

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama di kalangan remaja. Berdasarkan data terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 229,4 juta jiwa dari total populasi 284 juta penduduk. Tingkat kontribusi pengguna berdasarkan jenis kelamin juga cukup seimbang, yaitu 51,50% laki-laki dan 48,50% perempuan. Jika dilihat dari usia pengguna, kelompok terbesar berasal dari Generasi Z kelahiran 1997–2012 dengan persentase 25,54%, disusul oleh generasi milenial 25,17%, dan Gen Alpha 23,19% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa generasi muda menjadi salah satu kelompok penting dalam perkembangan penggunaan internet di Indonesia. Dalam konteks remaja, kondisi ini memperlihatkan bahwa kehidupan mereka semakin dekat dengan perangkat digital, media sosial, dan berbagai bentuk hiburan berbasis internet. Hadirnya media sosial, aplikasi pesan cepat, dan platform hiburan tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga membentuk pola komunikasi dan cara remaja menjalin relasi sosial.

Dalam konteks perkembangan digital, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga berpengaruh pada cara remaja membangun dan mengekspresikan religiusitas mereka. Penelitian Firdiana Febriyanti menemukan bahwa penggunaan TikTok di kalangan santri dapat menghadirkan dua sisi: di satu sisi, media sosial memberi ruang kreativitas dan menyediakan akses cepat pada konten keagamaan, namun di sisi lain, paparan konten hiburan yang berlebihan sering membuat santri terdistraksi dan kurang fokus pada praktik ibadah harian mereka (Febriyanti, 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa dinamika religiusitas remaja tidak lagi hanya dibentuk oleh

lingkungan pendidikan formal seperti pesantren, tetapi juga oleh arus digital yang menguasai perhatian mereka. Hal serupa juga ditunjukkan dalam penelitian di Universitas Negeri Jakarta yang menegaskan bahwa media sosial mempunyai potensi memperkuat pemahaman keagamaan melalui akses dakwah digital, namun sekaligus membuka peluang masuknya hoaks, gaya hidup hedonistik, dan distraksi yang dapat melemahkan konsistensi praktik keagamaan generasi muda (Rahmawati et al., 2024). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa religiusitas remaja di era digital berada dalam situasi yang dinamis. Di satu sisi, media digital dapat menjadi sarana penguatan pengetahuan dan ekspresi keagamaan. Di sisi lain, konten hiburan digital juga dapat menghadirkan distraksi yang memengaruhi konsistensi praktik ibadah dan pembentukan perilaku religius.

Meskipun santri sering dipandang sebagai kelompok yang memiliki fondasi keagamaan kuat, realitas di lapangan menunjukkan bahwa mereka tetap tidak terlepas dari pengaruh gadget, media sosial, dan berbagai bentuk hiburan digital. Lingkungan pesantren yang berperan dalam membentuk kedisiplinan ibadah dan akhlak santri juga menghadapi tantangan baru seiring meningkatnya akses teknologi digital (Suprpto, 2020).

Fenomena serupa juga tampak pada penelitian riza yang mencatat bahwa sekalipun para santri memiliki tingkat religiusitas tertentu, perilaku menyimpang tetap muncul karena lemahnya kontrol diri dan kuatnya distraksi lingkungan sekitar (Riza, 2020). Selain itu, kehadiran media digital memperluas ruang konsumsi hiburan dan informasi yang tidak selalu selaras dengan nilai-nilai pesantren. Media sosial memberi ruang baru bagi santri untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan budaya populer, sebagaimana ditunjukkan dalam studi Herdiana yang menyoroiti perubahan budaya santri ketika aktif menggunakan platform daring (Herdiana, 2018). Kondisi ini menunjukkan bahwa pesantren kini tidak hanya mengemban tugas pembinaan spiritual dan moral, tetapi juga harus mengantisipasi dampak arus hiburan digital yang berpotensi memengaruhi konsistensi ibadah, kedisiplinan, dan internalisasi nilai religius para santri.

Dinamika tersebut relevan untuk dikaji lebih lanjut dalam konteks lembaga pendidikan keagamaan yang secara ideal bertujuan membentuk religiusitas dan akhlak santri. Yayasan Bani Yasin di Jatinangor, Sumedang, merupakan salah satu lembaga yang secara konsisten menyelenggarakan pembinaan ibadah, penguatan nilai moral, dan pendidikan agama bagi santri remaja. Berdasarkan pengamatan awal, santri di lingkungan yayasan ini juga tidak sepenuhnya terlepas dari penggunaan gawai dan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas digital tersebut berjalan berdampingan dengan rutinitas keagamaan santri sehingga membentuk dinamika tersendiri dalam praktik dan pengalaman keberagamaan mereka. Kondisi ini menjadikan Yayasan Bani Yasin sebagai konteks yang relevan untuk mengkaji bagaimana religiusitas remaja dijalani dan dibentuk di tengah arus hiburan digital.

Religiusitas remaja tidak dapat dipahami semata-mata sebagai kepatuhan terhadap aturan atau rutinitas ibadah. Religiusitas mencakup berbagai aspek kehidupan keagamaan yang meliputi keyakinan, praktik ibadah, pengetahuan keagamaan, pengalaman spiritual, serta perilaku moral. Glock dan Stark memandang religiusitas sebagai konsep multidimensional yang tercermin melalui lima dimensi tersebut, sehingga tingkat keberagamaan seseorang tidak hanya diukur dari pelaksanaan ibadah, tetapi juga dari pemahaman, pengalaman, dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai agama. Dalam era digital, proses pembentukan religiusitas berlangsung secara dinamis dan terus mengalami penyesuaian seiring dengan meningkatnya paparan hiburan digital dalam kehidupan sehari-hari. Konten hiburan yang bersifat visual dan instan berpotensi memengaruhi cara santri memahami ajaran agama, menjalankan ibadah, merasakan pengalaman spiritual, serta menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Alilyansyah et al., 2025).

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas religiusitas remaja dan penggunaan media digital, kajian yang secara khusus menempatkan santri sebagai remaja yang akrab dengan teknologi digital, dengan fokus pada dimensi religiusitas dalam konteks hiburan digital, masih relatif terbatas. Penelitian sebelumnya umumnya menyoroti perilaku penggunaan media sosial secara umum, tanpa

menggali secara mendalam bagaimana keyakinan, praktik ibadah, pengetahuan keagamaan, pengalaman spiritual, dan perilaku moral santri dibentuk dan dinegosiasikan dalam kehidupan digital mereka. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut juga belum banyak mengkaji motif santri dalam mengakses hiburan digital serta bagaimana pemenuhan kebutuhan hiburan, interaksi sosial, dan pencarian informasi melalui media digital berkaitan dengan dinamika religiusitas mereka. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut sekaligus memberikan kontribusi bagi pengembangan pembinaan religiusitas santri di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perkembangan hiburan digital telah menjadi bagian dari kehidupan remaja, termasuk remaja yang berada dalam lingkungan pendidikan keagamaan seperti santri. Di satu sisi, santri Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang hidup dalam lingkungan yang menekankan pembinaan agama, pembiasaan ibadah, pengetahuan keislaman, dan pembentukan perilaku religius. Namun, di sisi lain, santri remaja juga tidak sepenuhnya terlepas dari arus hiburan digital, seperti media sosial, video pendek, musik, film, gim, dan berbagai bentuk konten hiburan lain yang mudah diakses melalui perangkat digital.

Masalah pokok dalam penelitian ini terletak pada belum diketahuinya secara mendalam bagaimana santri remaja menggunakan hiburan digital, apa motif yang melatarbelakangi penggunaannya, serta bagaimana pengalaman tersebut berkaitan dengan dimensi religiusitas mereka. Dimensi religiusitas yang dimaksud meliputi keyakinan keagamaan, praktik keagamaan, pengalaman keagamaan, pengetahuan keagamaan, dan konsekuensi keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Hiburan digital tidak cukup dipahami hanya sebagai gangguan terhadap religiusitas, tetapi perlu dilihat sebagai ruang pengalaman sosial yang memiliki fungsi tertentu bagi remaja serta berpotensi berkaitan dengan cara mereka menjalani kehidupan keagamaan.

Berdasarkan masalah pokok tersebut, pertanyaan penelitian dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pola penggunaan hiburan digital di kalangan santri remaja Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang?
2. Apa motif santri remaja Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang dalam menggunakan hiburan digital?
3. Bagaimana dimensi religiusitas santri remaja Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang di tengah penggunaan hiburan digital?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan hiburan digital dan religiusitas santri remaja di Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang. Penelitian ini diarahkan untuk menggambarkan pola penggunaan hiburan digital, menganalisis motif yang melatarbelakangi penggunaannya, serta memahami dimensi religiusitas santri remaja di tengah perkembangan hiburan digital.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pola penggunaan hiburan digital di kalangan santri remaja Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang.
2. Menganalisis motif santri remaja Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang dalam menggunakan hiburan digital.
3. Mendeskripsikan dimensi religiusitas santri remaja Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang yang meliputi dimensi keyakinan, praktik ibadah, pengetahuan keagamaan, pengalaman spiritual, dan perilaku moral di tengah penggunaan hiburan digital.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu menambah perspektif akademik dalam memahami perkembangan dan pengaruh budaya digital terhadap kehidupan remaja dan studi religiusitas, khususnya dalam memahami bagaimana dimensi religiusitas remaja meliputi keyakinan, praktik ibadah, pengalaman

spiritual, dan perilaku moral dibentuk dan dinegosiasikan di tengah arus hiburan digital. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya perspektif akademik tentang dinamika keberagamaan santri sebagai bagian dari generasi remaja yang hidup dalam konteks digital. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian Religious Studies, khususnya dalam memahami dinamika religiusitas remaja santri di tengah perkembangan hiburan digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian tentang dimensi religiusitas yang meliputi keyakinan keagamaan, praktik keagamaan, pengalaman keagamaan, pengetahuan keagamaan, dan konsekuensi keagamaan dalam kehidupan remaja yang hidup di lingkungan pendidikan keagamaan.

Selain itu, penelitian ini dapat memperluas pemahaman akademik mengenai hubungan antara penggunaan hiburan digital, motif penggunaan media, dan dinamika keberagamaan santri. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi kajian selanjutnya yang membahas religiusitas, santri, remaja, dan budaya digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi Yayasan Bani Yasin, pesantren, atau lembaga pendidikan keagamaan dalam merancang strategi pembinaan religiusitas santri yang adaptif terhadap perkembangan hiburan digital. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan, pembinaan, dan pendampingan santri agar penggunaan media digital tetap sejalan dengan penguatan nilai religius, kedisiplinan ibadah, dan pembentukan akhlak.

Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi orang tua, pendidik, dan peneliti selanjutnya yang memiliki perhatian terhadap isu remaja, religiusitas, santri, dan budaya digital dalam konteks pendidikan keagamaan.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada kajian mengenai dimensi religiusitas santri remaja di tengah arus hiburan digital. Penelitian ini mengkaji religiusitas santri yang meliputi dimensi keyakinan keagamaan, praktik keagamaan, pengalaman keagamaan, pengetahuan keagamaan, dan konsekuensi keagamaan sebagaimana dialami dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari santri di lingkungan Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang. Selain itu, penelitian ini juga mencermati pola penggunaan hiburan digital, motif penggunaan hiburan digital, serta keterkaitannya dengan dinamika religiusitas santri.

1. Subjek penelitian dibatasi pada santri remaja yang mengikuti kegiatan pendidikan keagamaan di Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang.
2. Objek penelitian difokuskan pada dimensi religiusitas santri yang meliputi keyakinan keagamaan, praktik keagamaan, pengalaman keagamaan, pengetahuan keagamaan, dan konsekuensi keagamaan.
3. Hiburan digital dalam penelitian ini dibatasi pada berbagai bentuk konten dan aktivitas hiburan yang diakses melalui perangkat digital, seperti media sosial, video pendek, musik digital, film, gim, dan konten hiburan lain yang digunakan oleh santri.
4. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, sehingga penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur hubungan kuantitatif maupun menentukan pengaruh kausal secara statistik.
5. Ruang lingkup lokasi penelitian dibatasi hanya pada lingkungan Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang, tanpa membandingkannya dengan lembaga pendidikan keagamaan lainnya.

F. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari pandangan bahwa religiusitas santri remaja tidak dapat dilepaskan dari dua konteks kehidupan yang berjalan bersamaan. Di satu sisi, santri remaja berada dalam lingkungan pendidikan keagamaan yang menekankan pembinaan ibadah, pengajaran ilmu keislaman, pembentukan akhlak, dan kedisiplinan religius. Di sisi lain, santri remaja juga hidup dalam perkembangan teknologi digital yang menghadirkan berbagai bentuk hiburan, seperti media sosial, video pendek, musik, film, gim, dan konten hiburan digital lainnya. Oleh karena itu, religiusitas santri tidak cukup dipahami hanya melalui kepatuhan terhadap aturan agama, tetapi juga melalui cara mereka menggunakan, mengelola, dan memaknai hiburan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, fokus kajian diarahkan pada tiga aspek utama. Pertama, pola penggunaan hiburan digital yang meliputi jenis hiburan digital yang digunakan, frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, waktu penggunaan, serta bentuk konten yang diakses oleh santri. Kedua, motif penggunaan hiburan digital yang melatarbelakangi santri dalam mengakses berbagai media hiburan digital. Ketiga, dimensi religiusitas santri yang meliputi dimensi keyakinan, praktik keagamaan, pengalaman keagamaan, pengetahuan keagamaan, dan konsekuensi keagamaan.

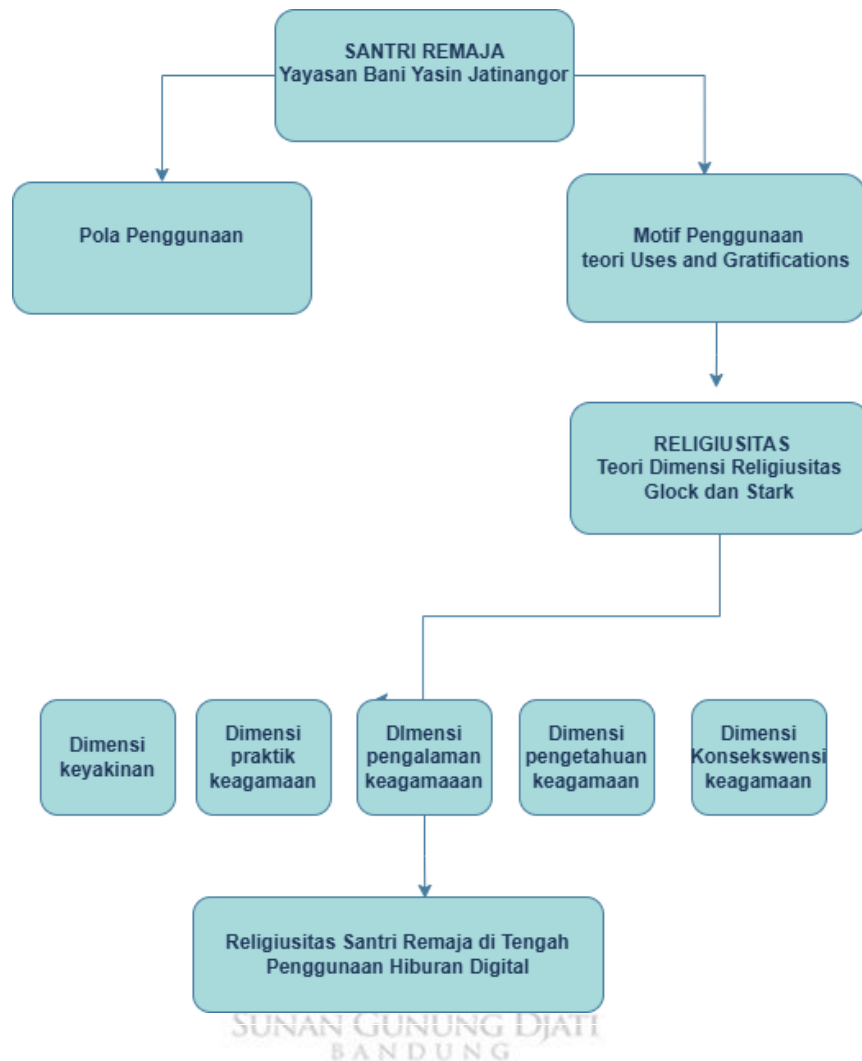
Untuk memahami motif penggunaan hiburan digital, penelitian ini menggunakan Uses and Gratifications Theory yang dikembangkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch. Teori ini memandang pengguna media sebagai individu yang aktif dalam memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam perspektif teori ini, penggunaan hiburan digital tidak berlangsung secara pasif, tetapi didorong oleh kebutuhan tertentu, seperti kebutuhan hiburan, pencarian informasi, interaksi sosial, pembentukan identitas diri, dan pelepasan kejenuhan atau ketegangan (Blumler & Katz, 1974). Oleh karena itu, teori ini digunakan untuk memahami alasan dan tujuan santri remaja dalam menggunakan hiburan digital.

Sementara itu, untuk memahami religiusitas santri remaja, penelitian ini menggunakan teori dimensi religiusitas Glock dan Stark. Glock dan Stark memandang religiusitas sebagai konsep multidimensional yang terdiri atas lima dimensi, yaitu dimensi keyakinan (*belief/ideological dimension*), dimensi praktik keagamaan (*ritual dimension*), dimensi pengalaman keagamaan (*experiential dimension*), dimensi pengetahuan keagamaan (*intellectual dimension*), dan dimensi konsekuensi keagamaan (*consequential dimension*) (Glock & Stark, 1965). Kelima dimensi tersebut digunakan sebagai alat analisis untuk memahami bagaimana religiusitas santri tampak dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui kedua teori tersebut, penelitian ini tidak berangkat dari asumsi bahwa hiburan digital selalu berdampak negatif terhadap religiusitas santri. Sebaliknya, penelitian ini memandang hiburan digital sebagai bagian dari pengalaman sosial remaja yang perlu dianalisis melalui pola penggunaan dan motif penggunaannya. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memahami bagaimana santri remaja menggunakan hiburan digital, apa motif yang melatarbelakanginya, serta bagaimana religiusitas mereka tercermin dalam dimensi keyakinan, praktik keagamaan, pengalaman keagamaan, pengetahuan keagamaan, dan konsekuensi keagamaan.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, penelitian ini memandang bahwa penggunaan hiburan digital merupakan konteks sosial yang berinteraksi dengan religiusitas santri remaja. Pola penggunaan hiburan digital menunjukkan bentuk dan intensitas keterlibatan santri dengan media digital. Motif penggunaan hiburan digital menjelaskan kebutuhan yang mendorong santri mengakses hiburan digital. Sementara itu, dimensi religiusitas menjelaskan bagaimana nilai agama dipahami, dijalankan, dihayati, diketahui, dan diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai religiusitas santri remaja Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang di tengah penggunaan hiburan digital.

Paradigma penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



G. Hasil Penelitian Terdahulu

Julia Rizqi Rahmawati dkk. (2024) dalam jurnal *Hikmah* yang berjudul “*Dampak Media Sosial terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta*” mengkaji pengaruh penggunaan media sosial terhadap religiusitas mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami bagaimana media sosial membentuk dan memengaruhi kehidupan keberagamaan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial memiliki dampak positif berupa perluasan akses terhadap konten keagamaan, terbentuknya komunitas religius daring, serta meningkatnya pengetahuan agama.

Namun, media sosial juga menghadirkan tantangan berupa distraksi dalam beribadah, penyebaran informasi keagamaan yang tidak valid, dan menurunnya fokus spiritual pengguna. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian yang sama-sama membahas religiusitas generasi muda dalam konteks perkembangan media digital. Adapun perbedaannya, penelitian Julia Rizqi Rahmawati dkk. berfokus pada mahasiswa sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian ini berfokus pada santri remaja yang berada dalam lingkungan pendidikan keagamaan. Selain itu, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada dampak media sosial terhadap religiusitas, sedangkan penelitian ini mengkaji dimensi religiusitas berdasarkan teori Glock dan Stark. Dengan demikian, penelitian tersebut belum menjelaskan bagaimana dimensi religiusitas santri terbentuk dan dipertahankan di tengah arus hiburan digital, sehingga aspek tersebut menjadi celah yang hendak dikaji dalam penelitian ini (Rahmawati et al., 2024).

Febri Widiandari, Nailurrohmah Khoiri, dan Assya Syahnaz (2023) dalam *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* yang berjudul “*Penguatan Nilai-Nilai Religiusitas Remaja di Era Digital*” mengkaji pentingnya penguatan religiusitas remaja dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang berkaitan dengan religiusitas remaja dan era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keluarga, lembaga pendidikan, dan lingkungan sosial memiliki peran penting dalam memperkuat religiusitas remaja agar mampu menghadapi dampak negatif perkembangan teknologi, seperti paparan konten negatif, pergaulan bebas, dan menurunnya kontrol diri. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian mengenai religiusitas remaja di era digital. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan strategi penguatan religiusitas secara konseptual melalui kajian literatur, sedangkan penelitian ini berupaya memahami kondisi religiusitas santri remaja secara empiris berdasarkan pengalaman mereka dalam menghadapi arus hiburan digital. Oleh karena itu, penelitian Widiandari dkk. belum memberikan gambaran mengenai bagaimana religiusitas dijalani dan dimaknai oleh santri dalam kehidupan sehari-

hari, sehingga aspek tersebut menjadi celah yang perlu dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini (Widiandari et al., 2023).

Jamaludin (2023) dalam skripsinya yang berjudul *“Perubahan Religiusitas Remaja di Era Digital Desa Ncera Kecamatan Belo Kabupaten Bima”* mengkaji perubahan religiusitas remaja serta proses transformasi religiusitas yang terjadi akibat perkembangan teknologi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan teori perilaku sosial B.F. Skinner dan teori perubahan sosial William F. Ogburn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital berdampak pada perubahan perilaku keagamaan remaja yang ditandai dengan menurunnya intensitas ibadah, lemahnya pengetahuan agama, serta munculnya perilaku yang kurang sesuai dengan nilai-nilai keagamaan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian yang sama-sama membahas religiusitas remaja di era digital. Akan tetapi, penelitian Jamaludin lebih berfokus pada perubahan religiusitas remaja secara umum dalam lingkungan masyarakat desa, sedangkan penelitian ini memfokuskan kajian pada santri sebagai remaja yang hidup dalam lingkungan pendidikan keagamaan. Selain itu, penelitian Jamaludin lebih menekankan perubahan perilaku religius akibat perkembangan teknologi digital, sedangkan penelitian ini mengkaji religiusitas secara lebih komprehensif melalui dimensi keyakinan, praktik keagamaan, pengalaman religius, pengetahuan agama, dan konsekuensi perilaku keagamaan. Dengan demikian, penelitian tersebut belum menjelaskan secara mendalam bagaimana setiap dimensi religiusitas santri berinteraksi dengan arus hiburan digital, sehingga hal tersebut menjadi celah yang hendak diisi oleh penelitian ini (Jamaludin, 2023).

Berbeda dengan penelitian di atas, Mustar (2021) dalam artikelnya yang berjudul "Peran Pustakawan dalam Pendampingan Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Remaja di Masyarakat" mengkaji dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku remaja serta peran pustakawan dalam melakukan pendampingan terkait penggunaan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode

deskriptif dengan teknik pengumpulan dan analisis data berupa studi literatur (library research) dari berbagai referensi seperti skripsi, karya ilmiah, artikel, dan website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial memberikan dampak negatif berupa cyberbullying, memicu kejahatan, sexting, komunikasi yang buruk, serta ujaran kebencian, namun juga memberikan dampak positif seperti memperluas jaringan pertemanan dan menjadi sarana pengembangan keterampilan sosial, di mana pustakawan dapat berperan melalui program-program pendampingan seperti story telling, public speaking, dan edukasi media berbasis internet. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian mengenai dampak media sosial terhadap perilaku remaja. Akan tetapi, penelitian Mustar menempatkan pustakawan sebagai subjek yang berperan melakukan pendampingan kepada remaja secara umum di masyarakat, sedangkan penelitian ini menempatkan santri sebagai subjek penelitian dengan fokus pada dimensi religiusitas, bukan pada peran pendampingan dari pihak luar. Selain itu, penelitian Mustar menggunakan metode studi kepustakaan tanpa data lapangan langsung, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data lapangan dari santri Yayasan Bani Yasin. Dengan demikian, penelitian tersebut belum menggambarkan secara empiris bagaimana religiusitas remaja dalam lingkungan pendidikan keagamaan berhadapan dengan arus hiburan digital, sehingga hal ini menjadi celah yang hendak diisi oleh penelitian ini (Mustar, 2021).

Penelitian lain dilakukan oleh Damanik dan Tambotoh (2022) dengan judul "Analisis Penggunaan Media Sosial untuk Pencarian Informasi dan Media Komunikasi Menggunakan Model Uses and Gratification". Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis penggunaan media sosial sebagai sarana pencarian informasi dan media komunikasi bagi penggunanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model Uses and Gratification yang dianalisis menggunakan metode Structural Equation Modeling (SEM) berbantuan aplikasi SmartPLS terhadap 263 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari tujuh hipotesis yang diajukan, enam di antaranya diterima, di mana hiburan, sosialisasi, dan pencarian status terbukti secara positif memengaruhi penggunaan

media sosial, sedangkan pencarian informasi justru tidak terbukti memengaruhi penggunaan media sosial secara signifikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada objek kajian, yaitu penggunaan media sosial di kalangan penggunanya. Namun, penelitian Damanik dan Tambotoh menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur motif penggunaan media sosial secara umum tanpa mengaitkannya dengan aspek religiusitas, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji secara mendalam bagaimana religiusitas santri dipengaruhi oleh arus hiburan digital. Perbedaan lain terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian tersebut tidak mengkhususkan pada remaja dalam lingkungan pendidikan keagamaan. Dengan demikian, penelitian tersebut belum menjawab bagaimana motif penggunaan media sosial, khususnya untuk hiburan, berkaitan dengan dimensi-dimensi religiusitas remaja, sehingga hal ini menjadi celah yang hendak diisi oleh penelitian ini (Damanik & Tambotoh, 2022).

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ayun (2015) dengan judul "Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas" mengkaji bagaimana remaja membangun identitas diri mereka melalui penggunaan media sosial Facebook, Twitter, dan Path. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi, serta dianalisis menggunakan Social Identity Theory, teori Interaksi Simbolik, dan teori Ekologi Media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja menampilkan identitas diri yang berbeda-beda di setiap platform media sosial, di mana mereka membangun citra positif tentang dirinya dan cenderung terbuka dalam mengekspresikan diri, termasuk mengungkapkan permasalahan pribadi secara tersirat. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian terhadap remaja sebagai pengguna media sosial. Akan tetapi, penelitian Ayun memusatkan kajian pada pembentukan identitas diri remaja secara psikologis-komunikasi, sedangkan penelitian ini memusatkan kajian pada dimensi religiusitas santri yang hidup dalam lingkungan pendidikan keagamaan. Selain itu, penelitian Ayun tidak menyentuh aspek keagamaan sama sekali, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji bagaimana keyakinan, praktik, pengalaman, pengetahuan, dan konsekuensi

keagamaan santri berinteraksi dengan hiburan digital. Dengan demikian, penelitian tersebut belum menjelaskan keterkaitan antara penggunaan media sosial dengan religiusitas remaja, sehingga hal ini menjadi celah yang hendak diisi oleh penelitian ini (Ayun, 2015).

Penelitian yang paling relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Khoir, Aziz Q, dan Hayati (2023) dengan judul "Penggunaan Media Sosial TikTok dan Dampaknya Terhadap Pendidikan Akhlak Remaja". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media sosial TikTok serta dampaknya terhadap pendidikan akhlak remaja di Kecamatan Seputih Agung, Kabupaten Lampung Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus dan fenomenologi, melibatkan 20 remaja berusia 11-14 tahun beserta 10 orang tua sebagai informan, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara semi-terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TikTok memiliki dua sisi dampak bagi remaja, yaitu dampak positif berupa penambahan wawasan dan konten keagamaan, serta dampak negatif berupa menurunnya kedisiplinan ibadah, sikap acuh, dan kecenderungan perilaku imitasi, sehingga diperlukan sinergi antara pendidikan formal, informal, dan non-formal untuk membentuk akhlak remaja. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian mengenai dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku keagamaan remaja. Akan tetapi, penelitian Khoir dkk. berfokus pada satu platform media sosial, yaitu TikTok, serta menekankan pada aspek pendidikan akhlak secara umum, sedangkan penelitian ini tidak membatasi pada satu platform tertentu dan mengkaji religiusitas santri secara lebih komprehensif melalui lima dimensi religiusitas. Selain itu, subjek dalam penelitian Khoir dkk. adalah remaja umum di lingkungan masyarakat desa, sedangkan penelitian ini berfokus pada santri yang hidup dalam lingkungan pendidikan keagamaan formal seperti pesantren. Dengan demikian, penelitian tersebut belum mengkaji secara spesifik bagaimana arus hiburan digital memengaruhi religiusitas remaja yang sehari-hari berada dalam pembinaan nilai-nilai keagamaan secara intensif, sehingga hal ini menjadi celah yang hendak diisi oleh penelitian ini (Khoir et al., 2023).

Witanti Prihatiningsih (2017) dalam penelitian yang berjudul “*Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja*” mengkaji motif yang melatarbelakangi penggunaan Instagram oleh remaja. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Uses and Gratifications*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Instagram didorong oleh kebutuhan kognitif, afektif, integrasi pribadi, integrasi sosial, serta kebutuhan hiburan. Penelitian ini menjelaskan bahwa remaja merupakan pengguna aktif yang memanfaatkan media sesuai dengan kebutuhan yang ingin dipenuhi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada pembahasan mengenai penggunaan media digital oleh remaja. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada motif penggunaan media sosial dan tidak menghubungkannya dengan aspek religiusitas pengguna. Sementara itu, penelitian ini tidak hanya mengkaji penggunaan hiburan digital, tetapi juga menganalisis keterkaitannya dengan dimensi religiusitas santri remaja. Oleh karena itu, penelitian tersebut belum menjelaskan bagaimana kebutuhan yang dipenuhi melalui hiburan digital berpengaruh terhadap kehidupan keberagamaan remaja, sehingga aspek tersebut menjadi salah satu celah yang dikaji dalam penelitian ini (Prihatiningsih, 2017).

Flourensia Sapty Rahayu, Limia Kristiani, dan Sharon Fuhrensia Wersemetawar (2019) dalam penelitian yang berjudul “*Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja di Kabupaten Sleman, Yogyakarta*” mengkaji pengaruh media sosial terhadap perilaku sosial remaja. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan melibatkan siswa SMP, SMA, dan SMK sebagai responden penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial memberikan dampak positif berupa meningkatnya relasi sosial, rasa percaya diri, dan kemampuan berekspresi. Namun, media sosial juga menimbulkan dampak negatif berupa berkurangnya interaksi sosial secara langsung dan munculnya kecenderungan perilaku antisosial. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian yang sama-sama membahas remaja sebagai pengguna media digital. Adapun perbedaannya, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada dampak sosial penggunaan media digital, sedangkan penelitian ini berfokus pada

dimensi religiusitas santri remaja di tengah arus hiburan digital. Oleh karena itu, penelitian tersebut belum mengkaji bagaimana penggunaan media digital memengaruhi aspek keyakinan, praktik keagamaan, pengalaman religius, pengetahuan agama, dan perilaku keagamaan remaja, sehingga hal tersebut menjadi celah yang ingin dijawab dalam penelitian ini (Rahayu et al., 2019).

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa kajian mengenai religiusitas generasi muda di era digital telah banyak dilakukan, baik yang berfokus pada dampak media sosial, perubahan religiusitas, penguatan nilai-nilai religius, maupun motif penggunaan media digital. Akan tetapi, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada mahasiswa atau remaja secara umum serta belum secara khusus mengkaji santri sebagai kelompok remaja yang hidup dalam lingkungan pendidikan keagamaan. Selain itu, penelitian sebelumnya belum banyak menganalisis religiusitas secara komprehensif berdasarkan dimensi religiusitas Glock dan Stark dalam konteks penggunaan hiburan digital. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji dimensi religiusitas santri remaja di tengah arus hiburan digital pada Yayasan Bani Yasin Jatinangor Sumedang.

