



Fenomena *Cyber-religion* pada Remaja Di Desa Kedungpari Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang

Mohammad Irsyad Zakaria

Universitas Hasyim Asy'ari

Sayidah Afyatul Masruroh

Universitas Hasyim Asy'ari

Alamat: Jalan Irian Jaya No 55 Tebuireng

Korespondensi penulis: irsyad.zaka01@gmail.com

Abstract. This study examines the phenomenon of cyber-religion and its impact on the understanding and practice of religious values among adolescents in Dusun Jabaran, Desa Kedungpari, Mojowarno District, Jombang Regency. As a rural area increasingly affected by digital technology, the region shows a noticeable shift in religious behavior, particularly among youth who now prefer to access religious content through social media platforms. This research employs a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, in-depth interviews with 8 adolescents, and documentation of online religious activities. The findings reveal that adolescents actively use platforms such as YouTube, TikTok, WhatsApp, and Instagram to access short sermons, prayers, and Islamic quotes. Although they show interest in digital religious content, their primary motivation for using social media remains centered on entertainment. The lack of digital literacy and minimal guidance from parents or religious figures has led to a shallow and fragmented understanding of religion. Furthermore, their participation in traditional religious activities has declined, replaced by passive engagement in online content. Nevertheless, the emergence of online religious study groups initiated by local mosque youth illustrates the positive potential of digital media as a tool for dakwah.

Keywords: *Cyber-religion, Adolescents, Social Media, Religious Understanding, Digital Da'wah, Digital Literacy, Kedungpari Village, Qualitative Approach*

Abstrak Penelitian ini mengkaji fenomena *cyber-religion* dan dampaknya terhadap pemahaman serta pengamalan nilai-nilai keagamaan pada remaja di , Desa Kedungpari, Kecamatan Mojowarno, Kabupaten Jombang. sebagai kawasan pedesaan yang mulai terdampak perkembangan teknologi digital menunjukkan adanya pergeseran pola beragama, khususnya di kalangan remaja yang kini lebih banyak mengakses konten keagamaan melalui media sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam terhadap 8 remaja, serta dokumentasi aktivitas daring keagamaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja secara aktif menggunakan platform seperti YouTube, TikTok, WhatsApp, dan Instagram sebagai sarana untuk mengakses ceramah singkat, doa, hingga kutipan keislaman. Meskipun mereka menunjukkan ketertarikan terhadap konten keagamaan digital, motivasi utama penggunaan media sosial masih didominasi oleh hiburan. Rendahnya literasi digital dan minimnya pendampingan dari orang tua atau tokoh agama menyebabkan pemahaman keagamaan remaja cenderung dangkal dan tidak menyeluruh. Selain itu, keterlibatan remaja dalam kegiatan keagamaan tradisional mengalami penurunan, digantikan oleh aktivitas daring yang bersifat pasif. Namun demikian, munculnya inisiatif pengajian daring oleh remaja masjid setempat menunjukkan adanya potensi positif pemanfaatan media digital sebagai sarana dakwah. Dengan demikian, fenomena *cyber-religion* di kalangan remaja menggambarkan transisi beragama dari ruang fisik ke ruang digital, yang memerlukan pendekatan dakwah yang lebih adaptif, kreatif, dan sesuai dengan karakter remaja era teknologi.

Kata kunci: *Cyber-religion, Remaja, Media Sosial, Pemahaman Keagamaan, Dakwah Digital, Literasi Digital, Desa Kedungpari, Pendekatan Kualitatif*

LATAR BELAKANG

Internet telah menjadi “pandemi” sekitar satu dekade terakhir, dan ini sangat berdampak pada kepercayaan diri dan banyak aspek kehidupan manusia. Masyarakat dapat masuk dan beraktivitas di ruang siber/*cyberspace*/dunia maya yang tak terbatas

hanya dengan menggunakan perangkat yang terkoneksi dengan internet. Dalam “masyarakat digital saat ini, dunia maya mencerminkan kenyataan bahwa kehidupan masyarakat di seluruh dunia bergerak dalam jaringan komputer dan menemukan data dalam realitas virtual telah menjadi bagian yang tidak dapat dihindari.¹

Di era millenium saat ini, tantangan dakwah semakin kompleks. Teknologi komunikasi semakin mendorong batas-batas ruang dan waktu, menciptakan masyarakat modern semakin lapar akan informasi.² Dunia maya “cyber” berfungsi sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat modern.

Dengan adanya media online (*cyber*), masyarakat diberkahi peluang instan. Dengan kontrol hanya di ujung jari, kita dapat dengan mudah dan cepat mengakses semua informasi yang diperlukan hanya dengan klik saja. Selain itu, kita juga bisa dengan mudah membeli segala macam kebutuhan sehari-hari seperti makanan, minuman, dan pakaian. Sementara itu, istilah elektronik semakin akrab di telinga masyarakat umum dan sedikit demi sedikit mulai menggantikan transaksi manual seperti tol elektronik, uang elektronik, perbankan elektronik, buku elektronik, dan e-KTP. Domain keagamaan juga mencakup Al-qur’an Digital, Tasbih Digital, dan Kiblat digital dan lain sebagainya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam praktik keagamaan. Salah satu fenomena yang muncul adalah *Cyber-Religion*, atau praktik keagamaan yang dilakukan secara online melalui media digital. *Cyber-religion* menawarkan individu, khususnya remaja, cara-cara baru untuk mengakses, memahami, dan mengamalkan ajaran agama. Berkat beragamnya platform yang mudah diakses dan tersedia seperti YouTube, Instagram, tiktok, dan aplikasi keagamaan tertentu, generasi muda mempunyai kesempatan untuk memperdalam pemahaman agama dengan cara yang lebih fleksibel dan berbasis kebutuhan.³

Kemajuan teknologi, terutama pemanfaatan teknologi informasi. Kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan remaja sehari-hari, termasuk di , Desa Kedungpari, Kecamatan, Mojowarno, Jombang. merupakan salah satu wilayah yang mengalami dampak dari perkembangan teknologi digital saat ini. Remaja di dusun ini juga terpengaruh oleh maraknya konten keagamaan yang beredar di dunia maya. Meskipun Sebagian besar remaja di masih terhubung tradisi dan praktik keagamaan yang diajarkan oleh keluarga dan Lembaga Pendidikan formal, mereka kini memiliki akses tambahan melalui internet yang memungkinkan mereka untuk memperoleh informasi keagamaan dari berbagai sumber yang mungkin tidak di dapatkan secara konvensional.

Di dusun ini hampir seluruh masyarakatnya sudah mempunyai jaringan internet secara mandiri, maksudnya setiap rumah yang ada di Dusun ini sudah tersambung dengan

¹ Dorothea Febe Winman and Natalia Olivia Kusuma Dewi Lahamendu, “Cyberspace Dan Unggahan Status Religius Di Media Sosial,” *PUTE WAYA: Sociology of Religion Journal* 2, no. 1 (2021): 44–62.

² Alim Puspianto, “Strategi Dakwah Masyarakat Kota,” *An-Nida’: Jurnal Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam* IX, no. 1 (2020): 42–64, <http://e-jurnal.stail.ac.id/index.php/annida/article/download/217/135>.

³ Akhmad Pandhu Wijaya et al., “Praktik Cyber Religion Remaja Perkotaan,” *Jurnal Komunikasi Nusantara* 5, no. 2 (2023): 208–17.

wifi, sehingga mereka memiliki kemudahan dalam mengakses berbagai informasi melalui media internet dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* tidak hanya di gunakan untuk komunikasi, tapi juga untuk hiburan dan informasi yang luas. Termasuk dalam masalah keagamaan. Remaja Di Dusun Jabaran, seperti halnya di banyak daerah lain, semakin akrab dengan penggunaan *gadget* sejak usia dini. Media sosial, game online, dan aplikasi berbasis internet lainnya melalui *gadget* seharusnya dapat di manfaatkan untuk memperdalam pengetahuan, termasuk dapat dimanfaatkan untuk memperdalam pengetahuan, termasuk tentang agama, realitanya banyak remaja yang justru lebih banyak menghabiskan waktunya untuk hal-hal yang bersifat hiburan di bandingkan Pendidikan agama. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol menyebabkan remaja lebih fokus pada hiburan, seperti menonton video, bermain game, atau berselancar di media sosial, dibandingkan memanfaatkan teknologi untuk belajar.

Di era digital ini, banyak sekali platform yang menyediakan konten-konten keagamaan, seperti ceramah online, podcast religi, hingga aplikasi al-qur'an dan hadis. Sayangnya, akses terhadap konten-konten keagamaan ini seringkali kalah populer dibandingkan dengan konten-konten hiburan tidak hanya penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol tapi kurangnya pengarah dan pengawasan. Berdasarkan observasi awal, salah satu penyebab mengapa pemahaman keagamaan remaja di Dusun Jabaran terpengaruh negatif oleh penggunaan *gadget* adalah kurangnya pengawasan dan arahan dari orang tua atau guru.⁴ *Gadget* sering kali digunakan sebagai pengganti waktu interaksi, sehingga remaja menghabiskan lebih banyak waktu sendiri tanpa panduan yang tepat. Ketika akses terhadap konten digital tidak diawasi, remaja cenderung memilih konten yang tidak memberikan nilai edukatif, termasuk dalam hal keagamaan. Di sisi lain, remaja di Dusun Jabaran juga tampaknya kurang terlibat dalam kegiatan-kegiatan keagamaan tradisional yang biasanya menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman agama, seperti pengajian, madrasah diniyah, atau majelis taklim remaja.

Semakin intensnya penggunaan *gadget* menggantikan interaksi sosial di dunia nyata, membuat remaja lebih jarang berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan yang diadakan di masjid atau di lingkungan mereka. Akibatnya, pengetahuan dasar agama yang seharusnya diperoleh melalui interaksi langsung dengan guru atau ustaz menjadi terlupakan. Remaja di Dusun Jabaran yang terpapar *gadget* cenderung menunjukkan penurunan minat terhadap pendidikan agama formal. Di beberapa kasus, mereka menganggap pendidikan agama yang diberikan di sekolah atau madrasah sebagai sesuatu yang membosankan jika dibandingkan dengan hiburan yang mereka dapatkan melalui *gadget*. Alhasil, ketertarikan untuk memperdalam ilmu agama berkurang, dan waktu belajar agama menjadi semakin terbatas akan tetapi ada beberapa remaja yang memilih mencari pengetahuan keagamaan melalui sosial media itu dengan tanpa mempertimbangkan kevalidan pesan yang disampaikan.

⁴ Malik Habibi, "Cyber Religion Dan Real Religion Di Tengah Masyarakat Digital," *Komunika* 4, no. 1 (2021): 63–78.

Fenomena *Cyber-Religion* terhadap pemahaman keagamaan remaja ini masih menjadi perdebatan.⁵ Beberapa pihak melihatnya sebagai peluang positif karena memberikan akses lebih luas terhadap sumber ajaran agama. Namun, ada juga kekhawatiran tentang keaslian dan validitas informasi yang diperoleh melalui platform digital. Konten keagamaan di internet bisa bersifat sangat beragam, baik dalam hal isi maupun kualitas. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana remaja di memanfaatkan media digital ini, serta bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman keagamaan mereka. Di Dusun Jabaran ada organisasi pemuda di sekitar masjid yang bernama Remas (remaja masjid) mereka mempunyai program Pengajian Kitab Kuning setiap Rabu sore, namun minat remaja setempat sangat minim terhadap pengajian tersebut, mereka lebih memilih untuk *scroll* gadget untuk menambah wawasan keagamaannya, sehingga pengurus Remas berinisiatif pengajian tersebut yang ditayangkan secara *live* di Instagram agar remaja yang tidak datang dan halayak umum bisa ikut serta mendengarkan ngaji kitab tersebut dan diharapkan memberikan kontribusi pemahaman keagamaan bagi remaja remaja sekarang.

Ada beberapa riset tentang *Cyber-Religion* yang sudah dilakukan oleh akademisi, di antaranya adalah Agung Nugroho dengan judul Praktik *Cyber-Religion* Remaja Perkotaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Penelitian ini menganalisis praktik *Cyber-Religion* di kalangan remaja Muslim di kota-kota besar Indonesia. Menggunakan metode etnografi, penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial seperti YouTube dan Instagram menjadi platform utama bagi remaja untuk mencari informasi dan memperdalam ajaran Islam. Hasilnya menunjukkan bahwa praktik ini telah menjadi rutinitas dan juga berfungsi sebagai hiburan bagi mereka.⁶ Lorne L. Dawson & Douglas E. Cowan dengan judul "*Religion Online: Finding Faith on the Internet*" meneliti bagaimana pengguna internet mengakses informasi agama dan menggunakan media digital untuk membentuk pemahaman mereka tentang agama. Mereka mengkaji berbagai situs web keagamaan, forum diskusi, dan blog untuk melihat bagaimana internet berperan sebagai sumber utama dalam pencarian spiritual.⁷ Habibi Maliki dengan judul penelitian *Cyber-Religion real religion* di Tengah Masyarakat digital hasil penelitian beralihnya fungsi guru spiritual yang kini tergantikan dengan sosok virtual oleh dunia maya. Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan Dimana dalam studi Pustaka menggunakan berbagai bentuk literatur yang di posisikan setara dengan topik utama penelitian yang dilakukan.⁸

Namun, beberapa riset tersebut berbeda dengan riset yang dilakukan oleh peneliti, peneliti lebih memfokuskan pada Fenomena *Cyber-Religion* terhadap remaja di daerah

⁵ Wijaya ., "Praktik Cyber Religion Remaja Perkotaan." jurnal komunikasi Nusantara, (2023), 208-210

⁶ Addib Wahyu Hidayat et al., "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Dakwah Untuk Mengantisipasi Kerawanan Sosial Generasi Z," *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 1, no. 6 (2022): 1–10, <https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/article/view/36>.

⁷ Lorne L. Dawson and Douglas E. Cowan, *Religion Online: Finding Faith on the Internet*, *Religion Online: Finding Faith on the Internet*, 2004, <https://doi.org/10.4324/9780203497609>.

⁸ Habibi, "Cyber Religion Dan Real Religion Di Tengah Masyarakat Digital." 2021, 84-86

pedesaan dan dampak terhadap pemahaman dan pengamalan nilai nilai keagamaan remaja.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Fenomena *Cyber-Religion* pada remana di , Kedungpari, Mojowarno, Jombang.

KAJIAN TEORITIS

1. 1. Teori Uses & Gratification

Teori *Uses and Gratifications* pertama kali dicetuskan oleh Elihu Katz bersama beberapa rekannya pada tahun 1970-an. Katz, bersama Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch, mengembangkan teori ini untuk menjelaskan bagaimana individu secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka, serta bagaimana media memengaruhi pemenuhan kebutuhan tersebut.

Teori ini berbeda dari teori komunikasi massa tradisional yang memandang audiens sebagai penerima pasif dari pesan media. Sebaliknya, teori *Uses and Gratifications* berfokus pada peran aktif audiens dalam memilih media yang mereka konsumsi berdasarkan kebutuhan pribadi, seperti informasi, hiburan, interaksi sosial, dan identitas pribadi.

Teori *Uses and Gratifications* sangat relevan dalam menjelaskan fenomena *Cyber-religion* pada Remaja.⁹ Teori ini Arus pesan dua arah. menekankan bahwa individu, dalam hal ini remaja, memiliki peran aktif dalam memilih dan menggunakan media digital, termasuk platform online yang menyediakan konten keagamaan. Berbeda dengan model komunikasi tradisional di mana audiens dipandang pasif, teori ini menunjukkan bahwa remaja secara aktif mencari konten yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis, sosial, dan spiritual mereka melalui media digital.

Teori ini menyatakan bahwa individu aktif dalam memilih dan menggunakan media. Mereka memilih media dan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Pengguna media memenuhi berbagai kebutuhan psikologis dan sosial seperti informasi, hiburan, interaksi, pelarian, atau pembentukan identitas. Media bersaing untuk memenuhi kebutuhan audiens, yang memiliki banyak pilihan. Pengaruh media tergantung pada cara penggunaannya, jadi dampaknya tidak langsung. Individu menyadari kebutuhan yang mendorong pemilihan media dan tahu apa yang ingin dicapai. Media bukan satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan; interaksi langsung dan aktivitas lain juga dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Dalam konteks *Cyber-Religion*, remaja tidak hanya mengakses informasi agama secara pasif, tetapi juga secara aktif memilih platform dan sumber yang menurut mereka paling relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.¹⁰ Kebutuhan ini bisa berupa pengetahuan agama, penguatan keyakinan, mencari komunitas yang seiman, atau bahkan

⁹ Paul Haridakis and Zachary Humphries, "Uses and Gratifications," *An Integrated Approach to Communication Theory and Research, Third Edition*, 2019, 139–53, <https://doi.org/10.4324/9780203710753-13>.

¹⁰ Habibi, "Cyber Religion Dan Real Religion Di Tengah Masyarakat Digital."2021

mendapatkan pencerahan spiritual melalui media sosial, forum agama, podcast, atau video dakwah online.

Dalam penelitian ini, Teori Uses & Gratification dapat membantu menjelaskan bagaimana remaja Mojowarno Jombang secara aktif mencari dan menggunakan media digital untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan sosial mereka. Teori ini juga menyoroti bahwa pemanfaatan media untuk tujuan keagamaan tidak hanya sebatas konsumsi pasif, melainkan menjadi bagian dari aktivitas yang mempengaruhi identitas, interaksi sosial, dan pengalaman spiritual mereka.

2. Teori Perkembangan Psikososial Erikson

Teori perkembangan identitas psikososial berakar pada pemikiran Erik H. Erikson (1968), yang menjelaskan bahwa masa remaja merupakan tahap penting dalam pembentukan identitas ego. Pada fase ini, individu menghadapi krisis perkembangan berupa konflik antara identitas dan kebingungan peran. Remaja dituntut untuk mengeksplorasi nilai-nilai, kepercayaan, serta pilihan hidup guna membentuk jati diri yang utuh.

Dalam konteks penggunaan media digital oleh remaja, seperti yang dibahas dalam *Handbook of Adolescent Digital Media Use*, media digital menjadi ruang yang memungkinkan terjadinya eksplorasi identitas secara lebih luas dan fleksibel. Remaja kini tidak hanya berinteraksi dalam lingkup sosial langsung, tetapi juga melalui dunia maya yang menawarkan beragam informasi, ideologi, dan ekspresi diri termasuk dalam ranah religius.¹¹

Penggunaan media digital untuk konten keagamaan (cyber-religion) berperan penting dalam proses pencarian identitas religius remaja. Media ini menyediakan ruang moratorium tempat remaja mencoba, menimbang, dan mengevaluasi nilai-nilai agama sebelum membuat komitmen keyakinan tertentu. Dengan demikian, teori Erikson dan Marcia membantu menjelaskan bahwa perilaku remaja dalam mengakses dan memilih konten keagamaan melalui media digital bukan sekadar konsumsi informasi, tetapi merupakan bagian dari proses pembentukan identitas psikososial yang mendalam.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam dengan cara mengumpulkan data deskriptif. Deskriptif karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan memahami Fenomena *Cyber-Religion* remaja di Kedungpari, Mojowarno, Jombang secara mendalam, terutama bagaimana remaja menggunakan media digital untuk keperluan keagamaan dan bagaimana hal itu memengaruhi pemahaman serta praktik keagamaan mereka. Penelitian deskriptif sangat cocok untuk topik ini karena pendekatan ini

¹¹ James E. Marcia, "Ego-Identity Status," *Journal of Personality and Social Psychology* (1966) serta Erikson (1968) dalam *Handbook of Adolescent Digital Media Use* (Cambridge, 2024)

berfokus pada menggambarkan fenomena yang ada tanpa mencoba mengubahnya atau mencari hubungan sebab-akibat. membantu menjelaskan konteks di mana fenomena tersebut terjadi. Dalam studi *Cyber-Religion* pada remaja Jabaran, Kedungpari, Mojowarno, Jombang, ini dapat mencakup konteks sosial, budaya, dan teknologi yang memengaruhi cara remaja memanfaatkan media digital untuk praktik agama mereka. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk menggambarkan hubungan antara media, keagamaan, dan perilaku individu secara lebih komprehensif.¹²

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Dusun Jabaran, Fenomena *Cyber-Religion* menjadi salah satu pilihan baru bagi Remaja dalam menjalankan aktivitas keagamaan. Remaja yang sebelumnya terbiasa mengikuti pengajian secara langsung di masjid, menghindari majelis taklim atau keagamaan lainnya, kini lebih sering mengakses internet sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan keagamaan. Hal ini didorong oleh kemajuan teknologi informasi yang semakin marak hingga ke Wilayah Pedesaan.

1. Fenomena *Cyber-Religion* terhadap Pemahaman dan Pengamalan Nilai-Nilai Keagamaan Remaja di Dusun Jabaran, Desa Kedungpari, Kecamatan Mojowarno, Kabupaten Jombang.

Fenomena ini semakin diperkuat saat pandemi COVID-19 melanda. Pembatasan media sosial, larangan kerumunan, serta penutupan sementara rumah ibadah memaksa Remaja mencari jalan alternatif untuk memenuhi kebutuhan spiritual mereka. Media digital seperti Youtube, Tiktok, Instagram, serta Website Resmi keagamaan menjadi pilihan utama yang dirasa aman, fleksibel, dan mudah diakses dari rumah.¹³

Masa pandemi tersebut memberikan momentum bagi berkembangnya praktik *Cyber-Religion* di kalangan Remaja, yang sebelumnya cenderung mengandalkan kegiatan keagamaan secara langsung. Menunjukkan bahwa mayoritas Remaja di Dusun Jabaran aktif menggunakan media sosial seperti TikTok, YouTube, WhatsApp dan Instagram untuk mengakses berbagai konten, termasuk keagamaan meski hidup di wilayah pedesaan, mereka tetap terhubung dengan dunia digital berkat akses wifi dan smarphone pribadi.

Kondisi ini mencerminkan bagaimana media digital telah menjadi alat pemenuhan kebutuhan spiritual yang bersifat praktis, sesuai dengan kerangka Teori Uses and Gratifications, yaitu ketika individu secara aktif memilih media berdasarkan kenyamanan, ketersediaan, dan kemampuan menjawab kebutuhan mereka di tengah keterbatasan fisik selama pandemi.

Namun, motivasi utama Remaja menggunakan media sosial untuk hiburan. Akses ke konten keagamaan sebih sering bersifat 'sambil lalu', bukan karena kesadaran untuk memperdalam pemahaman agama. Remaja lebih tertarik pada konten ceramah pendek yang ringan dan visulal, ketimbang kajian yang mendalam. Akan tetapi ada beberapa

¹² Asiva Noor Rachmayani, *metodologi*, 2015.halaman 18

¹³ SARAH, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SECARA DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SMKN 1 AL-MUBAREY INGIN JAYA ACEH BESAR."

Remaja yang memanfaatkan media sosial untuk mencari tentang keagamaan untuk lebih memahami apa yang di bahas di sekolah.

Fenomena ini sejalan dengan aspek afektif dalam Teori Uses and Gratifications, yakni kebutuhan hiburan dan kenyamanan emosional menjadi motif dominan. Media sosial memberikan konten yang sesuai dengan gaya komunikasi anak muda cepat, visual, dan ringan sehingga lebih disukai meski tidak mendalam.

Dalam aspek pemahaman keagamaan, *Cyber-Religion* memberikan dampak yang cukup signifikan. Akses ke konten dakwah yang mudah dan beragam membuat Remaja lebih cepat mengenal nilai-nilai dasar agama, seperti pentingnya sholat, menjaga adab, dan berperilaku baik. Namun, pemahaman yang terbentuk cenderung bersifat parsial, dangkal, dan instan. Hal ini terjadi karena konten keagamaan yang dikomunikasi melalui media sosial lebih didominasi oleh format video pendek, kutipan motivasi atau ceramah ringan yang hanya menyentuh aspek moral tanpa pembahasan mendalam.¹⁴

Dalam perspektif Uses and Gratifications, gratifikasi yang diperoleh dari konten agama digital di kalangan remaja lebih bersifat instan dan emosional, yang mengakibatkan pemahaman agama menjadi tidak mendalam. Hal ini memperlihatkan adanya keterbatasan media digital sebagai medium edukasi spiritual yang utuh tanpa pendampingan.

Kondisi ini sejalan dengan pendapat responden yang merasa sering bingung saat menemukan perbedaan pendapat antara ustadz di media sosial, namun tidak memiliki kapasitas untuk memverifikasi kebenarannya. Minimnya literasi digital dan minimnya pendampingan dari orang tua atau tokoh agama menjadi salah satu penyebab Remaja hanya mengandalkan informasi yang beredar di internet tanpa taunya itu valid atau tidak.

Fenomena ini memperkuat temuan bahwa penggunaan media digital oleh remaja lebih berdasarkan pada persepsi kenyamanan dan akses cepat, bukan validitas isi, sebagaimana dijelaskan dalam teori ini. Mereka mencari informasi yang memuaskan secara instan, namun tidak memiliki kemampuan atau alat untuk mengevaluasi konten secara kritis.

Tidak semua Remaja di Jabaran memanfaatkan internet semata mata untuk hiburan atau melihat konten dakwah dalam bentuk video di media sosial. Beberapa dari mereka bahkan lebih tertarik membaca artikel keagamaan, melalui web resmi ataupun aplikasi keislaman. Alih-alih menikmati pembelajaran visual dari tiktok dan youtube, Remaja ini membaca sumber-sumber yang dapat dipercaya seperti NU online, islami.co, atau lokasi web resmi lainnya di lembaga keagamaan lainnya, mencari referensi yang lebih rinci.

Alasan utama yang mereka sukai adalah bahwa informasi yang diperoleh biasanya lebih lengkap, lebih terstruktur dan bisa di pelajari sesuai kebutuhan. Mereka percaya bahwa konten video media sosial sering kali menyediakan berita tanpa penjelasan yang komprehensif, tetapi artikel situs web memberikan detail yang lebih komprehensif

¹⁴ Fajarina, Firmansyah, and Siregar, "Fenomena Adiksi Penggunaan Media Sosial Youtube Pada Remaja Usia 15-19 Tahun (Studi Fenomenologi Di RW 18.)"

dengan penawaran, referensi yang lebih luas dan lebih detail dengan penjelasan ualam yang valid.

Dalam konteks ini, remaja menunjukkan kebutuhan kognitif (informasi dan pembelajaran) yang lebih tinggi sebagaimana disebutkan dalam Teori Uses and Gratifications. Mereka aktif memilih media dengan kedalaman konten sebagai bentuk pemenuhan atas rasa ingin tahu dan kebutuhan pengetahuan yang lebih serius.

Selain itu, membaca di platform resmi dianggap lebih aman dan lebih dapat diandalkan. Ini karena dilakukan melalui proses pengeditan yang ketat yang meminimalkan penyebaran risiko informasi pemahaman agama palsu. Remaja yang memiliki kecenderungan ini umumnya lebih kritis dalam memilah informasi dan cenderung menjadikan internet sebagai rujukan belajar agama yang bertanggung jawab, bukan sekadar mengikuti tren viral.

Hal ini memperlihatkan bahwa media dapat memenuhi kebutuhan gratifikasi yang berbeda pada tiap individu; ada yang berorientasi pada hiburan (afektif), ada pula yang berorientasi pada edukasi (kognitif).

Fenomena ini menunjukkan bahwa agama di dunia maya identik dengan konsumsi konten yang cepat dan viral, masih ada segmen Remaja yang memanfaatkan media digital untuk belajar agama secara lebih serius melalui jalur literasi baca-tulis. Hal ini menjadi peluang bagi pengembangan konten dakwah berbasis artikel dan e-learning keislaman, khususnya untuk menjangkau Remaja dengan minat baca yang tinggi.¹⁵

Di sinilah media digital membuka peluang luas dalam memenuhi berbagai bentuk gratifikasi, namun tetap membutuhkan peran aktor sosial untuk mengarahkan kebutuhan tersebut ke bentuk pemanfaatan yang lebih bermakna.

Fenomena ini selaras dengan arus perkembangan Globalisasi dan Gaya Hidup Digital, di mana nilai-nilai tradisional perlahan bersaing dengan budaya digital modern. Cyber religion di kalangan Remaja menjadi salah satu bentuk *hybrid culture* yaitu percampuran antara praktik keagamaan tradisional dengan gaya hidup digital kontemporer.

Kondisi ini menghadirkan tantangan baru bagi tokoh agama dan pendidik lokal dalam mengembangkan pendekatan dakwah yang sesuai dengan pola konsumsi digital Remaja. Jika tidak direspon dengan adaptasi yang tepat, maka dikhawatirkan akan terjadi *distansi* antara Remaja dan kegiatan keagamaan nyata (real religion), yang dulunya menjadi pusat pembentukan nilai dan moral.

Namun, cyber religion juga dapat menjadi jembatan baru untuk memperkuat religiusitas generasi muda, asal dibimbing secara bijak dan kreatif. Konten keagamaan yang menarik, relevan, dan kontekstual akan lebih efektif menjangkau Remaja dibandingkan pendekatan konvensional semata.

Fenomena ini dapat dianalisis lebih dalam menggunakan Teori *Uses and Gratifications*, ini menekankan bahwa pengguna media secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam penelitian, Remaja Dusun Jabaran menggunakan

¹⁵ Winman and Lahamendu, "Cyberspace Dan Unggahan Status Religius Di Media Sosial."

media digital untuk memenuhi kebutuhan spiritual, diri mereka sendiri dan hiburan.¹⁶ Media Sosial Menyediakan dakwah dalam format ringan, gambar dan bahasa yang menarik yang dekat dengan orang muda yang menjadi alat bonus yang efektif untuk Remaja, terutama mereka yang mencari konten yang mudah dipahami dan tidak dipahami.

Namun, karena kebutuhan ini lebih realistis dan emosional, kepuasannya juga bersifat sementara dan tidak berdampak pada peningkatan pemahaman agama yang mendalam. Ini mengkonsolidasikan bahwa agama online pada Remaja Dusun Jabaran lebih banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan motivasi dan hiburan spiritual, bukan cara yang serius untuk belajar agama.¹⁷

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media dapat memenuhi beragam kebutuhan, tidak semua kebutuhan tersebut mengarah pada perubahan sikap atau pembentukan pengetahuan jangka panjang. Oleh sebab itu, kualitas dan kedalaman konten menjadi kunci dalam membentuk pemahaman yang kuat.

Oleh karena itu, inovasi diperlukan dalam menyajikan Digital Da'wah yang lebih kreatif, mendalam dan terintegrasi dengan bantuan para pemimpin agama sehingga fenomena ini dapat digunakan secara optimal dan tidak berhenti pada tingkat konsumsi palsu.

2. Dampak Fenomena *Cyber-Religion* terhadap Pemahaman dan Pengamalan Nilai-Nilai Keagamaan Remaja di Dusun Jabaran

Fenomena *Cyber-Religion* adalah perwujudan praktik keagamaan yang berpindah dari ruangan tradisiobal menjadi ke ruangan digita. Berdasarkan hasil penelitian di Dusun Jabaran Remaja usia 10-18 tahun memanfaatkan internet dan media sosial seperti TikTok, YouTube, WhatsApp, dan Instagram untuk mengakses berbagai konten keagamaan. Mereka memanfaatkan waktu luang setelah sekolah hingga malam hari untuk mengkonsumsi konten-konten keislaman, baik berupa ceramah singkat, video motivasi, kutipan hadis, maupun konten nasihat agama.¹⁸

Fenomena ini menunjukkan perubahan signifikan dalam pola pembelajaran dan pengalaman keagamaan di kalangan Remaja, yang tidak lagi hanya mengandalkan Guru, Ustadz, atau pengajian di masjid sebagai satu-satunya sumber pembelajaran keagamaan.

Hal ini dapat dikaitkan dengan teori Erik Erikson tentang tahap perkembangan psikososial remaja, yaitu pada fase "Identity vs Role Confusion", di mana remaja mulai membentuk identitas pribadi dan mencoba menemukan siapa dirinya dalam lingkungan sosial dan spiritual. Cyber-religion menjadi salah satu saluran yang mereka gunakan untuk menjawab kebutuhan pencarian identitas tersebut.

Namun, pemahaman ini datar dan praktis. Mereka mengingat aspek emosional dan visual dari konten dakwah dan memahami diskusi, konteks fiqh, atau perbedaan antar

¹⁶ Haridakis and Humphries, "Uses and Gratifications."

¹⁷ Wijaya et al., "Praktik Cyber Religion Remaja Perkotaan."

¹⁸ Ginanjarsari, "Gambaran Perilaku Remaja Putri Mengenai Upaya Penanganan Dismenore Di Kelas XI MA Ali Maksum Putri Bantul Yogyakarta Tahun 2019."

sekolah.¹⁹ Jika Anda menghadapi perbedaan dalam pandangan mazhab. Ketika dihadapkan pada perbedaan pandangan antarustadz digital, mereka cenderung bingung dan tidak memiliki literasi untuk menilai kebenaran informasi tersebut. Ini menunjukkan bahwa agama dunia maya mendorong proses belajar agama. Media digital hanyalah pintu masuk ke dalam kesadaran agama, tetapi tidak cukup untuk menjadi sarana untuk membentuk pemahaman agama yang kuat.

Dalam konteks teori Erikson, kebingungan ini menunjukkan bahwa tanpa bimbingan yang kuat, remaja mudah mengalami *role confusion* (kebingungan peran), terutama dalam menentukan siapa yang dijadikan panutan atau bagaimana mereka memahami nilai agama yang beragam di dunia digital.

Dalam perspektif Teori *Uses and Gratifications*, Remaja Jabaran secara aktif memilih media digital untuk memenuhi kebutuhan mental dan sosial. Media sosial dalam bentuk sederhana, menjadi forum praktis, mudah diakses, dan praktis untuk mencari pemahaman agama sesuai dengan gaya hidup digital mereka. Dengan momen dan tanpa dukungan, pemahaman tentang agama yang diperoleh adalah datar dan dangkal. Kaum muda lebih fokus pada aspek motivasi atau emosional daripada pengajaran inklusif atau pemahaman eksklusif.²⁰ Meskipun tidak mendalam, isi konten agama di media sosial memberikan kaum muda daya Tarik moral pertama bagi Remaja. Banyak yang berpendapat, misalnya, mereka termotivasi untuk meningkatkan diri mereka dalam melakukan ibadah seperti sholat dan mengaji. Ini menunjukkan bahwa *cyber-religion* memiliki potensi sebagai alat dakwah yang efektif kalangan Remaja sekarang. Secara psikososial, ini menunjukkan bahwa meskipun mereka belum membentuk identitas religius yang kuat dan utuh, mereka sedang berada dalam fase eksplorasi keagamaan dan motivasi awal seperti ini penting dalam proses pembentukan identitas diri yang lebih stabil di masa depan (*identity achievement*).

Banyak Remaja yang kehilangan figur panutan guru agama yang dapat membimbing mereka secara langsung. Tanpa adanya model peran yang dapat mengarahkan mereka dalam menjalankan kehidupan beragama, Remaja cenderung mencari panutan dari media sosial, yang tidak selalu memberikan pengaruh positif. Keberadaan tokoh agama di desa yang seharusnya dekat dengan masyarakat, terkadang juga tidak mampu menyentuh kehidupan sehari-hari para Remaja ini. Dalam kerangka teori Erikson, kebutuhan akan role model (figur panutan) sangat penting dalam pembentukan identitas diri. Ketidakhadiran tokoh keagamaan yang dekat dan konsisten menyebabkan remaja mengisi kekosongan itu dengan tokoh digital, meski tidak selalu relevan dengan konteks kehidupan mereka.

Kegiatan ini, meskipun sederhana, dapat menjadi sarana remaja mengafirmasi identitas keagamaan mereka di dunia maya. Dalam konteks Erikson, ini merupakan

¹⁹ Hidayat et al., "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Dakwah Untuk Mengantisipasi Kerawanan Sosial Generasi Z."

²⁰ Asma Sari Siregar and Maulana Andi Surya, "Analisis Use And Gratification Dalam Menentukan Strategi Dakwah Virtual," *An Nadwah* XXVIII, no. 2 (2022): 1–12, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/nadwah/article/view/14203>.

proses pencarian dan pernyataan jati diri religius melalui kanal-kanal yang sesuai dengan perkembangan psikososial mereka.

Dalam beberapa kasus, Remaja di Dusun Jabaran mungkin merasa bahwa agama bukanlah prioritas utama dalam hidup mereka. Hal ini bisa disebabkan oleh pengaruh lingkungan, teman sebaya, atau kurangnya motivasi dari dalam diri untuk belajar lebih banyak tentang agama. Faktor ekonomi dan pendidikan juga bisa menjadi hambatan, di mana keluarga lebih fokus pada pemenuhan kebutuhan dasar sehingga pendidikan agama kurang mendapat perhatian.

Fenomena *cyber-religion* menghadirkan tantangan serius, khususnya dalam aspek validitas informasi dan menimanya litrasi keagamaan. Namun, fenomena ini juga membuka peluang besar untuk pengembangan dakwah kreatif yang mengikuti karakteristik Remaja saat ini. Inisiatif dakwah digital dari Remaja Dusun Jabaraan belum menyampai di tahap untuk membuat konten konten keagamaan yang di sebarakan di media sosial saat ini akan tetapi sudah ada kemajuan seperti share konten konten dakwah yang ada di media sosial.²¹

Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran orientasi aktivitas Remaja dari lingkungan fisik ke ruang digital. Jika tidak diimbangi dengan literasi digital dan arahan yang tepat, penggunaan media sosial dapat menggeser nilai-nilai keagamaan dan sosial yang selama ini dijaga dalam lingkungan masyarakat pedesaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Fenomena *Cyber-Religion* menjadi sarana baru bagi remaja di Dusun Jabaran dalam mengakses informasi dan konten keagamaan secara cepat dan praktis melalui platform seperti TikTok, YouTube, WhatsApp, dan Instagram. Meskipun akses ini memudahkan mereka mengenal nilai-nilai dasar Islam, pemahaman yang terbentuk cenderung parsial dan dangkal karena lebih menekankan aspek emosional dan visual tanpa penjelasan mendalam tentang dalil atau konteks hukum Islam. Pengaruhnya terhadap pengamalan agama terlihat dari perubahan perilaku yang positif, seperti mulai rajin salat dan menjaga sikap, namun masih belum konsisten karena sangat dipengaruhi suasana hati dan tren media. Di sisi lain, partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan tradisional menurun, karena mereka merasa cukup mendapatkan ilmu agama dari media sosial. Berdasarkan teori *Uses and Gratifications*, media digital digunakan secara aktif oleh remaja untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan identitas diri, namun gratifikasi yang diperoleh belum mampu menghasilkan pemahaman dan pengamalan agama yang kuat, sehingga diperlukan pendampingan lebih lanjut dari lingkungan sekitar.

Fenomena *Cyber-Religion* menjadi sarana baru bagi remaja di Dusun Jabaran dalam mengakses informasi dan konten keagamaan secara cepat dan praktis melalui platform seperti TikTok, YouTube, WhatsApp, dan Instagram. Meskipun akses ini memudahkan mereka mengenal nilai-nilai dasar Islam, pemahaman yang terbentuk cenderung parsial dan dangkal karena lebih menekankan aspek emosional dan visual

²¹ Nurlela, Ras, and Usman, "Dampak Media Sosial Terhadap Pembentukan Identitas Sosial Anak Di Era Digital."

tanpa penjelasan mendalam tentang dalil atau konteks hukum Islam. Pengaruhnya terhadap pengamalan agama terlihat dari perubahan perilaku yang positif, seperti mulai rajin salat dan menjaga sikap, namun masih belum konsisten karena sangat dipengaruhi suasana hati dan tren media. Di sisi lain, partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan tradisional menurun, karena mereka merasa cukup mendapatkan ilmu agama dari media sosial. Berdasarkan teori *Uses and Gratifications*, media digital digunakan secara aktif oleh remaja untuk memenuhi kebutuhan spiritual dan identitas diri, namun gratifikasi yang diperoleh belum mampu menghasilkan pemahaman dan pengamalan agama yang kuat, sehingga diperlukan pendampingan lebih lanjut dari lingkungan sekitar.

Fenomena *Cyber-Religion* memberikan dampak ganda bagi remaja di Dusun Jabaran. Di satu sisi, mereka menjadi lebih sadar terhadap nilai-nilai keagamaan, lebih mudah mengakses informasi dakwah, dan menunjukkan perubahan perilaku yang positif. Namun di sisi lain, pemahaman mereka terhadap agama cenderung dangkal, kurang sistematis, dan minim bimbingan. Dalam perspektif teori *Uses and Gratifications*, *Cyber-Religion* berhasil memenuhi kebutuhan religius remaja secara instan, tetapi belum mampu menjamin pembentukan karakter religius yang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama antara tokoh agama, keluarga, dan lembaga pendidikan untuk mendampingi remaja dalam menyaring informasi, serta membangun pemahaman dan pengamalan agama yang lebih seimbang antara ruang digital dan nyata.

Bagi Remaja Penelitian ini dapat membantu remaja di , dan remaja secara umum, untuk lebih bijak dalam memanfaatkan media digital sebagai sumber pengetahuan keagamaan dan tidak terjebak pada konten yang menyesatkan. Bagi Orang Tua dan Keluarga Memberikan pemahaman kepada orang tua tentang peran *Cyber-Religion* dalam pembentukan pemahaman keagamaan remaja, sehingga mereka dapat lebih efektif mendampingi anak-anak mereka dalam memanfaatkan media digital secara positif. Bagi Pemerintah Desa Membantu desa dalam merancang program-program peningkatan literasi agama berbasis digital untuk remaja. Bagi peneliti lain dapat memberikan landasan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai Fenomena *Cyber-Religion* di kalangan Remaja, terutama dalam konteks lokal seperti di dusun atau wilayah pedesaan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi contoh dalam penerapan teori *Uses and Gratifications* untuk studi-studi keagamaan dalam era digital. Bagi peneliti lain, hasil dan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini bisa menjadi inspirasi untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas, baik dalam bentuk studi perbandingan antar daerah atau menggunakan metode dan pendekatan yang berbeda

DAFTAR REFERENSI

- “Agama - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas,” n.d.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Agama>.
- Asiva Noor Rachmayani. *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*, 2015.
- Beno, J, A.P Silen, and M Yanti. “FENOMENA BELAJAR AGAMA GENERASI MILLENNIALS: STUDI KASUS PADA MAHASISWA FAKULTAS SAINS DI PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM WILAYAH SUMATRA UTARA.” *Braz Dent J.* 33, no. 1 (2022): 1–12.
- Best, European, and Practice Guidelines. “E. Best, P. Guldelines Pengaruh Cyber Religion” 1, no. 1 (2011): 1–10.
- Bheka, T, and E Tarihoran. “Membangun Komunitas Iman Melalui Media Sosial Dengan Menggunakan Platfrom Yang Menarik.” *Jurnal Magistra* 2, no. 2 (2024).
<https://ejurnal.stpdianmandala.ac.id/index.php/magistra/article/view/101%0Ahttps://ejurnal.stpdianmandala.ac.id/index.php/magistra/article/download/101/125>.
- Cahyati, N D. *ANALISIS KONTEN DAKWAH DALAM PODCAST (Studi Kasus Di Kantor Kementerian Agama Kota Madiun)*, 2023.
http://etheses.iainponorogo.ac.id/26452/1/skripsi_nina.pdf.
- Dawson, Lorne L., and Douglas E. Cowan. *Religion Online: Finding Faith on the Internet. Religion Online: Finding Faith on the Internet*, 2004.
<https://doi.org/10.4324/9780203497609>.
- Dwi Andriani, Astri. “Cyberreligion: Peran Kecerdasan Buatan Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran Pendidikan Agama ... Cyberreligion: The Role of Artificial Intelligence as a Communication Medium for Religious Education Learning in the Digital Era.” *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 10, no. 2 (2023): 145. <https://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/index>.
- Fajarina, Agus, Ballian Firmansyah, and Yustiwati Siregar. “Fenomena Adiksi Penggunaan Media Sosial Youtube Pada Remaja Usia 15-19 Tahun (Studi Fenomenologi Di RW 18.” *Dasana Indah Tangerang) Forum Ilmiah* 18 (2021): 41. www.apjii.or.id.
- Fiantika, Feny, Mohammad Wasil, Sri Jumiyati, Leli Hpmesti, and Sri Wahyuni. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yuliatr N. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022. <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>.
- Ginanjarsari, Razhela Lintang. “Gambaran Perilaku Remaja Putri Mengenai Upaya Penanganan Dismenore Di Kelas XI MA Ali Maksum Putri Bantul Yogyakarta Tahun 2019. *Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan* 22 (2019): 1–7.”
<http://eprints.unwahas.ac.id/2196>
- Habibi, Malik. “Cyber Religion Dan Real Religion Di Tengah Masyarakat Digital.” *Komunika* 4, no. 1 (2021): 63–78.
- Hakim, Siti Nurina, Aliffatullah Alyu Raj, and Dara Febrian Chita Prastiwi. “Remaja Dan Internet.” *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, no. 2008 (2016): 311–19.
https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9290/Siti_Nurina_Hakim.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Haridakis, Paul, and Zachary Humphries. “Uses and Gratifications.” *An Integrated Approach to Communication Theory and Research, Third Edition*, 2019, 139–53.
<https://doi.org/10.4324/9780203710753-13>.
- Hidayat, Addib Wahyu, Ahmad Najeri, Nadia Mei Safitri, Noorhikmah Maulina, and Nor

- Azizah. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Dakwah Untuk Mengantisipasi Kerawanan Sosial Generasi Z." *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 1, no. 6 (2022): 1–10. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/article/view/36>.
- Kajian, Prosiding, Integrasi Ilmu, Society Kiiies, Mansur Mustakim, Hamka Hamka, and Fatimah Saguni. "Konsep Pendidikan Islam Dan Masyarakat Di Era Digital" 0 (2024): 146–50.
- Kusainun, Noven. "ANALISIS STANDAR PENILAIAN PENDIDIKAN DI INDONESIA Noven Kusainun." *Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2020): 1–7.
- Moleong. "Validasi Dan Reliabilitas Data," 2014, 26–55.
- Mubarok, Akbar Rizquni, and Sunarto Sunarto. "Moderasi Beragama Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang." *Journal of Islamic Communication Studies (JICoS)* 2, no. 1 (2024): 1–11. <https://doi.org/10.15642/jicos.2024.2.1.1-11>.
- Nurlela, Oleh Andi, Atma Ras, and Musrayani Usman. "Dampak Media Sosial Terhadap Pembentukan Identitas Sosial Anak Di Era Digital" 6, no. 2 (2024): 185–94.
- Puspianto, Alim. "Strategi Dakwah Masyarakat Kota." *An-Nida': Jurnal Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam IX*, no. 1 (2020): 42–64. <http://e-jurnal.stail.ac.id/index.php/annida/article/download/217/135>.
- Safitri, Ririh Megah. "Depersonalisasi Dan Simbolisasi Agama Dalam Ruang Dakwah Digital." *Islamic Management and Empowerment Journal* 5, no. 2 (2023): 199–212. <https://doi.org/10.18326/imej.v5i2.199-212>.
- SARAH, RAHMA. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SECARA DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SMKN 1 AL-MUBAREY INGIN JAYA ACEH BESAR," 2016, 1–23.
- Siregar, Asma Sari, and Maulana Andi Surya. "Analisis Use And Gratification Dalam Menentukan Strategi Dakwah Virtual." *An Nadwah XXVIII*, no. 2 (2022): 1–12. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/nadwah/article/view/14203>.
- Wijaya, Akhmad Pandhu, Agung Nugroho, Mahfudlah Fajrie, M. Nashrul Haqqi, Puja Pratama, Achmad Umar Setyadi, Virasti Setiani, and Dwi Fania. "Praktik Cyber Religion Remaja Perkotaan." *Jurnal Komunikasi Nusantara* 5, no. 2 (2023): 208–17.
- Winman, Dorothea Febe, and Natalia Olivia Kusuma Dewi Lahamendu. "Cyberspace Dan Unggahan Status Religius Di Media Sosial." *PUTE WAYA: Sociology of Religion Journal* 2, no. 1 (2021): 44–62.
- Yan Fikri Hendrawan, Mohammad, Subktiningsih, and Arifiyanto Hadinegoro. "Analisis Bukti Digital Pada Discord Browser Menggunakan Teknik Live Forensic Dengan Metode NIST SP 800-86." *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia Dan Jaringan* 8, no. 2 (2023): 94–99.
- James E. Marcia, "Ego-Identity Status," *Journal of Personality and Social Psychology* (1966) serta Erikson (1968) dalam *Handbook of Adolescent Digital Media Use* (Cambridge, 2024)