

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tren teknologi saat ini berkembang dengan pesat dan tidak terkecuali menjadi semakin canggih. Beberapa teknologi canggih yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa perumahan manusia telah berubah begitu besar di berbagai bidang. Perkembangan teknologi ini membuat seluruh lapisan umur masyarakat menjadi penikmat atau pengguna teknologi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang marak atau umum digunakan oleh masyarakat yaitu gadget. Dengan adanya inovasi perkembangan gadget berdasarkan perkembangan zaman membuat teknologi ini menjadi sangat mudah digunakan dan menyediakan semakin banyak layanan. Dengan mudahnya penggunaan dan luasnya akses yang dapat ditempuh menggunakan teknologi ini membuat seluruh lapisan usia masyarakat dapat dengan mudah mengaplikasikannya, termasuk juga anak-anak pada usia dini. Kemampuan anak dalam menggunakan gadget sudah bukan barang aneh lagi karena dalam era revolusi industri 4.0 kehadiran teknologi ini telah menjadi magnet yang berdampak positif maupun negatif bagi sebagian anak (Salis Hijriyani & Astuti, 2020).

Tak dapat disangkal bahwa saat ini banyak sekali anak-anak yang bahkan belum terlalu mahir dalam menulis atau membaca namun mereka sudah dapat menggunakan atau mengaplikasikan gadget dengan baik. Banyak dari anak-anak usia dini sebenarnya kurang mengetahui fungsi yang sebenarnya dari layanan gadget, hanya saja mereka sudah terbiasa dengan memperhatikan

bagaimana orang tua atau orang-orang disekitar mereka menggunakan alat ini sehingga mereka tertarik mengikuti dan menirukan orang-orang di sekitar mereka. Hal ini tentu membawa dampak positif dan negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Terutama untuk anak-anak usia dini karena pada usia ini anak mengalami masa golden age atau masa emas dalam perkembangan dan tumbuh kembang mereka baik jasmani dan rohani. Dengan lebih banyak bermain gadget atau menggunakan gadget pada kenyataannya membuat mereka enggan untuk belajar sehingga menyebabkan keterlambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Kehadiran gadget sudah banyak dilepaskan oleh sebagian besar masyarakat dan juga sudah menjadi kebutuhan penting di kalangan anak muda maupun orang dewasa. Gadget bukan hanya alat komunikasi tapi juga dapat digunakan untuk memudahkan kita dalam melakukan kegiatan. Gadget kini menjadi salah satu wujud nyata mewarnai ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya pendidikan, apalagi pada saat pandemi ini gadget sebagai media utama dalam melaksanakan proses pembelajaran. Namun tidak dapat dipungkiri, bahwa penggunaan gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Khususnya akan sangat mempengaruhi anak-anak dalam proses tumbuh kembangnya. Apalagi di masa pandemi ini hampir semua orang menggunakan gadget tidak terkecuali pada anak-anak, karena di masa pandemi ini semua kegiatan dilakukan secara online termasuk sekolah dan kegiatan belajar pun dilakukan secara daring atau online di rumah masing-masing. Tidak menutup kemungkinan anak-anak akan menggunakan gadget

nya setiap hari secara berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua mereka, dan tanpa mereka sadari membiarkan anak menggunakan gadgetnya tanpa pengawasan orang dewasa akan memberikan dampak yang buruk bagi kesehatan maupun perkembangan sosial pada anak.

Perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebayanya, orang dewasa dan masyarakat luar agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara (Mayar, 2013, hal. 460). Adapun efek negatif dari penggunaan gadget, yang mempersulit tumbuh kembang anak. Salah satunya adalah kilap di ujung tombak, yang bisa merusak jaringan saraf apalagi otak saat bertelur menggunakan banyak perangkat. Pada kesehatan anak, antara lain kerusakan mata karena terlalu lama menatap layar ponsel, berkurangnya waktu tidur terutama yang terlalu sibuk dengan gadgetnya mengetik, obesitas karena bermain game dengan gadget. dapat menyebabkan ini jika bling bergerak lebih sedikit atau lebih sering menggeram, masalah kesehatan mental karena menyebabkan efek samping yang berbahaya serta meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan dan perilaku bermasalah. (Chusna, 2017, hal. 321)

Adapun upaya yang di lakukan SDN 01 Cibatu untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget menginfokan atau memberikan arahan kepada orang tua maupun murid untuk mengurangi penggunaan gadget di luar jadwal pembelajaran. Pengawasan dari Orang tua juga menjadi upaya pencegahan sangat penting. Hal ini juga termasuk fungsi dalam bimbingan keluarga, Crane mengatakan kepemimpinan keluarga adalah sebuah acara,

bersama dengan wali Deutsche Mark dipersenjatai untuk menjaga semuanya tetap terkendali. Dalam pengertian ini, proses konseling keluarga ini tidak dimaksudkan untuk memperbaiki kepribadian, alam bebas atau karakter orang-orang yang terlibat (Faqih. AR, 2004). Orang tua perlu mendampingi dan berinteraksi dengan anak saat bermain gadget. Hal ini penting agar anak tidak salah memilih tontonan. Interaksi dengan orang tua saat bermain gadget juga bisa mendukung tumbuh kembang anak. Selanjutnya orang tua Memberikan Tontonan yang Bermanfaat untuk Anak. Gadget memang bisa jadi sarana belajar anak. Misalnya jika yang ditonton berisi dialog, konten itu juga bisa membantu perkembangan bahasa anak. Anak juga bisa mempraktikkan banyak keterampilan dari video yang ia lihat di gadget. Hal itu tentu bisa semakin mengasah kreativitasnya. Bimbingan keluarga yang di maksud di sini adalah kegiatan yang di lakukan oleh orang tua dalam mengawasi anak-anaknya dalam setiap kegiatannya salah satunya ketika anak bermain dengan gadget.

Berdasarkan latar belakang di atas, saya tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan Bimbingan Keluarga Dalam Mengurangi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak, dan penelitiannya akan dilaksanakan di lingkungan SDN 01 Cibatu.

B. Fokus Penelitian

Dari latar belakang masalah di atas, yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi perkembangan sosial serta pola asuh orang tua terhadap anak di lingkungan SDN 01 Cibatu?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di lingkungan SDN 01 Cibatu?
3. Bagaimana proses bimbingan keluarga untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak?
4. Bagaimana hasil bimbingan keluarga untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak di lingkungan SDN 01 Cibatu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kondisi perkembangan sosial serta pola asuh orang tua pada anak di lingkungan SDN 01 Cibatu.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di lingkungan SDN 01 Cibatu.
3. Untuk mengetahui bagaimana proses bimbingan keluarga dalam mengurangi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.
4. Untuk mengetahui hasil dari bimbingan keluarga dalam mengurangi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di lingkungan SDN 01 Cibatu.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan keyakinan bahwa hasil tes akan menghasilkan kontribusi dan manfaat yang berbeda karena secara hipotetis dan sekunder sebenarnya identik dengan berikut ini:

1. Keuntungan teoritis

Ilmu ini bertujuan untuk mewarnai pengetahuan ilmiah terhadap kelompok Mark orientasi dan pendampingan Islam khususnya pada anak-anak di sekolah dasar. baik dan untuk perbandingan serta dilarang dalam penelitian serupa tentang dampak penerapan gadget pada kecenderungan sosial anak.

2. Keuntungan praktis

Kegunaan praktis ilmu tersebut diharapkan dapat dijadikan sebagai teorema dan mulai dipahami, khususnya yang bertempat di:

- a. Mahasiswa BKI. Hasil uji coba ini akan digunakan oleh konsultan yang saling berhadapan tentang efek penggunaan gadget pada kecenderungan sosial anak-anak.
- b. Antar Peneliti. Penelitian dapat digunakan sebagai perantara untuk secara langsung menerapkan teori yang diperoleh di almamater dalam kegiatan pembelajaran, dan para ilmuwan dapat langsung menerapkan model yang diperoleh di universitas melalui realitas bagian Deutsche Mark dan dengan demikian memberikan pengalaman kepada peneliti.

- c. konsultan / BK *Brakeman*. The egghead berharap konsultan manajemen/brakeman dapat mengambil langkah-langkah untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada pewarnaan sosial anak.

E. Landasan Pemikiran

1. Penelitian Sebelumnya

Peneliti mendapati ada beberapa temuan hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaruh penggunaan gadget yang berkaitan dengan Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan sosial anak.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Denak Sintia Rahmawati (2018), dalam skripsinya menulis tentang Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo, Klaten). Berdasarkan hasil penelitiannya dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengaruh teknologi, kelangkaan filistin, terhadap kepribadian atau perkembangan moral anak antara lain anak menjadi malas, kurang percaya pada anak, menurunnya kemampuan komunikasi anak, anak menjadi lebih tertutup (kontemplatif), obsesi pada anak. anak-anak Sisi bermain lembing, apalagi, efek yang paling berbahaya ada selama anak-anak tak berpenghuni ambil ke situs web c/o orang dewasa di web pertumpahan darah gaya anak-anak tanpa sepengetahuan orang tua.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Jessica Citra (2019), dalam skripsinya menulis tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Badar). Berdasarkan hasil

penelitiannya menjelaskan bahwa tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak-anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai dengan usianya jika terlalu sering menggunakan gadget tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini berbeda dari peneliti sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada proses bimbingan keluarga untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak, dan yang menjadi objek peneliti dalam penelitian ini adalah anak-anak dari SDN 01 Cibatu.

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, terlihat bahwa penelitian diatas membahas dampak dari penggunaan gadget yang telah dikaji dari berbagai perspektif. Peneliti bermaksud untuk mengkaji sejauh mana dampak penggunaan gadget berpengaruh pada perkembangan sosial anak .

2. Landasan Teori

Konseling keluarga adalah konsultasi keluarga untuk memberikan pemahaman dan tanggung jawab dari anggota keluarga dan mengabaikan keterampilan yang berkaitan dengan pelaksanaan upaya pengasuhan keluarga. Kepemimpinan dalam klan itu dilakukan oleh orang tua kepada anak-anaknya melalui pembiakan yang dilakukan di klan setiap hari. Bimbingan keluarga yang ditawarkan sangat esensial antara kecenderungan anak, kelangkaan warna sosial anak.

Osland Cvano (2013) mengungkapkan: “Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang berarti bagel tombak elektronik dengan berbagai fungsi khusus.” sedangkan Rayner (2016) menyatakan: “Kata gadget adalah benda dengan sifat unik, memiliki perangkat dengan bantuan tinggi Performa tidak berhenti pada ukuran dan kemewahan yang dipadukan.” Salah satu hal yang membedakan gadget dari lembing elektronik lainnya adalah bahan baku dari “kebaruan”. yang populer, dari hari ke hari berkedip 24 jam gadget yang menerapkan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis (Anggraeni, 2018, hal. 66).

Peralatan secara keseluruhan dianggap sebagai lembing elektronik, yang memiliki coretan khusus pada setiap tombak. Adapun pola pikir: komputer universal, ponsel, game, dan alternatif itu. Padahal, ketika anak terlalu aktif terlibat dalam dunia gadget, mereka kehilangan kebutuhan dasar anak, yaitu belajar dan kolektivisasi yang layak di rumah. Anak-anak sangat menikmati penggunaan gadget dalam hubungannya dengan aktivitas sehari-hari, baik secara internal di cadangan maupun secara kebetulan di lingkungan bermain anak-anak, selama anak-anak terpilih merasa setara dalam menghibur gadget mereka. Kedua, banyak anak yang asyik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tuanya. ini adalah perkembangan ketidakdewasaan di pihak anak-anak setelah ujung tombak mereka. Pemberian gadget kepada anak-anak yang tidak bertugas oleh orang dewasa atau orang tua cenderung memiliki berbagai efek negatif.

Tenggelamnya di atas sedikit berdampak pada kesehatan fisik dan mental si anak (syifa, 2019, hal. 529)

Kecenderungan dapat diartikan sebagai tindakan perubahan kuantitatif maupun kualitatif pada individu sepanjang hidupnya, dimulai dengan pemuatan, sebagai seorang anak, pada usia muda, periode badai dan sampai dewasa. Perkembangan dapat muncul secara sekunder sebagai proses intervensi tipe atomik atau diartikan sebagai fisik (somatik) sebagai psikologis sekunder (transenden) menuju kedewasaan atau kedewasaan yang terjadi secara sistematis, maju dan lamban (Latifa, 2017, hal. 187).

Tren sosial di kalangan anak-anak dianggap sebagai perkembangan perilaku anak-anak seiring dengan asimilasi dengan faktor-faktor penentu yang berlaku di masyarakat tempat mereka tinggal. Kecenderungan terjadi satu sama lain retak tentang tegang. Terkadang sebuah peran melewati masa krisis di mana, sebagai seorang anak, itu juga merupakan usia yang tidak sopan. Pembangunan adalah proses dalam segi kesuksesan tertinggi apalagi bisa ulangi kembali.

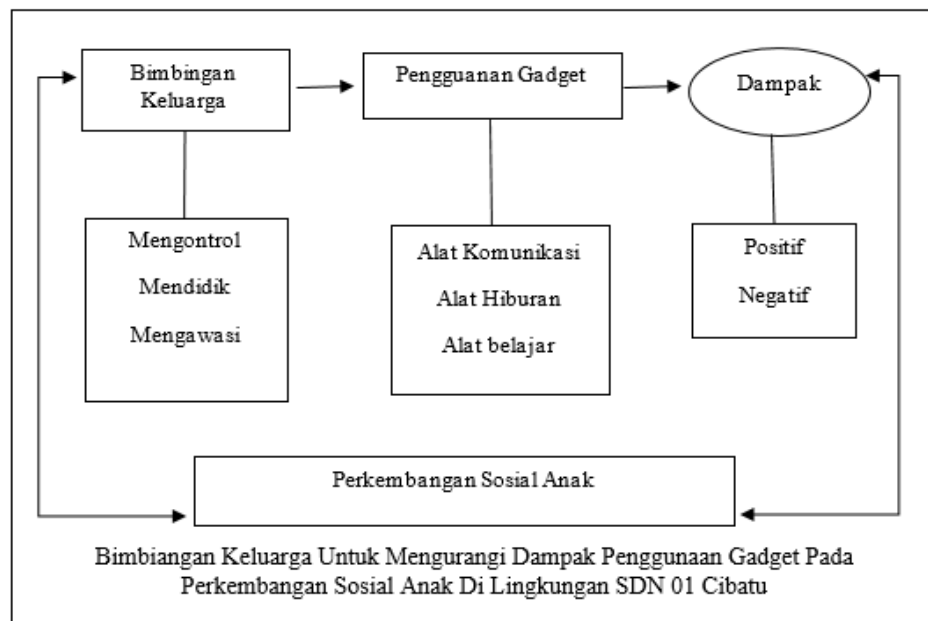
Kecenderungan sosial adalah penggabungan pengetahuan tentang dunia ke dalam hubungan sosial. Bisa juga diartikan sebagai proses pembelajaran untuk asimilasi norma, nilai dan tradisi. melebur menjadi ukuran yang berkomunikasi bersama daripada bekerja sama (Mayar, 2013, hal. 460).

Dampak merupakan sebab atau akibat (baik itu positif maupun negatif) yang disebabkan oleh terjadinya suatu peristiwa. Sama halnya dalam penggunaan gadget yang memiliki dampak positif maupun negatif pada perkembangan anak jika digunakan secara berlebihan. Salah satu dampak positif dari penggunaan gadget: (1) mempermudah komunikasi, (2) menambah pengetahuan, (3) menambah teman, (4) munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Sedangkan salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget: (1) merusak mata, (2) mengganggu kesehatan, (3) mengganggu perkembangan anak, (4) mempengaruhi perilaku anak.

Pengawasan orang tua dalam menemani anaknya bermain gadget juga sangat penting dilakukan karena orang tua perlu menerapkan beberapa aturan pada anak dalam menggunakan gadgetnya. Sebagai orang tua kita harus bisa menjelaskan kepada anak konten apa saja yang dapat mereka lihat di dalam gadget karena tanpa adanya pengawasan dari orang tua penggunaan gadget pada anak tidak berfokus pada apa yang diarahkan oleh orang tua mereka, biasanya akan melenceng dari yang diajarkan orang tua. Orang tua juga harus pintar dalam memilih aplikasi apa saja yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan anak berdasarkan usia dan kemampuannya dalam menggunakan gadget. Tegaskan juga pada anak berapa jam dalam sehari anak bisa menghabiskan waktunya untuk bermain gadget agar tidak menimbulkan dampak negatif yang mempengaruhi perkembangan sosialnya.

3. Kerangka Konseptual

perkembangan sosial anak Dari landasan teori diatas penulis gambarkan bimbingan keluarga untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak di lingkungan SDN 01 Cibatu melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Konseptual

F. Langkah-Langkah Penelitian

1. Objek dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana dilakukan penelitian mengenai Bimbingan Keluarga Untuk Mengurangi Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak di SDN 01 Cibatu yang beralamatkan di Jl. Raya Cibatu Kec. Cisaat Kab. Sukabumi Jawa Barat. Alasan saya mengambil tempat penelitian disini dikarenakan tempat yang saya pilih banyak anak-anak yang sudah kecanduan dengan gadget dan

menggunakan gadget tanpa pengawasan dari orangtua sehingga penrliti tertarik untuk mengambil judul penelitian ini dan melakukan penelitian di tempat tersebut.

2. Paradigma Penelitian

Prinsip panduan yang digunakan dalam penelitian itu adalah konstruktivisme. apa alasannya jika panduan ini mendung pada peristiwa berdasarkan tanda hal-hal yang akan diperiksa. Paradigma ini juga dimulai dengan memberikan kondisi lapangan karunia berkonsentrasi pada penyelidikan peristiwa dan akhirnya melihat berbagai aspek subyektif dan tanda yang dilakukan pada bagian objek. yang membuatnya lebih mudah untuk menggambarkan situasi serta menandai masalah.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam uji coba ini menggunakan kualitatif kamar putri secara deskriptif. Ilmu deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk merinci dan merinci suatu misteri dan faktor-faktor yang melekat pada fenomena yang diteliti secara sistematis, sungguh-sungguh dan benar (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian ini, praktik kualitatif harus digunakan melalui pendekatan deskriptif untuk mendapatkan gambaran tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak, hambatan yang dihadapi wali atau pelatih dengan anak kecanduan gadget, dan temuan yang sama. , apa yang dilakukan orang tua mengekspos dan melatih anak-anak

dalam menangani efek keterlibatan di pihak anak-anak dan dampak sosial anak-anak.

4. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Data Kualitatif, data kualitatif adalah data yang berbentuk pemaparan atau uraian suatu persoalan secara logis dan akurat. Maka dari itu jenis data dalam penelitian untuk melihat gambaran mengenai bimbingan keluarga untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak yaitu: bagaimana penggunaan gadget yang baik dan benar pada anak, kendala apa saja yang dilalui oleh para orang tua atau guru dalam menghadapi anak yang kecanduan terhadap gadget, serta hasil dari proses bimbingan keluarga yang telah dilakukan kepada orang tua dan anak, serta guru kepada muridnya dalam menangani dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak.

b. Sumber Data

Berdasarkan penelitian ini maka sumber data yang peneliti peroleh dari data lapangan yang dilakukan dengan cara observasi maupun wawancara. Sumber data dijadikan sebagai referensi peneliti dibagi ke dalam dua kategori yaitu :

- 1) Sumber data primer yaitu sumber data yang dipindahkan secara langsung dari objek penelitian, dalam penelitian ini yang menjadi

objek adalah orang tua, anak, dan guru. Data di peroleh dari 1 orang walikelas, 1 orang murid, dan 1 orang walimurid sebagai responden karena wali kelas dan murid yang menjadi sumber data penelitian ini.

2) Sumber data sekunder yaitu sumber data yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka berupa buku-buku pendukung, jurnal, artikel, dan majalah-majalah yang berkaitan langsung dengan penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode-metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung yaitu dengan mengamati dan menyaksikan bagaimana proses bimbingan keluarga yang diberikan oleh wali kelas kepada ibu dan anak yang kecanduan dengan gadget. Observasi dalam penelitian ini sangat penting untuk di libatkan dalam penelitian, karena akan memudahkan kita dalam melakukan penelitian dan ditujukan pada seluruh komponen dari sumber yang akan di teliti tentang bimbingan keluarga untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak di SDN 01 Cibatu bertempat di Jl. Raya Cibatu, Sukabumi.

b. Wawancara

Wawancara adalah alat untuk mengumpulkan pernyataan, di mana sejumlah pertanyaan diajukan secara lisan, objek penelitian Deutsche Mark

(orang tua, anak atau bahkan guru) dijawab secara lisan. Bertujuan untuk memberikan pendataan yang akurat dari informan sehingga informan Deutsche Mark mengajukan permintaan khusus. Ciri utama wawancara adalah hubungan pribadi langsung antara pencari informasi (pewawancara) dan sumber informasi (survei).

Teknik wawancara merupakan komponen penting dalam proses penelitian. Investigasi (pengumpulan) dapat diartikan sebagai server yang digunakan untuk menyimpan informasi (data) dari pihak responden, sehingga membuat mereka langsung menarik secara tatap muka.

Namun dalam uji cobanya, peneliti menggunakan pendekatan wawancara langsung dengan informan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Kepada pihak-pihak yang menjadi fiktif selama mereka memiliki informasi atau memiliki hubungan darah bersama para objek yang diteliti yaitu bimbingan keluarga untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak di SDN 01 Cibatu. Adapun wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan proses bimbingan keluarga untuk mengurangi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak.

6. Analisis Data

Analisis data yang digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif. Dalam sampah ini awal mula informasi yang dimaksud tentang hasil yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara.

Setelah data terkumpul, peneliti menginterpretasikan analisis data menggunakan kerangka logika. Rencana ini dirancang untuk memudahkan peneliti dalam menyedot kesimpulan. Adapun menurut (Sugiyono 2015: 38) tahapan analisis data sebagai berikut :

- a. Pengumpulan data, peneliti menggunakan hasil laporan lapangan, hasil wawancara menggunakan orang tua, guru kelas dan siswa, serta hasil rekaman dalam arsip atau dokumen penting dan foto kegiatan yang dilakukan.
- b. Reduksi data, data dikumpulkan sebagai perolehan dan hasil dari pengumpulan data yang saling terkait pada masalah penelitian.
- c. Klasifikasi Data, dari titik tolak inilah hasil-hasil yang diperoleh dalam perjalanan penyidikan, baik itu hasil wawancara, catatan lapangan atau dokumen-dokumen penting, kumpulan data-data penting diperiksa untuk diklarifikasi.
- d. Kesimpulan, data-data hasil observasi, wawancara, pengamatan langsung atau tidak langsung di dokumentasikan berupa catatan, data verbatim, catatan peristiwa yang sudah di pilih sebagai kesimpulan yang akan di analisis pada tahap berikutnya. Proses penarikan kesimpulan ini di dasarkan pada gabungan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk padu pada penyajian data pada informasi tersebut.