

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dakwah Islamiah yang telah berjalan ratusan tahun dan bahkan ribuan tahun lamanya di muka bumi ini dapat dilihat dari beberapa tolok ukur, salah satunya dengan banyaknya berdiri rumah ibadah. Jumlah madrasah yang semakin bertambah, jumlah pendidikan Islam, jumlah jamaah haji yang semakin bertingkat dari tahun ke tahun dan lain sebagainya (Hafidz.,dkk 2006: 28-29).

Namun demikian, seiring dengan terjadinya proses modernisasi dan kemajuan Ilmu pengetahuan serta teknologi telah menyebabkan tolok ukur keberhasilan itu berubah. Tolok ukur keberhasilan dakwah tersebut bukan ditentukan oleh yang tersebut di atas, tetapi keberhasilan tersebut lebih ditentukan sejauh mana kualitas keberagamaan umat manusia secara sosial, dalam arti menurunnya angka kemaksiatan dalam masyarakat, terhindarnya generasi muda dari ancaman narkoba, pergaulan bebas dan lain-lain. Serta meningkatnya akhlak dan atau moralitas masyarakat (Hafidz.,dkk 2006: 29).

Dengan semakin berkembangnya zaman, semakin tergerusnya pula para remaja diakibatkan kehidupan yang lebih *fashionable*, sehingga membuat mereka enggan untuk mengikuti pengajian-pengajian di masjid. Menurut Darmawan masa remaja adalah masa peralihan antara masa anak-anak ke masa dewasa. Remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi yang berkobar-kobar,

sedangkan pengendalian diri belum sempurna, sehingga remaja rentan sekali untuk terbawa arus zaman yang semakin modern, akibatnya lebih menyukai pergaulan di luar dibandingkan di lingkungan masjid (Darmawam, 2012: 1).

Berdasarkan uraian di atas, remaja lebih banyak mencari hal-hal yang membuat mereka senang, diantaranya adalah budaya pop, budaya jalanan, dan lain-lain. Budaya pop yang semakin menyebar luas menyebabkan mereka terlena dengan dunianya. Produk budaya Korea seperti musik dan drama televisi telah dikenal betul oleh masyarakat luas, Budaya dan gaya hidup Korea (Hallyu atau *Korean wave*) telah menjadi budaya populer yang menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia (Ridaryhanti, 2014 : 87). Oleh sebab itu, da'i dituntut agar mempunyai metode yang lebih menarik minat para remaja untuk berkegiatan keagamaan.

Salah satu metode dakwah yang menarik di kalangan remaja adalah metode dakwah ustadz Hanan Attaki. Metode dakwahnya tersebut dapat merangkul para remaja yang sudah terbawa oleh arus budaya pop tetapi tetap senang untuk mengikuti pengajian-pengajian di masjid yang saat ini dikenal dengan Pemuda Hijrah. Salah satu cara merangkulnya dengan memfasilitasi hobi para remaja, seperti track sakteboard, BMX dan lain-lain Hal ini menunjukkan bahwa minat remaja dalam aktivitas keagamaan harus dibarengi dengan hal-hal yang menarik.

Atas dasar ini, salah satu ustadz pun melakukan cara yang menarik agar para remaja aktif kembali mengikuti aktivitas keagamaan, yaitu ustadz Mochammad Syafril yang melakukan dakwah melalui permainan sulap.

Permainan sulap menurut (Wijayanti, 2015 : 2) adalah suatu seni pertunjukan yang diminati sebagian besar masyarakat di dunia, karena pada penyajiannya sulap dapat membuat heran penontonnya akan rahasia dibalik penyajiannya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan meneliti dakwah sulap Ustadz Mochammad Syafril dengan judul “Dakwah Melalui Permainan Sulap Di Kalangan Remaja”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan beberapa fokus penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana motif dakwah melalui permainan sulap Mochammad Syafril di remaja masjid Al-Istiqomah ?
2. Bagaimana Media dakwah melalui permainan sulap Mochammad Syafril di remaja masjid Al-Istiqomah ?
3. Bagaimana pesan dakwah melalui permainan sulap Mochammad Syafril di remaja masjid Al-Istiqomah ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Agar mengetahui motif dakwah melalui permainan sulap Mochammad Syafril di remaja masjid Al-Istiqomah
2. Agar mengetahui media dakwah melalui permainan sulap Mochammad Syafril di remaja masjid Al-Istiqomah.

3. Agar Mengetahui pesan dakwah melalui permainan sulap Mochammad Syafril di remaja masjid Al-Istiqomah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini memiliki dua kategori adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan bagi Mahasiswa dalam hal pengembangan metode dalam berdakwah. Agar dakwah terkemas dengan lebih menarik.

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memotivasi para Mahasiswa agar terus mengembangkan metode dakwah agar dapat menyampaikan ajaran agama lebih menarik perhatian mad'u.

1.5 Landasan Pemikiran

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami isi skripsi ini, maka diperlukan tinjauan pustaka sebagai berikut:

1. Skripsi berjudul: Efektivitas Pengajian Remaja Dalam Meningkatkan Perilaku Keagamaan (Penelitian Deskriptif di Masjid Nururrohaman Kelurahan Koatabaru Kecamatan Cibeureum Kota Tasikmalaya). Skripsi ini disusun oleh Riadh Darmawan Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi tahun 2012.

Berdasarkan keterangan diatas, penelitian Riadh Darmawan memiliki kesamaan yaitu objeknya remaja masjid, sedangkan yang membedakan adalah metode dakwah yang diteliti.

2. Jurnal berjudul: Pengelolaan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Sulap. Jurnal ini disusun oleh Neri Wijayanti Jurusan Manajemen Pendidikan, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2015.

Berdasarkan keterangan diatas, Jurnal Neri Wijayanti ini memiliki persamaan yaitu pada Media yang menggunakan alat sulap, sedangkan yang membedakan yaitu motifnya. Kalau penelitian Neri Wijayanti motifnya untuk pengelolaan nilai-nilai pendidikan, sedangkan penelitian penulis motifnya untuk berdakwah pada remaja.

3. Jurnal berjudul: Pembinaan Akhlak Remaja Melalui Manajemen Pendidikan Non Formal. Jurnal ini disusun oleh Wida Atika Putri Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2017.

Berdasarkan keterangan diatas, Jurnal Wida Atika Putri ini memiliki persamaan yaitu objek yang diteliti yaitu remaja, sedangkan yang membedakan adalah metode yang diteliti. Kalau penelitian Wida Atika Putri yang diteliti adalah metode manajemen pendidikan non formal, sedangkan penelitian penulis adalah metode dakwah melalui permainan sulap.

1.5.2 Landasan Konseptual

1. Dakwah

Dakwah secara bahasa (etimologi) kata dakwah berasal dari kata – دعا يدعو – دعوة (*da'a, yad'u, da'watan*), yang berarti seruan, panggilan, undangan atau do'a. Menurut Abdul Aziz, secara etimologi kata dakwah berarti memanggil, menyeru, menegaskan atau membela sesuatu, perbuatan atau perkataan untuk menarik manusia kepada sesuatu dan memohon meminta, atau do'a.

Sedangkan dakwah menurut istilah (terminologi) termaktub dalam Al-Qur'an surat An-Nahl : 125 yaitu:

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

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari Jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk (Q.S An-Nahl:125) (Al Fatih, 2012:281)

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa dakwah adalah menyeru manusia kepada jalan yang diridoi-Nya dan mencegah manusia kepada keburukan dengan cara yang baik dan tidak radikal.

Dakwah sebagai sebagai misi Islam berkembang dengan cepat melalui media tradisional maupun modern. Perkembangan dakwah sendiri tak terlepas dengan budaya yang dibagu masyarakat saat ini, salah satunya yaitu budaya pop, sehingga muncullah istilah media dakwah pop (Farihah, 2013 : 25).

2. Media Dakwah

Dakwah merupakan kewajiban dan tanggung jawab umat Islam dalam menyebarkan ajaran-ajaran Islam sebagaimana termuat dalam al-Quran dan Hadits yang bertujuan untuk mewujudkan amar ma'ruf wa nahyi munkar. Dalam dakwah terdapat ide tentang progresivitas, yakni sebuah proses terus menerus menuju kepada yang baik dan yang lebih baik dalam mewujudkan tujuan dakwah itu sehingga dalam dakwah ada ide dinamis (Arifuddin, 2017: 116).

Media dakwah saat ini sangatlah berperan penting dalam menjangkakan penyampaian pesan dakwah, namun media dakwah yang digunakan harus sesuai dengan kondisi mad'u yang dihadapi, khususnya para remaja. Remaja yang saat ini sudah banyak mengadopsi budaya pop menjadi salah satu tantangan bagi para da'I untuk menggunakan metode ataupun media yang bisa diterima oleh mereka.

Mubaligh yang kurang memiliki akses terhadap elemen-elemen budaya pop seperti yang terjadi pada saat ini akan tergeser oleh mubaligh-mubaligh yang akrab dan mengenali kemana arah utama budaya manusia itu akan mengalir (Aripudin, 2013 : 34).

Begitu banyak metode ataupun media dakwah yang bisa digunakan untuk berdakwah di zaman budaya pop ini, seperti televise, film, majalah, permainan sulap, music dan lainnya yang dapat menarik minat mereka.

Salah satu media dakwah yang efektif saat ini adalah dengan menggunakan media permainan sulap, selain lebih menarik, lebih membuat para mad'u penasaran sehingga terus ingin mengikuti pengajian yang akan membongkar pesan dakwah dari permainan sulap tersebut.

3. Permainan Sulap

Permainan sulap menurut (Wijayanti, 2015 : 2) adalah suatu seni pertunjukan yang diminati sebagian besar masyarakat di dunia, karena pada penyajiannya sulap dapat membuat heran penontonnya akan rahasia dibalik penyajiannya. Pada perkembangannya di masa sekarang ini permainan sulap adalah hal yang tidak asing lagi dan sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari.

Di dalam permainan sulap, seorang pesulap harus mampu membuat tema yang menarik dan memainkan trik yang bagus sesuai dengan tema. Di sinilah pesulap harus selalu memasukkan nilai edukasi sains dan ketrampilan di dalam trik-trik permainan sulapnya, maksudnya trik permainan sulapnya harus selalu bisa di jelaskan secara ilmiah karena sulap itu 95% adalah ilmu sedangkan triknya hanya 5% (Wijayanti, 2015). Seperti halnya sulap digunakan untuk edukasi sains dan keterampilan, sulap pun dapat dijadikan sebagai media untuk berdakwah.



Bagan 1.1 Kerangka Berfikir

1.6 Langkah-Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Masjid Al-Istiqomah yang berada di Kelurahan Melong Kecamatan Cimahi Selatan Kota Cimahi.

Alasan peneliti melakukan penelitian di lokasi ini adalah karena ada metode dakwah yang dilakukan oleh salah satu ustadz disana yang jarang sekali dilakukan oleh ustadz-stadz lainnya diluaran sana.

2. Paradigma dan Pendekatan

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini berupa pandangan peneliti, sedangkan untuk pendekatan penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif yaitu hasil observasi dan interview.

3. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah analisis deskriptif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti masalah-masalah yang sedang terjadi. Penelitian deskriptif menurut Sukmadinata (2006: 72) adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun buatan. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaan antara fenomena yang satu dan fenomena yang lainnya.

Metode penelitian ini nantinya akan peneliti gunakan saat meneliti metode dakwah ustadz Mochammad Syafril yang berdakwah melalui permainan alat sulap pada remaja masjid Al-Istiqomah Kelurahan Melong Kecamatan Cimahi Selatan Kota Cimahi.

4. Jenis Data dan Sumber Data

1) Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data Kualitatif. Adapun jenis data yang dicari diantaranya:

- a. Data mengenai motif Mochammad Syafril Dakwah menggunakan alat sulap untuk remaja

- b. Data mengenai media dakwah sulap yang digunakan Mochammad Syafril untuk remaja.
 - c. Data mengenai pesan dakwah sulap yang disampaikan Mochammad Syafril untuk remaja
- 2) Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu data primer dan data sekunder.

- a. Sumber data primer adalah data yang diperoleh atau bersumber dari tangan pertama. Dalam hal ini, peneliti langsung berhadapan dengan Ustadz Mochammad Syafril dan Remaja Masjid Al-Istiqomah.
 - b. Sumber data sekunder adalah sumber data penunjang, yaitu referensi yang sesuai dengan masalah penelitian. Dalam hal ini peneliti mendapatkan sumber data dari masyarakat sekitar yang memantau langsung keberlangsungan dakwah melalui permainan sulap pada remaja masjid Al-Istiqomah.
5. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh atau triangulasi (Sugiyono, 2015: 87). Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (Satori, et al., 2011: 94). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data penelitian (Satori, et al., 2011: 105)

b. Wawancara

Wawancara adalah satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab (Satori, et al., 2011: 130). Kegiatan wawancara ini dilakukan kepada Ustadz Mochammad Syafril langsung untuk mendapatkan data yang akurat.

6. Teknik Analisis data

Analisis data dalam penelitian ini merupakan suatu upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lain-lainnya untuk meningkatkan pemahaman tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai rujukan bagi orang lain. Miles & Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Setelah data-data terkumpul secara lengkap, data dianalisis dengan menggunakan analisis Kualitatif yaitu mengurai menjadi bagian-bagian, sehingga susunan/ tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan bisa dimengerti duduk perkaranya kemudian disimpulkan (Satori, dkk, 2011: 99).