

BUDAYA GADGET DI PONDOK PESANTREN MITRA IAIN PURWOKERTO

Warto

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
Jl. A. Yani 40-A (+62-281) -635624 Purwokerto 53126
E-mail: warto@iainpurwokerto.ac.id

Abstrak: Tulisan ini bertujuan mengkaji budaya penggunaan gadget oleh para santri di lingkungan pondok pesantren. Teknologi gadget kini bisa dimiliki oleh siapapun karena harganya yang semakin terjangkau. Termasuk para santri di pondok pesantren juga dapat memiliki perangkat gadget. Budaya teknologi a) budaya *copy-paste*, b) budaya *like and share*, c) budaya solidaritas maya, d) budaya *selfie*, saat ini populer di masyarakat juga merambah pondok pesantren. Pondok pesantren yang menjadi tempat menuntut ilmu agama sudah seharusnya menerapkan berbagai ketentuan dan peraturan pemanfaatan gadget di lingkungan pondok pesantren. Hal tersebut dilakukan agar suasana menuntut ilmu di lingkungan pondok pesantren tidak dirusak oleh kehadiran teknologi gadget yang dibawa oleh para santri. Hasil penelitian ini dipaparkan dengan deskriptif kualitatif yang menemukan bahwa mayoritas pondok pesantren telah memiliki ketentuan dan aturan pemanfaatan gadget dilengkapi dengan sanksi bagi para santri yang melanggar. Ketentuan yang dibuat oleh para pengasuh pondok pesantren berkaitan dengan waktu boleh menggunakan gadget dan tidak boleh menggunakannya. Dalam praktiknya, untuk menciptakan iklim belajar di pondok pesantren yang beradab dan bermoral, para pengasuh dan pengurus beberapa pondok pesantren mengadakan razia atau inspeksi mendadak dengan mengumpulkan dan melihat konten gadget setiap santri. Budaya penggunaan teknologi yang baik dapat dibentuk dari kebiasaan-kebiasaan yang dibungkus dengan aturan-aturan yang mengikat sehingga timbul keengganan dan kesadaran dari para santri untuk dapat memanfaatkan perangkat gadget dengan baik dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: Budaya, Teknologi, Pondok Pesantren, Gadget, IAIN Purwokerto

A. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini telah menjadi lokomotif terdepan dalam kemajuan dan peradaban manusia. Hampir semua aktivitas manusia tak lepas dari sentuhan teknologi, mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali. Teknologi—terutama gadget—telah menjadi sahabat siapapun, dimanapun, dalam aktivitas apapun. Hal ini terjadi karena harga *gadget* yang semakin murah dengan teknologi yang semakin canggih, sehingga terjangkau oleh semua lapisan masyarakat. Penetrasi gadget yang semakin tinggi juga dipengaruhi oleh semakin murahnya harga paket data internet yang ditawarkan oleh operator seluler. Berbagai kalangan saat ini dapat membeli gadget dan paket data internet dengan harga murah. Fenomena ini menciptakan masyarakat yang memiliki literasi teknologi semakin tinggi. Dengan kata lain, terjadi peningkatan literasi teknologi pada masyarakat dikarenakan semakin murah dan terjangkaunya harga gadget dan tarif data internet operator seluler.

Pondok pesantren menjadi salah satu lembaga yang tidak bisa mengelak dari penetrasi teknologi dan gadget yang semakin hari semakin kuat “menjajah” masyarakat. Jangankan para santri dan pengurus pondok pesantren yang notabene masih muda, mayoritas para pengasuh juga memiliki gadget. Bahkan, dikatakan oleh Abdul Matin bin Salman, tidak ada kyai yang tidak memiliki Handphone, demikian juga dengan santrinya (Salman, 2017:14). Walaupun menurut penulis tidak sedemikian ekstrim, namun dari pernyataan tersebut memberi gambaran bahwa memang pondok pesantren tidak dapat mengelak dari kemajuan teknologi.

Pesantren merupakan salah satu elemen bangsa Indonesia dan sudah mematenkan diri secara integratif menjadi bagian dari budaya bangsa yang bercirikan religius (Zuhriy, 2011:299). Pesantren menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya Indonesia. Mulai dari masa penjajahan, menjelang kemerdekaan, pasca kemerdekaan hingga masa pembangunan saat ini, pondok pesantren menjadi salah satu pemeran utama dalam setiap peristiwa sejarah. Banyak orang terkenal dan tokoh-tokoh nasional yang berlatar belakang pesantren, tentunya hal ini bukanlah kebetulan (Said, 2011:178). Karena hal itulah maka pondok pesantren menjadi kajian yang menarik hingga saat ini. Banyak kajian tentang pondok pesantren dari berbagai sudut pandang, mulai sosial, politik, ekonomi, budaya, ketahanan bangsa, teknologi, dan lain-lain.

Kajian keterkaitan pondok pesantren dan teknologi belum banyak yang membahas. Pondok pesantren seolah-olah tidak ada kaitan secara langsung dengan perkembangan teknologi informasi. Padahal pondok pesantren tak

dapat lepas dari pengaruh teknologi informasi. Saat ini, tidak hanya para santri yang memiliki gadget, hampir semua pengurus dan pengasuh juga telah memiliki gadget. Bahkan, pondok pesantren modern telah menerapkan sistem informasi manajemen pondok pesantren. Seperti Pondok Pesantren Assalam Sukoharjo, Ponpes Hudatul Muna Ponorogo, Ponpes Modern Gontor Ponorogo, dan banyak lagi pondok pesantren lain yang menerapkannya. Pondok pesantren di wilayah Purwokerto yang bekerjasama dengan IAIN Purwokerto juga beberapa telah menerapkan sistem informasi, diantaranya Pondok pesantren *Ath-Tohiriyah* Parakanonje Purwokerto dan Pondok pesantren Darussalam Dukuwaluh Purwokerto.

Perkembangan tersebut menjadikan para santri di pondok pesantren semakin terbiasa dengan teknologi dan gadget khususnya. Literasi teknologi yang semakin tinggi para santri pondok pesantren, secara langsung mempengaruhi budaya pesantren yang telah mapan selama ini. Penulis tertarik untuk mengetahui budaya teknologi di pondok pesantren tercipta melalui pemanfaatan gadget di lingkungan pondok pesantren. Berdasar hasil observasi ke beberapa pondok pesantren mitra IAIN Purwokerto, ada pondok pesantren yang membolehkan dan tidak membolehkan pemakaian gadget di lingkungan pondok pesantren. Lalu bagaimana pengasuh dan pengurus pondok mengatur pemanfaatan gadget di pondok pesantren? Karena jika tidak ada ketentuan mengenai pemakaian gadget di lingkungan pondok pesantren dikhawatirkan akan mempengaruhi budaya pondok pesantren yang sudah mapan.

B. BUDAYA TEKNOLOGI

Hubungan agama dan budaya merupakan dua unsur yang dapat dibedakan tapi tidak dapat dipisahkan. Agama sendiri mempunyai nilai mutlak, tidak berubah karena perubahan waktu dan tempat. Sedangkan budaya, sekalipun berdasar agama dapat berubah dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat. Sebagian besar budaya didasarkan pada agama tidak pernah sebaliknya (Khoiruddin, 2015:120).

Agama merupakan bagian dari kebudayaan, karena kebudayaan memiliki tiga wujud yaitu sistem kultural, sistem sosial, dan kebudayaan fisik (Sumpena, 2014:116). Teknologi sebagai wujud kebudayaan fisik –yang merupakan hasil dari aktivitas ilmiah—mempengaruhi sistem kultural dan juga sistem sosial manusia. Pada zaman dulu, budaya Islam mengalami kemajuan yang luar biasa (Hamzah & Cahyono, 2016:424) pada masa dinasti Abasiyah. Dimana pada masa tersebut lahir para tokoh-tokoh yang sangat berpengaruh dalam

perkembangan teknologi. Kita mengenal Ibnu Rusyd sebagai pengembang pemikiran rasional, filosofis dan ilmiah (Amiruddin, 2014: 204) yang pada gilirannya menjadi landasan berpikir ilmiah modern hingga saat ini. selain Ibnu Rusyd, tokoh lain sezamannya yang memberi kontribusi besar terhadap peradaban kebudayaan Islam antara lain Al-Ghazali, Al-Farabi, Al-Kindi, Ibnu Arabi, Ibnu Khaldun. Tokoh-tokoh ini begitu cepat merespon keadaan zaman yang telah berubah, sehingga Islam tetap bisa menyeimbangkan ajarannya dengan budaya yang telah berubah (Hamzah & Cahyono, 2016: 424).

Perkembangan teknologi, dan ilmu pengetahuan, termasuk di dalamnya perkembangan ilmu-ilmu sosial kemanusiaan, secara relatif mempercepat jarak perbedaan budaya antara satu wilayah dengan wilayah lainnya. Hal yang demikian sangat mempengaruhi kesadaran manusia terhadap apa yang disebut dengan fenomena agama (Abdullah, 2002:9). Di Indonesia, agama Islam telah banyak mempengaruhi nilai-nilai budaya lokal Indonesia baik dalam wujud seni, budaya, tradisi, maupun peninggalan fisik. Tradisi pesantren merupakan salah satu bentuk budaya kulturasi budaya Indonesia dengan ajaran Islam. Karena itu, tradisi pesantren tidak ditemui di negara Islam yang lain kecuali di Indonesia (Siraj, 2005:5).

Budaya teknologi berkaitan dengan soal persepsi, kepercayaan, dan nilai-nilai yang dihasilkan dalam sebuah masyarakat berkaitan dengan penggunaan teknologi (Norhani Bakri, 2008:2). Budaya teknologi meliputi cara-cara untuk memahami sesuatu hal yang berbentuk teknis, menerjemahkan tujuan serta penggunaan teknologi, mengidentifikasi masalah serta peraturan-peraturan dalam tindakan dan menemukan penyelesaian bagi setiap permasalahan terkait teknologi. Pemahaman terhadap perkembangan teknologi menjadi bagian penting dalam budaya teknologi. Bagaimana kita akan bisa memanfaatkan teknologi dengan baik jika kita tidak paham dengan perkembangan teknologi. Maka ada istilah gagap teknologi, dikarenakan adanya ketidak pahaman seseorang terhadap perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam keseharian pada akhirnya membentuk budaya teknologi, atau dengan kata lain bahwa budaya teknologi terbentuk dari kebiasaan masyarakat yang melakukan segala aktivitas memanfaatkan perangkat teknologi.

Teknologi berkaitan dengan budaya memiliki dua mata pisau. Di satu sisi dapat menjadi alternatif pelestarian budaya lokal yang hampir punah. Namun disisi lain dapat mengikis budaya kearifan lokal yang telah eksis selama ini dan menjadikan budaya lokal tersebut hilang. Jamaludin berpendapat bahwa kecanggihan teknologi mendatangkan budaya asing dan menggeser budaya

lokal, ajaran agama yang sudah kuat, bahkan menciptakan masyarakat amoral yang merusak tatanan sosial yang sudah tertata dengan rapi (Jamaluddin, 2012:136). Lebih jauh lagi, Jamaludin mengatakan pada era teknologi seperti saat ini menciptakan sikap indivisualisme masyarakat yang tentunya menggeser budaya gotong royong, menjauhkan hidup dari agama dan menuai krisis moral.

Teknologi dapat menjadi penyelamat kebudayaan yang hampir punah. Berbagai permainan anak-anak jaman dulu, saat ini dapat dimainkan melalui perangkat gadget. Kesenian pertunjukan yang merupakan salah satu unsur kebudayaan juga dapat didokumentasikan dengan perangkat teknologi. terlepas dari apakah kesenian atau kebudayaan tersebut tetap lestari ataupun punah, sudah ada dokumentasi yang tetap bisa dinikmati oleh generasi penerus bangsa.

Ada dua sudut pandang untuk melihat kaitan antara budaya dan teknologi. *Pertama*, teknologi yang diposisikan sebagai alat untuk melestarikan kebudayaan. Teknologi mengambil peran sebagai alat untuk melestarikan kebudayaan manusia. *Kedua*, teknologi yang menciptakan kebudayaan baru di masyarakat. Budaya teknologi yang muncul diantaranya) budaya *copy-paste*, b) budaya *like and share*, c) budaya solidaritas maya, d) budaya *selfie*. budaya *copy-paste* muncul karena perkembangan teknologi yang sangat pesat memudahkan orang untuk mendapatkan data atau informasi yang diinginkannya. Hanya dengan mengetik kata kunci tertentu, maka akan muncul ribuan bahkan jutaan hasil pencarian yang tentunya tidak mungkin untuk dibaca semua. Jika informasi atau data yang diduplikatnya dirasa bermanfaat, maka orang tersebut akan mendokumentasikan untuk kepentingan pribadi. jika suatu saat membutuhkan informasi tersebut maka akan dengan mudah dan cepat mendapatkannya kembali karena sudah masuk dalam koleksi pribadi. Dampak negatif dari budaya *copy-paste* ini adalah makin maraknya plagiasi atas sebuah karya.

Budaya *like and share* merupakan buah dari perkembangan teknologi khususnya media sosial. Media sosial memungkinkan para penggunanya untuk bersosialisasi di dunia maya. Sosialisasi disini diantaranya menuliskan status, update kegiatan, kenalan, berteman, berkomunikasi, saling berkirim pesan, saling berkomentar antar teman, saling berbagi informasi, dan lain-lain. jika seseorang telah berteman di media sosial, maka dia bisa mengetahui status teman. Jika status tersebut menarik, maka kita bisa melakukan like yang artinya kita menyukai status tersebut. Jika inspiratif maka tidak bisa dibagikan ke

teman-teman lain dengan harapan dapat berbagi inspirasi. Karena sudah membudaya, kegiatan like and share kadang memiliki banyak tujuan tersembunyi lain. Belum lagi like and share yang dilakukan oleh para penggemar tokoh atau pesohor sebagai bentuk eksistensi diri. Misalnya seseorang banyak melakukan like and share seorang tokoh agama dengan maksud untuk menciptakan image religius. Yang lain banyak melakukan budaya like and share para selebritis untuk mendapatkan status gaul. Demikian budaya like and share telah memanipulasi kepribadian seseorang yang kadang berbeda antara karakter di dunia maya dengan karakter di dunia nyata.

Budaya solidaritas maya, menjadi tren seiring perkembangan teknologi informasi. Solidaritas adalah rasa persatuan, kebersamaan, simpati yang muncul dari sekelompok orang yang memiliki kesamaan tertentu. Misalnya solidaritas santri, jika ada seorang santri yang teraniaya, maka rasa solidaritas muncul seketika dari teman sesama santri untuk membantu menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Penggalangan dana untuk membantu orang yang memiliki nasib kurang beruntung, misalnya, jika dilakukan melalui teknologi internet. Maka dana yang terkumpul akan cepat dan banyak. Terlepas dari si penyumbang apakah kenal dengan korban ataupun tidak. Website www.change.org adalah salah satu bentuk budaya solidaritas maya yang muncul dari perkembangan teknologi. Melalui alamat website tersebut, siapapun bisa menggalang dukungan untuk menyampaikan petisi kepada seseorang atau lembaga tertentu. Bagi yang merasa peduli dengan isi petisi tersebut, maka rasa solidaritas akan langsung muncul dan bersedia menandatangani petisi.

Solidaritas adalah salah satu nilai yang diajarkan di pesantren, selain kesederhanaan, kemandirian, semangat kerjasama, dan keikhlasan (Muhakamurrohman, 2014:110). Selain itu, menurut Ridwan, solidaritas adalah salah satu ciri masyarakat Indonesia yang telah lama melekat (Ridwan, 2005:2). Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi yang dapat memupuk solidaritas, maka budaya solidaritas tersebut dapat diteruskan melalui teknologi yang diistilahkan penulis sebagai solidaritas maya.

Budaya *selfie*¹, menjadi tren di semua kalangan. Tren yang awalnya muncul dari kebiasaan anak muda, saat ini siapapun sering melakukan selfie. *Selfie* telah menjadi budaya teknologi karena hal tersebut sudah sangat umum dilakukan oleh siapapun, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, juga manula. Kadang-kadang sebuah acara seremonial yang seharusnya berjalan secara khidmat dan sakral, terasa kurang sakral karena tindakan selfie yang dilakukan oleh orang-orang yang hadir pada acara tersebut. Karena selfie telah menjadi budaya, banyak yang melakukannya di tempat-tempat yang ekstrem. Sehingga makin

sering terdengar kabar orang celaka atau bahkan meninggal dunia karena tindakan selfie di tempat yang berbahaya. Jika budaya, menurut Koentjaraningrat didefinisikan sebagai suatu kompleks aktivitas, kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat, maka fenomena selfie yang terjadi di masyarakat akhir-akhir ini merupakan buah dari perkembangan teknologi (Koentjaraningrat, 1976:19). Sehingga menurut penulis, kebudayaan –dalam hal ini teknologi—menghasilkan kebudayaan baru. Budaya baru muncul dari budaya-budaya lama yang telah ada sebelumnya.

Budaya-budaya berbasis teknologi tersebut dipastikan juga menjangkiti pada santri, dan mungkin para pengasuh dan pengurus yang memiliki perangkat gadget. Jika pemanfaatan gadget di lingkungan pondok pesantren tidak dikelola dengan baik, maka dikhawatirkan akan berdampak buruk bagi pengasuh, pengurus, santri, dan juga pondok pesantren secara utuh.

C. ISLAM DAN TEKNOLOGI

Jika kita perhatikan saat ini, hampir tidak ada satupun negara yang mayoritas muslim yang menjadi icon dalam bidang teknologi (Amiruddin, 2014:210). Keadaan ini mestinya menjadi keprihatinan tersendiri bagi umat Islam. Karena agama yang mestinya mestinya menjadi *rahmatan lil alamin* belum bisa terwujud. Teknologi, hampir selalu berdampingan dengan sains, dimana sains merupakan landasan pengetahuan yang digunakan untuk mengembangkan teknologi. Sejauh mana perkembangan teknologi akan sangat dipengaruhi oleh perkembangan sains yang meliputi matematika, fisika, kimia, biologi, geologi, dan astronomi. Islam, melalui kitab Al-Qur'an secara berulang-ulang merangsang perhatian kita terhadap fenomena fisik dunia yang secara umum bisa diprediksi. Apalagi, Al-Qur'an juga terus mendorong manusia untuk tidak berhenti merenung dan mencari (Guessoum, 2011:129). Salah satu ayat yang mengindikasikan hal tersebut adalah surat Ali Imran ayat 190 yang artinya: “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.*”

Namun, konsep sains –yang melandasi perkembangan teknologi—dalam pengertian modern saat ini tidak mudah ditemukan dalam Al-Qur'an dan bahkan di sebagian besar warisan Islam klasik (Guessoum, 2011:214). Karena hal inilah mungkin yang menyebabkan umat Islam kurang begitu bergairah dalam mengembangkan sains dan teknologi. Para pemikir kontemporer muslim memiliki beragam pandangan dan posisi yang sangat berbeda terkait sains secara umum (hakikat kerja sains, posisi, dan perannya dalam masyarakat, dan lain-lain). Maka tidak terkejut jika kita menemukan begitu banyak perselisihan

dan sengketa mengenai wacana sains islami. Paling tidak ada tiga poros utama aliran “sains islami” yaitu aliran sains universal dan obyektif yang dipelopori oleh Abdus Salam, aliran Ijmali yang dipelopori oleh Ziauddin Sardar. Lalu tokoh Al-Faruqi dengan aliran Islamisasi pengetahuan dan aliran sains perenial yang dipelopori oleh Seyyed Hossein Nasr (Guessoum, 2011:320). Menurut penulis, inilah salah satu hal utama yang menjadikan kemunduran sains dan teknologi dalam Islam, yaitu sibuk memperdepatkan posisi Islam dan sains hingga muncul perselisihan yang pada akhirnya lupa dengan esensi sains itu sendiri dapat memberikan maslahat bagi umat. Sehingga umat Islam hanya menjadi konsumen teknologi yang diproduksi oleh Barat.

Kecepatan perkembangan teknologi komunikasi yang begitu pesat, mengakibatkan munculnya revolusi informasi. Revolusi informasi dipahami sebagai perubahan yang dihasilkan oleh teknologi informasi. Dua bentuk teknologi komunikasi manusia yang terpenting adalah teknologi untuk menyalurkan informasi dan sistem komputer modern untuk memprosesnya (Ahmad, 2012:139). Teknologi untuk menyalurkan informasi secara umum disebut dengan teknologi transmisi data. Sedangkan teknologi komputer disebut dengan teknologi informatika. Perkembangan kedua teknologi saling mendukung antara yang satu dengan yang lain untuk memberikan layanan dan manfaat yang sebesar-besarnya untuk manusia.

Teknologi semakin hari semakin berkembang pesat. Teknologi transmisi data yang disematkan pada perangkat gadget terbaru telah mencapai 4G (Fauzi, Harly, & Hs, 2013:282). Tahun 2014 mulai ramai dikembangkan, 2015 mulai diimplementasikan oleh operator seluler. Tahun 2016 sedang dikembangkan teknologi 5G. Sehingga kemungkinan besar tahun 2017 akan segera diimplementasikan oleh para operator seluler. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini digambarkan cukup mencengangkan jika dibandingkan dengan perkembangan teknologi otomotif. Teknologi otomotif sejak pertama dikembangkan pada awal abad 20 hingga saat ini tidak mengalami perkembangan yang signifikan. Secara prinsip kerja mesin masih sama. Sehingga dikatakan oleh Indrajit bahwa jika teknologi otomotif berkembang secepat teknologi komunikasi dan informasi, maka hari ini sudah ada kendaraan dengan kecepatan 10.000 kilometer per jam dengan harga beli hanya 1 dolar Amerika (Eko Indrajit, 1992:1).

Uraian di atas adalah perkembangan teknologi pada sisi perangkat keras dan infrastrukturnya. Perkembangan teknologi yang tidak kalah pesatnya adalah perangkat lunak atau software. Dengan diciptakannya berbagai macam

perangkat lunak mutakhir, memungkinkan pengguna gadget untuk bisa menikmati berbagai fasilitas dengan mudah. Perangkat lunak yang pada awal munculnya kebanyakan untuk meningkatkan dan mendukung kinerja pemilik gadget, saat ini telah banyak berkembang ke aplikasi hiburan yang terdiri dari aplikasi game, dan film. Selain itu juga ada kelompok aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang pendidikan dan pembelajaran serta menggali banyak informasi dan pengetahuan.

Sangat banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh para santri atau pengurus dan pengasuh pondok pesantren mendalami ilmu agama. Misalnya aplikasi al-Qur'an digital, Hadis digital, ensiklopedi kitab klasik digital, ilmu fikih dan syariah digital, dan lain sebagainya. Jika bisa memanfaatkan dengan baik maka gadget yang terasa asing di pondok pesantren akan menjadi barang wajib karena kemudahan akses dan kemudahan belajar yang diberikan oleh aplikasi-aplikasi tersebut. Yang dilakukan oleh pengasuh atau pengurus pondok pesantren bukan melarang gadget masuk pondok pesantren, namun pengaturan pemakaian gadget di lingkungan pondok pesantren. Hal tersebut yang dilakukan di beberapa pondok pesantren mitra IAIN Purwokerto.

Kecanggihan teknologi mendatangkan budaya asing dan menggeser budaya lokal, ajaran agama yang sudah teramat kuat, bahkan menciptakan masyarakat amoral yang merusak tatanan sosial yang sudah tertata dengan rapi (Jamaluddin, 2012:136). Banyak kalangan pondok pesantren yang memiliki pandangan sama dengan Jamaluddin, memosisikan teknologi sebagai makhluk asing yang merusak generasi bangsa. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor tingkat penetrasi teknologi di pondok pesantren cenderung tidak berkembang dengan baik. Terutama di pondok pesantren *salafiyah*² yang masih memegang prinsip yang sama dari masa awal perkembangan pondok pesantren hingga saat ini.

D. GADGET DALAM DUNIA PESANTREN MODERN

Gadget, dengan mengesampingkan masih terjadinya kesenjangan teknologi, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan budaya masyarakat. Budaya komunikasi, jika tahun 80-an hingga 90-an telepon rumah menjadi simbol gaya hidup dan status sosial, karena yang memiliki telepon rumah adalah orang yang kaya. Namun saat ini telepon rumah justru simbol budaya teknologi zaman dulu. Budaya komunikasi berbasis telepon rumah yang dulu tercipta adalah telepon umum. Dimana seseorang yang tidak memiliki telepon rumah namun ingin menelpon seseorang yang di rumahnya memiliki

telepon maka memanfaatkan telepon umum.

Semakin banyak yang memiliki telepon rumah, muncul budaya telepon dari wartel. Masyarakat rela antri di depan bilik wartel untuk menelpon atau menghubungi seseorang. Bisnis wartel menjamur di mana-mana. Masyarakat yang memiliki modal cukup berlomba membuka usaha layanan warung telekomunikasi, karena antusiasme masyarakat yang begitu besar sehingga mendatangkan keuntungan yang besar pula. Budaya komunikasi memang senantiasa berubah (Amalia, Farah Fadhilah & Rachmawati, 2013:208), dari era sebelumnya muncul budaya surat-menyurat menggunakan kertas yang dikirim melalui kantor pos dengan dibubuhi perangko. Budaya komunikasi berbasis kertas tersebut kemudian bergeser menjadi budaya komunikasi berbasis elektronik dengan munculnya telepon rumah. Kemudian berkembang lagi menjadi budaya komunikasi bergerak menggunakan perangkat handphone.

Setelah telepon seluler dikombinasikan dengan teknologi internet, budaya komunikasi berubah sangat drastis. Jika telepon seluler sebelumnya hanya bisa untuk melakukan panggilan dan berkirim SMS, dengan adanya kombinasi teknologi komunikasi dan internet maka fungsi telepon menjadi sangat fantastis. Pola komunikasi juga menjadi sangat bervariasi.

Dengan sedemikian banyak dan canggihnya fasilitas yang disediakan oleh telepon seluler, maka layak disebut sebagai *gadget*. Budaya komunikasi secara tertulis melalui berbagai aplikasi *messenger*³ menjadi tren di semua kalangan masyarakat. Santri pondok pesantren saat ini juga mayoritas telah memiliki gadget. Sehingga budaya teknologi juga masuk ke lingkungan pondok pesantren. Budaya *copy-paste*, budaya *like-share*, budaya solidaritas maya dan budaya *selfi*, yang telah diuraikan diatas juga berdampak ke lingkungan pondok pesantren. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis melakukan penelitian ke beberapa pondok pesantren yang menjadi mitra IAIN Purwokerto dalam rangka meneliti seberapa hebat dampak teknologi di lingkungan pondok pesantren. Selain itu juga untuk mengetahui sejauh mana pengasuh atau pengelola pondok pesantren dalam mengatur pemanfaatan gadget di pondok pesantren.

E. PONDOK PESANTREN MITRA IAIN PURWOKERTO

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh alumni IAIN Purwokerto adalah terampil membaca al-Qur'an dengan kaidah tajwid yang benar. Selain itu juga harus mampu menulis ayat Qur'an ataupun hadits dengan huruf hijaiyah. Sedangkan kompetensi berikutnya adalah mampu melakukan praktik pengamalan ibadah yang sesuai dengan kaidah fikih. Ketiga kompetensi tersebut harus diuji oleh unit Ma'had IAIN Purwokerto. Ujian pertama

dilakukan saat mahasiswa lolos seleksi masuk IAIN Purwokerto dari berbagai jalur diantaranya jalur SPAN-PTKIN, jalur UM-PTKIN, dan jalur Mandiri.

Untuk mahasiswa yang lulus ujian (Baca Tulis Al-Qur'an dan Praktik Pengamalan Ibadah) BTA-PPI, maka tidak wajib masuk pondok pesantren. Sedangkan yang tidak lulus, maka mengikuti program wajib masuk ke pondok pesantren mitra IAIN Purwokerto. Dari pengalaman-pengalaman sebelumnya, jumlah yang tidak lulus ujian jauh lebih banyak dibanding mahasiswa yang lulus ujian BTA-PPI. Oleh karena itu IAIN Purwokerto menjalin kerjasama dengan beberapa pondok pesantren di sekitar kampus.

Pondok pesantren di sekitar kampus yang menjalin kerjasama dengan IAIN Purwokerto hingga tahun 2017 sebanyak 25 pondok pesantren. Dari jumlah tersebut, terdapat pondok pesantren yang telah sangat lama berdiri dan terdapat juga pondok pesantren yang belum lama berdiri. Sedangkan untuk jarak dari pondok pesantren mitra ke kampus yang paling jauh yaitu pondok pesantren Zam-zam yang berlokasi di Kecamatan Cilongonk yang berjarak sekitar 15 kilometer. Sedangkan pondok pesantren mitra yang lain hanya berjarak beberapa ratus meter dari kampus dan paling jauh hanya 5 kilometer dari kampus. Proses pengelolaan pondok pesantren mitra dilakukan oleh Ma'had IAIN Purwokerto yang dipimpin oleh seorang Kepala Pusat.

Pengasuh atau pengurus pondok pesantren sebagian besar menanggapi kehadiran teknologi gadget secara positif. Gadget berkembang sangat pesat dan memiliki dampak yang positif bagi masyarakat umum, termasuk juga dampak positif di lingkungan pondok pesantren (Wawancara dengan Hasanudin, 2017). Hal senada juga disampaikan oleh pengasuh pondok pesantren Zam-zam Cilongok, pondok pesantren Ath-Tohiriyah Parakanonje Purwokerto dan juga pondok pesantren Darussalam Dukuwaluh Purwokerto. Pengasuh pondok pesantren Darul Falah, Supani, mengatakan bahwa teknologi termasuk gadget ibarat pedang bermata dua. Di satu sisi memiliki manfaat positif, namun disisi lain menyimpan potensi dampak negatif. Oleh sebab itu, hal-hal yang baik dari teknologi dan gadget kita ambil, sedangkan hal-hal buruk harus kita hindari (Wawancara dengan Supani, 2017).

Gadget juga bermanfaat untuk berkomunikasi dan menambah wawasan (Wawancara dengan Suprisdiantoko, 2017). Bahkan, di pondok pesantren *Darul Falah*, gadget dimanfaatkan untuk sarana komunikasi melalui aplikasi *Whatsapp* untuk menjalin komunikasi yang intens antara santri, pengurus dan pengasuh. Pondok pesantren memiliki grup *Whatsapp* untuk sarana komunikasi tersebut (Wawancara dengan Supani, 2017). Hal ini menunjukkan secara tidak

langsung bahwa mayoritas pengasuh dan pengurus juga memiliki perangkat gadget yang digunakan untuk berbagai keperluan. Hal ini didasarkan pada hukum dasar fiqh bahwa segala hal boleh selama tidak ada ayat atau dalil yang melarangnya (Al-Suyuti, 1399H:287). Kaidah mubah seperti disampaikan oleh Imam Al-Suyuti berdasar pada Al-Qur'an surat Al-An'am ayat 119 yang artinya: "...*padahal sesungguhnya Allah telah menjelaskan kepada kamu apa yang diharamkan-Nya atasmu, kecuali apa yang kamu terpaksa memakannya...*". dengan demikian, Gadget atau teknologi tidak ada ayat atau hadis yang menyatakan secara jelas melarang, maka boleh digunakan selama bermanfaat untuk kebaikan. Bahkan, keberadaan gadget jika dimanfaatkan dengan benar dan maksimal akan memberikan banyak keuntungan dan kemudahan-kemudahan dalam mengelola pondok pesantren.

Sikap positif yang diperlihatkan oleh para pengasuh dan pengurus setidaknya menjadi teladan bagi santri. Dimana popularitas pesantren pada umumnya sangat tergantung pada reputasi dan kedalaman ilmu agama yang dimiliki pengasuhnya (Kholil, 2011:308). Pandangan umum yang mengatakan bahwa santri berkesan tradisional tentunya menjadi kurang relevan. Pengasuh dan pengurus yang menerima kedatangan teknologi dan gadget juga akan berdampak pada santrinya yang diperbolehkan juga menggunakan gadget di lingkungan pondok pesantren.

Beberapa pengasuh dan pengurus memanfaatkan gadget sebagai media pencari informasi di internet, aktif di media sosial, belajar kitab, mencari informasi seputar pesantren, dan mendokumentasikan berbagai kegiatan pondok pesantren (Wawancara dengan Tri Rachmijati, 2017). Media sosial online, yang beberapa tahun lalu sempat difatwakan haram oleh beberapa tokoh Islam di Mesir dan juga Universitas Al-Azhar Mesir (Ibnudzar, 2010:3), dimanfaatkan oleh pengasuh dan pengurus pondok pesantren untuk bersosialisasi di dunia maya. Saat ini banyak kyai yang memiliki akun di media sosial, lalu memanfaatkannya untuk berdakwah secara online. Misalnya kyai Mustofa Bisri yang memiliki akun Facebook yang di dalamnya berisi ceramah-ceramah keagamaan dan juga kegiatan-kegiatan kesehariannya.

F. BUDAYA GADGET DI LINGKUNGAN PONDOK PESANTREN MITRA IAIN PURWOKERTO

Sikap keterbukaan pengasuh dan pengurus pondok pesantren yang menyambut positif kehadiran gadget, berimbang pada sikap membolehkan santrinya membawa dan menggunakan gadget di lingkungan pondok

pesantren. Namun demikian ada beberapa ketentuan yang harus ditaati oleh para santri agar dapat memanfaatkannya dengan baik dan benar. Selain itu juga agar dampak negatif penggunaan gadget oleh santri dapat diminimalisir.

Di pondok pesantren Zam-zam Cilongok, para santri boleh menggunakan gadget di lingkungan pondok pesantren pada jam 15.00 – 17.00 WIB dan 21.00 – 23.00 WIB. Selain waktu tersebut maka dilarang menggunakan gadget. Menurut pengasuh, aturan ini diterapkan agar santri dapat mengikuti kegiatan pondok dengan sepenuhnya tanpa gangguan gadget. Dimana jam ngaji utama para santri mulai pukul 17.00 – 21.00 WIB. Pada jam tersebut dilarang menggunakan gadget. Selain itu juga para santri dihimbau untuk tidak mengakses hal-hal yang tidak baik di internet. Jika ada santri yang melanggar ketentuan tersebut, maka akan diberi sanksi berupa pemberian poin kesalahan yang akan diakumulasikan dengan pelanggaran-pelanggaran lain. Prosedur sanksi mulai dari peringatan lisan, teguran tertulis hingga dikeluarkan dari pondok pesantren jika akumulasi poin pelanggaran telah mencapai batas tertentu. Untuk tahun 2017, jumlah santri yang dikeluarkan karena berbagai pelanggaran, termasuk diantaranya pelanggaran pemanfaatan gadget, sebanyak 3 santri (wawancara dengan Hisbul Muflih, 2017).

Di pondok pesantren El-Fira Purwokerto, para santri tidak boleh menggunakan gadget pada ba'da maghrib hingga pukul 21.00 WIB. Dimana waktu tersebut digunakan untuk mengaji oleh para santri. Selain itu, larangan menggunakan gadget juga berlaku mulai waktu subuh hingga pukul 06.00 WIB. Larangan penggunaan gadget yang mirip juga berlaku di pondok pesantren Fatkhul Mu'in, yaitu dilarang menggunakan gadget saat masuk waktu sholat dan waktu mengaji. Larangan mulai Maghrib hingga pukul 22.00 WIB dan waktu subuh hingga pukul 07.00 WIB.

Selain itu, khusus di pondok pesantren Fatkhul Mu'in juga dilakukan sidak pemakaian gadget oleh pengasuh untuk mengetahui siapa saja yang melanggar aturan. Selain itu, sidak juga dilakukan terhadap konten-konten dari gadget tersebut untuk menghindari konten-konten negative berada dalam gadget para santri. Konten yang masuk kategori terlarang misalnya adalah konten porno, konten kekerasan, termasuk menyimpan foto lawan jenis yang juga santri do pondok tersebut. Jika kedatangan santri yang melanggar maka akan dikenakan sanksi mulai dari peringatan secara lisan, tertulis hingga gadget disita untuk beberapa hari oleh pengasuh. Dari peraturan pemanfaatan gadget yang dilakukan oleh pondok Fatkhul Mu'in selama ini, yang melakukan pelanggaran hanya sekitar sepuluh persen dari total santri yang berjumlah 80 orang.

Peraturan penggunaan gadget di pondok pesantren Darussalam Dukuhwaluh Purwokerto agak sedikit berbeda, dimana para santri boleh memanfaatkan gadget mulai jam 06.00 – 22.00 WIB. di luar waktu tersebut, gadget seluruh santri dikumpulkan di sebuah tempat di kamar masing-masing. Pengecualian untuk santri yang bertugas sebagai petugas keamanan dan pengurus harian yang boleh memanfaatkan gadget 24 jam. Pengecualian tersebut dimaksudkan sebagai alat komunikasi dengan pengurus atau pengasuh jika terjadi sesuatu di lingkungan pondok atau santri. Tidak dilakukan secara rutin dan acak setiap bulan untuk perangkat gadget smartphone dan laptop. Tidak dilakukan untuk melihat konten gadget apakah ada yang tidak pantas berada di gadget para santri.

Jika terdapat santri yang melanggar berbagai ketentuan yang berlaku, maka diberikan sanksi berupa penyitaan gadget. Selain itu juga diberi sanksi tambahan harus membaca al-Qur'an. Dari jumlah santri 400 orang, yang melakukan pelanggaran hanya sekitar 10%. Dimana dalam sehari dapat ditemukan santri yang melanggar 5-10 orang santri.

Di pondok pesantren Darul Falah, pondok pesantren yang masih tergolong baru ini, belum ada aturan khusus yang mengikat para santri terkait dengan pemanfaatan gadget di lingkungan pondok pesantren. namun demikian, para santri tetap diberi pengarahan agar memanfaatkan gadget dengan bijak. Jangan mengikuti budaya teknologi yang negative seperti copy-paste yang tidak bertanggungjawab, menggossip online dan lain-lain.

Di pondok pesantren Fatkhul Huda Purwokerto, pengelolaan pemanfaatan gadget tidak terlalu rigid, santri diperbolehkan menggunakan gadget hingga jam 22.00 WIB. Santri putra boleh membawa gadget, sedangkan santri putri tidak diperbolehkan membawa gadget. Lurah santri diperbolehkan selalu menggunakan gadget untuk sarana komunikasi dengan pengurus dan pengasuh. Pengasuh dapat melakukan monitor terhadap aktivitas santri di pondok kapanpun dengan menghubungi lurah santri. Jika terdapat santri yang melanggar ketentuan, maka dikenakan sanksi yang berbeda untuk santri putra dan santri putri. Sanksi untuk santri putra berupa adzan subuh tiga kali berturut-turut, menghafal al-Qur'an, bersih-bersih kamar dan lingkungan pondok pesantren. Sanksi untuk santri putri berupa sowan ke pengasuh untuk laporan (semacam wajib lapor), bersih-bersih lingkungan pondok pesantren.

Peraturan yang lumayan unik diterapkan oleh pondok pesantren Ath-Thohiriyah Parakanonje Purwokerto, santri hanya boleh menggunakan handphone zaman dulu dan tidak boleh menggunakan smartphone atau gadget.

Gadget hanya boleh dipakai hanya pada saat-saat tertentu saja, misalnya saat libur ngaji. Pengurus hanya boleh menggunakan PC, Laptop, namun tidak boleh menggunakan smartphone. Alasan tidak boleh menggunakannya karena dikhawatirkan mengganggu aktivitas mengaji. Selain itu juga khawatir disalahgunakan untuk mengakses konten-konten yang tidak sepatutnya. Jika ada santri yang memiliki gadget berupa *smartphone*, PC⁴, laptop, tidak diperkenankan dibawa ke pondok pesantren. Jika ada santri yang memilikinya, maka biasanya akan menitipkan kepada temannya yang berada di luar pondok pesantren.

Jika ada santri yang melanggar, maka diberi sanksi yaitu gadget dirampas dan gadget rampasan tersebut menjadi milik pengasuh, dalam hal ini milik pondok pesantren. sanksi ini sesuai dengan perjanjian awal yang telah disepakati oleh santri ketika mendaftar di pondok pesantren Ath-Thohiriyah Purwokerto. Pada saat awal peraturan tersebut diberlakukan, banyak santri yang melanggar dan sanksi perampasan benar-benar diberlakukan. Sehingga saat ini sangat sedikit santri yang melanggar ketentuan tersebut.

Dari beberapa sampel pondok pesantren yang diteliti, secara umum para pengasuh menyambut positif kehadiran perangkat gadget di lingkungan pondok pesantren. Tidak ada pengasuh yang melarang mutlak pemanfaatan gadget di lingkungan pondok pesantren. karena bagaimanapun perkembangan teknologi adalah sebuah keniscayaan, kita tidak bisa menghindari dari perkembangan teknologi dan gadget tersebut. Pondok pesantren harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar ke depan bisa semakin diterima oleh masyarakat untuk menjadi alternatif dalam mendidik manusia yang berakhlak karimah.

Pemanfaatan gadget di beberapa pondok pesantren disertai dengan berbagai ketentuan yang mengikat setiap santri, dengan beberapa pengecualian untuk para santri yang menjadi pengurus, lurah, dan petugas keamanan. Hal ini dilakukan untuk menjalin komunikasi yang *sustainable* sehingga pengasuh dapat melakukan monitoring terhadap aktivitas dan keberadaan santri. Pelarangan pemanfaatan gadget dapat dipastikan pada saat-saat waktu mengaji yaitu antara pukul 17.00 – 22.00 WIB, ada beberapa yang menerapkan pelarangan sehabis subuh hingga pukul 07.00 WIB. Pelarangan ini dimaksudkan agar para santri dapat mengaji secara khusyuk tanpa gangguan berbagai notifikasi dari gadget yang dimilikinya.

Dengan melihat dampak negatif seperti telah diuraikan pada bagian awal artikel ini, berbagai peraturan dan ketentuan pemanfaatan gadget juga dimak-

sudkan untuk mengurangi dampak negative tersebut. Pondok pesantren Fatkhul Mu'in bahkan melakukan kerjasama dengan Komisi Penyiaran Indonesia Daerah (KPID) Jawa Tengah dan Polres Banyumas untuk memberikan literasi pemanfaatan gadget kepada para santri. Jangan sampai para santri terjerumus pada hal-hal negative yang diakibatkan oleh pemanfaatan gadget yang tidak seharusnya.

Dengan berbagai aturan dan ketentuan yang telah dibuat oleh pondok pesantren, ada saja santri yang melakukan pelanggaran. Namun demikian, yang melakukan pelanggaran tidak terlalu banyak. dimana dari hasil wawancara dengan para pengasuh dan pengurus, tingkat pelanggaran maksimal hanya sampai 10% dari total santri. Angka tersebut sepertinya masih dalam batas kewajaran. Artinya, peraturan pemanfaatan gadget yang diberlakukan oleh pondok pesantren ditaati oleh para santrinya. Hal ini juga menunjukkan bahwa salah satu pilar pendidikan yang diberikan di pondok pesantren yaitu kepatuhan terhadap aturan bisa dilaksanakan dengan baik oleh para santri. Pesantren tidak hanya menjadi tempat menimba ilmu agama, namun juga mendidik sikap para santri agar menjadi manusia yang bermoral karena pesantren sebagai lembaga penguatan keagamaan dan moral (Jamaluddin, 2012). Salah satu nilai moral adalah taat terhadap peraturan yang berlaku.

Dari sekian banyak pondok pesantren, pondok pesantren Ath-Thohiriyah menerapkan peraturan pemanfaatan gadget yang paling ketat. Peraturan tersebut adalah tidak boleh membawa laptop, PC, dan menggunakan gadget kapanpun selagi belum ada libur mengaji. Kesempatan menggunakan gadget dengan bebas hanya saat libur mengaji misalnya menjelang bulan Ramadhan. Selain itu juga menerapkan sanksi paling berat, karena jika melakukan pelanggaran maka gadget akan disita dan menjadi hak milik pondok pesantren. Namun jika dilihat dari yang melakukan pelanggaran, sangat sedikit yang melanggar aturan tersebut. Dengan demikian, aturan pemanfaatan gadget yang ketat memberikan dampak yang positif terhadap ketaatan para santri.

Dengan berbagai aturan pemanfaatan gadget yang diberlakukan pondok pesantren, harapannya bisa meminimalisir dampak negatif gadget diantaranya dampak psikologis dan dampak fisik seperti telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Apalagi di pondok pesantren yang notabene menjadi tempat menuntut ilmu agama, jika para santri bebas memanfaatkan gadget dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap proses mengaji dan juga berpengaruh terhadap masa depan santri tersebut. Tentunya akan rancu dan sangat tidak bermoral jika ada santri pondok pesantren yang hobinya mengakses konten-konten pornografi atau konten-konten membahayakan lainnya.

G. SIMPULAN

Dari pondok pesantren yang diteliti, 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. Budaya teknologi diantaranya a) budaya *copy-paste*, b) budaya *like and share*, c) budaya solidaritas maya, d) budaya *selfie*, seperti telah diuraikan pada bagian sebelumnya, juga masuk ke pondok pesantren. Namun budaya-budaya teknologi tersebut tidak berkembang terlalu pesat di pondok pesantren, karena pondok pesantren telah memberlakukan berbagai ketentuan dan aturan untuk membatasi pemanfaatan gadget. Lingkungan pondok pesantren yang kondusif untuk pendidikan agama tentunya harus mengurangi budaya teknologi tersebut agar bisa konsentrasi terhadap ilmu agama. Namun, tidak demikian dengan perilaku santri jika sudah berada di luar lingkungan pondok pesantren. Karena mereka dapat dengan bebas memanfaatkan perangkat gadget tersebut tanpa terikat oleh aturan-aturan. Jika nilai-nilai kebaikan tertanam dalam di benak para santri, dimanapun mereka berada tidak akan mengikuti budaya teknologi yang tidak baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. A. (2002). *Studi Agama Normativitas atau Historisitas?* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad, A. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Kesenjangan Informasi. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(1), 137–149.
- Al-Suyuti, A.-I. J. A. R. (1399). *Al-Asybah wa al-Naza'ir*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Amalia, Farah Fadhilah & Rachmawati, R. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Oleh Tenaga Kerja Indonesia Serta Pengaruhnya Terhadap Perubahan Sosial Budaya Di Kampung Pandan Dalam, Ampang Jaya, Malaysia. *Jurnal Bumi Indonesia*, 2, 207. Retrieved from <http://lib.geo.ugm.ac.id/ojs/index.php/jbi/article/view/144/141>
- Amiruddin, M. H. (2014). Pemikiran Islam Kontemporer Dalam Benturan Budaya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 13(2), 201–212.
- Eko Indrajit, R. (1992). Evolusi perkembangan teknologi informasi, 1–5.

- Fauzi, F., Harly, G. S., & Hs, H. (2013). Analisis Penerapan Teknologi Jaringan LTE 4G di Indonesia. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 10(2), 281–290. [https://doi.org/Majalah Ilmiah Unikom](https://doi.org/Majalah%20Ilmiah%20Unikom)
- Guessoum, N. (2011). *Islam dan Sains Modern: Bagaimana Mempertemukan Islam dan Sains Modern*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Hamzah, A. R., & Cahyono, H. (2016). Agama dan Tantangan Budaya Modern Perspektif Islam. *Fikri*, 1(2), 421–448.
- Hasanudin. (2017). Pondok Pesantren El-Fira. Purwokerto: Pondok Pesantren El-Fira.
- Ibnudzar. (2010). MUI Pusat Akan Pelajari Fatwa Haram Facebook. Retrieved June 8, 2017, from <http://www.voa-islam.com/read/indonesiana/2010/02/10/3228/mui-pusat-akan-pelajari-fatwa-haram-facebook/sthash.ULBSv8bx.dpbs>
- Jamaluddin, M. (2012). Metamorfosis Pesantren Di Era Globalisasi. *KARSA: Jurnal Sosial Dan Budaya Keislaman*, 20(1), 127–139. <https://doi.org/10.19105/karsa.v20i1.57>
- Kholil, M. (2011). Menggagas Pesantren sebagai Pusat Peradaban Muslim di Indonesia. *Media Akademika*, 26(3).
- Muhakamurrohman, A. (2014). Pesantren/ : Kyai, Santri, dan Tradisi. *Ibda', Jurnal Kebudayaan Islam*, 12(2), 109–118.
- Norhani Bakri. (2008). Keunggulan budaya teknologi dalam memacu kemajuan bangsa. *Jurnal Kemanusiaan*, 11(Jun), 1–14.
- Ridwan. (2005). Dialektika Islam dengan Budaya Jawa. *Jurnal Ibda'*, 3(1), 18–32.
- Said, H. A. (2011). Meneguhkan kembali tradisi pesantren di nusant nusantara. *IBDA*, 9(2), 178–193.
- Salman, A. M. bin. (2017). *Revitalisasi Pondok Pesantren Terhadap Pengembangan Pondok Pesantren di Indonesia*. Purwokerto.
- Siraj, S. A. (2005). *Visi Pesantren Masa Depan*”, dalam *Makalah Seminar Nasional: Musabaqah al-Qur'an Nasional V*.
- Sumpena, D. (2014). Islam dan Budaya Lokal: Kajian terhadap Interelasi Islam dan Budaya Sunda. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 6(1), 101. <https://doi.org/10.15575/jid.v6i1.329>
- Zuhriy, M. S. (2011). Budaya Pesantren dan Pendidikan Karakter pada Pondok Pesantren Salaf. *Walisongo*, 19(November 2011), 287–310.

Wawancara dengan Hasanudin, pengurus pondok pesantren El-Fira.
Wawancara dilakukan tanggal 24 Mei 2017.

Wawancara dengan Supani, pengasuh pondok pesantren Darul Falah
Purwokerto pada tanggal 18 Mei 2017.

Wawancara dengan Enjang Burhanudin Yusuf, pengurus pondok pesantren
Darussalam Dukuwaluh Kembaran pada tanggal 17 Mei 2017.

Wawancara dengan Suprisdiantoko, pengurus pondok pesantren Ath-
Thohiriyah Parakanonje Purwokerto pada tanggal 17 Mei 2017.

Wawancara dengan Supani, pengasuh pondok pesantren Darul Falah
Purwokerto pada tanggal 18 Mei 2017.

Wawancara dengan dengan Tri Rachmijati, pengasuh pondok pesantren
Fatkhul Huda Purwokerto pada tanggal 17 Mei 2017

Wawancara dengan Hisbul Mufihin pada tanggal 22 Mei 2017

(Footnotes)

¹ Selfie adalah aktivitas melakukan pemotretan diri sendiri menggunakan gadget milik sendiri. Dalam istilah lain, selfie sering disebut sebagai swafoto. Aktifitas ini muncul seiring perkembangan teknologi komunikasi yang didalamnya terdapat fasilitas tambahan berupa kamera. Kamera yang ada pada perangkat gadget ada di dua sisi. Karena kamera ada pada dua sisi itulah kemudian muncul istilah selfie. Selfie juga kadang dilakukan dengan menggunakan alat bantu berupa tongkat narsis, populer dengan istilah tongsis.

² Pondok pesantren salafiyah adalah pondok pesantren yang hanya mengajarkan ilmu-ilmu agama Islam, atau kitab-kitab klasik yang ditulis oleh para ulama terdahulu. Metode pengajaran yang digunakan hanyalah metode bandongan, sorogan, hafalan dan musyawarah (Zuhriy, 2011)

³ Beberapa aplikasi messenger yang populer diantaranya WhatsApp Messenger, BlackBerry Messenger, Telegram, Kakao, Line, WeChat, SnapChat dan lain-lain.

⁴ Personal Computer, komputer desktop yang biasanya diletakkan di meja untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. PC sifatnya menetap pada satu tempat, tidak seperti laptop yang bersifat mobile atau dapat dengan mudah dibawa kemanapun.