

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, kesimpulan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Sejarah perkembangan permainan tradisional di Desa Batang Kuis Pekan yaitu, permainan tradisional mengalami suatu perkembangan atau proses akulturasi dimana permainan tradisional mendapat sentuhan dari budaya modern seperti permainan yoyo yang dulunya dari kayu sekarang telah berubah jadi elektrik atau permainan congklak yang bijinya dulu dari biji tumbuhan sekarang berubah menjadi plastik. Sehingga untuk bisa terus bertahan, permainan tradisional harus disesuaikan seiring dengan berkembangnya zaman. Berbicara mengenai asal-usul permainan tradisional paling banyak ditelusuri bahwa permainan yang mereka mainkan tersebut sudah lama mereka kenal tetapi mereka tidak mengetahui asal-usul sumber permainan tersebut, sebab itu dari semua permainan tradisional tersebut tidak satupun diketahui siapa penciptanya atau disebut dengan anonim. Oleh karena itu, permainan dalam penelitian ini merupakan permainan tradisional yang termasuk dalam folklor, sebagaimana salah satu ciri folklor yaitu bersifat anonim.

2. Makna dari permainan tradisional bagi masyarakat yang memainkannya ialah, permainan tradisional dapat memberikan pengaruh dan manfaat yang luar biasa bagi perkembangan jiwa seorang anak. Sehingga dengan adanya kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan rasa percayanya kepada orang lain dan kemampuan dalam bernegosiasi, memecahkan masalah atau sekedar bergaul dengan orang sekitarnya. Oleh karena itu, dengan memberi kebebasan secara seimbang untuk anak bermain bersama teman-temannya dapat memberikan nilai positif dan bermain dapat menjadi sarana belajar guna mengembangkan nilai kecerdasan pada anak. Tetapi, tentu saja harus dalam pengawasan dan memberi batasan waktu yang jelas agar tidak semua waktu digunakan untuk bermain. Kebermaknaan suatu permainan tradisional ialah merupakan salah satu identitas sosial suatu budaya, yang mana harus diwariskan kembali kepada generasi yang akan datang agar tidak menghilangkan nilai-nilai budaya dan akar budaya masyarakat dari permainan tradisional tersebut sebab permainan tradisional merupakan permainan yang masih bercirikan unsur-unsur tradisi. Permainan yang masih bercirikan unsur-unsur tradisi memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang dapat menjadikan anak mengenal dan mencintai budaya sendiri.
3. Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan nilai dan moral anak di Desa Batang Kuis Pekan yaitu; dengan bermain karet/yeye, motorik kasar akan terstimulasi. Secara fisik hal itu akan membuat anak menjadi lebih terampil karena mempelajari cara dan teknik melompat yang dalam

permainan ini memerlukan keterampilan tersendiri. Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan, dan lainnya. Oleh karenanya, pengaruh dari bermain karet/yeye terhadap peningkatan nilai dan moral adalah sebagai sarana peningkatan nilai kejujuran, toleransi, empati dan nilai kerjasama. Dengan menjaga kekompakan saat melakukan lompatan beregu/kelompok secara bersama-sama, maka si anak telah memiliki nilai kekompakan dan nilai kerjasama yang baik dengan teman dalam bermain. Sedangkan permainan pecah piring, petak umpet dan alip batalion pengaruhnya terhadap peningkatan nilai dan moral anak yaitu, dapat meningkatkan hubungan sosial yang baik dengan teman sepermainannya sebab dimainkan secara beramai-ramai dan juga mengajarkan anak arti dari kekompakan, belajar nilai kejujuran, serta belajar mengambil keputusan. Dalam permainan congklak, anak belajar mendapatkan nilai dan moral untuk bersikap jujur, sportif, dan memiliki rasa empati kepada teman sebaya secara tidak langsung. Begitupula dengan permainan gatheng yang dapat melatih anak untuk berhitung dan belajar jujur, sehingga dalam diri anak tertanam nilai kejujuran. Pengaruh permainan engklek terhadap peningkatan nilai dan moral anak dapat diketahui dari kontribusi engklek tersebut, mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan main akan mendapat sanksi sosial dari sesamanya dan apabila ia mengakui kesalahannya maka teman lain pun akan mengampuni

dan menerimanya kembali. Dalam hal inilah anak belajar nilai toleransi terhadap sesama.

4. Reaksi masyarakat terhadap munculnya permainan modern yang dapat menghilangkan nilai dari permainan tradisional yaitu menunjukkan bahwa, tidak ada sikap masyarakat seperti menolak dan melarang anak untuk tidak sama sekali memainkan permainan modern belumlah pernah terjadi sebab saat peneliti menanyakan tentang tanggapan orangtua terhadap hadirnya permainan modern, kebanyakan dari mereka menjawab hal yang serupa yakni permainan modern juga sesekali perlu untuk dimainkan oleh putra-putri mereka guna mengenal permainan yang berkembang sehingga anak mereka dapat belajar teknologi dari suatu permainan. Sikap orangtua yaitu mendukung permainan tradisional dimana orangtua menunjukkan kepeduliannya terhadap permainan tradisional. Anak-anak di desa Batang Kuis Pekan suka dan selalu mengikuti permainan yang sedang musim, seperti permainan kotak rokok dan permainan stick dari batang es krim. Permainan tersebut juga merupakan tradisi lisan yang asal-usulnya didapat dari cerita mulut ke mulut, dimana bagi generasi yang akan datang permainan ini nantinya juga akan menjadi sejarah yang dapat diketahui melalui tradisi lisan.

1.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan secara maksimal, tetapi tentu saja penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak terdapat kekurangan maupun

keterbatasan dalam penelitian. Keterbatasan dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

- Terbatasnya sumber-sumber tertulis dalam upaya menelaah perkembangan permainan tradisional dari masa ke masa merupakan salah satu hambatan dalam pengumpulan data.
- Informan yang peneliti wawancarai kebanyakan merasa ragu atas apa yang mereka beritahukan/informasikan, karena sumbernya semakin kabur dan ditambah lagi mereka tidak dapat menjelaskan hal-hal yang mendahului kakek buyutnya.
- Dalam proses pengumpulan data, peneliti tidak memperoleh literatur yang secara khusus menguraikan permainan tradisional di daerah ini.
- Dalam pengambilan data berupa benda atau alat permainan yang dipakai pada zaman dulunya tidak ditemukan.

1.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran yang dapat peneliti berikan adalah:

- Kajian ini merupakan sumbangan yang bermanfaat bagi upaya kita memahami fenomena permainan tradisional di daerah tempat tinggal kita masing-masing. Diharapkan generasi yang akan datang dapat melestarikan unsur-unsur kebudayaan tradisional yang dianggap masih relevan dan penting dalam kehidupan sehari-hari.

- Seiring dengan peningkatan teknologi serta pengaruh globalisasi dunia kearah kehidupan yang modern, warisan budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat menghadapi tantangan dan rintangan terhadap eksistensinya. Oleh karena itu, perlu kita cermati karena warisan budaya dan nilai-nilai tradisional tersebut seharusnya dilestarikan atau bahkan dikembangkan lebih jauh dan hendaklah kita menjadi orang yang dapat mengikuti teknologi namun tetap berbudaya dalam berteknologi.
- Diharapkan masyarakat lokal dapat berpartisipasi di dalam pelestarian dan pengembangan permainan tradisional dengan menumbuhkan rasa kebanggaan dan kecintaan terhadap permainan tradisional.
- Permainan tradisional seharusnya diwariskan melalui pendidikan formal maupun non formal, diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat baik itu melalui kurikulum pendidikan, penelitian, maupun seminar-seminar mengenai permainan tradisional yang telah turun temurun diwariskan sebagai karya intelektual nenek moyang bangsa yang harus dilestarikan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman.
- Semoga pengumpulan bahan-bahan berupa permainan tradisional anak-anak yang merupakan bagian kebudayaan sebagai sumber data kebudayaan dapat digunakan sebagai alat penunjang kebijaksanaan kebudayaan terutama bagi keperluan penelitian-penelitian selanjutnya.