

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inovasi merupakan bentuk dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang, khususnya dibidang pendidikan. Inovasi adalah perubahan baru yang mengembangkan segala sesuatu yang sudah ada atau untuk perbaikan yang berbeda dari sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Ruswandi dalam Mudlofir yang menyatakan bahwa pendidikan agar senantiasa dapat menyesuaikan dengan zaman maka memerlukan sebuah perubahan atau inovasi yaitu, untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan dari sendi-sendi tertentu Inovasi pendidikan bertujuan untuk membekali siswa dengan kualitas pendidikan yang baik agar mereka mampu beradaptasi dengan situasi ekonomi global. Melalui inovasi atau suatu perubahan akan menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kreativitas tinggi. Hal ini dikarenakan kreativitas diperlukan dalam berbagai segi kehidupan, dalam kehidupan bermasyarakat, dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kreativitas juga sangat diperlukan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.²

Menurut Novi Mulyani, pendidikan merupakan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.³ Untuk mencapai generasi yang berkualitas, kreatif, dan mempunyai karakter

² Wirda Rahmani dan Nurbaiti Widyasari, Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram, (*Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2018), 4(1), hal. 17

³ Abd Rahman, dkk, Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan, (*Jurnal Al Urwatul Wutsqa Kajian Pendidikan Islam*, 2021), 1(2) hal. 3

yang kuat, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini, dalam hal ini melalui pendidikan usia dini.⁴

Pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu pendidikan sebelum pendidikan sekolah dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Anak Usia Dini (AUD) memiliki pribadi yang unik, karena pada usia dini tersebut mereka memiliki kemampuan dan bakat yang luar biasa yang apabila mendapat stimulasi yang tepat akan menjadikan anak tersebut sebagai seseorang yang luar biasa pula. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat serta fundamental bagi kehidupan selanjutnya.⁵

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini harus didorong secara efektif untuk memungkinkan mereka tumbuh dan berkembang dengan cara yang paling baik. Pertumbuhan sendiri berarti perubahan yang dapat dihitung dan dilihat, seperti penambahan jumlah, ukuran, dan luas yang dapat diperhatikan secara langsung.⁶ Dengan kata lain, pertumbuhan berarti suatu perubahan ukuran yang berangsur-angsur seperti berat badan, lingkaran kepala, kaki dan tangan yang bertambah panjang. Untuk memaksimalkan kemampuan yang dimiliki anak, pendidikan yang sesuai harus diterapkan, dan jenjang pendidikan anak usia dini adalah tahapan yang paling penting. Dalam pendidikan anak usia dini, beberapa aspek perkembangan yang dikembangkan meliputi nilai-nilai agama dan moral,

⁴ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016) hal.1

⁵Sumiyati, *Mengenal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-12 Bulan)*, (*Al Athfal*),1(1) hal. 19

⁶ Bisri Mustofa, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: perama ilmu, 2015), hal. 45

kemampuan fisik dan motorik, kemampuan bahasa, kemampuan berpikir, kemampuan sosial dan emosional, serta kemampuan seni.

Peneliti akan fokus pada pengembangan aspek kognitif anak, yang terkait dengan kemampuan berpikir. Istilah "*cognitive*" berasal dari "*cognition*", yang berarti memiliki pengetahuan atau mengetahui.⁷ Lingkup perkembangan kognitif berfikir logis, capaian perkembangan anak adalah mampu mengenal pramatematika, angka, bentuk geometris dan ukuran.

Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Semakin bertumbuh dan perkembangnya anak maka semakin banyak juga susunan syarafnya dan kemampuannya akan meningkat. Menurut Piaget ada empat factor yang memengaruhi perkembangan kognitif yaitu lingkungan fisik, kematangan, pengaruh sosial dan proses pengendalian diri (*equilibration*).⁸

Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi dalam empat tahapan yaitu:⁹

- a. Periode sensori motor (sejak lahir – 2,5 tahun) pada masa ini anak mulai menggunakan penginderaan dan aktivitas motoric halus untuk mengenal lingkungannya, seperti anak reflek mencari puting susu ibu, reflek tertawa dan reflek menangis, dan lainnya.
- b. Periode pra operasional (umur 2-7 tahun) pada masa ini anak sudah memiliki kemampuan menggunakan dalam penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif, seperti anak melihat orang berjualan di pasar maka dia akan mengikuti bermain jualan-jualan seperti orang di pasar.
- c. Periode operasi yang nyata (umur 7-11 tahun) pada masa ini anak sudah bisa menyelesaikan suatu masalah yang memiliki sifat konkret.

⁷ *Ibid*, hal. 90

⁸ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur R, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajagrafinco Pers, 2016), hal. 8-9.

⁹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 42

Anak sudah mengembangkan tiga macam operasi berpikir, yaitu identifikasi (mengenali sesuatu), negasi (mengingkari sesuatu), dan reprovokasi (mencari hubungan timbal balik antara satu sama lain).

- d. Periode operasional (umur 11-dewasa) pada masa ini anak sudah mampu berpikir abstrak dan hipotesis dengan menggunakan pola pikir kemungkinan, seperti menyimpulkan suatu masalah.

Hal ini menunjukkan bahwa untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif dapat dilakukan dengan pembelajaran pra matematika. Menurut Juniati dan Hazizah Pra matematika adalah kemampuan yang dimiliki anak-anak dalam menyelesaikan berbagai persoalan pada kehidupan sehari-hari, yang terdiri dari berbagai pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, konsep, bilangan, korespondensi satu-satu, dan konsep bentuk geometri.¹⁰ Kemampuan Pra Matematika sangat penting dimiliki oleh anak usia dini karena hal ini diperlukan untuk pembelajaran matematika selanjutnya ditingkat yang lebih tinggi. Kemampuan Pra Matematika pada anak usia dini salah satunya adalah mengenal konsep bilangan yang juga akan berpengaruh pada Kemampuan menghitungnya.¹¹

Untuk memaksimalkan pencapaian indikator dalam pengenalan Pra matematika, maka kita harus memerhatikan metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi saat berkomunikasi. Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti “perantara atau pengantar”.¹²

Gagne and Briggs juga menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi

¹⁰ Delina Kasih dan Farisah Mufliha, Upaya Meningkatkan Kemampuan Pra Matematika Anak Melalui Penggunaan Media Loose Parts, *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6 (3), hal.297.

¹¹ *Ibid*, hal.297

¹² Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur R, *Desain Pembelajaran...*, hal. 121

pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.¹³ Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang terkait dengan model pembelajaran langsung, di mana guru berperan sebagai sumber informasi dan harus memilih media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempengaruhi pikiran, emosi, perhatian, dan kemampuan siswa dalam rangka meningkatkan proses belajar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Risma Nugrahani, Chandra mengemukakan bahwa permainan tangram ini bertujuan untuk menyusun ketujuh kepingan itu (tanpa tumpang tindih) menjadi berbagai bentuk objek, misalnya menyerupai orang, binatang, benda tertentu atau apa saja sesuai dengan imajinasi dan kreativitas berpikir anak.¹⁴

Hal ini juga diperkuat oleh Bohning and Althouse manfaat permainan tangram dalam perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut:¹⁵

1. Mengembangkan rasa suka terhadap geometri
2. Mampu membedakan berbagai bentuk
3. Mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk-bentuk dan relasi-relasi geometri
4. Mengembangkan kemampuan rotasi spasial
5. Mengembangkan kemampuan pemakaian kata-kata yang tepat untuk memanipulasi bentuk (misalnya ‘membalik’, ‘memutar’, ‘mengeser’)
6. Mempelajari apa artinya ‘kongruen’ (bentuk yang sama dan sebangun).

¹³ Ani daniyati, dkk, Konsep Dasar Media Pembelajaran, *Jurnal of Student Research*, 1(1), hal. 284

¹⁴ Risma Nugrahani, Pengaruh Bermain Kreatif Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Ana Usia Dini, *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 1(5), hal. 33

¹⁵ Nasisah Nada Mufti, dkk, Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri, (*Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*), 5(2), hal. 96

Permainan Tangram juga memiliki banyak pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, diantaranya yaitu yang pertama dapat mengasah kreativitas anak dengan cara mengajukan tantangan untuk menyusun berbagai bentuk dari 7 bagian yang tersedia. Kreativitas anak dapat meningkat dengan cara mengembangkan kemampuan berpikir spasial dan menggunakan istilah geometri dasar seperti bentuk, luas, dan simetri. Kedua, permainan tangram dapat melatih anak untuk berpikir spasial dan menghubungkan bagian-bagian untuk membentuk pola yang berbeda. Yang mana hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir spasial anak dan membantu mereka dalam memahami konsep geometri dasar. Ketiga, Permainan Tangram dapat membantu anak mengenal bentuk geometri bangun datar dengan cara mengajukan tantangan untuk menyusun bentuk-bentuk yang berbeda. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dan memahami konsep-konsep dasar geometri. Keempat, Permainan Tangram dapat membantu anak memecahkan masalah dengan cara mengajukan tantangan untuk menyusun bentuk-bentuk yang berbeda, dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang, peneliti menemukan kurangnya inovasi pada media pembelajaran di dalam kelas, selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode konvensional yang monoton yang membuat anak merasa kurang tertarik pada pembelajaran, karena hal ini membuat suasana pada waktu proses pembelajaran kurangnya antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peneliti juga menemukan sebagian anak mengalami kesulitan memahami konsep pra matematika, seperti pengenalan bentuk, pola, dan angka. Dapat dilihat ketika anak diminta untuk mengelompokkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan warnanya anak sedikit kebingungan. Dengan kondisi yang seperti peneliti menegaskan akan pentingnya inovasi pada media pembelajaran, agar

proses pembelajaran lebih bisa berjalan dengan efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Permainan tangram menjadi salah satu pilihan peneliti sebagai solusi inovasi karena permainan tangram merupakan media berbasis puzzle geometri yang dapat menstimulus aspek perkembangan kognitif anak, seperti mengenal suatu bentuk, angkat, warna, dan pola. Tangram juga mampu melatih kreativitas, imajinasi, serta kemampuan berpikir anak melalui permainan tangram pembelajaran menjadi lebih terasa menyenangkan dan efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengambil judul penelitian yang sesuai dengan ketertarikan peneliti dan permasalahan yang dipaparkan diatas yakni "*Pengaruh Permainan Tengram Terhadap Kemampuan Pra Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Siti Khotijah Plosokandang*".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, berdasarkan judul yang diangkat "*Pengaruh Permainan Tengram Terhadap Kemampuan Pra Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Siti Khotijah Plosokandang*", dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut ini:

1. Terdapat beberapa anak yang belum mengenal pra matematika secara keseluruhan
2. Perlunya pemilihan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif agar dapat menarik perhatian dan minat belajar anak.

Guna mendapatkan hasil yang lebih terfokus pada penelitian, peneliti memberikan batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pemahaman konsep pada pengenalan bentuk geometris dan warna
2. Pemahaman konsep pada penelitian ini hanya diukur berdasarkan observasi, bermain, tes secara lisan dan menggunakan instrumen.

C. Rumusan Masalah

Sebagaimana diuraikan dalam latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi rumus masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan pra matematika anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang ?
2. Seberapa besar pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan mengenal pra matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan pra matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan mengenal pra matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran yang inspiratif sebagai masukan pengetahuan yang dapat dijadikan bahan kajian dalam bidang pendidikan anak usia dini, terutama dalam pengembangan pengenalan pra matematika melalui permainan *tangram*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak

Diharapkan dapat membuat anak menjadi lebih minat dan menarik dalam mengikuti pembelajaran, menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan pengenalan pra matematika pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan *tangram*.

b. Bagi Para Guru

Guru dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya mengembangkan pengenalan pra matematika anak sejak usia dini dalam penggunaan media permainan Tangram, serta menjadi referensi untuk memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan pengembangan pengenalan pra matematika pada anak drusia 5-6 tahun menggunakan media permaian tengram.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan keapsaannya melalui prosedur pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis merupakan suatu proses melakukan perbandingan antara nilai sampel (berasal dari data penilaian) dengan nilai hipotesis pada data populasi. Hasil dari pengajuan hipotesis hanya ada dua kemungkinan, yakni penerimaan hipotesis (hipotesis gagal ditolak) dan penolakan hipotesis terjadi apabila nilai sampel tidak cukup untuk menerimahipotesis.¹⁶

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara permainan tangram dengan kemampuan mengenal pra matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tangram dalam kemampuan mengenal pra matematika anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang.

¹⁶Zainatul Mufarrikoh, *Statistika Pendidikan (Konsep Samplingdan Uji Hipotesis)*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), hal. 71.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini bertujuan untuk membantu pembaca memahami dengan jelas judul, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam memahami makna istilah yang terkandung di dalamnya, dengan demikian, istilah yang perlu ditegaskan sebagai kunci penting untuk memahami makna yang tepat, sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

APE merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik.¹⁷

a. Permainan *Tangram*

Permainan adalah suatu sistem atau mekanisme yang digunakan dan dijadikan sarana aktivitas bermain.¹⁸ Dengan permainan anak bisa bermain dengan sistematis dan tujuan dari bermain lebih terarah. Tangram adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran geometri. Permainan yang berasal dari China ini berbentuk puzzle yang terdiri dari tujuh keping bangun datar yang diantaranya terdapat lima buah segitiga, satu buah persegi, dan satu buah jajar genjang. Ketujuh kepingan tersebut disusun dan ditempel sehingga dapat membentuk berbagai pola seperti gambar kucing, ikan, rumah, dan sebagainya.¹⁹

b. Pengenalan Pramatematika

Pra-matematika merupakan kemampuan dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, yang terdiri dari berbagai pola, urutan,

¹⁷ Muhammad Hasbi, *Panduan APE Aman Bagu Anak Usia Dini*, (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021), hal. 7.

¹⁸ Muhammad Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia, 2018), hal. 7.

¹⁹ Nasisah Nada Mufti, dkk, *Studi Literatur: Tangram Sebagai*. hal. 95

pengklasifikasian, ukuran, konsep, bilangan, korespondensi satu-satu, dan konsep bentuk geometri. Kegiatan ini dapat melatih anak agar bisa memahami konsep dan operasi bilangan.²⁰

Matematika bukan hanya soal-soal yang rumit dan abstrak, tapi juga bagian integral dari kehidupan sehari-hari yang dapat dipecahkan oleh anak-anak dengan kemampuan yang mereka miliki. Matematika terdiri dari berbagai pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, konsep bilangan, korespondensi satu-satu, konsep bentuk geometri, estimasi, dan pengolahan data sederhana yang dapat dilakukan dengan memanipulasi media konkret sebelum menggunakan simbol-simbol abstrak. Selain itu, matematika juga dapat diaplikasikan melalui bermain, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan konsep-konsep matematika secara lebih interaktif dan menarik.

2. Secara Operasional

- a. Dalam penelitian ini, permainan Tangram digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang. Anak-anak diminta untuk menyusun potongan-potongan Tangram menjadi berbagai bentuk yang berbeda, seperti bentuk orang, binatang, benda, atau bentuk yang lebih abstrak sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka. Dengan demikian, permainan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif dan mengembangkan kemampuan spatial mereka.
- b. Pengenalan angka, bentuk geometri dalam penelitian ini adalah mengenalkan macam-macam angka, bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Siti Khotijah Plosokandang.

²⁰ Winda Juniati dan Nur Hazizah, Permainan Sorting Color Dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-Matematika Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang, *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 4(1), hal. 146

Maka dapat dijelaskan maksud dari judul “Pengaruh Permainan Tengram Terhadap Kemampuan Pra Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Siti Khotijah Plosokandang” adalah untuk mengetahui pengaruh dari permainan tangram terhadap kemampuan anak usia 5-6 tahun, agar memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memberikan gambaran singkat mengenai jalannya penulisan karya ilmiah agar dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Sistematika pembahasan terdiri sebagai berikut: Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bab I Pendahuluan, bab ini terdiri dari uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, Landasan teori tentang permainan tangram. Mengenalkan angka dan macam-macam bentuk geometri dengan menggunakan media. Media yang digunakan disini yaitu tangram.

Bab III Metode Penelitian, bab ini menguraikan tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data variabel dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, bab ini berisi uraian tentang paparan data yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah dan hasil analisis data. Paparan tersebut diperoleh melalui pengamatan, hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data sebagaimana diatas.

Bab V Pembahasan, bab ini menguraikan tentang keterkaitan antar teori yang ditemukan terhadap teori sebelumnya serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkap dari lapangan (grand theory). Temuan penelitian juga dijelaskan implikasinya yang lebih luas dalam khazanah kajian yang ada.

Bab VI Penutup, bab ini terdiri dari kesimpulan yang relevan dengan permasalahan yang telah dirumuskan di awal dengan pengajuan saran atau rekomendasi peneliti.