

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah peradaban dengan sistem teknologi yang maju, segala proses kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dapat dimediasi dengan menggunakan system komunikasi yang lebih canggih seperti dalam kegiatan dakwah, kampanye politik, hingga komunikasi interpersonal. Hadirnya teknologi informasi yang begitu pesat, membawa manusia kedalam masyarakat pasca industry (Wiryany et al., 2022). Tony Bates (1995) menyatakan bahwa:

*“teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi”*(Wardiana, 2002).

Dengan perkembangan teknologi, proses interaksi antar manusia pun semakin berubah menjadi lebih mudah, terutama dengan hadirnya internet. Internet, saat ini merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi baru sehingga menimbulkan pengaruh yang sangat signifikan terhadap suatu negara termasuk Indonesia (Badruzaman, 2019).

Menurut Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa, pada tahun 2023 tingkat penetrasi internet sekitar 78,19 % populasi penduduk Indonesia, Adapun jumlah orang yang terhubung ke Internet sebanyak 215.626.156. APJII juga menyebutkan bahwa setiap tahunnya penggunaan internet semakin meningkat yang disebabkan oleh adanya kemudahan dalam mengakses system informasi(I, 2023). Dengan adanya internet tersebut dapat mempermudah segala bentuk kebutuhan masyarakat dalam menyelesaikan masalah. Selain itu penggunaan internet banyak melahirkan berbagai perubahan seperti dalam berbagai bidang, baik itu bidang pendidikan, kebudayaan, hingga dalam keagamaan.

Hubungan antara agama dan teknologi telah melahirkan sebuah agama digital. Helland mendefinisikan bahwa :

*“agama digital merupakan suatu perpaduan dari dunia yang dimediasi fasilitas digital dengan keyakinan dan aktivitas keagamaan kontemporer; di mana agama digital lebih dari sekedar ‘beragama’ di dunia maya namun merupakan sintesis dari segala komponen sosial, ekonomi, dan adat yang terkait dengan agama masyarakat digital”* (Maulana, 2022).

Hadirnya agama digital, dapat mengubah cara masyarakat dalam menjalankan doktrin keagamaannya sekaligus mempengaruhi konstruksi social budaya dalam bidang praktik keagamaan. Pada masa ini penggunaan media digital telah menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat modern. Perkembangan teknologi informasi tersebut memberikan dampak signifikan terhadap cara orang berinteraksi, termasuk dalam konteks keagamaan.

Perubahan yang terjadi dalam konteks keagamaan tersebut salah satunya yaitu mengubah cara umat beribadah dan berinteraksi dengan nilai-nilai keagamaan. Seperti halnya di masjid, kuil, vihara dan tempat ibadah lainnya termasuk di Gereja telah memanfaatkan berbagai platform digital seperti situs web, media sosial, dan aplikasi khusus. Pemanfaatan platform digital tersebut digunakan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan keagamaan, memfasilitasi kegiatan ibadah, serta membangun komunitas keagamaan secara virtual (Arianto, 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak gereja-gereja yang mulai mengadopsi teknologi digital seperti internet, aplikasi mobile, dan media sosial sebagai sarana untuk mendukung praktik keagamaan mereka (Widjaja et al., 2020). Hal ini melibatkan penyiaran ibadah online, pembagian informasi keagamaan, serta interaksi antarjemaat melalui platform digital (Rafii, 2022). Adanya pergeseran ini membuka peluang baru dalam menyampaikan ajaran keagamaan, membangun komunitas

jemaat yang lebih terhubung, dan menciptakan pengalaman keagamaan yang lebih dinamis.

Gereja Kristen Pasundan di Cirebon merupakan bagian dari masyarakat yang terus berkembang, dan turut mengalami transformasi dalam pendekatan keagamaan melalui pemanfaatan media digital. Salah satu sebab penggunaan media digital di Gereja Kristen Pasundan Cirebon pada mulanya akibat adanya pandemi COVID-19 pada tahun 2020. Pandemi covid 19 ini berdampak besar terhadap pertemuan dilingkungan dan aktivitas keagamaan masyarakat (Yunus & Rezki, 2020). Banyak orang yang berjuang melawan ketakutan akan penyakit dan kematian serta berdampak pada sosio-ekonomi dan politik. Sehingga dalam keadaan seperti itu kehidupan umat beragama menjadi terancam.

Akibatnya, dari pandemic covid-19 tersebut menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan physical distancing yaitu himbauan untuk menjaga jarak antara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Kebijakan ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan segala pekerjaan dirumah termasuk berbagai praktik keagamaan (Rizqullah & Syakurah, 2021). Sehingga akibat adanya pandemic tersebut menjadi suatu alasan semakin cepatnya penerapan perangkat digital di Gereja Kristen Pasundan Cirebon dan mengubah praktik ibadah dan kegiatan keagamaan lainnya menjadi Online.

Pergantian beribadah umat Kristen di GKP Cirebon menjadi online, salah satu alasannya adalah untuk menjaga keselamatan dan kesehatan jemaat. Selain itu kewajiban ibadah merupakan suatu alasan yang kuat bagi gereja untuk tetap menjalankan praktik keagamaan. Karena Kewajiban beribadah merupakan landasan fundamental dalam kehidupan umat Kristen, yang mencakup berbagai bentuk praktik, seperti doa, pembacaan Alkitab,

partisipasi dalam ritus gerejawi, dan pelayanan sosial. Seperti menurut Hoon dalam bukunya James F. White, mengatakan bahwa:

*“ibadah adalah bentuk pernyataan diri Allah dalam Yesus Kristus dan tanggapan manusia terhadapNya. Melalui FirmanNya, Allah menyingkapkan dan mengkomunikasikan keberadaannya dan ajaranNya kepada manusia”* (Kiamani & Pitono, 2023).

Dalam ibrani 10:25 berbunyi :

*“dan marilah kita tidak meninggalkan pertemuan-pertemuan kita, seperti beberapa orang melakukan, tetapi marilah kita saling menasihati, dan itu lebih lagi, sebab kamu tahu, bahwa hari tuhan sudah dekat”* (Kristiono, 2019).

Dengan adanya kewajiban beribadah bagi umat beragama khususnya umat kristiani tersebut, maka para pemimpin gereja mencari alternatif selain dengan pertemuan fisik dan ruangan agar ibadah tetap dilaksanakan. Salah satu alternatif yang digunakan di berbagai gereja yaitu dengan menggunakan opsi teknologi termasuk di Gereja Kristen Pasundan Cirebon yang terpaksa beradaptasi dan memanfaatkan platform digital untuk ibadah, persekutuan, dan pelayanan pastoral. Penerapan perangkat digital tersebut tidak hanya dalam menjalankan ibadah semata tetapi dalam bidang pendidikan, social, dan bahkan dalam kegiatan keagamaan lainnya pun penerapan media digital terus digunakan (Alimi, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di Gereja Kristen Pasundan Cirebon, penggunaan media digital merupakan sarana yang terus digunakan hingga saat ini, karena menurut Pendeta Gereja Kristen Pasundan Cirebon tersebut tersebut dapat mempermudah jemaat gereja dalam melakukan ibadah atau aktivitas keagamaan lainnya. Selain itu alasan lain yang membuat Gereja kristen Pasundan menggunakan media digital yaitu pada dasarnya masyarakat kota Cirebon merupakan masyarakat perkotaan, dimana masyarakat perkotaan sering diidentikan sebagai masyarakat modern.

Masyarakat modern merupakan masyarakat yang sebagian besar warganya memiliki nilai-nilai budaya yang mengarah pada kehidupan dalam peradaban saat ini. Modernisasi mencerminkan kemajuan dan evolusi dalam kehidupan sosial yang meliputi berbagai bidang, di mana kemewahan, teknologi canggih, pendidikan tinggi, dan pertumbuhan ekonomi menjadi ciri khas masyarakat perkotaan. Kehadiran teknologi informasi juga semakin meningkat, memaksa setiap individu di perkotaan untuk beradaptasi dengan perkembangan tersebut.

Selain itu dalam kehidupan sosialnya secara fisik, orang-orang kota hidup dalam keramaian, tetapi secara sosial mereka hidup berjauhan. Hal ini terjadi akibat adanya perbedaan pekerjaan yang mungkin merupakan penyebab utama dari terjadinya jarak sosial. Karena pada kenyataannya masyarakat modern telah menjadi masyarakat yang jauh dari nilai masyarakat tradisional dengan lebih mementingkan dalam hal kerja sama, gotong royong, dan kehidupan kelompok keagamaan. Sedangkan masyarakat perkotaan lebih mementingkan hak pribadinya masing-masing.

Oleh karena itu, di lingkungan perkotaan, fokus pada kehidupan individu lebih besar daripada kehidupan bersama dalam kelompok. Akibatnya, interaksi sosial menjadi lebih sedikit di masyarakat perkotaan. Salah satu alasan utamanya adalah kesibukan dengan pekerjaan yang membuat sebagian besar orang mengabaikan relasi sosial yang minim tersebut. Bahkan lebih memprihatinkan, kurangnya hubungan sosial menjadi karakteristik dalam struktur sosial masyarakat perkotaan, yang juga berlaku dalam ranah keagamaan. Modernisasi mendominasi pemahaman keagamaan di kalangan masyarakat kota.

Dengan melihat adanya kondisi masyarakat Cirebon tersebut serta adanya pergeseran ke arah digitalisasi, peneliti menemukan bahwa di Gereja Kristen Pasundan Cirebon dalam praktik keagamaan serta berbagai aktivitas sosial lainnya menggunakan media online. Dengan mengadopsi ibadah online tersebut, jemaat Kristen di Gereja Kristen Pasundan Cirebon dapat tetap beribadah dan bersatu dalam iman tanpa harus berkumpul secara fisik.

Selain itu, ibadah online juga memungkinkan jemaat yang terbatas mobilitasnya, seperti lansia atau orang sakit, untuk tetap terlibat dalam kegiatan gereja tanpa harus meninggalkan rumah mereka. Lebih dari itu, melalui platform online, gereja dapat mencapai lebih banyak orang, baik yang berada di wilayah terpencil atau yang memiliki kesibukan tinggi, sehingga memberikan kesempatan kepada lebih banyak orang untuk mendengar dan merespon Firman Tuhan. Dengan memanfaatkan teknologi, ibadah online dapat membuka pintu bagi inovasi dan penjangkauan yang lebih luas dalam memberitakan Injil kepada orang-orang di seluruh dunia.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa, penelitian ini memiliki tujuan utama untuk memberikan analisis mendalam mengenai pemanfaatan media digital dalam praktik keagamaan Gereja Kristen Pasundan Cirebon. Melalui eksplorasi yang komprehensif, studi ini berupaya menawarkan wawasan berharga yang tidak hanya dapat memberikan informasi mengenai praktik-praktik yang dilakukan dalam jemaat tertentu, namun juga berkontribusi pada wacana yang lebih luas mengenai perkembangan hubungan antara teknologi dan pengalaman keagamaan. Dalam penelitian ini untuk menjawab latar belakang masalah yang akan diteliti tersebut dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif, serta menggunakan pendekatan sosiologis.

Adapun alasan mengapa penelitian ini perlu diteliti yakni penelitian ini relevan dengan kajian bidang studi agama dengan tema agama dan tektonologi. Serta penulis ingin menyoroti relevansi dan pentingnya memahami cara agama dalam memanfaatkan teknologi untuk menjalankan keyakinan agamanya, dan bagaimana penggunaan media digital dalam praktik keagamaan menciptakan tantangan dan peluang baru. Melalui judul ini, peneliti ingin mengeksplorasi bagaimana media digital mengubah cara komunikasi keagamaan terjadi di antara para pemuka agama, pemimpin gereja, dan jemaat. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media digital dalam praktik keagamaan di Gereja Kristen Pasundan Cirebon.

Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media digital digunakan dalam praktik keagamaan di Gereja Kristen Pasundan Cirebon, serta implikasinya terhadap interaksi keagamaan dan dinamika komunitas jemaat. Penelitian ini juga dapat memberikan pandangan yang lebih luas terkait tren penggunaan media digital dalam konteks keagamaan di masyarakat Indonesia pada umumnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diruuskan sebagai berikut :

1. Kegiatan keagamaan apa saja yang menggunakan media digital di GKP Cirebon?
2. Bagaimana penggunaan media digital dalam pelaksanaan praktik keagamaan di GKP Cirebon?
3. Bagaimana tanggapan jemaat GKP Cirebon terhadap praktik keagamaan yang dilaksanakan menggunakan media digital ?

## **C. Tujuan penelitian**

Dengan adanya rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan keagamaan yang memanfaatkan media digital di GKP Cirebon.
2. Menganalisis cara dan sejauh mana media digital digunakan dalam pelaksanaan praktik keagamaan di GKP Cirebon.
3. Mengevaluasi tanggapan dan persepsi jemaat GKP Cirebon terhadap penggunaan media digital dalam praktik keagamaan yang dilaksanakan.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat berbagai manfaat, diantaranya :

### **a. Secara Teoritis**

Penelitian ini berharap dapat memberikan kontribusi pemikiran, baik dalam seluruh dunia pendidikan, pengembangan teori, hukum,

serta memberikan penjelasan mengenai digitalisasi pada bidang keagamaan dan perwujudan agama dari perspektif jemaat GKP yang sedang berkembang dengan menggarisbawahi pentingnya praktik dan ritual tubuh bagi kehidupan keagamaan, khususnya di wilayah tersebut. Selain itu, tentunya penulis berharap penelitian ini dapat memperkaya wawasan atau khazanah keilmuan terkait digitalisasi agama.

**b. Secara Praktis**

1. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pemahaman dan pengetahuan bagi seluruh jemaat GKP dalam mengetahui digitalisasi keagamaan.

2. Bagi Peneliti

Bagi pembaca dapat menambah wawasan khususnya dalam bidang pengalaman keagamaan yaitu kajian studi agama. Bagi peneliti, hal ini berarti memperoleh pengetahuan langsung tentang pengalaman beragama mengenai praktik keagamaan yang menggunakan media digital dan mampu menciptakan pembelajaran tambahan bagi peneliti.

**E. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir merupakan sebuah alat analisis yang digunakan peneliti yang akan dilaksanakan. Dalam Menyusun kerangka berfikir yang memunculkan hipotesis pada dasarnya perlu mengembangkan argumentasi untuk memberi suatu penjelasan (Simanjuntak et al., 2020).

Adapun masalah yang dijadikan sebagai kerangka berfikir dalam penelitian ini yaitu praktik keagamaan digital di Gereja Kristen Pasundan Cirebon. Dalam menguraikan kerangka berfikir terkait dengan tema praktik keagamaan digital, peneliti mengambil teori yang relevan dengan tema. Yaitu teori uses and gratification terkait dengan penggunaan media digital.



Teori ini mengungkapkan bahwa orang menggunakan media digital untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Seperti dalam konteks keagamaan media memberikan kepuasan spiritual, pendidikan agama, atau hubungan social dengan berbagai komunitas keagamaan. Teori ini pertama kali dikenalkan oleh Helbert Blumer dan E. Katz pada tahun 1974. Menurut Blumer, pendekatan penggunaan dan gratifikasi menjadi lebih menonjol pada akhir tahun 1950an dan awal tahun 1960an. Selama masa itu, para pakar komunikasi mencurahkan lebih banyak waktu untuk memahami dampak jangka pendek dari paparan media massa terhadap perilaku masyarakat (E. Katz et al., 1974).

Terlepas dari upaya mereka, para peneliti merasa lebih mudah untuk lebih fokus pada pemahaman keterlibatan khalayak dengan media melalui pengalaman dan perspektif pengguna. Namun, perlu disebutkan bahwa minat dalam menganalisis penggunaan dan kepuasan media publik telah dieksplorasi sejak awal penelitian empiris komunikasi massa (misalnya, koleksi Lazarsfeld & Stanton, 1942-1943; Hollonquist & Suchman, 1942); namun studi-studi awal ini hanya didasarkan pada eksperimen kualitatif yang gagal memberikan analisis mendalam tentang fungsi media dan kepuasannya (Child & Haridakis, 2018). Oleh karena itu, sekelompok peneliti dari berbagai negara (misalnya Inggris, Finlandia, Jepang, dan Swedia) telah mulai melakukan penelitian lebih lanjut.

Investigasi empiris penggunaan dan kepuasan khalayak terhadap media. Meskipun karya dan perspektif mereka bervariasi, konvergensi ide-ide mereka telah mengidentifikasi pendekatan standar terhadap teori kegunaan dan gratifikasi (UGT). Di antara kontributor teori ini yang paling terkenal adalah Katz, Blumer, dan Gurevitch. Dalam revisi awal penelitian UGT (Katz, Blumer, dan Gurevitch 1973-1974), mereka menggambarkan operasionalisasi penggunaan dan gratifikasi yang dikonsentrasikan dengan langkah-langkah logis berikut:

1. asal usul sosial dan psikologis
2. kebutuhan, yang menghasilkan

3. harapan
4. media massa atau sumber lain yang mengarah pada
5. perbedaan pola paparan media (atau keterlibatan dalam aktivitas lain), yang mengakibatkan
6. membutuhkan kepuasan dan
7. konsekuensi lain, mungkin sebagian besar merupakan konsekuensi yang tidak diinginkan. (Katz, Blumler, dan Gurevitch 1973-1974, hal. 510)

Katz, Blumler, dan Gurevitch memperluas konseptualisasi UGT mereka dengan lebih fokus pada hubungan media dan khalayak. Oleh karena itu, mereka mengemukakan lima asumsi dasar untuk UGT.

Asumsi pertama adalah “Audiens aktif,” yang berfokus pada audiens dan bagaimana mereka menyampaikan aktivitas dan ide mereka ke media.

Kemudian asumsi kedua, “Pilihan Audiens”, menunjuk pada pilihan audiens ketika menggunakan media untuk keuntungan mereka. Sebagai anggota aktif, pilihan masyarakat menentukan jenis media yang mereka konsumsi berdasarkan kebutuhan dan kepuasannya.

Asumsi ketiga, “pasar kompetitif,” menunjukkan bagaimana media harus bersaing dengan sumber kepuasan lain, seperti komunikasi tatap muka, untuk memenuhi kebutuhan audiens.

Asumsi keempat mengklaim bahwa masyarakat sadar akan motif dan penggunaan media mereka, dan mereka mampu menjelaskan dan melaporkan sendiri jika diperlukan.

Terakhir, asumsi kelima, “Tanggihkan penilaian nilai,” menyarankan peneliti untuk melepaskan penilaian pribadi mereka ketika menganalisis aktivitas audiens. Hanya anggota audiens yang dapat memperoleh dan mengevaluasi nilai konten media yang mereka konsumsi.

Pendekatan UGT sebelumnya menunjukkan betapa peneliti komunikasi massa sangat tertarik untuk memahami keterlibatan khalayak dengan media. Katz, Blumler, dan Gurevitch memberikan kontribusi dan kerangka berharga yang mewujudkan perubahan komunikasi di lapangan.

Kiprah mereka berhasil menjadi landasan UGT dalam bidang sastra pada dekade-dekade berikutnya. Kerangka dasar UGT menggabungkan dan mensintesis pemahaman persepsi khalayak, tidak hanya sebagai penerima pasif namun sebagai pemberi pengaruh aktif terhadap pesan yang dapat memilih, mengevaluasi, dan memeriksa konten media untuk mencapai hasil tertentu (E. Katz et al., 1974).

Kemudian teori milik Blumer dan Katz ini menekankan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori *uses and gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya (Child & Haridakis, 2018).

Adapun yang menjadi alasan mengapa masyarakat menggunakan media adalah kondisi sosial psikologis yang dirasakan sebagai sebuah masalah oleh masyarakat dan media digunakan oleh masyarakat untuk mengatasi berbagai masalah tersebut. *Uses and gratifications* membedakan pengertian aktivitas atau kegiatan dengan keaktifan atau *activeness* untuk lebih memahami masyarakat. Yang dimaksud dengan *activity* adalah mengacu pada apa yang dilakukan oleh konsumen media dalam hal ini masyarakat. Sementara itu, yang dimaksud dengan *activeness* adalah mengacu pada kebebasan yang dimiliki oleh masyarakat dan otonomi dalam situasi komunikasi massa. *Activeness* bersifat relatif dan bervariasi bagi setiap individu (Child & Haridakis, 2018).

Model *uses and gratification* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku masyarakat, tetapi bagaimana memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial masyarakat. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang

sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. Dalam tradisi kajian media diketahui bahwa penelitian uses and gratifications tidak menawarkan suatu teori yang koheren dari penggunaan media. Lebih dari pada itu, uses and gratifications dipandang sebagai sekumpulan pemahaman yang melengkapi hubungan antara penggunaan media dan kepuasan media (Outcomes et al., 1974). Uses and gratifications lebih berorientasi psikologis dalam artian sebagai cara untuk mengembangkan pemahaman tentang fungsi-fungsi psikologis penggunaan media oleh masyarakat.

Dari pemaparan diatas penulis akan meneliti Penggunaan Media Digital dalam Praktik Keagamaan di Gereja Kristen pasundan Cirebon dengan menggunakan pendekatan teori dari Helbert Blumer dan E. Kartz tentang pemanfaatan media digital, dimana manusia bisa memanfaatkan media digital khususnya dalam praktik keagamaan.

#### **F. Hasil Penelitian Terdahulu**

Setelah membaca dan menulis dan mencari tentang beberapa yang saya baca dari berbagai referensi seperti penelitian skripsi, artikel, jurnal, dan lainnya penulis menyadari adanya kesamaan dalam tema dan pembahasan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang telah mengkaji tentang hal yang sama tentang “Penggunaan Media Digital”. Oleh karena itu perlu adanya tinjauan Pustaka yang relevan dengan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Artikel yang ditulis oleh M. Haqqi Annazilli yang berjudul “ Relasi Antara Agama dan Media Baru” dalam jurnal Masalah Pastoral, Volume 8 Nomor 2, Oktober 2020. Jurnal yang ditulis tersebut membahas mengenai praktik misa online di Gereja Katolik pada saat pandemic covid 19 dengan menggunakan media social seperti facebook dan youtube. Jurnal ini kemudian dapat menjadi tinjauan pustaka dalam penelitian yang berkaitan dengan dengan penggunaan media digital dalam praktik keagamaan, maka dari itu jurnal ini dipilih untuk dapat memenuhi data data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media Sosial Terhadap perilaku Keagamaan Mahasiswa”, Studi Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Skripsi yang ditulis oleh Nanda Laras Ayu mahasiswa jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2021. Skripsi tersebut dapat menjadi tinjauan Pustaka pada penelitian ini karena didalamnya dimuat mengenai media social terhadap perilaku keagamaan , dan menceritakan mengenai hubungan antara media social dan perilaku beragama seseorang. Tentunya data yang ada pada skripsi Nanda Laras Ayu sangat relevan dengan penelitian ini yang berkaitan dengan masalah utama pada penelitian ini yaitu focus utamanya terhadap media social, hanya saja yang membedakan penelitian ini dengan saudari Nanda yaitu dalam penelitian ini berfokus mengenai penggunaan media dalam praktik keagamaan.

Skripsi yang ditulis oleh Nurul Asyikin yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Pada Siswa SDN Ngaliyan 03 Semarang” Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, tahun 2023. Dalam skripsi tersebut menjelaskan mengenai penggunaan media digital terhadap dalam meningkatkan prestasi belajar PAI untuk mengetahui berbagai perbedaan pembelajaran antara penggunaan media digital dengan pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar. Mengenai penggunaan media digital tersebut tentu peneliti dapat menjadikannya sebagai tinjauan pustka karena sangat relevan dengan penelitian yang diteliti mengenai pemanfaatan media digital, hanya saja yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu saudari Nurul memfokuskan penggunaan media digital dala proses belajar mengajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media digital dalam praktik keagamaan.