroskedastisitas



Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.228	6.159		2.569	.556
	x	.689	.859	.569	6.596	.000

a. Dependent Variable: Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	367.801	569.551	67.596	.000 ^b
	Residual	674.956	36.499		
	Total	825.255			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

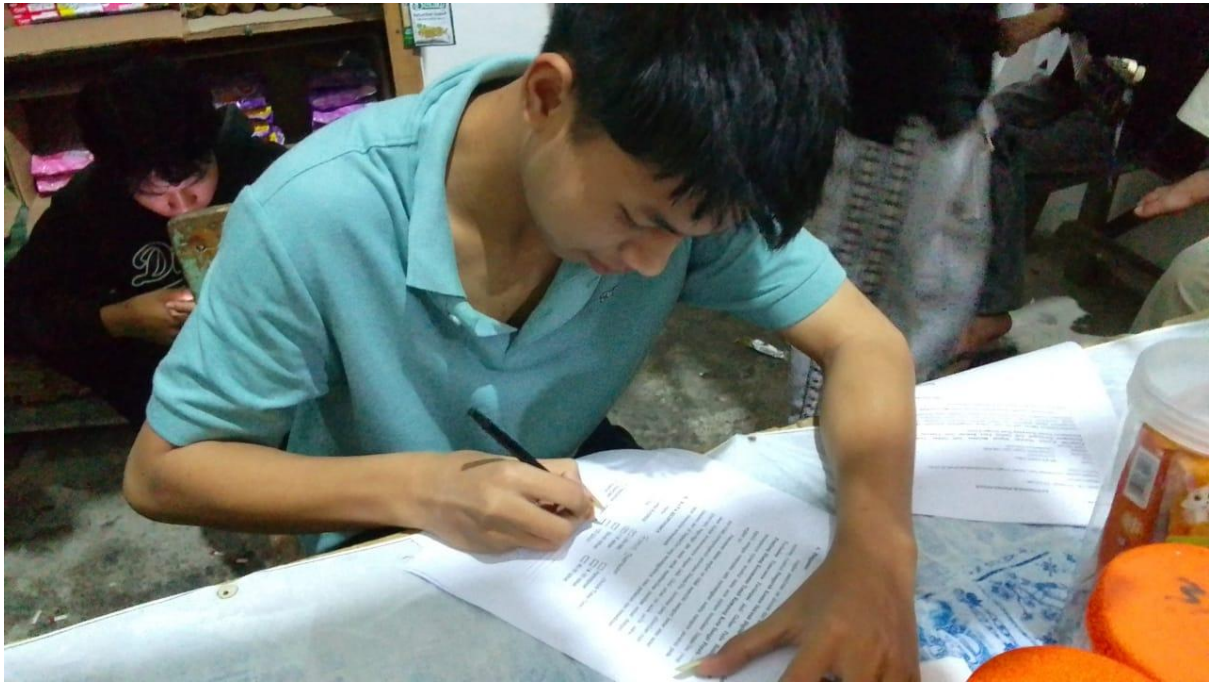
Hasil Determinasi Koefisien R

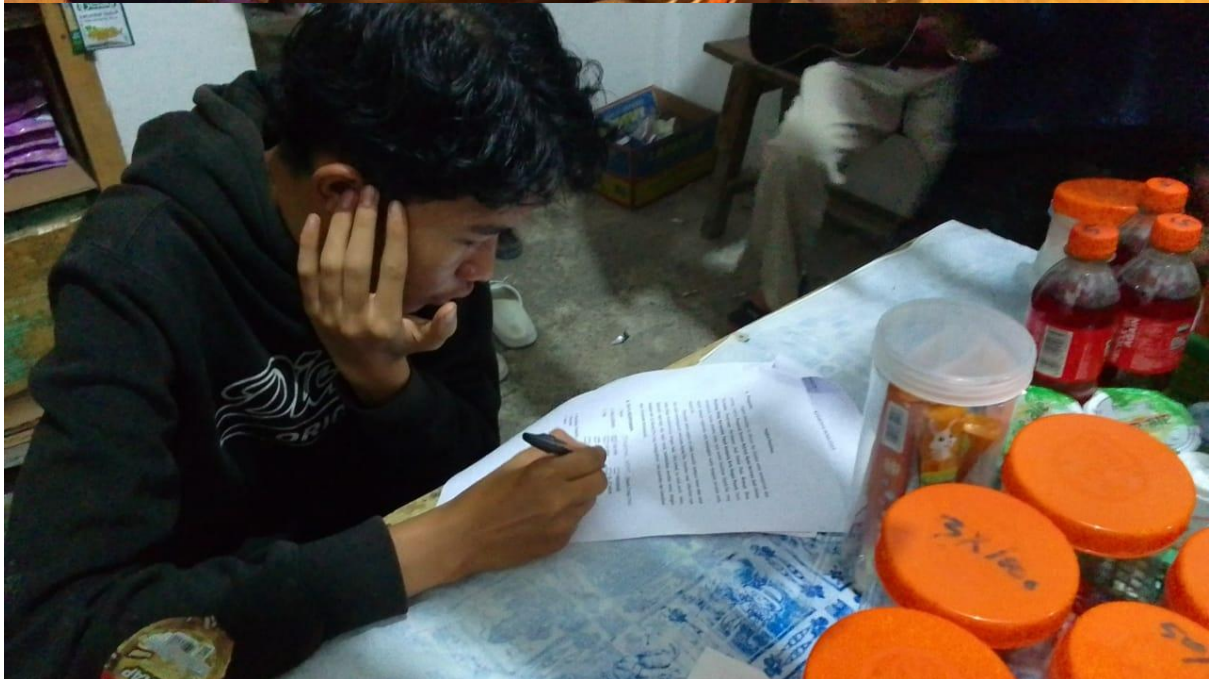
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

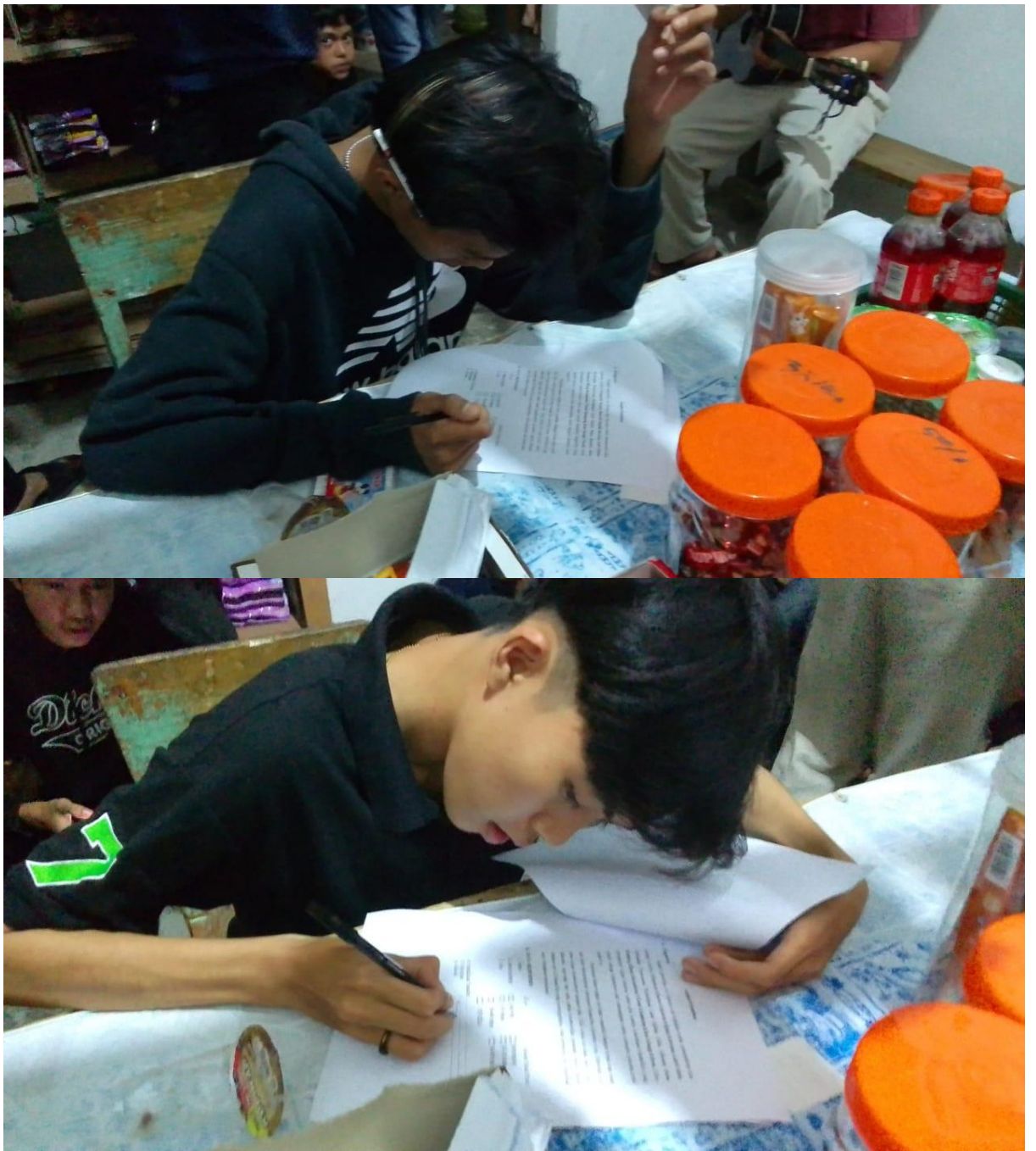
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,682 ^a	0,756	0,695	3,313

LAMPIRAN 8 :

DOKUMENTASI PENELITIAN







IAIN
KERINCI

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jl. Kapten Muradi Sungai Penuh Telp. 0748-21065 Faks: 0748-22114
Website: www.fuad.iainkerinci.ac.id e-mail : akademikfuadkerinci@gmail.com

Nomor : B-~~28~~/In.31/D.1.3/PP.00.9/12/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

30 Desember 2024

Kepada :
Kepala Desa Pendung Hiang
Kecamatan Tanah Kampung, Sungai Penuh
Di tempat

Dengan hormat,

Melalui surat ini kami informasikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang namanya tertera dibawah ini:

Nama : Rozi Saputra
NIM : 2010302007
Jurusan : Manajemen Dakwah (MD)

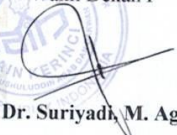
Membutuhkan informasi dan data Penelitian untuk memenuhi tugas penyusunan skripsi dengan judul :

“Pengaruh dakwah digital bertema judi online terhadap penurunan partisipasi judi online pada remaja Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh”

Waktu yang diberikan mulai tanggal 02 Januari - 14 Februari 2025. Demi kelancaran kegiatan tersebut kami mengharapkan bantuan dan perizinan dari Bapak/Ibu.

Demikianlah kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I


Dr. Suriyadi, M. Ag

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (sebagai laporan)
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
 Jl. Kapten Muradi Sungai Penuh Telp. 1748-21065 Faks: 0748-22114 Kode Pos. 37112.
 Website: www.fuad.iainkerinci.ac.id e-mail : akademikfuadkerinci.ac.id

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
 Nomor : 53 /SK /2024

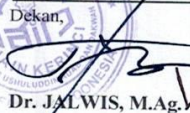
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN 2024 / 2025

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk memperlancar mahasiswa menyusun skripsi, mahasiswa program S.1 Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Kerinci, maka dirasa perlu menetapkan dosen menjadi pembimbing skripsi mahasiswa.
 2. Bahwa dosen yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat** : 1. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2023 tentang perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Kerinci
 2. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 tentang Statuta IAIN Kerinci
 3. Buku Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Kerinci Tahun 2022
- Memperhatikan** : 1. Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah tentang Pengangkatan Pembimbing dalam Penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Kerinci.
 2. Surat Usulan Ketua Jurusan Manajemen Dakwah Nomor. B-044/In.31/J.2.3/PP.00.9/11/2024 Tanggal 04 November 2024

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Kesatu : Menunjuk dan menugaskan kepada :
 Nama : **Dendy H. Nanda, M.A**
 NIP : 19900601 201903 1 008
 Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
 Nama : **ROZI SAPUTRA**
 NIM : 2010302007
 Jurusan : Manajemen Dakwah
 Judul Skripsi : *Dampak lingkungan masyarakat terhadap moralitas remaja di desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh*
- Kedua** : Surat Keputusan ini berlaku sampai dengan tanggal 31 Desember 2024 dan akan di lakukan perpanjangan pada awal semester berikutnya apabila mahasiswa belum dapat menyelesaikan skripsi pada semester berjalan.
- Ketiga** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Sungai Penuh
 Pada Tanggal : 06 November 2024

Dekan,

 Dr. JALWIS, M.Ag.

- Tembusan :**
 1. Ketua Jurusan
 2. Dosen Pembimbing
 3. Mahasiswa ybs
 4. Arsip



**PEMERINTAH KOTA SUNGAI PENUH
DESA PENDUNG HIANG
KECAMATAN TANAH KAMPUNG**

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini BPD Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh dengan ini menerangkan bahwa yang namanya di sebut di bawah ini telah melakukan penelitian di Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh dari tanggal ...*2 Januari* s/d ...*14 Feb 25* guna mengumpulkan data dalam penyusunan skripsi. Mahasiswa yang di maksud di bawah ini :

Nama	: ROZI SAPUTRA
Nim	: 2010302007
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Pekerjaan	: Mahasiswa IAIN Kerinci
Jurusan	: Manajemen Dakwah
Fakultas	: Ushuluddin Adab Dan Dakwah
Judul Penelitian	: Pengaruh Konten Dakwah Digital Bertema Judi Online Terhadap Penurunan Partisipasi Judi Online Pada Remaja Desa Pendung Hiang Kecamatan Tanah Kampung Kota Sungai Penuh
Lokasi Penelitian	: Desa Pendung Hiang

Demikianlah surat keterangan ini kami buat, untuk dapat di pergunakan sebagai mana perlu. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Sungai Penuh, *5* November 2025

Mengetahui

BPD Pendung Hiang

