

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat bangsa Indonesia, seperti yang telah dijabarkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 disebutkan bahwa, “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Mahesa Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”. UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, mengungkapkan bahwa,

“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, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Djumali dkk (2014, hlm. 1), “pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang”. Menurut Sutrisno (2016, hlm.29), pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain.

Kewajiban menuntut ilmu telah diterangkan dalam *Al-Quran* dan *Hadits*. Belajar merupakan sebuah kewajiban bagi setiap manusia, karena dengan belajar manusia bisa meningkatkan kemampuan dirinya. Dengan belajar, manusia juga dapat mengetahui hal-hal yang sebelumnya tidak ia ketahui. Allah menerangkan anjuran untuk menuntut ilmu di dalam Al-Quran Q.S. *Al-Mujadalah* ayat 11, yang artinya : “*Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi*

kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Kehidupan sehari-hari kita akan selalu bertemu menggunakan yang namanya bilangan, lantaran bilangan akan selalu diharapkan baik pada teknologi, sains, ekonomi, hiburan, budaya dan aturan dan poly aspek kehidupan lainnya. Matematika itu terdapat buat menuntaskan perkara yg ada pada masyarakat. Jadi, pada menuntaskan konflik yang timbul, sadar atau tidak sadar manusia sudah memakai matematika.

Salah satu penerapan matematika dalam agama Islam di masyarakat adalah sistem pembagian warisan. Warisan adalah peninggalan harta seseorang yang sudah meninggal dunia. Ada undang-undang yang menentukan berhak dan tidaknya seseorang untuk mendapatkan warisan. Hitung jumlah harta untuk setiap bagian ahli waris menggunakan penjumlahan, pengurangan, perkalian pecahan, dan pembagian bilangan bulat. Allah SWT berfirman dalam surat An-Nisa` ayat 11 yang terjemahannya: "Allah telah menetapkan (wajib) bagimu tentang (membagikan warisan kepada) anak-anakmu (yaitu) bagian seorang anak laki-laki sama dengan bagian dua orang anak perempuan, dan jika anak itu semuanya perempuan yang jumlahnya lebih dari dua maka bagian mereka adalah $\frac{2}{3}$ dari sisa harta (Silviana, 2022).

Jika dilihat dari sisi kebudayaan Sunda, Dr. Kuswandi (2018) berpendapat bahwa pendidikan menurut kebudayaan Sunda adalah proses pembelajaran yang menggali dan membangun karakter serta kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma budaya Sunda. Pendidikan tersebut harus berfokus pada pengembangan identitas dan kecintaan terhadap budaya Sunda.

Matematika sesungguhnya telah digunakan oleh setiap orang dalam kehidupannya. Betapapun primitifnya suatu masyarakat, matematika adalah bagian dari kebudayaannya. Bentuk etnomatematika masyarakat sunda berupa berbagai aktifitas matematika yang dimiliki atau berkembang dalam permainan anak tradisional di acara kaulinan barudak, meliputi konsep-konsep matematika dalam engklek dan gangsing. Etnomatematika merupakan suatu

integrasi budaya dan matematika maka dari itu, guru yang ada di sekolah berupaya untuk mengajarkan matematika dengan budaya lokal setempat sehingga sangat mudah untuk siswa merasakan keberadaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Chatarina dkk, 2018).

Di sisi lain, kegunaan dari suatu konsep dapat menimbulkan keingintahuan bagi peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik sadar bahwa bahan pelajaran yang dipelajari dapat berguna diwaktu sekarang maupun diwaktu kemudian. Artinya, kegunaan tersebut dapat dirasakan saat peserta didik belajar (Eunike Mandolang, 2016).

Perkembangan global saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengubah konsep berpikirnya. Masa depan yang kian tidak menentu dengan berbagai tantangan melekatnya yang akan dihadapi oleh manusia pada abad 21 memiliki implikasi luas dan mendalam terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan teknik pembelajaran. Hal tersebut tidak hanya dikaitkan dengan kewajiban moral seorang guru untuk mendorong dan memotivasi peserta didik untuk belajar pengetahuan dan keterampilan yang signifikan, tetapi juga terkait dengan tugas guru untuk memicu dan memacu peserta didik agar bersifat inovatif, menjadi lebih kreatif, adaptif dan fleksibel dalam menghadapi kehidupannya sehari-hari. Hal ini membawa konsekuensi bagi guru, untuk mampu menjadi model mental suatu suri tauladan tentang bagaimana untuk menjadi inovatif, kreatif, adaptif dan fleksibel. Pada gilirannya guru akan menjadi semakin menyadari bahwa model, metode, dan strategi pembelajaran yang konvensional tidak akan cukup membantu peserta didik.

Dikutip dari buku “Belajar dan Pembelajaran” karya Prof. Dr. Suyono, M.Pd. dan Drs. Hariyanto, M.S. (2016, hlm. 4-5), metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Mekarjaya 01, ditemukan bahwa rendahnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika, hal ini dilihat ketika dilakukannya tes sederhana mengenai operasi

hitung, kemudian kurangnya pemahaman pada pelajaran matematika yang telah dijejaskan oleh guru. Selama pembelajaran, peserta didik menyimak dengan baik apa yang disampaikan, namun tidak benar-benar paham mengenai apa yang telah disampaikan, juga pada saat diberi contoh soal hanya 1-3 orang yang dapat menyelesaikan soal tersebut. Kemudian, hasil observasi di kelas III SD Muhammadiyah 3, disimpulkan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang memperlihatkan visual, gambar, atau contoh dibandingkan hanya teks biasa pada buku pelajaran.

Menurut Minartin (2017), pada penelitiannya mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example* untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Kelas IV SDN Randuagung 01 pada Pembelajaran IPS Tahun Pelajaran 2017/2018”, menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *Example non Example* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik . Dengan metode pembelajaran *Exampel non Example* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam. Oleh sebab itu dengan penerapan model pembelajaran *Example non Example* dapat dikembangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas dan hasil belajar peserta didik .

Menurut Eunike Mandolang (2016), mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Example non Example* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika peserta didik Kelas I SD GMIM Tempang Desa Tempang I Kabupaten Minahasa. Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial” dijelaskan bahwa, Penerapan model pembelajaran *Example Non Example* sangat berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik yang mencakup semua ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, dengan menggunakan model tersebut dapat mengembangkan kreativitas mengajar dari guru (peneliti). Dengan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik siklus I 33,33%, dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 93,33%. Dengan diterapkannya model pembelajaran *examples non examples* dipadukan dengan model pembelajaran *make a match* dapat menghasilkan produk model *Narrating Picture* yang cocok dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Menurut Ismail dkk (Hamzah, 2014, hlm. 48) matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Hal ini berarti bahwa objek yang dibahas dalam matematika hanyalah pada permasalahan angka saja, baik dalam permasalahan angka-angka yang memiliki nilai maupun sebagai sarana dalam memecahkan suatu masalah.

Telah dilakukan juga tes oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2012 yang menunjukkan bahwa penguasaan matematika peserta didik di Indonesia menempati peringkat yang sangat rendah, yaitu 63 dari 64 negara. Contoh lain, dengan hasil tes yang dilakukan oleh *Trend in International Mathematics and Sciences Study* (TIMSS) pada tahun 2015 bahwa Indonesia berada pada peringkat 44 dari 49 negara. Hal ini telah menjadi bukti bahwasannya penguasaan matematika peserta didik di Indonesia sangat rendah.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Wina Sanjaya, 2013, hlm. 241). Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik akan membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan atau jenis kelamin atau latar belakang yang berbeda, sehingga setiap peserta didik akan saling bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang sama yakni memahami materi pelajaran.

Sedangkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Example non Example* menurut Komalasari (2017, hlm. 61) *example non example* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto, dan kasus yang bermuatan masalah. Sementara itu, menurut Kurniasih dan Sani (2015, hlm. 32) *example non example* adalah model pembelajaran yang dirancang agar

peserta didik memiliki kemampuan dalam menganalisis gambar dan memberikan deskripsi mengenai apa yang ada di dalam gambar. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Example Non Example* adalah model pembelajaran yang memberikan pelajaran terhadap peserta didik terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya dengan menganalisis contoh berupa gambar, foto, dan kasus bermuatan masalah (Aris Shoimin, 2016, hlm.73).

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar (Purwanto, 2014, hlm. 46). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2014, hlm. 22). Selanjutnya hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Agus Suprijono, 2014, hlm. 5). Jadi, hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar atau mengikuti proses belajar mengajar, dimana pencapaian tersebut dapat dilihat dari perubahan perilaku dan pengetahuan peserta didik yang diukur dengan pemberian tes kepada peserta didik dan hasil pengukuran itulah yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai.

Seperti yang disampaikan Miftahul Huda (2015, hlm. 265), tipe *Example Non Example* adalah tipe pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk mengerti dan menganalisis sebuah konsep. *Example* akan memberikan gambaran mengenai sesuatu yang menjadi contoh dalam suatu materi yang dibahas, sedangkan *non Example* akan memberikan gambaran mengenai sesuatu yang bukan contoh dari suatu materi yang sudah dibahas.

Dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Example Non Example*, peserta didik lebih mudah dalam menganalisis materi pembelajaran dan membangun pengetahuan-pengetahuannya melalui gambar-gambar yang ditayangkan oleh guru. Melalui model pembelajaran tipe *Example Non Example* ini diharapkan aktivitas belajar dan hasilnya akan meningkat, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kesadaran peserta didik dalam belajar, sehingga hasil yang diperoleh dalam pelajaran matematika pun baik. Hal ini berarti model pembelajaran yang termasuk dalam model kooperatif

yang salah satunya yaitu tipe *example non example* diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, maka disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pembelajaran matematika di Sekolah Dasar cukup rendah, maka daei itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example non Example* Terhadap Hasil Belajar peserta didik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran matematika khususnya pada pembelajaran matematika masih berpusat pada guru;
2. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum maksimal;
3. Model pembelajaran yang diterapkan terlalu membosankan bagi peserta didik, sehingga kurangnya peningkatan pemahaman dan hasil belajar;
4. Peserta didik masih banyak yang kebingungan dan kesulitan dalam menyelesaikan soal atau permasalahan yang diberikan oleh guru, seperti dalam menyelesaikan soal menggunakan rumus pada matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SD ?
2. Seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* terhadap Hasil Belajar peserta didik pada pembelajaran matematika ?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* di kelas IV SD ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diatas, maka tujuan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Mengetahui bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* terhadap Hasil Belajar peserta didik pada pembelajaran matematika;
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SD;
3. Mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* di kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik , guru, sekolah, maupun peneliti. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ilmu pengetahuan bagi pembaca dan berguna untuk menambah wawasan keilmuan terutama pada model *example non example* yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik meningkatkan pemahaman serta hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah Pengetahuan baru mengenai model-model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik

2) Membantu memberikan inovasi baru dalam membuat bahan ajar.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat mengetahui mengenai Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Example Non Example* yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil dan pemahaman peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika. Selain itu, melalui penelitian ini diharapkan sekolah menjadi lebih bermutu dengan meningkatkan proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas peserta didik yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru bagi penulis tentang Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Example Non Example* untuk diterapkan dalam mengetahui pengaruh model terhadap hasil belajar peserta didik .

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap pokok masalah yang diteliti, dibawah ini peneliti memberikan penjelasan secara operasional beberapa istilah yang penting diketahui kejelasannya.

1. Hasil Belajar

Hasil pembelajaran sangat berharga bagi pelajar, instruktur (guru), dan administrator. Menurut Purwanto (2014, hlm. 23) hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran adalah terjadinya perubahan perilaku yang diinginkan oleh penyelenggara pendidikan atau dalam konteks tertentu adalah dari keinginan peserta didik itu sendiri.

a. Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Ranah kognitif ini berhubungan dengan kemampuan berfikir seseorang untuk menggabungkan gagasan, ide untuk memecahkan masalah yang ada.

b. Ranah Afektif (Sikap)

Ranah afektif yaitu ranah yang berhubungan dengan sikap seseorang. Ada lima tingkatan yaitu Penerimaan (*receiving*), Respons (*responding*), Menghargai (*valuing*), Mengorganisasi/mengatur diri (*organization*), dan Karakterisasi nilai atau pola hidup (*characterization by a value or value complex*).

c. **Ranah Psikomotor (Keterampilan)**

Ranah psikomotor yaitu ranah yang berhubungan dengan gerak, otot dan syaraf badan, misalnya pada keterampilan, praktikum dan bagian seni lainnya. Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan *skill* seseorang atau keterampilan.

2. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example***

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Example Non Example* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan gambar sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media visual disusun dan dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman anak terhadap gambar sebagai gambaran singkat tentang apa yang ada pada gambar. Media dapat berfungsi sebagai katalisator bagi peserta didik untuk meningkatkan ketajaman mentalnya. Gambar dimaksudkan agar dapat bermanfaat bagi semua peserta didik dalam pembelajaran fungsional.

Menurut Huda (2015, hlm. 234) menerangkan bahwa langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran *example non example* adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Menempelkan atau menayangkan gambar lewat proyektor di depan kelas.
- c. Guru memberi petunjuk dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk memperhatikan atau menganalisa gambar.
- d. Melalui diskusi kelompok yang beranggotakan 2-3 orang peserta didik, hasil diskusi dari analisis gambar dicatat pada kertas.
- e. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya.
- f. Memulai dari komentar atau hasil diskusi peserta didik, guru menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- g. Memberikan kesimpulan.

G. **Sistematika Skripsi**

Untuk mempermudah dalam pemuntukan Skripsi, perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, berdasarkan dari Panduan Penulisan KTI Mahasiswa (2022), sistematika skripsi yang baik dan benar sangat diperlukan. Berikut adalah bagian-bagian dari skripsi :

1. Bab I Pendahuluan. Bab ini memperkenalkan latar belakang masalah yang mengarahkan penulis pada pembahasan tentang dampak model literasi kolaboratif tipe anon-contoh terhadap isu literasi sarjana. Untuk menjaga fokus pembahasan, beberapa pertanyaan eksplorasi dikaitkan dengan pretensi yang ingin dicapai melalui penelitian ini.
2. Bab II Landasan Teologis. Bab ini menguraikan perkembangan proposisi yang berlaku untuk judul-judul eksplorasi, yang didasarkan pada percakapan tentang prinsip-prinsip yang terkait dengan masalah yang dipelajari.
3. Bab III Metodologi Penelitian. Bab ini menjelaskan cara-cara yang ditempuh peneliti dalam melakukan eksplorasi. Bab ini membahas pendekatan yang diambil, gaya yang diterapkan, dan desain eksplorasi yang melibatkan perencanaan diskuisisi, subjek eksplorasi, detail prosedur, dan cara pengumpulan dan analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini membahas tentang hasil eksplorasi yang ditampilkan melalui alat ukur yang digunakan dan perilaku yang dilakukan oleh pelaku eksperimen. Kemudian pemaparan dan analisis hasil eksplorasi memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Interpretasi hasil eksplorasi disajikan dalam bentuk data kuantitatif sesuai dengan pendekatan eksplorasi yang dianut.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran. Bab ini merupakan rangkuman akhir yang menjelaskan hasil yang dicapai dari penelitian ini. Kesimpulan mengintegrasikan dan menggunakan temuan dan analisis. Selain itu, memberikan saran atau rekomendasi yang berfungsi sebagai langkah peningkatan bagi pihak-pihak terkait serta panduan untuk eksplorasi yang belum lahir. Saran tersebut menggambarkan temuan kelangkaan yang dihubungkan melalui hasil eksplorasi.