PENGGUNAAN GADGET DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS IPNU IPPNU KRAMAT JEGU TAMAN SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh :

MUHAMMAD ALFI MUZAKKI
D01215027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : MUHAMMAD ALFI MUZAKKI

NIM : D01215027

JUDUL :PENGGUNAAN GADGET DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS IPNU IPPNU KRAMAT JEGU TAMAN SIDOARJO

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil peneletian karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sebelumnya.

Surabaya, 02 Desember 2019

Pembuat Pernyataan,

Muhammad Alfi Muzakki
D01215027

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi ini telah ditulis oleh:

Nama : Muhammad Alfi Muzakki

NIM : D01215027

Judul : **PENGGUNAAN GADGET DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS IPNU IPPNU KRAMAT JEGU TAMAN SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 Desember 2019

Pembimbing I

Dra. Ilun Muallifah ,M.Pd.

NIP. 196707061994032001

Pembimbing II

Drs. Mahmudi

NIP. 195502021983031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Muhammad Alfi Muzakki ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 27 Desember 2019
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Prof. Dr. H. Damanhuri, MA
NIP. 195304101988031001

Penguji II,

Dr. H. Ahmad Zaini, MA
NIP. 197005121995031002

Penguji III,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001

Penguji IV,

Drs. H. Mahmudi
NIP. 195502021983031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MUHAMMAD ALFI MUZAKKI
NIM : D01215027
Fakultas/Jurusan : FTK / PAI
E-mail address : malfimuzakki@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Aktivitas IPNU IPPNU Ranting Jegu Taman Sidoarjo.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 07 Januari 2020

Penulis

(Muhammad Alfi Muzakki)

ABSTRAK

Muhammad Alfi Muzakki. D01215027. Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo. Dosen Pembimbing Dra. Ilun Muallifah, M.Pd dan Drs. Mahmudi.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana penggunaan gadget pada IPNU IPPNU Kramat Jegu? (2) Apa saja aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu? (3) Bagaimana penggunaan gadget dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu?

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kontroversi penggunaan gadget yang bisa berdampak positif dan negatif terhadap penggunanya. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui tentang keterlibatan penggunaan gadget yang bisa berdampak positif pada peningkatan aktivitas organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo. Data-data penelitian ini diperoleh dari IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo sebagai objek penelitian. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berkenaan dengan itu, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari temuan di lapangan, gadget yang dipakai pada semua departemen IPNU IPPNU Kramat Jegu adalah laptop, handphone, dan kamera digital. Dalam hal ini gadget tersebut digunakan untuk media komunikasi, media promosi kegiatan, administrasi persuratan, desain pamvlet dan banner kegiatan, menyimpan foto atau dokumen baik offline maupun online, serta mendokumentasikan setiap kegiatan. Sehingga aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman mengalami kenaikan setelah menggunakan gadget pada setiap kegiatannya. Dalam hal ini indikator peningkatan tersebut terlihat dari berdirinya kembali IPNU IPPNU Kramat Jegu setelah vakum dan meningkatnya jumblah anggota pada tiap periode.

Kata Kunci: Gadget, IPNU IPPNU

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **ii**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **iv**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI ..... **v**

HALAMAN MOTTO ..... **vii**

ABSTRAK ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **x**

DAFTAR ISI ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Masalah 5

D. Manfaat Penelitian 6

E. Penelitian Terdahulu 7

F. Ruang Lingkup 8

G. Definisi Opeerasional 8

H. Sistematika Pembahasan 9

BAB II KAJIAN TEORI **13**

A. Tinjauan Tentang Gadget 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Pengertian Gadget 13
2. Sejarah Gadget 17
3. Jenis dan Karakteristik Gadget 21
4. Macam-macam Aplikasi gadget 24
5. Penggunaan Gadget 30

B. Tinjauan Tentang IPNU IPPNU 36

1. Sejarah IPNU IPPNU 36
2. Landasan IPNU IPPNU 38
3. Tujuan IPNU IPPNU 38
4. Fungsi IPNU IPPNU 39
5. Aktivitas IPNU IPPNU 40

BAB III METODE PENELITIAN 45

A. Jenis Penelitian 45
B. Subjek dan Objek Penelitian 46
C. Tahap-tahap Penelitian 46
D. Sumber Data 47
E. Teknik Pengumpulan Data 49
F. Teknik Analisis Data 51

BAB IV HASIL PENELITIAN 54

A. Gambaran Umum Objek Penelitian 54

1. Sejarah IPNU IPPNU Kramat Jegu 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Struktur Kepengurusan IPNU IPPNU Kramat Jegu 55

B. Paparan Data

1. Penggunaan Gadget 59
2. Aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu 70
3. Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Aktivitas IPNU IPPNU di Kramat Jegu 78

C. Analisis Data

1. Analisis Penggunaan Gadget 79
2. Analisis Aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu..... 81
3. Analisis Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Aktivitas IPNU IPPNU di Kramat Jegu 84

BAB V PENUTUP 91

A. Kesimpulan 91

B. Saran 92

DAFTAR PUSTAKA 95

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia berada dalam lingkaran kehidupan yang selalu mengalami perubahan, baik perubahan-perubahan pada fisik, jasmani maupun mental yang membawa pengaruh positif ataupun negatif. Untuk membawa perubahan yang positif, manusia memerlukan pendidikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pendidikan berasal dari kata "didik" yang memiliki arti memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.[1]

Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Paulo Freire ia mengatakan, pendidikan merupakan jalan menuju pembebasan yang permanen dan terdiri dari dua tahap. Tahap pertama adalah masa dimana manusia menjadi sadar akan pembebasan mereka, damana melalui praksis mengubah keadaan itu. Tahap kedua dibangun atas tahap

[1]Din Wahyudin, dkk.,*Pengantar Pendidikan*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2009), cet.17, hlm. 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang pertama, dan merupakan sebuah proses tindakan kultural yang membebaskan.[2]

Pendidikan tidak hanya bisa didapatkan di lembaga formal saja, tetapi ada juga lembaga non formal yang memberikan sumbangsih pendidikan yang setara dengan pendidikan formal. Salah satunya ialah organisasi kemasyaratan Nahdlatul Ulama.

Organisasi Nahdlatul Ulama yang didirikan pada tahun 1926 Masehi oleh KH. Hasyim Asyari ini turut andil dalam mewujudkan pendidikan yang baik di Indonesia. Terutama dalam pendidikan karakter, sejak dini organisasi NU menanamkan prinsip yang kuat untuk berpegang teguh pada Islam Ahlus Sunnah Wal Jamaah dan Pancasila. Nahdlatul Ulama memiliki banyak BANOM (badan otonom), salah satunya adalah IPNU dan IPPNU.

IPNU dan IPPNU adalah organisasi dibawah naungan Nahdlatul Ulama yang anggotanya terdiri dari para pelajar atau remaja. Tentu saja dengan adanya organisasi ini diharapkan bisa menjadi wadah bagi para pelajar untuk belajar banyak hal baik menambah pengalaman dan pengetahuan maupun mengembangkan kemampuan diri.

Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien.Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks.Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran

[2]Abdul Kadir, *Dasar-dasar Pendidikan* (Jakarta, Kencana Prenada Media Group : 2012), hlm. 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah gadget.Sepertinya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar.Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget.Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget.Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasiatau barang baru. [3] Pengertian gadget menurut KBBI tertulis bahwa gadget merupakan peranti (perangkat) elektronik yang memiliki fungsi praktis.[4]

Pada abad 19 di mana asal-usul dari kata "gadget" pertama kali muncul. Menurut kamus Inggris Oxford, ada bukti untuk penggunaan gadget sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja yang masih sekolah menengah juga anak-anak dan balita pun sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari.Dalam perkembangannya, Gadget yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum borju karena harganya yang relatif mahal. Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga gadget mulai beragam, tidak sedikit juga kita melihat anak usia sekolah (siswa) sudah terbiasa dengan gadgetnya. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari

[3] Isna Nadhila, Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern, (Jakarta: Penamadani, 2013), h. 13
[4] https://www.dowithgadget.com/pengertian-gadget/ diakses pada tanggal 2 november 2019 pukul 19.00

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menggunakan gadget.Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu.Penggunaan gadget menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi.Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja.

Gadget dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/ hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi.Hal ini menjadikan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual.Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Penggunaan gadget menjadi suatu problematika dalam lembaga pendidiikan. Ada yang melarang dengan tegas, dan ada juga yang memperbolehkan anak didiknya menggunakan gadget di dalam lingkungan sekolah sebagai sarana untuk mengakses informasi dengan cepat. Pelarangan menggunakan gadget di lingkungan sekolah tentunya beralasan. konten-konten negatif yang mudah diakses dan fitur-fitur aplikasi gadget yang hanya sebagai sarana hiburan dikhawatirkan menggangu proses belajar mengajar di kelas.

Namun terlepas dari dampak negatif yang bisa ditimbulkan oleh gadget. fitur-fitur aplikasi di dalam gadget jika dimanfaatkan dengan baik dan benar tentunya akan menambah efisiensi serta efektifitas kitta dalam melakukan suatu pekerjaan. Seperti halnya di zaman sekarang, dengan hanya menggunakan gadget

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kita bisa membeli barang secara online tanpa harus pergi ke toko. Kita juga bisa belajar cara memasak dengan melihat konten video yang ada di Youtube,dst.

Penggunaan gadget sebagai alat komunikasi juga sangat dibutuhkan sekali dalam aktivitas organiasasi. Untuk mengumumkan suatu kegiatan kepada anggotanya sekarang bisa lebih mudah dan lebih cepat jika menggunakan fitur *Whatsapp*. Kemudian jika ingin kegiatan organisasi bisa diketahui banyak orang maka bisa diposting di dalam aplikasi *Instagram.*

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di desa Kramat Jegu yang terdapat organisasi IPNU IPPNU, semua anggotanya telah memiliki gadget. dan hampir semuanya memiliki aplikasi *Whatsapp* dan *Instagram* sebagai sarana bermedia sosial.

Oleh karena itu, berdasarkan fenomena tersebut peneliti mengangkat permasalahan yang berjudul "**Penggunaan gadget dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo**".Penting bagi peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui bahwa dengan adanya gadget. aktivitas organisasi IPNU IPPNU semakin meningkat dan lebih baik dikarenakan terbantu dengan fitur aplikasi gadget dalam setiap aktivitasnya sebagai sarana komunikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebegai berikut:

1. Bagaimana penggunaan gadget pada organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo?
2. Apa saja aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo?
3. Bagaimana penggunaan gadget dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diuraikan beberapa tujuan penelitian, antara lain:

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget pada organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo
2. Untuk mengetahui aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui penggunaan gadget dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU di Desa Kramat Jegu Taman Sidoarjo

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memiliki kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
    a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai karya ilmiah dalam upaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan kompetensi peneliti serta untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program sarjana strata satu (S1).

b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, bahwa perlunya meningkatkan program untuk menanggulangi penggunaan gadget yang negatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Desa Kramat Jegu, dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan pembinaan dalam penggunaan gadgetdengan mendukung kegiatan-kegiatan IPNU dan IPPNU.

b. Bagi Desa Kramat Jegu, dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan program desa yang berhubungan dengan penyalahgunaan gadget.

c. Bagi organisasi IPNU IPPNU di desa Kramat Jegu diharapkan dapat berguna sebagai bahan pertimbangan bagi perkembangan organisasi untuk lebih memaksimalkan kegiatan-kegiatan yang bersifat positif.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini juga di dukung oleh penelitian terdahulu.Berikut ini penjelasan beberapa penelitian terdahulu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Penelitian Terdahulu		Penelitian Sekarang
	Tahun 1996	**Tahun 2000**	
Judul	Badri Dujah: Aktivitas IPNU-IPPNU dalam meningkatkan dakwah islamiyah di kecamatan Tanggulangin Sidoarjo	Nur Laila: Pengaruh aktivitas IPNU terhadap akhlak remaja di Desa Banyu Urip Kecamatan Kedamean Gresik	Penggunaan *gadget* dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU di Desa Kramat Jegu Taman Sidoarjo \
Lokasi	kecamatan Tanggulangin Sidoarjo	Desa Banyu Urip Kecamatan Kedamean Gresik	Desa Kramat Jegu Taman Sidoarjo
Instrumen Penelitian	Interview, dokumentasi, observasi	Angket, observasi	Angket, pedoman observasi, pedoman dokumentasi, pedoman wawancara
Pendekatan	Kualitatif	Kuantitatif	Kualitatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneitian			
Persamaan	Persamaan penelitian yang sekarang dengan penelitian terdahulu adalah subyek dari penelitiannya, yaitu IPNU dan IPPNU		
Perbedaan	Selain lokasi penelitian, yang membedakan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu fokus penelitiannya. Obyek dari penelitian yang sekarang difokuskan pada penggunaan *gadget* dalam aktivitas IPNU IPPNU.		

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Agar terarah dan tidak meluas pembahasan dalam skripsi ini, maka peneliti untuk memberikan batasan sebagai berikut :

1. Objek penelitian ini adalah anggota IPNU dan IPPNU Desa Kramat Jegu Taman Sidoarjo.
2. Aktivitas yang dimaksud dalam judul diatas adalah banjari, fulsal dan badminton, qiroah, ngaji ala santri, istighosah dan rotib, jamiyah dibaiyah, khotmil Qur'an, dan kajian aswaja
3. Materi yang digunakan sebagai bahan penelitian adalahpenggunaan gadget. dan gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Handphone/ Smartphone*, komputer/laptopdan *Tablet.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Definisi Operasional

1. Aktivitas adalah suatu proses kegiatan yang diikuti dengan terjadinya perubahan tingkah laku, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Kemudian pengertian aktivitas dalam penelitian ini adalah segala bentuk kegiatan yang melibatkan waktu, tenaga, fikiran, maupun biaya..
2. IPNU adalah singkatan dari Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama', yang di dirikan oleh Prof. Dr. KH. M. Tolchah Mansur pada 20 jumadil akhir 1373 H/24 Februari 1954.IPPNU adalah singkatan dari Ikatan pelajar Putri Nahdlatul Ulama, didirikan pada tanggal 8 Rajab 1374 H/2 Maret 1995 M di Solo, Jawa Tengah. Salah seorang pendiri IPPNU adalah Ny. Umroh Mahfudzah. IPNU dan IPPNU adalah organisasi dibawah naungan Nahdlatul Ulama yang anggotanya terdiri dari para pelajar atau remaja. Tentu saja dengan adanya organisasi ini diharapkan bisa menjadi wadah bagi para pelajar untuk belajar banyak hal baik menambah pengalaman dan pengetahuan maupun mengembangkan kemampuan diri.
3. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komputer/laptop, *Handphone/ Smartphone* dan *Tablet*yang memiliki fitur aplikasi sebagai alat bantu untuk mengetik, mendesain, menyimpan file, mengambil foto/video, komunikasi. Diantaranya:*Photoshop*, kamera, ms.word, *Whatsapp, Instagram, Facebook,dll.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih mudah dan jelas serta dapat dimengerti maka dalam skripsi ini secara garis besar akan penulis uraikan pembahasan pada masing-masing bab berikut ini:

Bab pertama, tentang pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaatpenelitian, penelitian terdahulu, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua kajian teori, tentang gadget yang terdiri dari: pengertian gadget, sejarah gadget, jenis dan karakteristik gadget, macam-macam aplikasi gadget, dan penggunaan gadget. Kemudian tentang IPNU IPPNU yang terdiri dari: Sejarah IPNU IPPNU, landasan IPNU IPPNU, tujuan IPNU IPPNU, fungsi IPNU IPPNU, bentuk program IPNU IPPNU dan Aktivitas baik secara umum maupun khusus yaitu aktivitas IPNU dan IPPNU.

Bab ketiga metode penelitian, yang meliputi: jenis penelitian, subjek dan objek penelitian,tahap-tahap penelitian, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat tentang hasil penelitian, terdiri dari deskripsi data yang di dalamnya terdapat gambar umum obyek penelitian yang menguraikan sejarah berdirinya IPNU IPPNU dan strutur organisasinya. Kedua paparan data dan analisis data.

Bab Kelima, adalah penutup yang di dalamnya berisi tentang kesimpulan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasil penelitian secara keseluruhan, dan kemudian dilanjut dengan memberi saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan, dan disertai dengan lampiran-lampiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Gadget

1. Pengertian Gadget

Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut "acang". Manumpil, dkk, gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, i phone, dan blackberry.[5] Widiawati dan Edy, gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.[6] Jati dan Herawati, gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis gadget yang sering digunakan.Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Garini, "gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi". Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Menurut Muhammad Risal, "gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki

[5] Manumpil, dkk, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado, Ejournal Keperawatan*, (Online), 2015, Vol. 3, No. 2

[6] Widiawati Sugiman dan Edy, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), E-journal Keperawatan*, h. 6-16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fungsi khusus". Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada gadget. Artinya, dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Diantara pengertian Gadget sebagai berikut yaitu menurut Merriam Webster " an often small mechanichal or electronic device withpractical use but often thought of as a novelty ". Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.[7]

Gadget mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainya, Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Berdasarkan definisi-definisi di atas gadget merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan gadget adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunanya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget. Selain itu, dewasa ini Gadget lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Dalam kamus Oxford terdapat perbedaan antara gadget dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang

[7]Merriam-Webster, Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp, Version 2.0

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari hari ke hari. Gadget merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. Gadget merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya.

Menurut kamus Oxford kata gadget pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya gadget digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut. Dengan demikian, gadget merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (upgrade) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia gadget juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu gadget yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah handphone.

Klemens menyebutkan bahwa handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (Short Message Service).[8] Menurut Gary B, Thomas J & Misty E Smartphone (gadget) adalah telepon yang bisa di pakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistanst (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah smartphone merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan mobile

[8] Agusli, R, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*, (Jakarta: Mediakita 2008) h. 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

device yang menggabungkan fungsi cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver dan Personal Computer (PC).[9]

Teknologi handphone dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini handphone dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti game, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. Handphone terbaru saat ini sudah menggunakan processor dan OS (Operating System) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubah fungsi handphone tersebut menjadi mini komputer. Fitur ini membantu dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat.

Mengenai kecanggihan teknologi gadget pada ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi Infrared dan Bluetooth, Bluetooth merupakan nirkabel yang dapat menyambungkan beberapa perangkat melalui gelombang radio berfrekuensi rendah (daya jangka maksimal 50 meter) tanpa dihubungkan dengan kabel sedangkan pada Infrared kedua perangkat harus berhadapan.[10]

Mengenai aplikasi yang ada pada gadget salahsatunya media hiburan pada gadget atau ponsel sudah menggunakan teknologi yang canggih saat ini. Telah dibuat suatu pengembangan yang lebih lanjut dinamakan MP3. Suara keliling ini

---

[9] Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015) h. 219

[10]Fiati, Rina, *Akses Internet Via ponsel*, (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2005)h. 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada dasarnya akan memberikan ilusi suara pada pendengarnya seolah-olah berada pada lingkungan tertentu selain itu teknologi terbaru pada gadget adalah menyaksikan televisi melalui layar ponsel tersebut.[11] Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya gadget yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah handphone atau Smartphone. Dengan kecanggihan yang dimilikinya handphone mampu menjadi gadget dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

2. Sejarah Gadget

Kata gadget banyak muncul dalam buku-buku yang ditulis oleh Vivian Drake berjudul "Above the Battle" yang diterbitkan pada tahun 1918. Dalam buku itu tertulis sebuah kutipan seperti ini "Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the Flyng slang for invention! Some gadgets were good, some comic and some extraordinary". Pada saat ini istilah gadget berkonotasi

[11] Ina Astari Utaminingsih, *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*, 2006, h. 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebuahkekompakan dan mobilitas.[12] Gadget merupakan perangkat elektroni kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki banyak jenisnya seperti smart phone, laptop, video game, dan tablet PC, dll. Berikut sejarah singkat dari masing-masing sebagian jenis gadget:

a) Sejarah Smart Phone.

Smart Phone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tetapi jangan anda kira Smar Phone pada saat itu secanggih seperti saat ini, Smart Phone pertam kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telefon, jam dunia, bagian pencatat, email, juga untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui Smart Phone buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau tauchscreen. Meskipun cara mempencetnya masih menggunakan tongkat stylus. Pada saat ini sudah banyak perusahaan yang mengembangkan Smart Phone hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, Blacberry, Motorola, HTC dan masih banyak lagi.[13]

---

[12]Paulus Tan, Feren dkk., Makalah Psikologi Sosial "*Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini,* (Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Bunda Mulia, 2016), h. 7

[13]Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia : 2014), h.8-9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Sejarah Laptop

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu gadget yang disebut dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit Shoftware dan bekerja disebuah penerbitan buku di Amerika. Pada tahun 1981 laptop pertama diluncurkan kepasaran dengan nama Osborne. Dari bentuknya mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram, dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi batre cadangan.Namun kini laptop telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.[14]

c) Sejarah tablet PC

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut PC tablet.Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut sebagai PC tablet tetapi Teleautograph. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja.Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar.Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan

[14] Ibid, h.9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasilnya adalah perangkat tambahan pengenal tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena stylush yang melengkapi komputer. Lambat laun konsep-konsep semacam ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya diera tahun 2000-an hingga hasilnya adalah Gadget yang disebut PC Tablet atau disingkat menjadi Tablet.[15]

d) Sejarah Vidio Game

Penemu game adalah Steven Russel pada tahun 1962.Ia memproduksi beberapa permainan yang terkenal adalah Star wars. Delapan tahun kenudian, sekitar tahun 1970-an muncul game yang cukup terkenal dikalangan gamers saat itu, namanya Game Pong dengan menggunakan sistem disket atau cartridge. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul game yang cukup populer dengan basis tekhnologi IBM PC yakni game patman. Di tahun 1993 tercipta game yang juga tidak kalah populernya dengan patman yakni game Mortal Combat. Game ini mengusung genre aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan. Lima tahun kemudian munculah game Doom dengan desain yang lebih canggih karena tekhnologinya telah menggunakan basis 3D tetapi sederhana dan sistem suara yang masih terbatas. Lalu di tahun 2000-an seiring perkembangan tekhnologi maka tampilan game berubah, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistik. Hal ini juga dibarengi perkembangan mesin game atau sering disebut konsul seperti playtation atau X-box. Tak cukup itu kini game

[15] Ibid, h.10-11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dimainkan di Gadget lain seperti smartfhone, tablet,ataupun laptop. Bahkan dengan adanya game onlane maka game akan selalu berkembang.[16]

3. Jenis dan Karakteristik Gadget

Adapun bentuk gadget yang pada zaman modern ini ialah : Blackberry, Iphone, Smartphone, Ipad dan Tablet PC, nama-nama ini adalah barang yang berbentuk dengan telepon genggam yang sering disebut gadget dan sangat praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya yang sangat minimalis dan beragam modelnya ada pula gadget yang lainnya. Berikut ini adalah macam-macam gadget:

a. Ipad

Merupakan sebuah gadget yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi.

c. Handphone/ Smartphone

Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap. Handphone memiliki banyak fitur aplikasi yang bisa dimanfaatkan

[16] Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget,* (Bisakimia : 2014), hlm .12-13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh penggunanya sebagai media sosial, hiburan, game online, mengambil foto/ video, menyimpan file document, mengakses internet, dll.

d. Laptop/Notebook/Komputer

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

e. Tablet

Memiliki bentuk yang sedikit lebih lebar dari hp ada nama tablet. Keunggulan tablet jika dibanding dengan hp tentu saja terletak pada layarnya yang lebih lebar sehingga membuat penggunanya lebih nyaman dalam bermain game, streaming, belajar dan bermain sosial media.

f. Kamera Digital

Kamera digital juga masuk dalam kategori atau jenis Gadget. Jenisnya kamera digital ada beragam, ada kamera Poket, kamera DSLR dan juga kamera Mirrorless.Kita bisa gunakan kamera Digital untuk mengabadikan moment penting melalui jepretan foto.

g. Headphone/ Headset

Salah satu cara terbaik menikmati musik adalah dengan menggunakan Gadget Headphone atau headshet. Cara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendengarkan musik menggunakan gadget ini terbilang lebih tenang dan mantap. Menggunakan headphone atau headset saat mendengarkan musik tidak akan mengganggu orang lain.[17]

Selain beberapa macam gadget di atas, juga masih ada beberapa jenis lainya. Diantaranya: Mouse Wireless/Mouse Wired, Powerbank, Media Player (MP3/MP4/Ipod), Kabel Data, Chargeran, Media Penyimpanan (Harddisk Eksternal, Flashdisk, Memory Card), Speaker, Smartwatch dan lain sebagainya.[18]

Jadi persepsi banyak orang yang mengatakan bahwa gadget adalah handphone/ smartphone, itu tidak benar. Karena handphone/ smartphone hanya merupakan bagian dari salahsatu macam gadget yang beraneka ragam.Dan bentuk dari tiap-tiap model gadget tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda.

Dari macam-macam gadget diatas, angka pengguna yang paling tinggi adalah handphone. Dikarenakan gadget yang satu ini mudah dibawa kemana-mana dan memiliki banyak fitur aplikasi yang bisa membantu aktivitas sehari-hari dan juga sama dimiliki oleh gadget lain. Sehingga tidak perlu membawa *computer* untuk mengetik, karena aplikasi di dalam handphone bisa digunakan untuk mengetik juga.

---

[17]Irawan. J, *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*, (Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, 2013)h.11

[18]https://www.jurnalponsel.com/pengertian-gadget/ diakses pada 13 November 2019, pukul 15.10 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Macam-macam Aplikasi Gadget

Sebuah gadget memiliki fitur aplikasi yang bermacam-macam.Baik digunakan sebagai media komunikasi maupun sebagai hiburan. Dibawah ini adalah macam-macam gadget:

a. Aplikasi Jejaring Sosial

1). Facebook

Salah satu kelebiha Facebook dibandingkan jejaring sosial lainnya adalah kemampuannya untuk tetap terhubung serta mencari teman yang "hilang" atau sudah lama tidak bertemu.Selain profil, foto, dan teman, di facebook juga tersedia fitur pesan instan, blogging (catatan), agenda atau event, grub, serta unggah foto maupun vidio.

Pada Januari 2011,total pengguna Facebook telah melebihi angka 600juta. Menurut situs CheckFacebook.com, Indonesia mendudukiperingkat kedua dibawah Amerika Serikat sebagai negara yang penduduknya paling banyak menggunakan Facebook.[19]

2) Twiter

Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik.Salah satu keunikan tersebut adalah perihal follower (pengikut) dan following (mengikuti).Twiter adalah media sosial yang masuk dalam ranah microblogging atau ngeblokg singkat. Update status hanya bisa dituliskan dalam 160 karakter atau kurang.

[19]Ibnu Aziz, *99 Situs Internet untuk anak-anak*, (Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012), h. 92

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbicara masah pengguna, tidak sedikit artis, sniman, figur terkenal, olahragawan, dan politisi yang mmiliki akun Twiter. Contohnya Justin Bieber (selebritas Internasional), Sudjiwo Tedjo (seniman Indonesia) dan masih banyak lagi.[20]

3) Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagi foto. Yang menjadi salah satu ciri menarik dari instagram adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kodak Instamatic dan polaroid, yang sangat berbeda dengan rasio aspek 16:9 sekarang, yang biasanya digunakan oleh kamera ponsel.[21]

4) WhatsApp

Aplikasi WhatsApp Mesenger tidak begitu banyak mengurangi memory internal dan memiliki menu yabg sangat banyak. Dengan menggunakan WhatsApp kita bisa langsung chat dengan orang yang sudah tercantum nomernya dikontak ponsel. Kirim suara juga sangat mendukung, emotion sangat banyak sesuai dengan pilihan anda. Kirim file vidio, photo, misic bisa langssung klik bagian atas yang menunjukan dengan adanya pengiriman file. Peta juga dapat kita tunjukan kepada teman untuk keberadaan kita.[22]

---

[20]9Ibnu Aziz, *99 Situs Internet untuk anak-anak,..*, hlm 93
[21]Sherief Salbino, *Buku pintar gadget android untuk pemula*, (Lembar langit Indonesia,2013), hlm. 47
[22]*Ibid,* h. 45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) BBM (Blackberry Mesager)

BBM (Blackberry mesager) merupakan aplikasi instant mesager yang sangat populer milik Blackberry limited. BBM dirancang untuk menjadi " the future" dari produk telephonnya dan terintegrasi dengan beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi dari Blackberry Mesager pada perangkat Blackberry sendiri.[23]

6) Snabchat

Snabchat iyalah aplikasi yang pada saat bisa dikatakan cukup populer dikalangan pengguna Smartphone tak terkecuali Android. Aplikasi ini hampir mirip dengan aplikasi instagram, fungsinyapun sama yakni memudahkan para penggunanya untuk dapat berbagi foto pada keluarga, kerabat dan juga orang-orang terdekat. Pada aplikasi Snabchat ini, pengguna juga dapat mengatur secara otomatis jika ingin mengambil gambar untuk sipenerima, apabila waktu yang ditentukan telah habis, gambar tersebut masuk kadaluarsa dan tidak dapat lagi dilihat oleh penerima.[24]

b. Aplikasi Browsing

1) UC Browser

UC Browsr memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercept penjelajahan, pelindungan dari penipuan, serta perlindungan dri unduhan yang jahat.14

---

[23]Sherief Salbino, *Buku pintar gadget android untuk pemula..., h*. 47
[24]*Ibid, h.47*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Opera Mini

Opera Mini adalah merupakan web browser yang cukup terbilang sederhana, fitur-fiturnyapun telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya.Aplikasi Opera Mini ini dikemas secara sederhana dan mudah.

3) Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet.Pada awal lahirnya google ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet.Ketika mencari sesuatu di internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama besar seperti Yahoo, Altavista, Hotbot, Excit, Infoseek, dan Lycos.Lambat laun google mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu di dunia.Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, vidio, buku, lokasi,blog,diskusi,dan masih banyak lagi.[25]

4) Yahoo!

Hampir 90% pengguna internet memakai mesin pencari untuk mencari sesuatu di internet. Salah satu mesin pencari terbesar selain google adalah Yahoo!.Iayanan yang diberikan Yahoo! Dalam mesin pencari hampir serupa dengan Google.Pencarian situs, gambar, vidio, lokasi, dan masih banyak lagi ditawarkan oleh Yahoo! Untuk pengguna internet yang ingin mencari sesuatu di dunia maya.

[25]Ibnu Aziz, *99 Situs Internet untuk anak-anak*, (Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012), h. 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Aplikasi Game

1) Assassins Creed

Assassins Creed adalah sebuah game yang menceritakan tentang perjalanan seorang pembunuh bayaran bernama Altair yang mencoba mengembalikan reputasinya sebagai seorang Assassins, yaitu orang yang membunuh dengan sangat cepat dan tenang. Game pertualangan ini cukup seru bila dimainkan, karena selain grafis yang lumayan bagus, suara dari game ini juga cukum memanjakan telinga. Untuk menambah kesan sram, game ini menampilkan efek darah bila kita berhasil membunuh lawan dan lengkingan suara kematian karena lehernya ditikam oleh Altair.[26]

2) Missions Imposible 3

Ini adalah salah satu game pertualangan seru yang ceritanya diambil berdasarkan film Missions Imposible 3. Berawal dari penyelidikan senjata biokimia oleh agen wanita dari IMF mengalami kegagalan, karena agen tersebut melakukan kesalahan dan akhirnya ditawan oleh teroris.beruntungnya alat pemandu yang berisi data kegiatan oprasional agen IMF telahdisembunyakan oleh agen itu sehingga agen itu tidak dibunuh.Organisasi rahasia IMF menemukan data tentang senjata biokimia yang dicuri dari pemerintah oleh para teroris untuk dijual pada organisasi kejahatan.Tujuannya tentu saja untuk menghancurkan dunia. Dan akhirnya dimulailah pertualangan untuk mendapatkan senjata biokimia yaang akan sgera dijual kepada penawar tertinggi, juga untuk menyelamatkan agen IMF

[26]Rudi.R, *Game Ponsel paling populer*, (Yogyakarta: Mediakom, 2009), hlm. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang disandera. Selain berpacu dengan waktu, kesalahan kecil dalam menjalankan misi harus dibayar dengan mahal, yaitu tertangkap oleh teroris atau mati.

3) Asphalt 3D

Game racing seru dan menantang ditambah dengan grafik yang keren dan kehalusan grafis 3D. Sebelum game 3D ini terbit, game dengan grafik 2 dimensi juga telh dibuat dengan judul yang sama tapi tanpa embel-embel HD (High Definition). Seperti game racing pada umumnya, pemain harus menyelesaikan misi untuk menjadi yang terbaik, untuk mendapatkan uang.[27]

4) Yoville

Permainan Yoville ini dimulai dari tempat tinggal kita yang ada di apartemen dipinggiran kota. Untuk tampilan apartemen, terdiri dari tiga ruang utama yaitu Living Room, Bedroom, Hall, dan Kitchen, serta adanya tambahan ruangan berupa Bathroom. Memainkan game ini seperti memainkan peran diri kita sendiri, dimana pada game ini kita setiap harinya harus bekerja untuk mendapatkan coin (besarnya coin tergantung dari posisi/title dari kita sendiri). Apartemen dapat kita rombak dan ubah sedemikian rupa sehingga menjadi tampak indah.Pada awal memulai game ini, kita dihadapkan pada tampilan untuk membuat avatar diri kita sendiri mulai dari jenis kelamin, bentuk wajah, baju, celana, dan aksesori yang bakal kita pakai nantinya.[28]

---

[27]Rudi.R, Game Ponsel paling populer,...hlm.2
[28]Cipta Halim & Adhicipta. R. Wirawan, *Game terbaik facebook*, (Jakarta: PT Gramedia, 2009), hlm.
104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel Aplikasi Gadget

Aplikasi Jejaring Sosial	Aplikasi Browsing	Aplikasi game Online/Ofline
Facebook	UC Browser	Assasins Creed
Twitter	Opera mini	Mission Impossible
Instagram	Google	Asphalt 3D
Whatsapp	Yahoo!	Yoville
BBM		
Snapchat		

5. Penggunaan Gadget

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan gadget memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia. Sekarang ini banyak gadget khususnya smartphone yang terjual dengan harga terjangkau. Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial.

Penggunaan Gadget dapat diklasifikasikan secara global, yaitu:[29]

[29] Sunarto Kamanto, *Pengantar Sosiologi*, (Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia, 2004), Edisi ke-3, h. 58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Gadget bisa dipakai untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi.

b. Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang di inginkan ataupun menolak pesan yang tidak disukai.

c. Menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkirim pesan dan Gadget bisa membantu komunikasi dengan orang lain.

d. Gadget bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian.

e. Gadget bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakinya, menyia-nyiakan waktu pemakainya.

Dalam Teori Kehadiran Sosial (Social Presence Theory) yang dikembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Wiliams, Bruch Christie (1976). Menurut teori kehadiran sosial, komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan.Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti sedangkan yang ditulis (teks) adalah yang paling rendah. Fenomena komunikasi melalui gadget (smartphone) sekarang ini bagi sebagian orang tampaknya lebih menarik daripada berkomunikasi secara langsung (tatap muka).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gejala ini yang oleh Walhter disebut komunikasi hyperpersonal yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik dari pada komunikasi langsung. Fasilitas chating pada smartphone memberikan atau dapat meningkatkan efektifitas pesan komunikasi dengan mendayagunakan emoticon untuk membantu mengekpresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efektivitasnya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka.[30] Dengan hadirnya gadget (smartphone) bukan berarti efektifitas komunikasi berkurang, melainkan gadget membantu manusia melakukan komunikasi secara efektif. Selain itu, teknologi dalam gadget juga membantu manusia untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan yang dirasakan ketika berkomunikasi seperti halnya yang terjadi pada komunikasi langsung (tatap muka). Meski demikian, komunikasi langsung (tatap muka) merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara. Penggunaan gadget dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:[31]

1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari

[30] Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa 2013), h. 455
[31] Christiany Juditha, *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar*, e-Jornal IPTEK-KOM, h. 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.

3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan gadget atau smartphone juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya. Dalam riset Indonesia Consumer Insight Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan smartphone selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

a) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau Instant Message, dan mengirim e-mail.

b) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio.

c) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di download.

d) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan Smartphone adalah chatting dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, blogging atau forum

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

41%, App store 32%, video 27%, sharing konten 26%, hiburan 25%, berita 24% dan webmail 17% Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas chatting popular. Riset menunjukkan aplikasi WhatsApp menduduki aplikasi chatting terpopuler dengan capaian 58%, diikuti BBM 41%, Line 35%, Kakao Talk 30%, WeChat 27%, Hangouts Google 20%, Yahoo Messenger 18%, Skype 7% dan ChatON 6% (Arfi Bambani, 2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sharen Gifary dan Iis Kunira N mengemukakan bahwa, pengguna smartphone didominasi oleh wanita. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Nielsen On Device Meter (ODM) pada Februari 2014 tentang wanita yang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan smartphone dibandingkan dengan pria. Wanita bisa menghabiskan waktu 140 menit per hari, sedangkan pria hanya menghabiskan waktu 43 menit per hari. Dari segi usia pengguna smartphone didominasi pada rentang usia 20-22 tahun. Usia 20-22 tahun disebut sebagai Digital Natives, artinya generasi yang lahir di era internet dan serba digital dan terkoneksi.

Selain itu mayoritas pengguna menggunakan smartphone pada pukul 17.00-19.59 WIB. Hal tersebut diperkuat oleh riset yangditemukan oleh Locker pada Mei 2013 yang menyebutkan bahwa pengguna menggunakan gadget-nya pada pukul 17.00 sampai 20.00. Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Pengguna didominasi oleh wanita. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan gadget adalah berkomunikasi, seperti berkirim pesan singkat (SMS atau chatting),

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan panggilan telepon, berkirim e-mail. Aktivitas selanjutnya adalah mengakses internet, jejaring sosial, bermain game, dan download.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Ikatan Pemuda Nahdhatul Ulama' (IPNU) dan Ikatan Putra-Putri Nahdhatul Ulama' (IPPNU)

1. Sejarah IPNU dan IPPNU

Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama yang akrab di singkat IPNU adalah salah satu dari badan otonom NU yang menaungi pelajar, remaja, dan santri. IPNU IPPNU adalah salah badan otonom Nahdlatul Ulama yang menaungi pelajar atau remaja sebagai anggotanya. Tujuan IPNU adalah terbentuknya pelajar bangsa yang bertaqwa kepada Allah SWT, berilmu, berakhlak mulia dan berwawasan kebangsaan serta bertanggungjawab atas tegak dan terlaksananya syari'at Islam menurut faham ahlussunnah wal jama'ah yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

IPNU didirikan pada tanggal 20 Jumadil Akhir tahun 1373 H atau 24 Februari 1954 M, ketika diselenggrakan kongres LP Ma'arif di Semarang. Dan pada saat itulah IPNU masuk dalam bagian dari LP Ma'arif, dan pada tahun 1966, ketika di selenggarakannya kongres IPNU di Surabaya, IPNU resmi melepaskan diri dari LP Ma'arif dan menjadi badan otonom NU. Salah seorang pendiri IPNU adalah Prof. Dr. KH. M. Tholchah Mansur.

Adapun para ketua umum PP IPNU dari masa ke masa adalah sebagai berikut[32]:

1. M. Tolchah Mansoer (1955-1959)

[32] Soeleiman Fadeli dan Mohamma Subhan, *Antologi NU: Sejarah-Istilah-Amaliah-Uswah*, (Surabaya: Khalista, 2012), h.52-54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Ismail Makky (1961-1963)
3. Asnawi Latif (1963-1970)
4. Tosari Wijaya (1976-1981)/
5. Ahsin Zaidy (1981-1988)
6. Zainut Tauhid (1988-1996)
7. Hilmy Muhammadiyah (1996-2000)
8. Abdullah Azwar Anas (2000-2003)
9. Mujtahidur Ridho (2003-2006)
10. Idy Muzayyad (2006-sekarang).

Pembahasan selanjutnya terkait dengan Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (IPPNU), bahwa IPPNU adalah salah satu badan otonom yang dimiliki oleh NU yang menaungi remaja, santri, dan pelajar putri NU. Didirikan pada tanggal 8 Rajab 1374 H atau bertepatan pada 2 Maret 1955 di Solo. Salah seorang pendiri IPPNU bernama Ny. Umrah Mahfudah. Sejak berdirinya, IPPNU berada dalam naungan LP Ma'arif, akan tetapi pada kogres di Surabaya tahun 1966 IPPNU berdiri sendiri sebagai salah satu badan otonom NU.

Adapun ketua umum PP IPPNU dari masa ke masa adalah sebagai berikut[33]:

1. Dra. Hj. Umrah Machfudzoh T. Mansoer (1955-1956)
2. Hj.Bsyiroh Saimuri (1956-1960)
3. Hj. Machmudah Nachrowi (1960-1963)

[33]Ibid, hal.55-57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Dra. Hj. Farida Purnomo (1963-1966)
5. Dra. Hj. Machanah Asnawi (1966-1970)
6. Dra. Hj. Ratu Ida Mawwadah Noor (1970-1976)
7. Dra.Hj. Misnar Ma'ruf Bachtiar (1976-1981)
8. Dra. Hj. Tititn Asiah Wahiduddin (1981-1988)
9. Drg. Hj. Ulfah Masfufah (1988-1996)
10. Dra. Hj. Safira Machrusah (1996-1999)
11. Ratu Dian Hatifah (1999-2003)
12. Siti Soraya Devi (2003-2006)
13. Hj. Wafa Patria Umma, S. Pd.I (2006-Sekarang)

Itulah tadi sedikit sejarah singkat terkait dengan IPNU dan IPPNU yang memuat sisi *hsitoris* dan kepemimpinan IPNU dan IPPNU.

2. Landasan IPNU dan IPPNU

a. Dari segi tinjauan agama Islam
   1) Paham Ahussunnah wal Jamaah
b. Secara Yuridis
   1) Undang-Undang Dasar RI 1945
   2) Pancasila

3. Tujuan Organisasi IPNU dan IPPNU

Setiap organisasi pasti memiliki suatu tujuan, dimana tujuan tersebut diwujudkan oleh para anggota organisasi tersebut, begitu juga organisasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kpemudaan yang di miliki NU yang bernama IPNU memilik tujuan sebagai berkut:

a. Terbentuknya putra-putra bangsa yang bertaqwa kepada Allah Swt, berilmu, berakhlaqul karimah, dan berwawasan kebangsaan serta bertanggung jawab atas tegaknya dan terlaksananya ajaran syri'at Islam menurut faham ahlussunnah wal jamaah dalam kehidupan masyarakat Indonesia berdasarkan pancasila dan UUD 1945.

4. Fungsi IPNU dan IPPNU

Adapun fungsi dari IPNU yang termaktub dalam PD/PRT organisai tersebut adalah bahwa IPNU[34]:

a. Sebagai wadah berhimpun bagi putra NU untuk melanjutkan semangat, jiwa, dan ilai-niali ajaran NU.
b. Sebagai wadah komunikasi berhimpun bagi para putra NU untuk menghalang ukhuwah islamiyah dan mengembangkan syari'at islam.
c. Sebagai wadah kaderisasi putra NU untuk mempersiapkan kader-kader bangsa.

[34] PD/PRT IPNU, h. 10-11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Aktivitas IPNU dan IPPNU

a. Aktivitas

Aktivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keaktifan, kegiatan-kegiatan, kesibukan atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan tiap bagian dalam tiap suatu organisasi atau lembaga.

Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali aktivitas, kegiatan, atau kesibukan yang dilakukan manusia. Berarti atau tidaknya kegiatan tersebut tergantung pada individu tersebut. Menurut Samuel Soeitoe dalam bukunya Psikologi Pendidikan II mengatakan bahwa aktivitas tidak hanya sekedar kegiatan, tetapi aktivitas dipandang sebagai usaha mencapai atau memenuhi kebutuhan.

Salah satu kebutuhan manusia adalah menuntut ilmu untuk menjadi orang yang pandai dan sukses. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka harus belajar dengan cara bersekolah atau mengikuti majlis atau tempat-tempat ilmu, membaca buku, berdiskusi dan melakukan kegiatan lainnya. Misalnya seseorang yang ingin mendalami ilmu agama dan hubungan interaksi masyarakat yang Islami, maka ia harus melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat mewujudkan keinginan tersebut. Aktivitas yang dilakukan dengan membaca buku-buku agama, mengikuti pengajian-pengajian, melakukan diskusi-diskusi tentang keagamaan dan kemasyarakatan, mengkaji norma-norma ajaran Islam tentang hubungan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesama manusia. Dan yang paling penting adalah dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan ke dalam kehidupan nyata.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Bentuk Aktivitas atau Program IPNU dan IPPNU

Sebelum jauh membas terkait dengan program IPNU dan IPPNU perlu kita mengetahui terkait dengan definisi progam itu sendiri.Program ialah bentuk usaha yang sistematis untuk mencapai sebuah tujuan yang direncanakan sebelumnya.[35] Sedangkan menurut Rutman, mengemukakan bahwa program adalah seperangkat kegiatan atau aktifitas yang dirancang untuk mencapai sebuah tujuan.[36]

Dengan demikian maka dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa program ialah sebuah rancangan yang sudah tertata secara sistematis untuk mewujudkan tujuan dari organisasi. Sedangkan jenis program dari IPNU IPPNU adalah yang dinaungi sebagai berikut:

1) Bidang Kaderisasi

Bidang ini menjalankan program berupa Makesta (masa kesetiaan anggota) dan Kajian. Yang pembahasannya berupa Mengenal IPNU IPPNU secara dalam penjelasan tentang ke-aswaja-an, saling tukar pendapat satu sama lain.

Maka sebenarnya tugas utama dari bidang kaderisasi ialah merekrut anggota baru atau regenerasi. Dan merawat kader agar menjadi berkualitas dalam hal pemikiran maupun sikap.

[35]Arline Fink, *Evaluation for Education and Psychology* (London: Sage Publication, 1995), h. 2
[36]Leornard Rutman, *Evaluation Research Methods: A Basic Guide* (London: Sage Publication, 1984), h.11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Bidang Organisasi

Bidang ini menjalankan program yang berupa pengembangan kemampuan organisasi anggota.Contoh pelatihan desain, administrasi, dan manajemen organisasi.

Tugas utama dari bidang organisasi adalah memberikan kemampuan/pengetahuan kepada kader agar bisa menjalankan organisasi yang baik dan benar.

3) Bidang Minat dan Bakat

Program yang dijalankan yang sesuai dengan rencana kerja berupa agenda keolahragaan dan hobi dari sebagian anggota IPNU dan IPPNU yaitu futsal, badminton, pelatihan banjari, mc, dan qiro'ah.

Tujuan dan tugas dari departemen minat dan bakat adalah untuk mengembangkan potensi atau kemamuan dari seluruh anggota..sehingga organisasi bisa menjadi wadah untuk anggotanya meraih prestasi sesuai bakatnya masing-masing.

4) Bidang Dakwah

Bidang ini mempunyai program yang berupa jamiyah diba', istighosah dan rotib, khataman al-qur'an, dan kajian kitab ala santri, kegiatan social, ziarah wali,dll.

Bidang dakwah berfokus pada aktivitas-aktivitas keagamaan mauun social. Sehingga diharapkan akan menambah sisi religious untuk setiap anggota maupun untuk kebermanfaatan kepada masyarakat umum.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi berdasarkan teori diatas, peneliti mengangkat sebuah teori terkait dua variabel pembahasan yang berupa gadget dan aktivitas organisasi IPNU IPPNU.Pembahasan gadget dalam teori diatas memuat pengertian gadget, sejarah gadget, jenis dan karakteristik gadget, macam-macam aplikasi gadget, serta penggunaan gadget. Sedangkan untuk pembahasan terkait aktivitas organisasi IPNU IPPNUmemuat sejarah IPNU IPPNU**,** landasan organisasi, tujuan organisasi, fungsi organisasi, dan aktivitas organisasi IPNU IPPNU**.**

Oleh karena itu, peneliti berharap besar pada teori diatas yang nantinya bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan yang termuat dalam rumusan masalah dan mempermudah dalam proses pencarian dan analisis data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti termasuk dalam katagori jenis penelitian kualitatif deskriptif, penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang mengambarkan keadaan real sebuah situasi, lapangan dan wilayah tertentu.[37] Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami sebuah sistem melalui pengamatan, pendeskripsian, serta interpretasi yang terperinci yang menjadi focus dalam penelitian yang terdapat dalam sebuah masyarakat.[38] Sedangkan penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan sautu gejala, peristiwa, keadaan yang terjadi saat ini atau saat penelitian dilaksanakan.[39]Dalam dunia penelitian, metode penelitian kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah melalui pengamatan, wawancara atau menelaah tentang dokumen yang ada.[40]

Jadi Penelitian kualitatif deskriptif sengaja digunakan oleh peneliti untuk mengetahui gambaran mengenai "Penggunaan gadget dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo".

---

[37]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: PT Renika Cipta, 2010), h. 198

[38] Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Pustakan Setia, 2011), h. 91

[39] Juliansyah Noor, *Metodologi Peneletian; Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah,*(Jakarta: Kencana, 2011), h. 34-35

[40]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D,* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembubutan sebagai sasaran.[41] Dalam hal ini yang menjadi subjek dalam penelitian adalah IPNU IPPNU Ranting Kramat Jegu.

Objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian yakni dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti. Adapun objek dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget dalam aktivitas IPNU IPPNU yang berada di desa Kramat Jegu Taman Sidoarjo.

C. Tahap-tahap Penelitian

Langkah-langkah penelitian kualitatif yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama/ persiapan: mempertimbangkan fokus dan memilih topik, menyatakan masalah dan merumuskan pendahuluan pernyataan, menyatakan masalah dan merumuskan pendahuluan pernyataan.
2. Langkah kedua/ penjelajahan yang luas: mencari lokasi/ subjek potensial, memilih lokasi/ subjek yang dianggap cocok, menguji kecocokan lokasi/ subjek luas, eksplorasi, mengembangkan rencana umum, melakukan kajian percobaan/ mengumpulkan data awal, merevisi rencana umum.
3. Langkah ketiga/ memusatkan diri pada himpunan aktivitas yang terfokus: mengumpulkan data, menyempurnakan rencana penelitian/

[41] Tim Penyusun, KamusBesarBahasa Indonesia, 1989. h. 862.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penjelasan fokus, aktifitas terfokus, menyempitkan pengumpulan data, analisis data, menulis temuan dalam hal ini kuisioner.

D. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto yang dimaksud dengan sumber data dalam suatu penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh oleh peneliti.[42] Terdapat tiga sumber data, yaitu:

1. *Person*, adalah sumber data yang berupa jawaban lisan yang dilakukakan peneliti melalui wawancara atau jawaban tertulis melalui angket.[43] Adapun sumber data yang berupa *person* dalam penelitian ini meliputi Pembina IPNU IPPNU, Ketua IPNU IPPNU, serta kordinator tiap departemen IPNU IPPNU.
2. *Place*, adalah sumber data yang berupa keadaan tampilan diamataupun bergerak. Sumber data ini berupa tempat yang akan peneliti teliti yaitu IPNU IPPNU di desa Kramat Jegu.
3. *Paper*, adalah sumber data yang berupa penyajian tanda berupa huruf, angka, gambar, atau simbol-simbol lain. Sumber data ini meliputi: Profil IPNU IPPNU Kramat Jegu, Struktur anggota, Program Kerja dan dokumen lain yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

[42] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2002),107

[43]Ibid, h. 172

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini, sumber data dalam penelitian ini yang berupa *person* dan *paper*. Maka dari itu, sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

a) Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh peneliti dari sumber pertama.[44] Sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari lokasi baik berupa dokumen-dokumen atau melalui wawancara dengan informan dan melalui observasi atau pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Adapun data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan informan sebagai berikut:

a. M Lutfir Rohman (Demisioner Ketua IPNU Tahun 2009)
b. Herwinda Febriani (Demisioner Ketua IPPNU 2017-2019)
c. Ketua Ranting IPNU IPPNU (periode 2019-2021)
d. Kordinator Departemen IPNU IPPNU
e. Anggota IPNU IPPNU

b) Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau pihak ketiga yang memberikan data secara tidak langsung dan fungsinya hanya sebagai data pendukung. Data yang dibutuhkan berupaprofil, struktur

[44]Hadari Nawawi dan Mimi Martini, *Penelitian Terapan* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1994), 73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anggota, program kerja IPNU IPPNUdesa Kramat Jegu dan lain-lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil yang valid dalam sebuah penelitian, maka perlu yang namanya teknik pengumpulan data yang meliputi:

1. Observasi

   Observasi adalah teknik pengumpulan data yang berupa pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis dari fenomena atau kejadian yang sedang di teliti. Adapun teknik ini dilakukan untuk mengetahui, menemukan data dan informasi dari suatu kejadian atau peristiwa yang di bingkai secara sistematis dan di dasarkan pada landasan penelitian yang telah di rumuskan.[45]

   Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengambil data yang berkaitan dengan organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu, diantaranya struktur anggota, program kerja, inventaris,dll.

2. Wawancara

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan pada responden dan mencatat atau merekam jawaban responden tersebut. Teknik wawancara semacam ini dapat dilakukan

[45]Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 168

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara langsung dan tidak langsung. Langsung yang dimaksud adalah wawancara dilakukan langsung bersama responden tanpa perantara, sedangkan wawancara tidak langsung teknik wawancara dilakukan bukan pada responden yang dituju melainkan orang lain yang tau terkait responden tersebut.[46]

Peneliti menggunakan wawancara untuk mengambil data terkait aktivitas organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu dan penggunaan gadget.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada sumbek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah bahan tertulis atau benda mati yang bekaitan dengan suatu peristiwa atau kegiatan tertentu. Baik berupa rekaman atau dokumen tertulis, seperti arsip data base, surat menyurat, rekaman gambar, dan benda peninggalan yang berkaitan dengan suatu peristiwa.[47]

Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan datatentang struktur anggota, visi-misi, program kerja, serta inventaris IPNU IPPNU Kramat Jegu. Hasil penelitian dariwawancara dan observasi akan lebih dipercaya jika di dukung dengan dokumentasi berupa foto-foto.

[46]Ibid, h 173
[47]Ibid, h 183-184

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bodgan dan Biklen (1982) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.[48]Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan.Dalam hal ini Nasution (1988) menyatakan Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.[49]

Dalam penelitian ini, peneliti memilih analisa model Miles and Huberman. Model ini menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data tersebut memiliki tiga hal yang utama yakni Data reduction (reduksi data), Data display (penyajian data) dan Verification (penarikan kesimpulan).

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, menfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang

[48]Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2005), H. 248
[49]Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2012), 245.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah direduksi akan memberikangambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.[50] Jadi data yang diperoleh dilapangan kemudian direduksi oleh peneliti dengan cara klasifikasi data, menelusuri tema-tema, membuat gugus, membuat pertisi, menulis memo, dan selanjutnya dilakukan pilihan terhadap data yang diperoleh dilapangan, kemudian dari data itu mana yang relevan dan mana yang tidak relevan dengan permasalahan dan fokus penelitian. Reduksi dataatau proses transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir secara lengkap tersusun.[51]

2. Penyajian data

Penyajian data dimaknai sebagai sekumpulan informasi yang tersusun, yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan mencemari penyajian data ini, maka akan dapat dipahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Artinya meneruskan analisis atau mencoba untuk mengambil sebuah tindakan dengan memperdalam temuan tersebut.Hal ini dilakukan untuk memudahkan bagi peneliti melihat gambarandan bagian-bagian tertentu dari data penelitian, sehingga dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan.[52]

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.Tetapi yang paling

---

[50]Ibid, h. 247.
[51]Fery Romadhoni, "*Pola komunikasi di kalangan pecandu game*".Jurnal ilmu komunikasi.Vol.5 No.1, 2017, 243.
[52] Ibid,h.247.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.[53] Dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan ataukah terus melangkah melakukan analisis.

3. Penarikan kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.[54] Jadi makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohannya, dan kecocokannya yakni yang merupakan validitasnya. Peneliti pada tahap ini mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan.Kesimpulan terus dikaji selama penelitian berlangsung hingga mencapai kesimpulan yang lebih mendalam.

[53]Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D,* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2012), 249.
[54]Ibid.h. ,252.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah IPNU IPPNU di desa Kramat Jegu

Organisasi IPNU IPPNU di desa Kramat Jegu kecamatan Taman Sidoarjo ini sebenarnya sudah ada dari tahun 2003. Namun pada tahun 2009 organisasi ini mengalami kekosongan kepengurusan, dan akhirnya vakum atau berhenti. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ketua IPNU terakhir pada tahun 2009 yakni bapak M. Lutfir Rohman beliau menuturkan:[55]

> "IPNU IPPNU Kramat Jegu sebelum kepengurusan saya sebenarnya sudah mulai mengalami kemunduran. Jumblah anggotanya mulai berkurang dari tahun ke tahun. Hal ini menurut saya ada beberapa faktor yang menjadi penyebabnya. Anak muda waktu mulai kehilangan motivasi untuk mengikuti organisasi dikarenakan kurangnya dukungan orang tua. Sekolah dan les menjadi lebih diutamakan daripada aktivitas yang lain. Kemudian juga ada yang setelah lulus SMP maupun SMA yang mondok di Pesantren. Selain itu, semenjak saya kuliah di IAIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2009 menyebabkan kurangnya komunikasi dengan anggota IPNU IPPNU di Desa Kramat Jegu karena waktu itu saya belum punya handphone saat tinggal di asrama pondok pesantren Al-Husna di Surabaya. Akhirnya pada masa kepengurusan saya IPNU IPPNU vakum."

Kemudian pada tahun 2017, Dikumpulkanlah pemuda oleh bapak Lutfi untuk menghidupkan kembali IPNU IPPNU di desa Kramat Jegu. Inisiatif ini bermula setelah beliau mengikuti PKPNU (Pendidikan Kader Penggerak Nahdlatul Ulama). Kemudian berdirilah kembali organisasi IPNU IPPNU di desa

[55]Wawancara ini dilakukan pada tanggal 10 November 2019 pukul 19.30 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kramat Jegu yang resmi dilantik oleh PAC IPNU IPPNU kecamatan Taman pada tanggal 27 Mei 2017 yang diketuai oleh M Alfi Muzakki dan Herwinda Febriani. Dengan jumlah anggota sebanyak 30 putra dan putri.

IPNU IPPNU sekarang sudah berganti kepengurusan. Periode 2019-2021 diketuai oleh M Habiburrahman dan Eka Nur Noviana. Dengan jumlah anggota sebanyak 50 kader putra dan putri.[56]

2. Struktur Kepengurusan IPNU IPPNU periode 2019-2021[57]

SUSUNAN PENGURUSPIMPINAN RANTING

IKATAN PELAJAR NAHDLATUL ULAMADESA KRAMAT JEGU

MASA KHIDMAT 2019-2021

Pelindung	: PR. NU Kramat Jegu
Pembimbing	: M. Yasak S.Hi
	M. Subchan
	M. Nizar Hartono P.
	M. Alfi Muzakki
Ketua	: M. Habiburrohman
Wakil Ketua	: M. Syafri Syamsudin
Sekretaris I	: M. Qomari Irfan Arifin
Sekretaris II	: M. Robby Rohmatullah
Bendahara I	: Rahardimas Setio Budi

[56] Dokumentasi Arsip organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu
[57]Dokumentasi struktur kepengurusan IPNU IPPNU Kramat Jegu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DEPARTEMEN-DEPARTEMEN :

1. Departemen Organisasi
    a. M. Rivaldi Ananto (Koord)
    b. Arjun Sebastian
    c. Oki Mahmudanah
    d. M. Iqbal Muzaki
2. Departemen Sosial dan Budaya
    a. Achmad Sirojuddin fahmi (Koord)
    b. Arya asmoro aji
    c. Abdurrohman As'ad Taufiq
    d. M. Ridwan
    e. Muchlis Asyifa'
    f. Ardiansyah
    g. M. Aliffiyan Firmansyah
3. Departemen Minat dan Bakat
    a. Rochmad Romadan (Koor)
    b. Alexandro
    c. Rochmad Hidayatullah
    d. Airul Aivansyah
    e. M. Amirulloh Assegaf
4. Departemen Kaderisasi
    a. M. Irfan Ansori (Koord)
    b. M. Ridwan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. M. Agung Pramono

d. M. Gery Giantoro

e. Yogi Puguh Kuncoro

SUSUNAN PENGURUS PIMPINAN RANTING

IKATAN PELAJAR PUTRI NAHDLATUL ULAMA DESA KRAMAT JEGU

MASA BAKTI 2018-2020

Pelindung	: PR. NU Kramat Jegu
Pembimbing	: Herwinda Febriani
	Aminatuz Zuhriyah
	Chalimatus Sa'diyah
Ketua	: Eka Nur Noviana
Wakil Ketua	: Retno Anggraini
Sekretaris I	: Lailatun Nur Aini R.
Sekretaris II	: Faridatul Adawiya
Bendahara	: Husniyatur Rodliyah

DEPARTEMEN-DEPARTEMEN

1. Departemen Pendidikan dan Pembinaan Kaderisasi (DPPK)
   a. Nindi Intan Aji P. (Koor)
   b. Siti Nur Afifa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Nanda Maulidia Hasanah

d. Aisyah Dyni Tribiyantoro

e. Siti Ainiyatul Firdausi Inzani

2. Departemen Minat dan Bakat (DPMB)

a. Firda Mareta Sari (Koor)

b. Faiza Nurvitasari

c. Prasasti Cahya Kinanti

d. Dian Nur Yunita

e. Liza Oktavia Zayn

f. Alfi Lailatul Musyafa'ah

3. Departemen Organisasi

a. Nilam Maghfiroh (Koor)

b. Maulidia Nur Ilahi Anjani

c. Mela Normayuliasti

d. Maulidina Lola Rokhmanisa

e. Durrotul Illiyin

4. Departemen Sosial dan budaya (SOSBUD)

a. Ma'rifatul Chorunnisa' (Koor)

b. Aulia Wahyuningsih

c. Nurul Ismaya

d. Oktavianti Mutiara Kusuma

e. Zanubbah Arifah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Paparan dan Analisis Data

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, peneliti akan memaparkan dan mendeskrisipkan analisis hasil temuan sebagai berikut:

1. Penggunaan Gadget

Untuk mengetahui penggunaan gadget pada IPNU IPPNU Kramat Jegu, peneliti menggunakan teknik wawancara dengan mewawancarai beberapa informan. Berikut ini hasil wawancara yang didapatkan:

a. M. Lutfir Rohman (Demisioner ketua IPNU 2009)

Untuk mengetahui penggunaan gadget sebelum berkembang pesat seperti sekarang. Peneliti melakukan wawancara kepada bapak lutfi. Dimana beliau adalah demisioner ketua IPNU pada tahun 2009 sebelum vakum. Umur beliau sekarang 28 Tahun. Pendidikan terakhir beliau ditempuh di S2 Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya. Aktivitas saat ini adalah mengajar di SMP Al-Amanah Junwangi Krian Sidoarjo. Selain itu, sekarang beliau masih aktif berorganisasi dan menjabat sebagai ketua GP ANSOR Kramat Jegu.

Berikut hasil wawancara peneliti dengan bapak Lutfi tentang penggunaan gadget:

> "wah ceritanya agak panjang. Izinkan saya untuk sekaligus bercerita IPNU IPPNU pada periode saya dulu ya dek. Dulu pada saat saya masih menjabat sebagai ketua IPNU dengan rekanita Indah sebagai ketua IPPNU nya, penggunaan gadget belum berkembang pesat seperti sekarang. Pada tahun 2009, dulu masih banyak yang belum mempunyai handphone. Pada waktu itu handphone masih menjadi barang mewah bagi anak kampung. Hanya para orang tua saja yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> memiliknya. Tidak seperti sekarang yang bahkan anak kecilpun sudah dibelikan handphone oleh orang tuanya dan bisa menggunakannya, termasuk anak saya. Hehehe. Saat itu masih baru-barunya muncul handphone yang ada kameranya dan bisa digunakan untuk mendengarkan music. Namun belum memiliki fitur aplikasi yang seperti saat ini. Belum layar sentuh dan tidak ada aplikasi media sosial sama sekali. Masih menggunakannya sebagai SMS dan Telephone saja. Anggota IPNU IPPNU waktu itu yang memiliki handphone sekitar 7 orang dari 20 anggota. Karena yang 7 ini memang ada yang kuliah dan ada yang sudah kerja. Sisanya adalah pelajar SMP dan SMA. Maka dalam setiap aktivitasnya masih banyak yang manual. Seperti membuat undangan jika ada rapat atau kegiatan dan mengantarnya satu-persatu kerumah anggota. Untuk membuat undanganpun kami saat itu belum ada yang memiliki computer. Jadi jika mau membuat undangan atau proposal kegiatan kami harus ke rental computer. Untuk menyimpan data waktu itu hanya menggunakan arsip dan flasdisk, sehingga sekarang saat rekan-rekanita IPNU IPPNU membutuhkan data terkait kepengurusan saya waktu itu semuanya tidak ditemukan sama sekali. Jika ada kegiatan besar saja waktu itu juga masih manual sekali, tidak ada banner yang tinggal dessain dan diserahkan ke percetakan seperti sekarang. Untuk mendekor backdrop panggung acara kami masih manual menggunakan gabus. Kami menyablon kain spanduknya sendiri untuk promosi kegiatan dan juga keliling desa menggunakan mobil pickup .untuk mengumumkan jika ada pengajian akbar. Sangat melelahkan sekali. Minimnya anggota yang memiliki handphone waktu itu juga yang menyebabkan minimnya komunikasi dengan anggota. Yang pada saat itu saya masih kuliah S1 di IAIN Sunan Ampel Surabaya tidak bisa mendampingi dan memantau anggota dan aktivitas IPNU IPPNU dirumah. Sehingga akhirnya mengalami kemerosotan anggota dan vakum. Maka menurut saya memang perkembangan teknologi seperti saat ini bisa sangat membantu sekali jika dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan-kegiatan atau aktivitas yang positif."[58]

Dari hasil wawancara di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa masih sedikit yang memiliki gadget berupa handphone atau telephone genggam. Kenapa peneliti menamakan dengan telephone genggam? Dikarenakan jika ada yang memilikinya pun fiturnya tak seperti handphone saat ini. Ditemukan dari wawancara tersebut bahwa dari 20 anggota IPNU IPPNU pada saat itu hanya 7

[58] Hasil wawancara dengan bapak lutfi selaku demisioner ketua IPNU Kramat Jegu tahun 2009 pada tanggal 3 Desember 2019 pukul 20.30 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang yang memiliki telepon genggam. Itupun masih menggunakan pulsa agar bisa dipakai untuk mengirim pesan singkat melalui SMS atau digunakan untuk menelpon. Hal ini memang pada saat itu sistem android masih belum ditemukan dan harga untuk membeli sebuah handphone memang masih mahal. Sehingga tidak banyak yang memiliki handphone.

Diantara banyak anggota IPNU IPPNU Kramat Jegu pada tahun 2009 juga belum ada yang memiliki laptop. Jadi jika saat akan melaksanakan kegiatan-kegiatan di dalam organisasi IPNU IPPNU masih menggunakan jasa rental untuk mengetik sebuah surat undangan, proposal kegiatan, dll.

Diketahui juga dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan sebuah kegiatan masih sangat manual. Untuk mengumumkan acara pengajian misalnya, anggota IPNU IPPNU menggunakan mobil keliling dan juga spanduk yang disablon sendiri.

b. Herwinda Febriani (Demisioner ketua IPPNU periode 2017-2019)

Rekanita Herwinda berumur 25 tahun. Ia baru saja menyelesaikan pendidikan S1 nya di Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Kegiatan sehari-hari sekarang beliau adalah bekerja di Dinas Sosial Sidoarjo dan membantu belajar anak-anak di sekitar rumahnya (les privat). Sedangkan aktivitas organisasinya sekarang adalah menjadi Pembina IPPNU Kramat Jegu periode 2019-2021.

Berikut hasil wawancara peneliti dengan rekan herwinda tentang penggunakan gadget pada saat beliau menjadi ketua IPPNU:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> ”jadi begini mas. Memang secara tidak langsung adanya alat komunikasi berupa HP ini bagi saya sangat membantu sekali dalam pengalaman saya dengan sampean dulu waktu mendirikan lagi organisasi IPNU IPPNU di Kramat Jegu. Dulu pas kita mengundang pemuda-pemudi pertama kali di mushollanya abah bukhori kan absennya langsung menulis nama dan nomor WA to, jadinya enak langsung kita buatkan grup calon IPNU IPPNU. Kemudian komunikasi selanjutnya tinggal menginfokan saja jika ada pertemuan lagi membahas pelantikan dan akhirnya berdiri kembali. Selain itu juga fitur story yang ada di whatsapp dan instagram waktu itu juga membantu memperkenalkan diri di masyarakat bahwa organisasi ini telah kembali lagi. Setiap postingan yang kita upload juga menjadi daya tarik tersendiri bagi anggota ataupun pemuda lainnya yang belum masuk anggota. Akhirnya pelan-pelan banyak pemuda-pemudi yang mengikuti kegiatan rutin jamiyah diba’. Dan juga menurut saya memang budaya postingan selvi jika ada kegiatan itu sangat menjadi tren di desa kita. Sehingga saat kita mengadakan kaderisasi formal berupa MAKESTA I (Masa Kesetiaan Anggota) kuota peserta saja langsung penuh, yaitu 40 anak. Karena memang batas maksimal yang ada dalam peraturan PC IPNU IPPNU Sidoarjo seperti itu. Penggunaan laptop di dalam menjalankan aktivitas organisasi saya rasa juga membantu sekali. Karena sekretaris tidak perlu ke rental untuk membuat undangan, proposal kegiatan, ataupun mendesain pamvlet dan banner. Karena dengan laptop yang dimiliki sekretaris saya pada waktu itu sudah cukup membantu sekali dalam kegiatan organisasi.”[59]

Menurut rekanita herwinda selaku demisioner ketua IPPNU Kramat Jegu periode 2017-2019, penggunaan laptop dan handphone sangat penting sekali dalam menunjang kegiatan organisasi. Setiap kegiatan di organisasi IPNU IPPNU lebih efektif dan efisien saat melibatkan gadget. Berdasarkan penuturan beliau bahwa fitur aplikasi yang ada di whatsapp yaitu grup whatsapp bisa dmembantu komunikasi antar anggota saat tidak mungkin diadakan pertemuan. Selain itu story whatsapp dan aplikasi instagram juga menjadi daya tarik untuk pemuda saat memposting foto kegiatan. Sehingga kaderisasi di organisasi IPNU IPPNU

[59] Hasil wawancara dengan rekanita herwinda selaku demisioner ketua IPPNU Kramat Jegu pada tanggal 3 Desember 2019 pukul 20.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kramat Jegu berupa MAKESTA akhirnya berhasil dilaksanakan di ujung kepengurusan.

c. M. Habiburrahman (Ketua IPNU)

Rekan Habib adalah ketua IPNU periode kedua setelah organisasi ini berdiri kembali dari vakumnya. Dia berumur 23 Tahun. Dan sedang menempuh pendidikan S1 di STAI Al-Hikmah Malang. Aktivitas sehari-harinya dirumah selain berorganisasi yaitu membantu pekerjaan orang tuanya serta menjadi guru TPQ di Darul Farohi Kramat Jegu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada M.Habiburrahman selaku ketua IPNU terkait dengan gadget, peneliti merumuskan bahwa gadget yang digunakannya ada dua, yaitu berupa laptop dan handphone.

1) Laptop

Merek laptop yang dimiliki oleh rekan Habib yaitu Lenovo G40. Memiliki RAM 2GB dan HDD 500GB. Adapun gadget jenis ini dilengkapi dengan softwere yang berupa Ms.Office. Menurutnya hanya aplikasi Ms. Word yang sering digunakan. Walaupun RAM mencukupi untuk menginstal aplikasi game PC, tetapi ia tidak menginstalnya. Hal ini peneliti ketahui dari wawancara dengan rekan habib:

> "Dalam menggunakan laptop, kulo cuma memakai aplikasi Ms. Word saja mas. Karena kebutuhan kulo pada laptop hanya untuk perkuliahan dan keperluan organisasi mawon. Yakni untuk mengerjakan tugas kuliah dan kepentingan organisasi, selebihnya terkadang kulo pakai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> untuk membuat daftar nilai siswa di TPQ tempat kulo mengajar ngaji"[60]

Maka dari keterangan diatas dapat diperoleh data bahwa rekan habib aktif menggunakan laptop untuk aktivitas mengetik. Sedangkan untuk penggunaan laptop untuk aktivitas yang lain bisa dikatakan pasif atau tidak tentu. Tergantung situasi dan kebutuhan.

2). Handphone

Mengenai penggunaan handphone, rekan Habib mempunyai handphone dengan merek XIOMI Note 4. lebih banyak menggunakannya sebagai media komunikasi, mengambil foto, dan menyimpan dokumen.

> "kulo bukan orang yang suka bermain game mas, jadi tidak punya aplikasi game sama sekali. Jadi kulo memakai handphone sekedar untuk komunikasi dengan teman atau grup-grup organisasi melalui whatsapp. Kemudian sesekali mengambil foto jika ada kegiatan/aktivitas pribadi dan organisasi, serta mempostingnya di story whatsapp dan instagram. Dan juga menyimpan atau membuka file dokumen penting melalui WPS Office" [61]

Jadi berdasarkan wawancara dengan rekan habib tersebut dapat peneliti simpulkan aplikasi yang sering digunakan oleh rekan habib ialah kamera, whatsapp, instagram, dan WPS Office. Sedangkan aplikasi yang lain dia juga punya quran digital, maulid diba' dan media sosial lain seperti facebook dan youtube. Namun aplikasi tersebut hanya beberapa kali digunakan saat ada kegiatan saja maupun mengisi waktu luang untuk melihat youtube.

---

[60] Hasil wawancara dengan rekan habib selaku ketua IPNU Kramat Jegu pada tanggal 2 Desember 2019 pukul 19.30 WIB

[61] Hasil wawancara dengan rekan habib selaku ketua IPNU Kramat Jegu pada tanggal 2 Desember 2019 pukul 19.30 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Eka Nur Noviana (Ketua IPPNU)

Rekanita Novi adalah mahasiswa semester 7 di UNUSIDA (Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo) dan sekarang berumur 21 Tahun. Dia terpilih sebagai ketua IPPNU Ranting Kramat Jegu periode 2019-2021. Selain aktif berorganisasi dirumah, dia juga menjadi aktivis mahasiswa di kampusnya. Dia menjabat sebagai sekretaris 2 PMII Komisariat UNUSIDA.

Mengenai penggunaan gadget, rekanita Novi memiliki 3 gadget. Yaitu Laptop, Handphone dan Kamera Digital.[62]

1) Laptop

Rekanita Novi memiliki laptop semenjak awal kuliah di UNUSIDA. Merek laptop yang ia gunakan ialah ASUS. Dalam melakukan aktivitasnya sebagai mahasiswa, rekanita novi biasa menggunakan laptopnya untuk mengerjakan tugas. Selain itu, karena ia aktif berorganisasi dan menjabat sebagai sekretaris maka ia juga menggunakan laptop untuk membuat undangan dan membuat pamvlet kegiatan melalui aplikasi Photoshop. Dan juga memory yang besar pada laptopnya sangat efektif untuk dia gunakan menyimpan foto-foto kegiatannya.

2) Handphone

Handphone yang dimiliki rekanita Novi bermerek XIOMI Redmi 3 Pro. Memiliki RAM 3GB dan memori internal sebanyak 32 GB. Karena menjabat

[62] Hasil wawancara dengan rekanita Novi pada tanggal 2 Desember 2019 pukul 20.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai sekretaris dan ketua IPPNU, maka ia memiliki banyak aplikasi yang menunjang aktivitasnya. Diantaranya: Picsart, WPS Office, Camscanner, Whatsapp, Intagram, Facebook, Gmail, Twitter,dan Kine Master. Picsart dan Kine Master ia gunakan untuk mengedit pamvlet dan video. Sedangkan whatsapp adalah fitur wajib baginya karena sebagai media komunikasi. Baik dengan organisasi dirumah atau organisasi kampus. Selain itu juga ada beberapa aplikasi yang sesekali ia gunakan, yaitu quran digital, maulid diba', youtube, shopee, dan grab.

Whatsapp ia gunakan sebagai media komunikasi dengan banyak teman. Baik melalui chat pribadi atau melalui grup di whatsapp. Selain itu ia aplikasi whatsapp bisa digunakan untuk mengirim file berupa dokumen, foto, video,dsb. Sehingga memudahkan rekanita novi dalam menjalani aktivitasnya sehari-hari.

3) Kamera Digital

Berdasarkan hasil wawancara kami dengan rekanita Novi, dia menuturkan bahwasanya juga memiliki kamera digital bermerek CANON. Kamera digital ia miliki sebagai hadiah dari orang tuanya saat ulang tahun yang ke 21 Tahun. Orang tuanya membelikannya kamera digital karena mengetahui bahwa rekanita Novi memiliki hobi mendaki gunung. Sehingga ia menggunakan kamera untuk mengabadikan foto saat ia mendaki dan juga digunakan untuk mengambil foto saat ada kegiatan dalam organisasinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. M. Qomari Irfan A. (Sekretaris IPNU)

Rekan Qomari sekarang berumur 21 Tahun. Dia sudah mengikuti organisasi IPNU di ranting Kramat Jegu sejak periode 2017-2019. Saat itu ia menjabat sebagai anggota departemen organisasi. Selain berorganisasi di IPNU, rekan qomari bekerja sebagai cleaning servis di rumah sakit Siti Khadijah Taman Sidoarjo.

Berikut ini hasil dari wawancara peneliti dengan rekan qomari:

> "saya punya laptop mas, dibelikan orang tua saat kelas 2 smk. Dulu waktu masih sekolah masih sering saya gunakan untuk mengerjakan tugas-tugas dari sekolah, hal ini dikarenakan saya masuk jurusan TKJ (Teknologi Komunikasi dan Jaringan). Kemudian berbeda setelah saya lulus, saya hanya menggunakan laptop hanya saat ada tugas dari tanggung jawab jawab saya sebagai sekretaris di organisasi IPNU. Seperti membuat surat undangan, proposal kegiatan, pamvlet kegiatan, banner kegiatan, dll. Saya juga mempunyai handphone, hanya beberapa aplikasi yang saya aktiv dipakai untuk komunikasi dan kegiatan saat organisasi,yaitu whatsapp, picsart, maulid diba', instagram, quran digital, google. Dan sebagai hiburan saya memiliki aplikasi youtube dan game online mobile legend"[63]

Dari pemaparan wawancara di atas, dapat diketahui bahwa rekan qomari memiliki 2 gadget yaitu laptop dan handphone.

1) Laptop

Rekan Qomari memiliki laptop dengan merek Lenovo. Dalam kesehariannya sebagai sekretaris di organisasi IPNU, dia sering menggunakan laptopnya melalui aplikasi miscrosoft word untuk membuat surat undangan dan membuat proposal kegiatan. Kemudian ia juga menggunakan aplikasi photoshop

---

[63] [63] Hasil wawancara rekan qomari selaku sekretaris IPNU Kramat Jegu pada tanggal 2 Desember 2019 pukul 20.45 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mendesain banner saat ada kegiatan di organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu.

2). Handphone

Handphone yang dimiliki oleh rekan qomari adalah merek xiomi note 5. Banyak fitur aplikasi yang ia punya dalam gadgetnya itu. Baik digunakan untuk kepentingan pribadi maupun organisasi. Diantara aplikasi yang ia gunakan di dalam handphonenya adalah whatsapp, picsart, quran digital, maulid diba', WPS dan google. Bagi rekan qomari, aplikasi yang sangat membantu dalam melaksanakan tanggung jawabnya sebagai sekretaris adalah google. Karena dengan fitur google photo dan google document rekan qomari bisa menggunakannya untuk menyimpan foto-foto kegiatan dan dokumen penting di IPNU IPPNU Kramat Jegu. Sehingga jika data yang tersimpan di dalam flashdisk atau laptop terhapus disebabkan oleh virus, ia masih memilikinya dalam google drive.

Selain aplikasi tersebut yang menunjangnya dalam kegiatan organisasi, rekan qomari memiliki aplikasi lain sebagai media untuk hiburan pribadi. Yaitu aplikasi youtube dan game online mobile legend. Youtube digunakan untuk melihat banyak konten video yang dibuat oleh banyak youtuber. Sedangkan aplikasi mobile legend adalah game online yang ia gunakan untuk menghilangkan penat. Karena bermain game adalah hobinya sejak dulu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Irfan Anshori (koord departemen kaderisasi)

Rekan Irfan sekarang berumur 19 Tahun. Ia baru menjadi anggota resmi IPNU Kramat Jegu setelah mengikuti MAKESTA 1 yang diselenggarakan oleh pengurus IPNU IPPNU Kramat Jegu periode 2017-2019. Aktivitas sehari-hari rekan irfan masih membantu orang tua nya bekerja berjualan kelapa semenjak ia lulus SMA satu tahun yang lalu.

Berikut hasil wawancara peneliti dengan rekan irfan tentang penggunaan gadget:

> "saya belum punya laptop mas. Tapi walaupun tidak punya saya bisa menggunakannya.hehehe. dalam berorganisasi di IPNU sendiri soalnya saya tidak terlalu membutuhkannya sih. Paling-paling jika membutuhkan surat saya tinggal menghubungi sekretaris untuk meminta tolong membuatkannya. Menurut saya dengan memiliki handphone saja sudah sangat membantu saya dalam berorganisasi. Karena HP menyediakan banyak apliikasi yang bisa kita gunakan untuk berkomunikasi, mempromosikan kegiatan melalui status di WA atau Instagram. Itu saja bagi saya sudah cukup menarik anggota untuk mengikuti kegiatan di program kerja departemen kaderisasi. Contohnya baru saja kemarin departemen kaderisasi mengadakan Coffe Day, yaitu acara rujakan sekaligus memperingati Hari Pahlawan. Itu saya hanya mengumumkan melalui grup whatsapp beserta pamvlet yang di posting ke story WA acaranya diikuti 60 % dari seluruh anggota. Sedangkan aplikasi lain yang saya gunakan ialah mobile legend dan hago hehehe. Saya memang hobi main game, jadinya saat waktu luang saya main game itu sekedar untuk hiburan, tidak kecanduan. Tapi tidak saya mainkan ketika ada acara berlangsung, melainkan selesai acara biasanya saya mengajak anggota yang lain untuk bermain juga. Hehehe. Karena anggota yang masih pasif dan sungkan bisa menjadi lebih akrab dan dekat ikatan emosionalnya setelah saya ajak mabar mas."[64]

Berdasarkan wawancara di atas, dapat diketahui bahwa rekan irfan hanya menggunakan handphone saja. Menurut rekan irfan, dengan handphone saja sudah

[64] [64] Hasil wawancara dengan rekan irfan selaku koordinator departemen kaderisasi IPNU Kramat Jegu pada tanggal 2 Desember 2019 pukul 21.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sangat membantu aktivitasnya di dalam berorganisasi, terutama departemen kaderisasi yang ia sendiri sebagai koordinatornya. Aplikasi yang membantunya menjalankan tanggung jawab departemen kaderisasi adalah whatsapp, instagram, mobile legend dan hago.

Whatsapp adalah aplikasi chatting yang mempunyai fitur grup dan story. Rekan irfan memanfaatkan untuk berkomunikasi dengan sesama anggota IPNU baik secara chat pribadi atau melalui grup. Kemudian fitur story yang ada di WA dan Instagram ia gunakan untuk memposting pamvlet kegiatan serta melakukan kaderisasi dengan cara mengomentari story dari kader IPNU IPPNU. Menurutnya dengan cara ini kader secara tidak langsung merasa nyaman dan dianggap sebagai anggota yang dibutuhkan di dalam organisasi. Sehingga kesolidan anggota masih terjaga.

Selain itu ada cara lain yang unik untuk merekatkan ikatan emosional anggota IPNU. Yaitu dengan cara bermain game mobile legend bersama atau yang dinakaman dengan MABAR (main bareng). Hal ini dikarenakan banyak anggota IPNU memiliki hobi bermain game tersebut. Jadi secara tidak langsung rekan irfan melakukan kaderisasi agar kenyamanan anggota tidak pecah saat ada beberapa konflik terjadi di organisasi IPNU IPPNU.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, peneliti menganalisis bahwa gadget yang dipakai bermacam-macam, diantaranya:

a. Handphone

Salah satu jenis gadget yang satu ini selalu digunakan dari beberapa periode kepengurusan IPNU IPPNU Keramat Jegu dari tahun ke tahun, meskipun efektivitas dalam pengunaannya berbeda-beda. Sebut saja sebelum handphone dilengkapi dengan aplikasi seperti *Whatshap* perangkat ini murni hanya sebagai media komunikasi dengan perangkat SMS dan telpon saja, imbasnya dalam sebuah organsasi tidak sebegitu efektif dalam hal komunikasi. Semakin lama perangkat gadget ini dilengkapi dengan aplikasi pendukung seperti Whatshap, kamera, Instagram dan lain-lain, ini artinya perangkat gadget bernama handphone sangat direkomendasikan untuk penunjang berbagai aktivitas organisasi, hal ini sesuai dengan teori yang di utarakan oleh Sunarto terkait dengan pengunaan gadget yang berupa pengumuman undangan, menghidupkan tali persaudaraan dan pembahasan sesuatu yang dalam seketika itu juga.

Hal senada juga termuat dalam sebuah teori terkait dengan kehadiran social yang dikembangkan oleh Jhon Short Ederyn. W dan Bruch.C yang menyatakan bahwa komunikasi akan berjalan efektif bilamana sesuai dengan kehadiran social yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan, dalam hal ini berbentuk aplikasi Whatshap yang bisa dipakai untuk kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdiskusi dan media daya Tarik melaui status Whatshap, selain itu juga Instagram sebagai bahan daya Tarik untuk mengabadikan moment dan media untuk mengajak dalam kegiatan IPNU dan IPPNU.

b. Laptop

Analisis gadget yang selanjutnya ialah laptop, perangkat yang satu ini sering digunakan untuk mendukung kesempurnaan pekerjaan diantara aplikasi yang digunakan ialah Microsoft word, Microsoft Excel, dan lain-lain. Dalam aktivitas IPNU dan IPPNU yang peneliti dapatkan dalam bentuk obsevasi di lapangan bahwa gadget bernama laptop ini digunakan untuk mengetik segala aktivitas organisasi, membuat undangan, proposal dan pamvel kegiatan, hal ini sesuai dengan teori mengenai kegunaan gadget yang dikemukakan oleh Irawan dalam sebuah skripsinya yang berjudul pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja.

c. Kamera digital

Analisis gadget selanjutnya yaitu kamera digital, berdasarkan teori kegunaan gedged yang satu digunakan untuk mengadikan moment, hal ini juga diterapkan dalam kegiatan IPNU dan IPPNU.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti terkait dengan gadget, bahwa gedget yang digunakan oleh anggota IPNU dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IPPNU ada tiga yaitu Handphone dengan berbagai bentuk aplikasi didalamnya seperti Whatshap, Instagram, dan lain -lain, Laptop yang dilengkapi dengan aplikasi penunjang seperti Microsoft word, corel, dan lain-lain dan Kamera digital.

2. Aktivitas IPNU IPNU Kramat jegu

Untuk mengetahui aktivitas atau program kerja IPNU IPPNU Kramat Jegu, peneliti menggunakan metode observasi dengan cara meminta data/ dokumen terkait aktivitas organisasi ini melalui sekretaris IPNU IPNU Kramat Jegu. Berikut di bawah ini program kerja IPNU IPNU Kramat Jegu periode 2019-2021:

a. Departemen Organisasi

Departemen Organisasi adalah salah satu departemen yang ada dalam struktur kepengurusan IPNU IPPNU Kramat Jegu yang memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan keorganisasiannya maupun sumber daya semua anggota di dalamnya. Dan bentuk kegiatannya ialah agar organisasi ini menjadi lebih baik.

Berikut di bawah ini nama-nama anggota departemen organisasi serta program kerjanya:

IPNU	IPPNU	JABATAN
M. Rivaldi Ananto	Nilam Maghfiroh	Koordinator
Oki Mahmudanah	Maulidia Nur Ilahi	Anggota

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Anjani	
Arjun Sebastian	Mela Normayuliasti	Anggota
M. Iqbal Muzaki	Maulidina Lola Rokhmanisa	Anggota
	Durrotul Illiyin	Anggota
	Amalia Rizka	Anggota
	Syastia Dinda	Anggota

PROGRAM KERJA

No	Nama Proker	Tujuan Proker	Pelaksanaan	Target (Tolok ukur kesuskesan)	Koordinator	Anggaran Dana
1.	RAKER I	Sebagai ajang rencana kegiatan dalam jangka waktu tertentu yang sudah disepakati atau ditetapkan oleh Pengurus Organisasi	12-13 Oktober 2019	Minimal 50% dari pengurus ranting dan tidak melebihi dari anggaran dana	M. Rivaldi Ananto dan Nilam Maghfiroh	+- 2.500.000
2.	RAKER II	Untuk mengevaluasi proker dari setiap departemen di tahun sebelumnya	Oktober 2020	Seluruh pengurus dan anggota hadir dan tidak melebihi dari anggaran dana	Rekan nilam dan rekan oki	+- 1.500.000
3.	TURBA	Untuk mempererat tali silaturrahmi dari setiap rekan dan rekanita	Ketika ada anggota ipnu-ippnu yang ada permasalahan yang dialaminya	Anggota yang bermasalah didalam organisasi bisa kembali aktif	Rekan oki dan rekanita lola	Kondisional

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.	KONFERENSI	Meregenerasi kepemimpinan yang lama dengan kepemimpinan yang baru	Diakhir kepemimpinan rekan habib dan rekanita novi (tahun 2021)	Terpilihnya kepemimpinan yang baru ditahun 2021-2023	Rekan arjun	+-1.000.000

b. Departemen Kaderisasi

Departemen Kaderisasi adalah departemen yang tugas utamanya untuk meregenerasi kepengurusan yang ada di dalam organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu. Dalam hal ini kaderisasi dibagi menjadi 2, yaitu kaderisasi formal dan kaderiasasi non-formal.

Berikut ini nama-nama anggota departemen kaderisasi beserta program kerjanya:

IPNU	IPPNU	JABATAN
M. Irfan Ansori	Nindi Intan Aji P.	Koordinator
M. Ridwan	Siti Nur Afifa	Anggota
M. Agung Pramono	Nanda Maulidia Hasanah	Anggota
M. Gerry Giantoro	Aisyah Dyni Tribiyantoro	Anggota
Yogi Puguh Kuncoro	Siti Ainiyatul Firdausi Inzani	Anggota
	Indri Fitriani	Anggota

PROGRAM KERJA

No	Nama Proker	Tujuan Proker	Pelaksanaan	Target	Koordinator	Anggaran Dana
1.	Makesta	1. Membentuk pelajar yang berwawasan *ahlus sunnah wal*	1 periode	Pelajar dan remaja sekitar	1. Irfan 2. Aisyah 3. Gerry	Rp 3.000.000,00

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		jamaah				
2.	Pondok Ramadhan	1. Mencari kader baru 2. Memperat hubungan antar anggota 3. Menambah ilmu 4. Menambah pahala	Bulan Ramadhan minggu ke-2	Semua pelajar di desa Kramat Jegu	1. Yogi 2. Afifah 3. Indri	Rp 2.000.000,00
3.	Coffee Day dan Mengaji Kitab	1. Menambah ilmu pengetahuan 2. Memperat hubungan antar anggota 3. Mengembangkan organisasi IPNU – IPPNU	1 Bulan sekali, minggu ke-4 hari Sabtu ba'da Isya'	Semua Anggota	1. Ridwan 2. Firdausy	Rp 150.000,00

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.	Funtime (CFD, Perayaan Tahun Baru, dan Perayaan Qurban)	1. Mempererat hubungan antar anggota 2. Menyehatkan badan 3. Refreshing	2 bulan sekali, minggu ke-2 hari Minggu dan menyesuaikan	Semua Anggota	1. Nindy 2. Nanda	Rp 50.000,00 dan menyesuaikan
5.	Ziarah	1. Mempererat hubungan antar anggota 2. Mencari barokah	2 bulan sekali, minggu ke-3 hari Kamis	Semua Anggota	1. Agung	Rp 50.000,00

c. Departemen Sosial dan Budaya (SOSBUD)

Departemen sosial dan budaya adalah departemen yang membidangi kegiatan dakwah keagamaan dan juga sosial kemasyarakatan. Dibawah ini adalah nama-nama anggota departemen sosial dan budaya beserta program kerjanya:

KEANGGOTAAN

IPNU	IPPNU	JABATAN
Achmad Sirojuddin Fahmi	Ma'rifatul Choirunnisa'	Koordinator
Arya Asmoro Aji	Aulia Wahyuningsih	Anggota
Abdurrohman As'ad Taufiq	Nurul Ismaya	Anggota
M. Ridwan	Oktavianti Mutiara Kusuma	Anggota
Muchlis Asyifa'	Nova Aprilia Iswahyudi	Anggota
Ardiansyah	Zannubah Arifah	Anggota
M. Aliffiyan Firmansyah		Anggota

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PROGRAM KERJA

No	Nama Proker	Tujuan Proker	Pelaksanaan	Target (Tolok ukur kesuskesan)	Koordinator	Anggaran Dana
1.	Jam'iyah	Menambah solidaritas	2 minggu sekali (minggu ke-2 dan ke-4)	Minimal 20 orang yang hadir	As'ad	Iuran dan infaq keliling
2.	Jam'iyah kubro	Mengenal lebih dalam berorganisasi	1 tahun sekali	1. Seluruh pengurus IPNU-IPPNU 2. melibatkan seluruh banom NU (ansor, muslimat NU) 3. ranting yang lain 4. mengundang guest star	Fahmi	Iuran dan Infaq keliling
3.	Takbir Keliling	Menjaga budaya desa yang harus dilestarikan	1 tahun sekali di idul adha	Seluruh TPQ se-Kramat Jegu	Alifiyyan	+-2.000.000

d. Departemen Minat dan Bakat

Departemen minat dan bakat adalah departemen yang memiliki tanggung jawab mengembangkan potensi atau bakat yang dimiliki oleh seluruh anggota

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IPNU IPPNU Kramat Jegu. Berikut ini nama-nama anggota departemen minat dan bakat:

KEANGGOTAAN

IPNU	IPPNU	JABATAN
Rochmad Romadan	Firda Mareta Sari	Koordinator
Alexandro	Faiza Nurvitasari	Anggota
Rochmad Hidayatullah	Prasasti Cahya Kinanti	Anggota
Arul Aivansyah	Dian Nur Yunita	Anggota
M. Amirulloh Assegaf	Liza Oktavia Zayn	Anggota
M. Zahir Rofi'	Alfi Lailatul Musyafa'ah	Anggota

PROGRAM KERJA

No	Nama Proker	Tujuan Proker	Pelaksanaan	Target (Tolok ukur kesuskesan)	Koordinator	Anggaran Dana
1.	Futsal	Untuk mengembangkan minat dan bakat anggota dlam hal kebugaran jasmani	1 bulan sekali	Minimal 15 anggota	M. Amirullah assegaf	@10.000/orang
2.	pelatihan al-banjari	Untuk mengembangkan minat dan bakat anggota dalam hal sholawat	Kamis ke – 2 dan ke - 4 bada maghrib di TPQ Darul Farohi	3/10 (anggota yang hadir)	M. Zahir Rofi'	50.000
3.	Pelatihan patrol	Untuk melatih dan mengembangkan minat dan bakat dalam hal kesenian	1 minggu sekali (hari minggu)	10 anggota	Romadhon	50.000
4.	Pelatihan MC (indo-arab)	Untuk melatih dan mengembangkan minat dan bakat anggota	1 bulan sekali (minggu ke-1) di TPQ Darul	10 anggota	Dian Nur Yunita	75.000

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		dalam hal berkomunikasi bahasa indonesia dan bahasa arab dengan baik dan benar	Farohi			

Adapun Analisis aktivitas IPNU dan IPPNU Desa Kramat Jegu Taman Sidoarjo ialah:

a. Departemen Organisasi

Departemen organisasi memiliki serangkaian aktivitas yang berupa Raker 1 yang bertujuan untuk menyusun serangkaian kegiatan, raker 2, untuk mengevaluasi kegiatan yang sudah tersusun dalam raker 1, turba yang bertujuan untuk mempererat tali persaudaraan sesame anggota IPNU dan IPPNU, dan konferensi yang bertujuan untuk meregerasi nahkoda lama dengan nahkoda baru dalam kepengurusan IPNU dan IPPNU.

Adapun aktivitas IPNU dan IPPNU desa Kramat Jegu Departemen organisasi sudah sesuai dengan Aktivitas IPNU dan IPPNU yang dituangkan peneliti dalam BAB II.

b. Departemen Kaderisasi

Bentuk aktivitas dalam naungan departemen organisasi ialah Makesta (masa kesetiaan anggota) yang bertujuan untuk mengkader anggota nahdhiyin dalam lingkuppelajar yang berlandaskan ahlussunnah waljamaah, pondok Ramadhan, coffe day dan pengajian kitab, Funtime, dan Ziarah. Jika kita kembalikan dalam kajian teori

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang termuat dalam BAB II bahwa tujuan utamanya ialah untuk merekrut anggota baru yang dalam aktivitas IPNU dan IPPNU Desa Kramat jegu melalui aktivitas MAKESTA dan merawat anggota dalam hal ini berupa Aktivitas pondok Ramadhan yang dilakukan saat bulan Ramadhan, coffe day dan pengejian yang bertujuan untuk menambah wawasan bagi anggota IPNU dan IPPNU, funtime yang berupa perayaan tahun baru islam, dan perayaan kurban. Dan aktivitas ziarah.

Jadi aktivitas yang terjadi di lapangan dengan teori yang diangkat oleh peneliti sejatinya sama, meskipun dengan agenda aktivitas yang disesuaikan dengan kegiatan dan atmosfer desa itu sendiri.

c. Departemen Sosial dan Budaya

Berdasarkan teori yang dimuat peneliti dalam BAB II, Departemen Sosial dan budaya tidak tertuang didalamnya,sedangkan dalam teori tertulis departemen dakwah akan tetapi dalam kenyataan di lapangan peneliti menemukan departemen tersebut yang esensinya sama dengan departemen dakwah. Adapan aktivitas dari department tersebut berupa jamiyah dan takbir keliling.

d. Departemen Minat dan Bakat

Departemen minat dan bakat adalah departemen yang bertujuan sebagai wadah pengembangan bakat dan minat anggota IPNU dan IPPNU yang sudah dijelaskan oleh peneliti dalam kajian teori di BAB II. Dilihat dari pengaplikasian bentuk aktivitas yang dijalankan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh anggota minat dan bakat IPNU dan IPPNU Desa Keramat Jegu Taman Sidoarjo berupa Futsal, pelatihan al banjari, patrol, dan pelatihan Master of Ceremony (MC) dengan mengunakan Bahasa Indonesia dan arab.

3. Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo

Agar setiap aktivitas atau kegiatan yang ada dalam IPNU IPPNU Kramat Jegu berjalan lancar dan sesuai target, maka digunakanlah gadget oleh anggota IPNU IPPNU Kramat Jegu untuk membantu menyukseskan terlaksananya kegiatan yang ada di dalam organisasi. Adapun gadget yang digunakan oleh IPNU IPPNU Kramat Jegu adalah sebagai berikut:[65]

a. Laptop

Laptop digunakan untuk membuat surat undangan, surat pengesahan, surat peminjaman, proposal kegiatan, dll. Dalam hal ini aplikasi yang digunakan adalah Microsoft word. Kemudian digunakan juga sebagai alat bantu untuk mendesain, baik pamvlet atau banner kegiatan dengan menggunakan aplikasi photoshop.

b. Handphone

Penggunaan handphone yang digunaan untuk menunjang agar aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu meningkat dan lebih efisien adalah sebagai alat

[65] Hasil wawancara dengan rekan habiburrahman, selaku ketua IPNU Kramat Jegu pada tanggal 2 Desember 2019 pukul 20.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi antar anggota dengan menggunkan aplikasi chatting whatsapp. Kemudian media sosial lain yang dibunakan untuk mengumumkan dan mempromosikan kegiatan adalah status whatsapp dan instagram. Selain itu ada aplikasi yang digunakan untuk menyimpan dokumen atau foto secara online yaitu google drive. Dan yang paling berpengaruh agar suatu acara di organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu adalah adanya pamvlet. Dalam hal ini menggunakan aplikasi picsart. Dan juga kine master untuk mengedit video dokumentasi kegiatan agar terlihat menarik saat di posting dalam media sosial milik IPNU IPPNU Kramat Jegu.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, peneliti akan menganalisis dengan mengunakan metode kualitatif deskriptif, sehingga diharapkan memperoleh hasil penelitian mengenai pengunaan gadget dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU di Desa Kramat Jegu Taman Sidoarjo.

Dalam point ini, peneliti akan menganalisis pengunaan gadget dalam aktivitas IPNU dan IPPNU, dalam artian bahwa apakah dengan adanya gadget aktivitas IPNU dan IPPNU meningkat atau bahkan sebaliknya.

Oleh karena itu peneliti akan mengurai dalam bentuk analisis satu demi satu aktivitas IPNU dan IPPNU yang didukung dengan gadget, yaitu:

a. Handphone

   Gadget yang satu ini adalah gadget yang sangat banyak digunakan termasuk dalam aktivitas IPNU dan IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo. Dinatara aktivitas tersebut ialah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Departemen Organisasi

Dalam aktivitas yang berkaitang dengan departemen organisasi berjumlah empat yang meliputi rapat kerja 1, rapat kerja 2, turba dan konferensi. *Pertama,*raker 1 bertujuan untuk merancang berbagai agenda kegiatan dalam jangka waktu tertentu, dalam aktivitas ini pengunaan gadget berpengaruh besar untuk kelancaran kegiatan dengan mengkomunikasikan antar anggota melalui grup *whatshap.*hal inilah yang membedakan antara aktivitas sebelumnya yang dilakukan secara manual dalam kegiatan raker yang keefektivitasnnya kurang, sedangkan dalam aktivitas raker dengan mengunakan gadget keefektivitasannya lebih dengan hasil yang efektif dan efisien. *Kedua,* rapat kerja II yang bertujuan untuk menindak lanjuti dan mengevaluasi rakerI yang telah disepakati, untuk lebih memudahkan dalam aktivitas ini dibuatkan grub untuk berdiskusi, sehingga segala bentuk aktivitas dapat terkontrol dengan baik. *Ketiga,* turun bawah (Turba) yang bertujuan untuk mempererat tali persaudaraan antar anggota dalam artian apabila salah satu anggota menglami sebuah permasalahan maka didiskusikan baik dengan media dunia social seperti Whatshap ataupun dengan manual, dalam pembahasan ini gadget yang berupa handphone dianggap lebih efektif sebagai media yang mengontrol segala perilaku anggota IPNU dan IPPNU agar nantinya apabila mereka ada masalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka tidak meninggalkan organisasi akan tetapi didiskusikan dan dicarikan sebuah solusi. *Keempat*, konferensi bertujuan untuk regenarasi kepemimpinan, gadget dalam aktivitas ini mempunyai peran sebagai bahan sosialisasi calon dan visi misi yang akan dipaparkan nantinya sekaligus sebagai moment untuk menghadirkan anggota untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan konferensi.

2) Departemen Kaderisasi

Beberapa aktivitas yang dinaungi oleh departemen kaderisasi sangat erat kaitannya dengan yang namanya gadget, diantranya :

Pertama, Masa kesetiaan anggota (Makesta) yangbertujuan untuk mengkader pelajar dalam ruang lingkup Nahdiyin, dengan adanya handphone yang dilengkapi dengan berbagai macam *fiture* aplikasi seperti whatshap, Instagram, kamera dan lain-lain dapat menjadi media pemasaran. Hal ini terbukti perbedaan antara pengunaan handphone dengan tidak dalam ranah jumlah anggota, pada tahun 2009 karena handphone yang digunakan hanya sebatas SMS dan telpon maka untuk mengajak dan memasarkan IPNU dan IPPNU terbilang kurang hanya mendapatkan 20 peserta dan hanya 7 yang memiliki handphone dan lama kelamaan organisasi ini menjadi vakum karena kurangnya komunikasi, sedangkan di tahun 2017 dengan adanya gadget peserta IPNU dan IPPNU berjumlah 50 anggota.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kesimpulannya dengan gadget dapat mempengaruhi jumlah anggota dengan aplikasi whatshap dan Instagram sebagai media promosi dan komunikasi yang sesuai dengan kajian teori yang peneliti tuangkan dalam BAB II terkait kegunaan gadget.

Kedua, pondok romadhon yang bertujuan untuk mencari anggota baru, mempererat tali persaudaraan, menambah ilmu dan menambah pahala. Dalam aktivitas tersebut gadget yang bernama handphone berfungsi sebagai alat untuk mengajak dan media untuk daya Tarik dalam ranah kegiatan yang posistif.

Ketiga, coffe day dan pengajian kitab, bertujuan untuk menambah ilmu pengethuan dan mengembangkan organisasi, melalui gadget ajakan untuk ikut berdiskusi lebih mudah, hal ini senada dengan hasil wawancara dilakukan oleh peneliti dengan Irfan yang mengunakan gadget sebagai bahan untuk mempererat baik melalui whatshap ataupun melalui aplikasi game online seperti mobile lagend.

Keempat, funtime bertujuan untuk refreshing, menyehatkan badan, dan mempererat hubungan antar anggota, gadget yang berupa handphone digunakan sebagai media ajakan dan dokumentasi, hal ini senada teori dan wawacara yang dilakukan oleh peneliti dalam merawat kader agar tidak terjadi kevakuman seperti pada tahun 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelima, aktivitas ziaraah bertujuan untuk mempererat secara emosional dan mencari berkah, kegunaan handphone dalam aktivitas ini sebagai bahan untuk promosi melalui pamvlet dan chat whatshap massager.

3) Departemen sosial dan budaya

Aktivitas yang dinaungi departemen sosial dan budaya berjumlah dua yaitu jamiyah dan takbir keliling, pengunaan gadget berupa handphone sesuai dengan wawancara dan teori sebagai media untuk mengajak dan promosi. Sedangkan aktivitas takbir keliling gadget digunakan untuk bahan promosi hal ini terbukti dengan jumlah peserta dari tahun ke tahun yang makin meningkat.

4) Departemen Minat dan Bakat

Aktivitas ini berupa keguatan futsal, dan pelatihan albanjari. Gadget yang aktiv digunakan dalam kegiatan ini berupa handpnoe sebagai bahan untuk mensosialiasikan dan ajakan, hal ini sesuai dengan teoriyang tertuang dalam BAB II.

b. Laptop

Gadget yang satu ini adalah gadget digunakan dalam aktivitas IPNU dan IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo. Dinatara aktivitas tersebut ialah:

1) Departemen Organisasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam aktivitas yang berkaitang dengan departemen organisasi berjumlah empat yang meliputi rapat kerja 1, rapat kerja 2, turba dan konferensi. *Pertama,*raker 1 bertujuan untuk merancang berbagai agenda kegiatan dalam jangka waktu tertentu, dalam aktivitas ini pengunaan gadget yang berua laptob berpengaruh besar untuk kelancaran kegiatan dalam ranah adminstrasi. .hal inilah yang membedakan antara aktivitas sebelumnya yang dilakukan secara manual dalam kegiatan raker yang keefektivitasnnya kurang bahkan menurut wawancara dengan bapak Lutfi arsipnya tidak ada karena memang pada tahun 2009 laptop masih jarang ada yang punya dan untukmengetik menyewa di rental komputer, sedangkan dalam aktivitas raker dengan mengunakan gadget keefektivitasannya lebih dengan hasil yang efektif dan efisien. *Kedua,* rapat kerja II yang bertujuan untuk menindak lanjuti dan mengevaluasi, gadget yang bernama laptob jarang digunakan. *Ketiga,* ,konferensi bertujuan untuk regenarasi kepemimpinan, gadget dalam aktivitas ini mempunyai peran sebagai bahan sosialisasi melalui pamvlet yang diedit dengan mengunakan laptob bagi calon dan visi misi yang akan dipaparkan nantinya sekaligus sebagai moment untuk mendokumentasikan anggota untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan konferensi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Departemen Kaderisasi

Beberapa aktivitas yang dinaungi oleh departemen kaderisasi sangat erat kaitannya dengan yang namanya gadget, diantranya :

Pertama, Masa kesetiaan anggota (Makesta) yangbertujuan untuk mengkader pelajar dalam ruang lingkup Nahdiyyin, dengan adanya laptob yang dilengkapi dengan berbagai macam *fiture* aplikasi seperti microsot word, excel dan lain-lain dapat menjadi media untuk memperlancar kegiatan yang sesuai dengan tujuan gadget yang ada di BAB II. Hal ini terbukti perbedaan antara pengunaan laptop dengan tidak dalam ranah arsip anggota, pada tahun 2009 karena laptop yang digunakan hanya sebatas untuk mengetik maka untuk mengarsip dan menyimpan moment IPNU dan IPPNU terbilang kurang, dan lama kelamaan organisasi ini menjadi vakum karena kurangnya komunikasi, sedangkan di tahun 2017 dengan adanya gadget berupa laptop peserta IPNU dan IPPNU berjumlah 50 anggota. Kesimpulannya dengan gadget dapat mempengaruhi jumlah anggota yang sesuai dengan kajian teori yang peneliti tuangkan dalam BAB II terkait kegunaan gadget.

Kedua, pondok romadhon yang bertujuan untuk mencari anggota baru, mempererat tali persaudaraan, menambah ilmu dan menambah pahala. Dalam aktivitas tersebut gadget yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bernamalaptob berfungsi sebagai alat untuk mengetik dan media publiasi untuk daya Tarik dalam ranah kegiatan yang posistif.

*Ketiga, coffe day dan pngajian kitab,*bertujuan untuk menambah ilmu pengethuan dan mengembangkan organisasi,dalam hal ini gadget tidak memiliki kegunaan yang signifikan.

3) Departemen sosial dan budaya

Aktivitas yang dinaungi departemen sosial dan budaya berjumlah dua yaitu jamiyah dan takbir keliling, pengunaan gadget berupa laptop sesuai dengan wawancara dan teori sebagai media untuk mengajak dan promosi. Sedangkan aktivitas takbir keliling gadget digunakan untuk bahan promosi melalui pamvlet dan juga sebagai media untuk mencari dana melalui proposal hal ini terbukti dengan jumlah peserta dari tahun ke tahun yang makin meningkat dan jumlah saldo untuk kegiatan ini makin banyak.

4) Departemen Minat dan Bakat

Aktivitas ini berupa kegiatan futsal, dan pelatihan albanjari. Gadget yang aktiv digunakan dalam kegiatan ini berupa laptop untuk membuat pamvlet kegiatan yang disebar melalui handphone.jadi antara laptop dan hanphone dalam pemenrapnya sebagai bahan promosi saling melengkapi antara satu dengan yang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang termuat dalam Bab IV, maka peneliti dapat menyimpulkan terkait penggunaan gadget dalam meningkatkan aktivitas IPNU IPPNU di Kramat Jegu Taman Sidoarjo sebagai berikut:

Penggunaan gadget yang ada pada IPNU IPPNU Kramat Jegu adalah laptop, handphone, dan kamera digital. Laptop hampir digunakan pada semua aktivitas tiap-tiap departemen. Karena dalam setiap pelaksaan suatu program, laptop berguna untuk mengetik surat undangan, proposal kegiatan, membuat pamvlet dan banner. Aplikasi yang digunakan pada laptop adalah Microsoft Office dan Photoshop. Berbeda dengan laptop, handphone lebih memiliki banyak aplikasi yang digunakan untuk menunjang kegiatan berorganisasi. Dalam hal komunikasi, semua anggota di kepengurusan IPNU IPPNU Kramat Jegu menggunakan aplikasi *whatsapp*. Fitur yang ada pada aplikasi tersebut adalah grup *whatsapp dan story WA*. Sehingga bisa dimanfaatkan untuk mengumkan suatu kegiatan melalui fitur tersebut. Kemudian aplikasi handphone lainnya yang digunakan oleh anggota IPNU IPPNU Kramat Jegu dalam menunjang kegiatan berorganisasi adalah *facebook, instagram*, kamera, *google*, picsart, maulid diba', qur'an digital, game online mobile legend, dan WPS office. *Facebook, instagram, google* adalah media sosial yang digunakan oleh setiap departemen untuk memposting foto kegiatan dan juga menyimpan foto atau dokumen penting secara online. Jadi walaupun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

arsip cetaknya hilang, masih ada cadangannya di media online. Sedangkan penggunaan kamera digital yaitu untuk mengabadikan moment kegiatan yang ada dalam organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu. Namun kamera digital jarang digunakan kecuali hanya jika ada kegiatan besar saja. Karena memang lebih banyak menggunakan kamera yang ada di handphone.

Ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan gadget pada aktivitas IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo. Yakni terlihat pada jumlah kader yang semakin meningkat dari tahun 2009 yang beranggotakan 20 anggota dan setelah itu vakum karena tidak didukung perkembangan gadget yang berkembang pesat seperti sekarang, kemudian tahun 2017 berdiri kembali dengan ditunjang penggunaan gadget laptop dan handphone yang beranggotakan 30 anggota, dan periode yang sekarang 2019-2021 naik menjadi 50 anggota. Hal ini menjadi indikator bahwa aktivitas IPNU IPPNU mengalami peningkatan sejak menggunakan gadget untuk menunjang setiap kegiatan di dalam organisasi.

B. Saran

Berdasarkan keterangan di atas, maka ada beberapa saran yang bisa menjadi rekomendasi dan bahan pertimbangan, diantaranya adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagi IPNU IPPNU Kramat Jegu

Sebaiknya perlu dikembangkan lagi kreativitas penggunaan gadget melalui aplikasi media sosial untuk mengenalkan IPNU IPPNU Kramat Jegu kepada khalayak umum yang lebih luas lagi dan .

2. Bagi Departemen Minat dan Bakat

a. Sebaiknya mengadakan program sosialisasi dan pelatihan tentang penggunaan gadget laptop dari paling dasar. Seperti cara mengoprasikannya, cara mengetik dengan 10 jari, kiat-kiat menggunakan laptop, dll. Karena memang berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, masih ada yang belum bisa mengoprasikan laptop dan juga masih belum lancar mengetik atau hanya menggunakan 2 jari.

b. Sebaiknya mengadakan pelatihan tentang penggunaan Miscrosoft office. Agar nanti jika diadakan pelatihan administrasi sudah tidak bingung tentang fungsi-fungsi tombol yang ada pada aplikasi tersebut.

c. Sebaiknya diadakan pelatihan desain. Baik menggunakan aplikasi yang ada di laptop atau di handphone. Agar yang mempunyai potensi diri pada kreativitas mendesain benar-benar bisa dikembangkan melalui wadah organisasi IPNU IPPNU Kramat Jegu Taman Sidoarjo.

3. Bagi Departemen Kaderisasi

Sebaiknya penggunaan game online *Mobile Legend* perlu dibatasi agar tidak menggangu kewajiban anggota yang lain yang kebanyakan masih tingkat pelajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi Peneliti lain.

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya dengan topik yang sama. Peneliti juga menyadari akan keterbatasan dalam penelitian ini, penggalian data yang mungkin kurang mendalam, karena itu peneliti menyarakan dan berharap dapat menginspirasi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam lagi tentang penggunaan gadget dalam suatu organisasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Wahyudin, Din. 2009. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Kadir, Abdul. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Nadhila, Isna. 2013. *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani.

https://www.dowithgadget.com/pengertian-gadget/

Manumpil. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado.* Ejournal Keperawatan.

Sugiman, Widyawati dan Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.* Jakarta: Universitas Budi Luhur.

R, Agusli. 2008. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita.

Syarif, Nurlaelah. 2015. *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*. eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman.

Fiati, Rina. 2005. *Akses Internet Via ponsel.* Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta

Iswidharmanjaya, Derry dan Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget.* Bandung: Bisakimia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aziz, Ibnu. 2012. *99 Situs Internet untuk anak-anak*. Yogyakarta: Idea World Kidz.

Salbino, Sherief. 2013. *Buku pintar gadget android untuk pemula*. Lembar langit Indonesia.

Kamanto, Sunarto. 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia.

Balitbang, SDM Kominfo. 2013. *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa.

Juditha, Cristiany. *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar*. e-Jornal IPTEK-KOM.

Fadeli, Sulaiman. dan Mohamma Subhan. 2012. *Antologi NU: Sejarah-Istilah-Amaliah-Uswah.* Surabaya: Khalista.

Fink, Arline. 1995. *Evaluation for Education and Psychology*. London: Sage Publication.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Renika Cipta.

Mahmud, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Pustakan Setia.

Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Peneletian; Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah.* Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nawawi, Hadari dan Mimi Martini. 1994. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Narbuko, Cholid. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung : Penerbit Alfabeta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id