

ABSTRAK

Muhamat Akbar: “KEBERAGAMAAN REMAJA MASJID DI ERA DIGITAL
(Kasus Permainan Digital Pada Remaja Masjid Di
Kel.Sukaasih)”

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh permainan digital (game online) terhadap perilaku religius remaja masjid di Kelurahan Sukaasih, dengan fokus pada bagaimana era digital memengaruhi kehidupan religius mereka. Perkembangan teknologi, khususnya internet dan perangkat mobile, telah memperluas akses remaja ke berbagai hiburan digital, termasuk game online, yang berdampak pada waktu dan perhatian mereka terhadap aktivitas keagamaan.

Mengacu pada Ayat 9 Surat an-Nisa, penelitian ini menyoroti risiko kecanduan game online, yang dapat melemahkan remaja dalam aspek pendidikan, moralitas, dan religiositas, seperti kecenderungan untuk bolos sekolah, kurangnya kejujuran, dan meninggalkan sholat.

Penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam, observasi, dan survei untuk mengumpulkan data. Hasilnya menunjukkan bahwa game online dapat mempengaruhi perilaku religius remaja, dengan beberapa game memberikan dampak positif pada keterampilan sosial, sementara yang lain mengalihkan perhatian dari aktivitas keagamaan.

Faktor-faktor eksternal seperti media, tekanan teman sebaya, dan teknologi juga memengaruhi perilaku religius, di mana media digital dapat menjadi distraksi dari praktik religius tradisional. Program keagamaan yang memanfaatkan teknologi digital secara positif dapat membantu menjaga keterlibatan remaja dalam kehidupan religius, sekaligus menikmati kemajuan teknologi.

Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang bagaimana era digital memengaruhi perilaku religius remaja dan menawarkan panduan untuk pendekatan yang lebih efektif dalam mengintegrasikan teknologi dengan praktik keagamaan.

Kata Kunci: Digital, Keberagamaan, Remaja Masjid

ABSTRACT

Muhamat Akbar: "RELIGIOUS DIVERSITY OF MOSQUE YOUTH IN THE DIGITAL ERA (Case of Digital Games in Mosque Youth in Sukaasih District)"

This study explores the influence of digital games (online games) on the religious behavior of mosque youth in Sukaasih Village, focusing on how the digital era affects their religious life.

Technological developments, particularly the internet and mobile devices, have expanded adolescents' access to a variety of digital entertainment, including online games, impacting their time and attention to religious activities.

Referring to Verse 9 of Surah an-Nisa, this study highlights the risks of online game addiction, which can weaken adolescents in aspects of education, morality, and religiosity, such as a tendency to skip school, lack of honesty, and abandon prayer.

This study uses in-depth interview, observation, and survey methods to collect data. The results showed that online games can influence religious behavior of adolescents, with some games having a positive impact on social skills, while others distracted from religious activities.

External factors such as media, peer pressure, and technology also influence religious behavior, where digital media can be a distraction from traditional religious practices. Religious programs that make positive use of digital technology can help keep adolescents engaged in religious life, while enjoying technological advancements. This research provides important insights into how the digital age is affecting adolescents' religious behavior and offers guidance for a more effective approach to integrating technology with religious practices.

Keywords: *Digital, Religion, Mosque Youth*