

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu antara lain:

- ❖ Permainan tradisional pada zaman dahulu di Desa Bongoime Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango sudah ada sejak zaman nenk moyang dahulu. Hal ini tentunya sudah menjadi aktifitas anak-anak pada zaman itu, dimana mereka aelalu menghabiskan waktu mereka untuk bermain bersama-sama dari pulang sekolah hingga pada malam hari. Di desa Bongoime dulunya sangat ramai dengan anak-anak yang bermain di halaman rumah bahkan di lapangan desa. Namun saat ini tentunya zaman sudah berubah dimana anak-anak sudah lebih memilih bermain permainan modern sendiri di dalam rumah mereka, bahkan sudah jarang terlihat anak-anak yang sering bermain di halaman rumah bahkan di lapangan desa.
- ❖ Tujuan dari permainan tradisional pada anak-anak di desa Bongoime untuk lebih mngenalkan arti dari menjalin tali persahabatan dengan anak-anak lainnya. Agar anak-anak lebih bisa mencintai dan menghargai permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu.

❖ Makna-makna yang terdapat dalam permainan tradisional adalah agar anak-anak lebih bisa hidup bersilaturahmi, hidup bergotong royong, dan bisa menjadi anak-anak yang bisa mencintai apa yang ada di alam sekitar mereka.

❖ Nilai yang memiliki peranan penting untuk bisa membuat anak-anak di desa Bongoime lebih mengerti akan nilai-nilai yang terkandung di dalam sebuah permainan tradisional. Dimana kebiasaan anak-anak pada zaman dahulu untuk sering memainkan permainan tradisional mungkin sudah mulai punah pada saat ini.

❖ Perubahan yang terjadi dalam permainan tradisional saat ini, kita akan sulit untuk menemukan permainan tradisional seperti gasing atau congklak. Walaupun ada, pasti akan dimainkannya di daerah-daerah terpencil seperti pedesaan. Padahal permainan itu sangat populer pada masanya, dan merupakan permainan asli Indonesia. Sekarang perannya sudah diganti dengan permainan modern seperti Playstation, Xbox, Wii, dan lain-lain. Nampaknya permainan modern jauh lebih menarik ketimbang permainan tradisional.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

❖ Bagi Masyarakat Desa Bongoime

Penelitian ini mengharapkan masyarakat Desa Bongoime agar lebih bisa mengembalikan lagi permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu pada anak-anak. Bahkan untuk bisa membuat anak-anak pada saat ini lebih menyukai

permainan tradisional di bandingkan permainan modern. Karena saat ini permainan tradisional sudah di tinggalkan oleh anak-anak yang hidup di zaman modern pada saat ini.

❖ Bagi Generasi Penerus Bangsa

Peneliti mengharapkan agar anak-anak bisa hidup bersahabat dengan yang lainnya. Karena dengan permainan tradisional anak-anak bisa bermain berkelompok tanpa harus bermain sendiri di dalam rumah mereka. Dan tentunya permainan tradisional bisa terus ada hingga pada generasi penerus yang akan datang nantinya.

❖ Bagi peneliti Lain

Peneliti sangat mengharapkan agar nantinya peneliti selanjutnya agar supaya memiliki niatan untuk melakukan penelitian yang selanjutnya dalam bidang permainan tradisional yang memiliki nilai budaya, perubahan, bahkan tradisi yang sudah ada sejak zaman dahulu kala. Agar permainan tradisional bisa terus di pertahankan dan di kembangkan sebagai nilai dan symbol dari bangsa kita sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

[http:// digilib.uinsby.ac.id/11024/3/ bab1.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/11024/3/bab1.pdf)

*Jurnal penelitian mahasiswa UNY. Vol.4 no.2 Agustus 2010*, universitas islam negeri maulana malik Ibrahim malang 2016.

Wardatun nafisha, *pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada anak usia sekolah dasar di SDN pakukerto 1 sekorejo kabupaten pasuruan*, Binti Syarofah, dkk, *permainan tradisional digunakan untuk membina karakter anak*.

<http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.htm>

[http:// trisatriaprapisunj.blogspot.co.id/2014/02/memudarnya-permainan-tradisional-akibat.html](http://trisatriaprapisunj.blogspot.co.id/2014/02/memudarnya-permainan-tradisional-akibat.html)

februari 4, 2013 by mediapsikologi (*karakter dan permainan tradisional*)

<http://diksia.com/2010/10/pengaruh-buruk-game-playstation-terhadap-perkembangan-anak>

sukadi, (*dosen pada jurusan pendidikan teknik bangunan prodi sipil FPTK UPI*)pola *permainan dan kreativitas anak*.

<http://elisabetbp.blogspot.co.id/2013/10/perubahan-sosial-modernisasi.html> diakses tanggal 28 April 2016

<http://elisabetbp.blogspot.co.id/2013/10/perubahan-sosial-modernisasi.html> diakses tanggal 28 April 2016

Sugiyono. 2011.*Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta,

Arif Subyantoro & FX Suwanto. 2007. *Metode & teknik penelitian sosial*. Yogyakarta. Cv  
andi Offset.

2013. *Profil Desa Bongoime Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango*

2013-2019. *Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah RPJM Desa*. Desa  
Bongoime Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango