



**REMBESAN TEKNOLOGI DIGITAL
DALAM PONDOK PESANTREN SALAFIYAH
(STUDI PENGGUNAAN *GADGET*
DI PONDOK PESANTREN HUSNUL HIDAYAH
KEBUMEN)**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan**

Oleh

**Tamrin Hidayat
1102415068**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi yang berjudul “Rembesan Teknologi Digital Dalam Pesantren Salafiyah (Studi Penggunaan *Gadget* di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen)”, telah disetujui untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 21 Jun 2019



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

Pembimbing

Dr. Budiyono, M.S.

NIP. 196312091987031002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Rembesan Teknologi Digital Dalam Pesantren Salafiyah (Studi Penggunaan *Gadget* di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen)" karya,

Nama : Tamrin Hidayat

NIM : 1102415068

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari *Senin*, tanggal *2 Agustus 2019*

Semarang, Agustus 2019

Ketua

Dr. Achmad Rafai RC, M.Pd

NIP. 1959082119840301001

Penguji I


Edi Subkhan, S.Pd., M.Pd
NIP. 198109032015041001

Sekretaris,



Dr. Yuli Utanto, M.Si

NIP. 197907272006041002

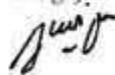
Penguji II



Dr. Yuli Utanto, M.Si

NIP. 197907272006041002

Penguji III



Dr. Budiyono, M.S.

NIP. 196312091987031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 2 Agustus 2019



Tamrin Hidayat
1102415068

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Hidup adalah perjuangan, perjuangan adalah pengorbanan, pengorbanan adalah keikhlasan, keikhlasan adalah roh penggerak kehidupan, roh penggerak kehidupan adalah indahnya menggarap PR surga”. (Alm. Abah Kiai Masyrochan).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua ku (Edi Sudarmanto dan Supriyati) yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang dan mendidik diriku hingga sekarang.
2. Untuk pengasuh Pondok Pesantren Durrotu Ahlissunnah Waljma'ah Semarang, beliau K. Agus Ramadhan yang selalu mendoakan yang terbaik bagi santrinya.
3. Untuk pengasuh Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen, beliau KH. M. Amir Misbah dan K. Agus Nur Khamidi, yang telah mendidikan dan mengizinkan diriku untuk penelitian.
4. Untuk almameter UNNES

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rembesan Teknologi Digital Dalam Pesantren Salafiyah (Studi Penggunaan *Gadget* di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen)” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.

4. Dr. Budiyo, M.S., Dosen wali sekaligus dosen pembimbing yang selalu sabar, membimbing, serta memberikan pengarahan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf karyawan di lingkungan Universitas Negeri Semarang terkhusus Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan mendidik, memberikan banyak ilmu, pengalaman, dan inspirasi selama penulis belajar di kampus ini.
6. Kedua orang tua saya, Bapak Edi Sudarmanto dan Ibu Supriyati yang selalu tulus memberikan doa, dukungan, bimbingan, kasih sayang, motivasi dan semangat untuk mencari ilmu dan mengejar cita-cita.
7. Kakak saya, Ratna Widiyati yang telah memberikan motivasi dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi.
8. Keluarga besar Pondok Pesantren Durrotu Ahlissunnah Waljama'ah, terkhusus K. Agus Ramadhan dan keluarga yang telah memperbolehkan penulis menimba ilmu agama di Semarang.
9. Keluarga besar Pondok Pesantren Husnul Hidayah, yang telah mengizinkan peneliti untuk menimba ilmu agama di Kebumen dan mengizinkan melakukan penelitian.
10. HIMA KTP 2016 dan 2017, terkhusus staf Adkesma, yang telah memberikan pelajaran organisasi di kampus.
11. BEM KM UNNES 2018, terkhusus Kementrian Advokasi dan Kesejahteraan Mahasiswa yang telah memberikan banyak ilmu organisasi di kampus.
12. PKPT IPNU IPPNU dan PMII UNNES yang telah memberikan banyak ilmu organisasi ekstra kampus.

13. Teman-teman angkatan Muroja'ah 2015 yang telah memberikan doa dan bantuan dalam mengerjakan skripsi.
14. Teman-teman Teknologi Pendidikan angkatan 2015, terkhusus rombel 2 yang telah memberikan doa dan bantuan dalam mengerjakan skripsi.
15. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan dukungan dan motivasi terselesaikannya skripsi ini.

Atas kerjasama dan partisipasi semua pihak, semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan berlipat ganda serta diberikan kemudahan semua pihak yang terlibat.

Semarang, Agustus 2019

Penulis

Tamrin Hidayat
1102415068

ABSTRAK

Tamrin Hidayat. 2019. *Rembesan Teknologi Digital dalam Pondok Pesantren Salafiyah (Studi Penggunaan Gadget di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen)*. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Spesifikasi *Gadget*, Perbedaan Penggunaan *Gadget*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya *gadget* dalam pesantren salafiyah yang pada umumnya hal tersebut tidak diperbolehkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan dan spesifikasi *gadget* serta adanya perbedaan penggunaan *gadget* antara santri dan pengurus pondok pesantren. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif etnografi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan pemanfaatan *gadget* bagi santri Pondok Pesantren Husnul Hidayah dapat digunakan dengan baik. Dari segi edukasi adanya *gadget* santri dapat menggunakan aplikasi *Maktabah* untuk mencari referensi kitab-kitab yang biasanya digunakan untuk mencari sebuah hukum di dalam kitab tersebut dan mengerjakan tugas sekolah. Dari segi komunikasi dan ekonomi santri juga dipermudah dalam berkomunikasi, mengerjakan tugas, update informasi dan berjualan online. Selain itu santri juga dapat menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, nonton film, bermain media sosial (*facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *twitter*, dan lain-lain) sebagai hiburan. Sisi yang kurang baik adanya *gadget* adalah adanya santri yang mengakses situs-situs porno, padahal hal tersebut sangatlah terlarang sesuai dengan peraturan pondok pesantren. Spesifikasi dan jenis *gadget* dari masing-masing santri berbeda. Namun, *gadget* yang paling banyak digunakan oleh jenis *handphone* (HP). Adanya perbedaan spesifikasi ini adalah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi ekonomi dari santri. Perbedaan penggunaan *gadget* bagi santri yaitu bagi santri yang masih sekolah SMP/MTs tidak diperbolehkan membawa *gadget*, tingkat SMA/SMK/MA sederajat sudah diperbolehkan membawa *gadget* walaupun sangat dibatasi yaitu dua minggu sekali dan yang dibebaskan dalam penggunaan *gadget* adalah santri yang sudah menjadi pengurus pondok, *abdi ndalem*, ataupun para santri yang sering berhubungan dengan kiai/pengasuh. Solusi dari berbagai masalah yang ditemukan yaitu pihak pesantren hendaknya memberikan pengarahan dan mengawasi adanya penggunaan *gadget* oleh santri. Bagi santri pun agar dapat menggunakan *gadget* dengan bijak. Antara pengurus dan santri yang diperbolehkan menggunakan *gadget* dengan bebas hendaknya dapat menghormati atau memberi contoh yang baik bagi santri yang lain.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	14
1.3. Batasan Masalah	15
1.4. Rumusan Masalah	15
1.5. Tujuan Penelitian.....	15
1.6. Manfaat Penelitian.....	16
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	16
1.6.2. Manfaat Praktis	16
BAB 2 KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR.....	18
2.1. Pemanfaatan <i>Gadget</i>	18
2.1.1. Pengertian <i>Gadget</i>	18
2.1.2. Macam-Macam <i>Gadget</i>	19
2.1.3. Sejarah <i>Gadget</i>	21
2.1.4. Media Sosial	24
2.1.5. Manfaat <i>Gadget</i>	25
2.2. Pengertian Pondok Pesantren	25

2.3.	Tipologi Pondok Pesantren.....	27
2.4.	Elemen Pondok Pesanten	29
	2.4.1. Pondok	29
	2.4.2. Masjid	31
	2.4.3. Pengajian Kitab Islam Klasik	31
	2.4.4. Santri.....	32
	2.4.5. Kiai	33
2.5.	Tujuan Pondok Pesantren	35
2.6.	Kesenjangan Digital (<i>Digital Divide</i>)	38
2.7.	Revolusi Industri	39
2.8.	Generasi Z	43
2.9.	Pengertian Rembesan	48
2.10.	Penelitian Yang Relevan.....	49
2.11.	Kerangka Berfikir	51
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		54
3.1.	Pendekatan Penelitian.....	54
3.2.	Desain Penelitian	55
3.3.	Fokus Penelitian	56
3.4.	Data dan Sumber Data Penelitian.....	57
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	57
	3.5.1. Observasi	57
	3.5.2. Wawancara	58
	3.5.3. Studi Dokumentasi.....	58
3.6.	Teknik Keabsahan Data.....	58
	3.6.1. triangulasi	59
3.7.	Teknik Analisis Data	60
	3.7.1. Pengumpulan Data.....	61
	3.7.2. Reduksi Data.....	61
	3.7.3. Display Data	61
	3.7.4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi	61

BAB 4 SETTING PENELITIAN.....	63
4.1. Gambaran Umum Pondok Pesantren Husnul Hidayah.....	63
4.1.1. Lokasi dan Keadaan Pondok Pesantren.....	63
4.1.2. Sejarah Singkat.....	64
4.1.3. Visi dan Misi.....	65
4.1.4. Keadaan Santri.....	65
4.1.5. Keadaan Guru.....	67
4.1.6. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	69
4.1.7. Pendidikan Pesantren.....	70
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
5.1. Hasil Penelitian.....	74
5.1.1. Pemanfaatan <i>Gadget</i> bagi Santri Ponpes Husnul Hidayah.....	74
5.1.2. Spesifikasi <i>Gadget</i> Santri Pondok Pesantren Husnul Hidayah.....	80
5.1.3. Perbedaan Penggunaan <i>Gadget</i> bagi Pondok Pesantren Husnul Hidayah.....	84
5.2. Pembahasan.....	90
5.2.1. Pemanfaatan <i>Gadget</i> bagi Santri Ponpes Husnul Hidayah.....	90
5.2.2. Spesifikasi <i>Gadget</i> Santri Pondok Pesantren Husnul Hidayah.....	93
5.2.3. Perbedaan Penggunaan <i>Gadegt</i> bagi Pondok Pesantren Husnul Hidayah.....	94

BAB 6 PENUTUP	98
6.1. Simpulan.....	98
6.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan Generasi	43
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	52
Gambar 4.1 Lokasi Pondok Pesantren	63
Gambar 5.1 Spesifikasi Xiomi Mi 4	81
Gambar 5.2 Spesifikasi Huawei Y3	82
Gambar 5.3 Spesifikasi Nokia E63	82
Gambar 6.1 Halaman Depan Pesantren	171
Gambar 6.2 Halaman Depan Pesantren	171
Gambar 6.3 Santri Saat Bermain <i>Gadget</i>	172
Gambar 6.4 Pengajian Malam Ahad Legi	172
Gambar 6.5 Larangan Sebelum Mengaji	173

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen	107
Lampiran 2. Kode Teknik Pengumpulan Data.....	109
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	110
Lampiran 4. Catatan Lapangan	114
Lampiran 5. Catatan Hasil Wawancara.....	117
Lampiran 6. Analisis Hasil Wawancara.....	133
Lampiran 7. Triangulasi Sumber Wawancara.....	151
Lampiran 8. Triangulasi Sumber Wawancara, Observasi, & Dokumentasi ..	167
Lampiran 9. Peraturan Pondok Pesantren	169
Lampiran 10. Dokumentasi	171

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang tertua di Indonesia tempat para santri mendalami dan sekaligus mengamalkan ilmu agama Islam dalam kehidupan sehari-hari, dengan bimbingan kiai atau para ustadznya sebagai “*model*” (*suri tauladan*) sehingga pesantren bisa dipandang sebagai “*laboratorium-sosial*” bagi penerapan ajaran agama Islam (Hariadi, 2015). Pesantren sendiri adalah tempat belajar para santri. Pondok berarti rumah atau tempat tinggal sederhana yang terbuat dari bambu. Atau ada pula yang menyatakan terminologi ‘*pondok*’ berasal dari bahasa arab “*fundoq*” yang berarti hotel atau asrama. Pembangunan pesantren didorong kebutuhan masyarakat akan adanya lembaga pendidikan lanjutan. Faktor guru merupakan faktor utama dan sangat membantu dan menentukan bagi tumbuhnya suatu pesantren (Tamam, 2015)

Sebagai subsistem dalam sistem pendidikan nasional, pondok pesantren memiliki kedudukan dan peran yang sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini ditandai dengan dilakukannya kesepakatan bersama antara Menteri Pendidikan Nasional dan Menteri Agama melalui Surat Keputusan Bersama Nomor: 1/U/KB/2000 dan Nomor: MA/86/2000 tentang Pondok Pesantren Sebagai Pola Wajib Belajar Pendidikan Dasar Sembilan Tahun. Kesepakatan tersebut telah ditindaklanjuti dengan Keputusan Bersama Direktur Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama dengan

Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Pendiidkan Nasional Nomor : E/83/2000 dan Nomor : 166/C/kep/DS/2 tentang Pedoman Pelaksanaan Pondok Pesantren Salafiyah sebagai Pola Wajib Belajar Pendidikan Dasar. Dalam keputusan tersebut dijelaskan bahwa tujuan kesepakatan itu untuk meningkatkan peran Pondok Pesantren Salafiyah sebagai lembaga pendidikan masyarakat, serta untuk membuka kesempatan bagi para santri yang ingin menuntut ilmu kejenjang yang lebih tinggi. Dalam konteks pendidikan Islam, Pondok Pesantren diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebut sebagai pendidikan keagamaan (Islam) formal, juga berpedoman pada kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan Islam.

Secara umum, tipologi pesantren dibagi menjadi dua bagian yaitu pesantren tradisional (salaf) dan pesantren modern. Dalam tipe pesantren tradisional, sistem pembelajaran dan materi yang diajarkan masih serba klasik. Pembelajaran agama Islam secara mendalam masih identik dengan kitab-kitab kuning. Sedangkan metode penyampaian masih sangat konvensional seperti halnya *sorogan*, *bandongan*, ceramah (*khutbah*) maupun hafalan. Metode *sorogan* ialah bentuk pembelajaran dimana kiai hanya menghadapi seorang ataupun beberapa santri yang pengetahuannya masih tingkat dasar atau pemula. Model pembelajarannya yaitu seorang santri menyodorkan kitab pada kiai dan kemudian kiai akan membacakan dan menjelaskannya, setelah itu santri akan membacakan kembali kitab yang telah dibaca oleh kiai. Metode *bandongan* ialah metode pembelajaran dengan bentuk ceramah, dimana kiai membacakan kitab tertentu dan santri mencatat hal-hal yang dirasa penting. Metode ini dilakukan pada

sekelompok santri dalam jumlah besar tanpa ada perbedaan tingkat santri yang mengikutinya. Sedangkan musyawarah ialah suatu metode dalam bentuk diskusi untuk membahas suatu permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini dilakukan pada semua santri dengan berpedoman pada kitab-kitab kuning yang sesuai dengan topik musyawarah. Pembahasan ini dilakukan secara berulang-ulang sampai permasalahan tuntas. Tugas kiai adalah memberi arahan terhadap setiap masalah yang muncul dan menyimpulkan hasil diskusi tersebut, Iskandar dalam (Tamam, 2015).

Di dalam pesantren seperti ini, penggunaan produk-produk peradaban modern semacam radio, televisi, *handphone*, komputer dan sebagainya sangatlah dilarang keras. Pihak pesantren berargumen melakukan semua itu untuk menjaga desakan globalisasi yang semakin vulgar. Tidak hanya itu, dengan adanya produk tersebut dapat menjadikan santri malas mengaji, sulit untuk melakukan hafalan dan sering melanggar peraturan pesantren. Hal ini sangatlah mengganggu santri dalam keistiqomah mengaji, sehingga materi yang diajarkan oleh kiai sulit untuk dipelajari dan dipahami. Selain itu, menurut Mukodi, Kuntoro, & Sutrisno (2015) sopan-santun tindak-tanduk, *unggah-ungguh*, sikap tawaduk santri kepada ustadz, pengurus dan kiai pun mulai terkikis. Sikap berbeda ditunjukkan pesantren yang sudah berbasis modern. Selain berusaha menggabungkan sistem belajar tradisional dengan kurikulum yang lebih formal, mereka juga menerapkan sistem pendidikan berbasis kontemporer. Bahkan pihak pesantren modern beranggapan bahwa kemajuan teknologi merupakan keniscayaan sejarah yang tidak dapat dibantah. Asalkan tidak merusak akidah dan ajaran Islam.

Tidak seperti sebelumnya, kini pesantren mengalami banyak perubahan mendasar, sifatnya yang independen memberikan hak leluasa untuk mengembangkan polanya sendiri, dimana perkembangan teknologi dan tuntutan untuk selalu beradaptasi memaksa pesantren untuk melakukan perubahan dan menentukan sebuah pilihan, ada yang mempertahankan sistem pesantren tradisional (salaf), ada yang berubah menjadi pesantren modern (formal), dan memadukan keduanya (salaf dan modern).

Pesantren merupakan pilar utama tradisi pendidikan dan media dakwah Islam di Indonesia, dengan ini pesantren dituntut untuk memikul beban sejarahnya sendiri, khususnya sebagai warisan tradisi Islam Indonesia yang bertugas untuk menjaga kelestarian nilai-nilai ke-Islam-an yang ada di nusantara. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan pesantren apapun bentuknya wajib merefleksikan Islam sebagai idealitas dan nilai dasarnya (Tamam, 2015). Pesantren yang sangat cangguh dan modern sekalipun tidak boleh kehilangan eksistensinya sebagaimana lembaga pendidikan Islam yang bercorak Indonesia. Sehingga, inovasi dan perubahan yang terjadi di dalam pesantren tidak menjadikan sebab hilangnya idealitas dan cita-cita luhur pendidikan Islam di Indonesia. Tugas pesantren di era modern adalah mempertahankan eksistensi dan fungsinya sebagai lembaga pendidikan ilmu agama (Maesaroh & Aprilia, 2017).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat menimbulkan berbagai macam pengaruh bagi kehidupan di masyarakat, salah satunya dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari dinamika sistem pendidikan pesantren salafiyah yang merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam di Indonesia, seperti Pondok

Pesantren Salafiyah Husnul Hidayah yang terletak di Desa Karang Tanjung, Alian, Kebumen. Pondok Pesantren ini didirikan oleh fadilatussyaikh KH. Ahmad Zaeni Rifa'i pada tahun 1952 silam. Pada saat ini Pondok Pesantren Husnul Hidayah di asuh oleh KH. M. Amir Misbah yang mana beliau adalah putra dari KH. Ahmad Zaeni Rifa'i. Sebagai Pondok Pesantren yang masih bertahan hingga sekarang, tentu tidak terlepas dari adanya kemajuan teknologi. Namun demikian, sebagai pesantren yang memiliki kultur tradisional (salaf), tentu sangatlah berhati-hati dengan adanya kemajuan teknologi ini. Disisi lain, dengan adanya kemajuan teknologi dapat mempermudah mendapatkan informasi, membantu mempromosikan Pondok Pesantren ke masyarakat luas serta memperbanyak jaringan. Tidak hanya itu, dengan adanya kemajuan teknologi Pondok Pesantren dapat menyebarkan konten-konten positif ataupun dakwah kepada masyarakat luas. Sebagaimana menurut Burrahman (2017) peranan sistem informasi akademik berbasis web sangat diperlukan untuk mempermudah proses kegiatan akademik dan promosi pada Pondok Pesantren. Dalam hal ini pondok pesantren sebagai agen pengembangan masyarakat, sangat diharapkan mempersiapkan sejumlah konsep pengembangan sumber daya santri, baik untuk peningkatan kualitas pondok pesantren itu maupun untuk peningkatan kualitas kehidupan masyarakat (Susanto, 2014).

Peran pesantren haruslah ditingkatkan dikarenakan tuntutan kemajuan teknologi tidak dapat dihindari lagi. Maka salah satu langkah bijak agar tidak kalah dalam persaingan adalah mempersiapkan pesantren agar mampu menjawab

tantangan zaman. Berkaitan dengan hal tersebut, Mulyasa (dalam Damanhuri, Mujahidin, & Hafidhuddin, 2013) mengatakan bahwa :

“peserta didik (santri) harus dibekali dengan berbagai kemampuan sesuai dengan tuntutan zaman dan reformasi yang sedang bergulir, guna menjawab tantangan globalisasi, berkontribusi pada pembangunan masyarakat dan kesejahteraan sosial, lentur, dan adaptif terhadap berbagai perubahan”.

Berkaitan dengan tersebut, kini Pondok Pesantren Husnul Hidayah sudah mencoba mengkolaborasikan model Pondok Pesantren tradisional (salaf) dan modern. Terbuktinya dengan adanya santri yang boleh mengoperasikan *handphone* di dalam pondok pesantren. Selain itu, juga terdapat beberapa santri yang membawa *laptop* guna mempermudah dalam mengerjakan tugas dan memperoleh informasi publik. Walaupun kini sudah sedikit mengikuti perkembangan teknologi, model pembelajaran dalam pondok pesantren tetap menggunakan model tradisional, yaitu dengan metode *sorogan*, *bandongan*, dan hafalan. Hal ini dikarenakan untuk menjaga eksistensi pesantren sebagai pewaris ajaran Islam di nusantara.

Adanya *gadget* di pesantren salafiyah merupakan suatu rembesan teknologi digital. Hal ini dikarenakan pondok pesantren yang bermodel salafiyah masih menggunakan sistem tradisional dalam kegiatan belajar. Teknologi digital semacam *gadget* sangatlah dilarang masuk di pesantren dikarenakan *gadget* dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar santri dan merubah ciri khas dari pesantren salafiyah. Namun, dengan adanya perkembangan zaman ini teknologi digital dapat masuk ke dalam pesantren salafiyah. Ini dapat dikatakan rembesan karena sesuatu yang seharusnya tidak bisa masuk bahkan dilarang namun dalam pesantren salafiyah ini *gadget* sudah diperbolehkan digunakan untuk santrinya.

Dalam tradisi pesantren terdapat kaidah yang dapat diresapi sebagai pinjakan untuk dapat diaplikasikan oleh pesantren sebagai lembaga pendidikan yang merespon adanya tantangan dan kemajuan teknologi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Noo (dalam Damanhuri, Mujahidin, & Hafidhuddin, 2013) pada kaidah yang berbunyi, “ *Al- Muhafadzatu ‘ala al-qadim as-ashalih wa al-akhzu bi al-jadid al-ashlah*”, artinya: “melestarikan nilai-nilai Islam lama yang baik dan mengambil nilai-nilai baru yang lebih baik. Hal ini berarti pesantren patut memelihara nilai-nilai tradisi yang baik sembari mencari nilai-nilai baru sesuai dengan konteks zaman agar tercapai akurasi metodologis dalam mencerahkan peradaban bangsa”. Sebagaimana dikatakan oleh Jamaluddin (2012) pondok pesantren modern idealnya bersikap aktif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, menyuburkan daya saing, tetapi tetap mampu mempertahankan pembinaan moral yang selama ini dianggap prestasi besar pondok pesantren.

Pondok pesantren sudah mengalami perkembangan yang baik, dan memperoleh simpati dari masyarakat maka lembaga pendidikan haruslah mempunyai tenaga pendidik yang profesional dan pimpinan yang memiliki kemampuan lebih. Oleh karena itu guru/ustadz harus dapat mengajarkan para santrinya agar dapat menggunakan fasilitas teknologi dengan baik agar dapat terhindar dari dampak negatif adanya kemajuan teknologi. Adanya kemajuan teknologi bagi pesantren ini memang belum sepenuhnya digunakan dengan baik, apalagi pesantren yang sistem pendidikan masih menggunakan model tradisional.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pengembangan pesantren tidak hanya dilakukan dengan model tradisional (salaf), namun juga perlu memanfaatkan kemajuan teknologi. Kalau masih mengikuti cara-cara lama dan tidak mengikuti perkembangan zaman, maka pesantren akan sulit untuk berkompetisi dengan institusi pendidikan lainnya. Pondok Pesantren akan lebih dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas jika pesantren tersebut mampu memanfaatkan kemajuan teknologi, hal ini dikarenakan setiap orang pada zaman sekarang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi seperti media sosial dan internet di setiap hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Anwas (2015) menunjukkan bahwa pimpinan pesantren rakyat memiliki kebijakan dan komitmen yang kuat dalam memanfaatkan TIK di Pesantren Rakyat Al-Amin Kabupaten Malang Jawa Timur. Pimpinan pesantren meyakini bahwa walaupun pesantrennya berlokasi di pedesaan, tetapi para santri dan masyarakat sekitarnya perlu memiliki wawasan dan berpikir global melalui pemanfaatan TIK dalam pembelajaran.

Meningkatkan peran teknologi sebagai perangkat yang terkait dengan pengolahan dan pengiriman berbagai pesan/informasi, kini peran teknologi sangatlah dibutuhkan. Menurut Munir (2008) teknologi memiliki manfaat, diantaranya (1) Cepat. Satu nilai yang relatif. Komputer bisa melakukan dalam sekedip mata dan lebih cepat dari pada manusia, (2) Konsisten. Komputer cekap melakukan pekerjaan yang berulang secara konsisten, (3) Jitu. Komputer berupaya mengesan perbedaan yang sangat kecil, (4) Kepercayaan. Dengan kecepatan, kekonsistenan dan kejituan, maka kita dapat memperkirakan bahwa

keputusan yang dihasilkannya dapat dipercaya dan hasil yang sama bisa diperoleh berulang kali, (5) Meningkatkan produktivitas, dan (6) Mencetak kreativitas.

Penggunaan produk teknologi (*handphone*) di Indonesia tumbuh dengan pesat. Dengan jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 262 juta jiwa adalah pasar yang besar. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *handphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi pengguna aktif *handphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Melalui Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta jiwa. Dari banyaknya manfaat penggunaan internet, 87,13% pengguna internet digunakan untuk bermain di sosial media. Hanya 55,30 % pengguna internet digunakan untuk membaca artikel. Dari dari tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan internet di bidang edukasi lebih rendah dari pada pemanfaatan internet bidang gaya hidup.

Penggunaan produk teknologi tidak hanya di perkotaan, melainkan juga ke pedesaan, bahkan di daerah-daerah terpencil. Secara khusus, anak-anak dan remaja generasi sekarang relatif cepat dan mahir menggunakan produk teknologi (*handphone*). Oleh karena itu, santri generasi masa kini seringkali disebut generasi santri milenial. Namun permasalahan yang terjadi ialah kebanyakan santri yang telah mempunyai *handphone/laptop* hanya menjadikan produk tersebut untuk keperluan hiburan, informasi, komunikasi, dan berbagai kegiatan kesenangan lainnya. Masih sedikit santri yang memanfaatkan produk teknologi

untuk keperluan belajar/mencari referensi untuk pembelajaran. Padahal jika dilihat dari berbagai produk, kemajuan teknologi sangat potensial dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan mutu pembelajaran di pesantren, sebagai ajang promosi dan penyebaran dakwah-dakwah Islam.

Masuknya era globalisasi ditandai dengan adanya keterbukaan informasi dan teknologi dari negara maju ke negara berkembang seperti halnya Indonesia. Tidak selamanya adanya kemajuan teknologi berdampak baik bagi seluruh masyarakat Indonesia, masih banyak masyarakat yang belum bisa menikmati adanya dampak kemajuan teknologi secara bebas. Kesenjangan digital merupakan salah satu permasalahan yang terjadi sebagai akibat dari adanya perkembangan teknologi, adanya gap antara masyarakat dengan teknologi informasi terjadi karena adanya beberapa faktor, seperti halnya yang terjadi pada santri yang tinggal di pesantren salafiyah, dimana pondok pesantren sangat membatasi santrinya dalam penggunaan *gadget*. Hal tersebut yang menjadi perhatian peneliti untuk mengetahui bagaimana cara santri dapat menggunakan *gadget* dikalangan pondok pesantren salafiyah.

Hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa santri tidak dapat menggunakan *gadget* setiap hari. Pengurus pesantren membatasi adanya penggunaan *gadget* bagi santri. Dari kurang lebih 300 santri Pondok Pesantren Husnul Hidayah, peneliti menemukan bahwa banyak santri yang membawa *gadget*. Jenis *gadget* yang dibawa kebanyakan berupa *handphone* dan *laptop*. Walaupun notabennya pesantren ini termasuk pesantren salafiyah yang metode pembelajarannya masih tradisional, namun pesantren ini memperbolehkan

para santrinya untuk membawa *gadget*. Menurut KH. M. Amir Misbah selaku pengasuh pondok pesantren, alasan diperbolehkannya para santri membawa *gadget* dikarenakan pesantren ini sama dengan sekolah, banyak santri yang mondok di sini dan masih sekolah dan kuliah. Namun, walaupun para santri diperbolehkan membawa *gadget*, ada beberapa aturan yang harus ditaati. Seperti halnya setiap santri harus mengumpulkan *handphonenya* dan boleh menggunakannya selama dua minggu sekali. Dalam artian setiap dua minggu sekali para santri boleh mengoperasikan *handphone* selama satu hari penuh dan setelah itu *handphone* dikumpulkan kembali dan akan dibagikan dua minggu berikutnya. Namun hal ini tidak berlaku bagi santri yang membawa *laptop*, dikarenakan masih sedikit santri yang membawa. Selain itu, bagi santri yang masih sekolah tingkat SMP/MTs tidak diperbolehkan membawa *handphone* dikarenakan masih terlalu dini untuk membawa *handphone* dan ditakutkan dapat mengganggu dirinya dalam pembelajaran di pesantren maupun di sekolah. Jadi, yang diperbolehkan membawa *handphone* adalah minimal jenjang SMA sederajat dan kuliah, dikarenakan dalam hal ini santri sudah lebih dewasa dalam penggunaan *gadget*.

Sedangkan bagi santri yang bebas mengoperasikan *handphone* adalah santri yang sudah menjadi pengurus pondok, biasanya yang sudah mencapai kelas *Alfiyah Ibnu Malik*. Namun dalam teknisnya, tidak semua pengurus dapat dengan bebas mengoperasikan *handphone* karena harus ada izin tersendiri dan merupakan pilihan dari pengasuh jika ingin bebas mengoperasikan *handphone*. Kriteria yang dibebaskan dalam mengoperasikan *handphone* adalah santri atau pengurus yang

sudah lama tinggal di pesantren dan sering membantu untuk kebutuhan pesantren dan keluarga pengasuh. Selain itu juga santri yang sedang kuliah (mahasiswa), mereka diperbolehkan dikarenakan sering ada tugas atau informasi yang sering dikabarkan melalui *handphone*, itupun kalau sudah di pesantren *handphonenya* akan dikumpulkan kembali dan diambil sesuai dengan kebutuhan.

Melalui pengamatan peneliti, pemanfaatan *gadget* pada pesantren sangatlah bervariasi, menurut seberapa besar peran santri bagi pesantrennya. Seperti halnya pengurus pondok yang sering berkomunikasi dengan pihak pengasuh atau masyarakat sekitar, dengan adanya *gadget* sangatlah membantu untuk mempermudah komunikasi dan menyebarkan informasi-informasi kepada masyarakat secara luas. Bagi santri biasa, dengan adanya *gadget* akan mempermudah bagi santri untuk berkomunikasi kepada orang tua, apalagi jika uang jajan sudah habis. Tapi tidak memungkiri jika pemanfaatan *gadget* bagi santri biasa hanya untuk refreking otak, seperti halnya bermain game online misalnya *mobile legend*, *PUBG*, dan lain-lain. Tidak hanya itu, kebanyakan santri yang mempunyai *gadget* hanya untuk bermain media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *whatsapp*, *youtube*, dan lain-lain. Namun, dengan adanya itu juga dapat menambah edukasi bagi santri, bahkan dapat berkembang dibidang ekonomi dengan berjualan online. Hal ini dilakukan selama sehari terkecuali ngaji sampai *gadget* dikumpulkan kembali. Sedangkan bagi santri yang sekolah atau kuliah, dengan adanya *gadget* sangat membantu dalam menyelesaikan tugas. Adanya *laptop* sangat membantu santri mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kuliah bahkan untuk membantu keperluan pesantren. Begitu pula dengan *handphone*

bagi santri mahasiswa, dengan itu para santri tidak akan ketinggalan informasi jika ada tugas atau info penting dari dosen.

Sebagai santri yang kebanyakan masuk dalam kategori generasi Z, di mana para santri tersebut terlahir sudah mengenal dengan akses komunikasi dan informasi seperti internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap pandangan dan tujuan hidup mereka. Jadi sudah sewajarnya jika para santri tersebut tidak bisa lepas dengan adanya teknologi digital yang sudah menjadi kebutuhan bagi para generasi Z.

Berbekal dari mata kuliah di Jurusan Teknologi Pendidikan seperti Teknologi Informasi dan Komunikasi, *broadcasting*, fotografi pembelajaran, media pembelajaran, pengembangan media grafis, pembelajaran berbasis website dan lain-lain, mahasiswa Teknologi Pendidikan dituntut untuk mempunyai keterampilan khusus dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di pendidikan formal maupun non formal. Kemajuan teknologi disini yang dimaksud adalah *gadget*. Dengan adanya *gadget* dapat memberikan keuntungan antara lain memperluas interaksi sosial, menciptakan komunikasi dialogis, membangun personal branding, sebagai komunikasi antara personal dengan para pengguna media sosial. Hal ini yang perlu dimanfaatkan dan dikembangkan dalam dunia pesantren salafiyah. Namun pada faktanya masih terdapat kesenjangan digital tentang pemanfaatan *gadget* bagi pesantren salafiyah. Yaitu tidak adanya kesamaan penggunaan *gadget* antara santri dan pengurus. Para santri hanya diberi waktu dua minggu sekali dalam menggunakan *gadget* namun pengurus diberikan kebebasan dalam

menggunakannya. Dengan ini timbul adanya kesenjangan dalam penggunaan *gadget* antar santri dan pengurus.

Dari hal tersebut menimbulkan pertanyaan, bagaimana sesungguhnya penggunaan *gadget* bagi santri di Pondok Pesantren Salafiyah. Agar penelitian ini lebih spesifik peneliti akan memfokuskan pada salah satu Pondok Pesantren Salafiyah. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait rembesan teknologi digital pada penggunaan *gadget* di Pondok Pesantren Salafiyah Husnul Hidayah Kebumen dengan judul penelitian **“Rembesan Teknologi Digital Dalam Pondok Pesantren Salafiyah (Studi Penggunaan *Gadget* di Pondok Pesantren Husnul Hidayah)”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, kesenjangan digital pada pemanfaatan *gadget* bagi santri pesantren salafiyah di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen, maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyalahgunaan *gadget* bagi santri Pondok Pesantren Salafiyah Husnul Hidayah Kebumen;
2. Pemanfaatan *gadget* bagi santri Pondok Pesantren Salafiyah Husnul Hidayah Kebumen sangat dibatasi hanya dua minggu sekali;
3. Adanya perbedaan penggunaan *gadget* antara santri dan pengurus Pondok Pesantren Salafiyah Husnul Hidayah Kebumen.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dibuat batasan masalah sehingga ruang lingkup permasalahan menjadi lebih jelas. Pada penelitian ini, penulis membatasi permasalahan penelitian yaitu memfokuskan diri pada bagaimana deskripsi penggunaan dan spesifikasi *gadget* bagi santri pesantren salafiyah di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi penggunaan *gadget* bagi santri yang terjadi pada Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen?
2. Bagaimana deskripsi spesifikasi *gadget* yang dimiliki oleh santri Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen?
3. Bagaimana deskripsi perbedaan penggunaan *gadget* antara santri dan pengurus Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui deskripsi “Rembesan Teknologi Digital dalam Pondok Pesantren Salafiyah (Studi Penggunaan *Gadget* di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen)”, adapun tujuan lebih rinci adalah mendiskripsikan dan menganalisis:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan dan makna *gadget* bagi santri Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen
2. Untuk mengetahui bagaimana efek spesifikasi *gadget* yang dimiliki oleh santri Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen
3. Perbedaan penggunaan *gadget* antara santri dan pengurus Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen

1.6. Manfaat Penelitian

Temuan hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berharga untuk penelitian dan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan pesantren.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan literatur bagi para peneliti di bidang pendidikan pesantren dan sebagai bahan konstruktif untuk mengetahui bagaimana deskripsi penggunaan dan spesifikasi *gadget* bagi santri di pesantren salafiyah.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Lembaga dan Pengasuh Pesantren

Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi masukan bagi peningkatan berbagai usaha dalam memanfaatkan *gadget* bagi santri pesantren salafiyah.

2. Bagi Santri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan agar lebih meningkatkan pemanfaatan *gadget* untuk hal-hal yang positif.

3. Bagi Peneliti

Untuk memperluas wawasan dan belajar lebih jauh mengenai pemanfaatan *gadget* bagi santri pesantren salafiyah.

4. Bagi Jurusan

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak jurusan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, terutama di bidang pemanfaatan *gadget*.

BAB II

KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Pemanfaatan *Gadget*

Pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan suatu hal guna meraih untung atau khasiat dari hal tersebut. Seperti halnya *gadget*, semua orang dapat menggunakannya guna mendapatkan untung atau khasiat dari *gadget* tersebut. Pemanfaatan menuntut adanya pengguna, deseminasi, difusi, implementasi, dan pelembagaan yang sistematis.

2.1.1. Pengertian *Gadget*

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Menurut wikipedia gawai (*gadget*) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Castelluccio dan Michael (dalam Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018) *gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Setiap kali mendengar kata *gadget* maka yang terbayang adalah berbagai macam barang elektronik yang bentuknya kecil dan canggih (Nofianti, 2014).

Menurut Wahyuni, Siahaan, Arfa, Alona, & Nerdy (2019) “*a gadget is an object or item created specifically in this advanced era with the aim of helping everything become easier and more practical compared to previous technologies*”. *Gadget* merupakan sebuah barang yang dibuat secara khusus di era

canggih dengan tujuan untuk membantu semuanya menjadi lebih mudah dan lebih banyak sehingga menjadi lebih praktis dibandingkan dengan teknologi sebelumnya.

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam berkomunikasi untuk menyampaikan suatu informasi. Definisi teknologi informasi menurut Lucas (dalam Munir, 2008) adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik, micro komputer, komputer *mainframe*, pembaca *barcode*, perangkat lunak pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja, dan peralatan komunikasi dan jaringan merupakan contoh teknologi informasi. Menurut Martin (dalam Munir, 2008) teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia dalam berinteraksi sosial.

2.1.2. Macam-Macam Gadget

Secara umum *gadget* merupakan perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. *Gadget* bisa pula dikategorikan sebagai perangkat elektronik portable. Hal ini karena *gadget* bisa digunakan tanpa harus tersambung dengan stop kontak yang teraliri oleh listrik.

Berikut beberapa macam *gadget*:

1) *Handphone (HP)/Smartphone*

Handphone merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, *handphone* ragamnya banyak sekali. Bahkan kini sudah eranya *smartphone* dan meninggalkan *featuredphone*. *Handphone* ada yang menggunakan *OS android* dan ada yang *Ios*. Ada pula yang *windowsphone*, *Titan* dan lain-lain.

2) *Laptop/Notebook/Komputer*

Selain *handphone*, *gadget* lain yang paling digunakan adalah laptop, komputer atau *notebook*. Jenis *gadget* ini paling sering banyak digunakan untuk mendukung pekerjaan. OS yang mendukung *gadget* ini juga beragam, ada *windows*, *Mac*, *Linux*, *Unix*, *Solaris* dan lain-lain.

3) *Tablet*

Memiliki bentuk yang lebih besar dan lebar dari *handphone*, kini muncul yang namanya *tablet*. Keunggulan *tablet* jika dibandingkan dengan *handphone* tentu saja terletak pada layarnya yang lebih lebar sehingga penggunaanya lebih nyaman dalam bermain *game*, *streaming*, belajar dan bermain sosial media.

4) *iPad All Series*

Apple mengeluarkan perpaduan antara *tablet* dan komputer yang kemudian disebut dengan *iPad*. Semua aktivitas yang bisa dilakukan komputer kini bisa dilakukan pula di *iPad*. Idealnya *iPad* untuk belajar, tetapi bisa pula untuk menyelesaikan pekerjaan.

5) Kamera Digital

Kamera digital juga masuk dalam kategori atau jenis *gadget*. Jenis kamera digital pun beragam, ada kamera poket, kamera DSLR dan juga kamera *Mirrorless*. Kita bisa gunakan kamera digital untuk mengabadikan moment melalui jepretan foto.

6) *Headphone/Headshet*

Salah satu cara menikmati musik adalah dengan menggunakan *gadget headphone* atau *headshet*. Cara mendengarkan musik menggunakan *gadget* ini terbilang lebih tenang dan mantap. Menggunakan *headphone* atau *headshet* saat mendengarkan musik tidak akan mengganggu orang lain.

2.1.3. Sejarah Gadget

Di zaman yang modern ini manusia tidak bisa terlepas dari yang namanya *gadget*. Hampir semua orang di dunia mempunyai alat canggih ini. Baik dari laki-laki, perempuan, orang tua, dewasa bahkan anak-anak yang belum saatnya pegang *gadget* pun saat ini sudah mempunyainya. Alat ini membuat pekerjaan manusia menjadi mudah.

Disaat ini perkembangan pesawat elektronik *telephone* semakin pesat. *Telephone* yang dulu menggunakan kabel untuk berkomunikasi kini sudah ada *telephone* tanpa menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana). Di Indonesia, jaringan *handphone nirkabel* dibagi menjadi dua jenis yaitu GSM (*Global System for Mobile Telecommunication*) seperti:

Telkomsel, Indosat, XL Axiata dan CDMA (*Code Devision Multiple Acces*) seperti Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. kedua jaringan nirkabel ini asih dipakai di Indonesia.

Sejarah *gadget* menurut Uyum (2015) di Amerika *handphone* pertama kali digunakan. Saat itu masih sekitar tahun 1947 alat canggih ini mulai di komersilkan dan menyebar ke seluruh penjuru dunia. Banyak perusahaan besar yang memproduksi *handphone* dari *Nokia, Motorola, Siemens, dan Sony Ericsson*. Tiba di suatu masa di Indonesia, produk perusahaan HP *Nokia* sangat laris terjual karena produknya memang terbaik dari yang lain.

Teknologi dari tahun ke tahun memang berkembang dengan pesat. Begitu juga dengan *handphone*, pada generasi ke-0 (0G). Berawal dari pesawat radio HT (*handy talky*), HT dapat berkomunikasi karena terdapat pemancar dan penerima pada masing-masing perangkat. Alat ini biasa digunakan saat berperang dan alat ini pun digunakan saat perang dunia ke-2. Generasi ke-1 (1G). Perubahan generasi ke-1 mulailah menuju ke masa kini. Alat ini mengubah layaknya jaman *monocrhome* ke jaman berwarna. *Telephon* seluler namanya. *Telephon* seluler mempunyai berat 800 gram dan memiliki antena dan memiliki safat analog yang berjalan di frekuensi sekitar 825Mhz s/d 894Mhz. Memiliki kesamaan tombol angka dan portable namun masih memiliki kelemahan yaitu terlalu berat dan jangkauan tidak terlalu luas sehingga pengguna terbatas.

Selanjutnya generasi ke-2. Dari sinyal analog, munculah sinyal digital pada tahun 1990. Terdapat dua jaringan nirkabel yaitu GSM di Eropa dan CDMA di Amerika. *Telephon* seluler pada generasi ke-2 ini sangat diunggulkan pada

masa itu karena memiliki fitur yang canggih diantaranya, pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS (*short message service*). Selain itu, bentuk *telephon* seluler generasi ke-2 ini memiliki ukuran yang kecil dan ringan karena menggunakan *chip* digital dan memiliki sinyal radio yang sangat rendah sehingga lebih meminimalisir adanya radiasi yang membahayakan kesehatan pengguna.

Generasi ke-3 ini internet mulai berada pada genggam. Memiliki jangkauan yang luas hingga penjuru dunia dan dapat berkomunikasi menggunakan *video call* karena sudah dilengkapi dengan adanya kamera. Di generasi ke-3 ini lebih menuju ke multimedia. Ada musik yang berformat mp3, gambar, dan video juga. Yang lebih unggul memiliki 3 standar untuk dunia telekomunikasi yaitu EDGE., WCDMA, dan 3G. *Handphone* dimasa ini sangat mahal karena fiturnya lengkap dan pada jaringan 3G masih belum luas dikarenakan teknologi masih baru.

Generasi terakhir yaitu generasi ke-4. *Handphone* generasi ke-4 (sekarang) lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*. Sangat dekat dengan manusia. Hampir sebagian pekerjaan manusia dibantu oleh *smartphone*. Alat canggih ini mengintegrasikan teknologi *wireless* yang ada seperti *bluetooth*, *tethring* dan lain-lain sehingga user dapat bekerja dimanapun dan kapanpun. Jaringan pada *smartphone* ini sudah 4G. Memberikan penggunaanya kecepatan tinggi, suara yang tinggi dan jernih, jaangkauan luas, kualitas baik. *Smartphone* ini sudah berbasis super multimedia karena dilengkapi dengan fitur *game online* yang mempunyai visualitas yang tinggi.

2.1.4. Media Sosial

Media sosial adalah media online (*daring*) yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial secara online di internet. Di media sosial, para penggunanya dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, *networking*, dan berbagai kegiatan lainnya.

Dalam KBBI media sosial merupakan laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagai isi atau terlibat dalam jaringan sosial. Menurut wikipedia, media sosial adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Tujuan adanya media sosial adalah sebagai media komunikasi alternatif bagi masyarakat. Jejaring sosial merupakan jenis media sosial yang paling umum dikenali oleh masyarakat dan paling digunakan. Beberapa jejaring sosial yang paling banyak digunakan adalah *youtube, facebook, twitter, instagram, whatsapp, google plus, pinterest, telegram* dan lain-lain. Dengan adanya itu, semua kalangan dapat berpartisipasi dan memberikan umpan balik terhadap suatu pesan di media sosial. Pesan tersebut bersifat keterbukaan sehingga timbul adanya perbincangan dan keterhubungan satu sama lain.

2.1.5. Manfaat Gadget

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. *Gadget* sebagai teknologi informasi menurut Munir (2008) mempunyai beberapa manfaat diantaranya adalah: (1) Cepat. Satu nilai yang relatif. Komputer bisa melakukan dalam sekejap mata dan lebih cepat dari pada manusia, (2) Konsisten. Komputer cekap melakukan pekerjaan yang berulang-ulang secara konsisten, (3) Jitu. Komputer berupaya mengesan perbedaan yang sangat kecil, (4) Kepercayaan. Dengan kecepatan, kekonsistenan dan kejituan, maka kita dapat memperkirakan bahwa keputusan yang dihasilkannya dapat dipercaya dan hasil yang sama bisa diperoleh berulang kali, (5) Meningkatkan produktivitas, dan (6) Mencetuskan kreativitas.

2.2. Pengertian Pondok Pesantren

Pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia. Keberadaan pesantren di Indonesia dimulai sejak Islam masuk di negeri ini. Menurut A. Muhaimin Iskandar (dalam Tamam, 2015), bahwa pesantren sendiri adalah tempat belajar para santri. Pondok berarti rumah atau tempat tinggal sederhana yang terbuat dari bambu. Atau ada pula yang menyatakan terminologi '*pondok*' berasal dari bahasa Arab "*fundoq*" yang berarti hotel atau asrama. Pembangunan pesantren didorong kebutuhan masyarakat akan adanya lembaga pendidikan lanjutan. Faktor guru merupakan faktor utama dan sangat membantu dan menentukan bagi tumbuhnya suatu pesantren.

Sedangkan menurut Dhofir (dalam Hariadi, 2015) pesantren berasal dari kata “santri”, yang dengan awalan “*pe*” di depan dan di akhiran “*an*” (menjadi pesantren) yang berarti *tempat tinggal para santri*. Di dalamnya pelajar (*santri*) mengikuti pelajaran agama Islam. Demikian juga Ziemek (1985) menyebutkan bahwa asal etimologi dari pesantren adalah *pe-santri-an*, “tempat santi”. Selain itu, asal kata pesantren terkadang dianggap gabungan dari kata “*sant*” (manusia baik-baik) dengan suku kata “*tra*” (suka menolong), sehingga kata “pesantren” dapat berarti “tempat pendidikan manusia baik-baik” (Wahjoetomo, 1997). Santri mendapat pelajaran dari pimpinan pesantren (*kiai*) dan oleh para guru (*ustadz*), pelajarannya mencakup berbagai bidang tentang pengetahuan Islam.

Pondok pesantren menurut M. Arifin (dalam Setyaningsih, 2016) berarti, suatu lembaga pendidikan agama Islam yang tumbuh serta diakui masyarakat sekitar, dengan sistem asrama (komplek) dimana santri menerima pendidikan agama melalui sistem pengajian yang sepenuhnya berada di bawah kedaulatan dari *leadership* seorang atau beberapa *kiai* dengan ciri-ciri khas yang bersifat kharismatik serta independen dalam segala hal.

Mastuhu (dalam Setyaningsih, 2016) mendefinisikan bahwa pesantren adalah lembaga pendidikan tradisional Islam untuk mempelajari, memahami, mendalami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dengan menekankan pentingnya moral keagamaan sebagai pedoman perilaku sehari-hari. Keberadaan pondok pesantren di tengah-tengah masyarakat mempunyai peran dan fungsi sebagai tempat pengenalan dan pemahaman agama Islam sekaligus sebagai pusat penyebaran agama Islam.

Yasmadi (2002) mengartikan pondok pesantren yaitu pendidikan Islam yang diselenggarakan secara tradisional, bertolak dari pengajaran Qur'an dan hadits dan merancang segenap kegiatan pendidikannya untuk mengajarkan kepada para siswa Islam sebagai cara hidup atau *way of life*.

Mulkan (dalam Herman, 2013) pesantren adalah bentuk pendidikan tradisional di Indonesia yang sejarahnya telah mengakar secara berabad-abad jauh sebelum Indonesia merdeka dan sebelum kerajaan Islam berdiri, ada yang menyebutkan bahwa pesantren mengandung makna ke-Islaman sekaligus keaslian (*indigenous*) Indonesia. Kata "*pesantren*" mengandung pengertian sebagai tempat para santri atau murid pesantren, sedangkan kata "santri" diduga bersal dari kata sansekerta "*sastri*" yang berarti "melek huruf", atau dari bahasa Jawa "*cantrik*" yang berarti orang mengikuti gurunya kemanapun pergi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai pesantren diatas maka dapat disimpulkan bahwa pesantren merupakan sebuah rumah sederhana yang ditinggali oleh para santri untuk mempelajari, memahami, mendalami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam yang sepenuhnya berada di bawah kedaulatan dari kiai.

2.3. Tipologi Pondok Pesantren

Pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dengan adanya kemajuan teknologi. Tanpa harus menghilangkan ke-khas-an pesantren, dampak adanya kemajuan teknologi

kini pesantren dapat berkembang dengan pesat. Hal ini dikarenakan pesantren dapat memadukan sistem pendidikan pesantren dengan kemajuan teknologi.

Menurut Kemenag RI (dalam Miftahuddin, 2011) jenis pesantren dapat didiskripsikan menjadi 3 (tiga) tipe. *Pertama*, a) santri belajar dan menetap di pesantren. b) kurikulum tidak tertulis secara eksplisit melainkan *hidden curriculum* (benak kiai). c) pola pembelajaran menggunakan metode pembelajaran asli milik pesantren (*sorogan, bandongan, dan lain sebagainya*). d) tidak menyelenggarakan pendidikan dengan sistem madrasah. *Kedua*, a) para santri tinggal dalam pondok/asrama. b) Pembelajaran menggunakan perpaduan pola pembelajaran asli pesantren dengan sistem madrasah. c) Terdapat kurikulum yang jelas. d) memiliki tempat khusus yang berfungsi sebagai sekolah (madrasah). *Ketiga*, a) pesantren hanya semata-mata tempat tinggal (asrama) bagi para santri. b) para santri belajar di madrasah/sekolah yang letaknya tidak jauh dengan pesantren. c) waktu belajar di pesantren biasanya malam/siang hari jika para santri tidak belajar di sekolah/madrasah (ketika mereka di pesantren). d) pada umumnya tidak terprogram dalam kurikulum yang jelas dan baku

Secara umum, jenis pesantren dapat dibagi menjadi dua tipe. *Pertama*, sistem *salaf* (tradisional) yaitu model pendidikan pesantren masih menggunakan sistem tradisional. Menggunakan sistem ngaji *bandongan, sorogan*, ceramah maupun hafalan. *Kedua*, pesantren modern, selain berusaha menggabungkan materi tradisional dengan kurikulum yang lebih formal, mereka juga menerapkan sistem pengajaran ala pendidikan formal (sekolah/perguruan tinggi) kontemporer.

Menurut Bashori (2017) lembaga pesantren digolongkan menjadi dua kelompok besar yaitu: 1) *Pesantren Salafi*: yaitu pesantren yang tetap mempertahankan (materi pengajaran) yang sumbernya kitab-kitab klasik Islam atau kitab dengan huruf Arab gundul (tanpa baris apapun). Sistem *sorogan* (individual) menjadi sendi utama yang diterapkan. Pengetahuan non agama tidak diajarkan; dan 2) *Pesantren Khalafi*: yaitu sistem pesantren yang menerapkan sistem madrasah yaitu pengajaran secara klasikal, dan memasukan pengetahuan umum dan non Arab dalam kurikulum.

2.4. Elemen-Elemen Pondok Pesantren

2.4.1. Pondok

Sebuah pesantren pada dasarnya adalah sebuah asrama pendidikan Islam tradisional dimana santrinya tinggal bersama dan belajar di bawah bimbingan kiai. Pondok, asrama bagi para santri, merupakan ciri khas tradisi pesantren, yang membedakannya dengan sistem pendidikan tradisional di masjid-masjid yang berkembang kebanyakan wilayah Islam di negara-negara lain. Sistem pendidikan surau di daerah Minangkabau atau Dayah di Aceh pada dasarnya sama dengan sistem pondok, yang berbeda hanya namanya.

Besarnya pondok tergantung pada jumlah santri. Pesantren yang memiliki lebih dari 3.000 santri ada yang memiliki gedung bertingkat tiga yang terbuat dari tembok, semua ini biasanya dibiayai dari para santri dan sumbangan dari masyarakat. Pondok tempat tinggal santri merupakan elemen yang paling penting bagi tradisi pesantren, tapi juga penopang utama bagi pesantren untuk dapat terus

berkembang. Walaupun kamar-kamar pondok sangatlah sederhana, mereka tidur dilantai tanpa kasur. Papan-papan dipasang pada dinding untuk menyimpan buku, kitab dan barang-barang lainnya. Para santri tidak boleh tidur diluar komplek pesantren kecuali mereka yang datang dari kampung keliling pesantren. Alasannya ialah kiai dapat mengawasi dan menguasai mereka secara mutlak (Dhofier, 2011).

Ada tiga alasan utama menurut Dhofier (2011) mengapa pesantren harus menyediakan asrama bagi para santrinya.

- 1) Pertama, kemasyhuran seorang kiai dan kedalaman pengetahuan tentang Islam menarik santri-santri dari tempat jauh untuk berdatangan. Untuk dapat menggali ilmu dari kiai tersebut secara teratur dalam waktu yang lama, para santri harus meninggalkan kampung halaman dan menetap di dekat kediaman kiai dalam waktu yang lama.
- 2) Kedua, hampir semua pesantren berada di desa-desa. Di desa tidak ada model kos-kosan seperti di kota-kota Indonesia pada umumnya dan juga tidak ada perumahan (akomodasi) yang cukup untuk dapat menampung santri-santri. Dengan demikian, perlu asrama khusus bagi para santri.
- 3) Ketiga, ada sikap timbal balik antara kiai dan santri, dimana para santri menganggap kiainya seolah-olah sebagai bapaknya sendiri, sedangkan kiai menganggap para santri sebagai titipan Tuhan yang harus senantiasa dilindungi. Sikap timbal balik ini menimbulkan perasaan tanggung jawab di pihak kiai untuk menyediakan tempat tinggal bagi para santri.

2.4.2. Masjid

Masjid merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan dari pesantren dan dianggap sebagai tempat yang tepat untuk mendidik para santrinya, terutama dalam palam praktik sholat lima waktu, *khutbah*, *sorogan*, dan pengajaran kitab-kitab Islam klasik.

Menurut Dhofier (2011) kedudukan masjid sebagai pusat dalam tradisi pesantren merupakan *manifestasi universalisme* dari sistem pendidikan Islam di tradisional. Snider dalam Dhofier (2011) menjelaskan bahwa dalam zaman sekarang pun di daerah dimana umat Islam belum begitu terpengaruh oleh kehidupan Barat, kita temukan para ulama yang dengan penuh pengabdian mengajar murid-murid di masjid, serta memberi wejangan dan anjuran kepada murid-murid tersebut untuk meneruskan tradisi yang terbentuk sejak zaman permulaan Islam itu.

Lembaga pesantren sangatlah memelihara tradisi tersebut. Para kiai selalu mengajarkan ngaji di dalam masjid dan menganggap masjid merupakan tempat yang paling tepat dalam mengajarkan sholat lima waktu, memperoleh pelajaran agama dan kewajiban agama yang lainnya.

2.4.3. Pengajaran Kitab Islam Klasik

Pada masa lalu, pengajaran kitab Islam klasik, terutama kalangan ulama-ulama yang menganut faham syafi'i, merupakan satu-satunya pengajaran formal yang diberikan di pesantren. Tujuan utamanya adalah untuk mendidik calon-calon ulama.

Sekarang kitab-kitab klasik yang diajarkan di pesantren dapat digolongkan ke dalam 8 kelompok jenis pengetahuan: 1. Nahwu (*syntax*) dan sorof (*morfologi*); 2. Fiqh; 3. Usul fiqih; 4. Hadits; 5. Tafsir; 6. Tauhid; 7. Tasawuf dan etika, dan 8. Cabang-cabang lain seperti tarikh dan balaghah. Kitab-kitab tersebut meliputi teks yang sangat pendek sampai teks yang terdiri dari berjilid-jilid tebal mengenai hadits, tafsir, fiqh, usul fiqih dan tasawuf. Kesemuanya dapat pula digolongkan ke dalam tiga kelompok tingkatan, yaitu: 1. Kitab dasar; 2. Kitab tingkat menengah; 3. Kitab tingkat tinggi (Tamam, 2015).

Kitab yang diajarkan di pesantren di Indonesia pada umumnya sama. Sistem pengajaran pun, yaitu sistem *sorogan* dan *bandongan* demikian pula bahasa penerjemah juga sama. Seorang kiai membacakan dan menerjemah kitab didalam sekerumunan santri dalam jumlah ataupun sedikit. Para kiai tidak hanya sekedar membaca dan menerjemah teks, tetapi juga memberikan pandangan-pandangan (*interpretasi*) pribadi, baik mengenai isi maupun bahasa teks. Tidak hanya sekedar membicarakan bentuk (*form*) dengan melupakan isi (*content*) ajaran yang tertuang dalam kitab-kitab, para kiai juga memberikan memberikan komentar atas teks dari sudut pandang pribadi. Oleh karena itu, para penerjemah haruslah menguasai tata bahasa arab, literatur dan cabang-cabang pengetahuan Islam lainnya.

2.4.4. Santri

Menurut Tamam (2015) santri terbagi menjadi dua:

- 1) Santri *mukim*, yaitu murid-murid yang berasal dari daerah yang jauh dan menetap dalam kelompok pesantren. Santri mukim yang paling lama tinggal

di pesantren biasanya merupakan satu kelompok tersendiri memang tanggung jawab mengurus kepentingan pesantren sehari-hari; mereka juga memikul tanggung jawab mengajar santri-santri muda tentang kitab-kitab dasar dan menengah.

- 2) Santri *kalong*, yaitu murid-murid yang berasal dari desa-desa di sekitar pesantren, biasanya tidak menetap dalam pesantren. Untuk mengikuti pelajarannya di pesantren, mereka bolak-balik (*nglaju*) dari rumahnya sendiri. Biasanya perbedaan antara pesantren besar dan pesantren kecil dapat dilihat dari komposisi santri kalong. Semakin besar sebuah pesantren, semakin besar jumlah santri mukimnya. Dengan kata lain, pesantren kecil memiliki lebih banyak santri kalong daripada santri mukim.

2.4.5. Kiai

Menurut Dhofier (2011) kiai merupakan elemen yang paling esensial dari suatu pesantren. Kiai biasanya seringkali bahkan merupakan pendirinya. Sudah sewajarnya bahwa pertumbuhan pesantren tergantung pada kemampuan pribadi dari kiainya.

Menurut asal-usulnya, perkataan kiai dipakai untuk ketiga jenis gelar yang saling berbeda:

- 1) Sebagai gelar kehormatan bagi barang-barang yang dianggap keramat; umpamanya, "*Kiai Garuda Kencana*" dipakai untuk sebutan Kereta Emas yang ada di Keraton Yogyakarta.
- 2) Gelar kehormatan untuk orang-orang tua pada umumnya.

3) Gelar yang diberikan oleh masyarakat kepada seorang agama Islam yang memiliki atau menjadi pemimpin pesantren dan mengajarkan kitab-kitab Islam klasik kepada para santrinya. Selain gelar kiai, ia juga sering disebut seorang alim (orang yang dalam pengetahuan Islamnya).

Perlu ditekankan disini bahwa ahli-ahli pengetahuan Islam dikalangan umat Islam disebut ulama. Di Jawa Barat mereka disebut ajengan. Di Jawa Tengah dan Jawa Timur, ulama yang memimpin pesantren disebut kiai. Namun dizaman sekarang, banyak juga ulama yang cukup berpengaruh di masyarakat juga mendapat gelar “kiai” walaupun mereka tidak memimpin pesantren. Dengan kaitan yang sangat kuat dengan tradisi pesantren, gelar kiai dipakai untuk menunjukan para ulama dari kelompok Islam tradisional.

Kebanyakan para kiai beranggapan bahwa suatu pesantren merupakan suatu kerajaan kecil dimana kiai merupakan sumber mutlak kekuasaan dan kewenangan dalam kehidupan dan lingkungan pesantren. Tidak ada seorang pun santri atau orang lain yang dapat melawan kekuasaan kiai (dalam lingkungan pesantren), kecuali kiai yang lebih besar pengaruhnya. Para santri selalu mengharap dan berpikir bahwa kiai yang dianutnya merupakan orang yang paling dipercaya penuh pada dirinya baik dalam pengetahuan Islam, maupun dibidang kekuasaan dan manajemen pesantren (Tamam, 2015). Kiai karismatik adalah kiai yang memimpin pondok pesantren dan ia memiliki pribadi luar biasa, memiliki kemampuan supranatural yang merupakan anugrah dari Tuhan Yang Maha Kuasa serta apabila terjadi krisis sosial ia mampu mengatasi krisis sosial tersebut dan

memiliki kemampuan-kemampuan lain guna memimpin warga pesantren (Djasadi & Sumaryanto, 2012).

2.5. Tujuan Pondok Pesantren

Tujuan umum pesantren menurut Zamakhsyari Dhofier (dalam Tamam, 2015) merupakan “tujuan pendidikan pesantren secara umum tidak semata-mata untuk memperkaya pikiran santri dengan penjelasan-penjelasan, tetapi untuk meninggikan moral, melatih dan mempertinggi semangat, menghargai nilai-nilai spiritual dan kemanusiaan, mengajarkan sikap dan tingkah laku yang jujur dan bermoral, dan menyiapkan santri untuk hidup sederhana dan bersih hati. Setiap santri diajar agar menerima etik agama di atas etik-etik yang lain. Tujuan pendidikan pesantren bukan untuk kepentingan kekuasaan, uang dan keagungan duniawi, tetapi ditanamkan kepada mereka bahwa belajar adalah semata-mata kewajiban dan pengabdian “ibadah” kepada tuhan dan semata-mata hanyalah mengharap keridloan-Nya.

Dalam pedoman pondok pesantren menurut Faiqoh (2002) tujuan penyelenggaraan proram wajib belajar pendidikan dasar pondok pesantren salafiyah adalah (1) Mengoptimalkan pelayanan Program Nasional Wajib Belajar Pendidikan Dasar Sembilan Tahun melalui salah satu jalur alternatif, dalam hal ini Pondok Pesantren, (2) Meningkatkan peran serta Pondok Pesantren Salafiyah dalam menyelenggarakan program wajib belajar pendidikan dasar sembilan tahun bagi para peserta didik (santri), sehingga para santri dapat memiliki kemampuan

setara dan kesempatan yang sama untuk melanjutkan belajar kejenjang yang lebih tinggi.

Menurut Faisal (dalam Zulhimma, 2013) menerangkan bahwa tujuan dibentuknya pondok pesantren adalah (1) Mencetak ulama yang menguasai ilmu-ilmu agama, (2) Mendidik muslim yang dapat melaksanakan syariat agama, (3) Mendidik agar memiliki ketrampilan yang relevan dengan terbentuknya masyarakat beragama.

Dengan demikian tujuan pesantren dapat dilihat dari dua segi, yaitu

- 1) Tujuan khusus, yaitu mempersiapkan para santri untuk menjadi orang yang alim dalam ilmu agama yang diajarkan oleh kiai yang bersangkutan serta mengamalkannya dalam masyarakat.
- 2) Tujuan umum, yaitu membimbing anak didik untuk menjadi manusia yang berkepribadian Islam yang tanggung dengan ilmu agamanya menjadi mubaligh Islam dalam masyarakat sekitar melalui ilmu dan amalnya.

2.6. Kesenjangan Digital (*Digital Divide*)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), senjang berarti tidak simetris atau tidak sama bagian yang di kiri dan yang di kanan. Sedangkan kesenjangan adalah perihal senjang atau ketidakseimbangan atau ketidaksimetrisan. Kesenjangan Digital menurut Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi nasional pengembangan *e-government* didefinisikan sebagai keterisolasian dan perkembangan global karena tidak mampu memanfaatkan informasi. Selain itu juga disebutkan bahwa ketidakmampuan menyesuaikan diri dengan

kecenderungan global akan membawa bangsa Indonesia ke jurang kesenjangan digital yaitu keterisolasian dari perkembangan global karena tidak mampu memanfaatkan informasi (Impres, 2003).

Konsep kesenjangan digital menurut Kemly Camacho (dalam Tyas, Budianto, & Santoso, 2016) konsep kesenjangan digital fokus pada hal sebagai berikut:

- 1) Fokus pada Infrastruktur, yang berdasarkan perbedaan antara individu yang memiliki infrastruktur TIK serta koneksi internet dengan individu yang tidak memiliki infrastruktur TIK serta koneksi internet;
- 2) Fokus pada pencapaian kecakapan TIK, yaitu antara individu yang berusaha mencapai kecakapan TIK yang dibutuhkan dengan individu tidak memiliki upaya mencapai kecakapan TIK yang dibutuhkan;
- 3) Fokus pada pemanfaatan sumberdaya, yang didasarkan pada keterbatasan individu untuk menggunakan sumber daya yang tersedia di website (melalui internet). Konsep kesenjangan digital tidak hanya mengenai ketidakmampuan untuk mengakses informasi, pengetahuan, tetapi juga dapat menemukan pembelajaran bagaimana mengambil manfaat dari kesempatan baru tersebut, seperti pengembangan pekerjaan, informasi kesehatan, mencari pekerjaan, dan sebagainya.

Menurut Van Dijk (dalam Mantyastuti, 2016) menjelaskan kesenjangan digital dapat dilihat dari empat faktor, yaitu *motivation*, *physical and material access*, *skill access*, dan *usage access*. Motivasi merupakan keinginan atau kemauan individu untuk terhubung dengan teknologi informasi. Faktor-faktor

yang mempengaruhi motivasi penggunaan teknologi informasi dibagi menjadi dua, yaitu faktor sosial dan faktor psikologis. Kesenjangan akses fisik dan materi terhadap teknologi informasi merupakan permasalahan kesenjangan akses yang terjadi pada distribusi sumber daya. Distribusi sumber daya meliputi ketersediaan *hardware* dan *software*. Keterampilan akses adalah kemampuan untuk mengelola perangkat keras dan perangkat lunak.

Konsep kesenjangan digital menurut Dijk (2012) dapat dipahami sebagai dalam empat akses: motivasi, akses fisik, keterampilan digital dan penggunaan yang berbeda. Memiliki motivasi, akses fisik, dan keterampilan yang memadai untuk mengaplikasikan media digital diperlukan tetapi tidak cukup kondisi penggunaan aktual. Kesenjangan digital dalam aspek penggunaan dapat ditentukan berdasarkan faktor. Dengan faktor tersebut nantinya dapat ditentukan apakah terjadi kesenjangan digital atau tidak. Menurut Dijk (2012) *As a dependent factor it can be measured in at least four ways (1) Usage time and frequency, (2) Number and diversity of usage applications, (3) Broadband or narrowband use, and (4) More or less active or creative use.*

Sebagai faktor dependen dapat diukur setidaknya dalam empat cara (1) Waktu dan frekuensi penggunaan, (2) Jumlah dan keragaman aplikasi penggunaan, (3) Penggunaan *broadband* atau *narrowband*, dan (4) Penggunaan lebih atau kurang aktif atau kreatif. Faktor penggunaan yang cenderung disamakan terlebih dahulu adalah waktu penggunaan. Semakin banyak kepentingan yang dilakukannya maka semakin lama orang tersebut menggunakan *gadget*, begitu pula sebaliknya.

Sedangkan menurut Van Dijk & Kenneth Hacker (2003), dia membedakan empat jenis hambatan dalam mengakses dan jenis akses yang terjadi yaitu (1) *Lack of elementary digital experience caused by lack of interest, computer anxiety, and unattractiveness of the new technology (“mental access”)*, (2) *No possession of computers and network connections (“material access”)*, (3) *Lack of digital skills caused by insufficient userfriendliness and inadequate education or social support (“skills access”)*, and (4) *Lack of significant usage opportunities (“usage access”)*.

Dengan beberapa aspek diatas dapat diketahui bahwa adanya kesenjangan digital terjadi dikarenakan kurang pengalaman digital dasar, tidak memiliki komputer dan koneksi jaringan, kurangnya keterampilan digital dan kurangnya peluang penggunaan yang signifikan.

2.7. Revolusi Industri

Globalisasi telah memasuki masa baru yang bernama revolusi industri 4.0. Ungkapan revolusi industri merupakan salah satu hal sering dibicarakan dalam sekolah pada pelajaran sejarah dan kemungkinan mengasosiasikan dengan periode yang berlangsung pada abad 18 ke pertengahan abad 19 dimana industri kecil berbasis rumah tangga dapat berjalan kearah skala yang lebih besar yaitu toko-toko industri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) revolusi industri terdiri dari dua kata yaitu revolusi dan industri. Revolusi berarti perubahan yang bersifat sangat cepat, sedangkan pengertian industri adalah usaha pelaksanaan proses produksi. Menurut Suwardana (2017) pengertian revolusi industri adalah

suatu perubahan yang berlangsung cepat dalam pelaksanaan proses produksi dimana yang semula pekerjaan proses produksi itu dikerjakan oleh manusia digantikan oleh mesin, sedangkan barang yang diproduksi mempunyai nilai tambah (*value added*) yang komersial. Frederick (2016) mengungkapkan bahwa *“the type of technological change which set the revolution in motion was the invention of machines which could manufacture products faster and more efficiently than could the home-based craftsman”*. Dengan adanya penemuan mesin uap menjadikan jumlah produksi makin meningkat dan lebih efisien dari biasanya. Revolusi Industri 1.0 terjadi pada abad 18 sekitar tahun 1784, dimana mesin uap tersebut dapat memungkinkan barang diproduksi secara masal.

Revolusi Industri 2.0 dimulai pada abad 19-20 sekitar tahun 1870. Pada revolusi kedua ini banyak membicarakan tentang listrik dimana mesin-mesin produksi yang ditenagai oleh listrik digunakan untuk kegiatan produksi secara masal, dengan itu biaya produksi menjadi lebih murah. Frederick (2016) mengatakan *“the resulting demand for energy sources lead to a gradual shift from reliance on traditional steam power to oil and electricity-based industrial activities”*. Perkembangan industri ini menjadikannya pergeseran bertahap dari ketergantungan pada tenaga uap tradisional ke kegiatan berbasis minyak dan listrik. Dengan ini zaman Revolusi Industri 2.0 menjadikan awal mula adanya *“komunikasi listrik”*. Komunikasi ini berawal dengan berupa telegram dan akhirnya berkembang menjadi teknologi komunikasi pada abad 20. Ini merupakan yang mendasari timbulnya Revolusi Industri 3.0.

Menurut Prasetyo & Sutopo (2018) penggunaan teknologi komputer untuk otomasi manufaktur mulai tahun 1970 menjadi tanda revolusi industri ketiga. Revolusi Industri 3.0 dimulai pada tahun 1970 yang mana pembahasan yang dibicarakan saat itu adalah PLC (*Programmable Logic Control*) dan sistem IT (*Information Technology*) untuk otomasi baik dalam segala bidang yang termasuk dalam bidang industri, pada tahun itu komputer sudah mulai diciptakan dan dampak penggunaannya yang dapat memudahkan pekerjaan sudah dirasakan, maka revolusi industri ini kembali dilakukan (Azmar, 2018). Begitu pula pendapat Frederick (2016):

“Long before it was characterized as a third phase in the progress of world industrial development, the author of this column suggests that Western society recognized that there was an information technology, communications and energy-based revolution which began during the mid-20th century and hit a critical mass in the 1970s.”

Sebelum dicirikan sebagai fase ketiga dalam revolusi industri dunia, masyarakat barat telah mengakui bahwa teknologi informasi, komunikasi, dan revolusi berbasis energi yang dimulai pada pertengahan abad ke-20 dan mengalami masa kritis pada tahun 1970 merupakan periode dimana terjadi perubahan dan pengembangan yang menyebabkan era digital pada hari ini.

Revolusi Industri 4.0 yang terjadi pada hari ini, yang mana pada revolusi industri ini adalah masa berlakunya IoT dan CPS, adapun pengertian IoT (*Internet of Things*) adalah suatu konsep/skenario dimana suatu objek yang memiliki kemampuan untuk mentransfer data melalui jaringan tanpa memerlukan interaksi manusia ke manusia atau manusia ke komputer dan CPS (*Cyber Physical Systems*) adalah suatu sistem yang berfungsi untuk melindungi fisik dari sebuah

benda maupun lainnya (Azmar, 2018). Menurut Meranti & Irwansyah (2018) istilah “Industri 4.0” berasal dari tahun 2011 di Hanover Fair di Jerman sebagai strategi untuk memitigasi meningkatnya persaingan dari luar negeri, dan untuk membedakan Industri Jerman dan Uni Eropa dari lainnya pasar internasional.

Menurut Prasetyo & Sutopo (2018) beberapa potensi manfaat Industri 4.0 adalah mengenai perbaikan kecepatan fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan. Terwujudnya potensi manfaat tersebut akan memberi dampak positif terhadap ekonomi suatu negara.

Salah satu komponen dasar dari industri 4.0 adalah IoT yang mengarah pada perubahan paradigma perusahaan manufaktur. Adanya tantangan perusahaan untuk mengintegrasikan komponen dasar industri 4.0 adalah untuk mengubah teknologi dari dunia nyata menjadi data virtual. Sebagaimana menurut Rajput dan Surya (2018), *“one of the basic components of Industry 4.0 is IoT, which leads to a paradigm shift for manufacturing companies.”* IoT menyediakan sebuah kemampuan dimana semua objek fisik dapat terhubung dan dikomunikasi kepada seluruh jaringan. IoT telah diadaptasi oleh beberapa organisasi dalam membantu mengumpulkan informasi secara nyata.

Semua inovasi dapat dilakukan dengan cara sistematis, dimana dalam suatu organisasi dapat membangun daya serap, memecahkan resep-resep industri, menciptakan ruang untuk eksperimen dan uji coba, serta membangun model bisnis yang meyakinkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Matthyssens (2019) *“Industry 4.0 and the IIoT force established companies to break their industry recipe and to reinvent their business models.”* Dalam hal ini perusahaan dituntut

untuk dapat memecahkan resep industri dan menciptakan kembali model bisnis mereka. Perusahaan membutuhkan inovasi per definisi dan pembelajaran serta pembangunan seperangkat kemampuan baru.

Menurut Hamdan (2018) beberapa tantangan yang dihadapi pada era industri 4.0 yaitu masalah keamanan teknologi informasi, kehandalan stabilitas mesin produksi, kurangnya keterampilan yang memadai, ketidakmampuan untuk berubah oleh pemangku kepentingan, dan hilangnya banyak pekerjaan karena berubah menjadi otomatisasi.

2.8. Generasi Z

Kemajuan zaman menjadikan adanya perubahan jumlah penduduk tiap generasi berubah, komposisi kelompok *baby boomers* mulai menurun, jika usia produktif dan angkatan kerja dikuasai dengan generasi X dan Y. Selain itu juga muncul generasi yang memulai angkatan kerja yaitu generasi Z. Suatu generasi baru yang lahir yang lahir antara tahun 1995-2010. Berikut adalah kelompok perbedaan generasi:

Perbedaan Generasi

Tahun Kelahiran	Nama Generasi
1925-1946	<i>Veteran Generation</i>
1946-1960	<i>Baby Boom Generation</i>
1960-1980	<i>X Generation</i>

1980-1995	<i>Y Generation</i>
1995-2010	<i>Z Generation</i>
2010+	<i>Alfa Generation</i>

Gambar 2.1 Perbedaan Generasi

Para generasi Z yang terdepan sudah berusia sekitar dua puluh tahun-an dengan jumlah jiwa sebesar 72,8 juta. Dengan ini maka ada beberapa sifat generasi Z pada dunia kerja menurut Stillman & Stillman (2018).

Figital: Gen Z adalah generasi pertama yang lahir ke dunia dimana segala aspek fisik (manusia dan tempat) mempunyai ekuivalen digital. Bagi Gen Z, dunia nyata dan dunia virtual saling tumpang tindih. Virtual merupakan bagian dari realitas mereka. Dunia kerja biasanya lambat beradaptasi terhadap solusi digital dan menghadapi tantangan yang tidak ada sebelumnya dalam hal mencari tempatnya di dunia *phygital*. Sejumlah 91% Gen Z mengatakan bahwa kecanggihan teknologi suatu perusahaan akan berdampak terhadap keputusan mereka bekerja di perusahaan tersebut.

Hiper-Kustomisasi: Gen Z selalu berusaha keras mengidentifikasi dan melakukan kustomisasi atau penyesuaian identitas mereka sendiri agar dikenal dunia. Kemampuan mereka mengustomisasi segala sesuatu menimbulkan ekspektasi bahwa perilaku dan keinginan mereka sudah sangat akrab untuk dipahami. Dari nama jabatan sampai jalur karier, muncul tekanan untuk melakukan penyesuaian. Ini menjadi hal sulit bagi dunia kerja, yang sepanjang sejarah terfokus untuk bersikap adil dan memberikan perlakuan yang sama bagi

semua orang. Sejumlah 56% Gen Z lebih memilih membuat uraian mereka sendiri daripada diberikan deskripsi yang sudah umum.

Realistis: Tumbuh setelah peristiwa 11 September, dengan terorisme menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari serta hidup melawati masa krisis berat sejak dini, telah membentuk pola pikir pragmatis dalam merencanakan dan mempersiapkan masa depan. Perguruan tinggi dan universitaslah yang pertama kali mengalami kesulitan menghadapi sikap realistis seperti ini dan selanjutnya giliran lingkungan kerja. Dengan Millennial yang idealis duduk sebagai manajer garis depan, potensi kesenjangan dengan Gen Z menganga lebar. Seperti cara pandang Gen Z, untuk bertahan atau bahkan maju, sebaiknya bersifatlah realistis terhadap apa saja yang perlu dilakukan.

Fomo: Gen Z sangat takut melewatkan sesuatu. Kabar baiknya, mereka selalu berada di barisan garda terdepan dalam tren dan kompetensi. Sementara kabar buruknya, Gen Z selalu khawatir mereka bergerak kurang cepat dan tidak menuju kearah yang benar. Lingkungan kerja akan tertantang oleh Gen Z yang selalu ingin melompat untuk memastikan mereka tidak ketinggalan. Sejumlah 75% Gen Z tertarik dengan situasi yang memungkinkan mereka memiliki peran ganda di suatu kantor.

Weconomist: Dari *Uber* hingga *Airbnb*, Gen Z hanya mengenal dunia dengan ekonomi berbagi. Gen Z menekan kantor untuk memilah bagian-bagian internal dan eksternal guna mendayagunakan perusahaan dengan cara-cara baru yang praktis dan hemat biaya. Lebih dari sekedar pegawai, Gen Z mendayagunakan kekuatan “kami” dalam peran mereka sebagai *filantropis*. Gen Z mengharapkan

kemitraan dengan atasan untuk memperbaiki hal-hal tidak beres yang mereka lihat di dunia. Sejumlah 93% Gen Z mengatakan bahwa kontribusi suatu perusahaan terhadap masyarakat memengaruhi keputusan mereka untuk bekerja di perusahaan tersebut.

DIY: Gen Z merupakan generasi *do-it-yourself* atau lakukan sendiri. Bertumbuh dengan *youtube*, yang dapat mengajari mereka melakukan apa saja, Gen Z yakin mereka bisa melakukan apa saja sendiri. Terlebih lagi, mereka didorong oleh orang tua mereka yang berasal dari Generasi X untuk tidak mengikuti jalur-jalur tradisional. Gen Z akan sangat mandiri dan akan berbenturan dengan banyak budaya kolektif yang sebelumnya diperjuangkan Millennial. Sejumlah 71% Gen Z berkata mereka percaya dengan pernyataan, “Jika ingin melakukan dengan benar, lakukanlah sendiri!”

Terpancu: Dengan orang tua mencekoki mereka bahwa partisipasi bukanlah penghargaan yang sesungguhnya serta ada pemenang ada pecundang, resesi yang membuat pendahulu mereka goyah, serta laju perubahan yang sulit dikejar, tak mengherankan Gen Z merupakan suatu generasi yang terpancu. Gen Z siap dan giat menyingsingkan lengan baju. Mereka lebih kompetitif dan tertutup daripada generasi terdahulu. Perusahaan mengalami tekanan untuk meyakinkan Gen Z mereka adalah tim juara. Sejumlah 72% Gen Z mengatakan mereka kompetitif terhadap orang yang melakukan pekerjaan sama.

Generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multi tasking*) seperti: menjalankan sosial media dengan ponsel, browsing menggunakan PCM dan

mendengarkan musik menggunakan *headset* (Putra, 2016). Apapun yang dilakukan saling berhubungan dengan teknologi digital. Sejak kecil generasi ini sudah dikenalkan dengan teknologi digital dan secara tidak langsung hal ini mempengaruhi terhadap kepribadian. Bagi generasi Z informasi dan teknologi adalah suatu kebutuhan yang menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses komunikasi dan informasi seperti internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap pandangan dan tujuan hidup mereka. Pembelajar sangat menyukai konten-konten pembelajaran dalam bentuk digital, bentuk konvensional (buku yang tercetak) mereka gunakan ketika memang tidak tersedia versi digital (Purwodani, Sulton, & Praherdhiono, 2018). Mereka senang dengan adanya persoalan-persoalan yang membutuhkan pengambilan keputusan yang cepat. Andalannya adalah internet yang merupakan sumber melimpah dalam pendukung pengambilan keputusan (Purnomo, Rahmawati, & Aristin, 2016).

Menurut Roblek, Mesko, Dimovski, & Peterlin (2018) mengatakan:

“they are growing up with technologies, and online social networking services have become one of their most important communication channels.”

Satu teori adalah dengan Generasi Z, kita tidak dapat mengatakan bahwa Generasi Z kecanduan dengan teknologi karena teknologi tersebut sudah menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan mereka. Para anggota Generasi Z telah menemukan sebuah tempat di masyarakat dengan adanya aplikasi sosial media yang dengan aplikasi tersebut mereka dapat mengekspresikan diri mereka sesuai keinginan masing-masing (misalnya: *Instagram, Facebook,*

Snapchat, Youtube, WhatsApp, Twitter, dan lain-lain). Generasi Z menggunakan situs jejaring sosial terutama karena dapat memungkinkan koneksi dengan rekan mereka tanpa pengawasan orang dewasa, memfalsifikasi identitas dan mengeksplorasi hubungan sosial (Qurniawati & Nurohman, 2018). Mereka lebih menyenangi berinteraksi dengan komputer dan sistem online sehingga mereka punya kecenderungan untuk tidak bertemu dengan teman-temannya (Bhakti & Safitri, 2017).

2.9. Pengertian Rembesan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia rembesan berasal dari kata rembes atau merembes yang berarti meresap keluar atau kedalam. Adanya *gadget* di pesantren salafiyah merupakan suatu rembesan teknologi digital. Hal ini dikarenakan pondok pesantren yang bermodel salafiyah masih menggunakan sistem tradisional dalam kegiatan belajar. Teknologi digital semacam *gadget* sangatlah dilarang masuk di pesantren dikarenakan *gadget* dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar santri dan merubah ciri khas dari pesantren salafiyah. Namun, dengan adanya perkembangan zaman ini teknologi digital dapat meresap masuk kedalam pesantren salafiyah. Ini dapat dikatakan rembesan karena sesuatu yang seharusnya tidak bisa masuk bahkan dilarang namun dalam pesantren salafiyah ini *gadget* sudah diperbolehkan digunakan untuk santrinya.

2.10. Penelitian Yang Relevan

Penelitian oleh Sholihah (2012) dalam *“Peran ICT dalam Modernisasi Pendidikan Pondok Pesantren”*, penelitian tersebut menemukan hasil berupa pemanfaatan ICT pada pembelajaran memberikan banyak keuntungan, baik bagi santri, ustadz, maupun pengelola pesantren. Pemanfaatan ICT dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran dan pengelolaan pesantren. Di samping itu, dengan ICT akan memperluas dan meningkatkan dakwah syiar Islam dan pendidikan masyarakat. Walaupun infrastruktur untuk menyelenggarakan e-pesantren belum memadai, sudah sewajarnya konsep e-pesantren diperkenalkan kepada para santri. Hal ini dilakukan supaya para santri tidak ketinggalan dalam derasnya arus perkembangan ICT yang sangat cepat. Tidak bijaksana jika menunggu sampai infrastruktur untuk penerapan e-pesantren memadai. Jika pilihan ini yang ditempuh, dunia pesantren akan tertinggal jauh dibelakang dibandingkan dengan lembaga pendidikan lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Warto (2017) tentang *“Budaya Gadget di Pondok Pesantren Mitra IAIN Purwokerto”*. Dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa semua pengasuh dan pengurus memiliki perangkat *gadget*, bahkan beberapa diantaranya memiliki lebih dari satu *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa pondok pesantren tidak menghindari perkembangan teknologi, namun menerimanya dan memanfaatkan dengan bijaksana. Karena kemajuan teknologi merupakan keniscayaan yang merambah pada seluruh elemen masyarakat, termasuk masyarakat pondok pesantren.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Anwas O. M. (2015) tentang “*Pemanfaatan Teknologi dan Komunikasi Pada Pesantren Rakyat Sumber Pucung Malang*”. Dalam penelitiannya dia menemukan bahwa konten TIK mengandalkan konten dari internet. Untuk mendapatkan konten sesuai yang dibutuhkan pesantren dibentuk tim santri yang bertugas mencari konten. Para santri dan masyarakat sekitar memanfaatkan TIK melalui laptop, *handphone* atau *smartphone* pribadi masing-masing. Melalui pemanfaatan TIK ini, pembelajaran agama menjadi dinamis dan menarik khususnya bagi santri-santri muda masa kini yang sudah akrab dengan berbagai produk *gadget*. Demikian juga media dan konten pembelajaran agama menjadi beragam, tidak hanya berbasis teks atau huruf, tetapi dapat berupa audio, gambar, video, animasi bahkan simulasi. Waktu dan tempat belajar juga menjadi lebih fleksibel. Para santri juga dibiasakan untuk membuat konten TIK, melalui tugas-tugas pelajaran serta laporan kegiatan pesantren yang kemudian di-share melalui jejaring sosial *facebook*.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Tyas, Budiarto, & Santoso (2016) tentang “*Pengukuran Kesenjangan Digital Masyarakat di Kota Pekalongan*”. Dalam penelitian tersebut menemukan bahwa tingkat kesenjangan perilaku penggunaan internet berada pada kategori rendah, tingkat kesenjangan kegunaan penggunaan internet berada pada kategori rendah, tingkat kesenjangan *e-government* berada pada kategori tinggi, sementara kondisi kesenjangan digital berdasarkan faktor kelompok usia, pendidikan, pekerjaan memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap tingkat kesenjangan digital di masyarakat kota Pekalongan,

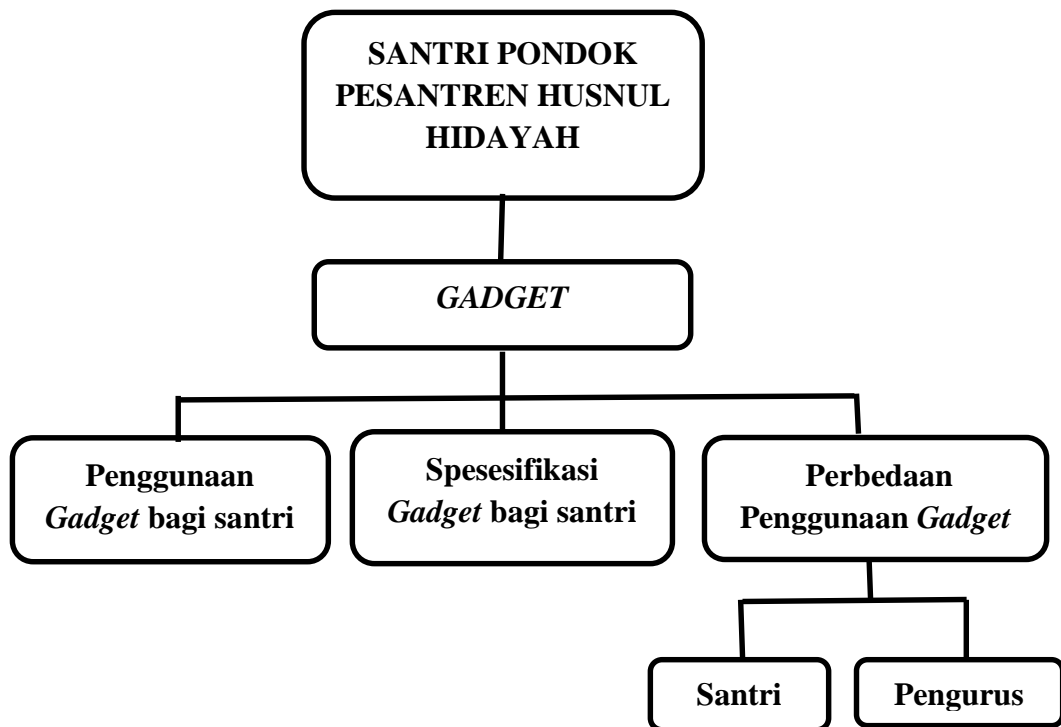
sementara jenis kelamin tidak cukup signifikan memberi pengaruh terhadap tingkat kesenjangan digital.

Mantyastuti (2016) juga melakukan penelitian tentang “*Digital Divide dikalangan santri Pondok Pesantren Salaf*”. Dalam penelitiannya dia menggunakan konsep kesenjangan digital dari Jan A. Van Dijk untuk menggambarkan kondisi kesenjangan digital yang terdiri dari motivasi, akses fisik dan materi, keterampilan dan pemanfaatan teknologi informasi. Dalam penelitiannya dia menunjukkan bahwa kesenjangan digital yang dialami santri adalah kesenjangan pada tahap akses fisik dan materi, keterampilan santri dalam mengoperasikan *gadget* serta pemanfaatan *gadget* itu sendiri.

2.11. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penulisan ini bertujuan sebagai arahan untuk pelaksanaan penelitian terutama dalam alur pemikiran, sehingga analisis dalam penelitian akan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penulisan. Kerangka berfikir juga memberikan keterpaduan dan keterkaitan antar variabel yang diteliti, sehingga menghasilkan satu pemahaman yang utuh dan berkesinambungan. Namun kerangka berfikir ini tetap terbuka, sesuai konteks yang terjadi di lapangan secara sederhana.

Kerangka berfikir dalam penulisan ini digambarkan dalam sekema berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, berangkat dari santri Ponpes Husnul Hidayah yang notabennya pesantren tersebut adalah pesantren salafiyah (tradisional). Dalam tipe pesantren tradisional, sistem pembelajaran dan materi yang diajarkan masih serba klasik. Di dalam pesantren seperti ini, penggunaan produk-produk peradaban modern semacam radio, televisi, *handphone*, komputer dan sebagainya sangatlah dilarang keras. Namun, dalam Pondok Pesantren Husnul Hidayah ini *gadget* dapat masuk dan diperbolehkan oleh pengasuh. Setelah *gadget* diperbolehkan dan digunakan oleh santri, maka bagaimana penggunaan *gadget* bagi santri. Penggunaan *gadget* oleh santri berpengaruh terhadap spesifikasi *gadget* dari masing-masing santri, jika sudah sistem android maka *gadget* tersebut bisa digunakan untuk instal aplikasi

game, kitab-kitab dan sebagainya. Namun jika *gadget* santri belum android, maka hanya digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain. Setelah itu, timbul adanya perbedaan penggunaan *gadget* antara santri dan pengurus. Jika pengurus bebas digunakan setiap hari sedangkan santri hanya dua minggu sekali.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah disajikan mengenai rembesan teknologi digital dalam pesantren salafiyah (studi penggunaan *gadget* di Pondok Pesantren Husnul Hidayah Kebumen) maka dapat disimpulkan:

1. Penggunaan *gadget* bagi santri sangatlah beragam. Dalam penggunaan ini terbagi menjadi empat bidang yaitu edukasi, komunikasi, ekonomi, dan hiburan. Dalam bidang edukasi yaitu santri menggunakan aplikasi Maktabah untuk mencari referensi kitab-kitab yang biasanya digunakan untuk mencari sebuah hukum di dalam kitab tersebut. Adanya *gadget* juga mempermudah santri dalam mengerjakan tugas sekolah ataupun kuliah serta bisa mendapatkan informasi-informasi terupdate sehingga tidak ketinggalan zaman. Selain itu, dalam bidang komunikasi dengan adanya *gadget* dapat mempermudah santri untuk menghubungi kedua orang tua, teman, guru, dosen dan alumni jika ada kepentingan. Dalam bidang ekonomi, santri juga bisa berjualan online dengan bantuan *gadget*. Seperti halnya jualan sarung, baju koko dan sebagainya. Penggunaan untuk hiburan yaitu untuk bermain game dan media sosial. Dari berbagai penggunaan tersebut tentunya ada penggunaan yang menyimpang seperti halnya untuk bermain game, nonton film, bermain media sosial (*facebook*, *whatsapp*, *intragaram*, *twitter*, dan lain-lain) secara berlebihan dan lupa waktu. Dan yang lebih parah adalah adanya santri yang mengakses situs-

situs porno, padahal hal tersebut sangatlah terlarang sesuai dengan peraturan pondok pesantren.

2. Spesifikasi dan jenis *gadget* dari masing-masing santri berbeda. Namun, gadget yang paling banyak digunakan oleh jenis *handphone* (HP). Adanya perbedaan spesifikasi ini adalah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi ekonomi dari santri. Jika santri tersebut sekolah atau kuliah maka spesifikasi *gadget* tersebut juga menyesuaikan sesuai kebutuhan, berbeda dengan santri yang tidak sekolah, *gadget* yang dimiliki hanya sesuai dengan kebutuhannya dan itu pun jarang dia pakai. Adanya spesifikasi ini yang menentukan tingkat keragaman penggunaan *gadget*.
3. Perbedaan penggunaan *gadget* terjadi antara santri dan pengurus. Bagi santri yang masih sekolah SMP/MTs tidak diperbolehkan membawa *gadget*. Namun santri yang sekolah tingkat SMA/SMK/MA sederajat sudah diperbolehkan membawa *gadget* walaupun sangat dibatasi yaitu dua minggu sekali. Setelah itu *gadget* dikumpulkan kembali ke pengurus. Sedangkan santri yang dibebaskan dalam penggunaan *gadget* adalah santri yang sudah menjadi pengurus pondok, abdi ndalem, ataupun para santri yang sering berhubungan dengan kiai/pengasuh. Adanya hal itu maka akan timbul efek dari berbagai aspek diantaranya psikis. Dengan perbedaan pengguna itu santri merasa iri kepada pengurus yang selalu bisa bermain gadget dan akhirnya membuat tidak bahagia. Dengan adanya *gadget* juga menjadikan santri kecanduan bermain game online. Dalam hal sosial, dengan adanya *gadget* memang mempermudah berkomunikasi dengan

orang yang jauh, namun hal ini dapat mengurangi rasa kepedulian kepada orang disekililingnya, saling acuh, berkurangnya interaksi sosial dan sibuk dengan *gadget* masing-masing. Dan dalam bidang akhlak, adanya *gadget* dapat mengurangi rasa sopan kepada seseorang karena hanya menghubungi lewat *gadget* tanpa bertemu langsung.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pihak pesantren hendaknya memberikan pengarahan dan mengawasi adanya penggunaan *gadget* oleh santri. Hal ini agar para santri dapat menggunakan *gadget* dengan baik dan benar sehingga dapat meminimalisir penyalahgunaan *gadget* tersebut. Seperti halnya mendata siapa saja yang membawa *gadget*, melakukan pemeriksaan terhadap *gadget* santri apakah terdapat gambar, video atau dokumen yang tidak seharusnya dilihat oleh santri dan menyediakan ruang khusus untuk santri dapat menggunakan *gadget*. Dengan itu maka pihak pesantren dapat dengan mudah mengawasi santrinya pada saat menggunakan *gadget*.
2. Bagi santri agar dapat menggunakan *gadget* dengan bijak, apabila *gadget* digunakan dengan tepat maka akan mendapatkan banyak manfaat seperti halnya dapat menambah ilmu dan wawasan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, bisa menghasilkan uang dan mempermudah komunikasi serta

pekerjaan. Namun jika digunakan tidak benar maka akan mendatangkan kerugian.

3. Bagi pengurus atau santri yang diperbolehkan menggunakan *gadget* dengan bebas hendaknya dapat menghormati atau memberi contoh yang baik bagi santri yang lain seperti halnya tidak bermain *gadget* di depan santri atau saat ada acara pondok, sehingga tidak menimbulkan kecemburuan sosial antar santri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, M. (2013). Ketika Pesantren Berjumpa Dengan Internet: Sebuah Refleksi Dalam Persepektif Cultural Lag. *Jurnal Pustaka 1(1)*, 1-10.
- Anwas, O. M. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pesantren Rakyat Sumber Pucung Malang. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 21(3)*, 207-220.
- APJII. 2019. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Diunduh dari <https://apjii.or.id/survei2017> pada 13 Januari 2019
- Azmar, N. J. (2018). Masa Depan Perpustakaan Seiring Perkembangan Revolusi Industri 4.0: Mengevaluasi Peranan Pustakawan. *Jurnal Iqra' 10(1)*, 33-41.
- Bashori. (2017). Modernisasi Lembaga Pendidikan Pesantren Perspektif Azyumardi Azra. *Nadwa 11(2)*, 269-296.
- Bhakti, C. P., & Safitri, N. E. (2017). Peran Bimbingan dan onseling Untuk Menghadapi Generazi Z Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling Perkembangan. *Jurnal Konseling Gusjugang 3(1)*, 104-113.
- Burrahman, A. (2017). Membangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Pondok Pesantren Salafiyah Al-Baqiyatussa'diyyah Tembilahan. *Jurnal Sistemasi 6(1)*, 33-40.
- Damanhuri, A., Mujahidin, E., & Hafidhuddin, D. (2013). Inovasi Pengelolaan Pesantren dalam Menghadapi Persaingan di Era Globalisasi. *Jurnal Ta'dibuna 2(1)*, 17-38.
- Dhofier, Z. (2011). *Tradisi Pesantren*. Jakarta Barat: LP3S, anggota Ikapi.
- Dijk, J. A. (2012). *The Evolution of the Digital Divide The Digital Divide turns to Inequality of Skills and Usage*. University of Twente: IOS Press.
- Djasadi, W., & Sumaryanto, T. (2012). Faktor-Faktor Yang Mmempengaruhi Keberhasilan Kyai Kharisma Dalam Memimpin Pondok Pesantren. *Jurnal of Edicational Research and Evaluation 1(2)*, 147-151.
- Faiqoh. (2002). *Pedoman Pondok Pesantren*. Jakarta: Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Frederick, D. E. (2016). Libraries, Data and the Fourth Industrial Revolution (The Data Deluge). *Library Hi Tech News 33(5)*, pp. 9-12.
- Hamdan. (2018). Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri Pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi. *Jurnal Nusamba 3(2)*, 1-8.

- Hariadi. (2015). *Evaluasi Pesantren Studi Kepemimpinan Kiai Berbasis Orientasi ESQ*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Herman. (2013). Sejarah Pesantren di Indonesia. *Jurnal AL Ta'dib* 6(2), 145-158.
- Inpres. (2003). *KEBIJAKAN DAN STRATEGI NASIONAL*. Jakarta: s.n.
- Jamaluddin, M. (2012). Metamorfosis Pesantren Di Era Globalisasi. *Karsa* 20(1), 128-139.
- Kasetyaningsih, S. W. (2015). Pengaruh Aplikasi Islami di Gadget Terhadap Sisi Religiousitas Mahasiswa. *Duta.com* 9(2), 19-27.
- Litalia. *Pengertian Gadget, Fungsi, dan Contoh Macam-Macam Gadget*. <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-gadget/> pada 13 Januari 2019
- Maesaroh, N., & Aprilia, Y. (2017). Tugas dan Fungsi Pesantren di Era Modern. *Sosietas* 7(1), 346-352.
- Mantyastuti, Y. A. (2016). Digital Devide Dikalangan Santri Pondok Pesantren Salaf. *Skripsi*.
- Matthyssens, P. (2019). Reconceptualizing Value Innovation for Industry 4.0 and The Industrial Internet of Things. *Journal of Business & Industri Marketing*. Diunduh dari <https://doi.org/10.1108/JBIM-11-2018-0348> pada 5 Januari 2019
- Meranti, & Irwansyah. (2018). Kajian Humas Digital Transformasi dan Kontribusi Industri 4.0 Pada Stratejik Kehumasan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 7(1), 27-36.
- Miftahuddin. (2011). Tipologi Pondok Pesantren. Diunduh dari <https://id.scribd.com/doc/59599964/Skripsi-Tipologi-Pondok-Pesantren> pada 13 Januari 2019.
- Mukodi, Kuntoro, S. A., & Sutrisno. (2015). Adaptasi dan Respons Pondok Tremas Pacitan Terhadap Arus Globalisasi. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 3(2), 184-197.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Nofianti, R. (2014). Pengaruh Threat Emotion Konsumen dan Brand Trust Terhadap Keputusan Pembelian Produk Gadget. *Jurnal Ekonomia*, 192-200.

- Pengertian Media Sosial Secara Umum, Fungsi, Tujuan, Jenis Sosmed. Diunduh dari <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-media-sosial.html> pada 13 januari 2019
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. *Jurnal Teknik Industri*. *Jurnal Teknik Industri* 13(1), 17-26.
- Purnomo, A., Rahmawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* 1(1), 70-77.
- Purwodani, D. L., Sulton, & Praherdhiono, H. (2018). Prospek Pengembangan Lingkungan Belajar Digital untuk Generasi Z di Era Industri IV. *Jurnal Pendidikan* 3(3), 903-934.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti* 9(18), 123-134.
- Qurniawati, R. S., & Nurohman, Y. A. (2018). eWom Pada Generasi Z di Sosial Media. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sumber Daya* 20(2), 70-80.
- Roblek, V., Mesko, M., Dimovski, V., & Peterlin, J. (2018). Smart Technologies as Social Innovation and Complex Social Issues of the Z Generation. *Kybernetes*. Diunduh dari <https://doi.org/10.1108/K-09-2017-0356> pada 29 April 2019
- Santri Online Kebumen. (2018). Sejarah dan Berdirinya Pondok Pesantren Husnul Hidayah. Diunduh dari https://web.facebook.com/santrionlinekebumen/posts/sejarah-dan-berdirinya-pondok-pesantren-husnul-hidayah-alianpondok-husnul-hidaya/920217124814876/?_rdc=1&_rdr pada 10 Maret 2019
- Setyaningsih, R. (2016). Kontinuitas Pesantren dan Madrasah di Indonesia. *Jurnal At-Ta'dib* 11(1), 168-183.
- Sholihah, U. (2012). Peran ICT dalam Modernisasi Pendidikan Pondok Pesantren. *Cendekia* 10(1), 16-28.
- Stillman, D., & Stillman, J. (2018). *Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Susanto, D. (2014). Pesantren dan Dakwah Pemberdayaan Masyarakat Islam. *Jurnal Komunikasi Islam* 6(2), 128-136.

- Suwardana, H. (2017). Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental. *Jati Unik* 1(2), 102-110.
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tamam, B. (2015). *Pesantren, Nalar dan Tradisi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Tyas, D. L., Budianto, A. J., & Santoso, A. J. (2016). Pengukuran Kesenjangan Digital Masyarakat Di Kota Pekalongan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA)*, -.
- Uyum. (2015). *Nona Gadget*. Perkembangan dan Sejarah Gadget. Diunduh dari <http://www.nonagadget.com/2015/08/perkembangan-gadget.html> pada 13 Januari 2019
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). The Relationship Between The Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Student. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences* 7(1), 148-151.
- Warto. (2017). Budaya Gadget di Pondok Pesantren Mitra IAIN Purwokerto. *Jurnal Kebudayaan Islam* 15(2), 346-364.
- Wasino Djasadi, T. S. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Kyai Kharisma Dalam Memimpin Pondok Pesantren. *Jurna Education*, 147-151.
- Witarsa, R., Hadi, R. S., Nurhananik, & Haerani, N. N. (2018). Pengaruh Penggunaan Gagdet Terhadap Kemampuan Interaksi Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik* 6(1), 9-20.
- Yasmadi. (2002). *Modernisasi Pesantren Kritik Nurcholish Madjid Terhadap Pendidikan Islam Tradisional*. Jakarta: Ciputat Press.
- Wikipedia. Pengertian gadget. Diunduh dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai> pada minggu (13 Januari 2019)
- Wikipedia. Pengertian Media Sosial. Diunduh dari https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial pada minggu (13 Januari 2019).
- Zulhimma. (2013). Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren di Indonesia. *Jurnal Darul 'Ilmi* 1(2), 165-181.