

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian dan pembahasan yang diperoleh bahwa Penelitian Identifikasi Permainan dan Olahraga Tradisional di Kabupaten Gorontalo Menunjukkan bahwa banyaknya permainan yang kurang perhatian Khusus dari masyarakat yang ada di Kabupaten Gorontalo.

Sehingga ada beberapa Permainan dan Olahraga Tradisional yang dilupakan oleh anak-anak di jaman moderen, bahkan ada yang di jadikan sebagai media atau alat Perjudian oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab.

5.2 SARAN

Hasil dari penelitian dan Kesimpulan di atas maka peneliti akan memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan variabel berbeda sehingga pemahaman terhadap permainan tradisional dan olahraga tradisional dapat teridentifikasi lebih luas.
2. Pemerintah dan Masyarakat yang ada di Kabupaten Gorontalo sebaiknya memperkenalkan Kembali Permainan dan olahraga Tradisioanal ke anak-anak di Zaman Moderen yang notabenenya suda memainkan Game online yang dapat berdampak buruk pada kesehatan dan Psikologis anak.

DAFTAR PUSTAKA

Badgan dan Taylor. 2012. *Prosedur penelitian Dalam pendekatan Kualitatif. (hlm,4)*, Jakarta: Rineka cipta

Creswell, w, jhon. (2013). *Rescrach Destgn Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Yogyakarta: Pustaka Belajar

Hadjarati, Hartono 2019 “Penelitian Kolaboratif Dosen dan Mahasiswa Bela Diri Langa di tinjau dari perspektif Sejarah dan sosiologi di Desa Ilomata Kecamatan Atinggola” Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Pendidikan Keperawatan Olahraga.

Jhon w, Santrock 2007. *Perkembangan Anak, Jilid 1 Edisi Keseblasan*, Jakarta: PT Erlangga

Tedjasaputra, Mayke S.2001 *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Pnamedia Group

Andriani, Tuti. Januari – juli 2012. *Permainan Tradisional Dalam membentuk Karakter Anak Usia dini*. Jurnal Sosial Budaya 2 (1) :156

Miles, B, Mathew dan Michael Huberman, 1992, *Analisis Data Kualitatif Buku tentang Mitode-Mitode Baru*. Jakarta: UTP

Supendi Pepen & Nurhidayat, 2007, *Pun Games 30 Permaian menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jkarta: Pasebat plus

Sugiyono. (2012). *Mitode penelitian kuantitatif ,kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta, CV